



Maraudeur

N° 7

e-zine de jeu de rôle





7^{ème} numéro du Maraudeur, un numéro spécial avec P.U.N.C.H. un jeu complet de LeDupontesque, auteur de Dés de Sang, et aussi une pléiade de chroniques.

D'ailleurs, pour mettre en avant ces chroniques, à la rédaction, on a décidé de faire une petite sélection. Ainsi à chaque numéro, 2 ou 3 ouvrages chroniqués seront choisis par les membres afin de les mettre en avant. Bien entendu, il s'agit de choix purement subjectifs (pour encourager, parce qu'on est fan, que la chronique nous a donné envie de voter pour...), mais ils ont quand même le mérite d'être « élu » par tous les rédacteurs du Maraudeur. Cette sélection sera signalée sur la page de la chronique par une petit tampon.

Je vous invite donc à découvrir les 265 pages de ce n°7.

Je vous rappelle que ce e-zine est le vôtre, n'hésitez pas à y participer, à en parler autour de vous. Partagez le, c'est gratuit !

Bonne lecture et rendez-vous dans 3 mois à 1d4 semaines près pour le n° 8.

Jérémie

Rédacteur en chef : Jérémie Coget.

Auteurs : Jérôme « Sempaï » Bouscalt, Jérémie Coget, Romain Darmon, Genserik Delpâtre, Romuald « Radek » Finet, Udo Femi, Côme Feugereux, Etienne Goos, LeDupontesque, Yanick « Amaranth » Porchet, Mandragorus, Martin Tony, Oliv Vagabond.

Correcteurs : Côme Feugereux, Laurent Séré, Oliv Vagabond.

Illustrateur de couverture : Ledupontesque

Illustrateurs : Pascal Coget, Jérémie Coget, Elvire de Cock, Matt Wade (photographies scénario UA) Ledupontesque, Tony Martin.

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 7 : Le club des jeuderologues

Chroniques Ludiques

page 12 : UnDead on Arrival

page 14 : Terra Cthulhiana

page 18 : Chasseur de Primes

page 22 : Fiasco

page 28 : Pendragon

page 34 : Prosopopée

page 40: Solipcity

page 46 : Icons

page 52 : Les Horreurs venues de Yuggoth et autres contes

page 56 : My life with Master

page 62 : Sens-mort

page 66 : Les Mystères de Lyon

page 72 : Reflets de Shangai

page 76 : les Masques de Nyr-lathotep

page 82 : Deadlands reloaded

page 90 : Compte-rendu d'une partie des Légendes de La Garde

page 104 : l'Anneau Unique

page 116 : Necropolice

Inspi.

page 128 : le ciné m'a tuer

Univers et aides de jeu

page 136 : Necropolice

page 138 : Elro les bons tuyaux 5 : Fausses Bonnes Idées (pour les MJ)

page 145 : cartes Tony Martin

Jeu Complet

page 148 : P.U.N.C.H.

Scénarios

page 182 : P.U.N.C.H.

page 194 : Vermine

page 220 : Unknown armies

page 242 : Manga no densetsu

page 264 : 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

- Une nouvelle collection voit le jour, il s'agit de 6... Elle commence avec 6 *cauchemars contemporains* qui vient de sortir. Il s'agit de 6 scénarios d'horreur se déroulant de nos jours écrits par 6 auteurs de jeu de rôles différents Benoit Attinost (*Cops, Plagues, Necropolice...*),



Olivier Caïra (*Adventure Party...*), Anthony « Yno » Combrexelle (*Patient 13, Notre Tombeau...*), Christophe « Tirodem » Gérard (*Mississippi The tales of the spooky south*), Franck Plasse (*Trinités, BIA...*) et Jérôme V (*Solipcity, Alkemy, 2012 Extinction...*).

- *Terra Incognita : Voyages aux Pays de Nulle Part* : après la sortie récente du livre 1, *le Livre du Maistre* (livre 2) est annoncé pour mi-juillet, il sera accompagné d'un écran 4 volets.

7^E CERCLE

www.7emecercle.com

- *Cthulhu : les Mystères de Londres*, un cadre de campagne de 168 pages décrivant la ville, vient de sortir.

- *Keltia* : est enfin disponible et on nous signale déjà l'écran.

- Outre les gammes françaises, 7^{ième}

cercle a annoncé que plusieurs de ses jeux seraient traduits en espagnol (Z-Corps, Yggdrasil, Keltia) ou

en anglais (Yggdrasil, Kuro, Z-Corps, Contes ensorcelés...).



AGATE ÉDITIONS

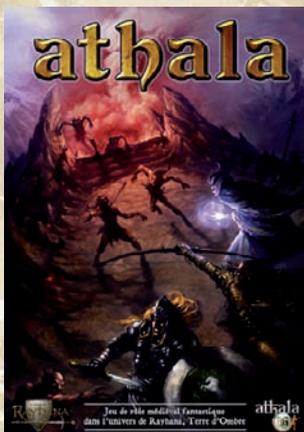
www.agate-editions.com

- *Ombres d'Esteren* : on attend tou-

jours avec impatience le premier épisode de la campagne officielle nommé *Cycle des Trois Royaumes : chapitre 1 : Dearg, l'envol du corbeau*, sans oublier *Secrets...* Et pendant ce temps, suivant le 7^{ième} Cercle, une version anglaise des *Ombres d'Estheren* est prévue.

ATHALA

<http://www.athala.org/>



Ce jeu de rôle amateur prend son envol dans un bel écrin. La troisième édition du jeu, proposant un système de règles touffues à l'ancienne pour un uni-

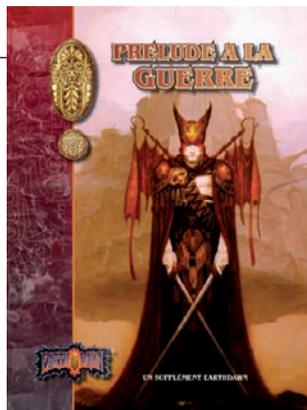
vers médiéval fantastique (Rayhana, terre d'Ombre), est disponible gratuitement en pdf sur le site et une version payante et papier est trouvable sur lulu à cette adresse : <http://www.lulu.com/spotlight/Clarn>

BLACK BOOK

www.black-book-editions.fr

- *Earthdawn* : *Prélude à la guerre*, un ouvrage jugé mythique par les fans du jeu est annoncé.
- *Shadowrun* : *Créature du 6ième*

monde ne devrait plus tarder puisque les pré-commandes sont terminées.

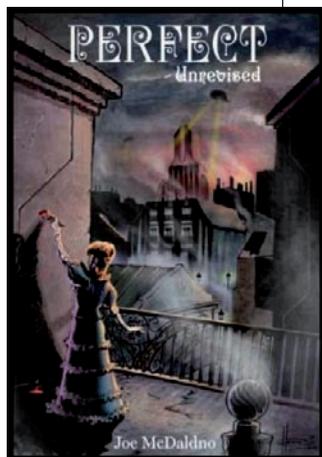


BOITE À

HEUHH ÉDITIONS

www.bah-editions.fr/

- Deux jeux viennent de sortir : *Perfect-Unrevised* et *S/Lay w/Me*. Un troisième ne devrait pas tarder, *Superclique*.



CDS ÉDITIONS

www.cds-editions.com

- *Achéron* : le premier supplément, *Les reflets de Shanghai* est disponible.
- *Islendigar* : le prochain jeu de CDS éditions se dévoile dans un copieux kit de découverte de 50 pages à télécharger sur le site de l'éditeur.

EDGE

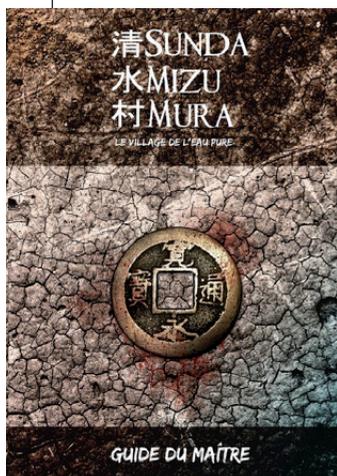
www.edgeent.com

- *Warhammer* : la troisième édition continue de sortir avec *Le kit des Aventuriers* prévu ce mois-ci. Et la campagne *La Tempête Approche* devrait arriver cet été.

- *L'Anneau Unique* : le nouveau jeu de rôle dans le monde du Seigneur des Anneaux est disponible (vous pouvez lire une chronique de ce jeu dans ce Maraudeur).

- *Fiasco* : le jeu sans préparation qui s'inspire des films des frères Cohen est disponible (vous pouvez lire une chronique de ce jeu dans ce Maraudeur).

- *Livre des Cinq Anneaux* : un énorme



supplément décrivant *Sunda Mizu Mura* devrait voir le jour très prochainement. Ce n'est pas une production officielle, mais elle a l'accord d'Edge

et AEG (l'éditeur US). Elle sortira sous l'égide de l'association la Voix de Rokugan, et on (enfin moi, c'est sûr) l'attend avec impatience.

FOOTBRIDGE

www.footbridge-online.net/

- *Mouse Guard – Légende de la Garde* est quasiment prêt et ne devrait plus tarder à partir chez l'imprimeur. A quand dans nos boîtes à lettres ? En attendant, vous pouvez lire la suite d'un compte rendu dans ce Maraudeur.

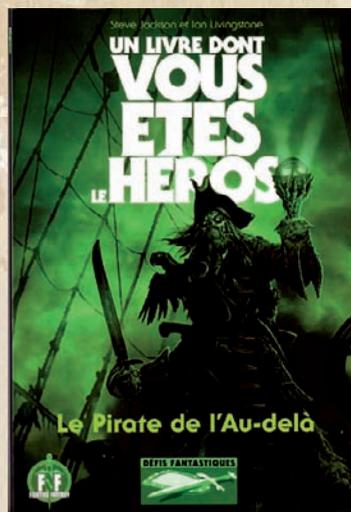
- *Teocali* : est disponible.

GALLIMARD

<http://www.gallimard-jeunesse.fr>

- *Les livres dont vous êtes le héros* font leur retour. Bon, ils ne sont jamais partis, mais Gallimard les réédite et accompagne cette réédition de sorties

d'inédits en grand format. Le premier, *Le Pirate de l'Au-delà* est déjà sorti. Gallimard est en partenariat avec Le Grimoire pour ces sorties.



ICARE

www.editions-icare.com

- *Pendragon* : la campagne en pdf en abonnement, *les Chroniques de*

LE CLUB DES JEUDEROLOGUES.

Généralisation honteuse...



* Seek, Destroy & Destroy Again™



Pendragon, vient de terminer sa première saison, qui devrait sortir en papier cet été. Une deuxième saison a été annoncée. De plus, *La Grande Campagne, volume 1* arrive elle aussi cet été dans nos boutiques préférées.

JDR EDITIONS

www.jdreditions.com/

- *Deus l'Ascension* : prochain jeu à venir de JdR Editions vient de financer sa souscription et donc va pouvoir être publié.

JOHN DOE

johndoe-rpg.org

BLOODLUST



- *Icons*, le système pour jouer des super héros est toujours disponible (vous pouvez lire une chronique de ce jeu dans ce Marauder).

- *Bloodlust Metal* : après de

longues années d'attente, il est enfin disponible ! C'est un beau bébé de 420 pages, le temps de le digérer et on vous en reparle dans un prochain numéro.

LUDOPATHES

www.ludopathes.com

- *Anöe* : le supplément *Héros Légendaires* est disponible depuis peu.

MATAGOT

www.matagot.com

- *Metal Adventures* poursuit sa gamme : *La Belle et la Bête* qui contiendra le dernier volet de la campagne *El Barco del Sol* est disponible. Outre la fin de la campagne, Elle propose la description des Daemons et présente comment sera l'univers de *Metal Adventure* à la fin de la campagne.

PLAYER'S TALES

<http://playerstales.com/>

Gotter Dammerung /

- *Gotter Dammerung* : est une grande campagne en pdf pour DD4. Chaque pdf, propose un scénario et chaque scénario doit faire monter d'un niveau les PJ. Il devrait y avoir 30 scé-





narii afin d'arriver à l'ultime niveau. A ce jour, les 5 premiers épisodes sont disponibles.

PULP FEVER

www.pulpfever-rpg.fr/

- *Devâstra Reincarnation* : la nouvelle édition de ce jeu est disponible.
- *Luchadores* : vient d'être ré-imprimé et est donc à nouveau disponible.

SANS DÉTOUR

www.sans-detour.com

- *Appel de Cthulhu Les Masques de Nyarlathotep*, la campagne légendaire, retravaillée et mise à jour par l'équipe de tentacules.net et son écran sont disponibles (vous pouvez lire une chronique de ce jeu dans ce Maraudeur). A venir, *La France des Années Folles – les Mystères de Lyon*.

STUDIO 09

www.studio09.net

- *D6 Galaxies : ForSat* devrait arriver pour la rentrée.

XP EDITIONS

<http://xpéditions.fr/>

Chasseur de Primes : L'écran est en préparation et devrait voir le jour à la rentrée.

PETIT COUP DE PROJECTEUR :

Dans le précédent Maraudeur, nous parlions de play by forum, alors nous profitons de ces news pour vous mentionner l'existence d'un forum de pbf sur Stargate. Mission Stargate (<http://stargate.superforum.fr/>) est l'un des plus importants concernant cette excellente série de sf. et avec plus de six ans d'existence et géré par une équipe dynamique.

LA ROUTE VOUS ATTEND



**Livre de base,
288 pages.**

- * Présentation de l'univers
- * Un cahier couleur de 32 pages
- * Des règles complètes
et deux scénarios

**Le Chemin des Cendres,
144 pages.**

- * Présentation de l'univers
- * Des règles complètes
et le premier volet de
la campagne *Le Chemin
des Cendres*

**Département | des
sombres | projets**

www.sombresprojets.com



WASTELAND

Les Terres Câchées



L'écran

- * Un paravent rigide en trois volets
- * Une grande carte couleur
du Malroyaume
- * Un livret de 16 pages

SEPTEMBRE 2012

Les Chants du Labyrinthe

WASTELAND

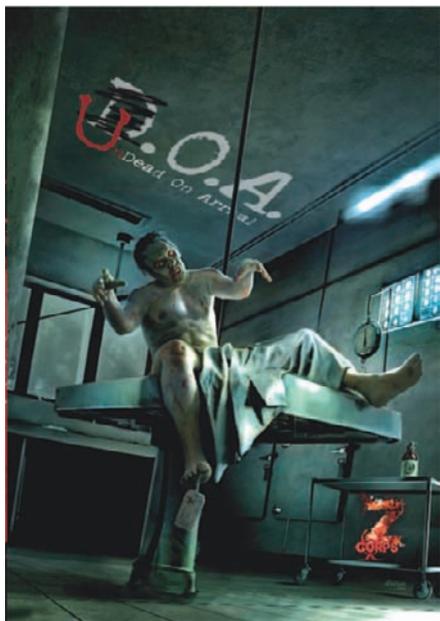
Les Terres Gâchées

Jouez à Wasteland en téléchargeant
gratuitement le kit de démonstration sur

www.sombresprojets.com

Département | des
sombres | projets





UNDEAD ON ARRIVAL

Pas plus tard que la semaine dernière, je regardais pour la sixième fois (ou était-ce la dix-septième ?) Bienvenue à Zombieland, juste après avoir lu World War Z (ou était-ce le quinzième tome de Walking Dead ?)... Vous l'aurez compris, entre les zombies, les marcheurs ou autres cadavres ambulants et moi, c'est une longue histoire d'amour. Aussi, je me suis donc jeté sur ce deuxième supplément Z-Corps, *UnDead on Arrival*, quand il est sorti. Je l'ai dévoré avec la même frénésie qu'un hostile de phase 1 dévorerait votre chair. Le

plus dur évidemment sera de rester objectif, mais vous verrez qu'au final il n'y a pas grand-chose à lui reprocher.

LA MENACE GRANDIT.

Le précédent supplément décrivait les événements des semaines 7 et 8 de la contamination et donnait des conseils de survie en zone contaminée. UDOA, lui, poursuit la chronologie avec la semaine 9 et s'attache plutôt à la présentation de l'organisation à l'extérieur des zones de quarantaine. Pour ce qui est de la continuité du background en semaine 9, je vais éviter de trop vous en dévoiler si vous devez jouer en campagne. Je peux toutefois vous révéler sans trop de surprise que l'épidémie progresse, et que pour chacun des protagonistes principaux (le sergent Chambers, One World, Genomic Trust, Apokalupsis, etc...) il se passe des choses intéressantes.

BIENVENUE PARMI LES VIVANTS !

Le deuxième chapitre du bouquin s'attache à décrire l'organisation mise en place par le gouvernement américain pour lutter contre la menace zombie. Par exemple, les zones grises sont des sortes de zones tampons entre les régions contaminées et les régions sûres, sur lesquelles on largue allégrement des milliers de



mètres cube d'agent gris pour ralentir la progression du virus. On découvre ensuite, après quelques archétypes bien sentis, un nouveau type de personnage joueur : le deathkeeper. Il s'agit là d'une sorte de contrôleur « light », des agents civils recrutés par One World opérant uniquement en zone sûre et offrent donc de nouveaux types de scénarios .

La partie background du supplément se termine par un traitement de l'international (enfin), permettant de savoir comment est perçu le phénomène zombie en dehors des USA. Encore une fois, les auteurs proposent un nouveau type de personnage jouable, le soldat étranger, et une petite série de trouvailles de différents services R&D (Recherche et Développement).

INVASION LOS ANGELES

Comme pour tous les suppléments de gamme du 7^{ème} Cercle, le livre se conclut par un scénario, proposant le même contexte pour des Z-Corps que pour des survivants. Le petit plus de ce scénario, c'est qu'il est également jouable en multi-tables, à deux MJ. Si vous en avez la possibilité faites le ! Je l'ai testé pour vous, à plusieurs reprises, et l'expérience est vraiment agréable, du côté des deux groupes. Les joueurs seront mis face à l'invasion de Los Angeles dans et autour

d'un hôpital universitaire. Ils auront également l'occasion de faire connaissance avec un nouveau type d'hostile et de voir que l'univers de Z-Corps n'est pas blanc et noir, mais composé de nombreuses nuances de gris, et le plus souvent c'est du gris foncé...

A AJOUTER À MA LUDOTHÈQUE ?

Si vous considérez Z-Corps comme un simple défouloir, une parenthèse ludique dans votre activité de rôliste, ce supplément n'est pas fait pour vous, quelques films ou BD d'inspiration suffisent. En revanche, si vous voulez un monde détaillé, un background en évolution et un panorama complet de ce que pourrait devenir notre monde, jetez vous dessus. Ily a de la matière, c'est bien construit, plus la gamme progresse et plus l'intrigue générale se complexifie pour notre plus grand plaisir ! Et si ça ne vous suffit pas, feuillotez le simplement en boutique, et régalez vos yeux des magnifiques illustrations de Jee qui maîtrise vraiment son sujet avec bonheur.

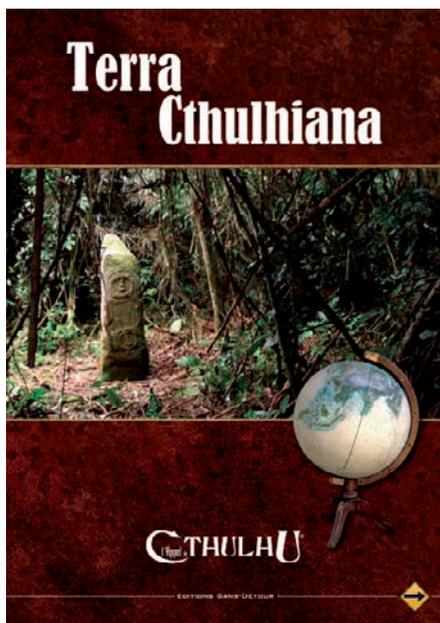
FICHE TECHNIQUE

- Prix : 22 euros
- Format : Couverture souple, A4, noir et blanc
- Nombre de pages : 80
- Éditeur : 7^{ième} cercle

YANICK « AMARANTH » PORCHET



TERRA CTHULHIANA

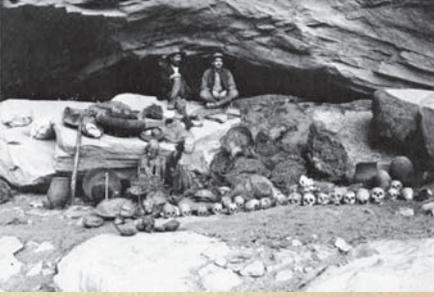


L'avantage d'un supplément de l'*Appel de Cthulhu* chez Sans Sétour, c'est qu'on sait toujours ce qu'on achète, on sait déjà que la qualité sera au rendez-vous au même titre que la numérotation (20 pour *Terra Cthulhiana*) sur la tranche de l'ouvrage. Celui-ci est à nouveau une traduction, mais cette fois elle vient d'Allemagne et non des États Unis.

UN ATLAS BIEN ÉPAIS !

Ce vingtième titre de la collection a de quoi séduire et malgré mon effort de volonté je n'ai pu résister longtemps à l'envie de le compulsier... De quoi ça nous parle me demanderez-vous, pour susciter une telle envie ? Pour résumer, *Terra Cthulhiana* est à la fois un atlas historique et géographique de notre bonne vieille Terre. Globalement divisé en deux grandes parties, la première s'attache à décrire continent par continent (et même les océans) une longue liste de lieux ayant une connotation plus ou moins occulte et pour chacun d'entre eux un lien est fait de façon plus ou moins évidente avec le mythe de Cthulhu. Parmi cette foulditude de récits, qui s'étend sur plus de 280 pages, tout n'est pas traité avec une égale inspiration, mais l'ensemble est tout de même très agréable à lire et certaines descriptions sont particulièrement plaisantes et intéressantes. Tout dépendra de votre sensibilité par rapport à telles ou telles légendes, telles ou telles cultures, mais moi, fasciné par les mythes amérin-





diens j'ai immédiatement pu accrocher au supplément dès le premier chapitre qui traite des Anasazis. On trouve donc pas loin d'une trentaine de lieux au total dans la première partie du livre, qui offrent au gardien des arcanes autant de pistes et de mystères à donner en pâture à ses investigateurs. Ne boudons pas notre plaisir, je vais me permettre de vous en livrer quelques-uns pêle-mêle : Shamballa, les pyramides nubiennes de Méroé, Kadath l'inconnue, les villes troglodytes de Cappadoce... Il y a vraiment de quoi faire et de se régaler à la lecture.

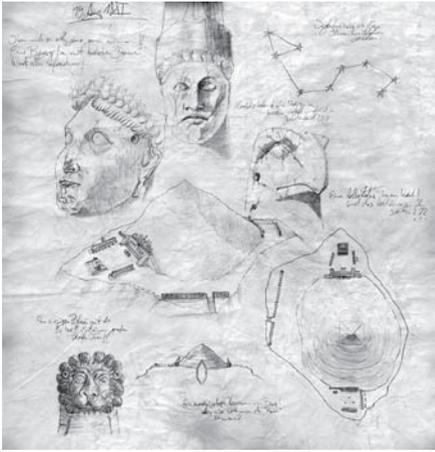
LES LÉGENDES DES SIÈCLES PASSÉES

Une fois la partie géographie achevée, l'ouvrage s'attaque à décortiquer quelques-uns des mystères les plus passionnants de l'histoire de l'Humanité en les passant par le filtre du mythe de Cthulhu. On retrouvera avec plaisir la légende du Graal, la mystérieuse géométrie des pyramides ou bien encore les rapports

entre assassins et templiers. Cette dernière partie est sans doute la plus intéressante car autant ce guide du routard des lieux étranges peut se révéler être un ensemble d'aides de jeu utile aux meneurs, autant chacun des grands mystères dévoilés dans le supplément est une campagne entière quasiment livrée sur un plateau pour peu que le gardien soit motivé par de l'aventure en cinémascope. Chaque chapitre est considérablement bien détaillé et fourmille de pistes à explorer : on se trouve là face à une excellente compilation et un travail de recherche appréciable de la part des auteurs.

Bon mais au final, je l'achète ou pas ? Ce n'est pas si évident que ça... Le fan peut se jeter dessus les yeux fermés : on a sous les yeux un beau pavé de qualité, la patte de Sans Détour ! Le simple amateur lui, devra y réfléchir





chir à deux fois. En effet, tout dépend du temps que l'on veut investir dans sa passion car si ce recueil est encore une fois excellent, il n'est pas aisé de l'utiliser tel quel pour une partie de jeu de rôle ; en fait, il aurait sa place en librairie à côté d'ouvrages d'occultisme et de mystère, à tel point que vous ne trouverez pas une caractéristique chiffrée dans ses pages. Le trait est tellement poussé qu'il se lit presque comme une suite d'histoires, dont on peut s'inspirer facilement, immédiatement après les avoir lues, mais voilà, et c'est là le point noir de cette critique : si *Terra Cthulhiana* ne sert pas de réservoir d'idées mais de source de renseignements annexes, on se retrouve face à l'écueil de l'index manquant... Si je dois faire jouer les Fungis de Yuggoth à mes investigateurs préférés et que je veux leur faire profiter un peu de ma dernière lecture, je serais bien en

peine de retrouver tous les lieux ou toutes les légendes liées aux Mi-go... Mais sincèrement, ne nous arrêtons pas à ça. Même si cette vingtième sortie n'est pas parfaite, il faut reconnaître que c'est un choix éditorial judicieux et qui ne s'adresse d'ailleurs pas seulement aux rôlistes mais bien à tous les amateurs des récits de Lovecraft : il est clair, il est agréable et surtout passionnant, même si on ne l'utilisera finalement pas forcément autour d'une table de jeu.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 42 euros
- Format : A4, noir et blanc
- Nombre de pages : 384
- Éditeur : Sans-Détour

YANICK « AMARANTH » PORCHET



WWW.LUDIKBAZAR.COM

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

www.ludikbazar.com

PROFESSIONNELS
Contactez nous pour
nos offres Grossiste

NOS AVANTAGES

- Des offres uniques et des déstockages permanents !
- Des offres de fidélité et de parrainage.
- Un choix exceptionnel avec plus de 14000 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.
- Une équipe de onze personnes pour traiter vos commandes et expéditions.
- Nouveau : payez désormais avec les chèques cadeau Cadhoc, Best et Sodexho.

NOUVEAU ACHETEZ, DECOUVREZ, RENOVEZ VOS JEUX DE SOCIETE

Devant le foisonnement, le nombre de sorties et l'importante production française de jeux de plateaux, il est parfois difficile de s'y retrouver et les budgets ne permettent pas de tout essayer ou de prendre le risque d'acheter un jeu qui pourrait vous déplaire.

C'est pourquoi grâce à Ludikbazar vous pouvez désormais acheter des jeux de plateaux neufs en français, les découvrir en famille ou avec vos amis pendant trente jours et vous les faire reprendre contre un bon d'achat pour seulement 5 euros en nous les renvoyant s'ils ne vous plaisent pas ou ne vous conviennent pas.

Acheter des jeux ne sera plus jamais comme avant

Tous les détails sur notre site internet www.ludikbazar.com

RETROUVEZ TOUT L'ESPRIT LUDIKBAZAR ET NOS OFFRES SPECIALES CHEZ

Ludik Bazar Meissonier

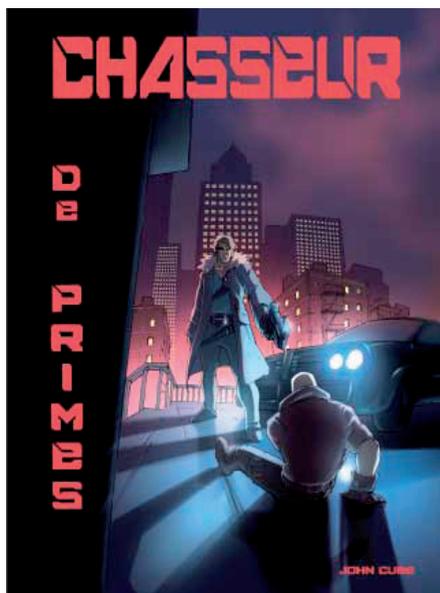


6 Rue Meissonier, 75017 Paris • (Métro Wagram)
meissonier@ludikbazar.com • tél : 01 42 27 50 09

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



CHASSEUR DE PRIMES



CXP Éditions, nouvelle maison d'édition, souhaite promouvoir des jeux de rôle faciles à prendre en main. Leur première production est *Chasseur de primes* de John Cube, dans lequel les joueurs, vivant en 2072 en « Super Europe », traqueront des criminels et autres « primés » pour gagner en réputation.

PREMIÈRES IMPRESSIONS

La mise en page est relativement classique avec la présence de nombreux tableaux et de photos pour illustrer les propos (principalement les deux scénarios du livre de base).

Les textes sont aérés et l'utilisation de couleurs différentes pour séparer les quatre sections du jeu permettent aux MJ débutants de se repérer rapidement dans le livre.

Afin de planter le décor, les premières pages sont l'occasion d'y trouver une nouvelle d'une page ainsi qu'une courte BD de trois pages.

QU'EST-CE QU'UN CHASSEUR DE PRIME

Tous les joueurs autour de la table vont incarner un chasseur de primes, défini par 3 caractéristiques primaires et 16 secondaires dont certaines nécessiteront un minimum requis pour pouvoir être utilisées. La création du personnage se fait par répartition de points. Le système de résolution est basé sur la combinaison entre les caractéristiques primaires et secondaires de manière à parvenir à atteindre un seuil. Toutefois, ici, le système n'est pas le classique « Caract primaire + secondaire + dés ». Le joueur souhaitant utiliser une caractéristique secondaire va devoir lancer un nombre de D6 égal à la valeur de la caractéristique primaire



associée. Une fois lancés, le nombre de dés conservés est égal à la valeur de la caractéristique secondaire. Enfin, le joueur additionne la valeur des dés sélectionnés pour la comparer au seuil de réussite.

Ces chasseurs de primes devront se confronter à la lie de l'humanité ou simplement à des personnes recherchées pour détournement de fonds. Dans tous les cas, des scènes de combat auront lieu. Pour cela, l'initiative est déterminée par l'intellect du personnage plus 1D6. La résolution des actions se réalise comme précédemment avec pour différence que la marge de réussite correspond aux dégâts obtenus (lorsque non armé) ou s'ajoute aux dégâts de l'arme.

DANS QUEL CONTEXTE ON JOUE ?

Le chapitre « Univers » est l'occasion d'en savoir plus sur ce qui a conduit l'Europe à se fédérer en États-Unis d'Europe ou « Super Europe ». La crise de 2009 n'est pas innocente dans ce basculement. Le contexte proposé permet de s'affranchir des barrières linguistiques puisque la France est à la base de cette « Super Europe » et que le français en est la langue officielle. L'ouvrage survole l'administration européenne, État par État, en quelques lignes et c'est un des reproches que l'on pourrait faire à ce livre, ce côté « superfi-



ciel ». Il y a quelques bonnes idées proposées, mais qui ne sont absolument pas développées ni approfondies, et surtout beaucoup de clichés qui font qu'en 60 ans les pays sont les mêmes que ceux que nous connaissons actuellement.

Certes, dans 60 ans, les choses n'auront probablement pas tant changé que cela du point de vue des « nouvelles technologies » mais il est vrai qu'on aurait aimé un peu plus d'originalité et seuls les « couloirs super vitesse » nous changent de nos habitudes.

CONSEILS AUX MJ

La section réservée au MJ représente 9 pages dont près de la moitié est consacrée à une table d'événements aléatoires. L'auteur propose un système de renommée et d'expérience et explique ce qu'il attend des MJ faisant jouer à *Chasseur de primes*. L'ouvrage se termine par deux scé-



narios, assez similaires dans leur approche et leur organisation, à savoir une mise en situation, les premières pistes à suivre, l'adresse de l'intervention et les conséquences si les PJ ont raté leur arrestation. Le premier scénario, qui est le plus long, propose de partir à la recherche de quatre « primés », alors que le second, fait pour une partie de découverte, conduit les personnages prêtirés à agir ensemble du fait d'un point commun.

CONCLUSION

Chasseur de primes est un jeu orienté action, sans prise de tête. On ne peut pas lui reprocher de mentir sur le contenu du jeu au travers de son titre. Effectivement, les joueurs incarneront uniquement des chasseurs de primes et il faudra toute l'implication des joueurs pour proposer un chasseur différent de son voisin de table. On peut lui reprocher le manque de relecture au vu des fautes d'orthographe, de l'absence de certains mots et de l'utilisation d'expressions étranges. De même, tout le côté géopolitique est survolé, mettant nette-

ment au premier plan le système de jeu au détriment du *background*, ce dernier devenant simplement un prétexte de jeu. De ce fait, l'ambition de la maison XP Éditions est tout à fait atteinte avec ce jeu, à savoir « un jeu de rôle facile à prendre en main, et assez ouvert pour que tout type de maître de jeu puisse en faire ce qu'il voudra ».

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 29,90 euros
- Format : Couverture souple, A4, couleur
- Nombre de pages : 96
- Éditeur : XP Éditions

JÉRÔME « SEMPAI » BOUSCAUT



CHASSEUR DE PRIMES

NOM :

PRÉNOM :

MATRICULE :

PAYS DE RÉSIDENCE :

CARACTÉRISTIQUES PRIMAIRES

PHYSIQUE :

INTELLECT :

ALLURE :

CONDUITE :

SPORT :

BASTON :

SHOOT :

BRICOLE :

FILOUTER :

REPÉRER :

TCHATCHE :

INTIMIDATION :

LOI :

DIALECTE :

SCIENCES :

CULTURE GÉNÉRALE :

CULTURE CRIMINELLE :

TECHNOLOGIES :

INFORMATIQUE :

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

PORTRAIT

ARMES ET MUNITIONS

ÉQUIPEMENTS

POINTS DE VIE :

RENOMMÉE :

XP :

SANTÉ :

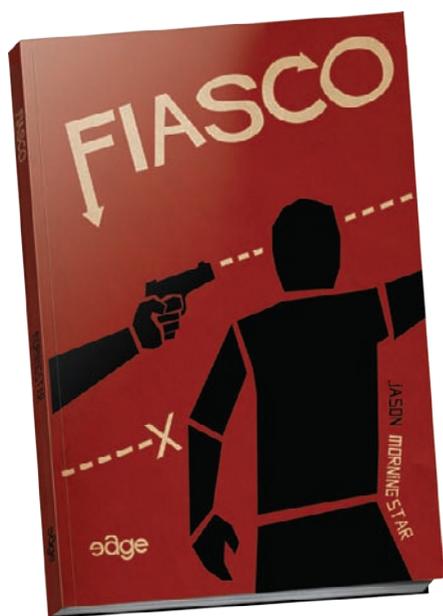
Pallier 3

Pallier 2

Pallier 1



FIASCO



L'ambition du jeu *Fiasco* est de vous permettre de jouer dans votre propre film des frères Coen au cours d'une session de jeu à la durée équivalente. Vous rêvez d'être un homme influent, avez tout pour réussir, rien ne

peut vous arrêter et vous vous dites qu'une nuit dans un hôtel n'aura pas de conséquence pour votre carrière. Détrompez-vous, vous êtes dans *Fiasco* et vous pouvez être certain que cela ne sera que le premier domino qui entraînera les autres dans sa chute. Avant que je ne me retrouve uniquement à écrire sur un blog lu simplement par de mauvaises redirections de la part de *Google*, voici la présentation de ce jeu à situations dangereuses !

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Le jeu se présente sous un format A5, couverture souple, où le rouge et le noir dominant. La maquette est minimaliste, jouant sur ces deux couleurs pour mettre en exergue certains éléments du texte. Les illustrations sont « grossières » et ne resteront pas dans les annales.



Onze chapitres composent l'ouvrage, expliquant chaque élément important du jeu avant de rentrer dans la mécanique du jeu et de son rythme.

L'AMBIANCE GLOBALE

L'inspiration du jeu vient clairement des films des frères Coen dans lesquels des personnages médiocres échafaudent des plans spectaculaires qui ne tourneront, bien évidemment, pas comme ils le souhaitent; leur médiocrité les rattrapant toujours à un moment ou à un autre. Vous serez au centre d'histoires qui vous dépasseront. Vous aurez l'impression de parfaitement maîtriser la situation alors qu'en fait il n'en est rien.

Fiasco est tourné vers les relations entre des personnages plongés dans un cadre de vie précis. Ce sont ces relations, et les détails qui les accompagnent, qui vont être toute la poudre du jeu, poudre explosive bien évidemment.

La première des choses est de définir, ensemble, un cadre dans lequel vos personnages vont évoluer. Ce cadre va vous aider ensuite, *via* l'utilisation de tables, à définir les bases de votre histoire. Le livre de base vous propose 4 cadres de jeu et vous en trouverez d'autres sur le site d'*Edge*. A partir du thème général choisi, et des tables associées, vous allez alors

commencer à élaborer votre *Fiasco*, en échangeant tous ensemble. La première chose à faire est de disposer de D6 (4 par joueur) et de les lancer tous au centre de la table. Les résultats obtenus vous permettront d'associer un dé à un élément des tables du cadre (Relations, Lieux, Objets, Besoins) ce qui dessinera progressivement les contours de vos personnages, de ce qui les relie entre eux, etc. Cette partie du jeu est très importante puisqu'ensemble, vous allez poser les fondations de l'histoire que vous allez narrer à tour de rôle. Déjà, vous verrez apparaître certaines riva-





lités, certaines situations explosives, des éléments que vous allez pouvoir mettre en scène pour en savoir plus, etc.

LE DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Afin de jouer, vous aurez besoin de dés de 2 couleurs, chacune représentant une fin heureuse ou une fin désagréable à la scène narrée. Une fois le cadre et les grandes lignes élaborées ensemble, chaque joueur va incarner son personnage et le faire évoluer au sein de cette histoire, se berçant de cet impossible espoir de parvenir à ses fins. Au début de chaque scène, le joueur va décider s'il souhaite Élaborer sa scène, c'est-à-dire en maîtriser l'orientation initiale, en définir le but ou alors s'il préfère la résoudre, ce qui consistera à en décider la fin. Dans tous les cas, les autres joueurs raconteront et décideront d'une partie de la scène (soit le début, soit la fin). De manière à savoir comment la scène se terminera (positivement

ou négativement), les dés vont alors intervenir. Si un dé blanc est choisi, la scène se terminera bien pour le joueur, parvenant à son but. Si le dé est noir, alors il échouera. Une fois la scène jouée, le joueur « actif » recevra ce dé qu'il devra remettre à des autres joueurs.

A la moitié de l'histoire, soit quand tous les joueurs ont eu 2 scènes à interpréter, deux Embrouilles vont être définies par les joueurs ayant respectivement le plus fort total de dés noirs et de dés blancs. Ces Embrouilles sont là uniquement pour compliquer l'histoire, pour mettre en place un *twist* important et bien évidemment pour faire en sorte que vos personnages soient bien dans le caca !

La seconde moitié de la partie se déroule comme la première, à cela près que les dés reçus à la résolution des scènes sont conservés et non plus donnés à un autre joueur.

Enfin, arrive le dénouement de l'histoire. Selon les dés que vous avez reçu au cours de la partie, et du résultat final de leur valeur (tiré au sort) vous saurez, au travers d'une table, si votre personnage va s'en sortir, s'il va juste traverser l'histoire sans être trop éclaboussé ou si sa vie va basculer dans la misère la plus totale. Ces dénouements sont également définis grâce à des tables prédéfinies.



ET LE RESTE

La présentation du jeu, ainsi que sa mécanique tiennent sur la première moitié du livre. L'autre moitié est consacrée aux différentes tables proposées (pour les cadres, les dénouements) ainsi qu'à un chapitre particulièrement intéressant s'intitulant Rediffusion. Ce chapitre est la transcription incomplète d'une partie de *Fiasco* et pourtant un chapitre pratiquement obligatoire à lire. Pourquoi ? Parce que le gros problème du jeu vient du fait que l'auteur, sous couvert de proposer un concept original, se parle à lui-même et ne structure à aucun moment son propos. Il est difficile, à la première lecture, de savoir comment le jeu se joue, notamment, comment le jeu se met en place ! C'est assez contraignant de devoir, au fil de sa lecture, prendre des notes sur les éléments utiles et nécessaires pour sa partie et mettre de côté tout un pan du texte qui n'apporte aucune aide ou aucun éclairage sur le jeu en lui-même.



CONCLUSION

Fiasco est un jeu de rôle faisant la part belle aux relations entre personnages, à l'interprétation et aux situations absurdes et catastrophiques. Le système de jeu est simple, facile à prendre en main.

Le reproche principal, vous l'aurez compris, vient de la rédaction du jeu. Le fait que l'auteur parle souvent pour ne rien dire, pour noyer le poisson, nuit à l'appropriation des règles, cela ne pouvant arriver qu'après au moins une relecture voire s'accompagnant d'une prise de note. On peut également lui reprocher la gestion tactique des dès dans leur répartition



afin d'orienter le devenir de son personnage et ceux des autres.

Je conseillerai, en revanche, lors de la définition des éléments de base de la partie, de donner un besoin ou un objet à tous les joueurs afin qu'ils aient tous un but à atteindre qui soit clair, car relier uniquement 2 personnages au travers d'un lieu peut être trop peu orientant dans le développement de son histoire personnelle. Ainsi, vous pouvez tout à fait mettre de côté la table des lieux, pour la partager au centre de la table de manière à vous en servir librement comme source d'inspiration tout au long de la partie, sans la contrainte du pool de dès initial.

Certains pourront attirer l'attention sur le fait que le jeu est basé sur des cadres et des tables « de résolution », mais la variété des cadres (disponibles dans le livre et sur Internet), ainsi que le tirage aléatoire des éléments qui seront mis en scène, devraient vous permettre de jouer un certain temps avec ce jeu. Et rien ne vous empêche, même si cela représente un peu de travail, de créer vos propres cadres, et pourquoi pas de nous les proposer.

Fiasco est un jeu qui favorise les scènes catastrophes, les situations hallucinantes et les finals explosifs. Un vrai régal (une fois que les règles ont été bien ordonnées).

FIASCO

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 19,95 euros
- Format : Couverture souple avec rabats, A5
- Nombre de pages : 130
- Éditeur : Edge

JÉRÔME « SEMPAI » BOUSCAUT

ESTEREN TOUR 2012

ÉTÉ 2012

PARIS - VILLEPINTE

5, 6, 7 & 8 juillet

Japan Expo Comic Con 2012

PARIS

23 & 24 juin

Paris est Ludique !

PARIS

Vendredi 13 juillet

Librairie l'Antre-Monde

Plaisance-du-Gers

Samedi 25 août

RPGers 2012

Merville-Franceville

15 et 16 septembre

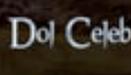
Cidre et dragon 2012

INDIANAPOLIS - USA

16, 17, 18 et 19 août

Gen Con Indy 2012

programme complet sur www.esteren.org





PENDRAGON



N'EST PAS MORT CE QUI À JAMAIS DORT...

Ah non, il y a erreur, je me suis trompé d'ouvrage à critiquer ! Mais en y réfléchissant bien, en parlant de grands anciens je ne suis pas tombé bien loin avec *Pendragon* ; après tout 25 ans (déjà !) nous séparent de la première édition française, sortie en 1986 chez Gallimard dans une boîte en plastique ressemblant aux livres dont vous êtes le héros – si si, une boîte en plastique, comme *l'Œil Noir* ! Aujourd'hui, ce sont les Éditions Icare qui se sont attachées à

traduire la dernière édition de ce jeu mythique (toujours pas de Cthulhu à l'horizon, mais mythique tout de même) et nous offrent un gros pavé noir et blanc de 300 pages, agrémenté de nombreuses illustrations, présentant une maquette aérée, claire et lisible. Au niveau des illustrations, question de goût me direz-vous, certaines sont inédites (et magnifiques) d'autres datent un peu et quelques-unes ne sont pas du meilleurs effet, gâchant parfois l'homogénéité de l'ensemble.

FANTASTIQUE MÉDIÉVAL !

Je ne vais pas vous faire l'affront de vous présenter le contexte du jeu, qui est resté le même depuis 25 ans (ou 1000, ça dépend du point de vue) ; qui ne connaît pas au moins en partie la légende du roi Arthur, d'Excalibur et de cette Bretagne médiévale fantasmée ? On est bien là face à un jeu « medfan » mais exit les kobolds, elfes, gobelours, illithids et autres orques ! Non, ici l'univers est plus poétique, il n'y a pas de donjons à explorer, la magie est rare et les magiciens sont mystérieux. Bien sûr il existe des créatures fantastiques ou féeriques mais on ne les rencontre pas à la première croisée des chemins venue. Qu'est-ce qu'on joue alors ? Prêtre, guerrier ou magicien ? Rien de tout ça : à *Pendragon*



on joue des chevaliers, uniquement des chevaliers, et on respecte le code de la chevalerie, l'amour courtois et tout le toutim. Quelques adaptations sont cependant proposées pour permettre un éventail de choix plus large, ou même de jouer des femmes. Mais principalement vous allez jouer des chevaliers du royaume de Logres.

UN MOTEUR DE JEU ANCIEN MAIS ORIGINAL

Le système de jeu date, à peu de choses près, de la première édition ; c'est une variante du système Chaosium toujours utilisé par *l'Appel de Cthulhu* (encore !) mais qui utilise uniquement des D20. On a donc un ensemble de caractéristiques et des compétences, rien de nouveau sous

le soleil. L'originalité de ce corpus de règle, ce sont les traits de personnalité qui servent de guide à la personnalité de votre chevalier et fonctionnent par paire d'opposés : chaste / luxurieux, miséricordieux / cruel, sobre / bon vivant, etc. Les personnages sont donc définis par un ensemble de valeurs morales, pas un carcan cependant, qui mettent l'accent sur l'idéal de la chevalerie tel qu'il était perçu au travers des chansons de geste du Moyen Âge. Les règles sont simples et intuitives, j'apprécie tout particulièrement la lecture directe du dé en cas d'opposition : chacun jette un D20, doit obtenir un score inférieur ou égal à son niveau dans la compétence concernée et c'est celui qui obtiendra la valeur la plus haute





La bonne idée des Éditions Icare a été de proposer une série de courts scénarios sous forme d'abonnement pour un prix très modique. L'abonnement doit s'étaler sur une année, et à l'issue les souscripteurs recevront, au format papier cette fois, la compilation de ces courtes histoires. L'idée en soi est assez novatrice pour être soulignée et surtout elle nous permet de patienter agréablement jusqu'à la sortie de la *Grande Campagne*. En effet, il y a bien un lien entre les deux puisque les *Chroniques de Pendragon* prennent place pendant le règne d'Uther et opposeront les PJ à de vils Saxons et autres chevaliers renégats.

Sans être réellement exceptionnels, et somme toute assez linéaires, ces scénarios ont pourtant le mérite d'exister et d'être finalement de bonne facture et agréablement mis en page. Aucune raison de bouder son plaisir, d'autant que le matériel ancien sur *Pendragon* n'avait jamais autant insisté sur la période pré-arthurienne et ça c'est franchement agréable. Et puis même pas 3€ par mois, c'est quasiment indolore pour le portefeuille le plus sensible, avec le plaisir de recevoir un beau bouquin en dur à la fin de l'année ! Vous voulez jouer à *Pendragon* ? Vous voulez du matériel pour assimiler au mieux le règne d'Uther ? Aucune hésitation à avoir !



au dé qui remportera l'opposition. *Pendragon* propose également ce qu'on pourrait appeler maintenant du méta jeu. En effet, une campagne est rythmée par les saisons estivales et hivernales. Lors de ces dernières, vos personnages vont rester bien au chaud près de la cheminée et vont apprendre progressivement à gérer leurs domaines et fiefs, leurs familles et leurs descendances. Oui vous avez bien lu, on ne se contente pas d'incarner un personnage unique, mais une lignée.



TUER LE DRAGON, SAUVER LA PRINCESSE ?

On bavarde, on bavarde, mais si on jouait ? L'ouvrage nous propose deux scénarios (dont un de création française) complets et plutôt simples mais qui sont vraiment calibrés pour vous plonger dans l'ambiance particulière qui devrait se dégager d'une partie de *Pendragon*. Le bonus qui fait plaisir de cette dernière édition, c'est la présentation des prémices de la mythique *Grande Campagne de Pendragon* (prévue pour une sortie en deux tomes) qui emportera vos joueurs depuis le règne du roi Uther jusque la fin du règne d'Arthur, soit environ 80 ans de jeu. Autant vous dire qu'il risque d'y avoir pas mal d'heures de jeu en perspective, qu'il

va vous falloir prévoir des mariages avantageux et ne surtout pas négliger la gestion de votre patrimoine...

DÉPART POUR AVALLON

Je me laisse tenter ? Si vous avez juste l'intention de jouer quelques *one shot* de ci de là, revoyez *Excalibur* (le film), prenez un système de jeu que vous maîtrisez et lancez-vous à l'aventure, mais n'investissez pas dans *Pendragon*, vous seriez déçu. En revanche, si vous êtes prêt à tenter une expérience de campagne inédite, ce jeu est fait pour vous ! *Pendragon* est, parmi tous les jeux que j'ai pratiqués, un de ceux qui se prêtent vraiment le mieux à cet exercice. Certes il n'est pas forcément facile à aborder et on peut se sentir perdu par certaines règles inhabituelles pour le rôliste lambda, mais le jeu en vaut la chandelle ; loin des poncifs du médiéval fantastique classique il vous fera rêver et vous dépaysera vraiment. Un *must have*, sans aucun doute.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 39,90 euros
- Format : Couverture rigide, A4, noir et blanc
- Nombre de pages : 298
- Éditeur : Editions Icare

YANICK « AMARANTH » PORCHET

King Arthur Pendragon

Feuille de Chevalier

Joueur _____

Données Personnelles

Nom _____
 Age _____ Rang d'Aïnesse _____
 Pays d'origine _____
 Culture _____
 Religion _____
 Seigneur-Lige _____
 Classe Actuelle _____
 Foyer Actuel _____

Traits de Personnalité

Bonus de Chevalerie (total trait - 80) _____

Bonus Religieux (Tous les Traits soulignés à 10+) _____

<input type="checkbox"/> Chaste	<input type="checkbox"/> Luxurieux
<input type="checkbox"/> Énergique	<input type="checkbox"/> Paresseux
<input type="checkbox"/> Clément	<input type="checkbox"/> Rancunier
<input type="checkbox"/> Généreux	<input type="checkbox"/> Égoïste
<input type="checkbox"/> Sincère	<input type="checkbox"/> Trompeur
<input type="checkbox"/> Juste	<input type="checkbox"/> Arbitraire
<input type="checkbox"/> Miséricordieux	<input type="checkbox"/> Cruel
<input type="checkbox"/> Modeste	<input type="checkbox"/> Fier
<input type="checkbox"/> Spirituel	<input type="checkbox"/> Pragmatique
<input type="checkbox"/> Prudent	<input type="checkbox"/> Impulsif
<input type="checkbox"/> Sobre	<input type="checkbox"/> Bon Vivant
<input type="checkbox"/> Confiant	<input type="checkbox"/> Méfiant
<input type="checkbox"/> Valeureux	<input type="checkbox"/> Couard

Trait dirigé _____
 Trait dirigé _____

Passions

Loyauté (Seigneur) () _____
 Amour (Famille) () _____
 Hospitalité () _____
 Honneur () _____

Caractéristiques

TAJ _____ (Chute)
 DEX _____
 FOR _____
 CON _____ (Blessure/Majure)
 APP _____
 Dégâts (FOR + CHA) _____ d6
 Rythme de guérison _____
 (FOR + CON) / 10
 Vitesse _____
 (FOR + DEX) / 10
 Signes Particuliers _____

Points de Vie (TAJ + CON) _____
 Inconscience (Point de Vie / 4) _____
 Blessures _____

Chirurgie Nécessaire

Compétences

Canotage () _____
 Chant () _____
 Chasse () _____
 Composition () _____
 Connaissance des Faës () _____
 Courtoisie () _____
 Danse () _____
 Éloquence () _____
 Fauconnerie () _____
 Folklore () _____
 Gestion () _____
 Héraldique () _____
 Intrigue () _____
 Jeu () _____
 Jouer [] () _____
 Lecture [] () _____
 Natation () _____
 Premiers Soins () _____
 Reconnaissance () _____
 Religion [] () _____
 Romanesque () _____
 Séduction () _____
 Tournesol () _____
 Vigilance () _____

• _____

• _____

• _____

• _____



Combat

Bataille () _____
 Siège () _____
 Équitation () _____
 Épée () _____
 Lance () _____
 Courtoisie () _____
 Lance de Fantassin () _____

• _____

• _____

• _____

• _____

• _____

• _____

• _____

• _____

• _____

• _____

Écuyer

Nom _____ Age _____
 Premiers Soins () _____
 Bataille () _____
 Équitation () _____

• _____

• _____

• _____

• _____

Épouse

Nom _____ Age _____
 App _____ Cloire _____

Gestion ()
 Chirurgie ()
 Siège ()
 • ()
 • ()
 • ()
 • ()

Richesse & Possessions

Livres (£) _____ Deniers (d) _____
 Monnaie en Bourse _____

Faveurs _____

Cloire Annuelle

Traits de Personnalité (10+) _____
 Passions (10+) _____
 Possessions (Manoirs, etc.) _____
 Niveau de Vie _____
 Bonus de Chevalerie _____
 Bonus Religieux _____
 Total de Cloire Annuelle _____

Équipement

Vêtements (£) _____

Équipement Personnel (sur Cheval #) _____

Équipement de Voyage (sur Cheval #) _____

Équipement de Guerre (sur Cheval #) _____

Équipement au Manoir _____

Armure _____ Protection _____
 Pénalité de DEX _____ Encombrement _____

Histoire Familiale & Événements clés

Né _____ Ecuyer _____ Adoubé _____ Marié _____
 Table Ronde _____ Mort _____
 Nom du Père _____ Classe du Père _____
 Cloire transmise _____
 Caractéristique Familiale _____
 Nom de l'Épouse _____ Nom de l'Amante _____
 Enfants _____

Testament _____

Histoire du Chevalier

Date Événement important Cloire récente Total de Cloire

Chevaux

Meilleur Cheval de Guerre (#1)
 Nom _____ Age _____
 Type _____ Dégâts _____
 Mouvement _____ Armure _____ PV _____
 CAJ _____ CON _____ DEX _____

Meilleur Cheval de Monte (#2)
 Nom _____ Age _____
 Type _____ Dégâts _____
 Mouvement _____ Armure _____ PV _____
 CAJ _____ CON _____ DEX _____

Cheval de l'Écuyer (#3)
 Type _____ Dégâts _____
 Mouvement _____ Armure _____ PV _____
 CAJ _____ CON _____ DEX _____

(#4) Type _____ Age _____
 Mouvement _____ Dégâts _____ PV _____

(#5) Type _____ Age _____
 Mouvement _____ Dégâts _____ PV _____



PROSOPOPÉE

« La prosopopée est une figure de style qui consiste à faire parler un mort, un animal, une chose personnifiée, une abstraction. Elle permet d'animer davantage l'allégorie, de la rendre vivante en la faisant parler comme un être doué de paroles. Le personnage fictif accède ainsi à un niveau extrême d'humanité » (Wikipédia).

Après cette définition, pour le moins pompeuse mais nécessaire, je vous invite à me suivre, au fil de cette chronique onirique, pour vous présenter ce jeu de Frédéric Sintès qui mérite qu'on s'y attarde.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

L'ouvrage se présente sous la forme d'un livre au format A5, couverture souple, en noir et blanc. En feuilletant, on est tout d'abord marqué par la mise en page du texte aérée, parsemée de nombreuses illustrations parfaitement en accord avec le thème du jeu. L'ensemble bénéficie d'un côté épuré, sans pour autant être dénué de sens, ou incomplet, bien au contraire. L'auteur a fait le



choix judicieux de ne pas partir dans des envolées lyriques au cours desquelles beaucoup auraient décroché. Ici, le texte se veut simple, calme, posé, à l'image de l'univers onirique proposé.

Le livre se compose de 7 chapitres s'enchaînant d'une manière tout à fait logique, ce qui est très agréable. Il n'y a pas véritablement de rupture entre les chapitres, fluidifiant ainsi le discours. Une impression d'être guidé d'une manière assez didactique se poursuit tout au long des pages.

C'EST BIEN BEAU, MAIS EN FAIT PROSOPOPÉE C'EST QUOI ?

Prosopopée est un jeu de rôle à la narration partagée, entre les Médiums (PJ) et la Nuance (le MJ). Le point de départ est simple : toutes les personnes autour de la table sont des Peintres, c'est-à-dire des divinités qui peignent un tableau ayant la particularité d'être vivant. Ces Peintres recherchent l'harmonie, la beauté mais parfois, du fait des humains qu'ils ont créé, celle-ci est menacée. Pour parvenir à la rétablir, certains Peintres vont s'incarner dans des humains pour devenir des Médiums. Ces derniers ont donc une compréhension totale du monde qui les entoure. Ils savent que les esprits parlent, que le monde est composé de Couleurs et seront doués d'un

Attribut étrange (dont on reparlera plus tard). Leur but est de parvenir à résoudre les Problèmes qui affligent les communautés humaines.

L'un des Peintres va, non pas s'incarner dans un humain, mais endosser le rôle de la Nuance. Son but est de poursuivre la peinture du tableau et de faire vivre le monde dans lequel les Médiums se trouvent. Ce monde a une caractéristique principale : il n'a pas de nom, ni lui, ni ses habitants. Je m'explique : lorsque vos joueurs arpenteront un village de pêcheurs, ils ne rencontreront ni une Asami, ni un Jiro mais plutôt « celle qui parle aux chats » ou « celui qui pêche au large ». Ils sont définis par leurs particularités et non par un prénom. L'influence que l'on retrouve là est clairement celle de l'animé *Mushishi*. Parmi les autres sources d'inspirations, on peut citer aisément celle de Miyazaki au travers de *Princesse Mononoke* ou *Le voyage de Chihiro*.

UN MÉDIUM, ÇA SE CRÉE

Un Médium est donc un dieu incarné dans un humain. Il a conscience





de la réalité du monde qui l'entoure et possède un Attribut étrange qui est une capacité semi-divine. Cette dernière leur donne une affinité particulière pour une couleur qui compose le monde, ainsi que la capacité de méditer. Cet Attribut se doit d'être particulier à votre Médium sans être spectaculaire. Ainsi votre avatar pourra « voir les esprits », « rassurer les personnes par ses paroles », voire (si cela est accepté par l'ensemble des joueurs) « avoir un corps translucide ».

Cet Attribut devra être associé à une des 6 couleurs qui forment le monde. Parmi ces Couleurs, vous trouverez le « vide », « l'harmonie », « les éléments », « les végétaux », « les animaux » et « les objets ». Pour terminer la création de votre Médium, vous allez devoir le doter de 3 Méditations puisque c'est par leur intermédiaire que vous résoudrez les Problèmes rencontrés. Ces Méditations sont « la sensibilité », « la sagesse », « la perception », « la science » et « le savoir-faire ». Comme vous l'aurez compris, ici pas



de « tranchage de membres », ni de « tireur d'élite » ou de « assassin la bave aux lèvres ».

ET MAINTENANT, PEIGNONS !

Une fois vos Médiums créés, la partie peut commencer, sans préparation pour le MJ (ou Nuance) puisque la seule contrainte est de jouer dans un monde sans nom, à une époque anté-industrielle. Pour le reste, vous avez toute liberté concernant le contenu de votre univers, qui sera, ainsi, différent à chaque partie.

La clé de votre narration va tenir dans le Cercle des Couleurs, ces couleurs qui composent le monde. Il va vous permettre de créer des Problèmes tout au long de la partie en les associant à une Couleur. Ce cercle va également vous permettre de faire évoluer vos Médiums et de savoir à quel moment votre intrigue se termine. Vous pouvez vous en servir comme source d'inspiration pour créer des embûches dont le thème n'a pas été abordé au cours de votre histoire.

Pour bâtir une histoire dans laquelle tout le monde sera à l'aise, la première chose à faire est de se mettre d'accord sur un élément que tous les joueurs ont en commun et qui soit inspirant. Il peut s'agir d'un tableau, d'une musique, d'un objet. A partir de là, la Nuance va poser le premier



décor, dans une saison précise. Ensuite, la narration est libre. Les Médiums décrivent les actes de leurs personnages. La Nuance expose les décors et les réactions des PNJ rencontrés. Puis, d'une manière tout à fait naturelle, les premiers Problèmes vont apparaître, et seront alors associés à une Couleur. Afin de résoudre ces déséquilibres, le système de jeu se veut simple et intuitif. Au centre de la table, un pool de dés dits « d'Offrande » va servir à récompenser durant toute la partie les joueurs pour leur narration. Inutile de ne récompenser que les tirades mémorables, soyez généreux et félicitez de cette manière une idée qui vous plaît, un bon mot, ou une description qui vous parle. Ces « dés d'Offrande » vont vous permettre de résoudre les Problèmes, en vous servant de vos Méditations. Pour cela, vous devrez obtenir un nombre de succès égal à la difficulté du Problème, sous la Méditation utilisée.

Le système de résolution est dyna-

mique et va influencer sur le monde décrit. Si vous parvenez à résoudre un Problème en obtenant exactement le nombre de succès nécessaire, votre Médium résoudra par-là même l'ensemble des Problèmes de difficulté moindre. Si le nombre de succès est insuffisant, le Problème va évoluer en conséquence de cet échec, pouvant devenir plus difficile ou changer de nature. Enfin, un succès trop important aura aussi des conséquences négatives.

CONCLUSION

Prosopopée est un jeu de rôle tourné vers l'esthétisme du monde décrit. Tout est fait pour servir ce but : les personnages sont altruistes, non violents, usant de méditation pour influencer sur leur environnement, recherchant la restauration d'une harmonie brisée.

