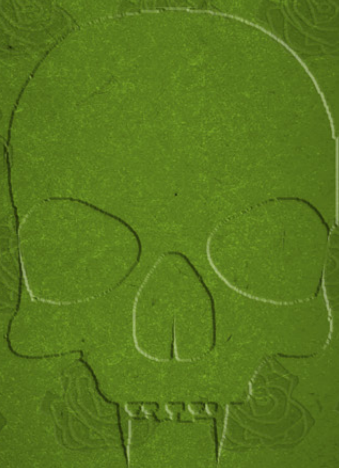




N° 13

draudeur

e-zine de jeu de rôle





Bonne lecture !

Rédacteur en chef : Jérémie Coget.

Auteurs : Jérôme «Loludian» Barthas, Jérôme « Sempaï » Bouscalt, Jérémie Coget, Romain Darmon, Genseric Delpature, Romuald « Radek » Finet, Alban «Doc Dandy» Le Collen, Odillon, Martin Tony, Nicolas Swiathowski aka CCCP, Olive Vagabond.

Correcteurs : Jean Marc Dumartin, Côme Feugereux, Laurent Sere.

Illustration de couverture : Pascal Coget.

Illustrateurs : Pascal Coget, Jérémie Coget, LeDupontesque.

Maquette : Pascal et Jérémie Coget.

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

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

104951756245251

SOMMAIRE

page 5 - Le club des jeuderologues

page 6 - Boule de cristal

Chroniques ludiques

page 10 - Les héros du Magnamund

page 12 - Crimes : Livret découverte

page 16 - Crimes : La Chaux-de-Fonds 1904

page 20 - Jaune Radiation

page 24 - Byzance An 800

page 30 - Les Lames du Cardinal

page 36 - Sombre 3

page 40 - Millevaux

page 45 - Manuel de l'Équipement

page 49 - Museum

Inspi.

page 56 - Faites Entrer l'accusé n°3

page 70 - Les Princes d'Ashora

page 72 - L'île aux chimpanzés

page 74 - Le ciné m'a tuer

Univers et aides de jeu

page 84 - BIA, nouvelle

page 90 - Etablir un contrat ludique

page 96 - Elro les Bons Tuyaux 11

Scénarios

page 110 - Krystal

page 126 - Oikouménè

page 138 - Hexagon Universe

page 154 - Créatures d'Antan

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

DS GALAXIES

L'ENCYCLOPÉDIE DES CONSTELLATIONS

DISPONIBLE



STUDIO 

LE CLUB DES JEUDEROLOGUES.

Initiation





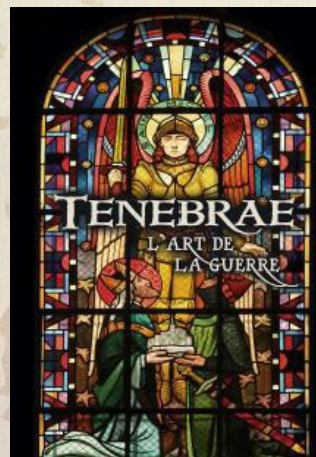
XII Singes

les12singes.com

- 6 *Voyages en Extrême-Orient* : nouvel opus dans la gamme 6..., ce recueil de scénarios nous présente 6 scénarios se déroulant dans le Japon, il devrait arriver sur nos étagères courant mai.

- *Hexagon : Apocalypse* est une campagne, pour comme d'habitude sauver le monde, et elle est disponible.

- *Tenebrae* : encore un nouveau supplément de sorti, *l'art de la guerre*. Outre des tactiques et manœuvres martiales il propose une campagne en trois épisodes.



7^e Cercle

www.7emecercle.com

- *Z-Corps* : la deuxième impression du livre de base est épuisée, une troisième est donc lancée. Le 7^{ème} Cercle en a profité pour créer un pack limité collector.

Agate Éditions

www.agate-editions.com

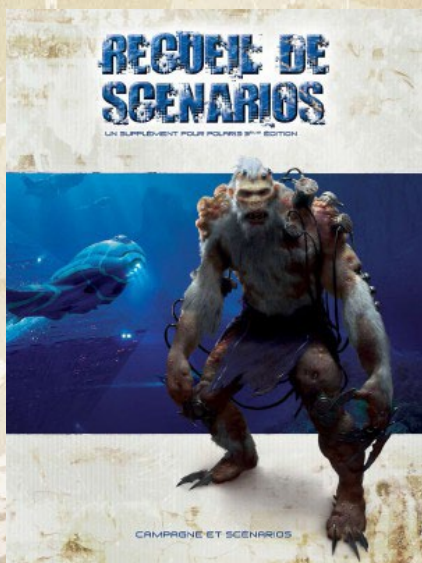
- *Les Ombres d'Esteren* : En attendant le troisième volet de la campagne Dearg, une souscription (*kickstarter*) a abouti avec grand succès (137 000 \$) pour la traduction en anglais du *Monastère de Tuath*. Cette souscription a aussi permis de proposer une version collector en français du supplément.

Agektion Éditions

www.editions-agektion.com/

Le Dernier Bastion : Le Manuel des Braves et le *Recueil du Meneur* devraient arriver

courant mai dans toutes les bonnes crémeries. Rappelons que ce jeu médiéval-fantastique a été financé lors d'une souscription fin 2012.

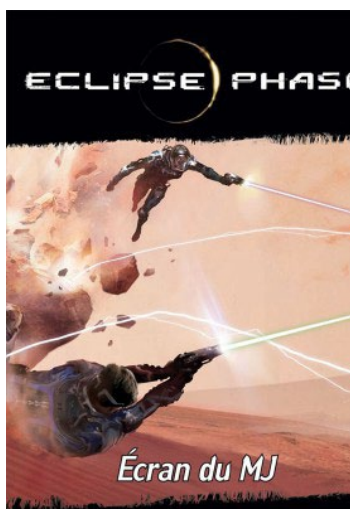


Black Book

www.black-book-editions.fr

- *Polaris : le Guide Technique* et un *Recueil de scénarios* sont les deux premiers suppléments à voir le jour après la souscription réussie pour permettre la production de 6 suppléments pour ce jeu. Il devrait arriver dans nos boutiques au mois de mai.

- *Eclipse Phase : L'écran du mj* arrive !



Département des Sombres Projets

www.sombresprojets.com/

- *Mournblade : L'Oeil du Sorcier* est en cours de finalisation.

Écuries d'Augias

www.ecuries-augias.com

- *Crimes* : il se prépare une deuxième édition pour ce jeu. Ainsi en parallèle de la sortie du supplément *La Chaux de Fonds 1904*, un *Livret de Découverte*

vient de paraître afin de présenter les nouvelles spécificités du système et de l'univers, ainsi qu'un scénario inédit.



Edge

www.edgeent.com

- *Star Wars : Aux Confins de l'Empire* : Le livre de base et l'écran sont disponibles.

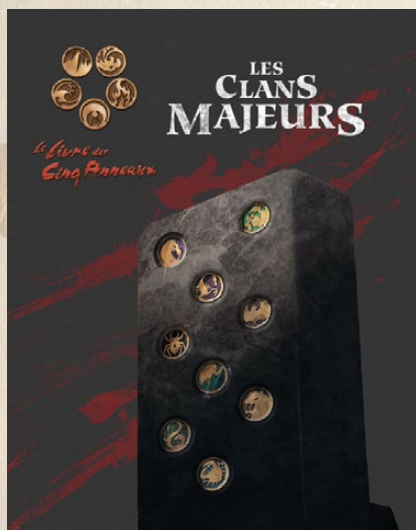
- *L'Anneau Unique : Le Guide des Terres Sauvages* est arrivé avant la fin de l'hiver, il contient la présentation des territoires du Fleuve et de la Forêt : vallées de l'Anduin.

- *Livre des cinq Anneaux : Les Clans Majeurs* vient de sortir.

Footbridge

www.footbridge-online.net/

- *Légendes de la Garde* : les souscripteurs commencent à recevoir leur boîte !



Icare

www.editions-icare.com

- *Cats et Würm* : les deux suppléments sont arrivés chez les souscripteurs.
- *Stella Nova* : la souscription pour ce nouveau jeu de science fiction a abouti.

JdR Éditions

www.jdreditions.com/

- *XVII : au fil de l'âme* : souscription réussie pour ce jeu de cape et d'épée à venir.

Pulp Fever

www.pulpfever-rpg.fr/

- *Wulin* : les précommandes sont toujours ouvertes (même s'il ne reste plus que le livre de base sans bonus).

Sans Détour

www.sans-detour.com

- *Appel de Cthulhu* : *Byzance An 800* est disponible, le *Manuel de L'équipement* devrait arriver courant mai et les deux ouvrages sont chroniqués dans ce Maraudeur.

- *Les Lames du Cardinal* : le jeu de rôle inspiré de la trilogie de Pierre Pevel est disponible.

Studio 09

www.studio09.net

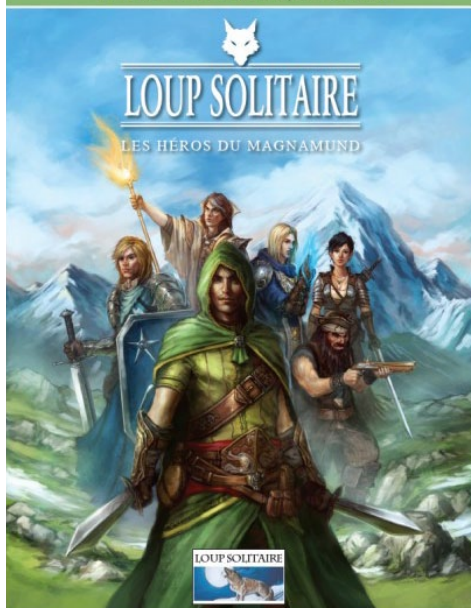
- D6 Galaxies* : le supplément *L'Encyclopédie des Constellations* est sorti.



LES HÉROS DU MAGNAMUND

L'UNIVERS DES LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

D'APRÈS L'ŒUVRE DE JOE DEVER



Si vous êtes un fan des livres dont vous êtes le héros, vous connaissez sûrement Loup Solitaire et son jeu de rôle homonyme que nous a fait le plaisir d'éditer le Grimoire.

Véritable continuation des livres dans un univers plus ouvert que celui de la lecture interactive, et plus convivial vu qu'on est au moins deux autour de la table, notre gentil éditeur semble bien

parti pour nous offrir, en plus de la réédition des livres-jeux, une belle gamme de JdR.

En recevant le supplément *Les Héros du Magnamund*, je me suis un peu demandé ce que j'allais y trouver puisque bien que le nom soit identique, il ne s'agit pas de la version française de *Heroes of Magnamund* même s'il est composé d'une partie des informations de ce dernier.

On y retrouve donc une description détaillée de 6 classes supplémentaires, assortie des règles spécifiques et de contexte pour rendre le tout plus facile à utiliser.

Pour les vieux fanboys dont je suis, il y a aussi 3 aventures solo en fin de livre, histoire de faire du LDVELH dans du JdR... Par contre, ne nous emballons pas ! Les trois aventures ne sont pas à destination de personnages basés sur les classes décrites dans le supplément. C'est plus que dommage vu qu'on incarne quand même alternativement un capitaine, un astrologue et un seigneur alors pourquoi pas un barbare des glaces ou une amazone Techlos ?

Cela n'enlève rien au plaisir de la lecture et à la qualité des textes mais ça fait râler le râliste qui sommeille en chacun de nous... et qui se prend à espérer un prochain livre/supplément avec des aventures solos pour toutes les classes.



Pour en revenir aux classes, sachez qu'elles sont bien décrites avec leur tableau de progression et les disciplines associées. Vous aurez aussi droit à des équipements spécifiques à ces classes et même des synopses d'aventures pour MJ en manque d'inspiration. On ne manque de rien, si ce n'est des aventures solos. Mais là je me répète, l'âge sans doute !

Il semblerait que le Grimoire se lance pour l'occasion dans une approche particulière du livre. Je m'explique. Les classes et tout leur matériel représentent 80 pages A5, ce qui est un bon chiffre pour des règles finalement. Ensuite on retrouve 220 pages d'aventures solos, ce qui est déjà nouveau mais un peu attendu pour un JdR tiré d'une série de LD-VELH. Mais quand on se rend compte que les trois héros des aventures ont en fait croisé la route du Seigneur Kaï Loup Solitaire, là on frise la mise en abyme. Pour enfoncer le clou dans l'étrange, le livre est parsemé de QR-codes, vous savez ces codes interprétables par un smartphone et qui donnent accès à des données en ligne. Ici, vous les lisez et ils vous offriront de l'info mais surtout des variantes des aventures solos selon le moment de la journée où vous les lirez (en fait divisée en 3 périodes).

Donc on est dans du multisupport de multiunivers pour du multijeu... Chaud mais pas désagréable ! Je vous propose

donc de le découvrir par vous-même et de créer de nouveaux persos dans l'univers des Maîtres Kaï.

Je garderai une question à Sébastien Boudaud : « où est donc passée la 13ème classe ? », il comprendra et les fans de Loup Solitaire aussi au passage...

ROMUALD « RADEK » FINET

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 23 euros
- Format : A5
- Nombre de pages : 320
- Éditeur : Le Grimoire



CRIMES

LIVRET DE DÉCOUVERTE



Le sang s'écoulait entre les pavés humides, formant un labyrinthe vermeil dans lequel l'éclat des lanternes se reflétait. La jeune femme avait été tuée il y a quelques heures déjà, car son corps était déjà pâle et raide. Sa gorge avait été tranchée net – sans doute avec un outil soigné – et ses yeux, grands ouverts, fixaient la voûte étoilée...

Né sous la forme d'un jeu de rôle amateur, *Crimes* a connu une première édition professionnelle publiée chez Caravelle et se prépare à son second souffle dans une deuxième édition qui visera sans doute un public plus large. C'est dans ce cadre que les Écuries d'Augias, désormais titulaires de la licence, proposent un livret de découverte qui sera vendu pour la modique somme de dix euros – une paille pour les rôlistes motivés. Mais de quoi parle-t-on ? *Crimes* est un jeu de rôle qui se déroule à la Belle Époque, soit sur une période courant de la fin du XIX^e siècle au début de la première guerre mondiale. Les joueurs y incarnent des enquêteurs – qu'ils soient professionnels ou non – confrontés à la déchéance de l'humanité mais également à leurs propres tabous et psychoses. Contrairement à l'*Appel de Cthulhu*, qui gère la santé mentale comme une jauge de points de vie, *Crimes* s'est voulu plus subtil et s'est appuyé sur les travaux de psychanalystes célèbres pour développer un système plus proche de la réalité. Cette approche avait le mérite de l'originalité, mais pouvait aussi déconancer ceux parmi nous qui préféreraient ne pas s'encombrer de considérations aussi pointues.

Ce livret de découverte a pour but de générer une certaine attente au sein de la communauté, aussi bien pour ceux qui n'ont jamais ouvert un ouvrage de



la première édition que pour ceux qui ont déjà vécu au rythme de la révolution industrielle des aventures glauques et palpitantes. Sur 80 pages, les auteurs proposent une première approche finalement assez complète du jeu, avec une description du cadre et de ce qui fait le cœur de *Crimes*, un système de jeu simplifié, des personnages pré-tirés et un scénario inédit sur lequel nous reviendrons. Dans *Crimes*, nous dit-on, la volonté est de faire ressentir au joueur ce à quoi le personnage est exposé par une mise en scène de l'horreur et une plongée dans les abîmes de l'esprit humain. Pour y parvenir, le système de jeu se fait

le plus léger possible, ne recourant aux tests qu'en de rares cas, axant plutôt le déroulement de la partie sur la narration et les descriptions, ainsi bien entendu que sur l'interprétation des personnages. Mais ce livret augure déjà des changements qui attendent le lecteur dans la prochaine édition.

Esprit de *Gumshoe*, es-tu là ?