Si l'on devait lui reprocher une chose c'est peut-être le manque de cadre,





ou de véritable didacticiel pour les joueurs débutants. La très grande liberté dans la création pourra gêner des personnes peu habituées à cela. Toutefois, si la Nuance a déjà une petite expérience dans le domaine, et que les Médiums apprécient les films de Miyazaki, la découverte de cet univers se fera sans aucun souci. L'onirisme qui se dégage de cet ouvrage, le texte qui se veut limpide, les illustrations magnifiques servant parfaitement à la mise en place d'un univers « zen », tous ces éléments font de *Prosopopée* un jeu à part entière qu'il est nécessaire de découvrir !

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 14 euros
- Format : Couverture souple, A5
- Nombre de pages : 88
- Éditeur : Auto-édition

JÉRÔME « SEMPAI » BOUSCAUT



shows serious
er the accident
nce". He says
sleep troubles
the horrific
get a way int
get a w



6 CAUCHEMARS

contemporains



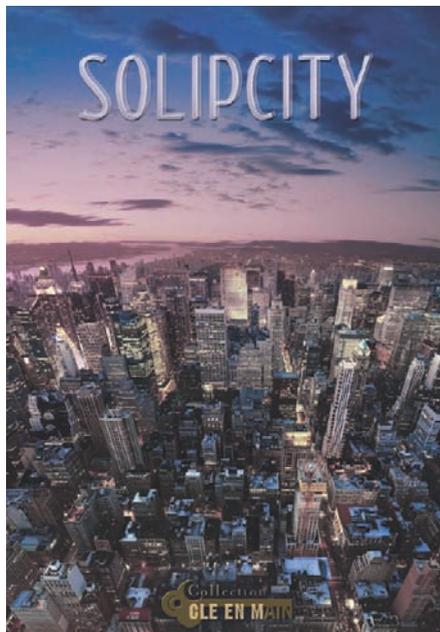
PAR BENOIT ATTINOST, OLIVIER CATRA,
ANTHONY « YNO » COMBEXELLE,
CHRISTOPHE « TIRODEM » GÉRARD,
FRANCK PLASSE ET JÉRÔME V.

6 AUTEURS DE JDR, 6 HISTOIRES D'HORREURS,
6 RAISONS DE TREMBLER...

NIGHTMARE



SOLIPCITY



Vous venez de vous réveiller, il est 6 h 17. Comme tous les matins, vous vous levez, passez par la case salle de bain, voire petit déj'...

Mais quelque chose ne colle pas. Quoi, vous ne le savez pas, mais vous le sentez au plus profond de vous. Ce n'est qu'en sortant dehors que vous êtes confronté à l'horrible vérité, il n'y a plus que vous ! Pas un passant, pas un animal, rien... Pourtant vous êtes à Manhattan, dans l'une des villes les plus peuplée du monde. Vous vous frottez les yeux comme pour sortir d'un mauvais rêve, mais rien ne change. Devant vous ne s'impose plus une réalité, mais bien « La Réalité », la seule qui existe, la vôtre !

C'est par cette scène que débute *Solipcity*, troisième production de La collection *Clés en mains*.

Ce thème, à l'instar des deux premiers (2012 *Extinction - Maraudeur N°2* - et *Asgard - Le crépuscule des dieux - Maraudeur N°5*) nous envoie des relents d'Apocalypse. Cette fois, ce n'est plus avec une fin du monde annoncée, mais de manière plus subtile que se fait l'entrée en matière. Toutefois, à la lecture des premières pages, le doute n'est plus permis.

Trois visions de l'Apocalypse, dont l'auteur de celle-ci est Jérôme V. Alors, que vaut vraiment ce nouvel opus ? Es-ce que le thème et cette gamme commence à trouver ses limites ? C'est ce que je vais tenter de vous dire.

CLÉS EN MAIN DE PÈRE EN FILS

Je vais revenir rapidement sur cette gamme qui dorénavant commence à être connue de tous. Je ne m'attarderai ni sur son format A5 facile à prendre en main et transportable n'importe où, composé d'un blister contenant un livret avec la campagne, dix fiches de personnages prêts à jouer, six fiches de règles et quelques fiches aides de jeux. Ni sur les règles « une version ultra sobre du système DK... mécanique très intuitive permet facilement à tout un



chacun une prise en main rapide. » Pour en savoir plus, je ne peux que vous inviter à lire ou relire les numéros du *Maraudeur* comprenant la critique de l'un des précédents tomes de la collection.

Comme à son habitude, les XII Singes nous proposent un ouvrage bien fait à la maquette agréable, collant parfaitement au style. De même les illustrations sont de bonne qualité et immergent et soulignent parfaitement l'action ou le scénario qu'elles servent avec inspiration. Bref, on reste dans du connu et ce qui a fait toutes les lettres de noblesse de la gamme.

De plus, j'ai remarqué que les aides de jeux ont subi une petite montée en gamme. Oh rien d'exceptionnel, mais suffisamment pour que cela soit relevé et apprécié. La poignée de pages est passé du papier standard au papier glacé. Les couleurs ressortant davantage et par la même ne subissant aucune perte. Un effort simple, mais honorable, de la part des XII Singes.

Pourtant ce blister semble avoir reçu une malédiction auquel mon exemplaire n'a pas échappé. Une partie de la production a perdu certains éléments de son matériel en cours de route. Rien de grave, ni de dramatique. Les

six fiches de règles semblent avoir fait l'impasse, pour autant l'éditeur a été très réactif quand la nouvelle est parvenue à ses oreilles et il a immédiatement mis à disposition sur son site les fiches manquantes. C'est donc très simplement qu'au bout de quelques impressions, mon exemplaire était de nouveau complet et opérationnel. Comme je le disais, rien de bien perturbant..

SOLIPCITY - ON CROIRAIT DU J. J ABRAMS

Les règles étant connues, la composition de la gamme aussi, passons à ce qui fait le sel de ce jeu. Ce qui fait la différence entre les différentes « Clés en main » est avant tout leurs scénarios. Comme pour ses deux prédécesseurs, la trame est articulée sous





l'arborescence suivante : une scène d'introduction (un scénario), trois développements possibles (trois scénarios à ordonner selon les actions des joueurs) et enfin une conclusion servant de climax. Chacun étant bien évidemment ponctué de « Check Point » où les PJ récoltent des bonus ou des malus qui auront une incidence à la fin de l'aventure.

Néanmoins (reproche que je fais aussi aux autres), ce système de points reste obscur pour les joueurs. Ils ne se rendent pas forcément compte tout de suite qu'un événement qui peut paraître banal à leurs yeux aura au final de lourdes conséquences pour eux. Cela peut frustrer les joueurs novices et rendre paranoïaque ceux ayant déjà pratiqué des scénarios de la collection.

De plus ce volet par rapport aux autres est estampillé « MJ expérimenté ». Eh bien c'est le moins que l'on puisse dire. Il est de loin le plus complexe et si vous souhaitez l'acheter, attendez-vous à un travail conséquent de préparation et de réécriture en amont avant de pouvoir le faire jouer à votre table.

On sent que l'auteur s'est fortement inspiré des séries américaines comme « Fringe » ou « Flash Forward » (pour ne citer que celle-là) et qu'il a voulu recréer une ambiance à la fois mystérieuse et oppressante fidèle à ce que l'on peut ressentir en les regardant (ce qui d'ailleurs est le cas tout au long des scénarios).

Le synopsis est le suivant : les premiers pas de chaque PJ débutent à leur domicile à 6 h 17 précises. Les



protagonistes se réveillent dans l'île centrale de New York chacun de leur côté. Mais autour d'eux plus aucune trace de vie (humaine ou animale). Les rues sont vides, les voitures et bus semblent avoir été déposés de leurs passagers. Tous moyens de communication sont dorénavant totalement inutilisables. Quel mystère a frappé l'île ? C'est bien ça que l'on doit découvrir.

Ce canevas bien que fourmillant d'un tas de bonnes idées, manque toutefois de cohérence dans son ensemble. Certaines intrigues finissent par devenir soit convenues soit banales.

Pour un MJ ayant lu toute la campagne cela est parfaitement logique, pour des joueurs n'ayant peu ou pas de sésame pour interpréter ce qui se cache derrière ces événements troublant c'est une toute autre affaire. Ils finiront par se laisser porter comme dans un train fantôme, subissant les étapes une à une sans pour autant avoir une impression de maîtrise sur ce qu'il leur arrive.

Sans déflorer la teneur de la campagne, je trouve que certains passages, comme la fin du premier scénario, sont symptomatiques de cette fameuse linéarité. Et certains PNJ ayant une attitude de poteau indica-

teur (faites ci, faites ça...) n'arrangent rien à l'affaire.

Reproche quasi similaire pour le scénario 2 et 3 où les PJ sont poussés à se rendre dans divers quartiers sans forcément comprendre pourquoi. Le scénario 4, est cependant de loin celui que j'ai préféré. Il y a une logique, apportant son lot de réponses aux





questions restées en suspens. Bref, il rend enfin les PJ acteurs de l'intrigue.

Lorsqu'ils doivent choisir ce qu'ils ont à faire, quelques pistes s'offrent à eux (plus ou moins évidentes), mais pourquoi les suivre ? Quel est le sens de tout ce qui arrive ? Le fait que les PJ soient les seuls dans Manhattan ne suffit pas à rendre crédible ce besoin de recherche.



Pour ce qui est du dernier scénario, je crois que c'est bien celui avec lequel j'ai eu le plus de mal. Arrivé au climax de l'aventure, celle-ci repart dans un sens complètement inattendu et qui apportera au final que peu d'intérêt. Mais il suscitera en revanche de nouveau ce sentiment de frustration et d'impossibilité d'agir sur le cours de tant de vicissitudes.

Là encore le MJ aura du pain sur la planche pour raccrocher les wagons avec l'ensemble du scénario ou en tout cas permettre une plus grande prise main des PJ sur les choses en cours.

LA FIN N'EST QUE LE COMMENCEMENT !

En conclusion, cette campagne n'est pas un échec, bien au contraire. Cependant, c'est le traitement de l'intrigue qui pour moi pose le plus de difficultés. Laisser les joueurs dans une incompréhension quasi absolue plus loin qu'un ou deux scénarios rend le déroulement de la campagne confuse et inintelligible. Dévoiler plus rapidement le tenant de l'intrigue aurait permis de mieux en comprendre les enjeux. Une fois chaque scénario passé par ce prisme révélateur, ceux-ci auront bien plus



de sens alors qu'initialement les dessous de cette histoire n'étant révélés que dans le final. Un peu tard pour ma part !

Réservez donc *Solipcity* à une table de vieux briscards habitués aux coups bas et aux machinations retors. Si en plus celle-ci à déjà coopéré sur un schéma scénaristique similaire (*2012* ou *Asgard*) c'est encore mieux.

N'hésitez pas à relire plusieurs fois chaque scénario, à prendre des notes et surtout à aménager la campagne pour qu'elle s'adapte au mieux à la réaction de vos PJ. Avec un minimum d'effort cette aventure sera conduite sur les chapeaux de roue et pourra laisser à vous comme à vos joueurs un magnifique souvenir.

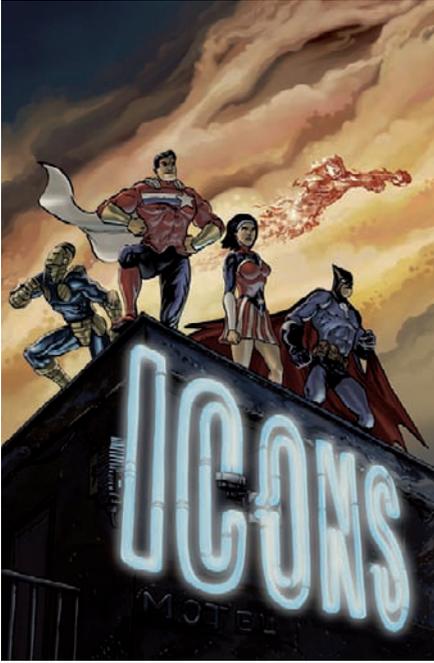
FICHE TECHNIQUE

- Prix : 29 €
- Format : couverture souple, A5
- Nombre de pages : 64 + 16 fiches noir et blanc cartonnées recto verso + 8 fiches couleur
- Éditeur : XII singes

TONY MARTIN



ICONS



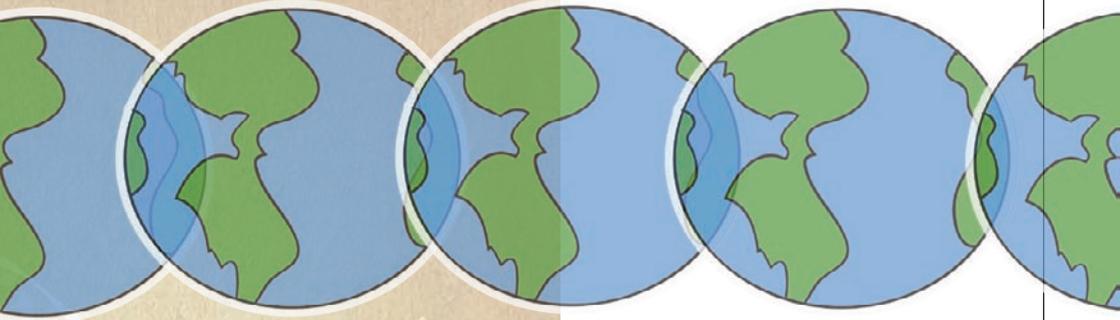
Qui a pu échapper à la déferlante de super-héros sur nos écrans depuis quelques années ? Qui n'a jamais rêvé d'être doté de pouvoirs surhumains ? Quel enfant n'a jamais souhaité pouvoir voler ? Eh bien, avec *Icons*, édité chez John Doe, c'est possible mais autour d'une table de jeu de rôle ! Laissez-moi deux secondes, j'enfile mon slip sur mon collant et je m'en vais vous conter mon voyage au cœur de cet ouvrage.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Le premier contact visuel avec l'objet donne clairement le ton du jeu : du *four-colour* en puissance. L'illustration est très inspirante et vraiment très jolie. Et lors du feuilletage de l'ouvrage, on se retrouve avec un livre tout en couleurs « flashy », très agréable à regarder. De nombreuses illustrations « cartoonesques » illustrent les propos, dans un esprit très léger. On remarquera également la présence de bulles dans lesquelles vous retrouverez des citations célèbres de vos super-héros préférés, participant ainsi à l'ambiance générale du jeu.

JE VEUX DES POUVOIRS !

Les cinq premières pages du livre vous présentent les grandes lignes du jeu, les termes que vous allez rencontrer régulièrement au fil des pages tels les spécialités, la ténacité ou les pouvoirs. La chose très maline de ce jeu est d'utiliser des échelles de valeurs et des marges de réussites. Puis on rentre dans le vif du sujet, à savoir la création de votre héros, car aucun doute là-dessus, vous êtes un héros ! Le jeu propose deux façons de créer votre personnage. Celle qui est la plus développée consiste en un tirage aléatoire de toutes les composantes de votre héros comme son origine, ses capacités, ses pouvoirs, etc. Cette



manière de faire conduit le joueur à s'adapter au tirage effectué, à être imaginaire et participatif. Mais en créant ainsi son personnage, on peut aboutir à un certain déséquilibre entre les héros, équilibre qui sera plus ou moins retrouvé au travers de la ténacité (mais j'y reviendrai ultérieurement). Pour éviter de frustrer les joueurs qui ont déjà une idée en tête et qui souhaitent absolument avoir tel ou tel pouvoir, vous avez la possibilité de répartir un ensemble de points entre toutes les « caractéristiques » de votre personnage, nivelant par là-même les différences de niveau entre les joueurs.

Mais revenons-en au fun du tirage aléatoire de votre héros. Pour ce faire, il vous faudra vous munir de 2D6 et suivre les résultats présentés dans différentes tables. Vous débuterez par son origine. Sera-t-il un homme entraîné tel Batman, ou transformé comme Spiderman, etc. ? Vous définirez ensuite le niveau de chacune de ses 6 capacités (avec une règle de « viabilité » du personnage pour

éviter les malchanceux du jet de dés). Puis, nous arrivons à ce qui vous intéresse, les pouvoirs. Vous pourrez en avoir de 2 à 5, dont la nature ira de l'altération au mouvement en passant par l'attaque. Une fois définie la nature, une autre table vous permet de définir précisément ce pouvoir. Par exemple, en ayant tiré au sort un pouvoir d'attaque, cette nouvelle table vous permettra de savoir si ce pouvoir est de type « immobilisation », « aura », « paralysie », ou autre.

Une chose très appréciable vient du fait qu'en tirant plusieurs fois le même pouvoir, on peut choisir d'en augmenter le niveau ou de relancer les dés.





Au-delà de ses pouvoirs et capacité surnaturelles, votre personnage possède aussi des spécialités (de 1 à 4), c'est-à-dire des compétences dans lesquelles il est plus ou moins bon, par exemple des capacités acrobatiques, en informatique, etc.

L'auteur propose ensuite de vous guider dans la création de votre équipe et sur la manière de la gérer du point de vue des ressources, de la ténacité...

Le livre se poursuit par une longue section dédiée aux descriptions des spécialités, des pouvoirs et des règles associées.

SUPER-HÉROS DANS UN COMICS

Icons vous permet de jouer/suivre des super-héros au cœur d'une histoire que l'on pourrait lire dans un

comic. Pour simuler cela, l'unité de temps est la case. De cette manière, votre personnage peut faire tout ce qu'il veut à partir du moment où ce qu'il décrit peut être dessiné dans une case ! Lorsque tous les personnages ont joué une fois, c'est-à-dire que chacun a eu sa case remplie, on parle alors de planche complète et on passe à la suivante. Dans le chapitre « Action ! », vous trouverez tout ce dont vous aurez besoin pour mettre en scène les personnages, gérer les distances, comment utiliser les capacités et les différentes manœuvres à utiliser contre vos adversaires.

Mais peut-être le cœur du jeu vient-il de la partie consacrée à la ténacité. Comme effleurée précédemment, la ténacité va être un des moyens de rééquilibrer la balance entre des personnages bourrés de pouvoirs et d'autres plus humains, puisque plus vous aurez de pouvoirs moins vous aurez de ténacité. Cette dernière va vous donner un certain nombre d'avantages que vous choisirez au cours de la partie.

Lors de la création du personnage, vous avez la possibilité de choisir des Aspects sous la forme d'Atouts et de Failles. Ce sont des facettes de votre héros qui ne sont pas liées à ses super pouvoirs mais qui le servent (ou le desservent dans le cas des Failles) au cours des histoires. En activant



un de vos Aspects, vous gagnerez la possibilité de dépenser un point de ténacité, vous conduisant à pouvoir fixer la marge de réussite à atteindre, à chercher un avantage en modifiant le trait nécessaire pour résoudre un souci (surtout si vous n'êtes pas bon dans le domaine demandé). Mais surtout vous aurez la possibilité de « RetCon ». Ce terme est typique des *comics* et donne au joueur la liberté de narrer un élément jusque là inconnu et le rendre ainsi vrai. Cela peut concerner le contenu d'une pièce, celui du fond de votre poche, une connaissance dans une ville étrangère, etc.

Enfin, la dernière utilisation de la té-

nacité est l'activation d'une prouesse. En la déclenchant, vous allez utiliser un trait connu de votre personnage d'une manière totalement différente de votre habitude. Vous pourrez utiliser votre super vitesse pour créer une tornade par exemple.

Bien évidemment, au fur et à mesure de l'avancée de l'histoire, plus vous utiliserez votre ténacité moins vous en aurez. Une des manières d'en récupérer est d'accepter l'activation, par le MJ, d'un de vos Aspects et d'en accepter les conséquences. Ainsi, un personnage malchanceux pourrait très bien voir le sol s'effondrer sous ses pieds.





LE SUPER MJ

Pour éviter de vous retrouver seul face à une bande de super-héros, bardés de pouvoirs, un chapitre entier vous est dédié, à vous MJ, pour gérer ces héros en puissance. Vous y apprendrez comment superviser la création de leur équipe, comment sont structurées en général les histoires de « super-slips ». Et peut-être le plus important pour certains, un générateur aléatoire d'aventures très pratique pour lequel, tout comme la création des personnages, vous aurez

besoin de 2D6 pour définir l'intrigue principale.

Et puis, OK, ce sont des super-héros sans peur et sans reproche, mais vous, vous disposez également de vos super-héros, enfin, de vos super-vilains. Plus d'une vingtaine de pages sont consacrées à une galerie de vilains auxquels sont associées des idées d'aventures.

CONCLUSION

Icons vous propose de jouer, dans un comic, des super-héros faisant face à



des super-vilains. La création fun par un tirage aléatoire des personnages et le côté assez complet des pouvoirs conduisent à des personnages originaux. Le paramètre ténacité, essayant de donner autant de poids à des surhumains qu'à des super-héros, est très bien trouvé. Et que dire du générateur aléatoire d'intrigues, si ce n'est qu'il est très efficace, reprenant les grands thèmes de l'univers des *comics*.

Si je devais regretter une chose c'est le choix de la couverture qui n'est absolument pas raccord avec les illustrations à l'intérieur du livre. Ces dernières sont orientées *cartoon*, avec des traits grossiers pour souligner le fait que le jeu a été créé pour que les joueurs prennent du plaisir, sans « se prendre la tête » avec des règles et des calculs, alors que la couverture nous donne l'impression d'un jeu très sérieux. Autre désagrément,

la présence d'un unique et court scénario à la fin de l'ouvrage : on aurait aimé en avoir plus. Mais on compte sur John Doe pour nous proposer prochainement la suite de la gamme !

FICHE TECHNIQUE

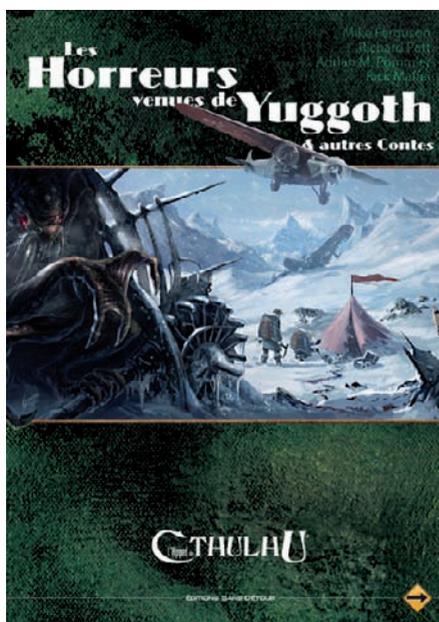
- Prix : 29 euros
- Format : Couverture souple, A5, couleur
- Nombre de pages : 136
- Éditeur : John Doe

JÉRÔME « SEMPAI » BOUSCAUT



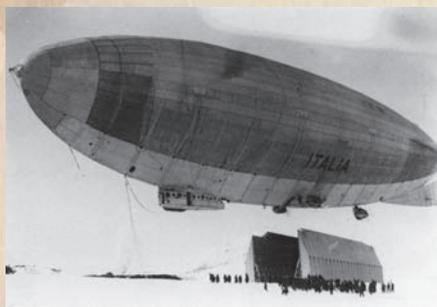


LES HORREURS VENUES DE YUGGOTH ET AUTRES CONTES



Le moins que l'on puisse dire à propos des ouvrages publiés par les éditions Sans-Détour, c'est qu'ils sont beaux. La beauté, me direz-vous, c'est relatif et un proverbe pourrait même nous rappeler que la bouteille importe peu, pourvu qu'on ait l'ivresse. C'est donc passablement éméché que je vous rédige ces quelques lignes... Attention : si vous envisagez de jouer l'un de ces scénarios ou si vous ne savez pas ce que vous cache votre Gardien des Arcanes préféré, n'en lisez pas plus : *spoilers inside...*

Ce volume de près de 150 pages est issu de la collection « Age of Cthulhu », qui rassemble des scénarios prêts à jouer pour l'Appel de Cthulhu. Ils sont détaillés et illustrés comme il se doit, dotés de nombreuses aides de jeu ainsi que de personnages pré-tirés conçus pour l'occasion (et donc adaptés et volontaires, ce qui constitue souvent un casse-tête pour les gardiens des arcanes de ce jeu). Il rassemble quatre





scénarios indépendant. Pour autant les trois premiers, réunis sous l'appellation « le vaste champ du mal », peuvent être joués comme une mini-campagne. Le dernier scénario donne son titre à l'ouvrage mais n'a rien à voir avec les « Fungi de Yuggoth », une autre campagne publiée en français chez Descartes en 1984. Après tout, tout ce qui vient de Yuggoth n'est pas Fungi, non ?

Par-delà le bien et le mal...

« Le vaste champ du mal » est donc proposé avec cinq personnages pré-tirés dont les compétences devraient permettre aux investigateurs de venir à bout des principaux défis contenus dans les scénarios. Du moins, de ceux qui se résolvent les dés à la main. Il y a là un détective privé, un journaliste, un professeur, un baroudeur et un artiste. Pour faciliter l'intégration des personnages, les auteurs ont imaginé une Société Internationale d'Histoire & d'Archéologie. Libre au maître du jeu de s'en servir ou pas, mais cela évitera à coup sûr la sempiternelle lettre de l'oncle disparu pour lancer les investigateurs sur la piste du mal. Le premier scénario du livre s'intitule « les abominations d'Amazonie » (Mike Ferguson). Au Pérou, les personnages devront retrouver un professeur perdu dans la jungle, explorer des ruines, éviter des hommes-serpents et trouver un



trésor. Résumé de cette façon, on dirait plus du D&D que de l'Appel de Cthulhu mais rassurez-vous, il n'en est rien et il est peu probable que vos personnages choisissent la voie du « moi vois, moi tue » chère à l'ancêtre du jeu de rôle. Le deuxième scénario, « les Feux de Sumatra » (Richard Pett), est moins classique dans sa forme. Les investigateurs commencent en plein climax terrifiant, enchaînés dans une caverne surchauffée (car située sous un volcan sur le point d'entrer en éruption), livrés par des adorateurs extatiques à une divinité blasphématoire. Si ils en réchappent, ils devront seulement reconstituer le cheminement qui les a mené là, répondant à l'appel à l'aide



d'un ami désespéré. Une rencontre avec Cthugha n'est pas souhaitable mais n'est pas totalement exclue non plus. Ce scénario demande sans doute un peu plus de bouteille de la part du maître du jeu, mais devrait offrir d'excellents moments de jeu si ce dernier sait installer l'ambiance souhaitée. Le troisième scénario s'intitule « Terreur sur le toit du monde » (Rick Maffei). Il mènera les investigateurs au Tibet pour tenter de comprendre pourquoi un de leurs amis explorateurs a sombré dans la folie et s'est finalement donné la mort. Cette aventure s'ancre profondément dans la culture tibétaine et sort un peu des sentiers battus du mythe traditionnel, bien que sa forme soit peut-être la plus classique des trois premières histoires de l'ouvrage. Rassurez-vous toutefois, car comme à leur habitude dans cette gamme, les scénarios sont

jalonnés d'aides de jeu et d'encarts qui vous expliquent tout ce que vous devez savoir. Inutile de courir acheter « le Tibet pour les nuls » à la librairie du coin. Il est à noter que ces trois scénarios ont été publiés conjointement sous leur appellation générique par Goodman Games en VO en 2011.

Un grand dernier pour la route...

Le quatrième scénario de l'ouvrage, est quant à lui la traduction de « Horrors from Yuggoth », paru en VO en 2010. Il propose quatre personnages pré-tirés dont deux universitaires, un médecin et un explorateur. C'est clairement un scénario long-métrage car il s'étend sur près de cinquante pages. Il se rapproche par son ambiance de la célèbre campagne des Montagnes Hallucinées, car les investigateurs ont plutôt intérêt à bien se couvrir, mais les deux histoires sont bien séparées. Les personnages font ici partie d'une mission de secours chargée de retrouver l'équipage d'un avion qui s'est écrasé au nord de Svalbard, en Norvège,





dans une région de glaces éternelles. L'action se déroule en 1928 et mettra les courageux sauveteurs en concurrence avec une expédition russe ; mais aussi avec d'étranges phénomènes sans lesquels une partie de l'Appel de Cthulhu n'en serait pas vraiment une.

Chaque scénario est abondamment illustré par des photos d'époque, quelques dessins, de nombreuses cartes et des aides de jeu luxueuses à photocopier ou à télécharger sur le site de l'éditeur. Les personnages pré-tirés sont présentés en colonnes et doivent donc, pour un usage plus aisé, être retranscrits manuellement sur des fiches de personnages complètes. En résumé, des jungles moites du Pérou aux régions glacées de Norvège en passant par un volcan de Sumatra et les montagnes du Tibet, vous allez offrir à vos investigateurs des voyages dont ils se souviendront. Si toutefois ils ont l'occasion d'y survivre !

En conclusion, *les Horreurs venues de Yuggoth* s'ajoute à la déjà mémorable collection des merveilles publiées par les éditions Sans-Détour pour le Grand Ancien du jeu de rôle d'épouvante qu'est l'Appel de Cthulhu. Ne serait-ce que pour décorer votre bibliothèque, l'ouvrage vaut le coup. Mais ce serait un crime de ne pas y jouer...

FICHE TECHNIQUE

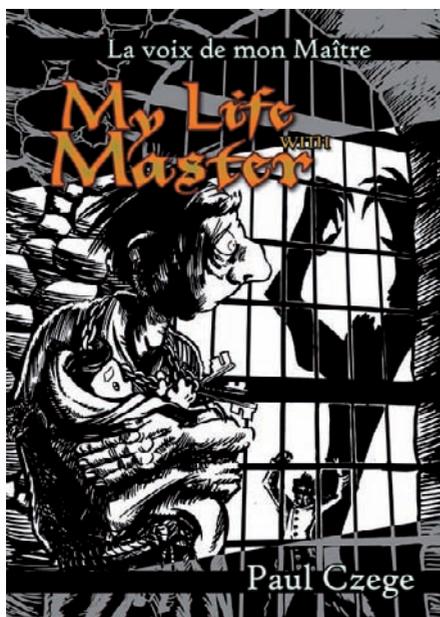
- Prix : 27 euros
- Format : A4, noir et blanc
- Nombre de pages : 144
- Éditeur : Sans-Détour

GENSÉRIC DELPÂTURE





MY LIFE WITH MASTER



My life with master, dernier jeu édité par *La Boîte à Heuhh*, nous propose de nous intéresser à la vilénie, au dégoût de soi et à l'amour à sens unique. Tout un programme, vous me direz ! Bien entendu, tout cela est à prendre au second degré. Ne souhaitant pas recevoir de nouveaux coups de fouet de la part du rédacteur en chef du *Maraudeur*, je m'empresse d'entamer ma chronique et de rentrer dans le vif du sujet.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Les habitués des jeux édités par *La Boîte à Heuhh* ne seront pas dépaysés par l'ouvrage proposé, mais remarqueront immédiatement la petite nouveauté : les rabats rajoutés à la couverture. Dessus vous retrouverez, pour le premier, le sommaire du livre et pour le second des informations sur la « vie » du jeu (les prix gagnés, la possibilité de *hack*, etc.). La mise en page des cinq chapitres est sobre, caractéristique de cette maison d'édition. L'utilisation de frises permet de toujours savoir dans quel chapitre le lecteur se trouve et participe à une ambiance « burtonnienne » bien sympa. Le style des quelques illustrations à un côté un peu « rétro » qui peut déplaire, cependant, elles servent bien



l'ambiance et mettent en scène les moments clés du jeu.

OUI MON MAÎTRE !

Vous l'aurez probablement compris au titre du jeu, le Maître va avoir un rôle central tout en étant discret. L'ambivalence de ma phrase vient du fait que le Maître n'a pas de caractéristiques intrinsèques mais va intervenir par la Peur qu'il inspire. Cette Peur s'adresse aussi bien à ses Sbires, que vous incarnez, qu'aux Villageois habitant à proximité de la « tanière » du Maître. Ces derniers vont influencer sur l'environnement par une valeur de Raison. Ces deux valeurs vont influencer sur la résolution des interactions avec les pauvres Sbires que vous êtes !

N'oubliez pas une chose, vous n'êtes que des sous-fifres, des souffre-douleurs c'est pourquoi une partie de *My life with master* commence toujours par la définition du Maître ! Pour cela, vous allez lui donner des attributs généraux, non pas physiques mais mentaux ; Ainsi, si il use de la violence pour se faire respecter et obéir ou s'il se montre plutôt manipulateur, rusé afin d'obtenir ce qu'il souhaite.

Puis, vous choisirez à quel Type votre Maître correspond parmi

quatre possibilités. Il peut être un Prédateur satisfaisant ses Besoins obligatoirement aux dépens des Villageois (comme un vampire). Il peut être également un Éleveur (à la manière de Frankenstein), un collectionneur (comme Buffalo Bill dans *Le silence des agneaux*) ou un Mentor à la Hannibal Lecter. L'ouvrage explicite ces différentes possibilités avec des exemples tirés de la littérature ou du cinéma. On constate qu'en fonction de la combinaison entre le Type et sa façon d'être avec autrui, le Maître sera radicalement différent à chaque partie.

Enfin, vous définirez tous ensemble ses Besoins (que vous aurez à satisfaire en bons « esclaves » que vous êtes) et ses Désirs. Le premier représente ce que le Maître convoite chez les Villageois, alors que le second est le but ultime du Maître, ce qu'il voudrait obtenir des Autres (telle la reconnaissance).

OBÉIS, VILE CRÉATURE !

Que ne serait un Maître du Mal sans ses sbires. Des « petites mains » travaillant pour lui, dans l'ombre, fuis lorsqu'ils sont en public à cause de leur difformité, de leur comportement étrange, etc. Toutefois, une chose n'est pas à oublier : ce sont



des hommes ! Ils ont des sentiments mais se retrouvent sous la coupe d'un Maître qui ne leur autorise aucun espoir. L'exemple le plus parlant, je trouve, est celui du bossu de Notre Dame. Ce personnage, tout comme ceux que vous créez (pouvant être également des Frankenstein en puissance) vont être caractérisés par leur dégoût d'eux-mêmes et leur Lassitude. Le premier représente l'opinion qu'a le sbire de sa condition de « monstre ». Plus il se dégoûtera, moins il se sentira humain et plus il acceptera les ordres de ce Maître qui « s'occupe de lui ». La Lassitude simule à quel point le Sbire est blasé par ce qu'il fait, ce qui lui fera accepter d'autant plus facilement les ordres de son Maître.

Mais ne voyez pas vos personnages comme de petites et frêles créatures, bien au contraire, en revanche il est tout à fait représentatif de la dualité que propose le jeu. Vous aurez ainsi pour caractéristique une capacité surhumaine et une sous-humaine. Ces capacités sont conditionnées puisque limitées mais devraient vous faciliter la vie, à moins que le MJ n'en décide autrement. Par exemple votre sbire pourra être guérir les malades sauf s'ils ont les yeux bleus (caractéristique surhumaine) et ne pourra jamais soulever de poids sauf devant une belle femme.

ET LE BUT DANS TOUT ÇA ?

Bien loin de se voir être limité à obéir aux ordres du Maître, votre personnage va chercher à se sortir de cette emprise, à prendre en main sa propre vie, ceci passant par le meurtre du Maître. Cette rébellion ne viendra que parce que votre Sbire aura tissé des Relations avec les Villageois, aura même pu développer un sentiment amoureux pour certains. La prise de conscience de son état intolérable le conduira à se révolter. Le Dénouement de l'histoire de chacun de vos Sbires est fonction de vos scores dans les différentes « caractéristiques » pouvant ainsi le conduire



à la fuite, l'intégration dans la société villageoise ou autres.

My life with master offre la possibilité de pouvoir être joué à la manière d'un JdR « classique » c'est-à-dire avec un MJ fixe qui incarnera le Maître pour tous les Sbires, ou alors, d'avoir un MJ tournant ce qui conduira chaque joueur à pouvoir prendre la place du Maître à tour de rôle. De plus, tout un chapitre du livre est dédié à des conseils de jeu, de maîtrise ainsi qu'à la retranscription d'une partie.

Conclusion

My life with master aborde un sujet peu commun, celui de la vie de Sbires au service d'un Maître du Mal. La lecture de l'ouvrage donne l'impression d'avoir entre les mains un jeu à l'ambiance lourde, voir pesante. Pourtant, en pratique, il s'avère être un jeu très fun, dans lequel les joueurs incarnent effectivement des Sbires mais dans une ambiance détendue, marrante où il n'est pas rare de rire des situations proposées.

On pourra tout de même lui reprocher son système de résolution « peu intuitif » qui nécessitera d'avoir sous les yeux, durant la première partie, l'aide de jeu fournie dans l'ouvrage concernant les différentes interactions possibles.

Les possibilités offertes de création de Maîtres variés, d'avoir un jeu sans

préparation, avec ou non un MJ tournant, et une ambiance bon enfant en font un objet ludique qui remplit parfaitement son rôle en terme de distraction et de plaisir.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 11 euros
- Format : Couverture souple avec rabats, A5
- Nombre de pages : 50
- Éditeur : La Boîte à Heuhh

SEMPAÏ

My Life with Master

Feuille des joueurs



Dégoût-de-soi

Lassitude

Peur Raison

Caractéristique sur-humain

Caractéristique sous-humain

Capturé

Si *Lassitude* est plus grande que *Raison*

L'horreur révélée

Le *Dégoût-de-soi* n'augmente pas quand il est égal ou plus grand que l'*Amour* plus la *Raison*

Le Dénouement est possible

Si l'*Amour* est plus grand que *Peur* plus *Lassitude*

Relation

Amour

Contraintes d'Épilogue

1. *Lassitude* plus grande que *Raison* plus *Dégoût-de-soi* :
le sbire fuit/court/se détourne ou renonce à son combat.
2. *Dégoût-de-soi* plus *Lassitude* sont plus grands qu'*Amour* plus *Raison* : le sbire est tué.
3. *Dégoût-de-soi* est plus grand que *Lassitude* plus *Raison* : le sbire se détruit.
5. *Amour* plus *Raison* sont plus grands que la *Dégoût-de-soi* plus *Lassitude* :
le sbire s'intègre dans la société des Villageois.
5. *Amour* est égal à zéro : le sbire renaît des cendres
du Dénouement comme une incarnation de la *Peur* à part entière.
6. *Dégoût-de-soi* plus *Lassitude* sont égaux à *Amour* plus *Raison* :
le sbire trouve un nouveau Maître à servir.

Sachez que l'Aventure n'attend pas !

*Un nouveau monde
d'Aventures vous
ouvre ses portes...*

Un jeu de Laurent Devermay & Romain d'Huissier.

- Livre de 340 pages, format comic book avec couverture souple, illustrations n&b et couleurs.
- Ecran souple 3 volets plastifié.
- Illustré par Lohran, Olivier «Akae» Sanfilippo, Gotto, Netzach & Tony Martin.
- Des règles revisitées, simples, fluides et utilisant des d6.
- Du contenu inédit.
- Une storyline évolutive (<http://devastrareincarnation.eklablog.com>)
- Un suivi thématique.



Devâstra-Reïncarnation vous emporte dans un voyage au coeur d'une fantasy riche et exotique typée manga shonen et teintée de mythologie hindoue.

Incarnez l'Avatar d'un dieu qui s'éveille et part en quête de sa Devâstra, un artefact unique contenant l'autre moitié de son héritage divin afin de fusionnez avec elle et d'atteindre la Transcendance, état de grâce qui vous permettra d'embrasser de nouveau toute votre puissance céleste.

Préparez-vous à repousser les hordes d'Asuras prêtes à jallir du Narak - une prison infernale dont les murs se disloquent inexorablement, percez les mystères et complots qui animent les cours royales de Prithivî, fabuleux berceau de la civilisation humaine inspiré de la culture indienne.

L'heure du Kali Yuga a sonné, mais avant que le Dharma ne délivre ses révélations, vous devrez mener votre ultime combat !

39,90 ttc

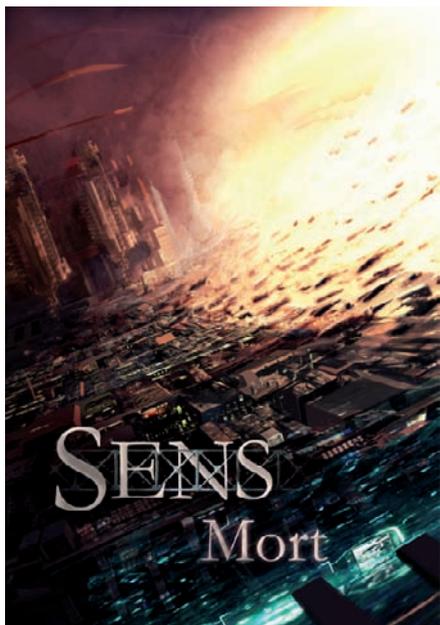
Prix de vente conseillé

Disponible sur www.pulpfever-rpg.fr
et les bonnes boutiques spécialisées.





SENS - MORT



Sens Hexalogie de Romaric Briand dévoile un nouveau pan de son univers avec ce premier supplément, *Sens – Mort*. Le format et la maquette sont similaires à *Sens – Renaissance* (dont vous retrouverez la chronique dans *Le Maraudeur* N°6). Pourtant l’auteur nous conduit vers de nouvelles pistes inexplorées afin de nous faire vivre de nouvelles expériences ludiques. Suivez-moi si vous souhaitez connaître le sens de ma chronique.

UN CHEMIN ORIGINAL

Romaric Briand nous avait, dans son précédent ouvrage, transporté au cœur d’un univers régi par un tyran, dans lequel les « bugs » (joueurs) allaient devoir évoluer. L’expérience ludique proposée et l’orientation « philo-fiction » étaient, à elles seules, un choc pour le lecteur. Les repères du rôliste étaient bousculés, l’hermétisme du texte pouvait être une barrière dissuadant le lecteur compulsif de JdR. Toutefois, avec *Sens – Mort*, l’ambiance est totalement différente de celle précédemment rencontrée.

Commençons par la présentation du contenu de ce « supplément ». Ne cherchez pas de chapitres décrivant le *background*, les secrets, les stats de



PNJ, etc. Vous ne les trouverez pas, et pour cause, tout est inclus dans le corps du texte qui se présente sous la forme d'une pièce de théâtre. Les 300 pages, qui composent l'essentiel de l'expérience proposée, retranscrivent les dialogues et les échanges entre les *bugs* et les autres personnages. Le sentiment éprouvé à la lecture est d'assister à une séance de JdR avec d'un côté le MJ et de l'autre les joueurs. Cette sensation est très agréable car le texte semble plus vivant, plus fluide et surtout beaucoup plus accessible que dans *Sens - Renaissance*. Dixit les très (trop) nombreuses références à lire en bas de page, ici, on ne se concentre plus sur le jeu, son « sens », mais bien plus sur les thématiques abordées.

Cette accessibilité accrue, peut-être la preuve de la maturité de l'auteur, permet au lecteur d'apprécier le texte à sa juste valeur et d'en apprendre beaucoup plus sur l'univers de *Sens*. Grâce à cela, l'auteur peut aborder et développer toute la tragédie que vont vivre les *bugs* au cours de ce livre. Oui, *Sens - Mort* est sombre, très sombre, et la mise en forme du texte à la manière d'une pièce de théâtre renforce ce côté tragique. Les joueurs vont vivre des événements très durs, pouvant les briser et détruire leur espoir. C'est grâce à cette



« violence » (bien plus psychologique que physique) qu'ils vont se révéler en tant que héros.

Ce long dialogue est aussi une manière habile qu'a l'auteur d'aborder les sujets qui l'intéressent et qu'il souhaite voir développer dans ce second opus de la gamme. Le MJ lisant les textes se sentira comme guidé par une main invisible, celle de l'auteur, pour mettre en scène des situations où la réflexion sera de mise. Au-delà de cette considération, Romain Briand, par ce biais, considère que le lecteur est mature, expérimenté, qu'il n'a pas besoin qu'on lui mâche le travail en lui proposant des sections de livre bien marquées dans lesquelles il



serait alors aisé de retrouver tel élément de contexte, ou tel personnage.

UNE MAIN TENDUE

Sens – Mort gagne donc en fluidité, mais aussi en espace, espace mis à la disposition d'un *background* étoffé et d'une « petite » partie Appendice plus que de bon aloi. Dans ce chapitre, l'auteur explique en quoi le système de jeu a besoin d'évoluer pour être en accord avec les thèmes de l'actuel livre. Il explique le sens de certaines références que l'on retrouve tout au long du livre, conduisant ainsi à une meilleure compréhension du texte. L'auteur donne également la possibilité de jouer 2

nouveaux types de personnages, tout aussi intéressant l'un que l'autre.

Cette partie du livre est une réelle bouffée de fraîcheur, un soulagement, puisque l'auteur nous parle. Il nous explique sa volonté initiale, ce qu'il a voulu mettre en avant sans pour autant réaliser une explication de texte, bien inutile d'une part et qui serait contre-productive d'autre part. Mais de se retrouver « dans la tête » de Romain Briand permet d'en apprendre plus et de mieux maîtriser le sujet.

SANS DÉFAUTS ?

Tout en gommant une bonne partie de ce qui pouvait être considéré comme des défauts dans *Sens – Renaissance*, *Sens – Mort* n'en est pas exempt pour autant. Le jeu reste exigeant, d'autant plus qu'avec sa forme théâtrale l'accession aux informations est particulièrement difficile. Le MJ aura beaucoup de travail pour synthétiser, compiler, assimiler toutes les informations contenues dans l'ouvrage.

Tout l'intérêt de ce jeu réside, d'une part dans son expérience ludique, mais surtout dans l'évolution des personnages et de l'histoire. Il est inutile de se lancer dans *Sens*, si vous n'avez qu'une ou deux soirées à pas-



ser. Enfin, nous avons à faire à un jeu à secrets, secrets qui semblent très loin d'être révélés ce qui peut être assez inhibant pour les MJ souhaitant faire évoluer l'histoire, proposer des scénarii alternatifs pour satisfaire leurs joueurs. Puisque s'ils s'écartent de la *storyline* prévue par l'auteur et qu'ils abordent certaines facettes du jeu sans en avoir toutes les clés, le MJ court le risque d'aller à l'encontre de la volonté de l'auteur.

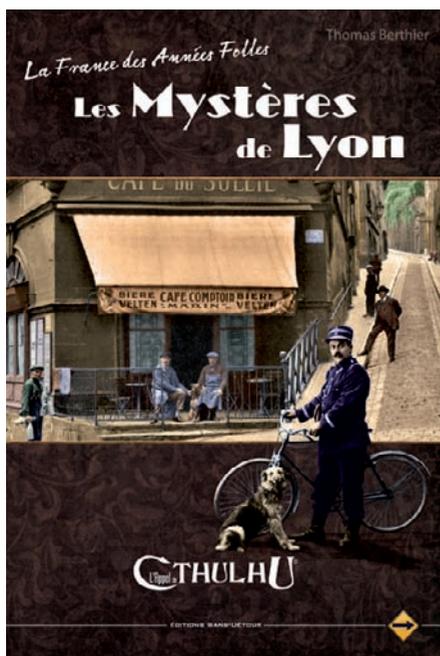
CONCLUSION

Après un *Sens – Renaissance* âpre et difficile d'accès, *Sens – Mort*, malgré la noirceur de son ambiance, se veut être un bol d'air pour le lecteur. Les textes sont fluides, les dialogues semblent être naturels et l'on se focalise beaucoup plus sur les thématiques abordées que sur la signification profonde d'un univers dont nous n'avons pas toutes les clés. La gamme *Sens – hexalogie* est une gamme exigeante, mais qui, par ce second opus, montre qu'elle est en perpétuelle évolution, où pour le moment, chaque livre est marqué par une ambiance et un traitement différents. *Sens – Mort* est une excellente surprise qui ravira les MJ et joueurs avides d'expériences ludiques fortes.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 25 euros
- Format : Couverture souple, A5
- Nombre de pages : 380
- Éditeur : Auto-édition

SEMPAÏ



LA FRANCE DES ANNÉES FOLLES : LES MYSTÈRES DE LYON

Avec *Les Mystères de Lyon*, *L'Appel de Cthulhu* renoue avec l'une de ses plus anciennes traditions : dresser le portrait d'une ville et exploiter son histoire, ses légendes, afin d'en faire un paradis pour les Gardiens des Arcanes et un enfer pour les investigateurs. Contrairement à Arkham ou à Innsmouth, deux villes tirées de l'imaginaire malade de Howard Philips Lovecraft, des villes comme Londres, New York, Marrakesh et

quelques autres sont bien ancrées dans le réel et leur histoire débordent de phénomènes étranges, de crimes inexplicables, de légendes transmises de génération en génération, fondées sur des demi-vérités ou des secrets inavouables. La bonne ville de Lyon vient désormais s'ajouter à la liste des cités où le mythe exercera son influence.

Albert Thibaudet, critique littéraire français (1874-1936), écrivait que « si Paris est la capitale de la France, Lyon est la capitale de la province », ce qui situe dans un pays centralisé comme la France toute l'importance de cette ville qui compte aujourd'hui près de 500.000 habitants. Mais ce sont des choix plus personnels qui ont conduit l'auteur, Thomas Berthier, à peindre un portrait occulte de la cité. Sa grand-mère, nous dit-il, l'a abreuvé de légendes locales dès sa plus tendre enfance. Quoi qu'il en soit, s'il ne faut pas nécessairement accorder du crédit aux récits dont il





sera question dans les pages de cet ouvrage, *Les Mystères de Lyon* remonteront un peu plus loin que des souvenirs d'enfance.

LYON DANS L'HISTOIRE

En près de trente pages, le livre nous raconte l'histoire de la cité et des terres qu'elle occupe avant que n'ait été érigé son premier mur de pierres. C'est en effet dès la Préhistoire que le cadre de jeu est étudié, avant de passer à l'Antiquité, le Moyen Âge, la Renaissance, les Temps modernes et, enfin, l'ère contemporaine. On y découvre le passé riche d'un centre politique, culturel et économique, véritable terreau des légendes qui nous attendent. Toute ville a ses fantômes et ses secrets. Et Lyon n'est pas en reste. Bien que son caractère fouillé puisse faire fuir certains, le lecteur aura tout intérêt à s'attarder sur ce chapitre, tant il regorge d'anecdotes qui peuvent déboucher sur les formidables campagnes prévues sur la durée. N'oublions pas que *L'Appel de Cthulhu* n'est pas un jeu

seulement inscrit dans les années 20 et qu'à chaque époque des gens se sont levés contre les cultes étranges et les horreurs innommables.

La richesse de ce chapitre réside aussi dans ses illustrations : dessins, peintures et cartes d'époque, portraits de personnalités, photos vieilles artificiellement ou pas. Il transpire de ces pages une aura qui fleure bon les idées d'accroches et de mises en scène.

La ville de Lyon telle qu'elle se présente à la fin des Années folles fait l'objet d'un volumineux chapitre de près de soixante-dix pages. On y découvre le tissu social, industriel, politique et culturel de la cité à cette époque. Un guide de la ville nous parle ensuite de ses bâtiments remarquables. Quoi de plus immersif, lorsque vous évoquez un lieu durant une partie, que de présenter à vos joueurs une photo d'époque ? Mais ne voyez pas en ces pages un simple guide touristique : les encadrés et





documents annexés font état de plusieurs légendes locales liées à ces lieux. De quoi encore vous donner des idées pour vos propres parties.

Après s'être autant intéressé à la ville, quoi de mieux qu'un aperçu de ses alentours ? C'est ce que nous propose d'auteur dans « Autour de Lyon », qui nous dresse la liste des lieux-dits et villages qui entourent la ville à proprement parler : ruines hantées, manoirs isolés, villages tranquilles où l'on n'aime pas trop ceux

qui posent des questions... Des décors typiques des scénarios de *L'Appel de Cthulhu* sont ici tirés directement du terreau fertile de la région lyonnaise.

LYON DANS L'ÉTRANGE

Bien que le lecteur sache désormais qu'il a devant lui une ville riche en légendes, l'auteur nous propose d'approfondir les mystères qui peuplent ses rues étroites et ses bâtisses ancestrales, divisent ses habitants et effraient ses enfants. On replonge donc dans l'histoire d'un point de vue ésotérique, loin des manuels scolaires. C'est, le saviez-vous, à Lyon que Nostradamus publia la première édition de ses almanachs ? Ce chapitre, de près de quarante pages, propose rien moins que le cœur de l'ouvrage et en justifie à lui seul la lecture : lycanthropie, sorcellerie, sociétés secrètes, trésors cachés... Tout ce qui façonne les légendes s'y trouve reporté et documenté comme





il se doit. De quoi faire ressurgir la richesse d'un jeu comme *Nephilim*, qui exploite le même filon, dans un autre contexte.

Un mariage et quatre scénarios

Sur près de cinquante pages, une campagne en quatre actes nous est ensuite livrée, écrite autour de la légende de l'Elucidaire, une encyclopédie théologique très recherchée par les occultistes. *Les écrits perdus de Simon de Phares* mène les investigateurs sur la piste de chapitres inconnus de l'ouvrage, révélés puis reniés par un érudit. Ce scénario permettra de placer les pions de la campagne, à savoir, en plus des personnages, deux sociétés secrètes rivales : les Ophites et les Mopses. Dans *Ouroboros*, les investigateurs mènent l'enquête autour des Ophites, adorateurs du serpent, et vont tenter de mettre fin à un immonde rituel dont l'apogée doit être un sacrifice humain. Le troisième scénario, *Sabbats mondains*, permet aux personnages d'intégrer les rangs des Mopses, en apparence un cercle huppé et innocent, mais

qui se révèle après enquête une bien étrange secte adoratrice de l'Homme cornu et prête à tout pour parvenir à ses fins. Le quatrième et dernier scénario, *Devant l'autel de la Grand-Mère*, permet au mythe à proprement parler d'entrer en scène avec des adorateurs de Shub-Niggurath en personne... Les investigateurs leur ont ouvert la voie bien malgré eux et doivent maintenant réparer leurs erreurs et tout mettre en œuvre pour que le grand dessein de la secte ne puisse être réalisé.

Les annexes rassemblent ensuite tous les documents à photocopier et à distribuer aux joueurs. Les éditions Sans Détours ne font pas mentir leur réputation et tous ces documents sont nombreux et magistralement présentés. On regrettera peut-être l'absence de personnages pré-tirés parfaitement adaptés à la situation, mais tout Gardien des Arcanes avisé réussira à diriger les choix de ses joueurs vers des investigateurs de souche lyonnaise ou de rapprocher,





conformément aux propositions de l'auteur, des personnages existants de l'intrigue de base de la campagne. Et si on n'est pas lyonnais ?

La richesse de l'ouvrage de Thomas Berthier fait-elle des *Mystères de Lyon* un incontournable dans la collection de *L'Appel de Cthulhu* ? A vous de voir. C'est un livre de qualité, très bien écrit, magnifiquement illustré et judicieusement documenté. Ceux qui font la collection des suppléments du plus ancien jeu de rôle en matière d'horreur ne se poseront de toutes façons pas la question. Mais si vous faites partie de ces joueurs sans le sou, préférant acheter uniquement l'indispensable, alors celui-ci peut n'être considéré que comme un « supplément de contexte » de plus pour l'AdC. À moins d'être lyonnais et de chérir l'histoire de sa ville, on

peut clairement s'en passer. Reste que cela vous changera, vous et vos investigateurs, des alentours de Boston et des sombres collines qui entourent la bonne ville d'Arkham. Et là, vous avez un cadre magnifiquement défini pour plusieurs années de jeu si vous le souhaitez... Alors, faites vos comptes.

GENSERIC DELPÂTURE

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 36 euros
- Format : A4, noir et blanc
- Nombre de pages : 256
- Éditeur : Sans-Détour



Les Masques de Nyarlathotep



LES MASQUES DE NYARLATHOTEP

La plus exotique campagne jamais écrite pour le jeu de rôle L'Appel de Cthulhu s'ouvre à vous !

De New York à Londres, puis du Caire au Kenya et de l'Australie jusqu'en Chine, affrontez les sombres cultes new-yorkais, la Fraternité du Pharaon Noir ou les Adorateurs du Grand Désert de Sable, jusqu'à délier l'incarnation du Chaos Rampant... Nyarlathotep lui-même !

Partez à l'aventure avec *Les Masques de Nyarlathotep* et découvrez une campagne entièrement romanisée :

- Des scénarios jouables dans n'importe quel ordre
- Plus de 70 plans et 80 aides de jeu parfaitement détaillés
- Des centaines de photos d'époque, sélectionnées pour leur précision historique
- Une espérance de vie revue à la hausse pour les téméraires investigateurs

Les Masques de Nyarlathotep se composent d'une introduction générale et six grands chapitres. Chacun d'eux est présenté dans un livret dédié, et un fascicule complémentaire regroupe toutes les aides de jeu. En bonus, découvrez la boîte d'allumettes du Tigre Tribouchant.

672 PAGES • 65 €

LES MASQUES DE NYARLATHOTEP - L'ÉCRAN

L'homme et le singe sont-ils si différents ?

En cherchant la réponse à cette question, l'anthropologue Van Arvelde explore la frontière physiologique des espèces. Si le nre est le propre de l'homme, son cousin le gorille peut se révéler tout aussi sournois, calculateur et cruel. Il parvient même à démontrer ses capacités d'apprentissage de langage humain !

La limite est franchie lorsque le savant fait s'accoupler les deux espèces dans l'espoir de rétablir la grande civilisation des hommes-inges.

Ce supplément contient l'écran officiel de la campagne pour L'Appel de Cthulhu : *Les Masques de Nyarlathotep*, ainsi qu'un scénario complémentaire à cette campagne, édité pour la première fois en 1999.

16 PAGES • 20 €



LES MASQUES DE NYARLATHOTEP ÉDITION COLLECTOR

La plus exotique campagne jamais écrite pour le jeu de rôle L'Appel de Cthulhu s'ouvre à vous !

De New York à Londres, puis du Caire au Kenya et de l'Australie jusqu'en Chine, affrontez les sombres cultes new-yorkais, la Fraternité du Pharaon Noir ou les Adorateurs du Grand Désert de Sable, jusqu'à délier l'incarnation du Chaos Rampant... Nyarlathotep lui-même !

New York, premières heures de l'aube.

Un corps sans vie est découvert dans une chambre d'hôtel.

Parviendrez-vous à découvrir ce qui se cache derrière *Les Masques de Nyarlathotep* ?

672 PAGES • 159 €

Contenu du Collector

- la boîte, avec un visuel alternatif, ses 8 livrets et la boîte d'allumettes du Tigre Tribouchant
- le poster du film en cinemascop, format 60x80 cm
- le ticket d'entrée numéroté
- des aides de jeu réelles (cartes de visite, photos, prospectus...)
- un livret quasi "Bibles et indices", de 40 pages, résumant tous les liens de la campagne sous forme schématisée. Idéal pour le Gardien !
- l'écran de jeu trois volets et son scénario

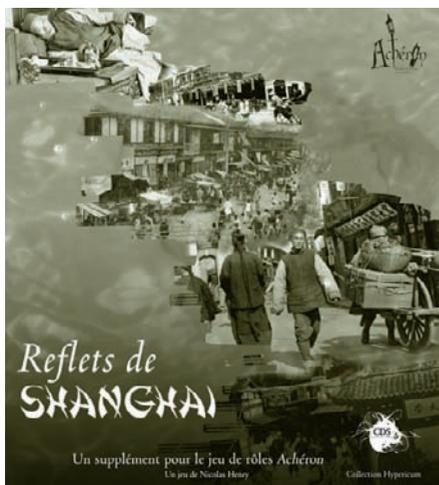
Le tout dans une **sacoch** en cuir digne des plus intrépides investigateurs. Celle-ci est réalisée artisanalement, 100 % cuir de chèvre très souple, avec une bandoulière réglable, fermeture par lanières et boucles, un compartiment extérieur, trois compartiments intérieurs, doublage en toile.

Avec un marquage en relief du signe des anciens sur le rabat. (Taille : 35x26x10 cm).





PRENDRE LE THÉ EN ACHÉRON



Voilà, je l'ai reçu, le supplément *Les Reflets de Shanghai* pour *Achéron*. Y figure bien évidemment un survol de l'histoire de la Chine, des implantations coloniales et de toutes les petites ou grandes sociétés secrètes comme on s'y attend mais il y a plus. Nicolas Henry, l'auteur, connaît le coin, ça se sent. À petites touches, notamment dans les conseils donnés au *Passeur*, il vous présente une ville avec sa place exceptionnelle dans un Empire qui n'est plus au milieu. On finit par se sentir à l'étroit dans les ruelles, on se surprend à humer les odeurs de poisson frit et autres relents douceâtres d'opium. Si les clichés sont là, comme les vieux Chinois affalés dans des coussins moisis d'une fumerie minable, il y a aussi le vrai Shanghai, tout en subtilités de luttes de pouvoir et surtout, l'auteur vous propose rien de moins que de devenir chinois !

Combien de parties avez-vous faites en jouant qui un diplomate, qui un officier anglais ou encore un marchand d'opium ? Que des Occidentaux dans un monde qui n'est pas le leur. Ici, on vous propose d'être un Shanghaien, de vous retrouver mêlés à des intrigues millénaires, à des jeux de pouvoirs entre Chinois, bien loin des habitudes de jeu.

C'est clair que c'est un défi pour le *Passeur* mais avec le site Internet et la



possibilité de poser des questions sur des sujets pointus, c'est jouable et surtout potentiellement inoubliable pour les joueurs.

Ensuite, ce ne serait pas un supplément *Achéron* sans une bonne partie de l'ouvrage consacrée à cet autre monde et à son bestiaire si accueillant. Là, c'est la claque. Des monstres en veux-tu en voilà ! Mais pas n'importe comment ! Comme d'habitude l'auteur lie son univers d'une façon intégrée, chaque chose ayant son explication logique, ésotériquement logique en fait. Mon favori est le Huapi Gui, un spectre tout en coquetterie, je vous invite à faire sa connaissance en page 54 de l'ouvrage... Attardez-vous aussi sur le Yapien Guai, version ésotérique de l'addiction...