L'un des changements majeurs annoncés est l'introduction des styles d'enquête. Il s'agit en réalité de définir le groupe des personnages dans son approche de l'investigation afin de diminuer l'impact des tests de compétence d'un domaine précis. Si les joueurs optent – par exemple – pour le style « mentaliste », ils percevront plus facilement les nuances psychologiques et cerneront plus aisément le profil des suspects que s'ils choisissent le style « condé », plus brutal et direct. C'est une approche qui n'est pas sans rappeler l'esprit du système *Gumshoe*. Si les personnages sont des experts, ils obtiendront forcément de bons résultats dans leur domaine d'expertise. Ce sont ainsi cinq styles d'enquête qui seront proposés, de « condé » (approche musclée) à « mentaliste » (approche psychologique) en passant par « limier » (enquêteur), « fouineur » (roublard) et « illuminé » (en quête de fantastique).



Parmi les autres évolutions à venir, on cite l'importance des contacts des personnages, ce qui donne toujours de la profondeur aux enquêteurs, ainsi qu'une attention particulière accordée aux efforts de groupe. Le scénario du livret est signé Mahyar Shakeri (*Contes de Crimes : Transylvania, Pendragon, les Lames du Cardinal*) et permettra à cinq investigateurs de se plonger dans les milieux chinois du Paris de 1900 afin de résoudre une sombre affaire d'expériences médicales malsaines. C'est un scénario typique de *Crimes* et les règles présentées dans cet ouvrage permettent de gérer les différents aspects de sa résolution. Ce livret donne donc une bonne idée de ce que la seconde édition de *Crimes* réserve à son public et devrait – au moins par son prix raisonnable – convaincre pas mal de curieux de s'essayer à la noirceur paradoxale de la Belle Époque.

GENSERIC DELPÂTURE

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 10 euros
- Format : 16x24 cm
- Nombre de pages : 80
- Éditeur : Écuries d'Augias



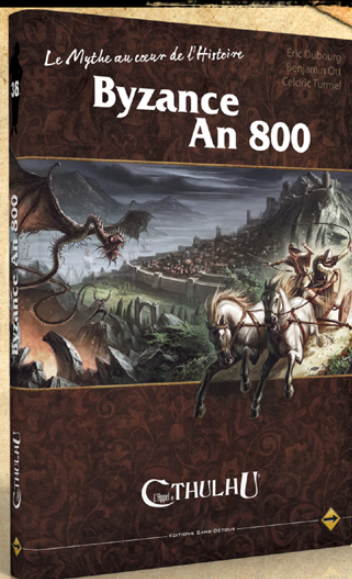


WWW.SANS-DETOUR.COM

L'Appel de **CTHULHU**



Un véritable voyage dans le temps



Le Mythe au cœur de l'Histoire

Byzance An 800

Parcourir les antiques cités de Carthage, de Lybie ou d'Égypte. Découvrir le faste de Byzance et les ambitions de ses rivaux, comme l'empire Carolingien, le Califat Abbasside ou l'Empire Sassanide. Vivre au milieu de sites chargés d'histoire. Rencontrer leurs hauts dignitaires et les gens du peuple. Dissenter sur leurs traditions spirituelles, prendre part aux événements politiques et repousser l'arrogance de cultes innombrables ! Tel est le voyage dans le temps que vous propose *Byzance, An 800*, Le Mythe au cœur de l'Histoire.

Byzance An 800 est le premier titre d'une nouvelle série intitulée *Le Mythe au cœur de l'Histoire*. Cette série propose aux joueurs de *L'Appel de Cthulhu* d'affronter le mythe durant des époques révolues, et aux passionnés d'histoire de découvrir les modes de vies et les principaux événements des temps passés.

BYZANCE, AN 800 • 424 PAGES • 42 €



CRIMES

LA CHAUX-DE-FONDS 1904



Ce supplément pour le jeu de rôle noir « Crimes » pourrait donner des idées à bien des offices du tourisme ainsi qu'à de nombreux fans. Ou comment allier amour du patrimoine et jeu de rôle...

Crimes a pour cadre la Belle Époque et si l'on s'en tient à son livre de base, on aura tendance à ancrer ses histoires dans Paris, ville d'ombres et de lumières. Pour le public français, cela peut suffire. Mais que diriez-vous d'explorer les mystères et les légendes de votre propre ville ou région ? C'est en tout cas – si la sauce prend – la porte qu'ouvre ce supplément sur la métropole horlogère, fruit d'une collaboration franco-suisse. Le but est bien entendu de proposer un lieu détaillé, chargé d'histoire et propice aux scénarios tordus et retors que permet *Crimes* en général, mais aussi de propulser sous les feux de la rampe une région en mettant en avant ses qualités touristiques. Cette nouvelle façon d'aborder le jeu de rôle permet – comme ce fut le cas pour ce supplément – d'obtenir des fonds auprès d'institutions qui, de prime abord, n'auraient sans doute jamais versé le moindre centime d'euro pour un JdR.

Mais intéressons-nous de plus près à ce que ce livret de 80 pages en noir et blanc et au format 16x24 cm nous propose. Sur près de quarante pages, la région et la ville de la Chaux-de-Fonds à la Belle Époque seront décrites avec minutie. D'emblée, les précautions d'usage sont cependant prises : l'auteur, Lionel Jeannerat, nous signale que, pour « pimenter le scénario et éclairer les zones d'ombres », il a dû prendre quelques libertés



avec la réalité historique. On demeure de cette manière dans l'esprit même du jeu, qui ose le fantastique mais à petite dose, en toile de fond plutôt qu'en trame principale. Cette partie se divise en quatre chapitres : « La Chaux-de-Fonds à la Belle Époque », « le guide touristique », « une cité cosmopolite » et « vie politique ». Ces infos seront utiles dans le cadre du scénario mais aussi afin de développer vos propres intrigues et vont de l'anecdotique à la véritable petite perle d'inspiration.

Une initiative qui fera des émules

Le scénario se découpe en trois actes comptant chacun de trois à six scènes. Il se tiendra pendant une grande manifestation ouvrière ayant nécessité l'occupation militaire de la ville. Les personnages seront engagés par le docteur Favre pour enquêter sur la disparition du corps d'un ouvrier dans sa clinique alors que sur le chantier sur lequel le travailleur d'origine italienne fut mortellement blessé, on commence à parler de malédiction. C'est plus un gros scénario qu'une minicampagne et il demandera de la subtilité de la part de vos joueurs, mais il est bien rédigé et promet de beaux moments de jeu si vous savez mettre en scène le climat insurrectionnel des maçons grévistes, la menace des militaires et de la police et le clivage social entre les différents milieux de la société locale. Notez que le livret prévoit des personnages pré-tirés faciles à intégrer à l'histoire.

Pour en revenir à l'initiative en elle-même, elle pourrait donner des idées à différentes associations rôlistes ou de passionnés : pourquoi ne pas proposer – via souscriptions et fonds publics – une vaste gamme de suppléments sur les patelins chers à notre cœur ? Que ce soit en France, en Suisse, en Belgique ou partout ailleurs, nos villages et nos cités regorgent de lieux obscurs ou hauts en



couleurs qui accueilleraient volontiers l'un ou l'autre scénario ! Pourquoi les grandes capitales européennes comme Paris ou Londres seraient-elles les seules à mériter un éclairage documenté en jeu de rôle ? Dire que l'on prétend parfois que les rôlistes n'ont pas les pieds sur terre...

GENSERIC DELPÂTURE

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 15 euros
- Format : 16x24 cm
- Nombre de pages : 80
- Éditeur : Ecuries d'Augias



Grégory Privat

BAMBO

Une production Sans-Détour ➡

LE JEU DONT VOUS ÊTES LA VEDETTE

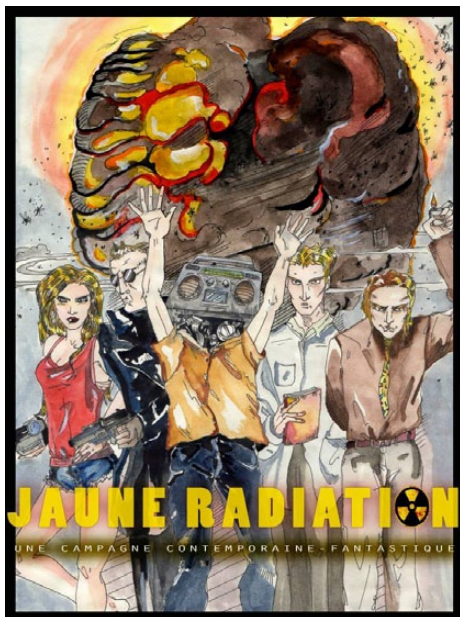


LE BLOCKBUSTER DE L'ÉTÉ 2014 !

WWW.SANS-DETOUR.COM



JAUNE RADIATION : CINQ COUPS AVANT L'APOCALYPSE



Hugh ami rôliste,

Je viens de récupérer mes dés spatio-rolistiques. Survolté, je les lance pour me plonger dans *Jaune radiation : Cinq coups avant l'Apocalypse*. À peine arrivé, je croise Kid, un mec à tête de radio ! On se capte tout de suite et on entame un bout de causette.

Oliv Vagabond : Hello Kid, tu es un des protagonistes du jeu-campagne *Jaune*

radiation. C'est cool de m'accorder un peu de temps.

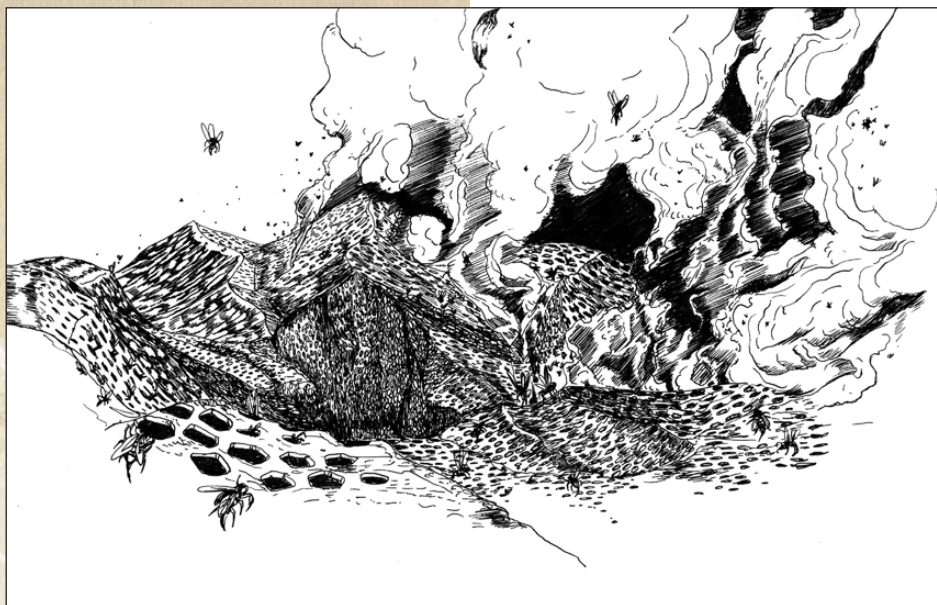
Kid : Ce n'est rien. J'en profite pour remercier Didier Rodriguez et Rémi Teulière alias Batronoban qui sont à l'origine de l'histoire. Je n'oublie pas Olivier Fanton connu pour ses traductions pour la gamme *donjon et dragon*. Pour *Jaune Radiation*, c'est le *Warp System* qu'il a fait passer dans la langue de Molière. Enfin, je tire mon chapeau à Florelle Michel qui a illustré chaque lieu et nous a donné à chacun un visage.

O : Peux-tu nous parler un peu de tes aventures ?

K : Bien sur. Elles se déroulent en cinq scénarios, dans la chaleur de Los Angeles et de ses étendues désertiques. En gros, tout tourne autour d'un homme-radio, du pétrole et des abeilles. Le fil conducteur me direz-vous, le plus simple c'est de jouer mes aventures (sourire de radio). Plus clairement, c'est une campagne qui alterne enquête et action sur fond de conspiration et de surréalisme.

O : Il peut y avoir entre 1 et 6 joueurs. Quels personnages peuvent-ils incarner ?

K : Moi tout d'abord. Je suis un homme à tête de radio dont les origines se révèlent à mesure que l'histoire se déroule. Ensuite, il y a la famille Gregoreï. Il y a Daddy, c'est un ancien flic avec de beaux



restes. Ses fils, Adan et Quark, qui cherchent à comprendre les visions d'apocalypse du plus jeune. Petite dernière, la jolie Lili la tigresse ajoute une pointe de féminité à ce groupe. La touche de brute dans cette bande de fins est incarnée par Rutger, le Boucher. Il y en a pour tous les goûts. Chaque membre du groupe a sa propre feuille de personnage, avec sa biographie, sa fiche d'état civil et ses caractéristiques spéciales.

O : En parlant des persos peux-tu nous en dire d'avantage sur le système Warp qui fait tourner ce monde ?

K : À l'origine, le *Warp system* fut créé pour *Over the Edge / Conspirations*, en 1993, par Atlas Games. Le principe de base est de lancer des D6 contre une dif-

ficulté ou contre le score réalisé par un opposant. Le nombre de dés dépend des traits du personnage, qui regroupent ces points forts. Il peut s'agir d'un élément de son histoire « J'avais un badge autrefois, mon gars! » qui permet à Daddy de ne pas se laisser intimider, de savoir tirer et d'autres trucs de flics. On peut imaginer des pouvoirs spéciaux comme Quark avec ses visions de l'avenir... apocalyptique. Plus simplement, cela peut-être tout élément qui caractérise le personnage, même de manière classique : métier, hobby, capacité physique... Par contre, tous les traits ne sont pas avantageux, car chaque personnage a en effet un défaut. Dans ce cas, il ne lance qu'un dé au lieu de trois ou quatre pour un trait favorable.



O : Merci pour tous ces renseignements Kid. Un dernier mot ?

K : « Ça peut être difficile de se gratter la tête quand une onde vous chatouille ! »

Me revoilà chez nous, fini le soleil américain et retour à la fraîcheur pour conclure. *Jaune radiation* est donc une campagne en cinq scénarios, riche et originale.

Outre une non-linéarité au sein des scénars, voire entre eux, le MJ devrait apprécier pas mal d'éléments facilitant la maîtrise. Tout d'abord, il y a beaucoup d'illustrations de scènes et les plans de tous les lieux. De plus, les PNJ sont détaillés, illustrés et agrémentés de conseils d'interprétation. Enfin, les jets types sont mentionnés, ce qui s'avère pratique pour ceux que les règles rebutent.

D'ailleurs pour les amateurs de système de jeu, le *warp system* est donné avec un luxe de détails si vous souhaitez l'utiliser pleinement. Il peut être exploité de manière légère comme de façon pointilleuse, à vous de voir.

La qualité de l'intrigue est appréciable, après c'est affaire de goût. Les auteurs précisent que l'histoire peut-être adaptée à Cthulhu, je confirme. Si vous préférez le glauque au surréaliste, aucun souci il ne faut que de petits efforts pour recalibrer la campagne.