Au niveau des dons surnaturels, là aussi le dépaysement est assuré. De la numéromancie en passant par la scapulomancie (oui, oui, l'art de lire dans les omoplates humaines jetées dans le feu), il y en a pour tous les goûts et loin des habitudes ésotériques de joueurs trop occidentalisés.

Ajoutez les spécificités de création typiquement chinoise et vous aurez des personnages inattendus, dans des situations et face à des ennemis qui le sont tout autant, dans des endroits et avec des dons qui le sont aussi.



Pour finir, vous aurez droit au second volet (le premier est disponible sur le site) de la campagne chinoise. Bon, là je pousse un cri (« Aaaaah ! »), une campagne où vous n'êtes pas obligatoirement des personnages chinois ! Trahison ! Bon, la campagne est bonne et vous plonge dans une intrigue entre puissances coloniales, sociétés secrètes ésotériques, de l'opium aux « vertus » étranges utilisées pour détruire l'Empire britannique de l'intérieur... Du bon, du gros, du lourd... Et tout ça pour finir dans les ruelles sordides des bas fonds de Shanghai. Les personnages arriveront-ils à éviter une révolte et surtout à déjouer les plans machiavéliques d'une entité issue de



l'Achéron ? Rien n'est moins sûr mais au moins, pourront-ils mourir en essayant, c'est toujours cette gloire d'assurée.

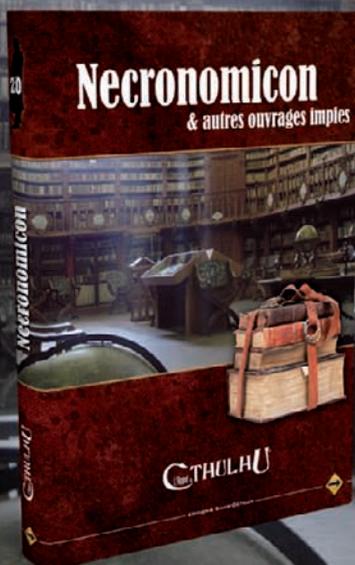
Fiche technique

- Prix : 19,50 €
- Format : couverture souple, 21 x 23 cm
- Nombre de pages : 106
- Éditeur : CDS éditions



WWW.SANS-DETOUR.COM

L'Appel de **CTHULHU**



Necronomicon & autres ouvrages impies

Au cours des âges érudits et occultistes consignèrent dans d'innombrables ouvrages la vérité cachée de notre monde. La plupart furent perdus par la crainte qu'ils inspiraient, mais quelque uns échappèrent au brasier de l'autodafé.

Necronomicon & autres ouvrages impies vous ouvre les pages de ces livres qu'on dit impies, à commencer par le légendaire Necronomicon, écrit par l'arabe fou Abdul Alhazred et maintes fois cité en référence par H.P. Lovecraft. Découvrez également des centaines d'ouvrages engendrés par le Mythe de Cthulhu, à travers de nombreuses reproductions et extraits, ainsi qu'un inventaire d'artefacts étranges.

Mais surtout, devenez à votre tour dépositaire de la vraie connaissance et apprenez à porter l'innommable par écrit en créant vos propres ouvrages !

Ne vivez plus dans l'ignorance. Ouvrez les yeux et voyez le monde raconté par ceux qui connaissent la vérité !



A PARAÎTRE - ÉTÉ 2012



LES MASQUES DE NYARLATHOTEP

BAS LES MASQUES !

En matière de jeu de rôle, il est des campagnes qui ont marqué l'histoire. Les forums se divisent sur les noms à retenir, aussi, on ne va pas vous faire l'affront de vous proposer les nôtres. Mais l'un de ceux qui reviennent le plus souvent, c'est celui des *Masques de Nyarlathotep* pour *l'Appel de Cthulhu*. D'une incroyable richesse, ce monument avait pour-

tant la réputation d'avoir rendu fous non pas des milliers d'investigateurs (ça, c'est plutôt monnaie courante dans l'AdC), mais des milliers de gardiens des arcanes, ce qui est plus rare.

Jusqu'à il y a peu, les scénarios et campagnes pour ce vénérable ancien partageaient ce joyeux mélange de bonnes idées, d'ambiances fantastiques, de rencontres mémorables et de maux de têtes à n'en plus finir. Scénarios incomplets, aides de jeu insuffisantes ou inappropriées, lacunes dans le déroulement de l'histoire, difficulté d'imbriquer les scénarios les uns dans les autres ou d'introduire de nouveaux personnages, impossibilité de terminer l'histoire en raison des chances de succès infinitésimales dès la moitié de la campagne... On ne compte plus les courageux explorateurs de l'étrange morts au champ de bataille en ayant tenté de jouer ou de maîtriser les *Masques*.





La campagne portée à l'écran

Pour ceux qui le souhaiteraient, les éditions Sans Détour publient également, mais séparément, un écran spécialement illustré pour la campagne des *Masques de Nyarlathotep*, où l'on est plongé dans une jungle moite. Côté gardien, les tableaux sont identiques à ceux de l'écran normal mais il est fait mention des numéros de page du livre de base ainsi que de celui de l'édition du 30^e anniversaire. L'écran est accompagné d'un scénario publié en son temps par *Casus Belli* et qui peut servir de lancement à la campagne – si vous estimez qu'elle n'est pas encore assez longue comme ça.

UNE BOÎTE À L'ANCIENNE

Dès lors, la réédition de cette aventure mythique ne pouvait que susciter les espoirs. Les éditions Sans Détour ont pour l'occasion abandonné leur format habituel de gros livres à couvertures rigides et à dos ronds. On appréciera ou pas pour les esthètes qui jugent d'abord de l'apport d'un livre à la place qu'il occupe dans leur bibliothèque, mais le côté pratique de la nouvelle formule sautera tout de suite aux yeux. C'est donc à une boîte que nous avons à faire, comme à la belle époque du jeu de rôle. À l'intérieur, pas moins de huit livrets à couverture souple vous attendent, ainsi qu'une boîte d'allumettes.

On ne va pas vous gâcher le plaisir de l'intrigue, mais sachez simplement que dans les *Masques*, tout commence par un meurtre mettant



les personnages sur les traces d'une expédition portée disparue au Kenya, la fameuse expédition Carlyle. Exotisme et sueurs froides seront donc au rendez-vous. Le premier livret vous présente le culte de Nyarlathotep dans ses moindres détails et comporte toute une série de conseils



(dont auraient sans doute eu grand besoin des meneurs de jeu de la précédente édition) pour maîtriser le tout, gérer les transports, les frais des personnages, choisir un ton approprié à la campagne, ainsi qu'un guide publié autrefois dans *La Terreur venue des Étoiles* et adressé aux investigateurs en général. Ce premier livret servira aussi d'index pour les lieux,

les personnages et les objets de la campagne.

Les autres livrets, du deuxième au septième en tout cas, sont consacrés chacun à un épisode géographique de la campagne. Pour vous donner une idée de l'ampleur de ce qui attend vos chers investigateurs, sachez qu'ils passeront par les États-Unis (et en particulier New York), l'Angleterre (Londres), l'Égypte (Alexandrie, Port-Saïd et Le Caire), le Kenya (Mombasa, Nairobi), l'Australie (nous y reviendrons) et enfin la Chine. En ce qui concerne l'Australie, ce lieu ne faisait pas partie de la version originale de la campagne, mais il fit son apparition ultérieurement et se retrouve donc tout naturellement dans cette nouvelle édition. À chaque fois, les ouvrages présentent d'abord avec force détails les lieux visités avant d'enchaîner les scénarios et les conseils. Le dernier livret, le huitième, regroupe toutes les aides de jeu, ce qui vous aidera à préserver la reliure des autres livres pour le toujours délicat passage à la photocopieuse ou au scanner.

UNE VISION CLAIRE

Désormais, grâce aux conseils généralement précieux des auteurs, la campagne semble enfin jouable,



résolument différente, qu'il sera malgré tout difficile de faire rejouer aux mêmes joueurs, même des années plus tard. Mais si vous vous adressez à un nouveau public, alors, préférez cette dernière édition.

GENSÉRIC DELPÂTURE

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 65 €
- Format : Boîte contenant 8 livrets A4 noir et blanc
- Nombre de pages : 88, 60, 88, 76, 120, 80 et 96
- Éditeur : Sans Détour





IL EXISTE DE PAR LE MONDE DES CONTRÉES INHOSPITALIÈRES OÙ L'HOMME N'EST PAS LE BIENVENU ; DES ENDRONTS REÇULÉS OÙ CE N'EST PAS LUI QUI DOMINE L'ENVIRONNEMENT ; DES TERRITOIRES INTERDITS OÙ IL EST UN INTRUS, UNE PROIE, VOIRE UN TROPHÉE.

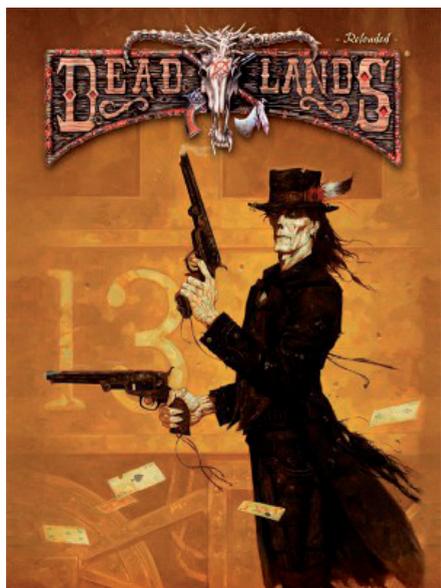
LE RECUEIL, LES HORREURS VENUES DE YUGGOTH ET AUTRES CONTES, REGROUPE QUATRE SCÉNARIOS DANS DES RÉGIONS LOINTAINES QU'IL FAUT ABSOLUMENT ÉVITER. CES AVENTURES SONT DES AVERTISSEMENTS. DÉCOUVREZ CE QU'IL ADVIENDRA AUX INVESTIGATEURS QUI BRAVERAIENT LES INTERDITS

144 PAGES - 27 €



**Pénétrez dans
les territoires interdits**





DEADLANDS RELOADED

Tout comme pour relier la côte Est à la côte Ouest, il n'y a pas quatre chemins. Eh bien, je vais à mon tour me faire « Baron du Rail » pour critiquer cette nouvelle édition de *Deadlands* sobrement intitulée *Reloaded*. Blackbook Edition m'avait pendant plusieurs mois (pour paraphraser l'artiste) « mis l'eau à la bouche ». Toutefois celle se fit bien farouche et après une longue attente de la part de nombre de fans, elle arriva enfin dans nos boîtes à lettres ou crémeries respectives. Mais quelle ne fut pas ma réaction

lorsque je déflorais le colis. J'avais davantage l'impression d'avoir avalé mon whisky de travers plutôt que de sortir du saloon en tirant en l'air de satisfaction.

À n'en pas douter, les Manitous des terres de chasses ont pris le contrôle de ce Déterré.

Je vais donc me faire le responsable de l'autopsie du jeu et vous révéler les réserves que j'apporte à cette nouvelle édition.

**PARAÎT QUE DANS L'OUEST,
UNE SALE TRONCHE ARRÊTE
LES BALLES ! VISIBLEMENT PAS
TOUJOURS**

Bon, commençons par le début. Ce que j'ai pu voir en premier lorsque je me suis saisi du livre est plutôt alléchant. Un format A4 bien copieux, tout en couleur, papier glacé, doté d'une belle couverture rappelant celle de la première édition chez feu Multisim. Néanmoins, la comparaison s'arrête là. Le papier n'est plus gaufré (tant mieux pour la survie de l'ouvrage, tant pis pour l'aspect ancien et le plaisir tactile), le noir et blanc fait place à la couleur. La maquette elle aussi a bien évolué, un fond de page représentant un Weird West au ton automnal. La mise en page proprement dite est sobre, même si encarts et numéros de pages manquent sérieusement



d'originalité, restant dans un univers Western spaghetti confortable mais éculé.

De plus, les illustrations, même si elles respectent le cadre du jeu dans leurs sujets, sont pour une bonne partie de piètre qualité et ressemblent pour certaines à des esquisses non abouties. Seules quelques-unes relèvent le niveau à l'instar des couvertures d'ouvrages des précédentes éditions qui ponctuent ce livre de règles.

La fiche de personnage, quant à elle, aurait mérité une attention toute



particulière d'autant qu'elle sert tout de même de carte de visite auprès des joueurs. Là elle est plus que bâclée et mérite la même attention que celle portée par ses concepteurs. Je vais quand même me faire l'avocat du diable en supposant que l'éditeur devait être soumis à des restrictions contractuelles (mise en page, illustrations...) de la part de Pinnacle Entertainment Group au vu de la version américaine qui n'a d'ailleurs pour moi pas meilleur goût.

Moi qui m'attendait à un ouvrage transpirant le luxe, avec de superbes illustrations (qui ont fait à la fois la renommée du jeu, mais aussi celle de l'éditeur), je ne retrouve pas la marque de qualité dont celui-ci fait habituellement preuve. Toutefois, l'ensemble garde une cohérence de style et de thème que l'on adhère ou pas.

QUOI DE NEUF DANS LE WEIRD WEST, DR HELLSTORM ?

Côté background si vous n'avez pas connu ou tout simplement raté l'édition précédente, un petit cours de rattrapage s'impose pour mieux appréhender l'ambiance si particulière du Weird West. Étrange mélange entre un épisode des *Mystères de l'Ouest*, d'une nouvelle de Lovecraft et d'un Western spaghetti. De ce croisement improbable s'ex-



trait peut-être l'un des meilleurs univers que j'ai eu l'occasion de parcourir. Commençons par quelques faits historiques : La guerre de Sécession débute entre les forces de l'Union et celles des Confédérés de raisons faussement idéologiques, et avant tout politiques. Dix ans après le début des hostilités et plusieurs dizaines de milliers de victimes militaires, civiles et collatérales rien n'a changé. Enfin presque ! On raconte qu'ici et là certains

que l'on croyait six pieds sous terre ont été aperçus marchant hors de leur tombe parmi les vivants. Ce qui au départ aurait pu passer pour une histoire fantasmagorique pour faire vendre du papier devient peu à peu réalité. De même que de sombres histoires évoquant des créatures rôdant la nuit aux abords du désert et de villes fantômes remplissent les colonnes du *Tombstone Epitaph*. Quelques années plus tard, c'est la Californie qui tient le haut de l'ac-



tualité. Celle-ci vient de perdre la moitié de sa superficie suite à un tremblement de terre. Toutefois, cette modification géographique n'est pas le seul résultat de cette tragédie, un mystérieux minéral est découvert et révèle avoir des propriétés surpassant de loin celle du charbon. Quelque temps après, la bien nommée roche fantôme (nom dû à sa bien étrange combustion) ouvre à nombre de scientifiques (plus ou moins sains d'esprit) des débouchés plus que fantastiques. Puis c'est au tour des Indiens de faire parler d'eux, en reconquérant leurs terres natales perdues, à grand renfort de pouvoirs mystiques rendant les braves résistant aux armes des Blancs. De défaites en victoires, les natifs retrouvent leur grandeur passée et deviennent des adversaires à prendre en compte sur l'échiquier géopolitique plus qu'explosif que sont les États-Unis d'Amérique. Nous sommes en 1879 et le visage du Nouveau Monde est très différent de celui présenté dans nos livres d'histoire. Ici, les joueurs de poker nommés Hucksters lancent de puissants sortilèges avec leurs cartes, les chamans renouent avec les anciennes traditions offrant une puissance sans égale, les savants grâce à la roche fantôme font voler des engins dans le ciel et les Ba-

rons du Rail souhaitant relier la côte Est à la côte Ouest font la pluie et le beau temps sur toute la ligne déjà créée. Les signes de la Fin des temps sont de plus en plus nombreux selon les prédicateurs qui abondent dans les rues et dans les campagnes. C'est donc sur un champ de ruine séparant le Nord et le Sud, mariant surnaturel et prodiges technologiques que les personnages joueurs vont essayer de tirer leur épingle du jeu, pas simple alors que maintenant même les morts ne restent plus dans leur dernière demeure.

Le contenu reste égal à ce que la précédente édition nous a habitués. Un univers riche, à l'ambiance intrigante, offrant aux MJ autant qu'aux joueurs un cadre foisonnant, permettant mille et un ressorts narratifs (enquêtes, horreur, exploration, huit-clos...). Bref *Deadlands* possède toujours un cadre alléchant, complet et pour lequel j'espère voir arriver prochainement des suppléments décrivant en profondeur certains lieux mythiques du Weird West (La cité des Anges Perdus, Salt Lake City, les Black Hills...).

LES SAVANTS FOUS SONT TOUJOURS AUX COMMANDES !

En ce qui concerne le système de résolution, les règles ont un peu évolué. Un passage par la case *Sa-*



vage Worlds (un système ayant fait ses preuves depuis quelques années maintenant) n'a pas été quant à lui une mauvaise chose vu qu'il y a globalement gagné en fluidité. Pour les pieds tendres qui n'ont jamais foulé la terre de l'Ouest, un rapide rappel s'impose : les personnages sont définis par cinq attributs, allant de d4 à d12, assortis d'une poignée de compétences (limité par ces dernières). Rien de neuf sous le soleil si ce n'est que maintenant, on y adjoint un dé six bonus. Hé ! Ce sont des héros tout de même ! Et pour teinter la personnalité et l'histoire de son bonhomme, vous avez l'opportunité de piocher dans une mine d'atouts/handicaps permettant d'accéder à ce qui fait le sel de l'univers barré de *Deadlands* : les Chamans, Huksters, savants fous et autres pourvoyeurs de magies étranges.

Dans cette version *Reloaded*, une large partie des particularités de la mécanique *Deadlands* ont été gardées, mais aussi adaptées. Les jetons ont remplacé les pépites (bonus permettant des relances de dés et autres prodiges) et les cartes y ont une place moins importante, réservée uniquement à la création de personnages, à l'initiative, et au Hukster. Choix que je trouve plus cohérent, mais dommage en termes

de gameplay (j'aimais cette prédominance des cartes sur les dés pour tout ce qui touchait à la magie). Les cases et autres gabarits font également leur apparition. Joueurs allergiques aux pousse-pions et autres mécaniques *D&D* rassurez-vous, cette hérésie est facilement escamotable afin de préserver ambiance et fluidité en cours de partie. Côté mécanique, à part quelques points regrettables telle qu'une standardisation de la magie (fluide, mais moins séduisante), cette nouvelle édition gagne globalement en souplesse par rapport à s. Vous pouvez d'ailleurs en avoir un aperçu dans le *Kit d'initiation* (disponible gratuitement sur le site de l'éditeur). Celui-ci ne vous offrira qu'un échantillon du livre de base mais il sera suffisant pour comprendre les tenants et aboutissant de la mécanique.

LE MARSHALL ET SES PETITS

SECRETS

La dernière partie du livre de base se consacre à deux choses, les petits secrets honteux d'un monde qui se meurt et du monstre, de la bête, du strum et encore du strum... Alors même si les informations contenues sont suffisantes pour livrer au Marshall (MJ) une vision claire et complète de ce qui l'attend,



un MJ ayant connu la gamme précédente restera pourtant sur mal faim. Certains secrets contenus dans *The Quick and the Dead* et divers recueils n'y figurent pas. Pour autant le lecteur lambda y trouvera largement son compte pour débiter une partie. Alors que certains aspects sont particulièrement développés, les Barons du Rail, quelques villes célèbres (Dodge City, Deadwood, Salt Lake City...), d'autre sont à peine survolés (La Pinkerton, le *Tombstone Epitaph*, Abraham Lincoln...). Un choix que là aussi je déplore particulièrement



quand je constate la place que prend le bestiaire. Pas moins de 80 pages remplies à ras bord de créatures plus ou moins crédibles et utiles. À titre personnel, j'aurais largement préféré un opus complet sur le sujet, laissant plus d'espace pour développer des secrets et permettre la présence d'un scénario d'introduction pour les nouveaux MJ. Oh, certains diront que mon esprit chagrin oublie le *Kit d'Introduction*. Mais, celui-ci étant d'une qualité relative, dû à d'une grande linéarité (contexte peu recherché, scènes



convenues, personnages et synopsis archétypaux...), il ne permet pas de se rendre compte pleinement des possibilités offertes par *Deadlands*. Bref, espérons que la campagne digne de ce nom promis par BBE arrivera rapidement pour combler le manque laissé dans le livre de base.

ÉPITAPHE SOUS BLISTER !

Comme je le disais en début de chronique, *Deadlands – Reloaded* est clairement pour moi (connaisseur et fan de l'ancienne version) une déception, tant au niveau de l'aspect que du contenu. L'absence d'un scénario digne de ce nom dans les pages de l'ouvrage au profit d'un système certes plus fluide, mais trop envahissant à mon goût (surtout pour

le bestiaire) ne fait que conforter ce sentiment. Ce qui est très dommageable d'autant que d'autres suppléments auraient très bien rempli cet office ! Espérons que BBE corrigera ces reproches, en traduisant l'abondante gamme qui existe déjà chez Pinnacle Entertainment Group.

Donc si vous possédez déjà la version précédente de *Deadlands*, deux options s'offrent à vous. Rester sur la précédente version (rare, lourde au niveau du système mais complète), ou passer outre les défauts de la nouvelle édition et profiter de ce qu'elle apporte de positif. Avec un peu de travail faire un mix des deux est tout à fait possible.

Si vous êtes novice dans le *Weird West*, c'est bien plus simple, car la version *Reloaded* fera son office. Sa réédition chez BBE, malgré mes reproches, permet de combler tout de même un manque. Elle permet le retour d'un jeu original qui a déjà par le passé comblé les attentes de plus d'un joueur.

TONY MARTIN

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 49,90 €
- Format : couverture rigide, A4, couleur
- Nombre de pages : 352
- Éditeur : Blackbook Edition

NOM DU PERSONNAGE

Pseudo :

Joueur :

DESCRIPTION

Taille : Poids :

Sexe :

Âge :



- Reloaded -

TRAITS

ATTRIBUTS

AGILITÉ d

ÂME d

FORCE d

INTELLECT d

VIGUEUR d

COMPÉTENCES

..... d

CARAC. DÉRIVÉES

Base

Mod.

ALLURE

CHARISME

PARADE

RÉSISTANCE

TREMPE

POINTS DE POUVOIR

ÉQUIPEMENT

POGNON

Rang :

Primes :

ATOUTS

HANDICAPS

TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECOURS

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

ARMURES

Zone

Protection

POUVOIRS

PP Portée

Effets/Durée

ARMES

Portée

Dégâts

CdT

Mun.

PA

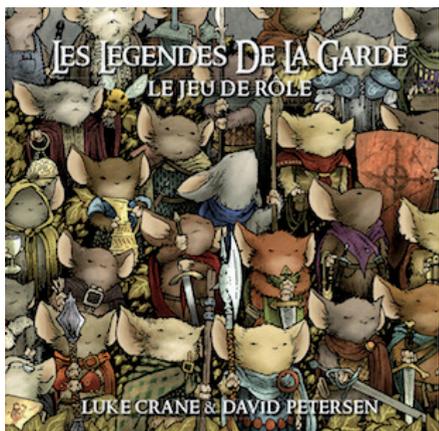
Notes

NOTES





COMPTE-RENDU D'UNE PARTIE DES LÉGENDES DE LA GARDE



ÉPISODE 2 : L'ANTRE DE LA TERREUR

Le jour se lève sur Gilpledge. En l'absence de l'attaque de Furets annoncée par les Souris de la Garde, les villageois ont fini par aller se coucher et prendre un peu de repos. Sadie et Finn retournent voir Game-lon, le chef de la Milice, pour faire un point sur le recensement qu'ils avaient exigé. En passant le long de

la palissade d'enceinte, les miliciens épuisés par une nuit de veille angoissante les regardent de travers. Le vétéran-Souris leur annonce que non, il ne lui a pas été possible de faire un comptage précis des villageois dans une telle panique mais que de son côté, les membres de la milice sont tous là, mis à part évidemment celui qui est en poste avancé à la Fourche (*l'endroit où les deux rivières longeant Gilpledge et Dorigift convergent*). Tiens, tiens... pas très loin finalement de l'endroit où nos héros sont tombés sur la rencontre entre la mystérieuse Souris et les Furets, avant leur folle course-poursuite.

Sadie et Finn sortent du village et tiennent un conciliabule fiévreux. Pour Sadie, l'urgence est d'aller répandre le breuvage odorant répulsif le long de la frontière ; il ne faudrait pas laisser des prédateurs pénétrer dans les Territoires. Finn est d'accord mais il sent que tout le mystère qui entoure la disparition de la patrouille de Dain doit trouver son origine dans cette zone de la Fourche. Peut-être pourraient-ils se construire une embarcation et descendre le cours de la rivière rapidement avant de partir vers la frontière ?

(Je leur propose un test de Batelier pour se construire une barque-feuille



et rejoindre au plus vite la Fourche. S'ils réussissent, ils arriveront à un moment-clef, peut-être pour surprendre des événements « intéressants » ayant lieu sur place. S'ils échouent, ils arriveront un poil trop tard pour assister à l'événement intéressant (mais il y aura des traces). En outre, ils auront certainement pris la tasse et détérioré le breuvage – s'ils l'emporte avec eux) Les joueurs hésitent et sont tiraillés entre l'envie de savoir et leur sens du devoir. Ils laisseraient bien le breuvage au village pour ne pas le risquer mais si le traître est parmi les villageois, que fera-t-il à propos de cette substance stratégique ?)

Alors qu'ils tergiversent, surgit des fourrés une Sloan ébouriffée, crottée et pressante, presque incrédule de trouver des membres de la Garde en ces lieux. Elle leur explique qu'elle est la Patte-Tendre de la patrouille de Dain. Alors qu'ils cheminaient sans embûche particulière le long de la rivière en direction de Gilpledge, ils arrivèrent au poste avancé de la Fourche qu'ils trouvèrent vide. Rien d'alarmant puisque le milicien en poste s'absente parfois pour accomplir des rondes. Ils venaient de reprendre leur chemin quand une bande de Furets leur tomba dessus par surprise. Sloan fut mise hors de combat rapidement et emportée

dans un sac. Elle a donc peu de détails sur la tenue du combat mais au bout d'un temps indéfini de « transport », elle fut enfermée dans une cellule de ce qui semblait être un repaire souterrain des Furets. Elle put comprendre que Dain était lui aussi captif en l'apercevant furtivement dans une autre cellule. Les Furets semblaient vouloir des renseignements divers et variés sur la Garde mais les affreux semblèrent considérer Sloan comme quantité négligeable, concentrant leurs efforts (*essentiellement torture et autres sévices*) sur le reste de ses infortunés compagnons. Sloan joua de cela – ainsi que de ses capacités naturelles de tromperie – pour se faire passer pour mourante et échapper à la vigilance de ses geôliers. Elle parvint à s'extirper de sa cellule et décala pour se perdre dans les sombres tunnels d'où elle finit par émerger au grand jour. De là, désorientée, blessée et affamée, Sloan erra pendant des jours, récupérant tant bien que mal la santé, jusqu'à se rendre compte qu'elle était à la frontière des Territoires lorsqu'elle tomba sur Gilpledge. Méfiante, elle tournait autour du village, soupçonnant une ignoble trahison, lorsqu'elle tomba sur Finn et Sadie. Les deux autres la mirent rapidement au courant de leurs propres tribulations et de la mystérieuse Souris



rencontrant des Furets.

Avec ces nouveaux éléments, la situation prend un autre tour : des membres de la patrouille précédente sont peut-être encore vivants ! Il faut aller les secourir ! Sloan argumente dans ce sens d'autant plus que secrètement, elle veut rendre la monnaie de leur pièce à ces saloperies de Furet. Sadie rappelle d'ailleurs qu'en allant vers le sombre repaire ils pourraient en profiter pour répandre le breuvage odorant puisqu'ils devront passer la limite des Territoires. En outre, vu qu'ils ne sont pas sûrs de leur coup (*disséminer le breuvage requiert des connaissances particulières qu'aucun d'eux ne maîtrise*), s'ils pouvaient le sauver, Dain et sa science des Odeurs pourrait rattraper le coup. Finn a la décision finale, en tant que chef de patrouille, et il se résout à suivre l'avis de ses deux compagnes.

Après être repassés au village mettre au courant des événements le chef de la milice (*avec Sloan comme « preuve à l'appui »*), lequel les prend désormais très au sérieux, nos trois héros font route vers la frontière, de l'autre

côté des collines qui bordent Gilpedge. Le temps a l'air incertain et Sadie tente de déterminer le cours des choses, aidée par les quelques connaissances de Sloan. Malheureusement, Sadie n'est pas en mesure de prévoir quand ces gros nuages noirs pointant à l'horizon vont être sur eux.

(Sadie manque son jet de Guetteur d'orage et je décide d'introduire une complication de climat... le moment venu.)

Alors qu'ils se demandent comment ils vont retrouver le chemin du repaire des Furets, Sloan est en plein doute. Certes ils pourraient ensemble pister ses propres traces qu'elle a laissées tout le long de son parcours. Mais Sloan l'orgueilleuse ne voudrait pas que ses deux aînés, des héros de la Garde, remarquent qu'elle a imprudemment laissé derrière elle des traces dignes d'un sanglier en rut que même une taupe aurait pu suivre les yeux fermés. Rien de mieux pour montrer qu'on est bonne à rien et rester une Patte-Tendre encore une année supplémentaire. Non, Sloan décide de se fier à ses propres talents et de trouver son chemin avec les repères naturels qu'elle aura pu noter. S'éloignant de ses traces, elle entraîne la patrouille en direction du sommet d'une haute colline qu'elle est persuadée d'avoir franchi la veille.



(Je fais miroiter la possibilité au joueur de gagner un point de destin si Sloan suit sa Croyance « je suis supérieure à toutes les Souris des Territoires ». En plus, retorse comme elle est (trait Rusé), c'est le moment de gagner une coche pour la suite en se mettant dans la panade. Alors qu'un jet simple d'Éclaireur pour suivre ses traces (avec Finn en pisteur aguerris) aurait suffi, le joueur décide que Sloan va jouer sa propre carte et montrer ce dont elle est capable avec un test Ob4 Trace-Sentier et ses 2 dés + 1 dé d'aide de Sadie. Raté. Here comes the weather twist!)

Seulement voilà, après quelques heures de pénible marche, Sloan perd sa belle assurance et le groupe se retrouve au milieu d'une ravine inconnue, à quelques encablures du sommet, sans trop savoir par où aller ensuite. Pour ne rien arranger, les nuages d'orage ont fini par les rejoindre et quelques grosses gouttes commencent à tomber. L'endroit est assez pauvre en abris potentiels et les Souris décident – sous l'impulsion conjointe de Finn et Sloan – de tenter le coup et de franchir le sommet pour éventuellement trouver refuge de l'autre côté.

(Ils pouvaient soit faire un test de Baroudeur pour rester sur place et laisser

passer la pluie – sans savoir si celle-ci allait durer une heure ou une journée, et risquer de perdre un temps précieux pour le pauvre Dain – soit tenter un conflit avec l'orage. Le joueur en profite pour utiliser son trait Hardi à son détriment et tenter de passer à tout prix. Leur but est de passer de l'autre côté du sommet pour y trouver refuge. Celui de l'orage est de les repousser là d'où ils viennent et de leur faire perdre à chacun une pièce d'équipement. On fait les jets de position : score en Vigueur de Finn : 4 (il a engagé le conflit, même si Sloan a une Vigueur de 6, tant pis !) plus son jet de Savoir (Feuilles) (le coin est buissonneux, et de toutes manières il n'a pas Baroudeur...) 2d pour 1 réussite : 5 points de position. L'orage lance ses 6 dés de Saison (puissance du Printemps : 6) : 4 réussites qu'il rajoute à son score de Saison (6, donc) pour une position de 10 points. Les Souris sont mal parties !)

*** Conflit détaillé : les Souris contre l'eau, l'air, la vie ! ***

L'orage étant ce qu'il est, je choisis mes actions de manière directe et agressive : Attaque-Attaque-Feinte. Avec une position de départ de 10, je peux me permettre de perdre des plumes. Les joueurs sont plutôt embêtés : ils ont une position de 5 et un adversaire qui va lancer 6d à chaque



action (*la puissance du Printemps est de 6. Vaut mieux se prendre une pluie d'été !*) et ils ne savent pas vraiment comment se comporte un orage en terme d'actions. Ils décident de faire le dos rond et choisissent Défense-Défense-Défense pour voir s'ils vont aller au-delà de la première volée. Sûr, ils ne risquent pas de faire diminuer la position adverse avec ça, mais bon, entre la peste et le choléra...

Action 1 : Attaque (orage) : 2 réussites contre Défense (Sadie, Baroudeur, aidée par Sloan) : 3 réussites La pluie redouble d'intensité et transforme la ravine en champ de bataille, les gouttes pilonnant la terre comme des obus tout autour des Souris. Sadie entreprend de couper une feuille d'un petit arbre pour en couvrir la patrouille, aidée par Sloan. Bien leur en prend car le bruit de l'eau qui bombarde leur maigre protection ne leur dit rien qui vaille. Dispo: Orage 10, Souris 5

Action 2 : Attaque (orage) : 4 réussites contre Défense (Sloan, Baroudeur, utilise son trait Pattes Fermes +1d, aidée par Finn Savoir (Feuille) : 3 réussites À la pluie battante vient se greffer le vent qui hurle dans la ravine. Sloan agrippe de toutes ses forces la feuille qui leur sert de bouclier, met-

tant à profit son sens inné de l'équilibre et, sous l'impulsion de Finn, emmène le petit groupe le long du talus, à l'abri relatif des feuillages de fougères pourtant déjà couchées par les rafales impitoyables. Les Souris tiennent mais n'ont pas avancé d'un pouce vers leur but. Dispo: orage 10, Souris 4

Action 3 : Feinte (orage) contre Défense (Souris) : l'action des Souris est automatiquement contrée par la Feinte qui offre à l'orage une Attaque sans possibilité de contrer : 4 réussites (assez pour démolir la position restante des PJ. Dispo : orage 10, Souris 0, ce qui offre une victoire sans concession à l'orage) La pluie et le vent semblent se calmer un peu. Les Souris en profitent pour quitter leur abri et se carapater vers le sommet. Mal leur en prend car soudain ils entendent un effroyable vacarme qui se révèle être le bruit d'une eau marronnasse qui déferle du haut de la colline. Un barrage naturel de feuilles et de branchages a dû lâcher en amont et c'est soudain une véritable coulée de boue qui cueille nos héros au milieu de la ravine. Ils sont emportés par la violence des éléments et dévalent la pente, précipités contre les cailloux loin, loin en contrebas. Après de longues minutes inertes, ils se relèvent pantelants,



crottés et éberlués mais miraculeusement indemnes. Sadie a cependant perdu sa fronde fétiche, Sloan a vu son sac emporté dans la débâcle et Finn peut remercier son armure : celle-ci lui a certainement sauvé la vie lorsqu'il a été violemment projeté sur les rochers mais elle est à présent en piteux état et inutilisable.

*** fin du conflit ***

Les Souris se rendent compte qu'elles ont été repoussées jusqu'à leur point de départ, elle sont quasiment de retour au village. D'ailleurs les villageois profitent du soleil revenu comme par enchantement pour retourner vaquer à leurs activités de cueillette, sans prêter attention aux membres de la Garde. Nos héros sont conscients d'avoir perdu un temps précieux alors que chaque seconde qui passe pourrait s'avérer fatale aux survivants de la patrouille de Dain. Sloan en particulier : ils n'auraient sans doute pas atterri dans cette ravine périlleuse si elle n'avait pas choisi de mener ses compagnons au jugé plutôt que de suivre ses propres traces.

Sadie décide de reprendre les choses en main. En route vers ce fichu sommet et cette fois, c'est elle qui détermine le chemin. Il y a un breuvage à disséminer et on ne peut se per-



mettre d'approximation à ce sujet !

Sadie ayant repris la main, elle focalise l'attention du groupe sur la recherche des sites adéquats où répandre le fluide odorant. C'est vital pour la sauvegarde des Territoires, tout le reste est secondaire. Sloan apporte son aide en fouinant les alentours à la recherche d'anciennes traces d'épandage datant des saisons précédentes, le tout sous la conduite d'un Finn faisant appel à ses connaissances de chasseur et à ses capacités de leader pour coordonner l'équipe. Après une autre journée harassante de recherches, diverses localisations critiques ont été identifiées.

(Sadie a dû faire un test de Trace-Sentier Ob5. Si elle réussit, ils franchissent la colline sans encombre et trouvent les points adéquats de dépôt du fluide en contrebas. Si elle échoue, ils accomplissent cette tâche mais en perdant du temps et doivent subir en outre une conséquence (je leur inflige un état). Sloan aide avec Éclaireur, Finn apporte son expérience de Chasseur. On s'est un peu planté sur les règles car j'ai autorisé



le joueur à utiliser son trait Leader alors que ce n'est pas lui mais Isi qui faisait le test. De toutes manières, le jet est raté et j'inflige En Rogne comme état à Finn (alors que ça devrait être Sadie puisque c'est son jet), comme on le voit plus bas. Normalement j'aurais aussi dû infliger des états moins graves aux deux autres puisqu'ils aidaient Sadie et étaient impliqués dans l'action. Ça aurait pu être Fatigué, Affamé ou Assoiffé. Mais ça n'a pas eu d'influence sur la suite...)

Sadie se lance alors dans la délicate tâche de disséminer efficacement le breuvage odorant pour qu'il diffuse son signal olfactif sans s'éventer trop rapidement : il doit tenir jusqu'à la fin de l'été et son renouvellement. Sadie fait appel à toutes ses ressources intellectuelles, essayant de se rappeler des bribes de conversation des Souris savantes à Lockhaven. Son ouvrage achevé, Sadie semble assez sûre d'elle, tout en pensant que c'est un acte bien étrange pour une Souris que de répandre des traces de ses propres prédateurs aux alentours : elle a beau savoir que ces odeurs sont fictives, cela lui soulève le cœur et raidit les poils de sa nuque en un signal d'alerte à chaque

fois qu'elle en hume l'âtre senteur. Finn de son côté peste, en colère contre la patrouille, lui-même et les Territoires tout entier : tout cela est trop lent ! Le temps file et chaque minute qui passe rapproche leurs camarades captifs du sort abominable que leur réservent les Furets.

(Sadie n'a pas la compétence Souris de science requise, ni personne d'ailleurs dans le groupe. Et ils sont partis très très vite de Lockhaven (vous vous souvenez de la première séance ? Quand je disais que s'ils suivaient l'instinct de Sadie « Ne jamais perdre de temps en mission », ils gagneraient du temps – et 1 point de destin pour elle – au risque de manquer de quelque chose plus tard ? Eh bien là, par exemple, ils n'ont pas de carte indiquant où pourraient être les sites de dissémination du fluide. Il faut donc faire un Test contre Ob4 avec Volonté/2= 2 dés. Sur un truc aussi critique que répandre les odeurs, Isi a décidé d'engager la Nature de Sadie (=5) en claquant 1 point de Persona. Mais répandre du fluide odorant n'étant pas très naturel pour une Souris, la règle veut qu'en cas de réussite, sa Nature diminuera automatiquement de 1 et qu'en cas d'échec, elle diminuera en plus de la marge d'échec. Après précision d'Isidore : 2+5+2 (aide des camarades)= 9 dés pour 6 réussites ! Ça passe ! Une Sou-



ris héroïque, une ! En passant Sadie accomplit son Objectif de l'aventure.)

Sloan, en bonne patrouilleuse, fait une dernière ronde dans la zone et au détour d'un monticule de terre se fige à la vue de la bouche béante d'un tunnel souterrain. Elle connaît cet endroit, c'est par ici qu'elle s'est échappée des griffes de ses ravisseurs. Nos trois héros contemplent avec effroi cette sinistre entrée vers des lieux incertains où ils iront à la rencontre de leur destin. La patrouille établit un plan d'action : pour rester les plus discrets possibles, l'idée est d'envoyer Sloan en éclaireuse avancée dans le dédale alors que Sadie et Finn suivront à quelques embranchements ; une fois Dain et les siens localisés et récupérés, retraite furtive vers la bouche d'entrée. Celle-ci sera piégée au cas où ils auraient à fuir les lieux avec des poursuivants à leurs trousses. Sadie et Sloan creusent le plafond pour fragiliser l'édifice tandis que Finn stabilise l'ensemble avec des branchages soutenus par une tige. Retirer brusquement celle-ci devrait faire s'écrouler la sortie du tunnel sur elle-même. Normalement.

(Le piège n'étant pas très élaboré, je le définis comme un Ob3. Finn fait un jet de Chasseur, aidé par ses compères. Mais les dés sont lancés et restent cachés

sous un gobelet. On ne saura si le jet est réussi pour que le piège soit efficace que lorsqu'il sera déclenché. Nous laissons le gobelet qui garde jalousement le résultat du jet au milieu de la table de jeu.)

Sloan part donc en tête dans le labyrinthe humide et terrifiant. De temps en temps il semble émaner de couloirs lointains des bruits peu rassurants de voix et de raclements de métal mais l'endroit semble plutôt laissé à l'abandon. L'inspection des traces au sol, à la lumière de sortes de soupiraux servant d'ersatz d'éclairage, permet de déterminer que si l'endroit est fréquenté, ce n'est pas une colonie entière de Furets qui l'occupe, ce qui correspond aux observations que Sloan avaient faites en s'échappant.

(Le joueur décide de claquer lui aussi 1 point de Persona pour ajouter sa Nature au jet d'Éclaireur de Sloan fait en opposition à la compétence Éclaireur des Furets qui rôdent. C'est évidemment contre-Nature de se glisser dans le repaire d'ennemis ainsi mais Sloan accepte le prix. Elle s'endurcit et devient un peu moins « Souris » à cette occasion. Le joueur obtient un résultat de 7 réussites, bien au delà de l'Obstacle représenté par les 3 réussites de mon jet pour les gardes. Suivant le principe du jeu, son résultat tient pour



toute la scène, les héros ne risquent pas d'être pris à moins de faire des trucs aberrants qui augmenteraient la difficulté du jet, c'est à dire se rajouteraient à l'Ob3 en place mais là avec 4 réussites de marge... notre patrouille est donc en mode ninja.)

Sans trop de soucis, la patrouille parvient à une section du souterrain qui semble mieux entretenue. De proche en proche on peut trouver des torches enflammées sur les murs et surtout un brouhaha et des éclats de rire provenant d'un couloir en particulier. Sloan reconnaît là les geôles où elle fut enfermée avec les siens. Passant prudemment le museau dans l'entrebâillement d'une porte, elle voit une troupe d'une dizaine de Furets qui prennent du bon temps dans ce qui sert de salle de garde. Entre les paillasses et les monceaux d'objets divers (nourriture, armes, couvertures) trônent quelques tables où des Furets jouent aux dés, boivent jusqu'à plus soif et se chamaillent. Surtout on remarque une forme plus grande que les autres, un Furet massif à la bouche édentée et à la figure couturée de cicatrices. Sloan se souviendrait de ce regard fou entre mille : c'était le tortionnaire en chef ! Il est occupé à expliquer son point de vue à grands coups de griffes à un Furet qui passe un sale quart d'heure.

Profitant du bruit, Sloan se glisse jusqu'aux cellules qu'elles découvre toutes vides sauf une où gît Baron, un membre de sa patrouille ! Le pauvre est presque à bout de forces, ayant subi de multiples blessures. Il trouve le moyen d'ouvrir les yeux et la vision des trois faces familières ral-lument une petite flamme dans son regard. Il apprend à Sloan que Robin est mort lors de l'embuscade à la Fourche et qu'il ne pensait pas que Sloan s'en était tirée. Lorsque celle-ci l'interroge sur Dain, Robin murmure doucement que les Furets en ont fini avec lui il y a quelques heures à peine. Si seulement la patrouille était intervenue un peu plus tôt... Finn et Sadie passent chacun un bras sous le blessé pour l'emporter vers la sortie. Sloan ne peut se résoudre à quitter l'endroit sans un dernier adieu à son mentor. Elle s'aventure un peu plus loin et découvre une pièce d'où émane une affreuse odeur de charnier. Elle y découvre les carcasses en putréfaction de proies qui ont dû servir de repas aux Furets et au milieu du tas, la forme recroquevillée de Dain. Il porte de multiples blessures, coupures et incisions mais arbore désormais un air apaisé. Refoulant ses larmes, Sloan récupère le binocle écrasé de son ami. Et dans le couloir, elle saisit une torche. Puis une deuxième. Et une troi-



sième. Ils vont payer pour ça. Tous.

(Sloan cède à son Instinct (Toujours chercher à se venger) mais personne n'a l'idée de lui contester ce point, tellement le besoin de casser du Furet est fort autour de la table.)

Déterminée à enfumer coûte que coûte les Furets, Sloan s'approche de la salle de garde alors que soudain la grosse voix d'un Furet tonne : « Taisez-vous ! La ferme ! Bouclez-là, bandes de larves ! Imir, notre chef, va nous parler ! » Dans le silence qui s'est établi, on peut entendre le cliquetis des maillons métalliques d'une armure s'approcher, avant que ne s'élève une voix nasillarde, empreinte de sournoises intonations menaçantes, sans que le ton ne s'élève toutefois. « Merci, Clyde. Vous tous ! Il va être temps de mériter chaque pièce de votre solde que vous dilapidez stupidement. Demain la lune sera pleine et c'est le moment dont nous avons convenu pour aller au village pour notre rendez-vous avec cette fouine de Merlin. Qu'a-t-il à nous raconter à propos de cette nouvelle patrouille de la Garde et de l'alerte qui a suivi... Restez discrets, imbéciles... pour le moment. » N'y tenant plus, Sloan surgit devant la porte, balance une torche vers le

Furet et, profitant de la confusion la plus totale, jette les deux autres qui enflamment quelques pailles et tas de linge crasseux. Puis elle dévale vers la sortie, non sans avoir remarqué que la forme massive de Clyde s'était éclairée de flammes dévorantes vengeresses. Mais déjà des vociférations cruelles lui indiquent qu'ils sont à sa poursuite.

Finn, Sadie et Baron sont eux déjà parvenus à la sortie. Ils posent le blessé près d'un tronc lorsque les cris des Furets leur parviennent aux oreilles. Finn dit à Sadie qu'il va s'avancer à la rencontre de Sloan et que si les choses tournent mal, il retiendra l'ennemi. Le cas échéant, il donne l'ordre à Sadie de faire écrouler le tunnel pour se donner le temps à elle et Baron de prendre de l'avance pour fuir jusqu'au village. Finn tire son épée et s'avance dans le tunnel mais à peine a-t-il parcouru quelques pas que Sloan apparaît, courant ventre à terre alors qu'on peut apercevoir un peu plus loin l'éclat de lames de cimeterres qui se rapprochent. Se sachant sur le point d'être reprise, Sloan hurle « Au village ! Merlin ! C'est Merlin le traître ! » Finn fait volte face et rejoint la lumière du dehors.

(On n'a pas senti le besoin de « mécaniquement » jouer la poursuite,



surtout que l'effet de surprise était grandement en faveur des Souris. En outre, l'élément de suspense est déjà bien présent puisque personne (même moi, le MJ !) autour de la table ne sait si le piège va marcher. Je soulève le go-belet dans un silence tendu. 5 réussites ! Largement au-dessus de l'Ob3. Le joueur avait négocié que chaque réussite au-dessus de la difficulté se traduise en zigouillage d'un Furet, donc il y a deux victimes sous l'éboulement.)

Dans un ultime effort, Sloan se projette en avant, fauche la branche qui retient le piège et atterrit aux pieds de Finn. Derrière eux, le plafond du corridor s'ouvre et s'écroule sur la meute de poursuivants stoppés en pleine course. Sloan a la satisfaction d'entendre nettement le bruit écœurant d'os broyés et de glapissements d'agonie.

Lorsque la poussière retombe, le tunnel s'est refermé. Les Souris sont saines et sauvées. Mais déjà peut-on entendre les bruits de grattements et les cris des Furets de l'autre côté de l'éboulis. Pas de temps à perdre, il faut filer au village.

***** FIN DU TOUR DU MJ *****

LE TOUR DES JOUEURS

Je vais faire court parce que d'une part on l'a joué-emballé-pesé en 25

minutes (dernier bus pour retour à la maison oblige !) et que cette fois encore la structure de ce scénario n'offre pas beaucoup d'opportunités pour les joueurs d'ouvrir des pistes de suite de campagne par leurs actions durant leur tour. D'après ce que j'ai pu lire sur le forum de Mouse Guard, l'alternance tour du MJ / tour des joueurs fonctionne sur des campagnes longues avec peu de trame prévue et donc un MJ qui construit avec le matos que les joueurs « génèrent » lorsqu'ils ont la main. Mouais. Ça reste à voir. Mais bon, dans notre scénario, en l'occurrence, ça ne gâche rien... Sadie, Finn, Sloan et Baron parviennent jusqu'au village sans encombre. Soit ils ont réussi à semer leurs poursuivants, soit l'absence de réaction des Furets ne laisse rien augurer de bon... quoiqu'il en soit, ils rentrent au village non sans soulever la curiosité des habitants. Sadie installe Baron dans une chambre de l'auberge et entreprend de soigner ses blessures. (Sadie tente un jet de Guérisseur contre Ob3 avec 3d+1d de Savoir (herbes) – elle en a récupérées en route – +1d de son trait Malin= 3 réussites) Les soins de sa compagne font des merveilles : Robin est tiré d'affaire mais restera alité encore quelques temps. Toujours faible, il parvient



néanmoins à dire aux autres que les Furets en avaient après le breuvage – sa préparation, sa durée de vie – et insistaient sur le rythme des patrouilles entrant et sortant de Lockhaven...

Pendant ce temps, Sloan décide de dénicher une fronde pour remplacer celle que Sadie a perdue. Elle fait le tour des échoppes mais le village n'étant pas particulièrement achalandé niveau échoppes, elle fait chou blanc. Puis elle a une idée et se tourne vers le modeste arsenal de la milice. Bingo ! Après avoir un peu graissé la patte de l'armurier, elle ressort avec une fronde de cuir qu'elle va offrir à sa camarade (un seul et unique jet de Ressources pour tout ça contre un Ob2 : réussi !).

Finn a trouvé un petit établi de forgeron pour travailler à réparer son armure. Sa colère reste toujours vive (ils auraient dû faire plus vite, cela aurait pu sauver Dain !) et il martèle le fer avec une énergie redoublée. Aidé par une Sloan muette qui se contente de passer les outils à son aîné, de peur d'être celle qui va prendre pour tout le monde, son armure est à nouveau utilisable en deux heures d'ouvrage. Tant mieux, quelque chose lui dit que cela pourra lui être utile sous peu (jet d'Armurier avec aide de la compétence Forgeron de Sloan : réussi).

Les trois Souris décident alors de partir à la recherche du fameux Merlin. Ils vont directement voir le vieux Tuck pour lui poser la question. Le maire a beau chercher, se gratter la tête et tirer sur sa pipe, il ne peut pas les aider: « désolé, mes amis, mais là je ne vois pas... Et si moi je ne sais pas si un de mes administrés s'appelle Merlin, personne ne le saura au village ! Vous avez dû mal entendre, ça arrive ! » Mais Gamelon, le chef de la milice qui attendait dans son coin, s'avance alors : « Maître Tuck, allons ! Vous avez un de vos neveux qui porte ce nom là ! Je le sais bien, il est membre de ma troupe ! Il est ce mois-ci de faction au poste avancé de la Fourche. Je vais aller le faire chercher illico presto, on va tirer tout ça au clair ! » Le vieux Tuck marmonne quelque chose comme « M-Mer-lin ? Mais oui, où avais-je la tête, bien sûr ! Ce bon petit, je ne peux croire qu'il soit de mèche avec... Non, non... bon euh, excusez-moi il se fait tard » et sort sous les regards interdits de nos héros. (Test de Cercles de Finn avec l'aide des autres (7d) contre un Ob3, réussite : ils ne mettent pas directement la main sur Merlin, mais indirectement en apprenant beaucoup sur son compte.)



Les Souris de la Garde n'ont d'autre possibilité que d'attendre que la milice ait rapatrié Merlin pour y voir plus clair. D'ailleurs ils tombent de sommeil et prennent leur première nuit de repos digne de ce nom depuis des lustres (*ceci efface leur Condition Fatigué*). Ils sont en train de prendre un solide petit déjeuner lorsque des cris répétés par de nombreuses voix affolées descendent la grande rue, et cette fois nos héros n'y sont pour rien: « Les Furets ! LES FURETS ! Ils arrivent, ils nous attaquent ! » Et la cloche d'alarme de se mettre à sonner à toutes volées.

*** fin du tour des joueurs et de la séance ***

UDO FEMI

BLOODLUST

**MOI, SI J'ÉTAIS
TOUT PUISSANT,
JE SERAIS UN VRAI
FILS DE PUTE...**

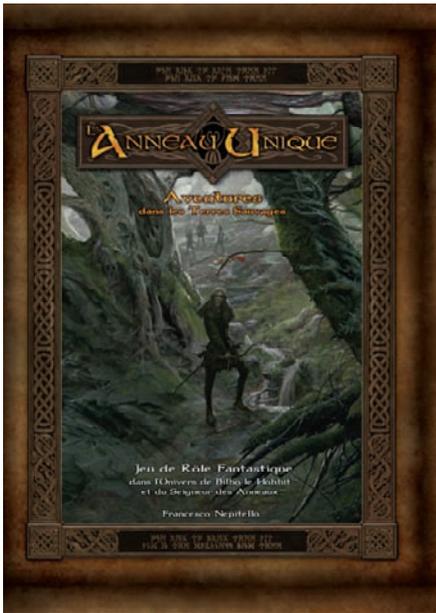


EN BOUTIQUE

John Doe



L'ANNEAU UNIQUE AVENTURES DANS LES TERRES SAUVAGES



La sélection de la rédaction

Lorsque l'on parle de *fantasy* moderne, le premier nom qui nous vient à l'esprit c'est J.R.R. Tolkien. Pourquoi ? Peut-être à cause de son fameux *Le Seigneur des anneaux* ? Peut-être parce qu'il y a eu un avant Tolkien et un après Tolkien ? Peut-être à cause de Peter Jackson (je m'égare). En tout cas, le milieu rôliste ne pouvait pas faire fi de l'héritage « tolkienien ». *L'Anneau Unique - Aventures dans les Terres Sauvages*, édité par *Edge Entertainment*, est le 4^{ème} JdR s'inscrivant dans la Terre du Milieu. Mais ce livre mérite-t-il qu'on se batte pour lui ? C'est ce que nous allons voir en nous enfonçant au cœur des Terres Sauvages. J'ai mon épée courte, j'ai mes lembas... mais rends-moi mon précieux !





PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Feuilleter cet ouvrage, long de 332 pages, est un régal. La maquette est aérée, peut-être trop par moment diront certains, les illustrations sont, pour la plupart, du plus bel effet avec une mention spéciale pour les doubles pages séparant les chapitres. Le texte est soigné, sans être ampoulé ni alambiqué, c'est un plaisir que de le lire.

Au fil des onze parties qui articulent le livre, vous allez être accompagnés dans la création des personnages et leur évolution, pour ensuite rentrer dans le vif du système de jeu. Ce premier ensemble s'adresse principalement aux aventuriers (PJ), puis une seconde partie débute à l'attention des Gardiens des Légendes (nom donné ici au MJ). C'est alors l'occasion d'en apprendre plus sur la résolution des actions, les créatures qui peuplent ces Terres Sauvages, le cadre de la campagne proposée pour terminer par un scénario d'introduction.

L'Anneau Unique s'inscrit dans un contexte bien précis. Ne pensez pas avoir à faire à un JdR ne respectant aucune chronologie, dépourvu de liens avec le mythique voyage de Bilbo ou la Guerre de l'Anneau. Bien au contraire puisque c'est précisément



cette période de plus de soixante-dix ans qui est proposée de vivre aux joueurs. Cette fin du Troisième Âge sera traitée au long de trois livres (chacun couvrant une vingtaine d'années) liés par des suppléments avec pour focus une région différente de la Terre du Milieu et des cultures qui la peuplent. Ici, tout commence cinq années après les aventures du plus célèbre Hobbit de la littérature, dans les Terres Sauvages dont une grande partie est occupée par la Forêt Noire et ses pittoresques araignées géantes et autres Orques.

VISITE GUIDÉE DÈS

L'INTRODUCTION !

Ces terres, d'apparence inhospitable, sont le lieu d'une paix retrou-



vée mais fragile entre les différents peuples. Ces derniers, au nombre de six, nous sont présentés dans un premier temps rapidement dans la partie introductive du livre de manière à situer le contexte. C'est l'occasion de découvrir la structure du jeu. Subdivisée en deux phases (aventure et communauté), les joueurs devront d'abord réagir à des situations périlleuses proposées par le Gardien des Légendes pour ensuite en apprendre plus sur les personnages, leur évolution entre deux aventures. D'une manière assez étrange, alors que dans la plupart des JdR la feuille de personnage ainsi que le glossaire des termes de jeu concluent les ouvrages, ici, nous les trouvons dès cette introduction. C'est probablement un moyen de sensibiliser le lec-

teur à des notions qu'il va rencontrer ultérieurement tel l'Ombre, les Vertus, etc.

UN PERSONNAGE AUX PETITS OIGNONS

La création d'un héros est l'occasion, pour les joueurs, de se voir offrir de nombreuses possibilités pour personnaliser leur personnage, tout en étant un processus qui n'est pas obligatoirement consommateur de temps, puisqu'en 30 minutes l'alter ego peut être terminé.

Le premier des choix va être la culture à laquelle appartient le personnage. Vous serez forcément limités aux six Peuples Libres du Nord que sont les



Bardides, les Béornides, les Nains du Mont Solitaire, les Elfes de la Forêt Noire, les Hobbits de la Comté et les Hommes des Bois. Chaque peuple est alors présenté dans le contexte du moment, avec le niveau de vie qui lui est généralement associé, et d'une manière plus intéressante encore, les vocations rencontrées expliquant les raisons d'un départ à l'aventure d'un membre de ce peuple (comme chasseur de trésor, protecteur, vagabond, etc.). Vous en apprendrez plus sur la manière dont votre peuple voit les autres et ainsi comprendrez mieux les réactions de certains en vous voyant.

À chaque culture sont associées des valeurs d'attributs et des avantages comme le fait d'être intrépide ou forcené, ou encore de faire preuve du fameux bon sens hobbit par exemple. Il vous faudra ensuite faire un choix concernant vos compétences d'armes et choisir des spécialités sous la forme de traits dont certains (comme fumer) serviront le *roleplay* des joueurs. Ces traits offriront la possibilité aux personnages d'obtenir un succès automatique lors de leur utilisation dans une situation adéquat, de déclencher une action inopinée (c'est-à-dire d'utiliser un trait alors qu'aucune compétence ne semble correspondre) ou pour gagner un point de progression (per-

mettant d'améliorer les compétences communes).

La personnalisation des héros commence alors. Découlant de la vocation choisie de nouvelles compétences favorites, un trait supplémentaire et la part d'ombre liée vont vous être proposés. Les attributs de base (Corps, Cœur et Esprit) de votre personnage (dont les valeurs sont définies par votre peuple) vont alors pouvoir bénéficier d'une amélioration en vous laissant libre de rajouter 3 points à un attribut, 2 à un autre et enfin 1 au dernier.

Il vous faudra enfin calculer divers bonus et vos valeurs d'Endurance et d'Espoir qui dépendent de votre culture et de votre niveau dans l'attribut Cœur. L'Endurance octroie au héros la possibilité de résister aux blessures, aux agressions mais détermine aussi son niveau de Fatigue car il s'agit d'un facteur à prendre en considération puisque votre personnage ne pourra pas transporter plus





que ce qu'il ne peut supporter (eh oui, il va falloir calculer des niveaux d'encombrement). L'espoir représente la force morale et l'enthousiasme du héros. L'utilisation des points d'espoir permettra de faire appel au bonus d'attribut ou déclencher certains effets.

Tout se termine par le choix de l'orientation de votre personnage concernant deux caractéristiques : la Sagesse et la Vaillance. La première met en avant des implications profondes vis-à-vis du personnage montrant son évolution psychologique là où la seconde met en lumière un personnage prompt à agir. Ces caractéristiques vont intervenir au cours des rencontres puisque selon celle mise en avant, les PNJ réagiront de manière différente. Un chef de guerre sera, normalement, plus prompt à discuter avec un héros dont la Vaillance n'est plus à démontrer là où un magicien préférera un PJ ayant

développé sa Sagesse. Au-delà de ces « simples » considérations liées aux interactions, développer l'une ou l'autre donnera accès au personnage à des Vertus (talents spécifiques) ou des Récompenses (amélioration des armes), dépendant de votre culture d'origine.

Dans *l'Anneau Unique*, nous sommes au cœur d'un jeu coopératif, dans lequel les individualités s'effacent au profit du groupe (ou Communauté). Des règles régissent la création du groupe de personnages. Chaque personnage va alors être lié à un autre ce qui permettra au joueur de récupérer de l'Espoir sous certaines conditions liées à l'état de santé du personnage avec qui on a développé un lien. Le fait d'agir ensemble, dans un but commun, fait qu'une réserve de points est allouée à la compagnie. Ces points vont vous permettre de récupérer des points d'Espoir, à la condition que le groupe soit d'ac-



cord avec le fait que vous piochiez dans cette réserve.

UN SYSTÈME DE JEU

RELATIVEMENT SIMPLE

Le système de jeu est relativement simple, faisant appel à un dé de Destin et des dés de Maîtrise. Le dé de Destin (D12) est systématiquement utilisé et possède deux faces bien spécifiques : la rune de Gandalf (réussite automatique) et l'œil de Sauron (valeur égale à 0 et pouvant déclencher un effet néfaste). Les dés de Maîtrise (D6) sont liés aux compétences du personnage (1 par niveau). La somme de ces 2 types de dés doit être égale ou dépasser un seuil de réussite défini par le Gardien des Légendes. Comme pour le dé du Destin, les dés de Maîtrise ont une particularité puisque la face 6 permet

d'améliorer son niveau de réussite passant de normal à exceptionnel, en fonction du nombre de 6 obtenus.