En bref, *Jaune radiation* est comme un acide : puissant, barré et à tendance

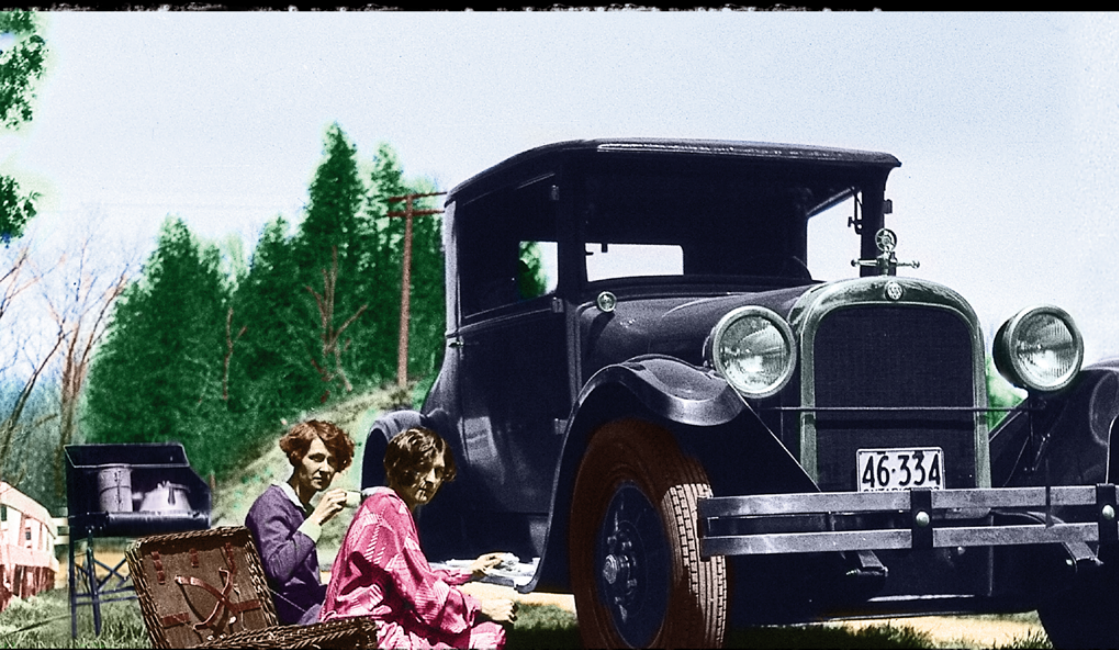
onirique. Sur cela, puisse le vénérable Sandy Petersen et les abeilles anciennes vous inspirer dans vos aventures ludiques.

OLIV VAGABOND

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 22 euros
- Format : A4
- Nombre de pages : 119
- Éditeur : Batronoban





Sortez couverts !



Le Manuel de l'Équipement de l'entre-deux-guerres

On peut trouver des lampes torches en 1922 ? Existe-t-il un avion capable de transporter cinq investigateurs sur 600 km à cette époque ? Où trouver un véhicule utilitaire genre fourgonnette en 1924 ? Quelle est la portée des radios émetteurs-récepteurs ? Existe-t-il des réfrigérateurs ? Combien coûte un costume ? Où trouver du matériel d'exploration ?

Le Manuel de l'Équipement de l'entre-deux-guerres répond à toutes les questions que peuvent se poser les joueurs de L'Appel de Cthulhu, et renseigne tous les autres, avides de parfaire leur connaissance et leur immersion dans cette époque.

Cet ouvrage regroupe un panel exhaustif du matériel de cette période : habillement, produits d'entretien, ameublement, électroménager, matériel de survie et d'exploration, objets précieux, émetteurs-récepteurs, matériel de bureaux, appareils photos, caméras... Mais également les caractéristiques principales de toutes sortes de véhicules, les vélos, motos, voitures, fourgonnettes, camions, bateaux, avions, matériel militaire et bien d'autres encore.

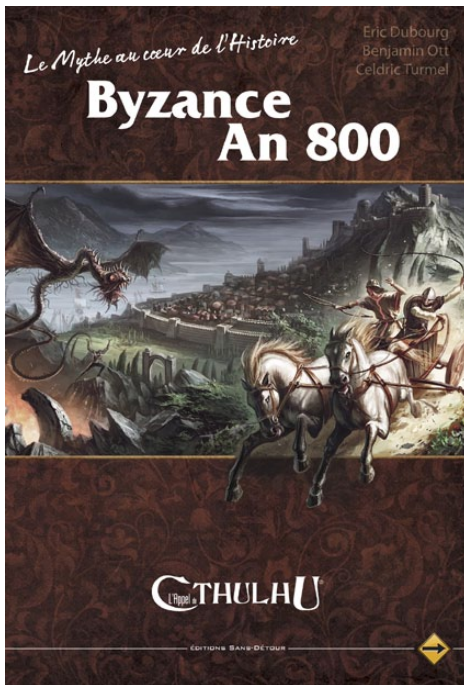
Vous découvrirez à travers ces pages, les différentes évolutions technologiques durant ces deux décennies et combien bon nombre d'inventions et autres innovations sont beaucoup plus anciennes que vous ne le pensez !

Le Manuel de l'Équipement de l'entre-deux-guerres a été conçu pour compléter deux ouvrages d'informations déjà parus pour L'Appel de Cthulhu : Au Cœur des Années 20 et Le Manuel des Investigateurs, ce dernier étant spécialement conçu pour le joueur et pas uniquement pour le gardien.

A la fois ludique et pédagogique, ce livre est agrémenté de documents d'époque que l'on pourra consulter à loisir durant une partie afin de faire évoluer son personnage dans un environnement désormais mieux connu.



BYZANCE AN 800



Le mythe de Cthulhu plonge ses racines dans des temps immémoriaux qui, en comparaison, ramènent l'histoire de l'humanité au rang de simple goutte dans l'océan. Avec sa nouvelle série de suppléments baptisée « le Mythe au cœur de l'Histoire », la gamme Cthulhu chez Sans-Détour s'enrichit d'une liste considérable d'époques et de lieux historiques pour renouveler votre expérience de jeu.

L'antique capitale de la Thrace est à l'origine une cité grecque, bien que située en

partie sur le territoire d'Istanbul, en Turquie. Elle fut aussi, au fil des siècles, la capitale de l'empire romain, de l'empire romain d'Orient ou encore de l'empire ottoman. C'est dire si elle fut le centre du monde, ou à tout le moins, le carrefour de plusieurs civilisations. Byzance est encore aujourd'hui synonyme d'abondance et de magnificence. Comme tout lieu situé à la croisée des chemins, c'est une terre d'échanges, de richesses mais aussi de mystères car s'y confrontent les croyances et les légendes de chacun. C'est, en d'autres termes, un excellent terreau pour des histoires ayant trait au mythe de Cthulhu.

En réalité, à la lecture de cet ouvrage, le mythe est plus présenté comme une option à un jeu historique ou légèrement magique. Il faut dire que l'époque, avec ses complots, ses trahisons et ses dangers permanents, peut se suffire à elle-même dans le cadre d'une aventure au souffle épique. De là à faire de *l'Appel de Cthulhu* un nouveau système de jeu générique, il y a un pas que les auteurs ne franchissent pas (encore). L'ouvrage est en tout cas plein à craquer d'informations concernant l'empire byzantin et ses voisins ou son époque. Cartes, calendrier, monnaies, climat historique, tout vous sera conté pour que vous puissiez vous sentir chez vous dans la cité et ses environs. La société byzantine était assez hiérarchisée tout en se confondant



dans le chaos urbain de l'époque, mais les joueurs pourront incarner toutes sortes de peuples, des Francs aux Arabes en passant par les Égyptiens. Mais en plus de ce cadre géographique, c'est toute une région s'étendant jusqu'à l'empire carolingien ou à l'Égypte qui est décrite dans ces pages, avec une minutie et une documentation qui feraient pâlir d'envie les archéologues et historiens de tout poil.

Crise de Foi

Le chapitre « Jouer à Byzance » introduit les règles dans ce nouveau décor de campagne et on y apprend l'ajout d'une nouvelle caractéristique : la Foi (3D6),

qui représente l'adéquation du personnage avec les croyances et les rituels de son culte. Plus la Foi est élevée, plus elle protège le personnage des actes du Malin mais plus elle l'éloigne de la raison. Pour ceux qui accorderont quelque importance aux pouvoirs divins, cela se révélera donc une valeur précieuse. Pour les autres, il s'agira en gros d'évaluer la connaissance d'un personnage en matière de religion ainsi que l'aide morale qu'il pourra retirer de ses prières. Comme on vous le révélait ci-dessus, vos joueurs pourront incarner des ressortissants de différents peuples : Arméniens, Byzantins, Berbères, Carolingiens, Égyptiens, Juifs ou Musulmans. Au registre des occupations, on notera l'artiste, le brigand,



l'érudit, le guerrier, l'homme de foi, le marchand, le médecin, le noble, le roturier et le voyageur. La liste des compétences est bien entendu adaptée.

Deux valeurs dérivées de la nouvelle caractéristique, la Foi, sont la Conviction et la Ferveur. La Conviction représente la sincérité d'un personnage vis-à-vis de ses croyances. C'est une valeur appelée à évoluer comme la Santé Mentale. La Ferveur est à la Conviction ce que l'Aplomb est à la Santé Mentale. C'est la certitude, l'adoration aveugle, qui peut protéger le personnage de tout raisonnement dangereux, comme pour accepter l'inacceptable. La Foi devient alors une valeur centrale et permet de gérer les conflits intérieurs d'un personnage entre ses ac-

tes et les préceptes de son culte. On peut aussi intégrer ces valeurs aux situations les plus classiques de *l'Appel de Cthulhu* : apprendre un savoir impie ou assister à des apparitions monstrueuses peut être vécu de façon différente en fonction que l'on soit ou non un bon croyant. Tout un chapitre sera également consacré à la magie, bien que son usage ne soit en rien obligatoire dans le jeu. Cela rapprochera quelque peu la magie de *l'Appel de Cthulhu* de celle de jeux historiques sans toutefois verser dans les excès de la *fantasy*. En gros, la magie traditionnelle se divise en différentes voies religieuses qui seront chacune représentée par une compétence et qui permettront l'accès à des sortilèges différents.

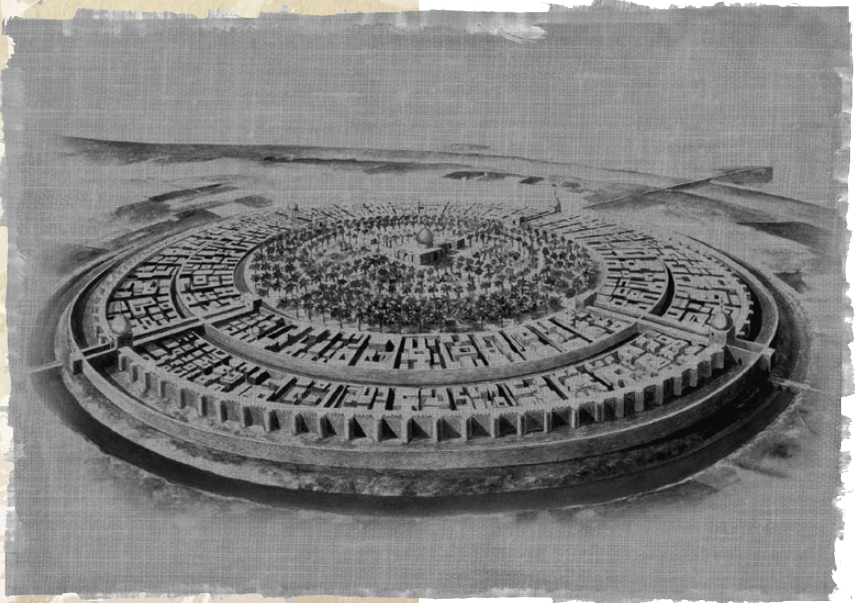


Une campagne en trois actes

Le chapitre « Mettre en scène Byzance » est un peu le carnet des secrets, et est de ce fait réservé au Gardien. Il propose notamment une interprétation à la fois historique et mystique des grands événements de l'époque et de la région. On y révélera toute l'importance du Bouclier de la Foi contre les incarnations du mal et les Prisons où les anciens dieux sont retenus prisonniers. Enfin, de nombreuses divinités maléfiques viendront s'ajouter aux classiques du mythe, comme Mardouk, Shamash ou Aphrodite.

Une campagne en trois actes poursuit l'ouvrage, « L'idole de la cité

oubliée ». Les personnages seront confrontés dans cette trilogie à différents aspects du monde byzantin : la cohabitation avec différentes cultures, la foi et l'exploration de terres inconnues. Dans le premier scénario, les personnages devront retrouver une statuette promise à leur employeur et traverseront une bonne partie de la Carthage, rencontrant un personnage historique célèbre. Dans le deuxième acte de cette mini-campagne, les investigateurs seront victimes de rêves étranges et seront envoyés dans un monastère pour s'y reposer, mais la malédiction de la statuette y donnera vie à leurs pires cauchemars. C'est donc pour échapper à cette malédiction que, dans le troisième scénario, ils devront ramener la statuette dans sa





citée oubliée perdue dans le désert. C'est assurément une campagne de *l'Appel de Cthulhu* mais qui bénéficie de cette ouverture à une nouvelle époque avec un souffle épique et l'absence des repères d'un monde où la raison a triomphé des croyances. Les annexes comprennent un lexique bien pratique, une bibliographie et le traditionnel index. Une nouvelle feuille de personnage adaptée aux changements en matière de caractéristiques et de compétences est évidemment proposée en toute fin d'ouvrage.

Ce supplément enfonce de nouvelles portes pour les fans de *l'Appel de Cthulhu*, portes entr'ouvertes seulement avec les suppléments *Étranges Époques*. Le cadre historique dépasse allègrement les limites de Byzance et peut aussi bien servir pour une campagne dans l'Europe médiévale que dans le monde arabe à la même époque. Il peut d'ailleurs servir de guide de référence à une foule de jeux approchant la même époque, comme *Vampire : Âge des Ténèbres*. Pour les Gardiens désireux de donner du crédit à leurs archéologues tout en restant les pieds bien ancrés à notre époque, c'est à coup sûr une mine d'or d'informations diverses et variées, mais ce serait

sans doute un achat disproportionné. Petit regret personnel : le nombre d'illustrations différentes est assez faible : on retrouve sans cesse les mêmes bustes ou éléments de maçonnerie presque à chaque page...

GENSERIC DELPÂTURE

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 42 euros
- Format : A4
- Nombre de pages : 424
- Éditeur : Sans-Détour





LE TEMPLE DU DIEU ARAIGNÉE

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

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

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

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





LES LAMES DU CARDINAL



Très attendu, et annoncé depuis des mois, le jeu basé sur la trilogie de Pierre Pevel, *Les Lames du Cardinal*, est enfin sorti aux éditions Sans-Détour. Pour mémoire, le *setting* prend place dans une France du XVII^e siècle dans laquelle les dragons, plutôt que de détruire des villes en crachant du feu, préfèrent ourdir des complots. Pour lutter contre eux et leurs fidèles, se dressent sur leur chemin des épéistes hors pair, aux multiples

compétences, sortes de James Bond au pays d'Alexandre Dumas, les Lames du Cardinal. Les romans sont rythmés, sans temps mort et on se laisse emporter par cette grande fresque virevoltante où chaque combat se veut être plus passionnant que le précédent. Autant dire que l'adaptation de ces romans portait beaucoup d'espoirs. Voyons si le résultat final est à la hauteur.



Présentation générale

Le premier sentiment en voyant la boîte du jeu est très positif. Car oui, il s'agit bien d'une boîte de jeu et non d'un beau livre relié comme habituellement. Pour vous faire une idée plus précise, prenez la boîte de jeu de la campagne des *Masques de Nyarlathotep* également éditée chez Sans-Détour et vous aurez une bonne idée du résultat obtenu ici. Passé ce premier sourire de contentement, un doute s'imisce. Elle semble bien légère. En effet, le jeu se compose

de deux livrets de 64 pages magnifiquement illustrés par Loïc Muzy ; mais aussi de 24 cartes archétypes, de la fiche de personnage et du Tarot des Ombres (jeu de 78 cartes utilisées comme système de résolution). Cela fait bien peu de matériel dans une si grande boîte. Ne boudons pas notre plaisir et savourons le très beau travail fait sur ce jeu de tarot qui est au cœur des *Lames du Cardinal*, même si cela peut sembler un peu léger comme consolation.

Là où d'autres adaptations faisaient le pari de l'encyclopédie, comme *La Brigade chimérique*, ici tout est fait pour que des personnes ne connaissant pas les excellents romans puissent s'appropriier l'univers en se concentrant sur les différentes spécificités de cet univers, à savoir les dragons, la situation européenne et bien entendu Paris. La lecture de ce premier livret est très agréable et permet de rapidement avoir en tête les tenants et les aboutissants de ce qui sera la lutte d'un groupe d'espions face aux dragons. L'inconvénient de ce choix est que l'on passe à côté de ce qui fait tout le charme des romans, à savoir le côté épique, flamboyant, les trames complexes s'entremêlant. Le livret, même s'il nous donne une base de jeu, peut s'avérer être insuffisant pour les personnes qui ne connaissent pas les romans.