À partir de ce système simple, s'ajoutent des exceptions comme l'utilisation d'un point d'Espoir qui permet de recevoir un bonus égal à la valeur de l'attribut dont dépendait la compétence testée et pour laquelle le test fut un échec. Ce bonus peut être supérieur si cette compétence est une des favorites du personnage.

Le système de combat est basé sur la position de chacun au cours du round. Ainsi, être aux premières loges diminue le seuil de réussite à atteindre pour blesser son adversaire, alors qu'adopter une attitude défensive ou arrière compliquera votre tâche. Ces positions peuvent, bien évidemment, changer à chaque round. Au-delà du simple coup d'épée que vous pourrez donner, vous aurez la possibilité de tenter des coups perforants, ou des coups

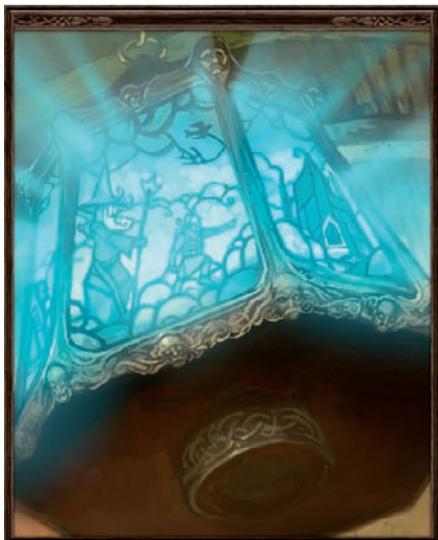




précis. De plus, en fonction de votre position dans le combat, vous pourrez engager des manœuvres telles intimider son adversaire, railler ses camarades

LE CHEMIN EST LONG

Les quêtes proposées aux héros sont bien souvent liées au voyage, à la traversée de contrées dangereuses. Cette séquence de jeu est codifiée et ne s'improvise pas. Il faut tout d'abord planifier le voyage. Pour cela, les joueurs feront des jets de connaissances afin d'influer sur la durée du voyage, savoir si les raccourcis qui seront pris s'avéreront être de véritables chemins de traverse ou une simple vue de l'esprit. De plus, au cours de ce périple, chaque héros se verra at-



tribuer un rôle, allant du guide qui donne le rythme aux personnages dans leur déplacement, au guetteur dont le rôle sera d'éviter les rencontres hostiles. Une fois tout bien défini, tout se résout par des jets de Fatigue. Tout test raté, accompagné d'un œil de Sauron déclenchera un épisode périlleux. Ce dernier pourra être fonction de la zone où l'échec a eu lieu, de la fonction du personnage dans le voyage ou du bon vouloir du Gardien, comme provoquer une rencontre avec un groupe d'Orques, un Troll de pierre, etc.

Du côté du Gardien des Légendes il va falloir déterminer la distance que va parcourir la compagnie (en comptant les hexagones qui séparent le point de départ de l'arrivée), puis tenir compte du relief, de la vitesse de déplacement du groupe en fonction de son moyen de locomotion, et de la saison (qui va déterminer le nombre de jets de Fatigue à réaliser). Mais nous reparlerons un peu plus tard de cette gestion du voyage qui finalement se trouve être très mécanique et très peu onirique.

ET LES HISTOIRES ALORS ?

L'ouvrage propose deux choses au Gardien des Légendes, à savoir un cadre de campagne et un scénario



d'introduction. À propos de ce dernier, sans être inoubliable, il a pratiquement recours à l'ensemble des mécanismes du jeu (interactions/tolérance, voyage, combat) et permettra à une nouvelle compagnie de faire ses armes.

Une chose très appréciable pour les MJ c'est le travail qui a été fait pour le chapitre « La campagne ». Dans ce dernier vous y retrouverez des cadres de campagne, des pistes pour créer vos propres histoires. Vous y trouverez une chronologie résumée des différents événements passés, depuis l'an 1050 où l'ombre prend forme jusqu'en 2951 avec le réveil de Sauron. C'est ensuite toute une série de description de lieux dont vous pourrez vous servir pour imaginer vos parties.

Afin de vous faciliter la tâche, au vu des grandes possibilités d'aventures, une esquisse de campagne vous est proposée. Loin de n'être qu'un entrefilet ou un vague synopsis, l'auteur vous explique le contexte historique qu'il souhaite voir traiter, en explique les raisons, et fixe certains objectifs que les héros pourraient avoir à atteindre. Puis des PNJ pouvant intervenir sont alors présentés, des éléments de contexte supplémentaires sont proposés pour enrichir vos aventures avec des quêtes annexes, le tout se terminant par une nouvelle chronologie en rapport direct avec cette même esquisse de campagne.

Bien évidemment ce n'est pas une campagne clé en main qui vous est proposée; toutefois les pistes sont



L'ANNEAU UNIQUE™

nombreuses, les aides/conseils le sont également et devraient permettre à un Gardien des Légendes, souhaitant offrir plus qu'un scénario à ses joueurs, de proposer une campagne qui lui soit propre sans en avoir à définir l'ensemble des éléments seuls.

UN PRÉCIEUX À L'ÉCRIN

PARFAIT ?

L'Anneau Unique propose de nombreuses bonnes idées au rang desquelles la tolérance des PNJ pour gérer les interactions sociales. Si votre PJ, de par son comportement, ses dires, etc., dépasse le niveau de tolérance de son interlocuteur, ce dernier mettra fin, d'une manière ou d'une autre à la discussion. Le fait d'attribuer un rôle à chacun au cours d'un voyage est une excellente idée et renforce la nécessité d'avoir un groupe cohérent et complémentaire. La gestion des combats est intéres-

sante et favorise la prise de décision concernant son positionnement.

L'auteur fait des choix « éditoriaux » assumés concernant les personnages. Le fait d'appartenir à une compagnie œuvrant dans le même sens correspond bien à mon idée d'affrontement manichéen entre le Bien et le Mal et tout est fait pour que les personnages soient des « gentils ». Les compétences non violentes sont mises en avant avec de nombreuses possibilités de résoudre des challenges sociaux (le chant, l'utilisation d'énigmes, etc.). Les personnages sont considérés comme des novices et donc leurs connaissances des Terres du Milieu viendront de leurs expériences; toutefois les joueurs connaisseurs de cet univers sauront-ils faire la part entre leur érudition de l'œuvre de Tolkien et ce que leur personnage sait ?

Sans remettre en cause le travail de l'auteur, Francesco Nepitello (auteur de jeux de plateau comme *Age of Conan* entre autre), on retrouve



ce qui le caractérise, à savoir un système de jeu simple initialement, sur lequel vient se greffer de nombreuses options, sous parties, exceptions à la règle qui ne facilitent pas l'accès au système de jeu. De plus, les différents sous-systèmes (comme ceux liés aux voyages) semblent inégalement traités. Le bon déroulé d'un voyage ne va pas dépendre de sa préparation mais de l'obtention d'un œil de Saaron sur un échec à un jet de Fatigue. Les héros peuvent traverser des zones particulièrement dangereuses sans modification de difficulté, ainsi s'ils ne « fument » pas, tout se passera bien. De plus, chaque héros devrait effectuer des jets en fonction de son rôle durant le voyage mais rien dans le livre n'est expliqué sur ce point (vu que les voyages se gèrent au travers de jets de Fatigue uniquement). Par voie de conséquence, rien n'est dit à propos d'un voyage durant plus d'une semaine puisque de base chaque personnage part avec une semaine de ration. Quid des jours supplémentaires ?

CONCLUSION

L'Anneau Unique – Aventures dans les Terres Sauvages est un très bon JdR consacré à l'œuvre de Tolkien, avec des choix assumés dans l'orientation du jeu, dans la rédaction du texte qui favorise la lecture au détriment de

l'ergonomie des règles (il est parfois difficile de trouver rapidement un point de règle particulier). L'ancrage très précis dans la chronologie du Seigneur des Anneaux permet aux joueurs qui ont des connaissances, même succinctes de cet univers, d'avoir des repères. Toutefois, cela peut également être un frein à l'imaginaire car on sait que ce ne sera pas sa compagnie que l'histoire aura gardé en mémoire. De plus, un Gardien des Légendes fin connaisseur de Tolkien sera plus qu'apprécié pour donner un souffle épique aux aventures sans commettre d'impairs concernant l'historique sous peine de se voir clouer au pilori par les joueurs ! Mais ne boudons pas notre plaisir, *L'Anneau Unique* est le premier magnifique tome d'une trilogie dont on a envie de connaître la suite pour arriver jusqu'à la Guerre de l'Anneau.

JÉRÔME « SEMPAÏ » BOUSCAUT

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 49,95 euros
- Format : couverture rigide, A4, couleur
- Nombre de pages : 332
- Éditeur : Edge Entertainment

L'ANNEAU UNIQUE

Nom _____

Culture _____ Niveau de Vie _____

Avantage Culturel _____

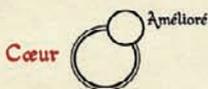
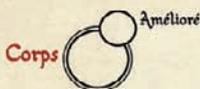
Vocation _____ Part d'Ombre _____

- TRAITS -

Spécialités _____

Particularités _____

- ATTRIBUTS -



- COMPÉTENCES COMMUNES -

Présence	▣▣▣▣▣▣	Inspiration	▣▣▣▣▣▣	Persuasion	▣▣▣▣▣▣
Athlétisme	▣▣▣▣▣▣	Voyage	▣▣▣▣▣▣	Discretion	▣▣▣▣▣▣
Vigilance	▣▣▣▣▣▣	Intuition	▣▣▣▣▣▣	Fouille	▣▣▣▣▣▣
Exploration	▣▣▣▣▣▣	Guérison	▣▣▣▣▣▣	Chasse	▣▣▣▣▣▣
Chant	▣▣▣▣▣▣	Courtoisie	▣▣▣▣▣▣	Énigmes	▣▣▣▣▣▣
Artisanat	▣▣▣▣▣▣	Art de la Guerre	▣▣▣▣▣▣	Connaissances	▣▣▣▣▣▣

- COMPÉTENCES D'ARMES -

▣▣▣▣▣▣	dégâts	▣▣▣▣▣▣	taille	▣▣▣▣▣▣	blessure	▣▣▣▣▣▣	enc.
▣▣▣▣▣▣	dégâts	▣▣▣▣▣▣	taille	▣▣▣▣▣▣	blessure	▣▣▣▣▣▣	enc.
▣▣▣▣▣▣	dégâts	▣▣▣▣▣▣	taille	▣▣▣▣▣▣	blessure	▣▣▣▣▣▣	enc.
▣▣▣▣▣▣	dégâts	▣▣▣▣▣▣	taille	▣▣▣▣▣▣	blessure	▣▣▣▣▣▣	enc.

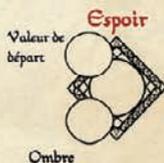
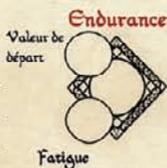
- RÉCOMPENSES -

- ÉQUIPEMENT -

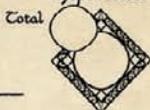
Armure _____ enc. _____

Casque _____ enc. _____

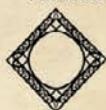
Bouclier _____ enc. _____



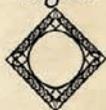
Expérience



Vaillance



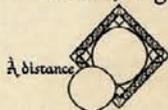
Sagesse



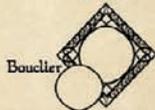
GROUPES DE COMPÉTENCES

personnalité	◆◆◆◆◆◆
déplacement	◆◆◆◆◆◆
perception	◆◆◆◆◆◆
survie	◆◆◆◆◆◆
coutume	◆◆◆◆◆◆
métier	◆◆◆◆◆◆

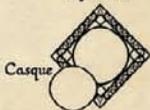
Bonus aux Dégâts



Parade



Armure



Épuisement

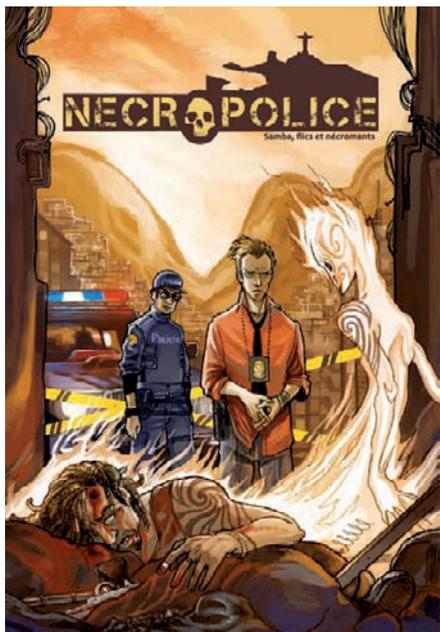
Mélancolie

Blessé



NECROPOLICE

SAMBA DI JANEIRO



SALUTATIONS RÔLISTIQUE,

L'été s'annonce, les maillots de bain fleurissent sur les couvertures de magazines, de quoi donner à rêver. Sauf si on est fauché, qu'on doit faire un régime (cf. les susnommés maillots de bain), que ça sent les vacances à Cailleux-sur-mer... Quand le quotidien est incertain, rien ne vaut des potes et un bon p'tit jdr. Histoire de rester dans le ton, je vais partir en éclaireur dans les favelas de *Necropolice*. Nouveau venu dans la collection Intégrale, ce jeu complet est disponible en un seul achat pour 35 euros, chez les XII Singes. Parmi les auteurs, on retrouve Benoît Attinost, Charlotte Bousquet et Sandy Julien qui ont travaillé sur *Cops*. L'équipe est dirigée par Fabien Fernandez, à qui l'on doit le *Projet : Pellican*. Il y a un écran couleur côté joueurs, et en noir et blanc côté maître du jeu, avec les règles les plus courantes. À cela s'ajoute « un manuel du joueur » de 80 pages contenant, système de jeu, informations sur le cadre de jeu à proprement parler et sur les thèmes en lien (criminalité, drogues, médias). Enfin, le livre des secrets est à réserver au MJ. On y trouve décrite la partie surnaturelle du jeu, des informations complémentaires sur la toile de fond, cinq scénarios et une feuille de personnage. Le contenu des livrets est en noir et blanc avec



plusieurs illustrations sympathiques d'Elvire de Cock.

Cette fois-ci, je ne fais plus dans l'underground de terrain, mais dans l'enquête sous-couverture. J'enfile mon magnifique costume trois pièces vert olive datant du mariage de tata Huguette. Mon accréditation presse-internationale fixée au col, je relis mes notes. Le pivot de *Necropolice* est la section Médium basée à Rio de Janeiro. Les joueurs sont des enquêteurs doués de pouvoirs liés à la mort. Ils luttent contre tous ceux qui sont en rapport de près ou de loin avec le trafic de drogue. Bon, me voilà prêt. Allez, c'est parti, jetons mes dés spatorolistiques.

Je débarque sur une belle plage, le paysage plein de bikinis m'incite à rester... Ah, cruelle est la vie de rôliste-chroniqueur... L'odeur de naphthaline qui se dégage de mon costume me fait douter de mon succès auprès des naïades locales. Je pars donc en direction d'un bâtiment gardé par des policiers. Je fais valoir mon badge et après un coup de talkie-walkie, une superbe femme débarque. Un genre d'Eva Longoria non liftée, mais très... Bref, j'arbore mon plus beau sourire et annonce : *Olá, boa tarde! Meu nome é Maria. Qual é o seu nome?* Elle éclate de rire... *Bonjour! Je m'appelle Maria. Quel est votre nom?* Encore un début de chronique foi-

reux. Ça commence fort, mon portugais est rouillé, même carrément nul ! Bref, je coche langue (Brésil) sur ma fiche de perso et ça va tout de suite mieux. Le sourire ravageur de l'acolyte Eloina Mateus me réchauffe le cœur ; juste avant qu'elle me demande si j'ai des problèmes avec les mites. Foutu costard qui pue ! Allez, cessons de nous égarer et rentrons dans le vif du sujet.





dk System : en générique, sans ordonnance !

Le dK System a été conçu pour permettre une gestion simplifiée du jeu de rôle, par rapport au D20 classique de *Donjons & Dragons*. Sorti en 2006 chez John Doe, il a connu une nouvelle édition en 2008. La base du mécanisme s'appuie sur un dé 20 auquel s'ajoute deux caractéristiques directrices (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse ou Charisme) et le score de Compétence concerné l'action entreprise. Ainsi, si un personnage est doté d'un Charisme de 2, une Intelligence de 3 et un niveau de 2 en Bluff, sa valeur de Bluff est de $2+3+2$ soit 7, auquel s'ajoute le résultat d'un dé 20. Proche du système des dons de *D&D*, les Atouts sont ici un mélange de capacités spéciales et d'utilisation de points d'expérience. Eh oui, point de niveaux dans le dK System. Il en existe trois catégories reprises dans la collection Intégrale. Les « communs » permettent d'acheter points de compétences, points de vie et autres éléments basiques d'un personnage. Les atouts de cursus reflètent la vie du personnage, ses capacités comme les relations qu'il peut avoir. Les atouts d'Aspects représentent le lien du personnage avec le surnaturel.

Enfin, la grande particularité du système : les dK. Ils prennent bien des noms et des saveurs suivant les jeux, mais gardent un principe simple : le joueur lance un 1D6 supplémentaire et le maître du jeu peut obtenir une vacherie à glisser aux PJ. Il est bon de noter que le coup bas du MJ est quantifié et généralement source de roleplay.

LA MORGUE : AUTOPSIE

D'UN PERSONNAGE

M'expliquant qu'elle a un dossier à récupérer, ma jolie cougar me plante au beau milieu de ce frigo au combien précieux pour ce type de jeu. Le légiste m'invite à le regarder travailler. Son sourire aux

lèvres m'indique clairement qu'il attend que je renvoie mon petit déj. Mais pour qui me prend-il ? je suis un rôliste endurci, les cadavres ça me connaît ! J'enfile mes lunettes à rayons ludiques et commence à analyser tout ça. Le corps m'indique que nous sommes dans du dK System adapté.

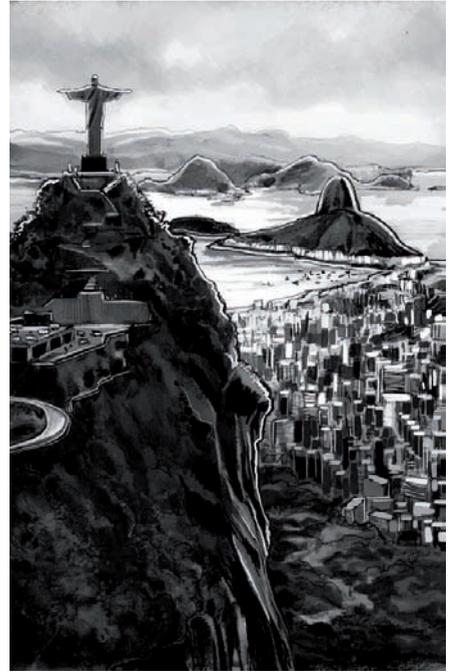
Donc notre cadavre, mort provoquée par des coups de couteau au vu



de son aspect passoire à tendance steak haché. Tout ça nous mène au combat, et plus précisément au nombre d'action(s) par tour. En effet, dans *Necropolice*, les personnages disposent d'un nombre d'action(s) allant de une à trois en fonction de leur Dextérité. Agir au cours d'un tour peut prendre plusieurs actions, à la discrétion du MJ. Les blessures m'indiquent que l'homme a été attaqué par un ou plusieurs débutants dans le maniement des lames. En effet, les dégâts dépendent de l'arme mais aussi du degré de compétences de l'attaquant.

Particularité du système : les primes. Il s'agit de déclarations d'intention de la part du joueur comme tirer plusieurs fois, être prudent, occasionner des dégâts non-létaux et bien d'autres possibilités. Elles viennent appuyer l'action du joueur mais sont assorties de pénalités comme une difficulté supplémentaire, la perte d'une position avantageuse, etc.

Enfin, la simulation de la vitalité comprend une perte d'efficacité du personnage une fois à zéro Points de Vie. Sans être ultime le système à l'avantage d'être très fluide au niveau de la gestion délicate des blessures. Les amateurs de roleplay comme les adeptes du réalisme devraient y trouver de petites choses intéres-



santes pour les phases de combat. Mais penchons nous plus avant sur notre client pour lequel on me fournit d'ailleurs un dossier.

Je le retranscris en feuille de personnage. Pratique, le tout tient sur une feuille en noir et blanc. Les caractéristiques et compétences sont détaillées juste comme il faut, sans fioriture ni omission. Le personnage possède un profil qui correspond grosso modo à ce qu'il est dans la vie. Il est associé à des compétences et à une liste d'atouts. Le jeu propose six profils de base. On trouve le baratineur, axé sur la communication. Sans surprise, le doc' a



des connaissances en médecine et est en lien avec les structures associées. La brute mise sur sa puissance physique. Dans un style différent, le justicier est un flic de terrain. Vu le contexte, le survivant est presque une obligation dans les groupes. Ce personnage étant en phase avec la ville et en relation avec les criminels. Enfin l'intello est un rat de bibliothèque bénéficiant d'une forte culture. Les personnages ayant un même profil peuvent cependant être assez différents en fonction des atouts choisis. Ainsi, un justicier pourra disposer d'une couverture comme d'un certain talent pour la procédure, ce qui sans être opposé offre des perspectives de jeu assez différentes.

Ensuite, nous arrivons aux Aspects, éléments essentiels du jeu. En termes de règle, il s'agit des pouvoirs du personnage et des compétences qui vont avec. En terme d'historique ou de roleplay cela va plus loin. En effet, ils rattachent le personnage à un traumatisme en lien avec la mort. Ainsi, ils s'articulent autour des phases de la Mort. Ils vont de l'agonie au souvenir que laisse le défunt en passant par le fantôme.

Le premier est l'Agonie, qui donne à son « possesseur » des capacités liées à la douleur, mais aussi

à la manipulation des muscles (déformation, tétanie). L'aspect Post-Mortem renseigne sur les causes de la mort. Le troisième, Rigor Mortis, offre des pouvoirs liés aux cadavres (apparence, résistance, etc.) ou à leur animation. La Nécrose permet de contrôler et de tirer partie du processus de décomposition pour s'abstenir de respirer notamment. L'aspect Fantôme regroupe les capacités que l'on attribue généralement à un exorciste. Enfin, In Memoriam, dote le personnage des pouvoirs d'un médium. À la différence de l'exorciste, il agit avec l'esprit et non contre lui. Je ne vous présente que grossièrement les Traits car parmi les six capacités de chaque Aspect, certaines sont tout à fait singulières tout en étant pertinentes.

Les Aspects sont autant de liens avec le Kaixao. Kézako me direz-vous ? Il s'agit du surnom du quartier général de la section Médium, pour laquelle travaillent les PJ. Trait d'humour, ou pas, le mot signifie « cercueil » en Brésilien. Il relie le personnage au monde des morts grâce à son Aspect morbide. En termes de règles, ce lien permet au joueur de lancer un dK ou dé-Kaixao pour être précis. Le personnage a donc un D6 supplémentaire sur son jet de compétence. Les conséquences peuvent aussi être des plus fâcheuses jusqu'à



attirer des spectres... En terme de jeu, le PJ est traversé par son aspect pouvant l'amener à avoir l'air transparent durant une seconde.

Enfin, l'équipement a aussi son intérêt. Outre le matériel classique, les PJ dispose d'un GSM comme disent nos amis Belges, aussi appelé téléphone portable dans l'Hexagone. Rien de spécial, si ce n'est qu'il est super pratique dans un jeu de flics. Il fait office de tous les appareils de surveillance ainsi que de points d'accès aux bases de données de la police. Un bon atout pour fluidifier les parties d'enquêtes qui traînent parfois en longueur. Ma jolie cougar me rappelle et m'invite à une présentation de la section au tour d'un bon café.

UN CAFÉ, DEUX SUCRES ET PLEINS DE POTINS

Bien calé dans le fauteuil, mon interlocutrice [Nda : acolyte est un terme du jeu, si ça prête à confusion autant changer] aux grands yeux me met au parfum sur la section Médium. Je comprends vite qu'on est dans un service soumis à l'approbation politique. Fruit d'une campagne anti-drogue, il suscite les convoitises autant que les rancœurs. L'image est donc un élément important de ce jeu, d'autant que télévision et télénovelas y sont décrits. Pour le premier, aucun souci, logique même à notre époque. Pour le second – les séries



téles – le lien n'est pas forcément évident. En fait, dans cet univers, les séries qui cartonnent sur le moment sont celles traitant du surnaturel. Médium, fantôme, info ou intox, on imagine assez les possibilités offertes. Plus pragmatiquement et de façon terre à terre, les deux industries consomment bon nombres de drogues ce qui est toujours source de propositions ludiques. D'ailleurs sur ce point, le premier livret fournit une douzaine d'exemples de substances stupéfiantes que les PJ peuvent rencontrer. L'avantage est qu'outre les effets qui y sont décrits, les consommateurs typiques le sont aussi.

Ma belle est aussi sexy qu'elle est garce. Allez hop, voilà toute la section passée au crible. Chaque service s'articule autour d'une forte personnalité avec son vécu, ses démons et ses buts. Au total, il y a une trentaine d'enquêteurs travaillant en binômes, assistés d'acolytes pour la paperasse. Ami MJ réjouis-toi, la majorité est décrite sur une dizaine de pages, et cela rien que du côté lisible par les joueurs. Il y a aussi tous leurs secrets dans le livret 2. La masse de PNJ est un peu effrayante et il paraît difficile de tous les maîtriser. Pour autant, il y en a forcément plusieurs sur lesquels on a envie de s'arrêter. En effet, ils sont tous originaux et assortis d'une petite citation. Juste pour vous, ma

favorite : « *Je sais d'où vient le problème, je sais comment le régler... mais tu ne vas pas aimer ça.* » du lieutenant Geraldo Tavares.

Voyant que je me lasse de cette galerie pourtant riche de personnalités, la demoiselle fait le vide sur la table, sourit langoureusement et... étale un plan de Rio sur la table ! Non mais, à quoi vous attendiez vous. À noter que cette carte est fournie avec le jeu. Un élément pratique pour des scénarios où les lieux, voire le temps, sont importants. Alors là, c'est du lourd cette ville. Pas moins de onze zones sont décrites sur une vingtaine de pages accessibles au joueurs ; et dix pages supplémentaires pour le MJ dans le livret 2. Chacune commence par un résumé pratique permettant de cerner l'ambiance. Des descriptions physiques et sociales s'ensuivent offrant une prise en main rapide. L'ensemble est complété par des particularités et des rumeurs entourant les lieux. Elles donnent des détails sur les personnalités locales et les sites d'intérêts, souvent connectés à la section Médium. Les précisions touchant au surnaturel et à la criminalité sont de bons points de départ pour des scénarios type one-shot.

Qui dit faune locale, dit gangs dans les rues de Necropolice. Une des-



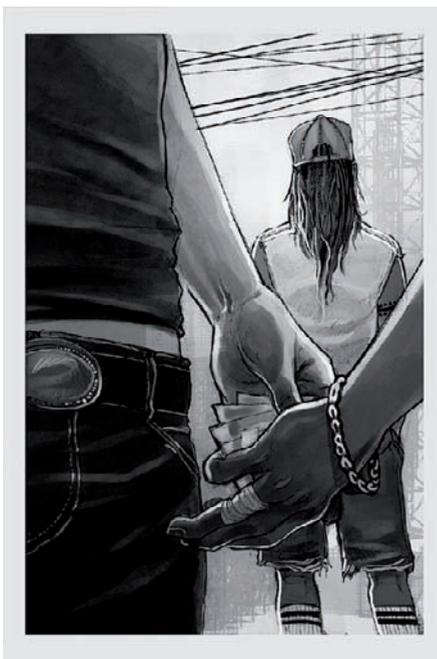
cription générique des activités des gangs et de leur vision par la société est une aide précieuse pour les néophytes du genre. Seul deux gangs sont vraiment développés mais plusieurs sont esquissés. Il y en a à tous les coins de rue comme dirait ma brûlante archiviste ! Moi je refroidis à mesure que je découvre les prisons du cru. Eh oui, pas forcément courant, ici on présente les prisons qui deviennent un décor particulier autant comme accroche de scénario que pour un véritable huis clos. Buvant les paroles de ma brésilienne de charme, noyé dans son décolleté, je n'entend pas le lieutenant Tavares se glisser derrière moi. Tristesse et déconfitures d'un sursaut quand votre café se renverse sur votre pantalon. Oui, oui, au mauvais endroit... Bref,

je le suis sous les sourires de toute la section. Le french lover qui était en moi est mort et enterré... Ça tombe bien, le lieutenant, aussi chef de la sécurité spirituelle du lieu, veut s'entretenir avec moi des esprits.

SQUELETTES DANS LE PLACARD, ÇA CHAUFFE À L'OMBRE DES TOMBES

Le type me demande ma carte, retire la photo et sort des aiguilles. Je flippe pas du tout... enfin mon trouillomètre est à zéro ! Il décide de m'expliquer les réalités en dehors de la réalité de ce monde. On comprend rien avec ses médiums, sérieux quelle bande





de phraseurs. Je lui expliquerai bien mon point de vue, mais son aiguille proche de ma photo m'incite à ne rien dire. Outre les fantômes, il y a dans ce monde des spectres. Ces esprits de haine peuvent agir partiellement sur le monde des vivants. Leur utilisation et leur création par le MJ est décrite par le menu, car ils sont customisables. Les joueurs de BIA y retrouveront la mécanique des wendigos. Point intéressant, ces spectres peuvent posséder les objets. Amateurs de Stephen King ? Envie d'une virée brésilienne avec Christine ? Mettez le contact.

Continuons dans les joyusetés, dans *Necropolice* on trouve aussi des

nécromants. Le principe est simple : plus de puissance avec un prix à payer. Le prix est celui du sang avec en bonus, condamnation à devenir un spectre. Le côté obscur est toujours tentant, voilà de quoi le faire découvrir aux PJ imprudents.

Enfin, dernier élément de surnaturel, les Intermédiaires qui sont en contact avec les morts mais n'ont pas d'Aspects. Ces fervents croyants tirent leurs dons de cérémonies et non de pouvoirs personnels. Ils apportent une bonne dose de religieux dans ce décor si particulier. En effet, le Brésil regorge de religions et voilà de quoi le faire vivre de différentes manières aux PJ.

Pour ceux qui sont effrayés par la mise en scène du surnaturel, le livre 2 constitue un bon support. Il présente certes les caractéristiques des « individus » surnaturels mais surtout le folklore utile qui va avec. Manque de bol pour moi, rien n'est dit sur les moyens de contrer un type louche qui a envie de faire du vaudou avec ma tronche... Vite, la french touch, j'esquisse un sourire et paf un soupir féminin... Non c'est pas le lieutenant qui serait une lieutenant, c'est vrai qu'au Brésil... Argh, en fait c'est mon archiviste qui vient me chercher pour aller chez leur chef ! Elle me confie que la sévère capitaine Olivia Da Silva



va m'éclairer sur les enquêtes de la section.

Y'A PAS MAL D'ALLÉES DANS LE CIMETIÈRE ...

La capitaine est pressée et va droit au but. La section peut prendre en main toute affaire liée au trafic de drogue de quelque manière qu'il soit. Une fois cela dit, elle me flanque à la porte. C'est quoi ce délire ? c'est ma chronique alors j'invoque l'atout Ir-résistible frenchie. Elle craque, se ra-



visé, et m'expose finalement les dossiers en cours. Non mais c'est vrai, j'ai des rôlistes à informer moi. Commençons par les scénarios contenus dans le dernier livret. Il y en a quatre plutôt originaux, du coup on sort de la seule enquête sur les narcotrafiquants qu'on pouvait attendre. Les connaisseurs du genre apprécieront sûrement. Pour les autres il faudra se débrouiller et inventer ses propres scénar plus classiques, mais qu'on a peut-être envie de jouer quand on achète le jeu [Nda : Es-ce plus parlant? En gros, on a un jeu de flic anti-drogue sans véritable enquête anti-drogue. On a l'impression que c'est juste du décorum.]. Au programme des réjouissances : de la possession, du religieux, des histoires de vengeances et des situations de crises. Les scénarios sont bien fournis niveau ambiance mais parfois un peu brouillons. Avec un peu d'organisation ils feront à coup sûr de bons souvenirs car ils sont franchement ouverts à tout style de jeu. Côté « pitch » ou pistes à suivre, le jeu en fourmille. Il y a là une véritable mine de scénarios one-shot. Par contre, si vous cherchez une campagne, eh bien c'est dans votre imagination qu'il faudra puiser. Le jeu ne présente ni grand cartel criminel, ni une entité surnaturelle ayant de grands projets.



UN DERNIER MOT POUR LA

ROUTE

Me grillant une clope avant de partir en virée avec ma copine brésilienne, je vous livre une synthèse de mes impressions. Le système est fluide et riche de propositions ludiques, entre la simplicité des résolutions d'action et une construction de personnage reflétant son background. Côté cadre de jeu, il est indéniablement riche. La ville est assez bien décrite et surtout pleine de points de départ d'enquête. La section Médium en elle-même est aussi très travaillée. L'impressionnante masse de PNJ a de quoi ravir et inspirer autant le MJ que les joueurs. On a donc un terreau fertile pour diverses aventures, seul souci il n'y a que des graines. Je m'explique, si le jeu promet beaucoup, il ne donne finalement que de petites choses qui tournent vite court. Une story-line ou des suppléments décrivant la criminalité et ses projets, développant les esprits seraient les bienvenus, histoire d'enlever le goût de trop léger qui s'attache à des sections comme la criminalité et les esprits. On touche le défaut de la gamme, beaucoup en peu de page donc forcément on ne peut aller trop dans le détail. Pour autant, en l'état, *Nécropolice* devrait

permettre plusieurs longues heures de plaisirs ludiques au cours de scénarios aussi nombreux que variés. Sur cela, puisse saint Gygax et les Grands Anciens vous inspirer dans vos macabres enquêtes..

OLIV VAGABOND

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 35 €
- Format : Couverture souple, A5
- Nombre de pages : 2 livret de 64 pages + 1 écran
- Éditeur : XII singes

Le ciné mia tuer

« INSHITE MIRU: 7-KAKAN

NO DESU GEMU »

Avec un nom pareil, c'est du japonais, c'est sûr, c'est même écrit dessus !

Par contre, ici ce n'est pas du manga, c'est du vrai cinéma avec des êtres humains réels et des effets spéciaux minimalistes. Étrange, j'ai pourtant dit que c'était du japonais ... Mais là, on est dans l'horreur psychologique. Bon, ce n'est pas du Hitchcock non plus mais c'est du bon.

Après c'est du thriller psychologique à la japonaise et il faut avouer que la différence culturelle joue à plein. On a du mal avec les concepts de la femme mariée entre deux âges et de ce qui semble «inavouable » dans sa vie. Mais sinon, on garde le père alcoolique, le jeune désespéré de trouver un boulot, le petit mégalo arriviste et sa future femme dont le but dans la vie est de devenir son épouse. Tout un programme.

Visiblement, le scénariste a relu les *Dix petits nègres* de la mère Agatha. Ici, pas de petits noirs mais des Indiens qui parlent et une expérience de psychologie organisée par une obscure université mais très très bien payée. Dix personnes enfermées



pendant 7 jours, sans contact avec l'extérieur et avec un bonus à la clé s'ils découvrent l'auteur d'un crime qui pourrait avoir lieu et que la majorité des participants acceptent ce coupable. Bon esprit ! Histoire d'être justes, le coupable reçoit aussi un bonus, il n'y a pas de raison.

Très vite l'ambiance devient pesante, voire malsaine, avec une espèce de paranoïaque qui croit voir en chaque participant le sosie d'un dangereux criminel recherché... Ajoutons à cela que chacune des chambres, qui ne ferme pas à clé, contient une arme spécifique.

Évidemment, le premier meurtre a lieu dans la nuit, et pas suite à une crise cardiaque. Le jeu de massacre

peut commencer et la liste des victimes s'allonger. Pas grave, il y a une pièce pour ranger les cadavres dans de jolis cercueils de métal.

Il y a donc du bon et du moins bon mais tout un tas de bonnes idées pour du JdR.

Le problème est que, une fois de plus, la magie n'opérera que pour un seul joueur. Comment jouer à un jeu de massacre sans frustrer certains joueurs.

Donc si vous avez un peu de temps disponible, relisez Christie ou passez un peu moins de deux heures devant un (bon) thriller japonais et envoyez ce brave joueur solitaire dans le tréfonds de son âme.

Pour info, le film est de Hideo Nakata, le fabuleux papa de *The Ring*...

« THE FINAL »

Cette fois, on bascule dans le film sans nom connu mais qui revisite pour notre plus grand plaisir le bon délire des slashers. Attention, pour les joueurs de *Dés de Sang*, ne lisez pas la suite, il y a du lourd que votre MJ risque de vous resservir.

L'histoire nous fait suivre une belle brochette de « losers » d'une école américaine. La bande de timides, bi-noclaris, maigrichons, boutonneux,



futurs informaticiens fortunés et autres geeks ados... Une bande de jeune gens dont on n'aimerait pas être les amis de peur de se ramasser une claque de la grosse brute du lycée. Ces sympathiques souffre-douleur de leurs camarades vivent un enfer, un vrai, avec des démons costauds et footballeurs ou des succubes blondes et pétasses. On s'attend à ce que cela finisse mal, surtout qu'ils sont du genre à plus s'autodétruire qu'à se révolter. Effectivement, ils ont prévu un bon pacte suicidaire entre eux, mais tant qu'à partir, autant le faire avec brio.

Un flyer se met donc à circuler dans l'école, invitant les adolescents à une petite fête tout ce qu'il y a d'illégal

et de discrète, agrémentée d'alcool, de drogue et surtout de sexe. Il suffit d'un bon gros narcotique dans le punch et voilà nos sympathiques fêtards qui se réveillent enchaînés dans une baraque où personne ne sait qu'ils s'y trouvent. En face d'eux, les fameux losers, lourdement armés d'automatiques et avec une liste longue comme le bras d'idées de torture et de manière de massacrer leur prochain.

Ce pourrait être classique si nos fameux tortionnaires d'un jour n'avaient pas décidé de ne pas tuer leurs victimes mais de simplement leur faire payer dans leur chair de telle façon qu'ils n'oublient jamais. Préparez-vous à la revanche du geek version crème de beauté à la soude caustique, aux pinces coupantes et autres grattages de moelle épinière au couteau de boucher. De quoi faire un méchant scénario pour le jeu *Dés de sang*...

ISENHART

Enfin du médiéval en low fantasy ! Enfin une histoire où le fantastique n'est pas synonyme de dragons ! Ça détend ! Et en plus, c'est du médiéval germanique, avec tout le côté dépayasant de villages qui sentent bon le plat traditionnel d'outre-Rhin.

Un enfant abandonné, déclaré mort mais revenu à la vie dans des circonstances étranges ... Un père inconnu ou plutôt que personne ne veut connaître. Un adolescent doué qui se voit offrir une éducation digne d'un chevalier. Bien évidemment, la fille du noble local dont il est amoureux. Un méchant qui est aussi homme d'Eglise (on finit par se demander si à part frère Tuk, il y a des gentils hommes d'Eglise au Moyen-Âge ...). Des meurtres rituels qui accusent le méchant. L'attaque des méchants et l'exil (au passage on sauve la fille en question). Puis l'heure de la revanche avec la réapparition des meurtres rituels. Une jolie quête qui fait traverser l'Europe médiévale comme si on utilisait Ryan Air. Bien évidemment, la découverte d'un père de substitu-

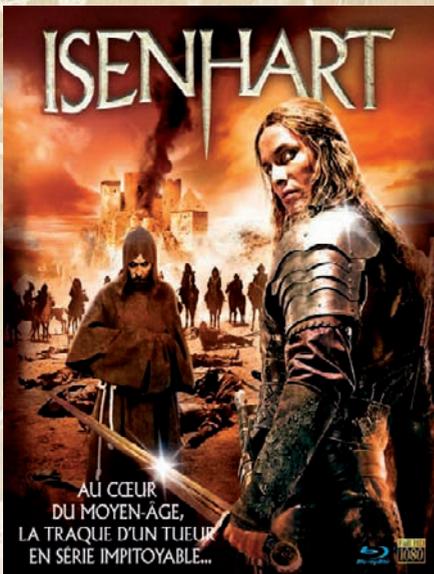
tion (qui se révèle un pas beau, normal c'est un complexe d'Oedipe inversé ou une autre théorie fumeuse du genre pour justifier un plot aussi évident). Puis la rencontre du vrai père qui ne veut pas dire qu'il est le père (un peu à la Star Wars avant le « Luc je suis ton père ! »). Et enfin le combat final et la fille qu'on épouse. Ouf !

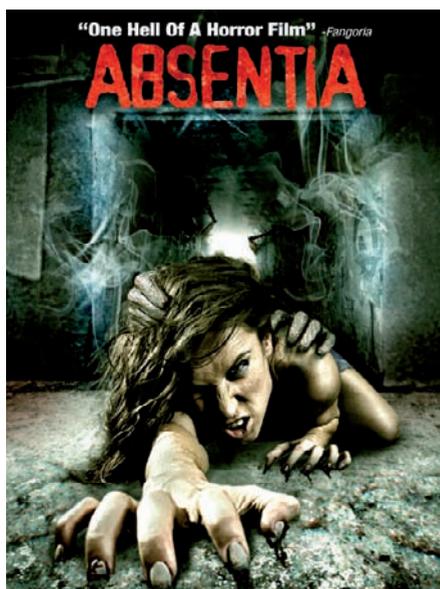
C'est beau, c'est téléphoné, c'est du médiéval classique comme la recette de la quiche aux poireaux ... Mais on en redemande encore (comme la quiche en question) ! Allez savoir pourquoi ...

Bref, si vous voulez faire une pause dans les jeux des trônes ou dans les quêtes de pièces de joaillerie, faites une balade avec Isenhart.

ABSSENTIA

Un tunnel dans une banlieue américaine. Des animaux et des humains qui disparaissent dans les environs depuis des années, des dizaines d'années. Une police débordée par une criminalité ambiante qui fait se dissoudre ces disparitions dans un océan de méfaits. Des disparus qui ont tous au moins une bonne raison de foutre le camp sans prévenir. Des proches désespérés qui finissent par voir des choses et entendre des trucs. Une





veuve qui déclare son mari « mort in absentia » et qui culpabilise en le voyant réapparaître à chaque fenêtre. Un SDF qui hallucine sur un vilain monstre qui le poursuit. Une sœur qui hésite entre le mysticisme chrétien et l'injection d'héroïne. Un flic amoureux qui finit par se faire jeter par une veuve qu'il a engrossée. Un flic qui aime les junkies surtout si elles sont consentantes et qui est trop blasé pour croire à l'inexplicable. Pendant une heure et demie, vous allez être balancés entre ces informations, passant du fantastique au polar pur et dur. Les « et si » n'arrêtent pas de s'accumuler, les acteurs jouant souvent la carte de l'explication de ce qui a du se passer, chacun selon sa propre interprétation de la réalité. Au

bout d'un moment, on ne sait plus qui croire, quel avis suivre.

Le mari qui a disparu, en fait, il n'aurait pas tout simplement décidé de fuir une vie qu'il détestait. La sœur qui se remet à la piqure, peut-on réellement voir une scène à travers ses yeux et croire qu'elle est réelle ?

Pourtant basé sur une histoire très classique, le film finit par nous perdre, enfin par perdre nos évidences. Et surtout, il se termine sans donner de vérité, laissant les spectateurs se forger sa véritable opinion, enfin la sienne uniquement.

Une belle leçon à retenir pour nos scénarios fantastiques qui sont bien trop souvent guidés par le fait que tous les joueurs connaissent l'univers et savent que ce qu'ils voient est réel. Et si le vampire que vous pourchassez n'étant en fait qu'un homme comme les autres ? Et si la vieille propriétaire de la maison hantée n'était tout simplement qu'une pauvre dame incapable d'entretenir une baraque bien trop grande ? Et si l'Hermitte n'était qu'un gars qui avait envie de solitude ? Et si ...

THE DARKEST HOUR

Enfin de la science-fiction ! Bon, d'accord, encore une invasion d'aliens pas jolis jolis. Mais reconnaissez que

c'est déjà ça. En fait, on se demande si les aliens font autre chose dans leur vie qu'envahir la Terre... À votre avis, ils ont aussi une vie de famille ? Parce que là, avec leurs plans de domination mondiale, ils ne doivent pas beaucoup profiter de leurs week-ends.

Sinon, ben là ce sont des E.T. qui jouent avec l'électricité et les champs magnétiques au point de transformer toute forme de vie en poussière grise une fois le champ magnétique corporel déstabilisé.

Sinon, on a un paquet de sympathiques Américains qui vont apporter l'espoir aux vilains Russes qui ne sont jamais que des Soviétiques sans drapeau de Lénine, alcooliques, vio-



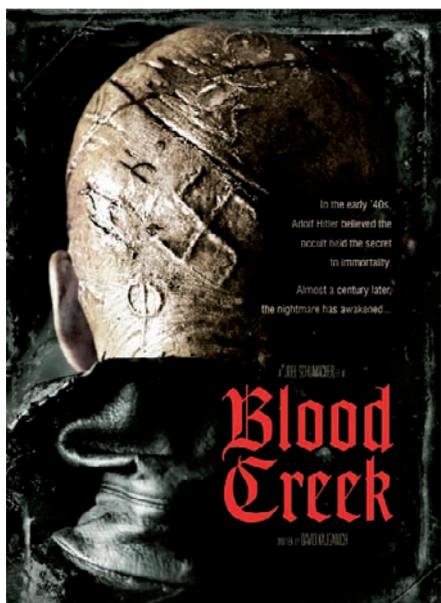
lents, menteurs, bourrins mais courageux parce que particulièrement stupides... Une belle vision américaine de la Russie moderne.

Cela nous donne de sympathiques poursuites, des blagues de potaches limites et des personnages juste stéréotypés un maximum.

Mais bon, ça se laisse regarder et surtout ça donne envie de faire un scénario de jeu de massacre sur le thème de l'Armageddon extra-terrestre. Étrangement, je n'ai jamais vu ce genre de scénario, il ne me reste plus qu'à l'écrire mais en enlevant le côté déjà-vu pour proposer des personnages avec une profondeur réelle car, finalement, rien n'empêche d'avoir des doutes, des hésitations, des questionnements, même quand l'Humanité est conduite pleine bourre au bord de l'extinction par des étrangers qui débarquent en vaisseaux géants sans avoir été invités...

BLOOD CREEK

Vous aimez les méchants nazis en plein XXIème siècle ? Vous aimez les complots ourdis depuis les années 40 ? Vous aimez les vampires ? Vous aimez les zombies ? Vous aimez les beaux gosses torturés et les méchantes « en fait victimes » blondes et pulpeuses ?



Si c'est le cas, bienvenu dans le mid-west américain de nos jours.

Un homme disparaît pendant 3 ans et revient la nuit demandé de l'aide à son frère, le dos couvert de cicatrices cruelles et des traces de liens aux poignets. Voilà nos deux vengeurs en route pour une ferme de sadique qui kidnappe des hommes et les torturent pendant des années. Bon, le frerot réapparu a juste oublié de parler du vampire qu'ils gardent dans la cave, vampire nazi envoyé par Hitler lui-même et qu'ils avaient réussi à maîtriser en lui fournissant des victimes mais en se bloquant eux-mêmes dans leur ferme jusqu'à la fin des temps. De son côté, le vampire a oublié de signaler qu'il peut relever et commander les morts humains et

animaux ... Un cheval zombie, c'est du plus bel effet dramatique, vous ne trouvez pas ?

Et voilà nos vengeurs en train de défendre les tortionnaires contre un vampire nazi qui a les crocs et un gros besoin de sang pour son rituel « qui le rendra immortel/indestructible/résistant à l'ail » justement la nuit qu'ont choisi nos héros pour passer à l'action. Je vous disais que ce n'était pas de bol !

Bref, ça finira bien pour un max de monde et très mal pour le vilain et quelques victimes évidentes.

Ce film, bien qu'ayant des faiblesses aussi monstrueuses qu'un vampire nazi, est un régal pour les amateurs de pulp moderne. Pendant un moment, on oublie le temps et on pourrait assister aux mêmes scènes dans un épisode de Doc Savage. En plus, il y a des pierres runiques capables de donner des pouvoirs grâce à la répétition de rituels de sang, pierre déposée par des anciens dieux, ce qui donne un arrière goût cthuluesque à l'ensemble qui est du plus plaisant effet. Si vous voulez initier vos joueurs aux joies de l'héroïsme granguignolesque, lancez vous dans ce genre de scénario, c'est un régal d'exagération et, surtout, il ouvre la voie à toute une suite.

ROMUALD « RADEK » FINET



ENGAGEZ-VOUS EN
SEPTEMBRE 2012

La victoire Ma liberté

FORSATS

- Un cadre de campagne pour D6 Galaxies -

Un vaste panorama des formes de justice en vigueur dans les Constellations.

Une plongée inquiétante au cœur des bagnes fédéraux et de leurs terribles réalités.

Une approche détaillée de sept des redoutables familles criminelles sévissant dans le ressort du territoire fédéral.

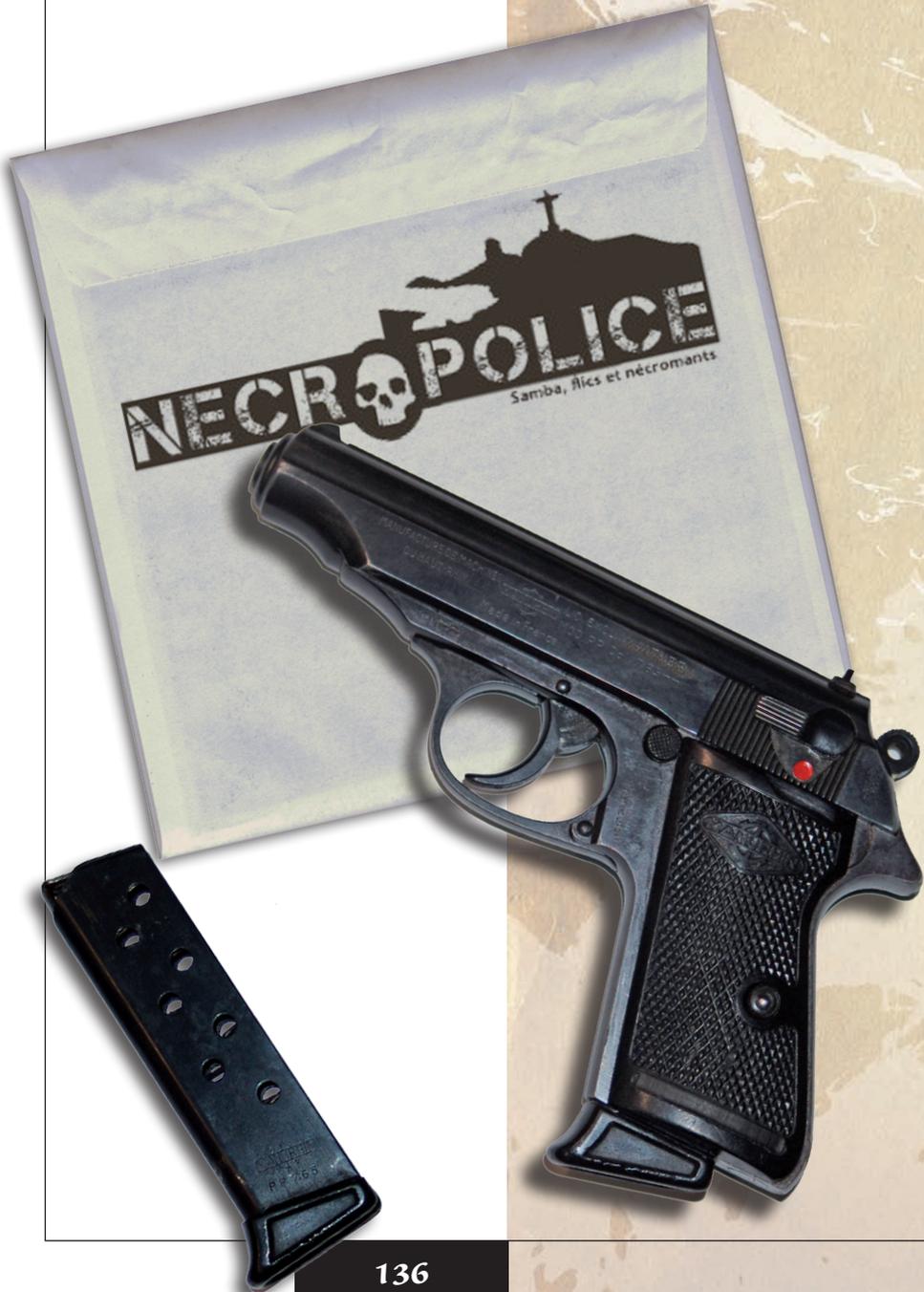
Une présentation aboutie du corps des ForSats, de leur entraînement spécifique, de leur quotidien de détenus-soldats et de leurs perspectives d'amendement.

Des règles optionnelles enrichissant **D6 Galaxies : Prologue**, notamment en ce qui concerne la simulation des combats et les particularités du conflit.

Un système alternatif adapté à la création de personnages incarcérés dans les bagnes galactiques.

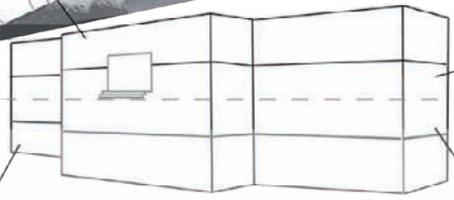
Six ForSats pré-tirés, dotés chacun d'un profil spécifique et d'un background approfondi.

Une campagne complète, débutant à l'ombre des étoiles, avant que les PJ soient peut-être exposés sous leur lumière.

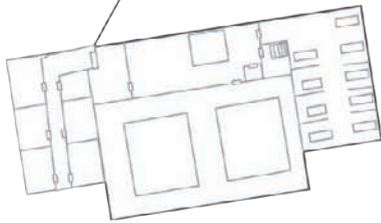




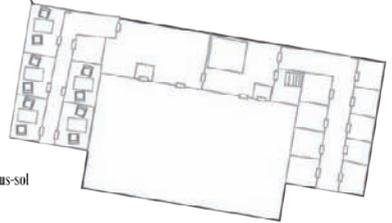
1^{er} étage



Rez-de-chaussée



2^{ème} sous-sol

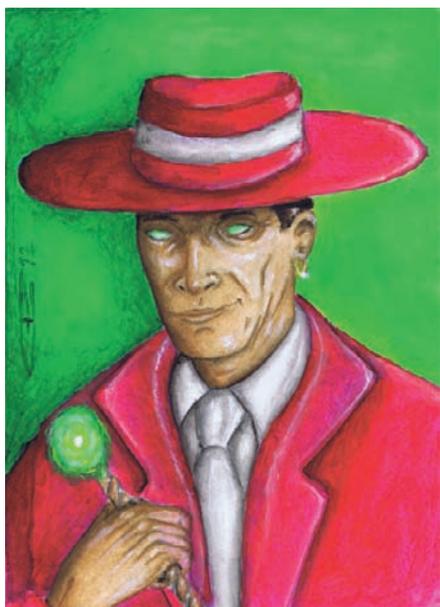


1^{er} sous-sol

«Kaixao» - Quartier général de la section Medium



ELRO LES BONS TUYAUX 5 : FAUSSES BONNES IDÉES (POUR LES MJ)



Aujourd'hui, je vais vous parler de ce qu'il ne faut pas faire quand on joue au jeu de rôles, du point de vue le plus basique possible... Enfin presque. Pas de panique, il y a des exceptions, et souvent des moyens de contourner l'obstacle !

Avez-vous déjà eu une idée lumineuse, insistante, qui ne demandait qu'à être exécutée, mais qui au final a tourné de manière catastrophique ? Eh bien ça existe aussi en Jeu de Rôles. Il y a des choses qui semblent intéressantes au départ, même aux plus expérimentés, et qui tournent systématiquement au "si j'avais su"... Ce sont les Fausses Bonnes Idées, ou FBI.

Par exemple, **ne surprenez jamais un joueur avec une règle**, surtout une dont il ne veut pas.

Faire une règle maison, appliquer une règle optionnelle, c'est tout à fait normal : vous voulez adapter le jeu à vos besoins, à voter table... Mais pour ça, il faut d'abord vous mettre d'accord avec vos joueurs. C'est extrêmement frustrant que de s'apercevoir qu'une règle en plus ou en moins rend votre personnage complètement inutile !

Sachez, en tant que MJ, repérer les règles parfois obscures qui sont souvent amendées ou supprimées, celles



qui font contentieux. Alignements, confirmation de coups critiques, éléments matériels des sorts, points de magie, combats tactiques avec figurines, voire même points d'expérience... Certains jouent avec, d'autres sans !

Evitez les usines à gaz ; les armes à feu, la magie, la «Matrice» et la localisation des blessures sont de grands favoris qui ne marchent jamais vraiment bien, surtout hors de leur système ou de leur univers de prédilection : Vous ne demandez pas à votre réfrigérateur de cuire les aliments, ne demandez donc pas à un système de

jeu de faire marcher quelque chose pour lequel il n'est pas prévu !

Il existe des systèmes «universels» qui supportent ce genre de choses, mais ils sont rares... Et aucun à ma connaissance ne permet de mélanger tous les genres en restant équilibré.

Il en va de même pour vos ajouts en termes de background, du genre "Dans mon univers, il n'y a pas d'armes à feu" ou "Dans mon monde, la magie fonctionne comme ça"... Proposez avant, annoncez la couleur, ne surprenez pas les gens. Cela leur permettra de faire des personnages plus adaptés... Ou de vous faire



leurs propres propositions, ce qui est intéressant aussi !

A la table de jeu, il est trop tard pour en discuter.

Une fausse bonne idée de scénario qui pousse à l'extrême ce genre de surprise : le coup du **Sourire du Dragon** (en hommage au dessin animé des années 80, pour ceux qui connaissent...).

L'idée est simple... Vous faites passer les PJ d'un univers à une autre, d'un jeu à un autre.

Porte dimensionnelle, vaisseau écrasé sur une planète aux lois dif-

férentes... Les idées ne manquent pas. Plus ou moins progressivement, vous convertissez les caractéristiques des PJ, ils gagnent ou perdent des pouvoirs, jusqu'au moment où vous leur remettez carrément une nouvelle feuille de personnage. Et bien sûr, vous leur faites la surprise.

Attention, danger ! Si changement il y a, ne touchez pas au système, et/ou faites ça de manière temporaire. Si vous avez envie de jouer à un autre jeu, proposez-le... N'imposez pas, surtout si vous changez les capacités dont les PJ disposent (et c'est inévitable). Après tout, les joueurs ont fait des personnages adaptés à un univers que vous avez accepté de mener, avec



pour but de vivre des aventures dans celui-ci !

Si quelqu'un fait un astropilote, ce n'est pas parce qu'il a envie de jouer un magicien.

Une exception : Les jeux dans lesquels le principe même veut que les PJ viennent de mondes divers, comme les univers de *Murphy's World* ou *Post-Mortem*... Evidemment, tout le monde est prévenu !

Il y a une erreur plus courante : **la création de personnage au hasard**... Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit. Il y a des tas de gens qui «tirent leurs personnages au hasard» et qui en sont très contents. Mais il faut raison garder... Le hasard se limite à certains aspects du personnage !

Je ne suis personnellement pas partisan du hasard à la création, mais je reconnais que tirer *certaines détails* aux dés peut donner des idées. *A condition de ne rien imposer au joueur* ! Rien qu'en tirant au hasard les caractéristiques, il arrive qu'un malchanceux se retrouve avec un personnage injouable, ou qu'il n'a simplement pas envie de jouer.

Tel souhaitait faire un magicien, qui se retrouve avec l'Intelligence d'un

poulet pané... La FBI ici, consiste à dire, au nom du roleplay, "Ton perso aurait aimé être mage, mais il ne peut pas !".

Justement non... Le *joueur* aurait aimé jouer quelque chose, *et il ne peut pas*. C'est différent. Un acteur a le droit de refuser un rôle ! Du reste, le hasard crée des disparités de points entre les personnages... Donc des jalousies possibles à la table entre celui qui est «efficace» et celui qui ne l'est pas.

J'ai connu un MJ qui faisait tirer les caractéristiques, mais aussi les signes distinctifs, avantages et handicaps, la race, et jusqu'à la profession. Et qui ne négociait pas. "A la limite tu peux retirer une fois. C'est du vrai jeu de rôles, les gens ne sont pas égaux, on ne choisit pas sa famille..."

Allons donc ! On joue au jeu de rôles pour jouer des gens intéressants, non ? Pour ma part, je pense que le hasard n'a aucun rapport avec le fait de bien jouer ou non son rôle... Un peu de surprise, c'est bien, mais beaucoup jouent mieux un rôle qu'ils ont choisi. Aujourd'hui, la plupart des jeux offrent un système à points : Nous sommes heureusement sortis des années 80...

Tant que j'y suis, j'aimerais parler de cette autre FBI qui vient du culte du



hasard... La loi du “**dé roi**“, du “tout ou rien”. Il s’agit de faire tirer les dés pour un oui ou pour un non.

J’ai vécu ces deux exemples : “Vous conduisez sur une route de campagne tranquille en Nouvelle Angleterre. Celui qui conduit me fait un jet de compétence. (bruit des dés). Raté... Dommage. Vous plantez la voiture dans un arbre”...

“Votre mission sur la planète X vous attend, mais vous devez d’abord sortir le vaisseau de la base spatiale... Jet de pilotage, s’il-vous-plaît... (bruit d’un échec critique)... Dommage. Le vaisseau explose contre la porte du hangar, vous êtes morts.”