Une lame tranchante

Le second livret, vous vous en doutez, traite de la création des personnages, du système de jeu, entre autres, et se termine par un scénario, le tout en 64 pages. Le décor est rapidement posé. Le jeu est orienté action et chacune des quatre caractéristiques présente une composante « bi-classée » physique/mentale. La création du personnage s'effectue à la manière de *L'Appel de Cthulhu* à savoir que le joueur doit choisir deux archétypes qui ont régi sa vie avant d'intégrer les Lames. Cela peut s'apparenter à l'occupation et aux intérêts personnels des investigateurs du célèbre Grand Ancien. Ainsi chaque archétype apporte un certain nombre de points se répartissant entre vingt compétences liées aux quatre caracté-

ristiques, plus deux autres indépendantes (l'escrime et l'occultisme).

Le domaine de prédilection des Lames est l'escrime ; ainsi, lors de la création de votre espion occulte, votre niveau minimal sera bien supérieur à celui d'un personnage lambda, garantissant ainsi des scènes spectaculaires pour se faire plaisir face à des adversaires de moindre valeur. De manière à personnaliser votre alter ego, vous allez devoir choisir à quelle école d'escrime il appartient, lui donnant ainsi accès à un ensemble de feintes et bottes secrètes qui seront spécifiques à son école. Pour faire rapidement le tour de cette phase de jeu, le personnage dispose également de points de ténacité qui vont lui permettre de se surpasser en cas de coup dur.



Je dégaine et je pique !

Le système utilise un jeu de tarot. Chaque caractéristique est liée à un symbole de ce jeu. Ainsi, la résolution d'une action se fait en tirant autant de cartes que la valeur de la compétence testée et toutes celles de la couleur de la caractéristique associée sont considérées comme étant des réussites.

Pour les combats, les cartes rouges sont pour la défense, les noires pour l'attaque. En parvenant à réaliser des suites, par exemple, le personnage peut déclencher des enchaînements. L'utilisation de figures conduit à l'obtention d'effets spéciaux (mouvement spectaculaire). Vous trouverez d'autres possibilités comme l'échange de cartes entre personnages durant les phases d'affrontement, le fait de reprendre son souffle, etc. Alors que l'on peut entrevoir un petit côté tactique enthousiasmant, du fait de dépendre d'un tas de cartes qui ne se renouvelle pas et non pas d'un jet de dé le résultat de ce livret est une grande déception. Les règles sont imprécises. Certaines parties semblent arriver bien trop tard dans le livret. L'impression qui en ressort est d'avoir à faire à un résumé de règles dont certaines parties ont été supprimées au maquettage du fait du manque de place. Par exemple, l'exemple d'affrontement n'est pas particulièrement pertinent, voire inutile, ne répondant pas aux nombreuses questions que le lecteur

peut se poser. Il en est de même pour la partie « Contacts » qui propose aux PJ d'avoir de l'aide venant de personnalités, de groupes ou de quartiers sans pour autant avoir suffisamment d'infos pour les mettre en scène.

Une autre impression qui se dégage, c'est le fait que les auteurs n'ont pas voulu faire certains choix. Par exemple, le MJ dispose d'un artifice pour renforcer les opposants aux Lames, à savoir la fiole de jusquame. Il va pouvoir l'alimenter en cours de jeu selon des règles précises (un peu à la manière d'*Apocalypse World* et de ses règles imposants les actions du MJ) sauf qu'ici le MJ peut également ne pas respecter ces conditions d'alimentation de la jauge et faire ce que bon lui





semble. On peut donc s'interroger sur l'intérêt de créer des règles si au final le MJ fait ce qu'il veut. Autre exemple : le système de jeu simule principalement les affrontements physiques, toutefois les auteurs nous indiquent qu'en faisant des adaptations de ce système (sans les expliciter) on peut l'utiliser pour des joutes oratoires. Il aurait été de bon aloi de rédiger une partie spécifique pour ce type « d'affrontement » (ou ne rien dire car le système n'est pas prévu pour, et cela est un choix) plutôt que de nous indiquer que si le MJ bricole un système maison à partir du système de base il pourra simuler ce genre de confrontations.

Conclusion

Les Lames du Cardinal ont fait le pari de miser sur un système de jeu basé sur un jeu de cartes pour émuler des combats échevelés de cape et d'épée. D'autres jeux s'y étaient frottés sans succès et *Les Lames du Cardinal* ne font pas exception ; très probablement du fait d'un choix éditorial très contraignant, à savoir un livret de 64 pages ne traitant pas exclusivement du système de jeu. Les exemples sont insuffisants, les encarts si bien gérés dans la gamme de *L'appel de Cthulhu* rendent ici difficile la lecture du livret (ne sachant pas si ces encarts sont optionnels, obligatoires ni à quel moment il faut les lire). Alors que les

romans de Pierre Pevel sont un véritable régal (dont je vous conseille ardemment la lecture), le livret de jeu est pénible à lire, peu clair, et ce malgré plusieurs lectures. Si vous êtes fan de la trilogie de Pevel ou des romans de cape et d'épée en général, alors *Les Lames du Cardinal* trouvera peut-être grâce à vos yeux. Pour les autres, le doute est permis.

JÉRÔME « SEMPAÏ » BOUSCAUT

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 48 euros
- Format : A4
- Nombre de pages : 2 livrets de 64 pages
- Éditeur : Sans-Détour



LES LAMES DU CARDINAL

Archétype :

Archétype :

Chon, pédon :

Origine :

Age : ans

Sexe :

Description :

Stadllement :

Chaux bien :

Chaux opaté :

Chaux :

Chaux bien :

Chaux opaté :

Chaux :

Chaux :

Chaux :

Chaux :

Chaux :

Chaux :

Suivant 217 218 219

217 218 219

218 219 220 221

219 220 221 222



Albâtre :

Adaptation :

Intigue :

Enlèvement :

Autorité :

Crédit :

Jeu :

Investigation :

Bague :

Durée :

Nécessité :

Médicine :

Equilibré :

Furtivité :

Persuasion :

Technique :

Mente :

Vigilance :

Séduction :

Tir :

Exultance :

Exultance :

Écoute :

Forces :

Bolles :

Chaux :



SOMBRE 3



Comme tous les ans à peu près à la même époque de l'année, j'attends avec envie et gourmandise le nouveau volet de l'aventure *Sombre* – La peur comme au cinéma. La sortie de cet hybride mi-fanzine, mi-supplément de jeu de rôle est pour moi la preuve que certains circuits parallèles et indépendants des voies classiques de l'édition peuvent accoucher de beaux bébés, bien formés. Et ce fut le cas depuis deux numéros ; pourtant et avec la sortie du numéro trois, j'ai peur qu'il ait atteint les limites de mes attentes.

Autant le dire tout de suite, j'ai été relativement déçu de ce nouvel opus. Déçu... ou plutôt abusé par mes propres attentes. Voyons donc ce que va révéler l'autopsie de ce semi-échec.

Comme à son habitude, ce fascicule de 72 pages ne change pas de ligne éditoriale. Impression noir et blanc, couverture au grammage plus élevé, couverture soignée et bigrement bien illustrée, maquette sobre et efficace, peu voire pas d'illustrations intérieures, si ce n'est celles des aides de jeu de la page centrale. Bref, rien de nouveau, mais surtout rien à redire là dessus. On est en terrain connu et on sait clairement ce que l'on trouvera.

Passons maintenant au contenu proprement dit de la revue : 72 pages bien remplies, bourrées à craquer de textes finement ciselés comme l'aurait fait un ébéniste sur son ouvrage. On connaît le souci qu'a son auteur (Johan Scipion) de peser, analyser, scruter sous toutes les coutures chaque phrase, chaque élément présent dans sa création. Tout y est presque scientifiquement inscrit, pour ne garder que l'essentiel. Cette fois, l'essentiel tient en trois choses ; un scénario intitulé « Deep space gore », un long article sur les Traits et une poignée d'aides de jeu liées au contenu de la revue.