Dans les deux exemples précédents, les groupes de PJ ont été tués ou blessés avant même de commencer

le scénario, hors d’une scène d’action. Parce que ce genre de comportement va obligatoirement avec une grosse “punition” en cas d’échec, sinon le jet de dés “hors combat” n’a aucun intérêt... C’est un autre reliquat des premières années du jeu de rôles, où tous les pièges étaient fatals et les poisons mortels, instantanément.

Au nom d’une certaine idée du réalisme, soit vous réussissez, soit vous mourez. Les personnages défilaient nombreux, à cette époque... Elle est heureusement révolue pour beaucoup, même si de nombreux jeux (parfois très suivis) font démarrer les PJ à un niveau de compétence proprement abyssal... Voyez Warhammer (2e édition) où un expert, à la création de personnage, n’a qu’une



chance sur trois de réussir un jet de dé !

Une dernière fausse bonne idée qui a pourtant la vie dure : **Jouer un scénario du commerce tel quel.** Certes, ce n'est pas qu'une question de règles, mais c'est si basique...

Premièrement, il faut savoir impliquer les personnages. Oubliez toute idée de scénario où l'accroche (quelle qu'elle soit) ne correspond pas au background ou aux capacités des PJ. Certes, vous êtes le maître, mais c'est aussi pour le bénéfice des joueurs que vous officiez en tant que MJ. Tout le monde doit s'amuser ! Cela demande un peu de travail, mais ce n'est pas difficile. Pas de panique !

S'ils sont bien faits, les modules tout faits comportent des scènes qui satisferont tous types de personnages... Mais dans tous les cas, vous devrez les retravailler. Certaines scènes seront mal adaptées aux personnages et devront être coupées ou modifiées. Vous imaginez bien qu'une aventure où les PJ ne peuvent rien faire, ça n'est drôle pour personne.

Un tel module est une partition, et vous le chef d'orchestre : La musique est peut-être magnifique, mais vous

ne pouvez pas la jouer telle quelle, il vous faut l'arranger pour votre ensemble et y ajouter votre interprétation... Sinon, gare aux fausses notes !

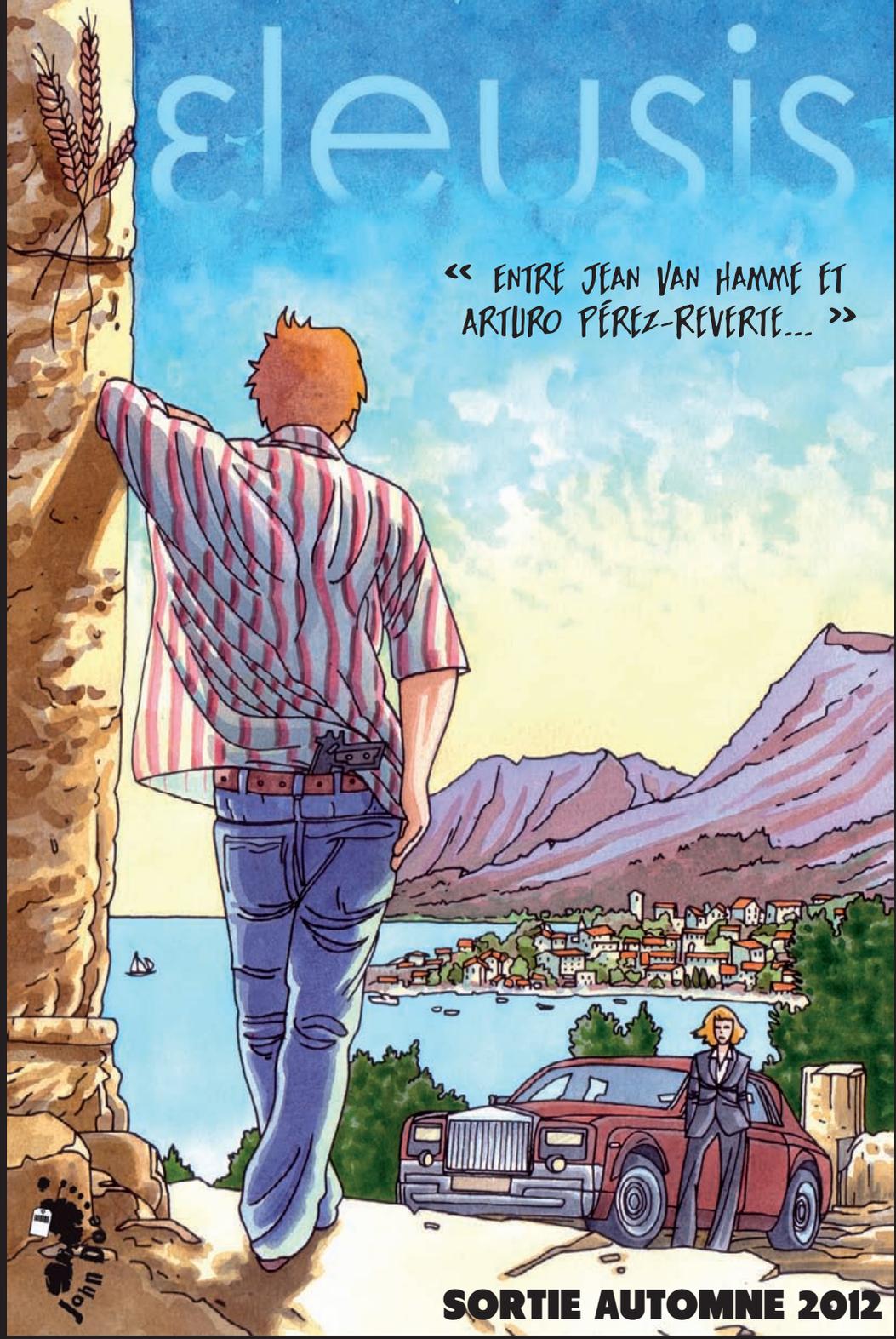
Bon... Je pense avoir à peu près fait le tour des Fausses Bonnes Idées basiques, du moins celles que peut faire un MJ. Vous noterez qu'elles se ressemblent toutes par certains côtés. En fait, elles sont toutes du même genre, et ne constituent qu'une seule erreur, la FBI mère de toutes les FBI... **Contraindre, restreindre, limiter les joueurs**, réduire à néant leurs efforts et rendre leurs personnages inutiles.

Je vais briser là mon propos, et je vous parlerai peut-être d'autres fausses bonnes idées une prochaine fois... En attendant, j'espère que cet article évitera des frustrations à certains !

ELRO

eleusis

« ENTRE JEAN VAN HAMME ET
ARTURO PÉREZ-REVERTE... »



John Doe

SORTIE AUTOMNE 2012







CARTES TONY MARTIN

P.U.N.C.H.





Amazonas, sud Colombie, à quelques heures de la frontière brésilienne, si tant est qu'une frontière ait un sens par ici.

Le crachas d'un « chopper »/AK 47 retentit au loin. Lointain, pas encore trop inquiétant, sauf que la jungle peut étouffer le bruit et que ces gars peuvent ne pas être si éloignés. Sioux et Heavy-Load sont en arrière pour les recevoir de toute façon. J'ai confiance en ces mecs, c'est notre troisième engagement ensemble et on commence à se connaître.

*Je dois atteindre cette pu**n de rivière! Je n'ai plus de jambes, lessivé. 17 heures de marche, 2 heures de canoë, pratiquement 30 minutes de dépeçage au couteau et maintenant, un bon quart d'heure de course dans une forêt de fougères plus grandes que moi avec un gus de 90 kilos sur les épaules. Non, je mens, il ne fait plus 90 kilos le vieux Hound, vu qu'il a laissé une jambe sur une de leurs mines artisanales pourries.*

Allez, faut s'accrocher ! Hound il s'accroche bien lui. Il me bave dans le cou, tout en me sciant les reins sous son poids. Qu'il est lourd ! Je ne comprends rien à ce qu'il me dit. Il me semble qu'il me remercie... Pas de quoi mon vieux Hound, tu vas sûrement crever, mais pas question que je te laisse là-bas, avec les Narcos.

La rivière est en vue. Les têtes de deux Colombiens dépassent des buissons. De ma main libre, j'arrose au M16 sans même réfléchir. Les types s'effondrent, décérébrés. Les canoës ne sont plus là. La tuile. Ça crépite toujours derrière, j'espère que mes coéquipiers assurent. Cette rivière maudite est infestée de piranhas. C'est à peine s'ils n'essayaient pas de bouffer les canoës tout à l'heure. Hound baragouine un truc entre deux toux sanglantes. Mon pote, tu pèses comme un âne mort, mais tes 90 kilos de barbaque n'auront pas fait le voyage pour rien...





P.U.N.C.H. est un jeu de rôle complet, court, prévu pour jouer des parties intenses et rapides.

On vous propose d'incarner un mercenaire un peu barbouze, vétéran d'une trentaine de conflits armés, rompu aux arts de la guerre. Une brute avec des cicatrices comme on n'en rencontre généralement que dans les salles d'autopsie, un Bowie caché quelque part dans ses sous-vêtements. Bref, un type viril, à la mâchoire carrée et au regard d'acier, cachant un cœur en or (à moins que ce ne soit juste un psychopathe). Mais il peut aussi s'agir de l'une de ces guerrières enragées, au caractère forgé dans les vapeurs de napalm. Une terrifiante survivante qui a préservé sa virginité à la pointe du poignard dans l'enfer de la jungle ou dans l'horreur des casernements sibériens.

Dans une partie de *P.U.N.C.H.*, l'équipe que constituent vos personnages va être parachutée sur un terrain hostile, encerclée par les ennemis, dans les pires conditions imaginables et avec des objectifs tellement irréalistes que les corps militaires traditionnels ont tout bonnement décliné la mission. Mais voilà, la *P.U.N.C.H.* Unit est constituée des meilleurs éléments et le danger, c'est sa drogue !

CRÉER SON CONTRACTOR

Un personnage de *P.U.N.C.H.* est très archétypal. Songez aux filmographies de Chuck Norris, de Sylvester Stallone ou encore de Steven Seagal et vous aurez quantité de baroudeurs militarisés et bodybuildés auxquels vous référer. Parce qu'il n'appartient à aucune armée régulière et ne sert aucune nation, on appelle ce personnage un Contractor.

La première étape de la création de personnage c'est d'établir ses **Faits d'Armes**. Comment ce personnage est-il devenu un Contractor légendaire ? Comment a-t-il su gagner la confiance et l'admiration des autres membres de l'Unit ? On va demander au joueur de décrire 3 Faits d'Armes qui ont marqué sa carrière. Trois événements exceptionnels où sa bravoure et ses talents n'ont eu d'égal que la dangerosité du combat qui faisait rage. Ce jour-là, toutes les agences de sécurité gouvernementale étaient sur le qui-vive, toutes les *task forces* stratégiques avaient les yeux braqués sur la zone au centre de laquelle se démenait le combattant, pour sa survie et pour la réussite de sa mission. Idéalement, un Fait d'Armes donne une indication tem-



porelle (plus ou moins une date), la raison de la présence du PJ à ce moment-là et décrit le contexte de crise et le rôle joué par le personnage.

Tous les joueurs, à leur tour, vont présenter sommairement une de ces situations et en déduire 2 Atouts pour le premier Fait d'Armes et 1 Atout pour les deux suivants.

Un **Atout**, c'est une ressource pour le personnage, un savoir, une compétence, une technique ou même un équipement particulier dont il a la maîtrise. Un Atout doit être suffisamment précis pour ne pas s'appliquer à toutes les situations. Un Atout qui serait trop vague ou trop large dans sa formulation (exemple « Guerre »), serait refusé par le meneur de jeu (MJ). Un même Atout ne peut être cité deux fois par les joueurs.

EXEMPLE :

Renaud crée son personnage et précise un premier Fait d'Armes : « Juin 1999, mon personnage, alors en per-

mission, assiste à une prise d'otages dans un bus scolaire. Un maniaque retient 24 enfants sous la menace d'un Uzi. En m'introduisant par le toit du bus, à l'insu des forces de police manifestement dépassées, je parviens à égorger le malade mental sous les regards horrifiés des écoliers. Personne ne songera même à me remercier ! » De cette description, Renaud déduit deux Atouts pour son personnage : « Furtivité » et « Égorger ». Plus personne à la table ne pourra choisir ces Atouts lors de la création des personnages.

Il n'est nul besoin d'écrire l'intégralité du récit fait par le joueur sur sa fiche de personnage. Le simple récit oral est là pour donner une certaine ambiance et présenter le Contractor aux autres joueurs. On se contentera de donner un titre aux Faits d'Armes et de noter les Atouts correspondants. Une fois que le joueur a relaté les trois Faits d'Armes de son personnage, il dispose logiquement de quatre Atouts.

Quelques exemples d'Atouts

Acrobatie, AK 47, Arme automatique, Artillerie lourde, Camouflage, Conduire poids lourd, Contre-mesure électronique, Crochetage, Deltaplane, Démolition, Désamorçage, Endurance, Escalade, Full Contact, Gilet pare-balles, Interrogatoire, Intrusion, Karaté, Krav Maga, Langues étrangères, Natation, Navigation, Pas de velours, Parachutisme, Pilotage d'hélicoptère, Piratage informatique, Pistolet automatique, Plongée, Poignard, Premiers soins, Psychologie, Sécurité électronique, Torture, Tir à l'arc...



Ensuite, la **Petite Faiblesse** complétera la description de votre Contractor, lui conférant la dimension humaine qui distingue le héros du simple boucher. Car votre personnage a une faiblesse, un défaut, quelque chose qui le rend fragile et qui fait que même ultra préparé et hyper entraîné, il n'est pas à l'abri de se retrouver vulnérable au milieu des balles qui sifflent. Le joueur détermine ce que sera cette Petite Faiblesse. Il prendra bien soin d'imaginer la manière dont celle-ci pourrait intervenir en cours de partie. Car plus tard, en jeu, il devra lui-même imaginer en quoi cette faille dans l'armure de son Contractor peut intervenir sur le cours de la partie, s'il veut pouvoir profiter de précieux Dés-Bonus (voir plus loin).

L'**Équipement** représente les jouets du Contractor sans lesquels tuer serait si monotone. Le personnage dispose de 7 lignes pour préciser son équipement. Il choisit ainsi à son bon

vouloir ses armes, équipements de communication, trousse de premiers soins, tenue de camouflage, protections, tout ce qui lui passe par la tête. Il a le loisir de revoir son équipement avant chaque mission (la P.U.N.C.H. est soucieuse de ses gars). Il peut aussi considérer ses équipements comme des Atouts. D'ailleurs, certains de ces équipements, comme les protections par exemple, n'auront d'effet réel dans le jeu qu'à condition de les avoir en Atout et y investir des Dés-Bonus (voir plus loin) ; de fait l'équipement apparaît à la fois dans les Atouts et dans la liste d'équipement. Certaines pièces, particulièrement encombrantes, occupent deux lignes (un Bazooka, ça ne se glisse pas dans la ceinture). Les munitions associées aux armes ne mobilisent pas une ligne à part (ce qui ne veut pas dire qu'on ne tienne pas un compte des munitions utilisées).

Le meneur se doit d'être impitoyable dans la phase de préparation des missions : « Vous avez oublié de vous

munir de communicateurs ? Domage ! »

Les **détails**, voilà ce qui va achever de donner à votre personnage son aura de légende des champs de bataille, digne de figurer dans les pages de « Soldier of Fortune ».

Donnez-lui d'abord un nom qui en jette ! Les membres du P.U.N.C.H. ont des noms qui marquent les esprits, le seul fait de les prononcer fait aussitôt monter le DEFCON d'un cran. Encore mieux, donnez-lui aussi un surnom *bigger than life* !

Donnez-lui enfin un look de guerrier ; les muscles doivent être saillants, le regard trempé dans le chrome, le kaki est un passage obligé et le mocassin est proscrit. Si vous débarquez dans une soirée chic avec un treillis déchiré, un képi de légionnaire et d'énormes lunettes infrarouges, vous verrez que personne ne vous fera de remarques désobligeantes. À peine si le vigile sourcillera en voyant votre mitrailleuse d'assaut FN-Minimi-SPW.

Origine de la P.U.N.C.H.

En 1989 la CIA emploie des moyens non conventionnels au Nicaragua. La section Puño soutient et forme les forces rebelles des Contras qui luttent contre le régime sandiniste depuis le Honduras. Le sénateur Yan Bolderr pilote cette affaire en sous-main, parmi d'autres. Les USA ne digèrent pas qu'un régime dictatorial en ait éjecté un autre qu'eux avaient placé au pouvoir. Lorsque l'*Irangate* éclate, les liens entre des ventes illégales d'armes en Iran et le financement des Contras au Nicaragua sèment la panique dans l'administration Reagan. Bolderr se couvre ; les membres du Puño s'évanouissent, leurs dossiers disparaissent des archives de la CIA. Un général et quelques officiers sautent pour la forme.

Un peu plus tard, Bolderr réapparaît en conseiller stratégique aux Nations Unies. Les vétérans de la section Puño sont recyclés dans une société de sécurité privée nommée Bastion, dans laquelle l'ex-sénateur compte quelques actifs. En 2004, Bastion se fragmente en plusieurs micro-sociétés, toutes basées dans des paradis fiscaux. Bolderr n'apparaît plus dans les organigrammes, pas plus que l'unité P.U.N.C.H. : Polyvalent – Undercover – Neutral – Crisis Handling.

Résumé de la création d'un Contractor :

3 Faits d'Armes, 4 Atouts, une Petite Faiblesse, 7 lignes d'équipement, un nom qui claque, un surnom *bigger than life* et un look de guerrier !



LE SYSTÈME

Dans le jeu de rôle *P.U.N.C.H.*, tout tourne autour d'une notion centrale, constituant le cœur et l'essentiel de la partie : le **Battleground**. Le Battleground, c'est 90 % du jeu, c'est la situation de crise dans laquelle sont envoyés les personnages ; c'est à la fois le terrain, le décor où va se dérouler l'action, et une scène qui se suffit à elle-même avec ses objectifs propres.

Concrètement, dans une partie de *P.U.N.C.H.*, il y a les scènes d'introduction ou d'exposition et les Battlegrounds. Toutes ces scènes sans réel danger où l'on expose les enjeux et les personnages, où l'on décrit les événements passés, sont appelées des **Temps Morts**. Lors des Temps Morts, des règles de simulation simplifiées s'appliquent, elles seront exposées plus tard. Les Temps Morts ne représentent qu'une partie d'une séance de *P.U.N.C.H.* Dès lors que les objectifs de l'Unit sont connus et que les combattants sont en approche du théâtre des opérations, on passe en mode Battleground. Le Battleground a ses propres règles.



LES RÈGLES DU

BATTLGROUNND

LE POOL

Tout d'abord, le Battleground se manifeste par un **Pool**. Le Pool est l'ensemble des dés à 6 faces (D6) que les joueurs utiliseront chaque fois qu'ils tenteront une action susceptible d'échouer. Le Pool est commun à tous. Lorsqu'il n'y a plus de dés dans le Pool, les joueurs ne peuvent plus rien tenter sans échouer. Lorsque le Battleground est terminé et qu'il reste des dés dans le Pool, ceux-ci sont perdus. **Un jet = un dé du Pool !** La seule exception, c'est le jet d'initiative (voir plus loin).

Le nombre de D6 dans le pool est déterminé par le scénario en fonction des objectifs et des obstacles à surmonter. Nous verrons plus tard comment créer ses scénarios et définir soi-même son Battleground avec son Pool de dés.

À chaque fois qu'il fait agir son personnage, le joueur s'empare donc de l'un des dés du Pool et le lance pour définir si son action réussit ou non. Le dé lancé est ensuite défaussé, il ne retourne pas dans le Pool. Si une action n'a aucune chance d'échouer, car elle est routinière ou que cela ne présente aucun

intérêt, on ne lance pas les dés et l'on ne touche pas au Pool. Lorsqu'un jet rate, l'action entreprise échoue. Il n'est pas question de relancer un autre dé du Pool, il doit y avoir des conséquences à cet échec. À moins qu'il ne s'agisse d'une action continue et qu'elle puisse être retentée en y consacrant plus de temps, auquel cas la perte de temps est en soi une conséquence de l'échec.

Pour visualiser le nombre de dés restant dans le Pool, le mieux est d'avoir une brouette de dés qui trône au centre de la table. Évidemment tout le monde n'a pas plusieurs dizaines de D6. On peut aussi tenir le compte des dés du Pool sur une fiche de papier, je conseillerais un mixte des deux solutions.

LE MODE DE RÉOLUTION

La difficulté d'une action (standard, complexe ou héroïque) détermine le score que l'on doit obtenir avec le D6 pour que celle-ci réussisse. Le MJ a la charge d'évaluer cette difficulté, sauf si les règles précisent déjà le type d'action. Il prendra soin de proposer un maximum d'Actions Standard, car les personnages sont des pros !

Action Standard (AS) : Le personnage peut échouer, mais il est dans son élément (exemple : éventrer un adversaire, enfoncer une porte, encaisser un coup de botte). Nécessite

d'obtenir un 3 ou plus. La plupart des actions sont des Actions Standards pour un combattant de la P.U.N.C.H. Unit.

Action Complexe (AC) : De quoi donner des sueurs froides au personnage, les circonstances ne jouent pas en sa faveur – toucher une cible à très longue distance, pousser seul une jeep hors de la piste, nager pendant 500 m dans l'eau glaciale. Nécessite d'obtenir un 5 ou un 6.

Action Héroïque (AH) : Là où le guerrier se transcende dans l'exploit, en poussant un râle de fauve – remonter son camarade inconscient de 110 kg à la force d'un seul bras, plonger sur une grenade et la renvoyer sans qu'elle ne vous explose à la figure. Tout cela nécessite d'obtenir un 6 !

L'ATTRIBUTION DES DÉS-BONUS

Les Atouts des Contractors vont intervenir au cours du Battleground, augmentant leurs chances de remplir les objectifs et d'en sortir vivant. Une fois que l'exposition des enjeux de l'opération est faite, que les personnages ont eu le temps de planifier leur stratégie et de réunir suffisamment d'informations, ils doivent répartir un certain nombre de Dés-Bonus parmi leurs Atouts. Sur sa fiche de personnage, le joueur note clairement le nombre de dés attribués



Quelques célèbres unités de forces spéciales

Le Spécial Air Service (SAS) – Britannique – sous l'autorité de la Royal Air Force, le SAS réalise des opérations spéciales depuis la Seconde Guerre Mondiale. La plupart de ses membres appartiennent au 22^e Squadron SAS.

Les Bérets Verts – USA – aussi appelés Special Force, ce sont les forces spéciales de l'armée américaine. Ils sont experts dans les interventions derrière les lignes ennemies et se sont surtout illustrés au Vietnam.

Delta Force – USA – la Force Delta est créée dans les années 70 et conçue comme une unité antiterroriste adossée à la CIA. Au sein de la Funny Platoon, spécialisée dans l'infiltration, on compte des membres féminins.

Special Weapons & Tactics (SWAT) – USA – recouvrent les unités spéciales d'interventions de la police. Elles interviennent en appui aux forces de police traditionnelles.

Le Commandement des Forces Spéciales Terre (CFST) – France – dissous en 2002 ; recruté au sein de divers régiments de parachutistes (13^e Rgt de Dragons Parachutistes, ou le 1^{er} Rgt d'Infanterie de Marine RPIMa). À l'heure actuelle, le Groupement des Commandos Parachutistes fonctionne de la même manière.

Le Groupe d'Intervention de la Gendarmerie Nationale (GIGN) – France – réunit les meilleurs éléments des forces de gendarmerie pour les opérations spéciales non militaires. Le GIPN est son pendant au sein de la Police nationale.

Les Spetsial'nogo Naznacheniya (Spetsnaz) – Russie – le terme Spetsnaz veut dire « à usage spécial » et désigne plusieurs unités commando affectées aux services secrets (FSB), aux forces de police ou aux forces armées.

Les Kommando Spezialkräfte (KSK) – Allemagne – initialement implanté en Allemagne de l'Ouest, le KSK a survécu et regroupe les meilleurs commandos des différents corps d'armée pour une polyvalence optimale.

DynCorp – USA – une Société militaire privée (SMP) comme il en existe beaucoup, recrutant de nombreux mercenaires très expérimentés (des Contractors eux aussi). Les SMP ont largement progressé depuis les années 90 et l'externalisation de certains aspects de la défense par les USA. DynCorp s'est notamment illustrée en Amérique du Sud dans la lutte contre les narcotrafiquants, mais aussi en Irak et en Afghanistan.

Blackwater – USA – une autre SMP, engagée en Afghanistan notamment et qui fut très impliquée dans la lutte contre Al-Quaïda. En 2009, sa réputation ternie par diverses bavures, Blackwater deviendra Xe puis Academi.



à chaque Atout. Une fois utilisés, les Dés-Bonus seront effacés. On ne peut pourvoir un Atout de plus de 6 Dés-Bonus. Sorti du Battleground, les Dés-Bonus disparaissent.

Au moment de l'attribution des Dés-Bonus, il est toujours possible d'attribuer un dé, mais un seul, à un Atout que l'on ne posséderait pas. Par exemple, si la mission prévoit un saut en parachute, mais que le Contractor ne dispose d'aucun Atout en relation, il a tout de même la possibilité de s'octroyer un dé en parachutisme. Ces gars-là savent tout faire !

Le nombre de Dés-Bonus qu'un PJ pourra s'octroyer est fonction de la qualité de la préparation du Battleground. Si les personnages ont fiévolé une stratégie béton, prévu les moindres détails, obtenu un maximum d'informations sensibles, ils auront beaucoup de Dés-Bonus. S'ils s'engagent la fleur au fusil, sans aucune préparation, le MJ leur accordera peu de Dés-Bonus. Tous les plans ne se déroulent pas sans accroc. Les préparatifs essentiels, ainsi que le nombre de dés à octroyer, sont généralement prévus par le scénario et ne peuvent excéder 25% du Pool de base. L'attribution des Dés-Bonus est individuelle, chaque joueur reçoit le même nombre de dés à répartir.

PAR EXEMPLE :

Si le Battleground est doté d'un Pool de 30 dés, chaque Contractor recevra jusqu'à 7 Dés-Bonus, selon le soin apporté aux préparatifs.

L'INTERVENTION DES DÉSBONUS

Les Dés-Bonus sont des D6 que l'on lance en même temps que le dé issu du Pool, pour peu que l'action en cours soit en rapport avec l'Atout. On conserve alors le résultat le plus satisfaisant, augmentant ainsi les chances de réussite. Le meneur peut opposer un veto à l'utilisation d'un Dé-Bonus pour une action sans rapport avec l'Atout dont est issu le dé. La décision de lancer un Dé-Bonus doit donc être prise avant de connaître le résultat du dé issu du Pool. On peut choisir de lancer autant de Dés-Bonus qu'on le souhaite. Un Dé-Bonus n'est jeté que conjointement à un dé issu du Pool, jamais en lieu et place.

PAR EXEMPLE :

Renaud a engagé son Contractor dans un tunnel très étroit et il doit en sortir très vite, car tout risque de s'effondrer. C'est une Action Standard, il doit obtenir un 3 ou plus avec un dé du Pool. Comme Renaud a une confiance toute relative dans sa chance, il veut utiliser un Dé-Bonus qu'il avait attribué à son Atout « Sur-



vie ». Le MJ valide. Renaud lance donc deux dés (celui du Pool plus le Dé-Bonus) et obtient un 2 et un 4. Il conserve le 4, qui lui permet de réussir son Action Standard. Il gomme le dé attribué à l'Atout « Survie » sur sa fiche.

LES COMPLICATIONS

Que se passe-t-il lorsque le Pool est épuisé ? En théorie, les personnages ne peuvent plus lancer de dé, ce qui revient à dire qu'ils ne peuvent plus réaliser que des actions routinières. Alors interviennent les Complications. Celles-ci sont prévues par le scénario. Il s'agit d'événements, d'impondérables, qui vont rendre la

situation encore plus tendue, mais qui en échange vont renflouer le Pool.

Le MJ se doit de proposer plusieurs Complications aux joueurs (parmi la liste qu'il a à sa disposition) en leur indiquant (sommairement) la nature de la Complication et le nombre de dés qu'elle permet de gagner pour le Pool. Les joueurs ont le choix tant qu'il reste des Complications prévues par le scénario. Le meneur lui a le choix des Complications qu'il soumet au choix des joueurs selon l'impact qu'elles auront sur l'histoire. Généralement plus les conséquences d'une Complication sont dramatiques, plus celle-ci rapporte de dés. Une Complication choisie par les joueurs peut voir ses conséquences n'intervenir que plus tard, c'est le MJ qui décide.

GÉRER L'ACTION

TACTIQUE : ESPACE ET TEMPS

Le capitaine vous le dirait : « *La base de la stratégie, mon p'tit gars, c'est de maîtriser les lieux et le timing. Le reste, c'est des conneries de ronds-de-cuir !* » OK, le capitaine en question s'est fait tuer sur le champ de bataille ; il n'empêche que ses conseils n'étaient pas tous bons à jeter. Effectivement, dès que l'on rentre en mode Battle-



Résumé des règles du Battleground

Battleground = un Pool de dés. Un dé pour chaque action. Action Standard : D6= 3 et +, Action Complexe : D6= 5 et +, Action Héroïque : D6= 6. Les Dés-Bonus sont distribués dans les Atouts en début de Battleground. Le nombre de Dés-Bonus < Pool/4 par PJ. Les Dés-Bonus se jettent en même temps que ceux du Pool. Pour renflouer le Pool, il faut choisir une Complication parmi celles proposées par le MJ.

ground et notamment en phase de combat actif, on commence à tenir un compte précis du temps qui passe et de la position de chaque personnage, PJ et PNJ.

Pour gérer le temps, celui-ci va être découpé en rounds. Le round est une mesure fictive du temps, soit environ 2 ou 3 secondes, le temps pour un personnage d'accomplir une action (attaque, déplacement, changement d'arme, se dissimuler, etc.).

Pour simplifier et même si cela est peu réaliste, la plupart des actions durent un round (ouvrir une porte fermée à clef comme recharger un revolver). Le MJ est libre d'apprécier si une action demande plus de temps.

Un personnage ne peut donc accomplir qu'une action par round. Toutefois, certaines actions sont gratuites, comme les Défenses (voir plus loin), les déplacements courts, les communications rapides (échanger quelques mots).

Pour gérer l'espace, il est bon de recourir à des plans, même sommaires, des lieux où se déroule l'action et d'y

matérialiser les positions des différents personnages. Un bon plan doit apporter des informations qui vont apporter une véritable dimension tactique au Battleground : les obstacles, les zones où se dissimuler est possible, les endroits où un PJ peut se mettre à couvert (et pouvoir tirer tout en étant difficile à atteindre, voir l'option de combat « Aveugle »), les zones où le PJ peut être complètement protégé (mais d'où il ne peut pas attaquer).

On peut dessiner, utiliser des figurines, ou tout objet à disposition (un rôliste chevronné est à même d'improviser un décor avec des bordures de pizza !). Garder une idée de l'échelle est important, un personnage pouvant difficilement se déplacer de plus de 20 mètres en y consacrant 1 round et de 5 mètres pour un déplacement court (en faisant autre chose en même temps).

INITIATIVE

Dans le feu de l'action, le premier qui reçoit une balle est généralement



Icônes & plans

Voici quelques icônes que vous trouverez sur les plans des scénarios :



Possibilité de se mettre à couvert



Possibilité de se dissimuler



Présence d'ennemis



Présence d'un obstacle



Présence de mines



Point de vue – position dominante

hors circuit. Il est donc très important de déterminer qui agit en premier. L'initiative se détermine au début du combat sur la base d'un D6 que l'on lance et auquel on ajoute divers modificateurs. Une fois qu'elle est déterminée, on ne la relance pas, sauf si de

nouveaux belligérants rentrent dans le combat. En revanche, les modificateurs peuvent évoluer (du fait de blessures subies par exemple) et l'on peut ainsi perdre l'initiative.

Modificateurs à l'initiative (cumulables) :

+1 si vous possédez l'initiative jusqu'à présent

+1 pour le camp qui déclenche les hostilités

+1 si l'ennemi n'était pas averti de votre présence

+1 si vous êtes toujours hors de vue de l'ennemi

+1 si vous utilisez une arme à distance (autre qu'arme à feu)*

+2 si vous utilisez une arme à feu*

+1 si vous utilisez une arme à feu en mode rafale*

* ces bonus disparaissent si votre adversaire vous engage au contact.

Prendre un adversaire en embuscade sous un feu nourri vous donne un sacré avantage !

ATTAQUE

Chaque round de combat, meneur et joueur prennent la parole lorsque c'est leur tour (en fonction de leur initiative) et généralement annoncent qui et comment ils attaquent. L'attaque se résout en lançant un dé du Pool. La plupart du temps, il s'agit d'une Action Standard, il faut obtenir un 3 ou + sur le D6 pour que



l'attaque porte. Les joueurs peuvent lancer des Dés-Bonus s'ils disposent d'Atouts utiles en combat (ce serait bien le diable qu'ils n'en aient pas).

Si l'attaque standard est la plus fréquente et la plus facile à mettre en œuvre, les personnages disposent par ailleurs de diverses options de combat, impliquant l'augmentation du niveau de difficulté, jusqu'à Action Complexe ou Action Héroïque.

OPTIONS DE COMBATS

Coup dévastateur : les dommages sont majorés d'un niveau.

Attaque double / deux cibles : attaquer deux cibles à porté ou la même cible deux fois en un round (que l'attaquant ait deux armes ou pas n'entre pas en ligne de compte, ce n'est qu'une histoire de style).

Immobiliser (corps à corps) : la cible ne subit pas de dommage, mais est immobilisée tant que l'agresseur maintient sa prise (ce qui l'empêche de faire autre chose).

Assommer (corps à corps ou mêlée) : la cible ne subit pas de dommage, mais est inconsciente pendant plusieurs minutes (entre 5 et 15 min, à déterminer arbitrairement par le meneur).

Désarmer : la cible ne subit pas de dommage, mais perd son arme.

Run : combiner un tir/une at-

taque avec un déplacement complet (20m).

Aveugle : atteindre une cible sans visibilité ou à couvert.

Rafale (armes automatiques) : attaquer jusqu'à 3 cibles, mais en minorant les dommages d'un niveau.

Une option de combat fait monter la difficulté d'un cran. Si un personnage cumule deux options d'attaque (exemple : désarmer deux adversaires ; Attaque double + Désarmer), la difficulté est portée à Héroïque. On ne peut pas ajouter une option de combat à une action déjà Héroïque.

IL EXISTE 5 TYPES DE PORTÉE :

Contact (Co, moins de 3m), Courte (Ct, moins de 15m), Distante (Di, moins de 50m), Longue (Lo, moins de 100m) et Extrême (Ex, moins de 500m). Le type de réussite nécessaire pour atteindre sa cible (Standard, Complexe ou Héroïque) est fonction de l'arme utilisée et de la portée. Les portées se cumulent aux options de combat, dans la limite d'une difficulté Héroïque.

DÉFENSE

Pour chaque attaque qui porte, les personnages ont le droit à un jet de Défense. Celui-ci ne compte pas parmi les actions du round. Le jet de Défense est réalisé avec un dé du Pool, auquel on peut ajouter un ou



plusieurs Dés-Bonus selon le mode de défense (différents Atouts peuvent être mis à contribution comme « Esquive », « Parade », « Résistance », « Gilet pare-balles » ou tout Atout un tant soit peu athlétique). Le score à atteindre est fonction de la nature de l'attaque. Chaque type d'attaque, chaque arme, est décrit selon diverses caractéristiques, dont le Seuil de Défense (SD).

Par exemple, une attaque à mains nues a un SD de 4. Il faut obtenir un 4 ou plus avec un D6 pour ne pas encaisser de dommage. Une attaque qu'on ne voit pas venir n'appelle aucun jet de Défense, bien sûr.

BLESSURE

Le combat, ce n'est pas que jouer les baroudeurs au milieu de la mitraille. C'est surtout la possibilité d'être blessé, voire de mourir. L'objectif d'un combattant c'est avant tout de ne pas se faire cribler de balles, car lorsque cela arrive, les caïds déchantent très vite.



Les Contractors comptabilisent leurs Blessures en 7 Rangs. Les Dommages qu'ils subissent s'ajoutent au Rang initial, jusqu'au rang fatidique de 7. À chaque Rang correspondent un état et des conséquences (les conséquences ne sont pas cumulatives) :

Rang 0 : Sain – pas de conséquence.

Rang 1 : Essoufflé – pas de conséquence objective à part des auréoles sous les bras.

Rang 2 : Contusionné – pas de conséquence, des bleus apparaissent par-ci par-là.

Rang 3 : Épuisé – le personnage un peu étourdi subit un malus de -1 en initiative.

Rang 4 : Blessé – un malus de -1 en initiative toujours + la perte d'1 Dé-Bonus (enlevé dans un Atout au choix du joueur).

Rang 5 : Grièvement blessé – malus de -2 en initiative + perte de 2 Dés-Bonus.

Rang 6 : Coma – le personnage est totalement inconscient.

Rang 7 : Mort – faites une boule rageuse de votre fiche de personnage...

Les dommages subis perdurent généralement jusqu'à la fin d'un Battleground, sauf si des soins d'urgence sont pratiqués. Des premiers soins, pratiqués avec du matériel de secours, permettent de récupérer 1



Description des armes

Les armes ont plusieurs caractéristiques : leur type, la possibilité de tir en rafale (R), les Portées (Co, Ct, Di, Lo, Ex) et le type d'Action requis (AS, AC, AH), la capacité du chargeur (C)¹, le Seuil de Défense (SD), les Dommages (Dom : le nombre de degrés de dommage subi par la cible suite à une attaque) et l'indicateur d'équipement (Eq : Ceci n'est précisé que si l'équipement est estimé encombrant et requiert de fait deux lignes d'équipement).

Armes	R	Co	Ct	Di	Lo	Ex	C	SD	Dom	Eq
Main nue		AS					NA	4	1	
Poignard		AS	AS	AC			NA	5	2	
Machette		AS					NA	5	2	
Arbalète ²		AC	AS	AS	AC		1-3	5	2	
Grenade (offensive) ³		AC	AS	AC			NA	5	3	
Revolver		AC	AS	AS	AC		6	5	3	
Revolver (gros calibre)		AC	AS	AS	AC		6	6	3	
Shotgun		AS	AS	AC			5	6	3	
Pistolet automatique		AC	AS	AS	AC		15	5	3	
Pistolet auto (gros calibre)		AC	AS	AS	AC		12	6	3	
Carabine de sniper ⁴			AC	AS	AS	AC	15	6	3	
Fusil		AC	AS	AS	AC	AH	15	5	3	
Pistolet mitrailleur	oui	AC	AS	AS	AC		30	5	3	
Fusil d'assaut	oui	AC	AS	AS	AC	AH	40	6	3	
Mitrailleuse d'assaut	oui	AC	AS	AS	AC	AH	100	6	4	Eq
Bazooka ¹			AC	AS	AS	AC	1	6	5	Eq

¹ Certains MJ, voulant jouer dans un style plus enlevé, ne comptabiliseront pas les munitions.

² Cette arme ne permet pas d'utiliser l'option de combat « Attaque Double ».

³ L'option Rafale simule ici le rayon d'action de la grenade, qui est de 3m. Tout adversaire au sein du rayon est concerné. Il n'est pas nécessaire d'utiliser les options de combat « Rafale » ou « Aveugle » avec une grenade, le MJ doit juste déterminer qui est dans le rayon d'action de l'explosif.

⁴ Si elle n'est pas posée sur un trépied, considérez la carabine comme un simple fusil



Rang de Blessure et c'est une Action Standard. Des soins chirurgicaux, pratiqués avec du matériel médical, sur le Battleground, permettent de récupérer 2 rangs, mais c'est une Action Complexe.

Un personnage ne peut bénéficier que d'une tentative de premiers soins et une tentative de soin chirurgical par Battleground. Entre deux Battlegrounds la récupération des rangs est laissée à la discrétion du meneur. En général, les Rangs 1, 2 et 3 sont récupérés en une heure, le rang 4 est récupéré au bout d'un jour, les rangs 5 et 6 demandent une semaine de repos chacun.

LES ADVERSAIRES

Les Contractors vont débarrasser la planète de très nombreux parasites. La plupart des adversaires rencontrés ne font pas le poids et seront rapidement balayés ; il s'agit de la « Piétaille ». D'autres adversaires vont représenter une opposition plus sérieuse ; expérimentés et résistants, ce sont les « Vétérans ». Ces personnages non joueurs ou PNJ (parce qu'ils sont joués par le meneur) obéissent à des règles un peu particulières :

Ils n'ont pas les mêmes Rangs de Blessure que les PJ.

Ils ne tiennent compte d'aucun Pool, se contentant de jeter un D6 pour toutes leurs actions.

Ils n'ont ni Atout, ni Dé-Bonus.

La Piétaille n'a que 3 Rangs de Blessure. Rang 0 : Sain / Rang 1 : Épuisé (-1 en initiative) / Rang 2 : Grièvement blessé (-2 en initiative) / Rang 3 : Mort.

Les Vétérans lancent toujours deux D6 quand ils agissent, conservant le meilleur résultat. Leurs Rangs de Blessure sont sensiblement différents. Rang 0 : Sain / Rang 1 : Contusionné (pas d'effet) / Rang 2 : Épuisé (-1 en initiative) / Rang 3 : Blessé (-2 en initiative) / Rang 4 : Grièvement blessé (-2 en initiative et



ils ne lancent plus qu'un seul D6) / Rang 5 : Mort.

JOUER SUR LES FAIBLESSES

Une autre manière de gagner de précieux Dés-Bonus, c'est de faire intervenir sa « Petite Faiblesse ». Déterminée à la création du personnage, celle-ci va pouvoir être mise en scène par le joueur une fois lors de la séance (même si la séance compte plusieurs Battlegrounds). Le joueur décide lui-même des conséquences de son travers, en prenant soin de ne pas remettre en cause la cohérence de la situation. Il est alcoolique ? Il décrit la pathétique tentative de son personnage de fouiller un bar alors que ses camarades de combat lui hurlent de se magner. Il est trop

sensible ? Il explique comment son personnage choisit de laisser la vie sauve à un adversaire au regard si implorant (qui ne manquera pas de lui tirer dans le dos). Il est étourdi ? Il raconte comment il s'en veut d'avoir oublié de prendre des munitions.

Une fois que le joueur a fait le récit des événements et du comportement de son personnage, le MJ détermine combien de Dés-Bonus il lui accorde en récompense. Le meneur peut accorder de 2 (la faiblesse va avoir des circonstances mineures) à 6 Dés-Bonus (le joueur va dramatiquement corser la situation, risquant même de mettre la mission en péril). Les dés sont répartis dans les Atouts définis au début du Battleground, le PJ n'a pas le droit d'attribuer un dé dans un nouvel Atout, comme il a pu le faire au début.

Résumé du Combat

1 round = 1 action (+ d'éventuelles actions gratuites : Défense, déplacement court ou communication rapide). 1 déplacement = 20m = 1 action. Un déplacement court = 5m. Une Attaque = une Action standard. Une Attaque + une option = une Action Complexe. Une Attaque + 2 options = une Action Héroïque. Contre une Attaque réussie, on a le droit à un jet de Défense, soit un dé du Pool contre le SD de l'arme. Les Dommages sont fonction de l'arme employée et s'ajoutent aux Rangs de Blessure. Un premier soin réussi (Action Standard) = -1 Rang de Blessure. Un soin chirurgical réussi (Action Complexe) = -2 Rangs de Blessure. Un seul premier soin et un seul soin chirurgical par PJ et par Battleground.



LE BAROUD D'HONNEUR

Quand il se trouve acculé par le danger, le Contractor fait en sorte que son sacrifice ne soit pas vain. En termes de jeu, une fois par partie et seulement s'il a déjà atteint le Rang de Blessure 4 (blessé), le joueur peut décider de sacrifier des Rangs de Blessure pour pouvoir accomplir une ultime action héroïque. Pour chaque Rang de Blessure qu'il s'inflige, il obtient 1 dé de Pool dont il a seul l'usage et un 1 Dé-Bonus qui va avec, sans rapport avec un quelconque Atout. Concrètement, il jette deux dés et conserve le meilleur (il peut encore y ajouter ses Dés-Bonus standards).

Sur ces jets, les effets des Blessures ne comptent pas (on ne peut hypothéquer ces dés-là à cause d'une blessure). Si un PJ sacrifie ainsi 2 Rangs de Blessure par exemple, il obtient deux actions gratuites (les dés ne sont pas puisés dans le Pool)

pour lesquelles il jette deux dés au lieu d'un. Même si les blessures accumulées atteignent le rang 6 ou 7, le Contractor peut agir malgré tout, ce n'est qu'une fois les dés du Baroud utilisés que les conséquences des Blessures s'appliquent. Évidemment, les dés gagnés lors du Baroud doivent être dépensés avant les dés réguliers du Pool.

LE TEMPS MORT

Lorsque les Uzi ne pétaradent pas, le temps semble couler plus lentement. Ces moments de calme relatif sont appelés « Temps Morts ». Calme relatif, car si ces périodes n'impliquent pas de combat ou d'actions militaires, elles ne sont pas forcément dénuées de tension. Les Temps Morts peuvent par exemple être consacrés à enquêter, à réunir des informations, voyager, rencontrer des PNJ... Ces moments sont ceux qui amènent du liant à



vos aventures en donnant du sens à l'univers et de la profondeur à vos histoires.

Hors des Battlegrounds, il n'est plus nécessaire de s'encombrer de règles trop complexes. Les Contractors ont généralement peu de jets de dé à faire. Il n'y a ni Pool, ni Dés-Bonus. Si un personnage tente une action, il jette simplement un D6 et doit obtenir un score, comme pour une Action Standard, Complexe ou Héroïque. Si le Contractor dispose d'un Atout en rapport, il jette alors deux dés et conserve le plus haut score.

EXEMPLE :

Le personnage de Renaud (qu'il nomme « Hugh Atemi ») essaie de récupérer des plans avant de lancer une offensive sur une usine désaffectée abritant une bande de kidnappeurs. Il espère trouver les informations sur Internet. Les infos n'étant pas facilement accessibles, le MJ estime qu'il s'agit d'une Action Complexe. Comme le jeu est en phase de Temps Mort, il n'est pas question de comptabiliser les dés d'un Pool ou ce genre de chose. Renaud lance simplement un D6 pour obtenir un 5 ou un 6. S'il avait un Atout en lien avec l'informatique ou Internet, il lancerait 2 D6 et garderait le meilleur score.

STRATÉGIE ET PRÉPARATIFS

Si le nombre de dés constituant le Pool du Battleground est fixé à l'avance par le scénario, les Dés-Bonus eux doivent être gagnés par les joueurs pendant le Temps Mort qui précède le Battleground. Ils représentent les efforts de préparation que vont faire les PJ. La somme des Dés-Bonus pouvant être accumulés par un PJ ne peut excéder 25% du Pool de départ (arrondi à l'inférieur). Tous les PJ se voient accorder le même nombre de Dés-Bonus.

Quand il prépare son scénario, le meneur va essayer d'imaginer à la fois quelles informations et quels Atouts vont pouvoir réunir les PJ pour se bâtir la stratégie la plus efficace, mais aussi la manière dont ils vont s'y prendre. Quelle que soit la forme que prennent ces données tactiques (plans, témoignages, conseils, codes, laissez-passer, etc.), elles ne sont pas forcément à portée de main et ce n'est pas parce que l'on n'est pas en mode Battleground qu'il n'y a pas de risque. Ces Dés-Bonus se méritent et les joueurs peuvent très bien échouer à les réunir.

Par ailleurs, on peut concevoir que les joueurs imaginent des axes originaux d'approche de la mission et développent des stratégies que



Mode opératoire de la P.U.N.C.H. Unit

Les puissants et les gouvernements ont bien compris l'utilité d'unités d'élite non identifiables et qui ne questionnent ni la source ni la finalité des contrats qu'on leur propose. Yan Bolderr, fort de son réseau et de son expérience, propose ce service à ceux qui en ont les moyens.

Derrière les dizaines de petites SMP formant la nébuleuse Bastion, se cache la crème en matière de Contractors : la P.U.N.C.H. Unit. Bolderr prend grand soin à ce qu'un minimum de connexions puisse le relier à cette zone d'ombre. Sociétés-écrans et prête-noms sont la règle dès lors qu'on approche de l'unité. Le seul lien tangible des Contractors avec le réseau, c'est leur compte en Suisse.

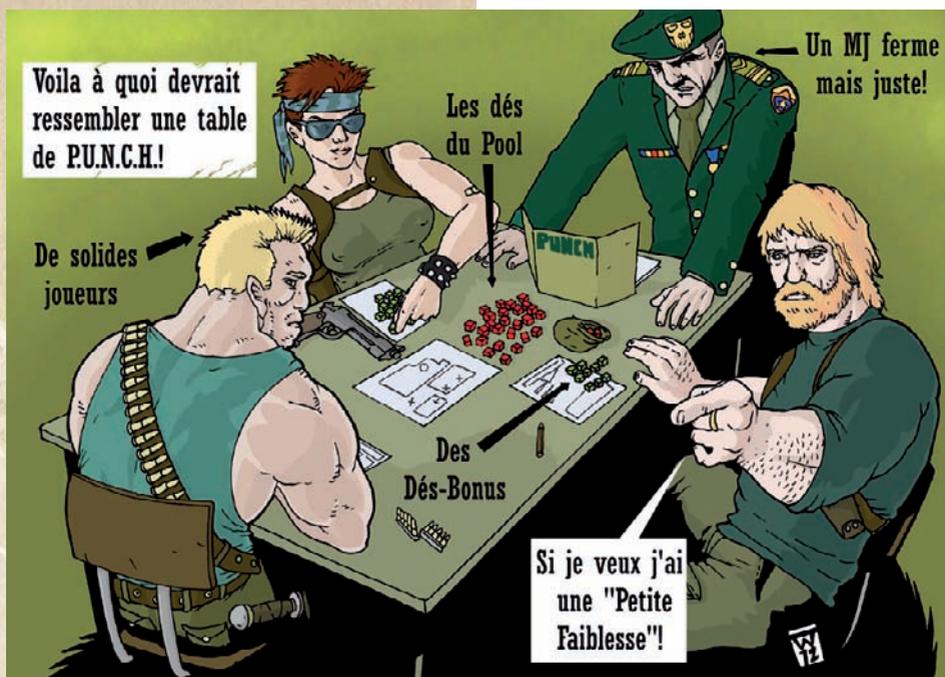
Les personnages ont été approchés parce que leur réputation parlait pour eux. Peut-être fuyaient-ils quelque chose, peut-être que les primes ahurissantes ont gagné leur loyauté, peut-être est-ce la réputation sulfureuse de l'unité ou que le carcan des armées régulières les étouffait, en tout cas, les Contractors ont répondu à l'appel.

Sur le terrain, ils n'ont généralement que cinq contacts : « M. Forefinger » les réunit et leur transmet le dossier contenant les détails de l'opération. « M. Thumb » gère l'aspect équipement et matériel sur place. « M. Littlefinger » est le contact sur place, il a notamment la charge de sonder les autorités et les forces officielles en présence. « M. Ring » est le responsable administratif, généralement les PJ ne le rencontrent pas, mais c'est lui qui crédite leurs comptes. Le « Major Middle » se montre tout aussi rarement ; les gens très bien informés racontent que c'est le bras armé de Bolderr, il ne se déplace que pour faire le ménage.

D'une mission à l'autre, les visages de Thumb, Forefinger, Middle, Ring et Littlefinger peuvent très bien changer.

le scénario n'avait pas prévues. Récompensez les joueurs imaginatifs, changez la répartition des dés alloués afin de valoriser l'intelligence de vos joueurs, mais en aucun cas n'allez au-delà des 25% du Pool initial.





CONSTRUIRE UN SCÉNARIO DE P.U.N.C.H.

Le principal travail d'un meneur de jeu qui souhaiterait préparer seul un scénario est de créer le ou les Battleground(s). Définir un Battleground recouvre 4 étapes : anticiper l'action, estimer le Pool, imaginer les Complications et essayer de prévoir comment les personnages vont pouvoir se préparer en amont et établir une stratégie.

ANTICIPER LE BATTLEGROUND

La première tâche du MJ est de déterminer en quoi va consister le Battleground : quels vont être les objectifs des Contractors ? Dans quel environnement évolueront-ils ? Quels antagonistes affronteront-ils ?

Il lui faut imaginer tous les obstacles que vont devoir affronter les PJ, poser le décor (souvent sous la forme de plan des lieux où se déroule l'action) et imaginer les « Complications » qui peuvent survenir si les choses se passent mal.



Pour déterminer de combien de D6 est constitué le Pool du Battleground, le meneur doit imaginer une résolution parfaite des objectifs de la mission et évaluer le nombre d'étapes nécessaires pour des PJ qui seraient à la fois malins et chanceux. Évidemment, dans la réalité d'un jeu de rôle, les joueurs ne vont pas suivre la piste imaginée par le MJ, ils ne vont pas prendre le chemin le plus court, car ce ne sont pas des experts ou des génies tactiques. Par ailleurs, ils n'auront pas la chance de réussir tous leurs jets. Mais cela est sans importance à cette étape de la création du Battleground, le MJ imagine juste comment les choses se dérouleraient dans l'idéal.

ESTIMER LE POOL

Une fois la tactique optimale définie, le meneur pose les obstacles à franchir et en fonction de la nature de ces

obstacles, il comptabilise le nombre de D6 nécessaires dans le Pool.

Un obstacle d'infiltration/discretion compte pour 1 D6 par Contractor.

Un obstacle de surveillance compte pour 1 D6 ou plus (selon le nombre de détails devant être repérés).

Un obstacle de manœuvre compte pour 1 D6 par Contractor (exemple : un mur).

Une effraction compte pour 1 à 2 D6 (selon la complexité des sécurités).

Une opposition armée compte pour 2 D6 par adversaire (3D6 pour un Vétéran).

Une opération de sabotage compte pour 1 à 3 D6 (selon l'ampleur des dégâts à causer).

Une fouille compte pour 1 à 2 D6 (selon la quantité de données à réunir ou l'ampleur du secteur de recherche).

Une interaction sociale compte pour 1 à 2 D6 (selon la complexité des enjeux).

Un interrogatoire compte pour 1 D6 par personne à interroger.

Pour tout obstacle non répertorié, nous proposons de compter 1 D6.

Ce total de D6 constitue le Pool. De ce total, le MJ retranche 10% s'il est généreux, 20% s'il est sans pitié et qu'il souhaite vraiment



que les choses tournent mal ; personnellement, je retranche 15%. Une fois cette part retranchée, vous avez votre Pool de dés.

Jusqu'à 25% (arrondi à l'inférieur) de ce total constituera les Dés-Bonus gagnés par les PJ avant le Battleground grâce à la préparation qu'ils feront de l'opération. Mais rappelez-vous que ces Dés-Bonus là ne sont pas automatiquement acquis.

EXEMPLE :

Juju prévoit un petit Battleground pour ses petits camarades. Il a trois Contractors à sa table. La mission à laquelle il pense est assez simple : l'Unit doit faire stopper un convoi militaire et kidnapper un officier. Il y a une jeep, avec l'officier accompagné de deux soldats et deux camions qui encadrent la jeep avec 4 soldats dans chaque camion.

Juju estime qu'il va falloir bloquer la route avec un véhicule à l'approche du convoi (Surveillance : 1 D6) ; se cacher (Discrétion : 1 D6 par PJ = 3 D6) ; abattre au moins 4 soldats avant de pouvoir les sommer de se rendre (Opposition armée : $4 \times 2 \text{ D6} = 8 \text{ D6} + 2 \text{ D6}$ pour l'interaction sociale) ; neutraliser l'officier (1e MJ estime que cela peut être réussi en un jet : 1 D6) et partir sur les chapeaux de roue (1e MJ estime cela à 1 D6).

Au final, Juju totalise 16 D6. Il en retranche 15% pour corser le tout et obtient un Pool de 14 D6.

DÉFINIR LES COMPLICATIONS

Comme tout ne va pas se passer comme prévu et que les dés du Pool risquent d'être insuffisants, les joueurs vont devoir accepter des Complications pour récupérer quelques dés supplémentaires. Le meneur doit donc les imaginer à l'avance pour pouvoir les proposer aux joueurs. Il est bon d'avoir 4 à 6 Complications en réserve par Battleground.

Les Complications devraient être progressives en terme d'impact, le MJ proposant des Complications mineures et d'autres plus lourdes de conséquences. Il faut s'interroger sur ce qui peut déraiper dans le plan idéal imaginé par les PJ ; quel grain de sable peut survenir ? Quel impondérable peut transformer une mission de routine en véritable cauchemar ? Certaines complications sont assez fréquentes et peuvent se décliner dans tous les Battlegrounds : « Arrivée de renforts », « Le matériel défectueux », « Les victimes collatérales », etc. D'autres seront plus



spécifiques à la situation et nous ne doutons pas que vous saurez être original, dès lors qu'il s'agira de pourrir la vie de votre équipe de champions. Estimer le nombre de dés que rapporte une Complication au Pool n'est pas chose facile. Il faut d'abord définir le nombre de dés dont vont avoir besoin les joueurs pour surmonter la menace générée par la Complication et ensuite doubler ce score.

Par exemple, le MJ propose une Complication « Arrivée de renforts ». Il prévoit que 2 adversaires supplémentaires se présentent, ce qui en termes de Pool correspond à 4 dés (2 x 2D6, voire ci-dessus). Il double ce score et obtient une Complication à 8 dés.

Certaines Complications ne sont pas aisées à évaluer en termes de dés. Au MJ d'estimer au mieux, une Complication mineure rapportant au moins 3 dés, les plus graves allant jusqu'à 15 dés.

Certaines Complications ont du sens en fonction des enjeux de la mission en cours, mais moins en termes de danger. Elles se traduisent alors en termes de Prime à la fin du scénario (voir plus loin). Une Complication de type « Les documents sont détruits » par exemple indique que l'un des objectifs du Battleground ne sera pas rempli. Le meneur accorde environ 5 dés pour une Complica-

tion de ce type, mais donnera une Prime de moins à la fin de la séance.

Lorsqu'il annonce une Complication aux joueurs, le MJ ne la décrit pas dans le détail, il donne seulement le titre de la Complication et le nombre de dés qu'elle rajoute au Pool.

LES PRÉPARATIFS EN

AMONT

Même si le MJ peut laisser une grande part de liberté aux joueurs dans la stratégie qu'ils vont mettre en place, il est également important qu'il anticipe quelques préparatifs de son côté. Après tout, comme il a dû établir une tactique idéale pour évaluer le Battleground, il ne lui sera pas trop difficile d'imaginer les atouts indispensables que les joueurs devront mettre de leur côté et la manière dont ils devront s'y prendre.

Au moment des préparatifs, certaines idées reviendront souvent : repérer les lieux, anticiper le timing, surveiller les allées et venues et connaître les habitudes de ses adversaires, identifier le matériel, prévoir les voies de repli. Les idées les plus communes sont rarement celles qui rapportent le plus de dés. Certaines idées sont plus originales, on peut



s'attendre à tout d'une bande de rôlistes. Arrangez-vous pour récompenser les bonnes idées, mais ne lâchez rien trop facilement. Après tout, il y a jusqu'à 25% du Pool initial en Dés-Bonus à gagner grâce à ces préparatifs, charge au MJ de les gérer au mieux, car ils peuvent être une source d'aventure autant que le Battleground.

Au final, un bon scénario de *P.U.N.C.H.* proposera de l'action bien sûr, mais aussi des intrigues et des rebondissements et ce, pas seulement pendant les Battlegrounds ! Les Temps Morts ont leur importance pour lier le tout et créer une vraie bonne histoire. C'est pendant les Temps Morts que les joueurs comprendront les enjeux réels de leurs combats, qu'ils se remettront de leurs blessures.

RÉCOMPENSES

Même des hommes d'exception comme les Contractors peuvent encore en apprendre. Chaque mission est l'occasion de s'approcher de la perfection martiale, d'aiguiser ses réflexes et son instinct.

Au terme de la séance, il convient de récolter les bénéfices des épreuves endurées : les Primes. Concrètement, le MJ accorde une

Prime par objectif rempli.

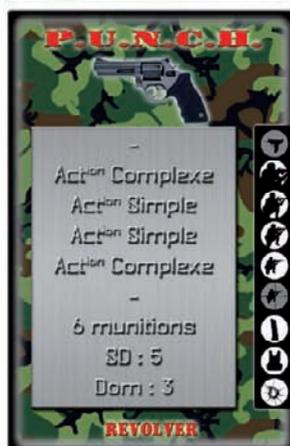
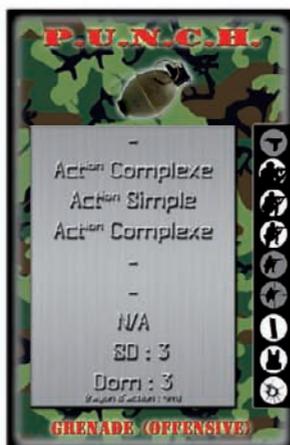
Les Primes se cumulent au fil des séances. Les joueurs peuvent les changer en Dés-Bonus supplémentaires au début d'un Battleground. La Prime est alors utilisée. On peut aussi choisir d'en dépenser 4 en une fois pour gagner un nouvel Atout.

Maintenant, vous voilà fin prêt. Un SMS sur votre cellulaire sécurisé vous fait comprendre que la petite permission est terminée. Pas question de saluer quiconque avant de partir ou de prévoir quoi que ce soit à emporter. De toute façon, vous n'avez aucune idée de ce que sera le prochain théâtre des opérations, alors il est bien hasardeux de faire une valise. Une chose est sûre, les 48 prochaines heures vont être punchy !

LEDUPONTESQUE

CRÉDIT :

Big Up à l'équipe de Studio09 dont Tony (pour l'appui graphique), Sempaï et CCCP, ainsi qu'aux playtesteurs du Crazy Orc et de la Baro. Un grand merci à Zeben, qui m'a ouvert pas mal d'horizons rôlistiques à Octogône. Et si la mécanique de *P.U.N.C.H.* vous intéresse, allez voir le système beaucoup plus développé de son jeu *Équilibre-7*, une petite perle dont on attend la version définitive (surveillez le site Casus No).



P.U.N.C.H.



-
 Action Simple
 Action Simple
 Action Complexe
 -
 -
 5 munitions
 SD : 6
 Dorn : 3

SHOTGUN



P.U.N.C.H.



CARTES D'ARMES

P.U.N.C.H.



-
 Action Complexe
 Action Simple
 Action Simple
 Action Complexe
 -
 15 munitions
 SD : 5
 Dorn : 3

PISTOLET AUTOMATIQUE



P.U.N.C.H.



CARTES D'ARMES

P.U.N.C.H.



-
 Action Complexe
 Action Simple
 Action Simple
 Action Complexe
 -
 12 munitions
 SD : 6
 Dorn : 3

PISTOLET AUTOMATIQUE G.C

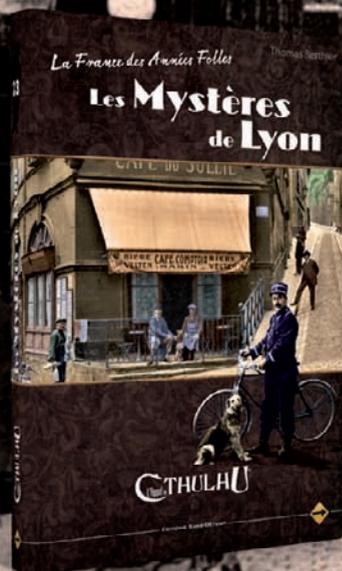


P.U.N.C.H.



CARTES D'ARMES

Jouez français !



AVEC LES MYSTÈRES DE LYON, DÉCOUVREZ LA PLUS MÉCONNUE DES GRANDES VILLES DE FRANCE ! FAITES SURTOUT UN VOYAGE DANS LE TEMPS AUX LES RACINES DE L'OCCULTISME EN EUROPE !

LES CONNAISSEURS COMparent SOUVENT LA VILLE À LONDRES OU PRAGUE ET LA CONSIDÈRENT COMME LA CAPITALE FRANÇAISE DE L'ÉSOTÉRISME. L'OUVRAGE DÉVOILE LES ÉTRANGES ÉVÈNEMENTS QUI S'Y SONT DÉROULÉS DEPUIS L'ANTIQUITÉ ET DÉCRIT LES PERSONNALITÉS QUI Y ONT SÉJOURNÉ : LE MAÎTRE DE LA FRANCO-MAÇONNERIE ILLUMINISTE, LE PRÉDÉCESSEUR DE RASPOUTINE À LA COUR DU TSAR NICOLAS II, OU ENCORE LE PÈRE DE L'OCCULTISME MODERNE.

RICHEMENT DOCUMENTÉ ET ILLUSTRÉ DE PHOTOS D'ÉPOQUE LES MYSTÈRES DE LYON EST LE PREMIER OUVRAGE DE LA SÉRIE LA FRANCE DES ANNÉES FOLLES. UNE CAMPAGNE EN QUATRE SCÉNARIOS COMPLÈTE LE MANUEL.

DISPONIBLE ÉTÉ 2012





UNCLASSIFIED P.U.N.C.H.

SURNOM : _____

NOM / PRENOM : _____



ATOUTS :

-
-
-
-
-
-
-

PEUTE FAIBLESSE :



EQUIPEMENT :

OPTIONS DE COMBAT

- COUP DÉVASTATEUR : les dommages sont majorés d'un niveau
- ATTAQUE DOUBLE / DEUX CIBLES : attaquer deux cibles à porté ou la même cible deux fois en un round.
- IMMOBILISER (CORPS À CORPS) : la cible ne subit pas de dommage, mais est immobilisée tant que l'agresseur maintient sa prise.

- ASSOMMER (CORPS À CORPS OU MÊLÉE) : la cible ne subit pas de dommage, mais est inconsciente pendant plusieurs minutes (entre 5 et 15 min)
- DÉSARMER : la cible ne subit pas de dommage, mais perd son arme.
- PORTÉE : la distance à laquelle se trouve la cible, selon l'arme utilisée.

- AVEUGLE : atteindre une cible sans visibilité ou à couvert
- RAFALE (ARMES AUTOMATIQUES) : attaquer jusqu'à 3 cibles, mais en minorant les dommages d'un niveau
- Run : combiner un tir/une attaque avec un déplacement complet (20m)

BLESSURES 8

RANG 0
SAIN 8 P.A.S.

RANG 1 :
ESSOUFFLE 8 P.A.S.

RANG 2 :
CONTUSIONNE 8 P.A.S.

RANG 3 :
EPUISE 6 -1 INT

RANG 4 :
BLESSÉ 6 -1 INT / -1D BONUS

RANG 5 :
G. BLESSÉ 6 -2 INT / -2D BONUS

RANG 6 :
COMA 6 INCONSCIENT

RANG 7 :
MORT

MODIFICATEURS A L'INITIATIVE

- +1 SI VOUS POSSÉDIEZ L'INITIATIVE JUSQU'À PRÉSENT
 - +1 POUR LE CAMP QUI DÉCLENCHE LES HOSTILITÉS
 - +1 SI L'ENNEMI N'ÉTAIT PAS AVERTI DE VOTRE PRÉSENCE
 - +1 SI VOUS ÊTES TOUJOURS HORS DE VUE DE L'ENNEMI
 - +1 SI VOUS UTILISEZ UNE ARME À DISTANCE (AUTRE QU'ARME À FEU)*
 - +2 SI VOUS UTILISEZ UNE ARME À FEU*
 - +1 SI VOUS UTILISEZ UNE ARME À FEU EN MODE RAFALE*
- * CES BONUS DISPARAISSENT SI VOTRE ADVERSAIRE VOUS ENGAGE AU CONTACT.

BATTLEGROUND :

POOL :

PIETAILLE :

ARME :

RANG	0	1	2	3
		-1 INT	-2 INT	MORT

PIETAILLE :

ARME :

RANG	0	1	2	3
		-1 INT	-2 INT	MORT

INITIATIVE

VETERAN :

ARME :

RANG	0	1	2	3	4	5
		-1 INT	-2 INT	-2 INT	-1 INT	MORT

VETERAN :

ARME :

RANG	0	1	2	3	4	5
		-1 INT	-2 INT	-2 INT	-1 INT	MORT

PORTEE

- CONTACT : - DE 3 MÈTRES
- COURTE : - DE 15 MÈTRES
- DISTANTE : - DE 50 MÈTRES
- LONGUE : - DE 100 MÈTRES
- EXTRÊME : - DE 500 MÈTRES

MODIFICATEURS A L'INITIATIVE

- +1 SI VOUS POSSÉDIEZ L'INITIATIVE JUSQU'À PRÉSENT
 - +1 POUR LE CAMP QUI DÉCLENCHE LES HOSTILITÉS
 - +1 SI L'ENNEMI N'ÉTAIT PAS AVERTI DE VOTRE PRÉSENCE
 - +1 SI VOUS ÊTES TOUJOURS HORS DE VUE DE L'ENNEMI
 - +1 SI VOUS UTILISEZ UNE ARME À DISTANCE (AUTRE QU'ARME À FEU)*
 - +2 SI VOUS UTILISEZ UNE ARME À FEU*
 - +1 SI VOUS UTILISEZ UNE ARME À FEU EN MODE RAFALE*
- * CES BONUS DISPARAISSENT SI VOTRE ADVERSAIRE VOUS ENGAGE AU CONTACT.

UNCLASSIFIED
P.U.N.C.H.

OPTIONS DE COMBAT

- **COUP DÉVASTATEUR** : les dommages sont majorés d'un niveau
- **ATTAQUE DOUBLE / DEUX CIBLES** : attaquer deux cibles à porté ou la même cible deux fois en un round.
- **IMMOBILISER (CORPS À CORPS)** : la cible ne subit pas de dommage, mais est immobilisée tant que l'agresseur maintient sa prise.

- **ASSOMMER (CORPS À CORPS OU MÊLÉE)** : la cible ne subit pas de dommage, mais est inconsciente pendant plusieurs minutes (entre 5 et 15 min)
- **DÉSARMER** : la cible ne subit pas de dommage, mais perd son arme.
- **PORTÉE** : la distance à laquelle se trouve la cible, selon l'arme utilisée.

- **AVEUGLE** : atteindre une cible sans visibilité ou à couvert.
- **RAFALE (ARMES AUTOMATIQUES)** : attaquer jusqu'à 3 cibles, mais en minorant les dommages d'un niveau.
- **Run** : combiner un tir/une attaque avec un déplacement complet (20m).



UN BATTLEGROUNDS DANS LA CORNE DE L'AFRIQUE POUR P.U.N.C.H..

1^{ÈRE} PARTIE : DÉLOGER LE

CHEF RABBA – SOMALIE

2012

Ce scénario pour le jeu de rôle *P.U.N.C.H.* est prévu pour 3 à 5 joueurs. Il est constitué d'un Battleground et doit durer au maximum une après-midi. Pour jouer ce scéná-

rio, il est conseillé de télécharger et d'imprimer le Battleground vierge à remettre aux joueurs. Il est disponible sur le site du Studio 09. Dans un prochain numéro, les Contractors de la P.U.N.C.H. Unit vont être à nouveau sollicités dans cette zone trouble.

INTRODUCTION

Les Contractors débarquent de nuit sur l'aéroport de Mogadiscio après de longues heures dans un petit jet envolé de Dubaï. La chaleur est infernale, les auréoles sont de rigueur. L'aéroport sent l'asphalte chaud et la misère. Tout se lézarde. La Somalie tombe en ruine depuis des années.

Un gars en chemisette et gilet pare-balles attend les personnages dans le hall de l'aéroport, à l'écart des militaires somaliens qui roulent des mécaniques. Il n'a pas besoin d'écriteau pour identifier les PJ et va se présenter directement à eux. M. Forefinger doit avoir la cinquantaine, une grosse nuque rougeaude et un reste de poil roux. Avant de leur présenter la mission, il va les conduire dans un hôtel sécurisé à bord d'un gros 4x4 auquel s'accrochent deux gardes du corps armés jusqu'aux dents. Le Wandu Hotel offre ce qui se rap-



proche le plus du confort occidental, à 8 km de Mogadiscio. Les PJ y ont tous une chambre reliée aux autres par un grand salon commun. Là-bas, Forefinger leur présentera M. Thumb, un ressortissant éthiopien lippu et stressé qui maîtrise raisonnablement l'anglais et M. Littlefinger, jeune cadre administratif mal à l'aise derrière ses Ray-Ban, venu avec ses propres gardes du corps.

LA MISSION

Mohammed Hussein Rabba est un puissant chef de guerre qui contrôle toute une zone au nord du Hiiran, une province centrale de Somalie sous l'autorité (plus ou moins probante) des Émirats Islamiques de Somalie. Il détourne l'aide internationale et a annexé de vastes terres cultivables normalement acquises à un programme agricole humanitaire financé par l'ONU. Le Gouvernement fédéral de transition (GFT) n'est pas réellement en mesure d'agir. Les Émirats ne bronchent pas non plus. Rabba est bien installé et il a le soutien d'une large partie de la population, car il est pieux et pratique une propagande efficace par laquelle il accuse le gouvernement de vendre la Somalie aux intérêts étrangers (kényans notamment). Son discours

trouve un large écho parmi une population misérable et généralement hostile à un pouvoir central systématiquement corrompu.

Son organisation est forte de plusieurs centaines de guerriers, équipés des restes de l'armée éthiopienne. Outre le contrôle de denrées alimentaires confisquées aux ONG et des terres qu'il loue à des paysans affamés, il récolte de nombreux subsides du trafic de drogue et d'armes. Bref, il faut décapiter son organisation.

Le commanditaire de cette opération souhaite que Rabba soit tué ainsi que son frère et bras droit, Ammar Hussein Harani, qui ne tarderait pas à reprendre l'organisation. Par ailleurs, le commanditaire veut voir détruits tous documents et récupérer les éventuels disques durs trouvés dans les quartiers de Rabba. Le terrain somalien et le dessous des cartes

La Somalie connaît une guerre civile sans précédent depuis près de 20 ans suite à la chute du régime du général Siyaad Barre. Les milices et les clans s'affrontent sans relâche. La misère, la sécheresse et les luttes des seigneurs de guerre ont saigné le pays à blanc. Les voisins kényans, éthiopiens et érythréens ont également exporté sur ce champ de bataille permanent leurs propres conflits pour la domination de la



Corne de l'Afrique. Les dernières batailles au cœur de Mogadiscio dattent de quelques mois. Les frontières sont susceptibles de bouger à chaque instant, sous la poussée d'un chef de guerre désireux de s'affranchir de la pression du GFT, d'une offensive des islamistes radicaux du parti Al Shabaab ou d'une action militaire décisive du gouvernement (appuyé par les forces kényanes).

Le président (et cheikh) Sharif Ahmed siège à la tête du GFT depuis Baidoa, au cœur des Émirats Islamiques de Somalie (le centre du pays). Il est considéré comme un islamiste modéré, contrairement au parti Al Shabaab qui prône une Charia dure. Il est pourtant celui qui a créé l'Union des tribunaux islamiques qui fût chassée de Mogadiscio en 2006 par la coalition menée par l'Éthiopie.

Finalement, le vent tourne très vite en Somalie, il revient au pouvoir en 2009, suite à la démission de son prédécesseur. Même s'il est le président de la République, son autorité est limitée par le morcellement du pays en de multiples zones souveraines ou territoires sous contrôle de clans ou de chefs de guerre. Au-delà de la guerre, ce sont surtout l'aide humanitaire et les trafics criminels en tout genre qui permettent aux Somaliens de survivre.

Le commanditaire de la mission confiée aux Contractors est un certain **Lance Hanoevre**. C'est un homme d'affaires américain, un temps attaché à l'ambassade américaine comme consultant, mais désormais chargé de mission de prospection et de développement pour AREVA. Grâce à son patient travail de lobbying auprès de l'actuel gouvernement, il a réussi à s'immiscer dans les tractations entre le président Sharif Ahmed et des industriels russes, obtenant des engagements de la Somalie pour la négociation de l'uranium présent dans le sous-sol de l'Hiiran. Il se moque comme d'une guigne du programme agricole humanitaire (même si son financement à ce programme a pesé dans l'accord tacite qu'il a obtenu du président), il veut surtout voir le chef de guerre M. H. Rabba dégager le terrain pour



pouvoir commencer de véritables prospections et ensuite vendre sa concession à AREVA.

Le hic, c'est que les services secrets russes n'ont pas digéré de se voir supplanter par un intrigant et ont fourni à Rabba des documents qui prouvent la corruption opérée par Hanoevre sur des proches du président (des listings officiels de mouvements bancaires, des photos de Hanoevre en vacance aux Seychelles avec le ministre de l'Industrie du GFT). Le chef de guerre envisage sérieusement d'utiliser ces documents, soit pour extorquer de l'argent au businessman américain, soit pour souiller un peu plus la réputation du président.

LE BATTLEGROUND

Les objectifs de ce Battleground, tels que pourraient les formuler Forefinger, sont les suivants :
Tuer Mohammed Hussein Rabba.
Trouver les disques durs et détruire tous les documents.

Tuer Ammar Hussein Harani, le frère et bras droit de Rabba.

Ne pas tuer de civil.

Pour se faire, les Contractors disposent d'un **Pool** de 47/56/66* dés. Grâce aux préparatifs, ils peuvent se voir attribuer jusqu'à 12/14/17 Dés-

Bonus.

* Le premier chiffre est utilisé pour une séance avec 3 joueurs, le second pour 4 joueurs et le troisième pour 5.

INFORMATIONS ET PRÉPARATIFS PENDANT LE TEMPS MORT

Les informations utiles aux personnages sont principalement accessibles grâce à M. Littlefinger mais surtout à des gens habitués à fréquenter le camp de Rabba. Ceux-ci ne sont pas prêts à livrer des informations à des étrangers, parce qu'ils sont fidèles au chef de guerre et aussi parce qu'ils en ont peur.

Si on lui demande, M. Littlefinger pourra obtenir un plan du camp, réalisé à partir d'images satellites [pour 3/4/5 Dés-Bonus]. Il pourra aussi s'arranger pour leur trouver des photos de Rabba et de son jeune frère (mais celle-ci date un peu) [pour 1/1/1 Dés-Bonus]. Il pourra également suggérer aux PJ de questionner des soldats de Rabba en permission dans les bouges de Beledweyne (la principale ville du Hiiran, à 20 km du camp, en dehors du territoire contrôlé par Rabba). Il faudra soit les corrompre (ce qui ne sera pas évident s'ils sont plusieurs, chacun redoutant que sa trahison soit dénoncée par les autres), soit les intimider et les forcer à parler, ce qui ne sera pas plus facile, ces hommes étant



généralement armés et habitués à la violence. C'est toutefois de cette manière qu'ils pourront avoir accès aux informations les plus précises sur le nombre d'hommes, la topographie réelle, les procédures de sécurité (rondes, patrouilles, grillage, etc.) [pour 3/3/4 Dés-Bonus].

Interroger des civils serait plus simple, mais également moins pertinent sur un plan strictement tactique [pour 1 Dé-Bonus].

Une autre manière d'obtenir des informations serait de faire une surveillance approfondie du site (depuis la forêt alentour), ce qui permettrait d'identifier les patrouilles et d'évaluer les effectifs. Remarquer la navette des permissionnaires (un camion fait la navette jusqu'à Beledweyne chaque jour) pourrait constituer un atout non négligeable. En dehors de cette navette fixe (elle part le matin et revient en soirée), il est fréquent que des jeeps ou des camions arrivent ou repartent du camp, essentiellement pour relier le camp aux différents bastions disséminés dans la région. Cette surveillance, pour être vraiment efficace, devrait être menée sur plusieurs jours et demande un minimum d'organisation (camouflage et vivres), c'est à cette seule condition que les personnages identifieront les déplacements du frère du chef (Harani) et pourront

s'assurer de sa présence au camp [pour 2/3/4 Dés-Bonus].

Localiser les mines cachées dans la forêt pourrait également être utile, mais personne ne les évoquera spontanément. Il faudrait que la question soit directement posée pour que quelqu'un en parle pendant les interrogatoires [pour 1 Dé-Bonus].

Préparer le matériel et les moyens de repli permettra de gagner le reste [1 Dé-Bonus]. À ce sujet, M. Thumb peut fournir des véhicules (non militarisés), des armes et des gilets pare-balles sans trop de difficulté : pistolets mitrailleurs (Ingram M10), fusils d'assaut (HK G1), pistolets automatiques (Glock 22), grenades. Il lui sera difficile de répondre à des exigences plus pointues.

Un plan vierge est disponible en téléchargement sur le site de Studio 09

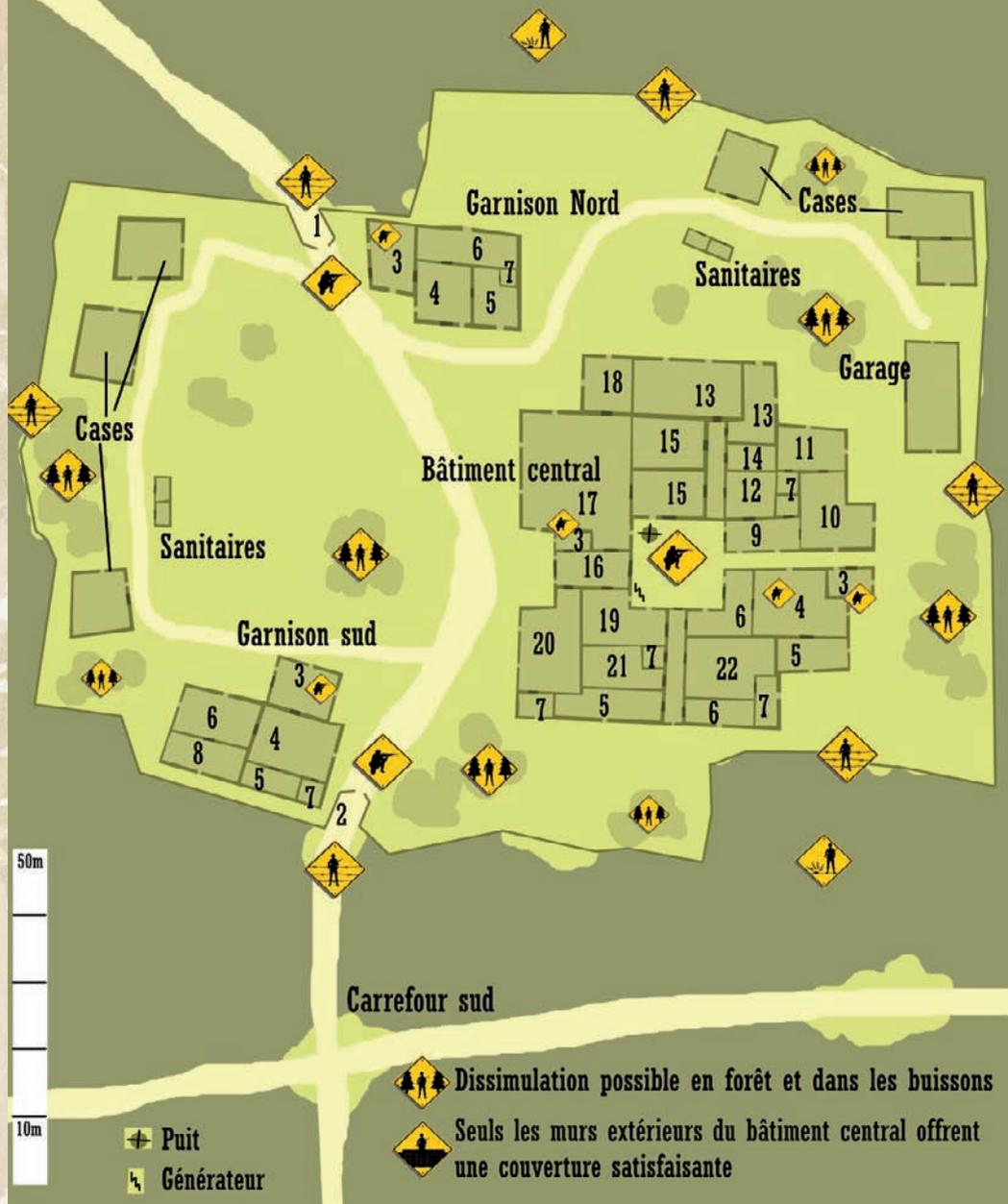
LE TERRAIN

Comptez qu'il y a 300 km entre Mogadiscio et le territoire de Rabba, soit 5 heures de route périlleuse.

Mohammed Hussein Rabba est un chef de guerre d'expérience. Il a de très nombreux ennemis et tient sa position grâce à la force. Il vit retranché dans un camp qu'il a pris soin de sécuriser autant que ses moyens le



Battleground #1: Somalie/Hiiran





lui permettaient.

Les lieux ont été battis par des occidentaux, il y a une quinzaine d'années, en vue d'établir un centre humanitaire. Rabba les a chassés, puis a récupéré les bâtiments. De bonne dimension, accessible par une piste suffisamment entretenue pour permettre la circulation de voitures, entouré d'un grillage haut de 2,50 m bordé de barbelés, l'endroit offre de nombreux avantages. Il a aussi quelques défauts : il est peu entretenu et des zones envahies d'arbustes et de fougères permettent de s'y dissimuler (voir les buissons sur le plan). La forêt à l'extérieur du camp est relativement dense et empêche de sécuriser les abords. Ensuite, la plupart des serviteurs affiliés à Hussein Rabba sont logés à l'intérieur de l'enceinte et ils y ont construit des cases précaires.

Seul le bâtiment central est équipé d'électricité grâce à un puissant générateur à pétrole dans la cour qui tourne environ 12h par jour (surtout la nuit), il alimente notamment une antenne satellite sur le toit. Le bâtiment est de plain-pied et ses murs assez épais font que la chaleur y est supportable. Les fenêtres sont étroites, trop pour qu'un homme puisse passer par là, de plus elles sont équipées de moustiquaires. L'eau est puisée dans le puits creusé dans la

cour centrale.

Les **cases** sont des bâtiments sommaires, faites de bois de mauvaise qualité et de torchis desséché. Elles n'offrent pas grande protection, les balles traversant les parois sans mal. Là-dedans s'entassent des familles de serviteurs et les parents des épouses de Rabba.

Les deux **garnisons**, nord et sud, ont été construites bien après le bâtiment central, avec le même type de matériaux que les cases. Les fenêtres s'apparentent plutôt à des meurtrières.

Le **garage** accueille deux camions de transport de troupes et deux Land-Rover décapotés. Les camions font des navettes fréquentes avec Beledweyne ou avec les garnisons extérieures. Un ou deux mécaniciens sont généralement présents au garage.

Voici les principaux éléments du Battleground :

Porte nord : permet l'accès des véhicules et personnels par la route du nord. Elle se présente comme un sas grillagé terminé par une porte également grillagée d'un seul battant et fermée par une lourde chaîne et un cadenas massif.

La **porte sud** est en tous points identique à la porte nord.

Poste de garde : une salle où les soldats passent le plus clair de leur temps autour d'un talkie-walkie qui



crachote et d'un thé qui refroidit. Les fenêtres sont un peu plus larges dans ces salles pour permettre une bonne visibilité sur l'extérieur, mais elles sont grillagées.

Salle de garde : c'est une simple salle de repos, malodorante, où les soldats cassent la croûte à même le sol ou jouent aux dés en écoutant de la musique avant de prendre leur quart.

Réserve / cuisine : ici des femmes viennent régulièrement préparer un riz épicé, accompagné de ragoût de viande (mais il faut bien chercher pour trouver une viande limite faisandée) et de galettes de pain pour les soldats.

Dortoir : six paillasses de bois superposées

Latrines.

Armurerie : une porte solide et verrouillée à la différence des autres portes du bâtiment. Le tout contient une trentaine de fusils, des caisses de munitions, des grenades, deux lance-roquettes antichars et six roquettes qui vont avec, ainsi qu'une mitrailleuse lourde de type M60E3.

Salon M. H. Rabba : le seul endroit un peu chaleureux de ce bâtiment, essentiellement meublé de banquettes basses et d'une longue table basse occidentale. Une énorme photo de la famille du chef trône sur le mur.

Chambre M. H. Rabba : rien de notable, l'endroit est simple mais

confortable selon les standards européens. Un ventilateur et une moustiquaire surplombent le lit. Ici, le chef dort avec l'une de ses épouses ou seul selon son humeur.

Chambre 1^{ère} épouse de M. H. Rabba : la pièce de Radiya, la première épouse et la plus âgée, elle a 37 ans et est considérée comme vieille. Elle dort rarement avec son époux, mais reste la femme la plus influente de la maison. Dans cette pièce dorment parfois quelques servantes et plus rarement les plus jeunes filles de Radiya.

Bureau M. H. Rabba : un bureau massif, où Rabba passe le plus clair de son temps et reçoit ses rendez-vous professionnels dans des fauteuils défoncés. Il y a un ordinateur ici, relié à Internet grâce au satellite (quand le générateur tourne), et un coffre où il garde ses documents sensibles (dont ceux que cherchent les PJ) et environ 675 \$ et 1 345 000 shillings somaliens (soit l'équivalent de 820 \$).

Chambres des 2^{ème} et 3^{ème} épouses : les chambres d'Hassana (27 ans) et de Jifunza (23 ans), moins riches que celles de Radiya. Elles partagent également fréquemment leurs chambres avec des servantes et leurs plus jeunes enfants.

Sanitaires des femmes.

Chambres des enfants : deux



grandes chambres très sommaires pour accueillir les 14 enfants de Rabba . Il y a une chambre pour les garçons et une pour les filles.

Hall.

Salle de prière : une grande salle carrelée, qui accueille les fidèles pour les prières. Tous ne viennent pas prier en même temps, mais du plus petit serviteur jusqu'au chef, tous répondent à leurs obligations religieuses. Des plages horaires spéciales sont réservées aux femmes.

Appartement de l'imam : Hichem, un vieil Imam habite ici, dans un confort spartiate sous la protection de Rabba. Il a la charge des offices religieux.

Salle de réception : une vaste salle, d'inspiration orientale, meublée de longues banquettes basses et de petites tables pour recevoir des libations. Le drapeau des Émirats Islamiques de Somalie et une grande photo de la Kabba de la Mecque ornent les murs. Une grande télé écran plat préside généralement aux festivités.

Chambre d'ami.

Chambre de A. H. Harani : la chambre du jeune frère de Rabba.

Chambre des grands-parents : les appartements confortables des parents d'Harani et Rabba. Des gens fort âgés aujourd'hui, mais dont on prend grand soin d'autant qu'on re-



doute les crises de colère de Cheikh, le vieux chef de guerre.

Principaux obstacles

Le camp compte une garnison d'une quarantaine de soldats. Environ 16/19/22 sont sur place en permanence et relativement opérationnels. Tous sont considérés comme de la « Piétaille ». Ils sont armés de fusils d'assaut (Kalachnikov AKM – l'AK47 du pauvre) et n'ont pratiquement aucune protection.

Piétaille : Agit avec 1 seul dé.
Rangs de Blessure : 0- Sain / 1- Épuisé (-1 Initiative) / 2- Grièvement blessé (-2 Initiative) / 3- Mort

Seuls Mohammed Hussein Rabba et le capitaine Habbad sont considérés comme des « Vétérans ».

Vétéran : Agit avec 2 dés.
Rangs de Blessure: 0- Sain / 1- Contusionné (sans effet) / 2- Épuisé (-1 Initiative) / 3- Blessé (-2 Initia-



tive)/ 4- Grièvement blessé (-2 Initiative et 1 seul dé)/ 5- Mort Rabba, même s'il est aujourd'hui un peu gras et âgé, a survécu à 15 ans de conflits et de luttes de pouvoir. Même s'il peut apparaître comme un fanatique religieux égocentrique, il est rusé et tient à la vie. Mais il ne fera aucune concession, il sait que les PJ veulent sa peau et il la défendra chèrement. Il peut sacrifier n'importe qui. Généralement il est armé d'un pistolet automatique de gros calibre (Sig Sauer), mais peut attraper un AKM si besoin.

Le capitaine Habbad est un type nerveux, noir comme l'ébène dans un uniforme sombre. Il connaît le terrain comme sa poche. Il est patient et peut se poster en embuscade pour faire un maximum de dégât. Il est armé d'un AKM également, il porte une ou deux grenades et une machette qu'il affectionne particulièrement.

L'essentiel des soldats est positionné en faction aux portes nord et sud

(2/3/3 hommes piétinent devant chaque porte). Dans les deux garnisons nord et sud, des soldats restent toujours vigilants dans les postes de garde (2/2/3 soldats dans chaque garnison). Dans la cour du bâtiment central, il y a toujours 3/4/4 soldats, 1/1/2 autres poireautent dans le poste de garde de l'est (qui garde l'accès vers la cour) et 2/2/2 sont dans le poste ouest (qui veille sur l'entrée principale). Enfin, une réserve d'environ 3 soldats se détend dans la salle de garde du bâtiment central, quand ils ne partent pas patrouiller près des grillages (une fois toutes les deux ou trois heures).

S'ils se montrent discrets et prudents, les personnages vont pouvoir se positionner pour neutraliser les hommes en faction à l'extérieur, aux portes nord et sud et dans les deux garnisons. Ceux en poste dans le bâtiment central ne vont pas chercher à sortir, se postant à couvert derrière les murs et arrosant les cibles à l'extérieur du bâtiment. Les hommes de la cour vont se charger de réceptionner les intrus et défendre Rabba. Les femmes, les ser viteurs et les enfants vont se terrer. Rabba va se retrancher derrière ses hommes, à couvert, mais il n'hésitera pas à tirer.

Son jeune frère Ammar Hussein Harani est un grand adolescent de 17



ans, inexpérimenté. Son statut de bras droit lui est un peu monté à la tête, mais face à un danger réel, il se montrera moins téméraire (Piétaille avec un AKM).

Le capitaine Habbad lui pourrait très bien se positionner en hauteur (sur le toit au-dessus de la cour), à couvert pour surprendre l'ennemi.

Franchir le grillage, avec les barbelés, est une Action Complexe. Par ailleurs, à l'extérieur du grillage, dans la forêt au nord et au sud, sont enterrées quelques mines antipersonnel. En passant par là, chaque PJ à 1 chance sur 6 de sauter sur une mine (SD : 6, Dmg : 4).

Dans le bureau de Rabba, les documents sont dans un coffre fort (de 45 kg), plutôt solide. Le percer ne sera pas aisé. Seul Rabba en connaît la combinaison.

LES COMPLICATIONS

Explosion imprévue : une balle perdue fait exploser le réservoir du générateur de la cour. Les PJ et les PNJ à moins de 10 m subissent une attaque (SD : 5, Dmg : 4). Une partie du bâtiment prend feu, condamnant les portes intérieures sud et ouest (menant au hall et au couloir qui conduit entre autres à la chambre d'Harani). Il n'y a plus d'électricité. Gain : 8 dés pour le Pool.

Une patrouille revient : une jeep

rentre justement au camp. À l'intérieur, trois soldats (Piétaille) et une mitrailleuse lourde ! Gain : 12 dés.

Fuite précipitée : A. H. Harani déserte. Il a pris la poudre d'escampette et à moins que la porte nord soit surveillée, il va être loin très bientôt ! Gain : 10 dés.

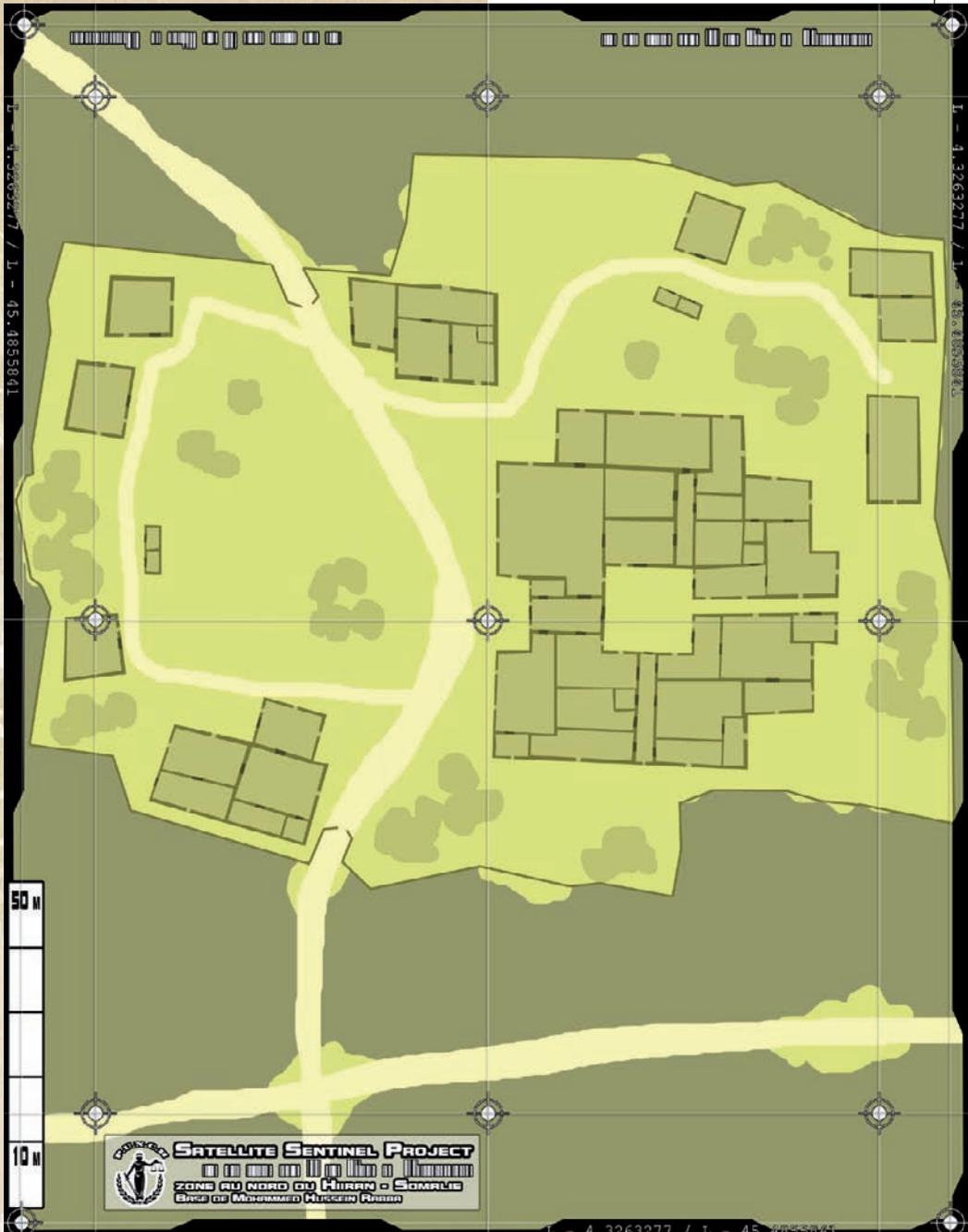
Connexion réussie : Rabba ou l'une de ses épouses se connecte à Internet et entreprend d'expédier les dossiers sensibles sur l'adresse e-mail d'un contact. Si l'antenne satellite ou l'électricité est hors service, cette complication est inaccessible. Gain : 6 dés.

Ennemi sous-estimé : La 1^{ère} épouse de Rabba, Radiya, attaque un PJ au couteau. Elle est considérée comme de la Piétaille. Par contre, elle déclenche un (bref) soulèvement chez les femmes et les enfants. Gain : 8 dés.

Repli compromis : la solution de repli est compromise. Une embuscade attend les PJ sur la route, soit 4 soldats (Piétaille) qui vont essayer de se dissimuler. Gain : 16 dés.

Nul doute que les p'tits gars de la P.U.N.C.H. auront expédié tout ça avant l'heure du thé !

LEDUPONTESQUE





IN UTERO

Nora l'Arachnéenne... Nora et sa horde de guerriers assoiffés de sang et de chair humaine. La légende vivante, la folie du monde personnalisée. Nora, qui, bien que redoutée par l'Europe entière, possède des alliés disséminés sur tout le continent, lui faisant part des événements qui s'y

déroulent et des rumeurs qui y courent. Or, voici quelques semaines, un de ces informateurs s'est vu repousser aux portes de la ville de Luxembourg. Pendant les quelques jours qu'il a passé là, dans le bidonville qui se construit lentement aux pieds des murailles, il a recueilli une information des plus intéressante pour sa reine : les habitants de Luxembourg auraient, il y a quelques années, emmuré une araignée géante dans un des bâtiments de la friche industrielle toute proche. Le monstre vivrait là, trop grand pour s'extirper de sa cage. Après avoir retrouvé la horde en Allemagne, il glissait cette information à l'oreille de Nora, qui se mit immédiatement en route pour Luxembourg...

Linéaire ? Frustrant ?

C'est vrai, à la lecture de ce scénario, on pourrait facilement penser que les personnages n'y sont que témoins des exactions de la horde et que leur marge de manœuvre est limitée. C'est le cas. Ils sont otages dans un espace réduit, occupé par des tueurs sanguinaires supérieurs en nombre, en équipement et en expérience de la guerre. C'est là tout le défi pour bien mener ce scénario : laisser les joueurs se lancer dans les initiatives dont ils ont le secret sans jamais leur faciliter la vie. Le scénario ne décrit que les actes de la horde et ses réactions face aux événements les plus probables initiés par les habitants. Les choix des joueurs sont imprévisibles, à vous d'utiliser les liens qu'ils ont tissé, les endroits qu'ils ont visité pour agrémenter la partie. Il se peut donc que les actions des PJ les envoient dans une toute autre direction que celle suivie par le scénario.



INTRODUCTION

Les personnages sont en route pour le Luxembourg. La région occupe une place centrale en Europe, avec au nord le Plat Pays, la vallée du Rhin à l'est et la France au sud. En outre, des rumeurs parlent d'une tentative de reprise de l'agriculture de masse. Il y a donc mille raisons pour que les personnages s'y rendent. Le voyage, néanmoins, est dangereux. La région est réputée épargnée par la vermine, mais sert de territoire de chasse à plusieurs bandes de pillards. C'est à l'occasion d'une halte salvatrice dans une petite communauté paisible sise à une centaine de kilomètres du Luxembourg que les personnages font la rencontre d'Eloi. Que ce soit autour d'un godet d'eau purifiée, au cours de la négociation pour obtenir des médicaments, ou quoi que ce soit de votre cru, Eloi engage la conversation. Affable, Eloi dégage, du haut de ses quarante ans grisonnants, une certaine aura de sécurité. Il n'est pas avare de paroles, et décrit sa caravane aux personnages, composée de véhicules dont il s'est débarrassé du moteur pour le remplacer par des mules et des chevaux. Son but est assez clair : pousser les personnages à se joindre à la caravane, au moins jusque Luxem-

bourg. Le nombre suffisant souvent à faire hésiter les pillards, chacun y gagnerait sa part. D'autant qu'il est prêt à offrir leur nourriture aux personnages pendant le voyage. Eloi présentera les autres membres de sa caravane aux personnages : Lise, sa compagne, toujours belle malgré les années ; Jonathan, leur fils de six ans ; Jean, l'ami de toujours d'Eloi, le plus apte à défendre le groupe en cas d'attaque ; Baudelaire, le colosse un peu simplet qui vous écrasera le crâne à mains nues ; Éliane, la vieille obèse vaguement guérisseuse et Lieve, la fille d'Éliane, jeune, jolie et brillante. Vous pouvez bien sûr ajouter quelques membres à la caravane. Elle ne devrait néanmoins pas compter plus d'une douzaine de membres, afin que l'engagement des personnages fasse une réelle différence dans la taille du convoi. Après deux jours passés à se reposer et à remplir les réserves, Eloi annonce le départ de la caravane. Profitez de tous ces instants pour créer des liens entre les personnages et les membres de la





caravane. Jonathan pourrait aimer jouer avec le plus jeune, Jean discuter armes et munitions avec un personnage combattant, Éliane dispenser des soins aux blessés et bien sûr Lieve pourrait taper dans l'œil d'un personnage. Eloi, quant à lui, a beau être le chef, il n'en reste pas moins extrêmement sympathique.

LA ROUTE DE LUXEMBOURG

Il reste une petite semaine de voyage jusque Luxembourg. Le temps pour les personnages de renforcer leurs liens avec les membres de la caravane. Si vous ressentez le besoin de cristalliser ces liens par une entraide face au danger, quelques pillards téméraires pourraient attaquer la caravane de nuit. Lorsque les personnages auront

aidé à mettre les assaillants en fuite, les liens seront forcément plus solides. Toujours est-il qu'à l'entrée des faubourgs de Luxembourg, Eloi proposera aux personnages de l'accompagner dans la cité, normalement fermée aux étrangers. Il leur fait cet honneur pour les remercier de leur aide, et pour leur signifier son amitié. Le temps de sceller l'accord, et le rocher de Luxembourg est en vue, entouré de murailles centenaires, et visiblement inaccessible...

LUXEMBOURG, CITÉ EMMURÉE

L'ancien centre historique de la ville de Luxembourg abrite aujourd'hui l'une des communautés les plus paisibles d'Europe de l'ouest. Entourée d'une ceinture de végétation très



dense et protégée par d'impressionnantes murailles, Luxembourg est un havre de paix pour ceux qui ont la chance d'y vivre.

SITUATION

Ce qui reste de l'ancien Grand duché est aujourd'hui une région tampon entre le Plat Pays et la vallée du Rhin, moins victime des insectes que le premier et loin des créatures monstrueuses dont parlent ceux qui reviennent de la seconde. Le Luxembourg est constitué de terres arables plutôt fertiles que certains commencent à exploiter à grande échelle, notamment dans la région de Troisvierges, au nord. Les faubourgs de la capitale sont pratiquement déserts. Seules quelques communautés de petite taille, pour la plupart survivalistes, se sont installées dans de grands bâtiments ou des quartiers facilement défendables. Les plus grandes ne comportent qu'une dizaine de familles et toutes semblent se contenter de leur territoire et de ses ressources. La communauté de Luxembourg-ville est bien protégée. Une ceinture de végétation très dense, large d'un kilomètre, occupée par des colonies de fourmis, de termites et par des mammifères plus gros comme des sangliers, entoure la ville, obligeant ceux qui s'y rendent à l'approcher par l'est. En outre, tous

les ponts enjambant les vallées de la Pétrusse et de l'Alzette, très encaissées, ont été détruits, notamment le pont Adolphe, le Viaduc et la fin de la montée de Clausen, et seule l'escalade des murailles permettrait de rejoindre la communauté – une entreprise quasiment impossible.

INTRAMUROS

Les murs actuels de la ville sont de deux ordres. Au sud et à l'est, il s'agit des murailles médiévales, hautes parfois de près de trente mètres et perchées en haut de falaises tout aussi abruptes rendues glissantes par la mousse. Virtuellement imprenables, elles offrent en outre une position privilégiée aux défenseurs et une vue libérée sur des kilomètres. Personne ne peut approcher sans être remarqué. À l'ouest et au nord, les habitants ont construit des murs épais avec les pierres récupérées aux alentours. La muraille oscille entre sept et douze mètres de haut et est construite au centre de l'ancien Bou-





levard Royal. Des hommes montent la garde en permanence en haut du mur, rendant un assaut frontal sinon suicidaire, tout du moins coûteux en vies humaines. Les murailles ne comportent aucun accès, Luxembourg-ville est donc totalement emmurée. Du moins en apparence. Car les tunnels creusés au Moyen-Âge sous la cité existent toujours. Le plus large part d'une tour de guet située au nord-est, rejoint ensuite le tunnel routier qui traverse la ville du sud au nord avant de continuer vers la porte d'Esch, un pont fortifié enjambant l'Alzette quelques centaines de mètres au nord, dans le fond de la vallée. La plupart des habitants savent qu'il existe un moyen d'accéder à la ville, mais ne connaissent pas le tunnel. Seuls quelques élus en connaissent l'existence. Eloi, le chef de la caravane, est l'un d'entre eux.

LIEUX REMARQUABLES

Luxembourg-ville n'est plus qu'un carré de moins de cinq cents mètres de côté, mais plusieurs lieux remarquables l'occupent.

LA CATHÉDRALE NOTRE-DAME

Sobre et classique, avec quelques ornements gothiques, la cathédrale est remarquablement conservée. Ses hautes flèches très fines la rendent visible de très loin. À côté de l'édi-

fice, un hôtel particulier majestueux abrite l'évêque et les religieuses qui vénèrent la Consolatrice des affligés, une statue de la vierge protectrice de la ville.

LE PALAIS GRAND DUCAL

Immense édifice, il est occupé par le grand duc et son « administration », soit une trentaine de personnes chargées d'organiser la vie dans la communauté appelées « secrétaires ». On compte ainsi un secrétaire à la sécurité chargé d'organiser la défense de la ville, un secrétaire de l'eau responsable des réserves d'eau potable, et un secrétaire de la santé chargé de veiller au respect de la quarantaine.

LA PLACE D'ARMES

C'est le centre de la vie de la communauté. C'est ici que les gens se rassemblent quasiment quotidiennement. La place est entourée de magnifiques bâtiments occupés par les familles les plus anciennes de la ville. C'est ici que le grand duc fait ses allocutions lorsqu'il veut transmettre un message à la population.

L'HÔPITAL

C'est là que plusieurs vieux médecins soignent les blessés et les malades. Certains tentent d'inculquer leur savoir à des jeunes, mais la tâche est rendue difficile par l'absence de



Chamanisme

Luxembourg ne compte aucun chaman. La ville est à forte tendance humaniste et la vermine en est quasiment absente. S'il y a un chaman parmi les personnages, il ressentira les influences prépondérantes du Symbiote et du Bâtisseur.

livres. La médecine passe de savoir académique à tradition orale, non sans une perte énorme de connaissances.

LES PARKINGS SOUTERRAINS

Les trois parkings sont très utiles à la communauté. Deux d'entre eux permettent de garder les réserves de nourriture au frais, le troisième, sous la place du théâtre, est une énorme champignonnière.

LE THÉÂTRE

Le toit de l'édifice s'étant effondré il y a près de trente ans, les luxembourgeois l'ont transformé en une gigantesque serre qui permet de cultiver une quantité énorme de fruits et légumes. Dans le square tout proche, une vingtaine de moutons paissent tranquillement.

PERSONNALITÉS

La population de la ville atteint aujourd'hui les cinq cents individus, et une organisation sans faille est nécessaire pour assurer leur survie. Sans la volonté des fortes personna-

lités qui suivent, la communauté ne résisterait pas bien longtemps.

LE GRAND DUC

Nul ne connaît son vrai nom, et il est fort possible qu'il l'ait oublié lui aussi. Le grand duc dirige la communauté grâce à sa sagesse et son charisme depuis plus de vingt ans. Aujourd'hui âgé d'une soixantaine d'années, ce bel homme aux yeux d'un bleu profond voit son corps perdre rapidement de sa vigueur. Ses cheveux et sa barbe ont maintenant viré au blanc neigeux, et son dos se voûte un peu plus chaque jour. Juge à la cour européenne avant les troubles, il porte en permanence la robe noire typique de sa fonction, bien qu'elles soient pour la plupart élimées et rapiécées. Le grand duc s'exprime d'une voix claire et posée dans un langage qui dénote sa grande éducation. C'est lui qui a créé les secrétariats, qui dirige ce gouvernement tel un premier ministre, et qui rend la justice. C'est un homme éminemment respecté et aimé par la population, ses décisions n'étant jamais contestées.



L'ÉVÊQUE

Monseigneur Heiden n'était qu'un jeune séminariste pendant les troubles. Lorsque la communauté s'est lentement formée en haut du rocher, il s'y est rapidement joint. Ami intime du grand duc, Heiden s'est alors arrogé la direction spirituelle de la communauté et s'est autoproclamé évêque. Un titre sans réel pouvoir que personne ne lui a contesté depuis. Le rôle de ce grand blond très sec se résume à dire la messe quotidienne, recevoir les confessions et organiser la vie religieuse de la ville. En secret, il sert de conseiller au grand duc, et n'hésite pas à lui répéter certaines choses entendues dans le confessionnal.

HERNANDEZ

Oscar Hernandez est le secrétaire à la sécurité de la communauté. Il est chargé d'organiser la surveillance des remparts et de veiller à ce qu'aucun intrus, humain ou vermine, ne pénètre dans l'enceinte. Il est aussi

le chef de la police, composée de quinze hommes, chargés d'éviter les problèmes à l'intérieur même de la ville. Hernandez est un solide gaillard aux airs de bûcheron, toujours habillé de couleurs criardes. Malgré ses cinquante ans révolus, il reste énergique. C'est lui qui a découvert, il y a quatorze ans, l'araignée géante et qui l'a enfermée dans le dépôt un peu à l'est de la ville. Tout le monde dans la ville connaît la légende de cette araignée, mais seuls Hernandez, le grand duc et l'évêque connaissent les détails, notamment l'emplacement exact du dépôt.

NOÉ

C'est un peu la mascotte de la communauté. Ramené par Eloi il y a cinq ans, cet handicapé mental d'une bonne vingtaine d'années est aujourd'hui sous la protection de Monseigneur Heiden. Noé à la maturité d'un enfant de cinq ans et une force de colosse. Il ne s'exprime qu'avec difficulté. Le malheur de cet homme-enfant ne peut qu'inspirer compassion et sympathie à tout être humain doté d'un cœur.

LE HAVRE DE PAIX

La caravane et les personnages atteignent Luxembourg. Eloi fait d'abord



un détour aux pieds des murailles sud, là où un bidonville s'est lentement créé pour accueillir une trentaine de personnes refoulées par les autorités luxembourgeoises. Eloi leur offre un peu de nourriture et des couvertures. C'est une tradition qu'il ne manque jamais de se rappeler à chacune de ses arrivées. Il repart ensuite vers le nord-est pour rejoindre l'Alzette et la porte d'Esch. Les véhicules sont laissés là, bien camouflés, et les membres de la caravane, personnages compris, empruntent une lourde porte d'acier cachée dans la tour gardant le pont. Le tunnel humide remonte lentement vers l'ouest avant de bifurquer plein sud. Il contient de nombreux escaliers, et l'ascension est épuisante. Un éboulement permet ensuite de rejoindre un tunnel routier moderne qui traverse le rocher du sud au nord, et plus loin, Eloi emmène son monde dans un autre tunnel médiéval et finalement un escalier à vis qui conduit à une autre trappe. Les personnages entrent à Luxembourg par une tour de guet discrète, et il n'y a aucun comité d'accueil.

Eloi conduit la caravane au palais grand ducal. Dans les rues, les gens le reconnaissent et le saluent chaleureusement. Il est toujours porteur de nouvelles du reste du monde, ainsi

que d'objets rares à exposer aux regards curieux des habitants, ce qui le rend très populaire. D'autant qu'il est un héros intrépide qui n'hésite pas à braver les dangers de l'extérieur ! Voir tous ces sourires, ces gens visiblement bien nourris et en bonne santé et ces nombreux enfants devrait mettre du baume au cœur des personnages. Tout contraste ici avec la triste réalité de l'Europe de 2037. La caravane arrive enfin au palais, et le grand duc leur offre un des plus plantureux repas qu'ils aient eut l'occasion de goûter depuis des années. Le dirigeant de la communauté est un hôte très chaleureux qui respire la sagesse et la joie de vivre. L'ambiance est détendue, et le grand duc présente les personnages à divers secrétaires, dont Oscar Hernandez, le secrétaire à la sécurité. Chaque secrétaire propose aux personnages de leur faire visiter ses installations, l'un voulant montrer les murailles, un autre les citernes d'eau de pluie, un troisième la champignonnière, etc.

Mais l'entrée en scène de l'évêque, suivi de près par le pauvre Noé, va jeter un froid. Sans même un regard pour les personnages, il reproche au grand duc d'avoir permis à Eloi d'introduire des étrangers dans la ville. Il estime qu'il n'est pas raisonnable de faire pénétrer des gens dont on



Le monstre

Pendant les quelques jours passés à Luxembourg, les personnages auront de nombreuses occasions de discuter avec les habitants. Les discussions vont parfois bon train autour de la bière brassée par un certain Jean Kirch. Mais au-delà des habituelles rumeurs, comme celle qui fait de Noé le fils illégitime de Monseigneur Heiden, une histoire revient assez fréquemment : celle de « la prison du monstre ». Les précisions sur la nature du monstre sont quasi nulles, mais le lieu, lui, est assez précis : un hangar à environs trois kilomètres à l'est de la ville. Des héros, tous morts depuis, auraient enfermé le monstre avant qu'il n'attaque la ville. C'était il y a entre dix et vingt ans, selon les versions. La vérité est plus terrible : du groupe de héros, seul le chef a survécu. Il s'agit d'Oscar Hernandez. Le monstre est une araignée, une araignée-loup (*lycosa reine*) pour être précis, de plus de quatre mètres. Et c'est elle tout l'enjeu de cette histoire.

ne connaît rien, qui pourraient être des voleurs, des assassins ou d'autres choses pires encore. Ils pourraient bien être porteurs de germes, ou servir d'hôte à un parasite mortel. Bref, Monseigneur Heiden est en colère, désagréable, et ne marque aucune sorte de respect pour les personnages. Il proposera même au grand duc de les chasser « avant qu'un malheur n'arrive », et partira d'un air renfrogné devant son refus. Il laisse l'impression d'un personnage important, énergique, mais peu ouvert. Noé, quant à lui, trop heureux de voir des nouvelles têtes, tente d'entrer en contact avec les personnages. À vous de jouer cette rencontre de manière à faire de Noé un ami des personnages. De son côté, il s'attache immédiatement à eux et les suivra tout au long de l'aventure. Faites-en un person-

nage important, amusant, et pas un obstacle dans les pieds des héros.

UN SÉJOUR AU PARADIS

Les personnages vont rester à Luxembourg quelques jours. Ce séjour doit être idyllique : les lieux sont enchanteurs, les habitants charmants et la vermine un mauvais souvenir. Faites en sorte que les personnages se lient d'amitié avec des membres de la communauté. Un personnage combattant ne manquera pas, par exemple, de suivre Hernandez dans sa tournée d'inspection des murailles, tandis que d'autres aident à l'entretien des bâtiments, ou s'occupent des enfants, etc. Pendant tout ce temps, Noé suit les personnages. Pour entretenir les liens sociaux, il y a une messe quotidienne avant le dîner, dite par l'évêque, et beau-



coup d'habitants offrent un baiser à la statue de la Consolatrice des Affligés pour apporter bonheur à leur famille. Monseigneur Heiden saisira l'occasion de l'office pour parler aux personnages et leur signifier une fois de plus qu'il désapprouve leur présence et les pressera de s'en aller au plus tôt. L'amabilité des autres habitants devrait néanmoins les encourager à rester. Finalement, en quelques jours, les personnages sont facilement intégrés à la communauté.

L'INCIDENT ELOI

Après ces quelques jours de pur bonheur, la situation va sensiblement se dégrader. Un soir, alors que beaucoup de gens sont rassemblés sur le Place d'Armes, comme souvent, les personnages entendent des éclats de voix. Dans une ruelle toute proche, les membres de la caravane se disputent âprement. La bière a délié les langues, et Lise a fini par avouer à Eloi que Jonathan n'est pas son fils, mais celui de Jean. Si les personnages n'interviennent pas, l'alcool continue ses ravages, et Eloi finit par poignarder Jean avant de s'enfuir. Jean n'est que légèrement blessé, mais une chose est certaine : une amitié longue de plusieurs années vient de se briser, et la survie de la caravane

est plus que compromise. Personne ne pourra remettre la main sur Eloi ce soir-là. Jean sera soigné à l'hôpital, et Lise sera inconsolable.

Au matin, c'est Lise qui réveillera les personnages. Elle est en pleurs, et complètement paniquée. Eloi est parti, dit-elle. Seul. Il a laissé un mot et a quitté la ville. Elle demande comme une faveur personnelle aux personnages de partir le rechercher. Personne ne peut survivre seul en dehors, et elle craint de ne jamais le revoir. Malgré son écart avec Jean, elle aime profondément son mari. Et puis c'était il y a six longues années... Le grand duc poussera également les personnages à accepter. Eloi est rusé, certes, mais l'extérieur est dangereux. Le poids du regard de toute une population devrait finir par motiver les plus réticents. Mais la situation empire. Tandis que les personnages s'équipent, une colonne de fumée fait son apparition non loin à l'est, dans la direction prise par Eloi.





Face à l'urgence, les personnages doivent partir tout de suite. Si vous le jugez nécessaire, plusieurs autres habitants peuvent les accompagner.

L'ÉCOLE

Les personnages n'ont que trois kilomètres à parcourir pour atteindre les lieux de l'incendie. Il s'agit d'une ancienne école primaire dans un quartier délabré. De vieilles maisons ouvrières et des hangars composent le paysage triste. Une fois proches de l'école, les personnages découvrent l'horreur : plusieurs dizaines de cadavres, des hommes pour la plupart, massacrés à l'arme blanche. Dans la cour de l'école, les femmes et les enfants ont été égorgés sans aucune pitié. Le véhicule d'Eloi est là aussi, incendié. Quant à lui, il gît dans son sang à l'intérieur du bâtiment. Il est toujours vivant, mais pas pour plus de quelques minutes. Seule une intervention chirurgicale majeure

pourrait le sauver (plusieurs organes sont touchés) et il est impossible de le transporter. Lorsqu'il reconnaîtra les personnages, il utilisera son dernier souffle pour leur parler. « Ils étaient une vingtaine » dira-t-il. « Ils m'ont torturé, et j'ai avoué, je leur ai dit pour le tunnel. Leur chef a ensuite donné l'ordre d'aller informer leur reine, et ils sont repartis vers l'est. Ils vont attaquer Luxembourg, il faut prévenir tout le monde... ». Il demandera ensuite si Jean est mort, et sourira lorsqu'il apprendra que non. « Demandez pardon pour moi à Jean et Lise » seront ses dernières paroles avant d'expirer.

Il y a maintenant urgence. Luxembourg est sous la menace d'une attaque imminente. Il faut rentrer en ville et prévenir tout le monde. Les personnages pourraient être tentés de fuir, mais si vous avez bien négocié les quelques jours qui précèdent,

Les armes

Luxembourg n'a jamais dû faire face à un assaut massif. Les armes à la disposition d'Hernandez ne sont pas légion : deux FAMAS avec seulement un chargeur chacun, trois fusils à canon scié avec une trentaine de cartouches et dix revolvers et pistolets du genre S&W 19 avec une cinquantaine de munitions. Les armes blanches sont plus nombreuses, haches d'incendie et poignards peuvent être distribués à l'envi. Ajoutez à cela les armes des personnages, et vous avez le maigre arsenal mis dans les mains de combattants inexpérimentés, chargés de repousser les assauts de la Horde la plus dangereuse d'Europe.



ils devraient ressentir une certaine sympathie pour les habitants et les aider devrait être la seule option qui leur vient à l'esprit.

Une fois de retour, les personnes à informer sont bien sûr le grand duc et Hernandez. Ce dernier va organiser les défenses, et demander aux personnages de l'aider. Mais avant, il faut annoncer la mauvaise nouvelle à Lise...

FORT ALAMO

Les personnages sont en possession des informations suivantes : les assaillants de l'école étaient une vingtaine. S'ils sont repartis prévenir leur reine, il est logique que le nombre d'hommes soit doublé, voire triplé. Les assaillants connaissent l'existence du tunnel, c'est sans doute de là que viendra l'assaut. Hernandez dispose des quinze hommes de la police et de la vingtaine de gardes. Il demande aux personnages de l'aider à organiser les défenses. De nombreuses choses doivent être faites : recruter les hommes en mesure de se battre, leur donner une arme, les diviser selon les postes à défendre, construire des barricades dans le tunnel, puis à sa sortie près de la tour de guet, mettre les habitants à l'abri, leur donner des directives, etc. Laissez les personnages user de leur créativité et de leur sens tactique.

Les ressources à leur disposition sont plutôt conséquentes. Il est par exemple envisageable de maçonner des murs dans le tunnel. Un seul problème, cependant : personne ne sait combien de temps mettront les assaillants pour arriver. Il faut donc procéder par ordre de priorité afin d'être le mieux préparé possible au moment de l'attaque.

Ce n'est que quarante-huit heures après le retour des personnages que la Horde approche de Luxembourg. Les gardes postés au rempart sonnent l'alarme, et des centaines de gens ne peuvent réprimer leur curiosité. La majorité de la population est donc témoin de l'horreur qui approche. Ce n'est pas la soixantaine d'hommes attendue qui progresse vers eux, mais une colonne de plus de cent véhicules contenant sans doute plusieurs centaines d'hommes qui se dirigent directement vers la porte d'Esch. C'est d'abord un lourd silence qui s'installe, avant qu'un homme ne s'écrie « C'est Nora ! C'est la Horde de Nora l'Arachnéenne ! ». Et là, c'est la panique. Le premier rôle des personnages est de faire exécuter les ordres. Chacun s'est vu assigner un rôle, et une organisation sans faille est la clef de la survie. Au besoin, le grand duc, puis l'évêque prennent la parole et in-



Que veut Nora ?

L'Arachnéenne ne venait a priori dans la région que pour voir la lycosa reine emprisonnée dans un hangar. Elle a donc envoyé d'abord quelques hommes vérifier la présence de la créature. Une fois cela fait, elle a ordonné à son avant-garde de prendre d'assaut l'école où s'était réfugié Eloi, toute proche du hangar, et d'y glaner le plus d'informations possible. Lorsqu'enfin Nora est entrée dans le hangar, elle a trouvé l'araignée géante prête à pondre ses œufs. Nora était venue chercher un monstre magnifique, et elle a trouvé une sœur. Ce fut une révélation. La reine cannibale voulut communier avec la lycosa, et pour ce faire, devait, elle aussi, mettre un enfant au monde. Elle n'avait donc plus qu'à se trouver un mâle reproducteur et un nid douillet. Or, Luxembourg comporte de nombreux avantages : un nid facile à défendre, plein de reproducteurs potentiels, et avec un garde-manger conséquent pour ses guerriers. La décision fut vite prise, d'autant qu'un homme avait révélé sous la torture le moyen de pénétrer en ville facilement ...

sufflent du courage à la population. Mais finalement, quelques minutes plus tard, les premiers guerriers de la Horde pénètrent dans le tunnel.

L'ASSAUT

Vous l'aurez compris, même avec la meilleure volonté du monde, Luxembourg va tomber. Pourtant, les ordres de Nora sont clairs : les combattants doivent être épargnés si possible. Les guerriers ne massacrent que ceux qui opposent trop de résistance dans le tunnel. Les personnages devraient prendre conscience de la situation et suggérer à Hernandez de se rendre. C'est la seule solution viable, de toute façon les forces sont trop disproportionnées. La Horde possède

des fusils d'assaut, des grenades, et les guerriers ont connu tant de massacres que donner la mort leur est aussi simple que de respirer. Les personnages peuvent participer aux combats, mais devraient fuir ou être faits prisonniers. Les guerriers savent aussi comment frapper sans tuer, la chair humaine étant tellement plus tendre si elle est vivante ...

L'attaque fait tout de même une bonne trentaine de morts de chaque côté. Finalement la Horde prend pied dans la ville. Quand les armes se taisent, un guerrier demande à parler au dirigeant de la cité. S'il s'avance, aucun mal ne sera fait à la population. Le grand duc se présente alors



et repart avec le guerrier par le tunnel. L'heure qui suit est mise à profit par la Horde pour sécuriser le périmètre de la tour de guet. La population reste terrée, et les quelques combattants qui restent jettent les armes et retournent auprès de leur famille. Les prisonniers sont parqués dans un bâtiment tout proche. Une heure plus tard, le grand duc ressort du tunnel avec le guerrier. Il se rend sur la Place d'Armes et enjoint la population à venir l'écouter. La nouvelle se répand rapidement, et c'est devant une foule compacte qu'il s'adresse à ses protégés. Il explique que la ville ne sera pas mise à sac et qu'aucun mal ne sera fait à ses habitants. Demain matin, lorsque les cloches de la cathédrale sonneront, chacun devra venir sur la Place d'Armes écouter les conditions de la reine Nora. En attendant, chacun doit rentrer chez soi et n'en sortir sous aucun prétexte. Résignée, la population obéit.

LE PARADIS PERDU

L'aube. Peu d'habitants de Luxembourg ont dormi paisiblement. La peur tient les cœurs dans ses serres, et l'angoisse est palpable. Les cloches de la cathédrale sonnent, et lentement, les Luxembourgeois se réunissent sur la Place d'Armes. Les familles

arrivent en groupe, les mines sont défaites. Tous les regards se tournent vers le coin de la place où le grand duc, flanqué de Nora et de son plus fidèle lieutenant, attend que le calme se fasse. Les guerriers de la Horde entourent la foule, et beaucoup craignent d'être abattus sommairement. Le grand duc prend pourtant la parole. Il annonce que la reine Nora a annexé la ville de Luxembourg. Elle est maintenant la suzeraine de tous les habitants, mais la reine ne pourra pas rester. Elle a donc décidé que le prince régent qui sera à la tête de Luxembourg après son départ sera le plus méritant de ses habitants. Il annonce que des épreuves de sélection vont se dérouler. Il termine en enjoignant la population à ployer le genou devant sa nouvelle reine. Il est d'ailleurs le premier à mettre le genou au sol. Bientôt, les habitants suivent, un à un. Ceux qui résistent sont forcés à obéir par les guerriers de la Horde. Lorsque toute la place est courbée devant Nora, son lieutenant, le tristement célèbre « Claw », s'avance d'un pas et d'un geste ample et rapide, décapite le grand duc. C'est tout élaboussé de sang qu'il s'adresse à la population : les épreuves commenceront ce soir. Tous les hommes entre quinze et soixante ans devront se présenter sur la place au coucher du soleil. Les



Noé

Le jeune handicapé a perdu tous ses repères depuis l'invasion de la ville et la mort du grand duc. Il est complètement déboussolé, et se tourne vers les personnages. Il recherche leur amitié car il ressent un sentiment de sécurité à leur côté. Les personnages devraient le prendre sous leur aile, sinon il mourra très certainement. Il ne se rend pas toujours bien compte du danger, et sort pendant le couvre-feu. Les guerriers de Nora ne voient en lui qu'un jouet, et les traitements qu'ils lui infligent devraient révolter le plus endurci des joueurs.

cloches sonneront pour les avertir. Tout homme découvert après le coucher de soleil sera torturé à mort. D'ici là, il est interdit de circuler. Chacun à dix minutes pour regagner son foyer.

PREMIÈRE ÉPREUVE, LA CATHÉDRALE

Le soir venu, les cloches de la cathédrale sonnent de nouveau. Les hommes valides se rassemblent sur la place. Les guerriers amènent de force ceux qui tentaient de se cacher. Ceux-là ont visiblement été malmenés et ont du mal à tenir debout. A moins que les personnages masculins du groupe aient trouvé une cachette parfaite, ils font partie du lot. Le reste de la population est autorisé à se rassembler autour de la place pour contempler le spectacle. Les hommes sont alignés, et Claw se déplace dans les rangs. Devant certains hommes, il s'arrête et marque leur front d'une croix noire. Monseigneur

Heiden est parmi eux, ainsi que plusieurs hommes avec qui les personnages ont lié une amitié. D'autres guerriers les rassemblent alors dans un coin de la place. Lorsqu'il a sélectionné une trentaine de candidats, il cesse. Notez qu'aucun des personnages ne fait partie des sélectionnés pour les épreuves. Claw choisit visiblement arbitrairement, et quel que soit le profil des personnages, ils ne sont pas repris. Les hommes qui restent sont rejoints par le reste de la population adulte. Les guerriers en interrogent certains, et cette fois, les personnages font partie du lot. Ils les questionnent sur leurs compétences. Un personnage parlant une langue étrangère sera réquisitionné par traduire un manuel ou un plan, un autre, très bon mécanicien, sera affecté à la réparation d'un camion, etc. Ces volontaires désignés sont emmenés dans le palais du grand duc. Là, le lobe de leur oreille droite est sectionné afin de les rendre facilement reconnaissables.



Tout ce beau monde est ensuite emmené sur le parvis de la cathédrale. Les candidats marqués d'une croix sont placés devant la porte. Claw explique que tous devront pénétrer dans la cathédrale. Ceux qui ressortiront dans une heure seront qualifiés pour la deuxième épreuve. Ils sont poussés à l'intérieur et les portes se referment derrière eux. Le reste de la population attend là, dans une angoisse palpable. Beaucoup ont un membre de leur famille ou un ami à l'intérieur, et nul ne sait ce qui s'y trouve. En réalité, Nora fait ici d'une pierre deux coups. Parmi ses guerriers, certains se sont révélés plus faibles ces derniers temps. Elle

les a sélectionnés et les a fait entrer préalablement dans la cathédrale. À l'intérieur se déroule simplement un combat à mort. Des armes ont été cachées, et seuls les plus forts pourront survivre. De l'extérieur, la population n'entend que des cris, des coups de feu, des bris de verre, etc. L'heure que dure l'épreuve semble interminable. Puis soudainement les cloches sonnent une fois, et Claw rouvre la porte. Plusieurs cadavres qui étaient entassés à l'intérieur roulent sur le parvis. Les cris d'effroi de la population sont muselés de force. Bientôt, une quinzaine de participants ressortent, blessés et couverts de sang. Ils sont emmenés par la horde, et la po-

Guerrier de la Horde

Profil : Guerrier

Penchant : Horde

Caractéristiques : Toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 3D, Santé 3D, Agilité 3D et Précision 3D

Spécialités : Armes blanches (Confirmé), Armes de poing (Confirmé) ou fusil (Confirmé), Intimidation (Confirmé), Combattre en supériorité numérique (Débutant)

Seuils de Blessure : 5 / 7 / 9

Protection : 1D/1D armes perforantes (Matelassée) ou 1D/1D fouets, chaînes et couteaux (Cuir)

Matériel : Machette (2D/1B), Arme de poing (3D/2B, 2-10, 11-60, 61-100) ou fusil de chasse (2D/2B, 2-10, 11-25, 26-50)

Particularités : La spécialité « Combattre en supériorité numérique » permet aux guerriers de la horde de lancer un dé d'attaque supplémentaire lorsqu'ils sont au moins deux fois plus nombreux que leurs adversaires.



pulation forcée de rentrer chez elle. La prochaine épreuve aura lieu dans deux jours.

EXACTIONS

Les guerriers ont reçu des ordres clairs de Nora : pas de massacre avant qu'elle en donne l'ordre. Ceci dit, ils forment toujours une horde difficile à canaliser. Après tout, Nora est venue chercher un reproducteur. Ceux qui ne participent pas aux épreuves n'ont donc pas d'importance. Les guerriers sont ignobles, le viol n'est qu'une façon de s'amuser, ainsi que le meurtre. Les enfants sont des jouets à la chair si tendre, et la douleur d'un homme torturé si délectable. Il faut qu'ils soient à la fois haïs et craints par la population et les personnages en détruisant en quelques jours ce que les luxembourgeois ont mis des années à bâtir.

INTRIGUES SECONDAIRES

Les épreuves durent trois jours. Si au début la population ne fait que suivre les ordres aveuglément, le caractère

barbare de la première épreuve délie les langues et donne un bon coup de fouet au courage des habitants. Beaucoup de sous-sols communiquent, et des groupes se forment à la faveur de la nuit pour discuter des actions à prendre à l'encontre de l'envahisseur. En tant qu'étrangers ayant vu comment ça fonctionne ailleurs, les personnages sont demandés de toutes parts. À eux de s'impliquer comme ils le veulent, en prenant les risques qu'ils jugent acceptables, car les différents mouvements de résistance qui germent à Luxembourg vont, pour beaucoup, finir dans le sang.

LA GRANDE ÉVASION

Une dizaine d'habitants désirent s'enfuir de la ville en descendant en rappel le long des remparts. Ils ont besoin de cordes et de personnes compétentes en escalade. Les personnages sont pris à parti pour désigner l'endroit le plus propice à l'évasion, d'autres leur demande de faire diversion au moment de l'évasion. Les personnages pourraient être tentés de fuir également, mais le bon sens devrait les faire réfléchir. Nora a posté des hommes en bas des remparts, et les habitants du bidonville ont été massacrés. Et puis, si personne ne l'a jamais réalisée, c'est sans doute que l'escalade des remparts ne peut conduire qu'à des os brisés...



La ville occupée

Luxembourg occupée par la horde de Nora est un décor grandiose pour de nombreuses intrigues secondaires. N'hésitez pas à allonger la durée des épreuves si vous désirez impliquer vos personnages plus avant dans d'autres actions de résistance. Certains joueurs en prendront peut-être l'initiative, ne les privez pas de cette opportunité.

Les fuyards seront de toute façon interceptés avant d'avoir atteint le sol. Ils seront exposés sur la Place d'Armes et torturés publiquement, pour l'exemple.

LA CACHETTE

Trois familles se sont alliées pour se cacher jusqu'au départ de la horde. Ils connaissent un endroit quasi inaccessible et peu connu de la champignonnière. Ils veulent s'y emmurer avec des vivres. Les personnages entendent parler du projet lorsque ses instigateurs tentent de recruter l'une ou l'autre personne supplémentaire. Ils repoussent toutefois les éventuels volontaires parmi les personnages, craignant trop les étrangers. Quelques heures plus tard, c'est l'émoi. Les trois familles ont été trouvées dans leur cachette et massacrées. Les cadavres sont éparpillés dans la ville afin de bien faire passer le message. Rapidement, des regards se tournent vers les personnages. Ils ont entendu les détails du projet, leur candidature a même peut-être été rejetée. Et puis, ils sont à la solde

de Nora, leur lobe d'oreille manquant en est la preuve. Beaucoup de psychologie sera nécessaire aux personnages pour se disculper. Ils devront peut-être utiliser la force, car les Luxembourgeois, à bout de nerfs, sont capables du pire. En réalité, une femme qui avait participé au projet avant de changer d'avis a vendu l'information pour éviter d'être violée.

LE PAUVRE NOÉ

Les exactions mentionnées en en-





cadre se font de plus en plus nombreuses. Les personnages pourront tomber sur un groupe de guerriers isolés en train de littéralement jouer avec Noé, le martyrisant sans aucune pitié. Rester sans rien faire est difficile, et puis les tortionnaires ne sont que trois. C'est peut-être là l'occasion pour les personnages de se défouler sur quelques guerriers. Les bruits du combat feront néanmoins accourir d'autres membres de la horde, et fuir en entraînant un handicapé mental traumatisé devrait mettre les nerfs des personnages à rude épreuve.

DEUXIÈME ÉPREUVE, LE HANGAR

Trois kilomètres à l'est de la ville, juste à côté de l'école où Eloi a trouvé la mort, se trouve un quartier jadis occupé par de petites entreprises et leurs ateliers. C'est dans un hangar de ce quartier, qu'Oscar Hernandez a enfermé la lycosa reine. Il s'agit d'un bâtiment d'environ cinquante mètres sur trente, divisé en trois sections égales. Il contient des centaines de casiers remplis de bouteilles vides

qui forment de véritables murs. Certains se sont effondrés, jonchant le sol de débris de verres. C'est dans la troisième section que la lycosa a tissé son nid. Le coin du bâtiment est tapissé de soie où elle a déposé ses œufs qui sont proches de l'éclosion. C'est ici que va se dérouler la deuxième épreuve.

De nouveau, c'est à l'aube que la horde rassemble la population. Aujourd'hui, plus de gens se cachent. Le souvenir de la première épreuve laisse un goût amer, et les guerriers doivent user de violence pour rassembler tout le monde sur la place. La population est ensuite emmenée, tel un troupeau, à travers le tunnel en direction du hangar. Les personnages pourront reconnaître le chemin qu'ils ont emprunté pour porter secours à Eloi, et déjà on chuchote que c'est vers la « zone interdite » ou « la cage du monstre » qu'on avance. La large porte métallique du hangar est barrée de lourdes chaînes et de poutres d'acier, mais c'est devant une petite porte annexe que Claw s'arrête. Les « candidats » ont tous les yeux bandés et les mains attachées derrière le dos. Ils sont ensuite tous poussés de force à l'intérieur, sans un mot d'explication. Le silence est pesant parmi les observateurs. Après quelques minutes, des échos de dou-



Claw

Claw est le chef de guerre de Nora. C'est lui qui mène les guerriers à la bataille et qui conduit les troupes lors des raids de la horde. Respecté et craint par les autres guerriers, Claw est impitoyable. De plus, c'est un mangeur d'hommes très vorace. Il aime prélever sa nourriture sur une proie toujours vivante, avec une nette préférence pour les enfants. Claw est homme très grand, et de manière assez surprenante, peu musclé malgré sa grande force. Il porte un pantalon militaire, et un gilet pare-balles criblé de nombreux impacts. Sous ses cheveux roux hirsutes, son visage n'est qu'un message de haine, renforcé par son horrible bec de lièvre. Son bras droit, quant à lui, n'est plus qu'une cicatrice violacée. C'est pourtant dans cette horrible main droite qu'il porte sa machette dont la lame, hérissée d'ergots, promet une douleur infinie à ses victimes.

Réputation : 12

Profil : Chef de guerre

Penchant : Horde

Caractéristiques : Toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 4D, Santé 4D, Agilité 3D, Précision 3D, Volonté 3D et Persuasion 3D.

Spécialités : Corps à corps (Expert), Armes blanches (Expert), Fusil d'assaut (Confirmé), Commandement (Expert), Intimidation (Confirmé), Tactique (Confirmé), Sens du danger (Confirmé), Nyctalopie (Débutant), Anatomie (Débutant)

Seuils de Blessure : 6 / 8 / 10

Protection : 2D/1D armes à feu (Pare-balles renforcé)

Matériel : Machette à ergots (2D/2B), Magnum 44 (3D/2B, 2-10, 11-60, 61-100), AK47 (4D/3B, 2-50, 51-200, 201-500)

Particularités : La spécialité Sens du danger permet de réaliser un test de Perception contre une difficulté de 20 pour éviter une embuscade. Nyctalopie lui permet de voir mieux que les autres en pleine nuit.

leur et de terreur poussés par les candidats parviennent aux oreilles de la foule. Les hurlements sont assourdis par les murs, mais il ne fait aucun

doute que des hommes meurent à l'intérieur. Après une heure, les cris s'estompent. Claw s'approche de la foule et désigne plusieurs de ceux



qui ont le lobe de l'oreille coupé pour entrer. Les personnages sont parmi eux. Les ordres sont simples : entrer et ramener ceux qui sont encore vivants. Ils n'ont d'autre choix que d'entrer.

L'ANTRE DE LA BÊTE

La pénombre à l'intérieur rend les déplacements difficiles. Le hangar ne comporte que quelques rares et petites fenêtres dans le plafond, et le ciel est couvert. Les personnages ont l'impression d'errer dans un labyrinthe entre des murs formés de casiers. De ci de là, ils découvrent un morceau de corps, un bras, un pied ou une demitête. Beaucoup des murs sont éclaboussés de sang. De temps à autre, ils découvrent un survivant, prostré dans un coin, complètement envahi par une peur catatonique. À force d'avancer, les personnages finiront par entendre des bruits inhabituels. L'araignée les observe depuis des endroits discrets, et se déplace de temps en temps. La scène est terrifiante, jouez sur les peurs primaires des personnages. Ils ne savent pas ce qui se cache ici, si ce n'est que ça n'a eu aucune difficulté à déchi queter des hommes. Les ombres sont trompeuses, et ils croiront parfois apercevoir quelque chose avant de se rendre compte qu'il ne s'agit que d'un homme blessé pris de convulsions.

Au bout du bâtiment, l'horreur les attend. Le sol est tapissé de soie. Pas besoin d'être grand clerc pour identifier de la toile d'araignée. L'endroit est plus sombre encore, et un mur de casiers bloque la vue du coin où la toile semble être la plus importante. Près du mur, sous une fenêtre brisée, les personnages découvrent les restes d'une autre araignée. Seule une spécialité « confirmé » ou « expert » permettra d'identifier une lycosa mâle, plus petite, et dévorée quasi entièrement : un signe qui ne trompe pas. Le mâle a d'abord donné sa semence et a ensuite servit de source de protéines... Soudain, un bruit de pas se fait entendre là-bas ! Un coup d'œil permet de voir une patte monstrueuse, velue, qui dépasse du dernier casier. Un personnage doté de la spécialité adéquate reconnaîtra une patte d'araignée, et pourra peut-être identifier l'espèce. Plusieurs compagnons des personnages, lorsqu'ils aperçoivent ce tout petit bout du monstre, fuient à toutes jambes ou s'effondrent, pris de panique. Avancer, c'est courir à une mort certaine, la lycosa femelle ne tolérant aucune présence auprès de ses œufs. Les personnages ne peuvent qu'emmener les derniers survivants et sortir de là au plus vite. Il reste cinq participants vivants.



TROISIÈME ÉPREUVE, LE CHOIX

Ces cinq pauvres hères sont alignés devant le hangar. Nora s'approche d'eux, et passe plusieurs minutes à les ausculter de près. Elle n'hésite pas à les toucher, à les renifler, voire à leur lécher la peau. Elle se frotte contre eux et glisse parfois une main sous leurs vêtements. Les hommes sont terrorisés. Avoir la terrible Nora l'Arachnéenne si près d'eux suffit à certain pour mouiller leurs chaussures. Après cette inspection en règle, elle en désigne un. Tout en enlevant ses vêtements, elle entre dans le hangar. Sous le regard de la population, les quatre « perdants » sont assassinés sans aucune pitié, simplement égorgés et laissés là, à se vider

de leur sang. L'élu, quant à lui, est déshabillé de force, et puis emmené dans le hangar par Claw. Il hurle sa peur devant une population médusée au moment où il comprend ce qu'on attend de lui. Nora l'attend là, prête à le prendre comme amant, et à le dévorer ensuite... Si les personnages n'ont pas compris, la rumeur peut commencer à circuler parmi la population, et ainsi révéler le véritable but de Nora.

RETOUR EN CAGE

Tandis que dans le hangar se déroule la plus abjecte des fécondations, la population est regroupée et ramenée au sein de la ville. Il n'est pas encore midi. Hernandez s'approche des personnages et leur pose des questions :



est-ce qu'ils l'ont vue ? Est-elle toujours vivante ? Il parle bien sûr de l'araignée. Il révélera son histoire aux personnages, et leur dira qu'il pensait qu'elle serait morte depuis qu'il l'avait enfermée là. Il donnera probablement quelques détails aux personnages, comme la taille du monstre – trois mètres à l'époque – ainsi que son espèce et ses mœurs. Hernandez est un spécialiste des arachnides et pourra expliquer à des personnages sans connaissance que la lycosa ne tapisse son nid de soie que lorsqu'elle a des œufs à y déposer. Il expliquera aussi que le mâle reproducteur est dévoré après l'accouplement, et qu'il pense que Nora fera de même avec Yannick, le pauvre vainqueur des épreuves.

C'est aussi pendant ce retour que l'information commence à circuler. Les hommes de Nora auraient reçu l'autorisation de tuer tout le monde et de mettre la ville à sac dès le coucher du soleil. Certain tenteront de

s'évader pendant la marche, mais ils seront abattus sans sommation. L'envie de fuir va bien sûr germer dans l'esprit des personnages, mais il va falloir attendre le bon moment.

FUIR OU MOURIR

Une fois de retour à Luxembourg, la population est obligée de rentrer chez elle. Les guerriers ordonnent le couvre-feu pour tout le monde, excepté ceux qui ont été désignés pour une tâche précise. C'est le cas des personnages qui ont encore des manuels à traduire, un camion à réparer, des blessures à soigner, etc. Hernandez ne respectera pourtant pas le couvre-feu. Il viendra discrètement discuter avec les personnages. Il leur propose de les aider à s'évader s'ils promettent de l'épauler pour détruire l'araignée, et peut-être Nora par la même occasion. Noé est toujours là aussi, prenant comme un jeu de rester hors de vue des guerriers. La horde est particulièrement calme pendant le reste de la journée. Les guerriers cannibales se reposent avant le festin annoncé du soir, et leur vigilance s'étiolle un peu. Ils ne sont que deux, par exemple, à garder la tour de guet qui sert d'entrée au tunnel. Pendant que les personnages écoutent la proposition d'Hernan-



dez, il devrait leur venir à l'esprit que pénétrer dans le hangar pour tuer l'araignée et Nora relève du suicide. De plus, l'entrée est forcément gardée. Laissez-les discuter quelques instants sur la marche à suivre, puis Noé s'écrie « boum ! ». Hernandez lui demande se taire, mais Noé insiste « monstre boum ! » avec force gestes mimant une explosion. Il faudra un peu de patience pour le forcer à s'expliquer. Noé connaît en fait un endroit où il lui était interdit d'aller. Là où sont stockés des explosifs. Hernandez aimera l'idée : puisqu'on ne peut pas entrer dans le hangar, détruisons-le simplement. Et à moins que les personnages n'aient une meilleure idée, ils se retrouveront, s'ils le désirent, embarqués dans une tentative d'évasion doublée d'une attaque en règle contre la personne la plus dangereuse d'Europe...

Noé sait que des explosifs sont cachés dans les sous-sols de l'ancien bureau de poste. Il les avait découverts il y a quelques temps et avait promis de se taire. Se déplacer jusque là et ensuite pénétrer dans le bâtiment n'est pas chose aisée. Les personnages ont plusieurs options, et s'ils le suggèrent, Hernandez demandera aux quelques hommes qui lui restent de créer une diversion. Une fois les explosifs en possession des person-

nages, il leur faudra encore atteindre la tour de guet et éliminer les deux gardes qui s'y trouvent, le tout sans bruit pour éviter que l'alerte ne soit donnée. Le tunnel est vide, mais près de la sortie, plusieurs guerriers entretiennent leurs véhicules. Il faudra une fois encore faire preuve de finesse et de discrétion avant de prendre la direction du hangar.

FEU D'ARTIFICE

C'est ici le clou du scénario. Ne lézinez pas sur le côté héroïque de l'action entreprise par les personnages. Le hangar est gardé par huit hommes armés, dont deux sont sur le toit. Deux véhicules tout-terrain sont garés tout près. À moins que les personnages n'aient réussi un coup fumant, ils n'ont certainement comme alliés qu'Hernandez et Noé, et peut-être quelques armes et leurs explosifs (une vingtaine de bâtons de dynamite, une trentaine de mètres de câble et un détonateur). La diversion est de nouveau une tactique





Nora

Laissez les personnages dans le doute quant au sort de l'Arachnéenne. Mais il est évident que de l'amas de poussière soulevé par l'effondrement du hangar, une femme est sortie. Une femme fécondée, la bouche dégoulinante encore du sang de son mâle reproducteur. Une femme qui a contemplé sa sœur écrasée par un bloc de béton. Une femme, qui, lorsqu'elle apprendra que les coupables avaient le lobe de l'oreille coupé, n'aura aucun scrupule à promettre des récompenses inimaginables pour la capture des meurtriers de sa sœur, si facilement reconnaissables. Quant aux œufs de la lycosa, qui sait, peut-être l'un d'entre eux a-t-il survécu à l'effondrement du hangar. Mais ceci est une autre histoire...

efficace. Hernandez le sait. Il est prêt à se sacrifier pour voir mourir la créature qu'il aurait dû tuer lui-même il y a quatorze ans. S'il l'avait fait, rien de tout cela ne serait arrivé. Il fonce vers les gardes, en abat un avant que les autres ne réagissent. Les personnages ont maintenant l'occasion de contourner le hangar. La meilleure façon de s'assurer de la mort de l'araignée est de placer les explosifs dans le coin occupé par le nid. Avoir pénétré le hangar le matin est donc un avantage pour eux. N'hésitez pas à ajouter encore un effet dramatique. Noé pourrait par exemple couvrir leur fuite en attirant l'attention des gardes. Il a vu Hernandez faire pareil il y a quelques minutes, et il veut en faire de même. S'ils sont efficaces, et qu'ils ont la chance nécessaire, les personnages finiront par placer leur dynamite et par la faire exploser. Il

ne fait aucun doute qu'Hernandez, et sans doute aussi Noé sont morts dans la bataille, voir un membre du groupe. Une partie du hangar s'effondre et les personnages fuient à toutes jambes, à moins qu'ils ne saisissent l'opportunité pour dérober un des véhicules de la horde.

En fin de journée, ils peuvent déjà être loin de la ville. De là où ils sont, ils ne distinguent plus que le rocher, paisible vu de si loin. Pourtant lorsque le soleil se couche, leurs pensées iront forcément aux habitants de Luxembourg. Certains sont leurs amis, ils y ont peut-être même rencontré l'amour. D'autres se sont battus à leurs côtés. Mais tous, ce soir, meurent sous les assauts bestiaux de la Horde...

ETIENNE GOOS

WWW.LUDIKBAZAR.COM

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

www.ludikbazar.com

NOS AVANTAGES

- Des offres uniques et des déstockages permanents !
- Des offres de fidélité et de parrainage.
- Un choix exceptionnel avec plus de 14000 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.
- Une équipe de onze personnes pour traiter vos commandes et expéditions.
- Nouveau : payez désormais avec les chèques cadeau Cadhoc, Best et Sodexo.

PROFESSIONNELS
Contactez nous pour
nos offres Grossiste

NOUVEAU ACHETEZ, DECOUVREZ, RENOVEZ VOS JEUX DE SOCIETE

Devant le foisonnement, le nombre de sorties et l'importante production française de jeux de plateaux, il est parfois difficile de s'y retrouver et les budgets ne permettent pas de tout essayer ou de prendre le risque d'acheter un jeu qui pourrait vous déplaire.

C'est pourquoi grâce à Ludikbazar vous pouvez désormais acheter des jeux de plateaux neufs en français, les découvrir en famille ou avec vos amis pendant trente jours et vous les faire reprendre contre un bon d'achat pour seulement 5 euros en nous les renvoyant s'ils ne vous plaisent pas ou ne vous conviennent pas.

Acheter des jeux ne sera plus jamais comme avant

Tous les détails sur notre site internet www.ludikbazar.com

RETROUVEZ TOUT L'ESPRIT LUDIKBAZAR ET NOS OFFRES SPECIALES CHEZ

Ludik Bazar Meissonier

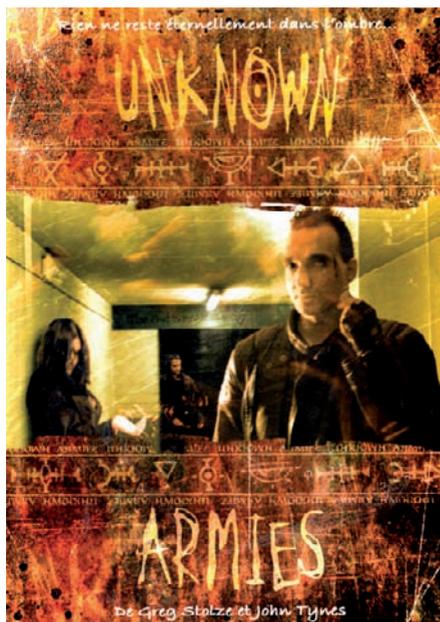


6 Rue Meissonier, 75017 Paris • (Métro Wagram)
meissonier@ludikbazar.com • tél : 01 42 27 50 09

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



DÉMONS INTÉRIEURS



AVANT-PROPOS

Ce scénario de niveau global conviendra à un groupe de 3 à 5 personnages. Le groupe devrait comprendre des Adeptes, et les personnages peuvent faire partie d'une Cabale importante de l'univers d'Unknown Armies, telle que la Nouvelle Inquisition ou les Marchands de sable.

PRÉSENTATION

ALBANY. AVRIL 2006

Le *serial killer* Jonathan Villamandos Cabrera, surnommé « le Démem-

breur » par les médias, a été appréhendé il y a trois mois, alors qu'il commettait — seul — le cambriolage de la Bank of America située à New York. Un acte qui semble complètement illogique par rapport à la personnalité d'un tueur en série ayant à son actif le meurtre de 13 jeunes femmes sur une durée de 3 ans.

Mais les médias et les enquêteurs du FBI ignorent une donnée importante : Cabrera est un Adepté de la Pulèmancie, une obscure École de Magie basée sur l'obsession des portes. S'il est vrai que Cabrera est un dangereux sociopathe, il a aussi des connaissances occultes suffisantes pour savoir qu'il n'atteindra jamais le Clergé Invisible. Or, son obsession est de voir le divin de son vivant. S'il ne peut atteindre les cieux par l'Ascension, il peut tenter le coup grâce à la Magie. Ainsi, son objectif en cambriolant la Bank of America était de générer une charge majeure afin d'ouvrir une porte menant à ce qu'il nomme l'Escalier Céleste, le lien entre la Terre et le Clergé Invisible.

Emprisonné dans le quartier de haute sécurité du pénitencier d'Attica, Cabrera n'a pas mis longtemps, aidé par la Pulèmancie, à s'en évader¹. Il est retourné à son entrepôt

1 cette nouvelle école de Magie est tirée du site du SdEN :



NEW YORK TIMES

Deux nouvelles victimes dans la série noire qui ensanglante Albany depuis plusieurs semaines. La victime, apparemment âgée d'une vingtaine d'années, a été retrouvée atrocement mutilée, sous Green Island Bridge, ce jeudi matin. Elle n'a pour l'instant pas encore été identifiée. Ce meurtre ensanglanté à nouveau la communauté d'Albany, par ailleurs très tranquille, et s'ajoute à ceux de Lina Novato, Destiny Collins, Ruby Stuart et Bélinda Barrida, quatre autres jeunes femmes assassinées dans des conditions similaires les semaines précédentes. Le mode opératoire est identique pour chacune des victimes, le décès ayant été provoqué par de terribles mutilations. Détail morbide récurrent, le tueur signe ses crimes en démembrant ses victimes. Aucune signalisation n'a été donnée concernant le meurtrier, qui parvient à agir et à se débarrasser des corps sans que personne ne le remarque.

mais les choses ne se sont pas passées exactement comme il le souhaitait...

MR. & MRS. PATERSON

Alors que Cabrera était arrêté après une poursuite dans les rues de New York en janvier 2006, la fouille de son entrepôt à Albany a attiré l'attention de Mr. et Mrs. Paterson, deux agents du FBI. Ces deux agents ont ceci de particulier qu'ils sont des Non-Entités, des individus incolores, inodores et sans plus de personnalité qu'un présentateur de TF1. Cependant, les deux Non-Entités se sont « éveillées » en arpentant le sanctuaire de Cabrera et en découvrant les restes de deux cadavres de

femmes découpés avec un soin maniaque par le tueur en série. Cette découverte a déclenché chez les époux Paterson une passion immodérée pour la souffrance et le meurtre, au point de désirer recréer « l'œuvre » de leur idole — même s'ils n'ont pas compris quel était le but final de Cabrera. Les époux se sont immédiatement mis à tuer selon ses *modus operandi*.

Ainsi, en l'espace de 3 mois, cinq autres crimes portant la signature du Démembreur ont été commis dans les rues de la capitale de l'État de New York, Albany. Coïncidence ou synchronicité, le tueur s'est évadé du quartier de haute sécurité de la prison d'Attica l'avant-veille du premier meurtre commis par les époux. La méthode de son évasion

<http://www.sden.org/unknown-armies/aides-de-jeu-2295/ecoles-de-magie/Le-Pulemancien>.



demeure un mystère, mais le **United States Marshals Service** (USMS) et le FBI s'occupent de l'affaire. L'un des meilleurs profileurs du FBI est à Albany avec son équipe — parmi lesquels les époux Paterson.

Plusieurs acteurs importants de l'Underground sont également sur la brèche pour découvrir qui était *vraiment* Cabrera et quels étaient ses buts...

ARMÉES INCONNUES

Deux factions majeures de l'Underground vont s'intéresser de près à l'affaire : les Marchands de sable et la Nouvelle Inquisition. Trois possibilités vous sont offertes pour introduire les PJ dans cette enquête. Si les

PJ travaillent pour l'une de ces deux factions, l'autre jouera le rôle d'antagoniste. Mais comme d'habitude, les choses ne sont pas aussi simples dans UA...

LES MARCHANDS DE SABLE

L'objectif du duo de Marchands de sable que les PJ rencontreront est d'éliminer la menace que constitue Cabrera, mais aussi de découvrir quels sont les objectifs de l'Adepté depuis son évasion.

Barian Cole : Est une femme autoritaire, qui fait partie de la cellule du FBI (voir plus loin). C'est une *Crypto* talentueuse qui ressemble trait pour trait à Brooke Shields dans *Midnight Meat Train*.

Corps : 50 (Athlétisme 30%, Bagarre 25%)

Vitesse : 50 (Initiative 45%, Tir 50%)

Esprit : 60 (Culture générale 55%, Occultisme 40%, Remarquer 50%, Dissimulation 30%)

Âme : 60 (Aura d'autorité 50%, Voir les auras 40%, **Cryptomancie (École Orientale)** 60%).

Un *Thaumophage* (*Magie post-moderne*, p. 107) est lié à la voiture que conduit Barian.

Travis : Travis ressemble à Robert Knepper dans la série *Prison Break* ;



un psychopathe pédophile et manipulateur, qui agit pour les Marchands de sable uniquement parce que ceux-ci lui fournissent ce dont il a besoin : de l'argent, une planque et de jeunes amants très dociles — dont les corps peuvent disparaître après usage.

Corps : 70 (Athlétisme 60%,
Briser les os 70%)

Vitesse : 60 (Initiative 50%, Esquive 50%, En plein dans le mille 60%)

Esprit : 50 (Remarquer 40%,
Dissimulation 50%).

Âme : 40 (Mentir 35%, Ami de la famille 40%).

LA NOUVELLE INQUISITION

Les trois Agents composant le *Festin Nu* (le nom de leur groupuscule) sont mandatés par LNI pour enquêter sur la nature de l'École de Magie que suit Cabrera. Ils ont pour mission de le découvrir mais surtout de faire sortir Ivar Sanders, la Taupe, de sa tanière. Alex Abel sait que le Duc possède des Golems et il veut obtenir une piste valable qui mènera ses agents à Ein Sof.

Francesca Mahogany : Cette belle rousse est le leader du *Festin Nu* (Agent de Niveau B). C'est aussi une excellente Personamancienne.

Corps : 60 (Athlétisme 30%,
Full contact 45%)

Vitesse : 50 (Initiative

40%, Esquive 35%, Tir 45%)

Esprit : 50 (Fabriquer des masques 50%, Remarquer 50%, Dissimulation 40%)

Âme : 70 (Charme 50%, **Personamancie** 70%).

Evan Zanar : Ce grand Noir musclé possède une magnifique voix de soprano. Et c'est un Avatar de l'Hermaphrodite Mystique. Agent de Niveau C.

Corps : 70 (Athlétisme 40%,
Bagarre 60%)

Vitesse : 50 (Initiative 35%, Esquive 45%, Tir 50%, Dégainé rapide 40%)

Esprit : 50 (Occultisme 50%,
Remarquer 40%)

Âme : 70 (Chanter 40%, **Avatar** : **L'Hermaphrodite Mystique** 70%).

Doug Karetsky : Cet individu au crâne rasé est le « second » de Francesca. Il a obtenu une charge majeure après s'être coupé la langue, ce qui l'a rendu muet. Par contre, son corps peut s'allonger et se compresser, comme Eugene Tooms dans la saison 1 de *X-Files*. Agent de Niveau D.

Points de Résistance : 120

Corps : 70 (Compressions 70%, Bagarre 65%, Désarmer 60%)

Vitesse : 70 (Initiative



60%, Esquive 60%)

Esprit : 50 (Dissimulation 50%, Remarquer 50%, Crochetage 45%)

Âme : 50 (Epidéromancie 50%)

Compressions : Cette compétence permet à Doug de dilater ou de compresser son corps pour le faire passer dans des espaces étroits. Idéal pour passer entre des barreaux ou se défaire de liens.

IVAR SANDERS, LA TAUPE

Ivar Sanders est le plus puissant Duc d'Albany, réputé pour ses connaissances sur l'Underground. Vidéomancien (et Urbanomancien), spécialiste des légendes urbaines, même les plus obscures, beaucoup se demandent pourquoi les Marchands de sable ne l'ont pas encore éliminé. La réponse est simple : parce qu'il a passé un pacte avec eux et qu'il est toujours accompagné par deux gardes du corps aussi silencieux qu'efficaces : des Golems.

Ainsi, il fournit fréquemment des informations aux Marchands (notamment l'arrivée de tout Adepté dans la ville grâce à la formule *Mon trottoir*) en échange de sa tranquillité. La Taupe est un individu qu'il serait trop simpliste de réduire à la figure du traître dans ce scénario. Alex

Abel souhaite notamment découvrir ses carnets de notes, célèbres parmi certains Ducs et Seigneurs de l'Underground...

LUNDI 17 AVRIL 2006

INTRODUCTION

En fonction de la situation des PJ, deux options peuvent s'offrir à eux : Les PJ font partie des Marchands de sable ou de LNI. Ils sont convoqués à Albany dans les plus brefs délais.

Leurs fausses identités : Robert Camden, Bérénice Simmons, Cassandra Harking, Philip Lupton, Bill Anderson et Ilya Tasuiev.

Les PJ sont contactés par Ivar Sanders via *Réseau câblé* (son faciès avec ses lunettes rondes remplace le présentateur des news) : «*Salut [Prénom du Personnage] ! Nous devons nous rencontrer au plus vite à propos de l'affaire Cabrera. Ce truc est énorme ! Rejoins-moi à Albany, à l'entrée Est de Normans Kill... Je cède maintenant la parole à Cynthia pour la météo...*»

Le visage de Sanders est remplacé par celui d'une brune souriante qui annonce : «*D'importantes précipitations toucheront l'État de New York dans les jours à venir, en particulier la ville d'Albany...*».

LES MARCHANDS DE SABLE

À leur arrivée à Albany, les PJ ont rendez-vous avec Barian Cole au



Motel 6 (100 Watervliet Avenue). Ils reçoivent une enveloppe contenant 5000 \$ et la Cryptomancienne leur explique ce qu'elle attend d'eux : enquêter sur Cabrera et découvrir l'Adepté avant qu'il ne commette de nouveaux crimes et n'utilise sa Magie de manière voyante — comme il l'a fait pour s'évader du pénitencier d'Attica. Si les PJ le découvrent, ils ont ordre de le faire disparaître (discrètement).

LA NOUVELLE INQUISITION

Les PJ ont rendez-vous à l'Holliday Inn Express, 300 Broadway, un hôtel moyen avec parking.

Sarah Amélia, une jeune femme rousse qui ressemble à Kirsten Dunst, les attend dans la chambre 311 (il s'agit de Francesca Mahogany qui a utilisé la formule *Masque de l'Homme*). Elle leur explique que LNI souhaite faire toute la lumière sur cette affaire, et surtout découvrir si les meurtres de Cabrera ne cachent pas en réalité une action occulte. Elle attend leur rapport chaque jour à l'adresse e-mail misssarahamelia@gmail.com.

IVAR SANDERS, LA TAUPE

Ivar Sanders, arborant un étrange look steampunk, crâne rasé, bouc et lunettes-miroir, les attend devant le grand parc de Normans Kill, protégé dans l'ombre par deux types

vêtus d'impers en cuir et de vieilles Rangers, qui ont un air de famille : **Père** et **Fils**, ses deux Golems. La Taupe leur explique ce qu'il attend d'eux : il souhaite savoir qui se cache réellement derrière le Démembreur Villamandos Cabrera. Notamment la faction à laquelle il appartient ou qui le protège.

>> **Dans les trois cas de figure**, leur commanditaire leur donne quelques explications à propos des agents du FBI présents en ville (sans mentionner le fait que Francesca Mahogany est un agent du Bureau sous le pseudonyme de **Rebecca Munroe**), et leur fournit une copie des rapports d'enquête, les adresses utiles et les noms des cinq dernières victimes. Ce qui varie : le mode de paiement. La Taupe ne peut offrir que ce que les Marchands de sable ont à proposer aux PJ : de l'argent et/ou des renseignements.

>> **Sarah Amelia** donne également aux PJ deux sacs contenant leur équipement standard (*Lawyers, Guns & Money*, p. 36) et de fausses cartes de crédit.

ALBANY

La ville d'Albany est la capitale de l'État de New York. Elle est située à 233 km au nord de New York, à



une dizaine de kilomètres en aval de la confluence de la rivière Mohawk avec l'Hudson. De plus, elle se trouve à une trentaine de kilomètres des frontières du Vermont et du Massachusetts.

Lors du recensement de 2000, la ville comptait 95 658 habitants. La ville possède un charme particulier, avec ses anciennes maisons en rangée (*row houses*) et ses bâtiments de style néo-roman, victorien ou néo-renaissance, tels que le Albany City Hall, le New York State Capitol ou St. Mary's Church, une église de style néo-roman italien.

ATMOSPHÈRES ÉLECTRIQUES

Lorsque les PJ arrivent à Albany le 17 avril, une pluie froide ne cesse de tomber, détrem pant les trottoirs et créant une ambiance lourde et électrique. Cette atmosphère s'accompagne de divers phénomènes surnaturels — manifestations fugitives du Clergé Invisible :

1. La prochaine porte qu'emprun-

tent les PJ ne les mène pas là où ils le souhaitent : par exemple, au lieu d'entrer dans leur chambre d'hôtel, ils se retrouvent dans un parking souterrain.

2. Des battements d'ailes peuvent être perçus. Les PJ sont entourés de centaines de papillons nocturnes, qui disparaissent soudainement en faisant exploser réverbères et lampes électriques.

3. Les PJ se perdent. Ils pensaient arriver à un endroit et parviennent à un autre.

4. Les GSM, téléphones, PC portables et autres écrans de télé se brouillent et laissent entendre des voix étranges et indistinctes.

DOSSIERS

Les rapports de la « cellule d'enquête Atkins » relatent 13 crimes commis ces 3 dernières années, toujours avec les mêmes techniques : les victimes sont toutes des femmes âgées de 18 à 40 ans, célibataires, sans attaches fixes et vivant seules. Les corps démembrés des victimes ont tous été retrouvés abandonnés dans des lieux déserts (égouts, terrains vagues, hôpitaux à l'abandon, abattoirs en ruines...).

Toutes les victimes ont été mutilées : bras et jambes sectionnés, mais vi-



sages souvent intacts. Certaines des victimes ont également été violées, *ante* ou *post mortem*. Les 13 victimes de Cabrera portaient toutes — comme les 5 victimes récentes — des scarifications et des fragments d'os et de plumes enfoncés dans leur chair au niveau des omoplates. Certains fragments étaient même greffés aux omoplates.

LES 5 DERNIÈRES VICTIMES

Lina Novato, 29 ans, employée dans un abattoir, DDD 15/3/2006.

Destiny Collins, 25 ans, barmaid, DDD 19/3/2006.

Ruby Stuart, 34 ans, bloggeuse, DDD 25/3/2006.

Bélanda Barrida, 24 ans, modèle photo, DDD 9/4/2006.

Abby Rivers, 29 ans, assistante dentaire, DDD 13/4/2006.

Ces 5 jeunes femmes ont toutes été assassinées rigoureusement selon les mêmes modes opératoires que Cabrera. Toutes ont eu les omoplates scarifiées, et certaines ont eu les jambes et les bras sectionnés.

LES AGENTS DU FBI

L'équipe du FBI chargée d'enquêter sur les nouveaux meurtres commis par Villamandos Cabrera depuis son évasion est dirigée par une sommité, l'agent spécial **Conrad Atkins**, un profileur exceptionnel qui a éveillé

de nombreuses vocations lors des séminaires qu'il a animés à Quantico. Il est assisté par quatre autres agents, dont l'agent spécial Isabel Montoya, l'une de ses anciennes étudiantes.

Atkins est connu comme le Loup Blanc pour son efficacité. Sa technique pour profiler un *serial killer* tient en quelques mots : «*Pour connaître un tueur en série, il faut comprendre son art*». Tous les profils psychologiques qu'il a construits se sont montrés exacts et ont permis à chaque fois d'appréhender le tueur.

Conrad Atkins, 51 ans : Un caractère solide et une formation académique brillante assortie de plus de 20 ans d'expérience sur le terrain en font l'un des plus efficaces profileurs du FBI.

Isabel Montoya, 27 ans : Ancienne étudiante de Atkins, cette belle brune — qui ne quitte jamais ses pulls à col roulé et ses lunettes de soleil très tendance — travaille pour le FBI depuis deux ans. L'enquête sur Cabrera est sa plus importante affaire jusqu'à présent.

Rebecca Munroe, 31 ans : Agent de LNI dont le vrai nom est Francesca Mahogany. Sous la fausse identité de Rebecca, elle est une profileuse très compétente, qui a été récemment intégrée à l'équipe.

Brooke Paterson, 32 ans : Brooke est une jeune femme insipide, toujours



vêtue de tailleurs-pantalons gris. Elle est spécialiste en psychologie légale. C'est la première Non-Entité.

Ed Paterson, 36 ans : Analyste en criminologie (avec de bonnes connaissances en balistique), Ed est un individu timide et effacé, sans signes distinctifs, si ce n'est qu'il est marié à Brooke. La seconde Non-Entité.

RENCONTRE AVEC ATKINS

S'ils ne sont pas sur le terrain, les agents de la cellule Atkins se trouvent au Morgan State House Inn, 393, State Street, une pension en briques rouges. Les PJ peuvent s'y rendre pour y interroger Atkins.

Après avoir été fouillés par l'agent **Montoya**, les PJ rencontrent Conrad Atkins dans une chambre transformée en véritable QG. Atkins se montre soupçonneux vis-à-vis des PJ et leur pose de nombreuses questions sur leur présence et leurs motivations. L'évasion du tueur en série et le fait qu'il ait recommencé à tuer aussi rapidement (le surlendemain de son évasion) met ses nerfs à rude épreuve. Il ne le dit pas, évidemment, mais cela peut être ressenti avec un test de *Psychologie*.

Isabel Montoya finit par reconduire les PJ. Cette dernière est une fille sympa, pas du tout prétentieuse ou arrogante. Elle va discuter avec les PJ dans le but

de les sonder. Montoya peut également leur donner deux autres indices (sinon, ils les obtiennent d'autres sources) : l'adresse de la dernière victime – **Abby Rivers**, l'assistante dentaire âgée de 29 ans domiciliée 166, Cloverfield Street – et celle de l'entrepôt de Cabrera – 33, Eden Lane (à deux pas de l'adresse d'Abby Rivers). Elle peut également leur fournir la liste des 13 anciennes victimes de Cabrera.

LES 13 PREMIÈRES VICTIMES

Elisabeth Cusack, 29 ans
Ursula Hubbard, 31 ans
Rosa Hernandez, 40 ans
Fanny Devane, 24 ans
Dorothee Sheridan, 19 ans
Audrey Alexander, 18 ans
Odile Mary Levine, 35 ans
Helena Burke, 32 ans
Anna Maria Gallo, 27 ans
Agathe Malloy, 29 ans
Juliette Van Tassel, 25 ans
Lucia Spinetti, 31 ans
Fina McCoy, 34 ans.

Des joueurs vigilants noteront que toutes les victimes portent des prénoms de *saintes* de l'Église catholique... sauf les 5 dernières (soi-disant) victimes du Démembreur.

Si les personnages ne découvrent pas cet indice, un PNJ le leur fera remarquer (par exemple La Taupe ou Travis).



SOURIEZ !

Au moment de quitter l'hôtel, Rebecca / Francesca fait son apparition, un appareil photo à la main (un vieux Minolta X-300). Elle demande aux PJ si elle peut les immortaliser. Cet appareil contient en réalité du film sensibilisé pour détecter les auras de Kirlian (voir *Lawyers, Guns & Money*, p. 45). Si les PJ réagissent avec méfiance, Rebecca lance immédiatement la formule *Je suis donc je pense*. Et sera prête à lancer *Le miroir se brisa* si jamais les PJ réagissent avec velléité.

Pendant la courte conversation, elle précise que la capture de Villamandos Cabrera demeure la priorité numéro 1 du FBI et des Marshalls lancés à sa poursuite.

FILATURES

Si les PJ travaillent pour LNI, ils seront filés par Travis dès qu'ils auront quitté le Motel 6. Travis roule dans une Dodge crasseuse.

S'ils travaillent pour les Marchands de sable, ils seront suivis par Evan Zanar et Doug Karetsky (dans deux Sedan banalisées).

DANS L'ANTRE DU TUEUR

Cabrera occupait un ancien entrepôt transformé en loft. Celui-ci se situe 33, Eden Lane, il est ceinturé par des



bandes réfléchissantes installées par la police. Des escaliers métalliques branlants, à l'arrière du bâtiment, permettent d'accéder directement au premier étage. Les fenêtres et certaines portes sont couvertes de planches, mais aucune serrure n'est fermée — sauf par des scellés de la police d'Albany et du FBI.

Rats et chats pullulent. Tout est rouillé, sinistre. Des sons métalliques inquiétants résonnent au loin. L'ancienne zone de stockage de produits chimiques est envahie de barils métalliques et de plusieurs congélateurs — dans lesquelles certaines de ses victimes étaient conservées.

Les PJ qui fouillent les lieux vont découvrir rapidement divers indices laissés sur place par les enquêteurs.

Tout d'abord, les portes : il y en a des dizaines, partout. La majorité s'ouvre sur des débarras poussiéreux ou des espaces vides, de nombreuses



autres portes ont été montées contre des parois et s'ouvrent sur des murs. Les phénomènes surnaturels décrits plus avant sont ici plus fréquents encore que partout ailleurs en ville.

1. Dans cette partie de l'entrepôt, des dizaines de serrures et des outils de serrurerie sont éparpillés sur plusieurs tables.

2. Logement de Cabrera. Un lit défait et des boîtes de nourriture attestent que le tueur a vécu ici récemment. Des dizaines de croquis représentant des sortes d'anges déchus aux ailes noires squelettiques, dessinés au Bic ou au crayon, couvrent les murs. Des annotations en espagnol figurent sous les dessins : « *Las alas de los ángeles de la muerte* » (Les ailes des

anges de la mort) ou « *Los mensajeros de Dios* » (Les messagers de Dieu). Une observation plus minutieuse des dessins permet de comprendre qu'ils forment un ensemble ayant pour but la réalisation d'une œuvre de plus grande envergure, comme un projet artistique, une sculpture ou une toile. Seul un test d'*Esprit* réussi avec un malus de -10% permet de comprendre qu'il s'agit de saintes aîlées (ses 33 victimes — les 13 qui lui sont attribuées et 20 autres dont les corps n'ont jamais été découverts) traversant des portes qui aboutissent au pied d'un immense escalier.

3. Escaliers montant à l'étage. Des portes donnant sur le vide ont été montées par Cabrera.



4. Cet escalier descend dans un sous-sol couvert de taches d'huile. Des clichés tachés traînent parmi les vêtements moisissés et les sacs plastique : tous ces Polaroids sont des photos des victimes, notamment de leurs omoplates « altérées » par le tueur.

UNE SOMBRE SILHOUETTE

Un bruit métallique provenant de la mezzanine attire l'attention des PJ. Il s'agit d'un Schisme (LdB, p. 268), revenant « résiduel » engendré par les actions de Cabrera. Si les PJ montent à l'étage, ils seront confrontés à une silhouette sombre, les yeux luisants d'une fixité absolue (test de *Surnaturel* de rang 3).

Une course poursuite peut s'engager dans les couloirs et escaliers de l'entrepôt, le tout dans une obscurité quasi totale. Seuls les faisceaux des torches des PJ illuminent le mystérieux individu. La silhouette est rapide et silencieuse. L'apparition disparaît mystérieusement devant une porte ouverte...

En fouillant la pièce derrière cette porte, les PJ vont découvrir une cloison mobile, qui donne sur une salle des plus inquiétantes. Crasseuse, elle est remplie d'icônes de saintes (auxquelles ont été ajoutées des ailes faites au Bic ou au feutre noir), de plumes et de matériel photo. Une caméra vidéo (à cassettes) posée sur un

trépid trône dans un coin.

Plusieurs indices se trouvent également dans cet atelier :

- Des symboles évoquant des *sigils* tortueux sont peints avec du sang séché sur le sol et les murs. Un test d'*Occultisme* assure qu'un Rituel important a été perpétré ici. Mais il est impossible de déterminer de quoi il s'agit, sauf si le test est une réussite critique : ce Rituel est un rite sacrificiel destiné à ouvrir une porte vers un endroit éloigné du cosmos.
- Des boîtes contenant des dizaines de préservatifs (non ouverts) de la marque américaine *Checkmate*.
- Des boîtiers en carton (de cassettes vidéo) traînent un peu partout, mais aucune cassette n'est visible (*ces cassettes ont toutes été emportées par les agents du FBI*).
- Une porte peinte en rouge aboutit face à un mur.
- Des plans détaillés de la Bank of America, de ses systèmes de surveillance et de protection.

LE DOUBLE DU TUEUR

La silhouette du Schisme réapparaît et s'approche du groupe occupé à fouiller la salle. Villamandos Cabrera est un jeune homme à la fois inquiet et séduisant. Il parle un anglais teinté d'un accent hispanique, s'exprimant avec un débit lent. Il se montre calme, comme peuvent l'être



les Schismes qui se sentent supérieurs à leur modèle.

Le Schisme se déclare innocent. Il a vu les crimes, peut les décrire, mais affirme qu'il n'a rien fait. « *Ce n'est pas moi* » sont quasiment ses seuls mots. Il finira par ajouter qu'il a été *poussé* à commettre ces crimes, qu'il n'est qu'un *messager*... « *El mensajero de Los Alas del Muerte* » (*Le messager des ailes de la mort*). Il susurre à l'oreille d'un des PJ qu'« *Il* » est partout, et que les PJ le connaissent, qu'ils savent de qui il s'agit. Puis il disparaît.

Si les PJ tentent une action physique (lui tirer dessus ou l'attaquer au corps à corps), il disparaît en déclenchant un Phénomène surnaturel conséquent.

L'ARRIVÉE DU FBI

Qu'ils l'aient contacté ou non, l'agent superviseur Conrad Atkins arrive à l'entrepôt en compagnie de Rebecca Munroe, de Isabel Montoya et d'une équipe du SWAT. Les agents, portant gilets pare-balles et armes au poing, envahissent les lieux à la recherche de Cabrera.

Atkins n'hésite pas à rabrouer les PJ si Cabrera leur échappe. Cependant, il reste inflexible et rationnel, et lui parler de rituels occultes et de revnants ne va pas le troubler.

VISIONNER LES VIDÉOS DE CABRERA

Les PJ peuvent tenter de négocier



pour visionner les cassettes vidéo détenues par le FBI. Ils peuvent aussi tenter de les voler. La Taupe pourra utiliser sa Magie aléatoire pour localiser le passage le plus significatif sur l'une des trente cassettes.

Sinon, les personnages vont devoir se taper des heures de tortures filmées en gros plan, avec greffes et amputations en prime. Et puis, soudain, la perle survient : sur une des vidéos, Cabrera murmure quelque chose, ouvre la porte rouge et... la franchit. En écoutant attentivement, il est possible d'entendre la phrase en espagnol : «*Yo soy el mensajero de Dios*» (Je suis le messager de Dieu). Au-delà de la porte se trouve un vaste espace sombre, comme un second hangar.

L'USINE ABANDONNÉE

Ce « hangar » est en réalité une ancienne usine de la firme *Checkmate* qui fabriquait des préservatifs et qui a fermé pour cause de faillite durant les années 80. Elle est située sur les bords de la Hudson River, côté West Side à New York et elle est accessible grâce à la formule de Pulèmancie *Voies coexistantes*.

Lorsque les PJ parviennent dans ce vaste tombeau d'acier et de béton au sol jonché de milliers de préservatifs,

ils ne seront pas les seuls : **Travis** et les Agents de LNI **Doug Karetsky** et **Evan Zonar** sont déjà sur place.

Un combat va avoir lieu entre les membres de ces deux factions. Avec les personnages au milieu.

SANCTUAIRE

Une salle entièrement carrelée et noire de crasse renferme les divers accessoires utiles à la création de la nouvelle formule permettant à Cabrera d'atteindre le Clergé Invisible. Un cercle tracé à la suie est entouré de 33 symboles angéliques. Une « porte » a été tracée avec du sang sur un mur. Et devant cette « porte » symbolique, des reliquats ayant appartenu aux 33 victimes de Cabrera : fragments de peau, mèches de cheveux, yeux et bouts d'os ou de cartilage. Des carnets de notes sont éparpillés au sol, à côté de lames en acier rouillé et de plumes. Les carnets sont tous rédigés en espagnol et sont difficiles à comprendre, en raison du caractère mystique de la folie de Cabrera. Mais avec un test majeur d'*Occultisme* (ou d'Esprit), il est possible de dégager le fait que le rituel que préparait Cabrera était destiné à lui ouvrir une porte vers Dieu (autrement dit : le Clergé Invisible) en empruntant ce que l'Adepté nomme *La escalera al cielo* (l'Escalier



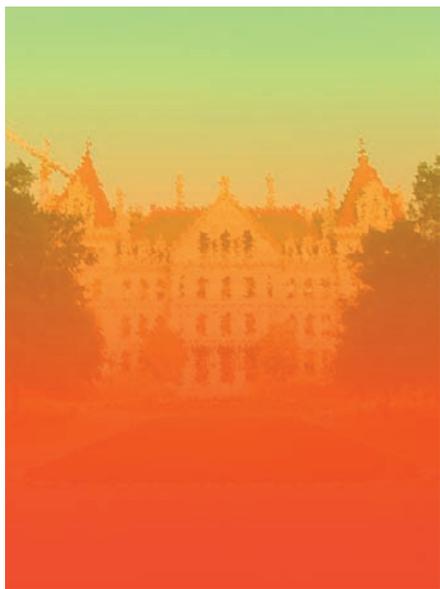
Céleste).

LE TOMBEAU DES SAINTES

En fouillant systématiquement l'usine (avec un test de *Remarquer* -10%), il est possible de trouver une trappe aboutissant dans une salle envahie de poussière, qui renferme la dernière demeure de 20 victimes de Cabrera : des corps desséchés ou pourrissants, dont certains portent encore les stigmates des tortures et des « implants » de plumes et de cartilage sur les omoplates. Une grande icône représentant une sainte ailée est visible sur le mur du fond.

LA DERNIÈRE VICTIME

La jolie Abby Rivers, assistante den-



taire de 29 ans, est la dernière victime des deux Non-Entités. Elle occupait, seule, un appartement 5 pièces dans une *row house* datant de 1860 dans *Downtown*.

Fouiller l'appartement de Abby (166 Cloverfield Street)

Pénétrer dans l'appartement de la défunte situé au troisième étage nécessite un test de **Crochetage**.

Son bureau, renfermant de nombreux bouquins de psychologie et magazines de fitness. Ainsi que des piles de *Queer*, *Curve* et les collections complètes de *L Word* et *South of Nowhere* en DVD.

La chambre d'amis, transformée en débarras et salle de fitness.

La chambre d'Abby. Des dizaines de peluches Hello Kitty et des *sex toys* peuvent être trouvés un peu partout. Visiter l'appartement ne permettra pas de découvrir de nouvelles preuves. Tout a été consciencieusement fouillé par l'Unité Scientifique du FBI.

Par contre, les personnages les plus perceptifs se sentent immédiatement mal à l'aise en visitant les lieux, qui sont maintenant hantés par un Esprit Violeur : Abby transformée ainsi par la souffrance, l'impuissance et l'humiliation. Cet Esprit se manifeste une fois que les PJ sont dans la chambre d'Abby. Ils distinguent une jeune femme nue, le corps immaculé, assise



sur le lit. Qu'ils s'en approchent ou qu'ils tentent de fuir l'appartement se solde par une attaque de la créature, qui se métamorphose instantanément en une masse de chair palpitante traversée par des os acérés et un monstrueux amas de muscles et de ligaments turgescent.

L'Esprit Violeur né des douleurs d'Abby s'attaque prioritairement aux hommes avec la volonté de les violer. S'il meurt, il reviendra hanter et attaquer les PJ tant que ceux-ci n'auront pas quitté Albany.

PASSAGES

Les PJ ont maintenant compris que Cabrera a réussi son rituel. Il est passé de l'autre côté du miroir. Des personnages entreprenants peuvent vouloir le suivre (poussés par leurs commanditaires). Diverses solutions sont envisageables.

Tenir un fragment de chair d'une des « saintes » en se tenant devant la porte tracée avec du sang permet de franchir ce passage symbolique.

Utiliser la compétence *Voir les auras* en se tenant devant la porte tracée à la craie a le même effet.

Tout autre acte symbolique en rapport avec la sainteté et les portes ou les ouvertures permet aux PJ de « traverser le miroir ».

LA CHAMBRE NOIRE

La porte symbolique se découpe comme un trait de lumière et s'ouvre sur un étroit couloir, qui aboutit dans une chambre obscure si faiblement éclairée que les yeux doivent s'habituer pour y distinguer une silhouette assise à une table : le Schisme de Cabrera. Le Revenant dit aux PJ : « *Parmi tous ses pêchés, l'orgueil est celui qui l'a condamné.* »

LA GALERIE DES ANGES

Une porte s'ouvre au moment où le Schisme disparaît. Cette porte donne sur un long couloir éclairé d'une lumière grisâtre. Au bout de ce couloir, les personnages débouchent sur une longue et large galerie, les murs constitués de vitrines. Derrière ces vitres incassables sont visibles les 33 victimes de Cabrera, comme autant de mannequins soumis : dotées d'ailes, de corsets, de talons aiguillés, elles sont attachées et couvertes de blessures. Leurs langues et leurs yeux ont été arrachés.

Cet endroit est pernicieux : si un JOUEUR déclare que son personnage éprouve de la compassion pour l'une des victimes, il risque de prendre sa place dans une vitrine. Pour éviter que l'esprit de cette victime ne prenne possession de son corps, il lui faut réussir un test d'Âme. En cas d'échec, la psyché du



PJ est immédiatement transférée dans le corps de la victime et l'âme du Revenant occupe le corps du personnage...

L'ESCALIER CÉLESTE

Au sortir de cette sinistre galerie, les PJ errent dans un vaste espace sans plafond ni murs. Ils distinguent au loin un gigantesque escalier à vis qui monte à perte de vue. Des quantités de lambeaux de peau sont visibles par terre. Ils s'effritent si on les prend en main.

LE PURGATOIRE DU TUEUR

Dans les escaliers, les personnages découvrent la silhouette d'une femme nue, dont les omoplates sont prolongées par de courtes ailes noires. Sa peau ne cesse de se détacher comme si sa chair était en feu. Cette martyre n'est autre que Jonathan Villamandos Cabrera, métamorphosé ainsi par la volonté du Clergé Invisible. Il est dans un état transitoire entre la vie et la mort, qui est le prix payé pour son orgueil. Les PJ ne peuvent rien en tirer, si ce n'est de la violence. Mais une fois le « purgatoire » quitté, les PJ ne pourront jamais y revenir.

MERCREDI 19 AVRIL 2006

UN NOUVEAU MEURTRE

Les époux Paterson n'ont pas choisi leur prochaine victime au hasard, même si tout indique le contraire. Il s'agit d'une jeune call-girl originaire du Kansas, une certaine **Melanie Fuller**, âgée de 29 ans. Son corps, entouré de vêtements déchirés, sera retrouvé à l'aube par des ouvriers, entre deux usines le long de l'Hudson River en face de Glenmont, les deux yeux arrachés, le visage ensanglanté et le dos lacéré.

En fouillant les lieux, un PJ attentif remarque que les yeux de la victime ne peuvent être découverts nulle part autour de la scène du crime. La victime a été égorgée, puis lacérée et finalement violée. Du sperme sera découvert dans son vagin, mais il indique une faible pénétration.

Le sperme est de nature indéterminée, impossible de déceler son groupe sanguin ou son ADN. Ce qui est une aberration.

Les personnages apprennent que Melanie habitait chez une amie, **Trinity Sandford**, au 1545, Edgewood Avenue, dans le quartier de Melrose. Nuit du 19 avril 2006

Les PJ qui se rendent chez **Trinity Sandford** trouveront un immeuble de rapport en briques rouges.

Melanie et Trinity étaient depuis peu des Agents de Niveau D de la Nou-



velle Inquisition. Elles se rendaient parfois à une planque située au sud de l'aéroport international d'Albany, Lincoln Avenue, dans le quartier de Colonie, qui sert à LNI de QG secondaire.

En la filant et/ou en la mettant sur écoute, il sera possible de remonter la piste jusqu'à la planque souterraine de Lincoln Avenue (ou tous les Agents locaux de LNI se réunissent au moins une fois par mois). Cette planque (protégée par une porte blindée et un digicode) renferme des armes avec silencieux, gilets en Kevlar, Tasers, briquets lance-flammes, grenades, C-4, shotguns Bernardelli. Plus quelques Artefacts : *Aura Film*, *Metamorphosis Pill* et plusieurs *Damnation Rounds* (Cf. *Lawyers, Guns & Money*, pp. 35-46).

Si les PJ découvrent et fouillent cette planque et qu'ils sont membres des Marchands de sable ou free-lance, ils devront être éliminés par les Agents de LNI...

NUIT DU 21 AVRIL 2006

UNE NOUVELLE VICTIME : ISABEL MONTOYA

La nuit est à peine tombée. Isabel Montoya vient d'être admise dans un sale état aux urgences du Albany Medical Center Hospital — 43 New Scotland Avenue. Elle a été agressée

par le tueur, mais a survécu à ses blessures. Elle s'est traînée sur plusieurs dizaines de mètres, avant d'être ramassée par un quidam qui l'a déposée à l'hôpital. Ce dernier, paniqué, s'est tiré sans laisser d'adresse.

C'est **Barian Cole / Francesca Mahogany / Ivar Sanders** qui prévient les PJ. Atkins accueille les PJ dans la chambre des soins intensifs.

Atkins est inquiet, le tueur semble précipiter ses crimes beaucoup plus rapidement qu'auparavant, alors que tout désigne Villamandos Cabrera, toujours en cavale. De plus, c'est la première victime qui en a réchappé.

La jeune femme sera rapidement capable de parler. Les médecins insistent toutefois sur le fait qu'il ne faut pas la fatiguer, car son état est sérieux. Isabel est incapable de décrire physiquement **LES** agresseurs, mais elle peut révéler qu'ils étaient deux. Elle ne parvient pas à les décrire... et pourtant ils n'étaient pas masqués. Elle pense que l'un d'eux était une femme.

CONFRONTATION

Isabel Montoya se met à geindre en fixant un point derrière les PJ et les agents du FBI. Une silhouette tire à plusieurs reprises sur le lit, avant de s'esquiver. La Non-Entité n'hésite pas à faire feu pour protéger sa fuite avant de « disparaître » sur le parking devant l'hôpital.



Peu de temps après, dans les couloirs, les PJ croisent **Brooke** et **Ed Paterson**, qui viennent (soi-disant) d'arriver. Ils posent des questions sur la tournure des événements. Alors que les PJ s'apprêtent à quitter l'hôpital, un médecin sort du bloc opératoire et annonce la mort d'Isabel Montoya...

Si les PJ parviennent à arrêter les deux Non-Entités, ils pourront fouiller leur chambre d'hôtel, qui révélera quantité d'indices sur leur implication dans les meurtres et leur fascination pour Villamandos Cabrera : coupures de presse, plumes, scalpels, copies des cassettes vidéos du tueur, croquis volés dans son entrepôt, etc.

Interrogés, les époux Paterson admettent leur fascination pour le tueur en série, le seul individu au monde qui leur a fait prendre conscience qu'ils pouvaient *ressentir* quelque chose.

ÉPILOGUE : LA CACHE DE

SANDERS

La Taupe possède une planque située à Albany, dans une ancienne

usine abandonnée, les vitres brisées, située Riverside Avenue. Les personnages peuvent être attirés dans cette planque pour de multiples raisons : ils y sont contraints par leurs supérieurs (s'ils font partie de LNI), ils suivent Sanders parce que ce dernier les a trahis ou pour toute autre raison invoquée (méfiance, parano, désir de connaissance : après tout, La Taupe a la réputation d'être un type qui en connaît un rayon, niveau Underground occulte).

Le RDC est un vaste espace sinistre envahi de flaques noirâtres, le plafond soutenu par des piliers en béton.

Pour pénétrer ici sans attirer l'attention du Golem qui y rôde, les PJ doivent réussir un test de *Dissimulation*. Ils pourront découvrir un escalier en béton descendant dans les sous-sols. Une porte métallique ferme l'accès à cette cave. Ouvrir cette porte discrètement nécessite un test de *Crochetage* -10%.

Un couloir éclairé au néon leur fait face (il y a toujours de l'électricité dans le bâtiment, malgré son état de délabrement). Une douzaine de portes donnent sur des locaux tech-



niques. La salle du fond à droite s'ouvre sur une pièce aménagée avec de vieux sofas défoncés et plusieurs télévisions, lecteurs vidéo et écrans plats. Des dizaines de cassettes vierges sont rangées dans une armoire métallique. Cette armoire renferme également plusieurs carnets remplis de notes.

LES CARNETS DE SANDERS

Ces carnets de notes offrent un peu les mêmes avantages que le carnet de John Winchester dans la série *Supernatural* : sa fonction ludique est de permettre aux personnages de découvrir des informations et des pistes de nouvelles aventures au fur et à mesure de leur progression. Ami meneur, ils vous offrent des possibilités infinies en termes d'accroches pour vos futurs scénarios one-shot.

Voici trois exemples de notes utilisables :

À Hobbard, au bord du Lake George, dans la banlieue de Gary, Indiana, se trouve une maison abandonnée posédant une pièce plongée perpétuellement dans l'obscurité, aux murs couverts de dessins noircis, censés fournir des informations sur la prochaine apocalypse.

À Chicago vit une femme qui est le parfait sosie de Grace Jones. Elle pré-

tend avoir été un homme, autrefois, un homme nommé Alex Abel.

Gravé dans la pierre d'une île qui se dresse au milieu de l'Atlantique, au large des côtes de Nouvelle-Écosse, se trouve le phénomène rocheux le plus étrange de tous ceux dont peut se flatter le Canada. La mer, le gel et les orages ont creusé dans la falaise ce qui ressemble à une Madone, l'Enfant Jésus dans les bras.

SOURCES

Les notes de Sanders m'ont été inspirées par *Le Livre de Raison* de H.P. Lovecraft.

CASTING

ED ET BROOKE PATERSON

[NON-ENTITÉS OBSÉDÉES PAR LA SOUFFRANCE]

À l'origine, ces deux individus, qui formaient un couple depuis des années, étaient des agents du FBI parmi tant d'autres, tellement transparents qu'on ne les remarquait même pas. Mais depuis la découverte des « œuvres » de Cabrera, les choses ont changé... Leur personnalité s'est dangereusement éveillée, et ils sont devenus complètement psychotiques et obsédés par le meurtre, la souffrance et sa mise en scène.

Personnalité : Obsessionnelle.



Obsession : Copier l'œuvre de Jonathan Villamandos Cabrera.

Points de Résistance : 100

Corps : 50 (Athlétisme 40%, Bagarre 45%, **Lacérer 50%**)

Vitesse : 50 (Initiative 45%, Esquive 40%, Arme de poing 40%)

Esprit : 50 (Dissimulation 50%, Crocheter 40%, Criminologie 50%, Remarquer 50%)

Âme : 50 (Mentir 50%, Imitation 50%).

Notes : Comme toutes les Non-Entités, les époux Paterson sont insensibles à la Magie et ne peuvent être identifiés.

IVAR SANDERS, LA TAUPE

[**duc, vidéomancien... et urbanomancien**]

Passionné de sub-culture américaine (en particulier de ciné bis), Sanders est devenu Adepte de manière autodidacte. Il a arpenté les USA à la recherche de phénomènes inexplicables, il a rencontré bon nombre d'Adeptes et il a pactisé avec diverses forces de l'Underground, dont les Marchands de sable. Mais il a aussi découvert le Rituel de l'Union (*MaPoMo*, p. 38) et l'a mis en pratique avec un Urba-

nomancien dont il a triomphé.

Personnalité : Professeur Rogue dans *Harry Potter*.

Obsession : Glaner des informations.

Corps : 50 (Athlétisme 30%, Bagarre 35%)

Vitesse : 60 (Initiative 45%, Esquive 40%, Réflexes de survie 50%)

Esprit : 70 (Remarquer 60%, Légendes urbaines 70%, Autorité 30%)

Âme : 70 (Voir les auras 50%, Ami de la famille 60%, **Vidéomancie 70%**, Urbanomancie 60%).

Violence : 5 Endurci 2 Fragilisé

Surnaturel : 6 Endurci 1 Fragilisé

Impuissance : 3 Endurci 1 Fragilisé

Solitude : 3 Endurci 0 Fragilisé

Soi : 2 Endurci 0 Fragilisé

PÈRE ET FILS

[Golems au service du Glaneur]
Ces sinistres Golems ressemblent en tous points à Ein Sof, le Golem initial : deux Méditerranéens solidement bâtis, à la bouche arrondie et aux yeux limpides. Ils ont les



cheveux noirs lissés en arrière et de grosses mains qui ont l'air artificiel, comme celles de grands brûlés.

Père est réellement le Golem qui a « engendré » Fils. Tous deux portent des vêtements en jeans usagés, des Rangers éculées et cachent sous leurs impers en cuir des machettes bien aiguisées dont ils savent se servir avec une terrible efficacité.

Personnalité : Dociles et brutaux.

Obsession : Protéger Ivar Sanders quoi qu'il arrive.

Corps : 150 (Athlétisme 70%, Bagarre 70%, Machette 85%)

Vitesse : 50 (Initiative 35%, Esquive 30%, Tir 25%)

Esprit : 40 (Dissimulation 25%, Remarquer 35%, Conn. de l'Underground 15%)

Âme : 0

Possessions

Des machettes (+12) et des gilets pare-balles sous leurs impers en cuir.

ESPRIT VIOLEUR

[**ESPRIT NÉ DE LA SOUFFRANCE D'ABBY RIVERS**]

Points de Résistance : 70

Corps : 70 (Excroissances osseuses 60%, Maîtriser une victime et

la violer 50%)

Vitesse : 70 (Initiative 60%, Furtivité 70%)

Esprit : 20 (Remarquer 20%)

Âme : 30 (Voir les auras 30%)

Armes

Excroissances osseuses (+ 6).

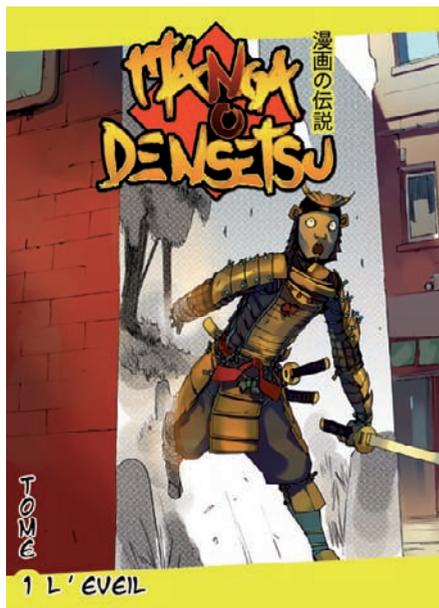
Notes :

Réduire les Points de Résistance d'un Esprit Violeur ne fait que détruire son enveloppe physique du moment, le faisant retourner dans l'au-delà sous forme astrale. Pour le détruire définitivement, il faut réussir à l'exorciser ou aller le combattre sur le Plan Astral.

L'Esprit Violeur peut provoquer 6 Phénomènes surnaturels mineurs et 2 Phénomènes conséquents par semaine.

Cet Esprit tente de violer tout individu de sexe masculin lorsqu'il en la possibilité, y compris durant un combat. Se faire violer par une telle créature est une expérience traumatisante, qui nécessite un test de *Violence / Surnaturel* de rang 6.

MANDRAGORUS



ISCHÉMIE MYOCARDIQUE

HUGH,

Votre vagabond rôliste se fait un gros plaisir en vous retrouvant. J'étais peiné autour d'un feu de bidon avec d'autres guys. On échangeait des nouvelles, des souvenirs, des fantômes et pas mal de trucs. Bref, un joyeux bordel changé en petite histoire qui je l'espère vous bottera. Elle se passe dans l'univers de Manga No Dentetsu. Le Huran, un Kakujin mercenaire, cherche à venger sa compagne assassinée dans un atten-

tat aux ramifications politiques. Des héros malgré-eux tenteront – ou pas – de l'arrêter de peur d'être mortellement touchés par sa vendetta terroriste. Le scénario est placé sous le signe de l'explosion des valeurs et des certitudes du Huran, voire de celles des PJ. L'atmosphère oscille entre les implications du drame personnel du vengeur et le sentiment anti-Kakujin qui se développe depuis l'Éveil. Il est conçu pour un groupe de personnages ayant globalement un aspect humain. Les caractéristiques des PNJ ne sont données qu'à titre indicatif. En effet, ce scénario peut convenir à des personnages de tout niveau pourvu que certains éléments soient changés.

I PETIT CLIC POUR

DÉCLENCHER LE

MÉCANISME

RÉVEIL À LA PENSION DES MIMOSAS

L'histoire débute dans une brasserie faisant aussi pension de famille en plein cœur de Tokyo. La Pension des Mimosas est tenue par un Français. Ce fan de manga est venu exercer son métier au Japon. Hugo Dufour le bourru y vit avec son excentrique



femme Kaori, que tout le monde appelle Juliette pour lui faire plaisir. Cette fan de *cosplay* a un physique similaire à celui de Kaori Makimura (voir site sur Nicky Larson). Ils vivent avec une dizaine de Kakujins, dont les PJ. Ils travaillent ici, ou y vivent de manière régulière comme une famille. Parmi ceux-ci, il y a Roméo, un gros chat feignant traînant les rues et véritable source d'informations. L'autre Kakujin qui se distingue est l'Oracle, une petite vieille se baladant sur une énorme boule de cristal flottante (elle s'inspire de Baba la Sorcière dans *Dragon Ball*). Au petit matin, les PJ sont tirés du lit avec force grognements ou énergie hystérique suivant qu'ils soient réveillés par Raymond ou Juliette. L'Oracle a eu une vision. Elle a vu tous les PJ en 2D, noir et blanc comme des personnages de manga sur leur page. Ils étaient pris dans le feu d'une explosion d'où s'échappait une jeep en flammes. Le véhicule était de couleur verte et conduit par une énorme silhouette semblable à un trou noir. Sur la plaque d'immatriculation, seul le chiffre 86 a pu être distingué par la voyante. Son rêve était très confus car très violent. Il lui reste surtout le souvenir du rire glacé d'une femme.

En début de matinée, un flash d'information sur la principale chaîne de télévision annonce qu'une explosion a eu lieu à Ginza, le quartier des affaires de Tokyo. L'hôtel Jiraya a été le théâtre d'un attentat. On déplore deux victimes : le riche industriel Hiro Takeshi et une jeune femme non-identifiée. La police reste muette quant aux raisons de cet acte. Pourtant de source sûre, la journaliste affirme que les forces de l'ordre ont reçu une lettre d'un informateur anonyme. Saori Mikina est notamment conservatrice et presque hostile aux Kakujins. Première sur les lieux du crime, son reportage sera repris comme base par les autres médias.

Dans les heures qui suivent, elle interviendra à plusieurs reprises pour donner des précisions. La plus intéressante a lieu deux heures plus tard. Un individu s'en est pris aux forces de police qui ne voulaient pas lui donner d'informations sur le drame. Interrogé, il a fracassé la caméra de l'équipe de journalistes d'un coup de poing avant même qu'elle ne puisse le filmer. L'allure de l'homme et sa force font penser à un militaire. Les autres flashes info ne sont que des rappels des faits, des schémas des lieux au moment de l'attentat, des interviews de témoins ou des secours.



Pour le MJ, cette prédiction s'interprète comme il suit. Les PJ seront pris dans une explosion dont le Huran est à l'origine, à moins qu'ils ne l'arrêtent.

Des signes pour vos joueurs. S'ils s'interrogent sur des symboles dans la vision, voilà des idées d'interprétations. Les PJ sont vus comme des êtres de manga car leurs aventures ne sont pas figées. La suite reste à dessiner. Cet élément leur rappelle que dans ce monde, ils ne sont que des créations artistiques. Le feu de l'explosion peut être pris au sens propre, comme une bombe. L'autre symbolique peut être plus figurative, expliquant que les certitudes ou les valeurs morales qui animent les personnages vont être brisées. La jeep exprime le principe moteur des événements qui vont suivre. Le fait qu'elle soit en flammes a un double aspect. D'un côté, elle est un principe destructeur et éphémère. D'un autre côté, les flammes symbolisent la Lumière et par conséquent, la découverte de vérités. Pour la couleur verte et le chiffre 86, il s'agit d'éléments concrets de la voiture du Huran. La silhouette aux allures de trou noir représente ce Kakujin comme une force d'entropie, destructrice et stérile. Il a perdu tout ce qui le rattachait à ce monde, il ne lui reste que la vengeance. Enfin, le rire glacé est incompréhensible à ce stade de l'histoire. Il appartient à Saeko Takeshi, la veuve de l'autre victime. Elle a fait assassiner son époux par ambition et ne regrette nullement son geste. La froideur et l'écho effroyable de son rire marque aussi le fait qu'elle n'est pas prête à s'arrêter même si cela implique des morts innocents.

Jouer avec la prophétie. Le MJ est libre d'opter à l'avance pour une interprétation de la vision, ou de se baser sur celle choisie par ses joueurs. Il doit juste se demander si pour lui cette prophétie est un destin inéluctable pour les PJ. S'il fait ce choix, il devient l'incarnation du destin, comme la Mort dans le film *Destination finale*. Chaque rencontre avec le Huran, où des explosifs sont présents, devrait être particulièrement tendue. Cependant, le présage montre que les PJ sont pris dans l'explosion, pas qu'ils meurent. Une fois que le MJ juge la prophétie accomplie les personnages peuvent décrocher du scénario sans craindre pour leur vie. L'autre possibilité est de prendre la prédiction comme un futur très probable. Dans ce cas, le meneur aura tout intérêt à mettre en avant les éléments qui pourraient faire évoluer l'histoire dans cette direction. Les bruits, les horloges étranges, les explosifs entreposés font de précieux alliés pour instiller cette ambiance. Ce choix offre la possibilité de laisser la fin très libre, sans trop intervenir, uniquement en soulignant des éléments-clés.



SUIVEZ LES FILS

À ce moment là il y a deux options probables ; soit vos joueurs décident d'enquêter, soit, un peu perdus, ils attendent un signe (reportez-vous directement à la partie suivante dans ce cas). Voici les principales informations qu'ils peuvent obtenir.

À partir des témoins. Personne n'a précisément vu qui a déposé la mallette. Il s'agirait d'un homme d'une quarantaine d'année de type japonais.

La serveuse s'appelait Miki et travaillait clandestinement (pour la description, voir Miki sur le site mentionné par l'annexe). On sait juste qu'elle était aimable, discrète et vivait en couple. Pour autant, personne n'a jamais vu son mari, ni ne sait où elle habite. Le patron avouera que c'était une Kakujin mais qu'il ne sait rien d'autre sur elle. Roméo, le Kakujin de la pension, peut avoir ces informations. Les PJ ne trouveront sur les lieux qu'un appartement très petit, retourné à l'exception d'un autel Shinto à la mémoire de Miki.

Le type qui a agressé les journalistes est un colosse de plus de deux mètres vêtu comme un militaire (pour sa description détaillée, voir Mammouth sur le site mentionné par l'annexe). Il s'est vite énervé auprès des policiers qui ne voulaient

pas lui donner d'informations sur l'attentat. Il s'en est ensuite pris aux journalistes comme s'il chassait un moustique.

Auprès d'un Otaku. Le plus simple est de demander à Hugo. Sans grande difficulté, il se souvient de Miki qui était dans le manga *Le Chasseur de la ville*. Ce manga reprend *Nicky Larson* en tout point, si ce n'est que Mammouth est ici surnommé le Huran et qu'il a fait équipe avec Nicky (Rioji Saeba). Les noms utilisés sont ceux de la version originale. Les PJ apprennent donc que Miki était l'épouse du Huran, un colossal mercenaire cyborg expert en guérilla et en explosifs. D'une grande timidité, il est d'un naturel réfléchi et plutôt bon. Son plus grand point faible est sa phobie des chats, plus spécialement des chatons. Si les PJ voulaient emmener Roméo, ce gros feignant se ferait prier et négocierait sa présence en échange de pizzas au thon !

Auprès de la police : Elle a reçu une lettre par mail envoyée depuis un cybercafé très fréquenté. Dans l'intérêt du scénario, le gérant sera incapable d'identifier son auteur qui a payé en liquide. Il viendrait d'un ami de Miki. Le document informe la police que la jeune femme était en couple avec un Kakujin jaloux, violent et



très dangereux. Cet homme très discret serait à la tête d'une organisation de Kakujins cherchant à prendre le contrôle du pays. L'auteur désire rester anonyme, craignant pour sa vie. Un individu non identifié, probablement un Kakujin, a été vu s'éloignant de la scène de crime au volant d'une jeep verte dont le dernier numéro d'immatriculation est un 6. Un témoin anonyme a prévenu la police depuis une cabine téléphonique. L'homme est un colosse chauve. Les forces de police savent que Takeshi était à Tokyo pour une semaine dans le but de conclure un contrat concernant une exploitation forestière au Brésil. Son chauffeur a

déclaré que son patron était stressé depuis trois jours, sans qu'il sache pourquoi. Il a déclaré que la veille une grosse berline noire aux vitres teintées avait failli l'écraser. Devant la menace de l'organisation terroriste et pour éviter toute panique, l'homme a été mis en sécurité à la campagne.

Sur Hiro Takeshi : Cet homme âgé de 35 ans était le fils unique de Homore Takeshi. Après de brillantes études de commerce à l'étranger, il a repris la tête du groupe. Son père gravement malade n'a pu s'opposer à sa politique de modernisation. Pour améliorer la productivité, il a décidé



il y a cinq ans des mesures très impopulaires (emploi de main d'œuvre étrangère, importation de matières premières, rumeurs de délocalisation, importante mécanisation, etc.). On ne lui connaissait ni ennemis, ni vices. Cet époux respectable était marié à Saeko Takeshi depuis cinq ans. Pour plus d'informations sur elle, reportez vous à l'encart « Portrait d'une veuve noire ».

PORTRAIT D'UNE VEUVE NOIRE

Saeko Takeshi est la fille cadette d'un riche industriel. Brillante et ambitieuse, elle a suivi des études de commerce international. Sa relation et son mariage rapide avec Hiro Takeshi sont le fruit d'une manipulation qui n'a pas tenu ses promesses. L'homme était certes intrépide et moderne en affaires, mais conservateur et contemplatif en privé. Se retrouver cantonnée à un rôle d'apparat digne d'une potiche améliorée a fait naître en elle un profond ressentiment envers son époux. Consciente de l'influence politique que pourrait avoir son couple, elle s'est vivement intéressée au phénomène Kakujin. Discrètement, elle a soutenu le parti Bushido qui leur est hostile. À force de sourires et de manipulations astucieuses, elle a mis sur pieds une cellule action. Pour ce faire, elle a séduit et instrumentalisé Kiba Haburame,

le leader actuel du parti. Ensemble ils ont préparé l'assassinat de Hiro Takeshi. La cellule action était d'accord pour que le traître (au vu de sa politique industrielle) devienne un martyr. Ainsi il aiderait la cause, notamment dans sa lutte contre les démons venus avec l'Éveil. Une fois l'attentat réalisé, un imprévu a bousculé les choses. Un membre du groupe avait décidé de faire chanter Saeko concernant le meurtre de son mari. Elle allait le voir pour acheter son silence, voire pour le réduire au silence. Cette femme est un guerrier dont la volonté ne semble pas avoir d'autre limite que son énorme ambition. L'échange s'est envenimé, et c'est à ce moment que le Huran a débarqué. Fou de rage, il avait réussi à avoir l'adresse de l'hôtel d'un des assassins de sa femme. Profitant de cette diversion inattendue, la jeune femme a abattu son ex-associé d'une balle en pleine tête. Elle s'est faite ensuite passer pour une veuve vengeresse auprès du mercenaire. Un plan venait de germer dans son esprit : faire assassiner la cellule action par le Kakujin forcené. L'intérêt est double : effacer toute trace de sa participation dans l'attentat et mettre en avant le problème Kakujin. Ainsi, elle fait monter son parti en puissance et s'en assure la direction. Elle a donc proposé au Huran de l'aider dans sa



vendetta, en lui fournissant les informations et le matériel nécessaire.

Citation : *Tu m'a écrit autrefois quelles sont les quatre vertus majeures : sagesse, justice, force morale et tempérance. Quand j'ai lu cette liste, j'ai su que je n'en avais aucune. Mais j'ai d'autres vertus, père. L'ambition, qui est bien une vertu quand elle conduit à exceller. L'ingéniosité, le courage, peut-être pas sur un champ de bataille, mais... il y a plusieurs formes de courage. Le dévouement, à ma famille et à Moi.*

En termes de règles :

Fiche signalétique :

Nom : Saeko Takeshi / Âge : 25 ans /

Taille : 1,65 m / Poids : 55 kg

Caractéristiques :

Force : 1 / Mental : 3 / Agilité : 3 /

Perception : 2 / Précision : 2 / Social

: 4 / PV : 6 / PM : 9 / Défense : 0

Talents :

Armes à feu, Sport, Séduction, Discrétion, Conduite

Équipement : Pistolet léger, tenue chic et sexy, gadgets high-tech variés

Pour quelques inspirations physiques : voir Saeko Nogami

LE FEUX AUX POUDRES

Un flash d'information peut rehausser la tension autour de votre table de jeu. Saori Mikina a reçu des informations concernant un email

envoyé à la police. La source anonyme serait un proche de la serveuse. Elle affirme que le compagnon de la jeune femme était un Kakujin très jaloux. Il aurait menacé M. Takeshi par téléphone et aurait tenté de l'écraser. L'homme d'affaires n'ayant pas quitté l'hôtel où travaillait la fille, il aurait voulu supprimer son rival. La présentatrice conclut sur la prudence à observer face aux Kakujins, qui ne sont après tout pas des humains. Ensuite vient un reportage sur les Kakujins et la violence. Il est fait de courtes vidéos amateur montrant un mini Godzilla ravageant un centre commercial avant d'être abattu par la police ; un robot éventrant des voitures pour boire leur essence ; enfin un vampire au bras de deux adolescentes visiblement envoûtées qui fait un clin d'œil lascif à la caméra. Si les PJ cherchent à savoir comment la presse s'est procurée les vidéos, il peuvent apprendre qu'elles leur ont été envoyées par un email (bien sûr intraçable).

Histoire d'assombrir la journée de vos PJ, et de combler vos joueurs en mal d'action, voici un petit événement facultatif. La haine anti-Kakujins s'éveille à nouveau depuis l'attentat du Jiraya. Une bande de lycéens conservateurs a décidé de réagir brutalement. Ils choisissent



sent donc une cible proche de leur établissement pour aller casser du « dessin-à-tuer », comme on appelle les Kakujins dans les milieux extrémistes. Le hasard fait qu'il s'agit de la pension des Mimosas à une heure où elle est peu fréquentée. Les « jeunes croisés » débarquent le visage masqué, avec bâtons de kendo, bombes de peinture et caméscope pour filmer leur action. Ils sont très motivés pour faire payer le patron. Ce sale *gaijin* (« étranger ») héberge et nourrit des démons ! Vous pouvez les mettre en scène comme une bande d'adolescents fanfarons, ou comme une bande de skinheads vio-

lents. Dans cette optique, la scène du supermarché dans *American History X* peut être une bonne source d'inspiration. À vous de voir si la police, voire les journalistes (notamment Saori Mikina), arrivent sur les lieux. Cet événement pourrait déboucher sur une belle scène de diplomatie, spécialement si les ados se plaçaient en victimes...

Quand vous estimez que vos joueurs sont prêts, lancez-les sur la trace du Huran. Après tout, l'Oracle a vu une explosion les conduire jusqu'à la grande Faucheuse. Ils ne devraient pas oublier qu'ils ont une





épée de Damoclès au dessus de la tête. Un flash d'information de leur amie Saori Mikina va leur donner une piste à suivre. Ce matin, la jeep du suspect aurait été vue près de Nikko à 140 km au nord de Tokyo. Le reportage se fait en direct de la ville. Il montre que la population se regroupe en comités de défense anti-Kakujins, mené par le parti traditionaliste Bushido. Cette organisation est très respectée et populaire dans la région. Elle est d'autant plus remontée que la famille Takeshi l'a toujours soutenue et qu'elle est à l'origine de la fondation de la ville au VII^e siècle. Un jet de Connaissance du Monde

Contemporain permet de savoir que durant l'ère Meiji beaucoup de nobles japonais sont devenus des chefs d'entreprises. Il y a ici de fortes chances que la plupart des employés natifs de la région se considèrent comme des vassaux des entreprises Takeshi. La mort de son dirigeant passe d'autant plus mal qu'elle est attribuée à un terroriste Kakujin. Le reportage montre aussi des barrages filtrant tous les accès menant à la ville. La police ou les milices du parti enjoignent les Kakujins à ne pas séjourner dans la ville. La ville est desservie par le train et une compagnie de bus. Enfin, la journaliste conclut



sur le respect qu'elle éprouve pour les Nikkoïtes qui ont maintenu leur traditionnel carnaval.

PORTRAIT D'UN VENGEUR : LE HURAN

Ce Kakujin est issu du manga *Le Chasseur de la ville*. C'est un univers proche de celui de *Nicky Larson*. Dans ce monde, le Huran est un mercenaire devenu cyborg. Après avoir fait équipe avec Rioji Saeba, il a rencontré Miki. Ils se sont mariés, ont acheté un café et Rioji ne faisait pas souvent appel à lui. Bref tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes. Arriva l'Éveil, le Kakujin le vécut très mal. Perte de ses repères, de ses projets d'avenir, bref seul Miki l'empêchait de sombrer. Quand il apprit la nouvelle de l'attentat, tout bascula. Sa nature instinctive voire primitive prit le dessus. D'abord il voulut s'informer. Il se heurta ainsi aux forces de l'ordre, aux journalistes et à des mecs louches. À force de « persuasion », ces derniers lui donnèrent les informations qu'il désirait. Il pouvait poursuivre sa quête de vengeance. Après les renseignements, l'action : faire payer les assassins. Arrivé sur les lieux, il fut (de son point de vue) pris de vitesse par la veuve de l'autre victime. Elle lui proposa de faire cause commune. Il en arriva donc à l'étape trois de son raisonnement. Après la colère brûlante,

le passage à la glaciale exécution. Il partit donc pour Nikko et planifia les moyens de se venger. La particularité est qu'il n'a pas décidé de la suite. Le personnage est au bord de l'implosion. Il est capable de basculer dans n'importe quelle direction. Il pourrait tout autant se suicider que devenir un *serial killer* anti-humain. Il n'a qu'une peur : les chats, surtout les chatons !

Citation : « Si vous avez des larmes, préparez-vous à les verser. »

En termes de règles :

Fiche signalétique :

Nom : Kenji dit Le Huran/ Manga

d'origine : *Le Chasseur de la ville* /

Classe : Robot / Âge : 35 ans

Taille : 2,20 m / Poids : 2 tonnes

Caractéristiques :

Force : 5 (7) (35) / Mental : 2 /
Agilité : 3 (2) / Perception : 5 (20)
/ Précision : 2 / Social : 1 PV : 11 /
PM : 8 (18) (36) / Défense : 0 (5)
(10)

Pouvoirs :

Micro-ondes Niv. 2, Autoréparation
Niv. 3, Blindage Niv. 1, Scanner sensoriel
Niv. 2, Vérins hydrauliques
Niv. 3

Talents :

Armes à feu, Bagarre, Esquive, Parade, Pièges

Atouts & Handicaps :

Personnage robot, Réserve mentale,



Objet manga (batterie supplémentaire, Points de Maho x2), Allergie (eau), Faiblesse avec un règne (Félin), Mauvaise récupération de PM
Équipement : Batterie supplémentaire, tenue de militaire, véhicule tout terrain

Pour quelques inspirations physiques : voir Umibozu.

II PAINS DE C4 POUR UNE

VILLE EXPLOSIVE

INSTALLATION DU DISPOSITIF

Une fois sur place, les PJ devraient vite comprendre qu'ils vont devoir faire profil bas. Les barrages filtrants sont effectivement en place, mais pas seulement... Pour se protéger, les habitants de Nikko ont décidé de mettre en place une banque de données sur les Kakujins. Ils invitent tous ceux qui entrent à communiquer les informations sur ceux qu'on appelle ici les démons ou les « dessin-à-tuer ». Les postes extérieurs de la ville ne rassemblent que les informations les plus simples et distribuent des tracts haineux. Le centre culturel a été reconverti en bibliothèque de la délation. On y entrepose et fait parvenir les lieux de résidence de Kakujins, les dé-

tails de leur vie, leurs forces et leurs faiblesses, des portraits robots, etc. Si vous avez une âme de MJ démoniaque, vous pouvez demander un jet de chance à vos joueurs pour savoir si leurs personnages sont connus de la ville. L'atmosphère électrique de la ville est entretenue par la campagne d'affichage du parti Bushido qui présente Hiro Takeshi en martyr.

Pour relever la sauce et inciter les PJ à se positionner face au « problème Kakujin » comme l'appellent les médias, voici un petit événement optionnel. Il est assez pratique comme point de départ pour leurs recherches. Alors qu'ils circulent dans la ville, ils sont pris dans un attroupement qui s'agrandit rapidement. Un mage baba cool vient de reprendre son apparence d'elfe au milieu d'un groupe qu'il a rassemblé. Il se lance dans d'esthétiques démonstrations de ses pouvoirs liés au feu. Tout en faisant cela, il prône l'amour et la paix entre Kakujins et humains. Assez vite, il est pris à partie par la foule qui l'accule dans le jardin public. Son refus de la violence et sa faible réserve de Maho l'empêche de réagir. La foule en colère l'accuse d'un incendie ayant coûté la vie à un paysan et à son fils. En réalité, c'est le Huran qui les a enfermés dans la grange après



qu'ils y soient rentrés pour éteindre le feu. Des membres du parti prennent la tête du regroupement, l'en-

flammant définitivement. Ils lancent des pierres sur le mage qui se protège en utilisant ses dernières réserves de



Maho. Si vos joueurs n'interviennent pas, ils attacheront le Kakujin avant de l'exécuter en lui tirant une balle en pleine tête. Avant que cela n'arrive, les PJ peuvent certes agir mais aussi la police. À vous de voir s'ils peuvent raisonner la foule ou lui faire suffisamment peur pour l'empêcher d'exécuter l'elfe.

Derrière ce moment haut en couleur se cache un filon d'informations. L'elfe Gallenthael a vu un Kakujin chauve de plus de deux mètres dans la forêt de Kobaiachi. L'homme adressait des prières à ses ancêtres pour qu'ils l'aident à venger sa femme. Le mage ayant la capacité de reconnaître les Kakujins, il est formel quant à la nature de l'individu. Il connaît bien les lieux et peut donner plusieurs informations dessus suivant vos besoins.

PORTRAIT D'UN BABA COOL AUX OREILLES POINTUES

Gallenthael est issu du manga *Comme un elfe sur sa branche*. Il y raconte les aventures enfantines d'un elfe magicien maniant le feu. Sa grande foi dans la force de l'amour et du courage est sa plus grande force. Ce hippie d'un autre genre s'est retrouvé projeté dans la forêt de Kobaiachi. Il a longtemps communiqué avec la nature environnante et s'est informé grâce à des

Kakujins de passage. Il est venu en ville pour que l'amour triomphe !

Citation : « Faites l'amour pas la guerre. »

En termes de règles :

Fiche signalétique :

Nom, Prénom : Gallenthael Na Tawarwaith / Manga d'origine : *Comme un elfe sur sa branche* / Classes : Mage et Collectionneuse / Âge : 321 ans / Taille : 1,62 m / Poids : 48 kg

Caractéristiques :

Force : 1 / Mental : 5 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 3 / Social : 3 / PV : 7 / PM : 11 (21) (84) / Défense : 0

Pouvoirs :

Points de Maho X 4 (Mages), Boule de feu, Niv. 1 (Mages), Bouclier Niv. 1 (Mages), Magie Niv. 3 (Collectionneurs), Changement d'apparence, Reconnaître les Kakujins

Talents :

Enquête, Esquive, Armes à distance, Baratin, Art

Atouts & Handicaps :

Réserve mentale, Sauvetage ultime, Besoin corporel spécifique (consommation de feuilles d'arbres), Douillet, Faiblesse avec un règne (animal)

Équipement : Dague, arc, 10 flèches



Si les PJ s'adressent aux forces de l'ordre, ils peuvent en apprendre plus sur le paysan décédé. Il s'agissait d'un ancien employé du groupe Takeshi, apprécié de tous et champion de tir à l'arc traditionnel (Kyudo). D'ailleurs, il n'est pas le seul retraité à avoir trouvé la mort ces derniers jours. Danzo Ishiba a laissé ouvert le gaz et a fait exploser sa demeure en allumant une cigarette. Heureusement, la maison était un peu à l'écart et il n'y a pas eu plus de victime à déplorer. On ne lui connaissait aucun ennemi. Le retraité de Takeshi Forêt faisait parti du club de tir à l'arc de la ville. Ce club est constitué de natifs de la région presque tous membres du parti Bushido.

Au commissariat, par la ruse ou le piratage informatique, ils apprennent à peu près les mêmes choses. En cherchant bien, ils peuvent aussi découvrir qu'un petit 4x4 du ministère de l'environnement a été volé. On soupçonne le Kakujin surnommé le Démon de Jiraya de s'en servir. Le véhicule a été aperçu à deux reprises en ville. De plus, il a été flashé sur la route 59 à une vingtaine de kilomètres de la forêt de Kobaiachi. Cette information n'est pas divulguée à la population pour éviter toute panique qui verrait la fin du carnaval de la ville.

Ils peuvent en apprendre plus sur le bois via l'elfe, l'office du



tourisme ou sur le blog « kobaiïachihanté ». Cet espace végétal est connu pour son lac et pour le brouillard qui l'envahit régulièrement. Le blog leur permettra de découvrir que la zone a été toujours sujette à des histoires de fantômes (amoureux se suicidant dans le lac, guerriers protégeant les bois, etc.). Il y a quelques années, le garde-chasse s'est suicidé après avoir assassiné sa femme qui l'avait trompé. Sa demeure serait hantée par son esprit dément. En se rapprochant de ces jeunes (par email par exemple), ils seront mis au courant du départ suspect d'une de leurs amies après y avoir passé une nuit complète. Le jeune fille aurait compris le vrai

sens de la vie et serait partie pour les États-Unis. Ils doutent de cette version car ils n'arrivent pas à la contacter. En réalité, la jeune fille a surpris le Huran qui la retient prisonnière le temps d'exécuter sa vengeance.

Si vos joueurs n'allaient pas dans cette direction, vous avez à votre disposition un joker : Rioji Saeba. Ce pervers sympathique est très inspiré de Nicky Larson. Il est en ville à la recherche de son ami pour l'empêcher de faire une bêtise. Il est arrivé ici grâce à l'Oracle qu'il avait consulté pour en savoir plus. Coïncidence ou résultat du talent de la voyante, il est tombé sur eux à l'endroit où il était censé les retrouver. Bien sur, il s'agit du lieu qui vous arrange, c'est ça un moment prophétique ! Sa nature très ambivalente vous permet de le faire arriver de n'importe quelle manière. Le style très classe, chevalier des temps modernes, peut tout à fait lui convenir notamment si vous avez des joueuses. Par contre, c'est un gros dragueur à tendance amateur de petites culottes comme l'indique le portrait qui suit. Dans cette optique, il peut tout aussi bien apparaître poursuivi par une horde de femmes recherchant un satire, ou se cachant d'elle. Ce personnage est donc une aide pour les PJ, qu'il est possible



d'utiliser de presque toutes les manières possibles. Il a à sa disposition en plus de son talent de tueur à gages et de son Austin mini rouge pas mal de renseignements intéressants. Tout d'abord, il connaît parfaitement le Huran. Ainsi, il peut leur donner tous les éléments du portrait de ce dernier. De plus, d'après lui et connaissant son ancien partenaire, il a dû s'établir dans un endroit anonyme offrant cachettes et voies de repli. La forêt de Kobaïachi lui semble la meilleur option.

PORTRAIT D'UN CHASSEUR AMATEUR DE CULOTTES

Rioji Saeba est très fortement inspiré de Nicky Larson. Ce personnage est aussi issu du *Chasseur de la ville*. Il est l'ami et ancien partenaire du Huran. Ryô Saeba est un nettoyeur – un tueur à gages. Ses spécialités résident essentiellement dans l'investigation et le travail de garde du corps et parfois de tueur. L'Éveil ne l'a pas trop dérangé. C'est un survivant dans l'âme. Il a vite retrouvé des femmes, des affaires et sa vie de patachon. Il a eu vent des recherches du Huran. Craignant que son frère d'armes ne dérape, il part à sa recherche. Derrière son côté délirant et un peu pervers, il cache une certaine tristesse. Tout comme le Huran il a perdu un être cher, son assistante et son amour

inavoué Kaori Makimura. Personnage pratique autant que profond, n'hésitez pas à vous en servir dès que le besoin s'en fait sentir.

Citation : « Ombre et Poussière. »

Fiche signalétique :

Nom, Prénom : Rioji dit Ryô Saeba
/ Manga d'origine : *Le Chasseur de la ville* / Classe : Classique / Âge : 35 ans / Taille : 1,95 m / Poids : 80 kg
Caractéristiques :

Force : 4 / Mental : 2 / Agilité : 5 (10) Perception : 3 (5) (10) / Précision : 3 / Social : 1 / PV : 13 (26) / PM : 6

Défense : 0 (10)

Pouvoirs :

Perception X 2, Agilité X 2, Endurance X 2, PV X 2, Invocation d'un colt Python 357 Magnum Niv. 2

Talents :

Arts martiaux, Mêlée, Esquive, Armes à feu, Discrétion

Atouts & Handicaps :

Empathie avec un pouvoir (Invocation d'une arme à feu), Augmentation de caractéristique (Perception), Folie (amateur de petites culottes), Addiction (Femmes), Nyctalope

Équipement : Pistolet lourd, couteau papillon, téléphone portable, Austin mini rouge



DES PLANS POUR LA SUITE

La forêt bien qu'étendue est facilement utilisable pour le scénario car elle ne dispose que d'une unique route menant à la maison de l'ancien garde forestier. Une petite piste s'écarte pour aller jusqu'au lac où le Kakujin vengeur y camoufle son véhicule. La demeure abandonnée n'est pas le campement principal du Huran qui y serait vite surpris. Il s'agit d'une zone de travail piégée. C'est une petite maison avec un garage, tous les deux à l'abandon. La plupart des objets, voire des meubles, ont été emportés par des gens peu scrupuleux ou des jeunes voulant un trophée après y avoir passé la nuit. Seul le sous-sol auquel on accède par un escalier a été investi et piégé par le Kakujin vengeur. Il a installé un fil relié à une grenade dans les escaliers. Il débouche sur une pièce de stockage vide et sur une porte. Elle est reliée à un fusil de chasse qui se déclenche quand on l'ouvre. Elle barre l'accès à un ancien atelier de bricolage. On peut y trouver tous les documents utiles à l'attentat. Ainsi, il y a des documents sur le défilé à venir, le plan de son cortège avec le club de tir à l'arc zen gribouillé nerveusement et un plan d'évacuation des eaux usées. Côté matériel, ils peuvent s'emparer de deux passe-partout, l'un pour les entrepôts de Takeshi Forêt et l'autre

pour les égouts. Des lampes frontales et une tenue d'ouvrier d'entretien Takeshi Forêt taille XXL sont aussi présentes. Pour les engins explosifs, il n'y a que des caisses de matériel électronique ouvertes. Leur contenu permet de faire des éléments nécessaires pour des bombes. Enfin, le dernier petit cadeau du Huran est une mine antipersonnelle dissimulée dans le cousin d'un fauteuil.

Plusieurs détails pourraient faire comprendre que le mercenaire a un autre point de repli. Il n'y a aucune trace de couchage ou de nourriture. De plus, derrière la maison, un observateur attentif peut remarquer la piste d'un passage fréquent vers l'intérieur de la forêt. L'individu a des pieds énormes et a laissé des empreintes très profondes.

Le véritable campement du Huran se trouve à un peu plus de 500 mètres de l'habitation du garde forestier. Il est entouré de pièges tels que des mines ou des fosses à pieux. Si vous avez vu *Rambo*, ce passage pourrait ressembler à la traque dans les bois avec les dispositifs maison de l'ancien soldat du Vietnam.

Le campement en lui-même est délimité par des piquets recouverts de filets de camouflage. L'endroit est relativement épuré. Un feu de camp éteint avoisine un autel shinto fait



d'un gros rondin. Sur ce bloc de bois on peut remarquer, outre l'encens et le napperon traditionnel, deux photographies. Il s'agit d'un portait de Miki tout sourire faisant la cuisine et d'une photo d'identité d'Hiro Takeshi. Ce genre de petits souvenirs ne pouvant venir que de proches, ils désignent les époux des défunts. Moins bucolique et plus terre à terre, deux tentes canadiennes sont aussi présentes. L'une est déchirée et recousue grossièrement. Elle renferme un véritable arsenal (couteau de survie, pistolet, bazooka, M16). Moins barbare, on y trouve aussi une trousse de secours et tout le matériel

de camping pratique. Plus singulier, des objets fournis par Saeko Takeshi devraient attirer l'attention des joueurs. Il y a un briquet de luxe en or appartenant à la veuve noire et des dossiers du personnel de Takeshi Forêt. Ils concernent une dizaine d'individus tous membres du même club de tir à l'arc et d'âges différents. L'un d'eux a été retrouvé mort à Tokyo le soir même de l'attentat, un autre est celui qui a brûlé dans sa grange et le dernier est le petit vieux mort à cause de l'explosion au gaz.

Dans la deuxième canadienne, Shizune Komizawa est bâillonnée et attachée pieds et poings par des me-



nottes. Elle ne risque pas de s'échapper, étant reliée à un arbre par une chaîne. La jeune femme aux allures de punkette est l'étudiante « partie pour les États-Unis ». Elle ne sait rien, si ce n'est que le Huran l'a traitée du mieux qu'il pouvait sans qu'elle sache pourquoi il la retient. Il lui a juste dit qu'il avait des choses à faire. Elle n'a pas connaissance de sa complice car ces deux-là ne se voient qu'à la maison du garde-forestier. Le mercenaire fait de violents cauchemars et hurle dans la nuit. Il a même détruit sa tente il y a trois jours. Le Kakujin lui a dit qu'elle serait bientôt libre, demain ou après-demain au pire. Dans tous les cas, sa famille sera prévenue par un ami à lui. Ce PNJ est totalement à la disposition de votre intrigue. Elle peut être traumatisée par sa séquestration qui n'est le fruit que de la malchance. Elle est tombée sur le Huran en train de fabriquer une bombe. Elle peut avoir de la compassion pour le mercenaire s'il lui a raconté son histoire. Son comportement pourrait aussi dépendre de votre groupe. Imaginez la belle se faisant sauver par un vampire ou un pokémon !

S'ils attendent le Huran, il leur livrera probablement ses émotions. C'est un homme brisé et à deux doigts de la folie. Il se sent per-

du dans un monde différent du sien. Cet ancien mercenaire n'avait que son amour dans ce monde, ceux qui l'ont assassiné doivent mourir. Il en a fait le serment et est capable de tout pour arriver à ses fins. En cas d'agression, il anticipe en dégoupillant une grenade qu'il lancera de toute façon pour s'enfuir. Au cas où la situation dégènerait, le PNJ Rioji Saeba peut servir à temporiser. Il peut déjouer les attaques du Huran, le tenir un temps en respect ou tout simplement proposer son aide.

III RENCONTRES

EXPLOSIVES

L'ordre des événements n'est qu'une proposition. Ils peuvent être interchangés voire érudés.

LE FIL ROUGE SUR LE BOUTON ROUGE

L'ambiance festive de la ville ferait presque oublier les barrages anti-Kakujins des abords. Les rues que doit emprunter le cortège sont bondées. Les chars qui vont y défiler sont ceux des associations sportives, artistiques et historiques, des écoles et des confréries des commerçants. Si vous désirez lui donner plus de



couleur locale n'hésitez pas à utiliser le Nikko Toshogu Fall Festival. L'atentat se déroulant en sous-sol, il y a peu de chance que les PJ s'attardent parmi la foule. Pourtant, ils pourraient y entendre un message important. Il passe par les haut-parleurs municipaux annonçant que les petits « Rioji Saeba » et « Huran » attendent leur parent au stand « Découverte de nos montagnes » de la gare municipale. Ce message sera répété plusieurs fois. Sur place, une affiche attire particulièrement l'attention. Il y a été imprimé « XYZ » encadré par deux défenses de sanglier et « lac Kobaïachi ». Cette technique de message est utilisée par tous ceux qui veulent contacter Rioji Saeba dans son manga d'origine.

Sous terre, le Huran est à l'un des trois endroits mentionnés sur la carte, celui qui vous arrange bien sur ! Seul Rioji ou des chats pourront vraiment le mettre en difficulté. Il n'a pas peur de mourir et est entouré d'explosifs rendant délicate toute attaque contre lui. Il attend juste que le char qu'il vise passe à l'angle de la rue Tsukasa. Il en sera informé grâce à un talkie-walkie branché sur la fréquence de la voirie municipale. Une fois qu'il entend cette annonce, il sait que la bombe doit être amorcée et explosera dans les cinq minutes, dé-

truisant la rue sur cinquante mètres. Le timing est un élément de tension, le Huran poussera les PJ à partir pour sauver leur vie, leur donnant plusieurs raisons. Ils n'ont pas à mourir pour un monde qui n'est pas le leur. Ces gens ne sont pas de la même espèce qu'eux et cherchent les détruire. Rioji peut parvenir à désarmer le Huran qu'il faudra ensuite maîtriser. Cette tâche est tout à fait réalisable si les personnages ont un chat avec eux. La suite dépendra sûrement de cet événement. Au cas où vous voudriez les orienter vers le lac, l'Oracle peut vous aider. Elle a eu une vision d'eux brandissant une clef marquée du kanji « vérité » au bord d'un lac.

DERNIERS INSTANTS...

Kiba Haburame est un ancien otaku et un fervent membre du parti Bushido. Il a adopté leurs idéaux : protéger et défendre les valeurs japonaises, servir l'empereur du Japon et contribuer à la restauration de son pouvoir. Ce quadragénaire sait qui est le Huran pour avoir adoré lire ses aventures dans les numéros spéciaux qui lui étaient consacrés. Il connaît aussi très bien Rioji et a écrit le message à la gare. Il a surpris les regards de Saeko qui lui a proposé de se joindre à elle dans son ascension. Son manque de scrupules et surtout avoir entendu un de ces appels au Huran



l'ont convaincu qu'elle ne servait qu'elle et non leur cause. Il a essayé de convaincre ses amis de la cellule action mais sans succès. Il veut tout avouer au Huran. Il désire lui demander son pardon ainsi que l'autorisation de se faire seppuku (un suicide ritualisé). Habitué de la demeure des Takeshi, il est capable de fournir la plupart des détails pratiques. Des PJ psychologues pourraient même obtenir son aide en jouant sur sa culpabilité, voire sur sa soif de pardon. Autrement, ce personnage pourrait poser problème aux joueurs dans le sens où désirant se faire seppuku, il devrait demander à être assisté.

L'EXPLOSION FINALE

La fin du scénario se déroule au château Takeshi. La grande demeure est au centre d'une énorme propriété avec son complexe sportif, ses écuries, un hélicoptère et surtout un immense jardin zen¹. La maison est énorme et bien gardée. Elle abrite Homore Takeshi, le père de feu Hiro Takeshi. Le vieil homme est intubé et ne peut plus quitter son lit. Il est entouré de deux gardes du corps du genre massif et yakusa. En cas de face à face, il ne cachera pas son mé-

1 Voir <http://www.parc-oriental.com/le-parc/le-parc-en-images>

pris pour les Kakujins. Pour lui, les « dessin-à-tuer » sont des démons dont le but est de corrompre la jeunesse. Pour autant, il peut être sensible à toute information concernant la mort de son enfant. Le vieux renard sent que sa belle-fille ne lui dit pas tout. Il n'a pas encore agi contre elle par respect pour la mémoire de son fils. Dans le cas où la culpabilité de Saeko serait établie, il la fait convoquer. Les PJ seront probablement mis à l'écart, seul le Huran sera autorisé à rester. Cette scène pourrait être simplement narrée, les PJ se trouvant dans une autre pièce et assistant à l'entrevue par le biais d'écrans de télésurveillance. Le vieil homme n'a plus d'héritier, se sait condamné et est suffisamment riche pour éviter toute condamnation. Il fera sûrement justice lui-même via ses gardes du corps, à moins qu'il ne laisse le Kakujin s'en charger.

Si les joueurs cherchent Saeko, ils la trouveront dans le parc à l'abri des regards indiscrets. Elle a transformé l'atelier de peinture de son mari en bureau de campagne. La veuve noire a probablement quelques gardes voire des fidèles du parti pour assurer sa protection. Son tempérament froid et calculateur devrait probablement l'amener à rencontrer toute



personne prétendant avoir des informations sur l'attentat. Bien sûr, elle n'hésiterait pas à faire disparaître tout Kakujin en déclarant qu'il en voulait à sa vie. Sa garde lui étant totalement dévouée, le bain de sang sous les cerisiers en fleur est tout à fait jouable. Ce face à face certes convenu devrait vous permettre ainsi qu'à vos joueurs de tirer au clair les différents éléments du scénario. Il leur reste encore à éviter que la prophétie ne s'accomplisse. Pour cela, ils doivent étancher la soif de vengeance du Huran. Le moyen d'y parvenir ne dépend bien sûr que de vous. Pour autant, si vous estimiez que le Kakujin se sentait lésé, il vous reste un joker. Le mercenaire est en possession de plusieurs grenades. Il n'hésitera pas à se faire sauter en emportant avec lui Saeko et tous ceux dans le champ de l'explosion. Si les PJ étaient pris dedans, la prophétie de l'Oracle se serait réalisée.

OLIV VAGABOND

SOURCES D'INSPIRATIONS

Base de référence pour Nicky Larson

: <http://accityhunter.free.fr/personnages.php> (tous les personnages cités dans la partie « inspiration physique » des portraits y ont leur photo)

Pour en savoir plus sur le Shinto :

http://jacques.prevost.free.fr/cahiers/cahier_20.htm#a8

Informations sur la ville de Nikko :

http://www.clickjapan.org/Guide/guide_japon_villes_nikko.htm





Créatures d'Antan

Pin-up & Lion des cavernes