« Deep space gore » présente deux nouveautés. La première, qu'il soit pensé et écrit pour *Sombre Zéro* (version ultra minimaliste des règles explorée dans le second volume de la revue), enfin plus que le synopsis du numéro 2. Et la seconde, qu'on nous présente une nouvelle voie possible dans les ambiances disponibles dans le cinéma d'horreur : l'horreur dans la science fiction – l'auteur nous donne d'ailleurs clairement ses références, *Alien* de Ridley Scott.

Il est conçu en un *survival* spatial d'une trentaine de minutes, dans lequel se réveilleront les PJ.

Et dès leur sortie des caissons de sommeil, il leur faudra réagir face à une menace extraterrestre. Comme d'habitude, ça sera tendu, mortel et seuls quelques uns (au mieux) pourront s'en sortir. Le scénario est communément développé et disséqué en long et en large, l'auteur apportant son lot d'anecdotes, de retours de parties, de statistiques de survie (toujours aussi faibles, mais après tout on le sait quand on signe). Cet apport d'expériences est toujours le bienvenu, car sans être dirigiste, il laisse l'initiative au meneur de faire vivre l'aventure comme il l'entend. Il apporte juste ce petit quelque chose qu'un « commentaire du réalisateur » donne aux films de genre. Bref, ce scénario fait le café et même un peu plus.

Passons maintenant à ce qui moi m'a laissé sur ma faim, la seconde et dernière partie de l'article « les Traits ». Sous ce nom équivoque se trouve développée une nouvelle liste d'avantages/désavantages disponibles lors de la création de personnage. Jusque là, rien d'étonnant à ce qu'un créateur fasse évoluer la mécanique, les parties et les retours des uns et des autres aidant à avoir ce regard extérieur, et lui permettant de polir toujours plus sa subtile alchimie ludique. Pour autant, si cette idée semblait très bonne – voire particulièrement intéressante – sur la quatrième de couverture, le ressenti est tout autre à sa lecture proprement dite. En effet, là où l'on s'attend à ne trouver qu'un ajout au système, se niche également un examen attentif du *game design* de chaque avantage et désavantage. Dans l'absolu, cela n'est nullement intéressant (bien au contraire) mais cette leçon de création justifiée, argumentée, analysée à la virgule près, n'a pour moi rien à faire dans un supplément de jeu. Et cet écueil m'avait déjà sauté aux yeux lors du numéro précédent. Encore une fois, le contenu n'est nullement ennuyeux, bien au contraire. Il n'est juste pas à sa place. Pour moi, ce genre de propos sur du développement théorique doit se tenir sur le blog ou le forum de l'auteur (plus approprié et permettant d'exposer ou



d'échanger sur ses visions). Ce que moi j'attends de cette revue, c'est avant tout du contenu (scénario, ajout de règles...), un cours magistral sur le *gamedesign* beaucoup moins, voire pas du tout.

Le troisième opus de la revue *Sombre* se termine entre mes mains, avec un goût mi-figue mi-raisin en bouche.

La qualité intrinsèque de l'auteur est clairement présente, le scénario et les aides de jeu sont de qualité, les ajouts intéressants et propres à faire évoluer le plaisir de jeu. Je poursuivrai l'achat des prochains numéros avec un désir renouvelé, non pour faire preuve uniquement d'un quelconque soutien « pour la cause », mais bien parce que je suis convaincu que *Sombre* est un jeu d'une grande qualité et qu'il est important de faire vivre et découvrir. Toutefois, mes attentes restent les mêmes qu'à la fin des deux derniers numéros ; donnez nous des scénarios ! Plein !

TONY MARTIN

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 7 euros (Minimum)
- Format : A5
- Nombre de pages : 1 livre de 72 pages
- Éditeur : Terres Étranges

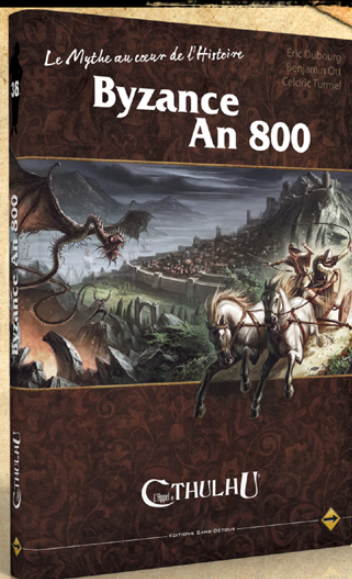


WWW.SANS-DETOUR.COM

L'Appel de **CTHULHU**



Un véritable voyage dans le temps



Le Mythe au cœur de l'Histoire

Byzance An 800

Parcourir les antiques cités de Carthage, de Lybie ou d'Égypte. Découvrir le faste de Byzance et les ambitions de ses rivaux, comme l'empire Carolingien, le Califat Abbasside ou l'Empire Sassanide. Vivre au milieu de sites chargés d'histoire. Rencontrer leurs hauts dignitaires et les gens du peuple. Dissenter sur leurs traditions spirituelles, prendre part aux événements politiques et repousser l'arrogance de cultes innommables ! Tel est le voyage dans le temps que vous propose *Byzance, An 800*, Le Mythe au cœur de l'Histoire.

Byzance An 800 est le premier titre d'une nouvelle série intitulée *Le Mythe au cœur de l'Histoire*. Cette série propose aux joueurs de *L'Appel de Cthulhu* d'affronter le mythe durant des époques révolues, et aux passionnés d'histoire de découvrir les modes de vies et les principaux événements des temps passés.

BYZANCE, AN 800 • 424 PAGES • 42 €



MILLEVAUX SOMBRE : LIVRE SOURCE



Millevaux... Ce nom sonne à vos oreilles comme le raclement d'un morceau de métal sur le bord d'un trottoir. Il est à la fois la promesse d'une situation douloureuse et celle d'une délivrance rapide et efficace. Eh bien *Millevaux*, c'est à la fois tout ça et un peu plus.

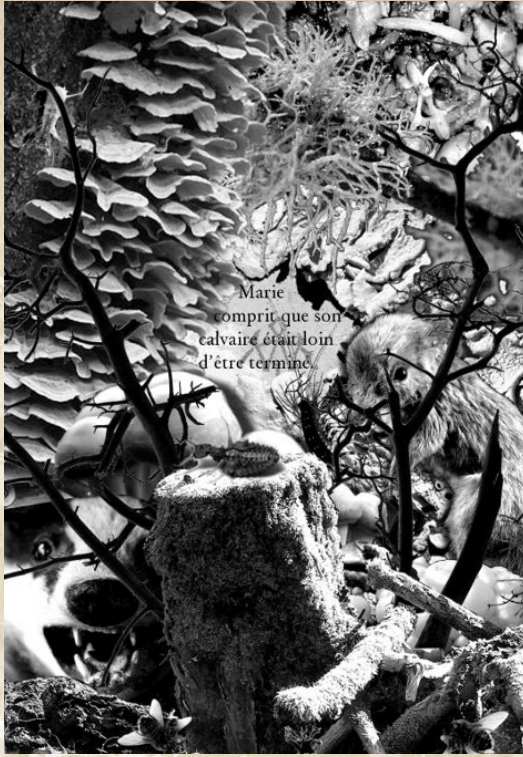
Comme aime à le rappeler son auteur (Thomas Minuer), *Millevaux* n'est pas un jeu à part entière mais bien un supplément de contexte post-apocalyptique,

forestier, sludgore pour *Sombre* (le jeu de Johan Scipion chez Terre Étrange). Pour profiter pleinement de *Millevaux*, il faudra posséder les règles de *Sombre* (contenues dans le livret n°1) ; au pire, une version light (kit démo gratuit) vous permettra de vous immerger dans un premier temps sans avoir à déboursier quoi que ce soit.

Maintenant, voyons ce que ce « Dark World » a dans le ventre.

Millevaux, produit bicéphale, se présente à la fois dans une version numérique (sans illustrations, avec une mise en page sombre – pour ne pas dire a minima) et une version papier, richement illustrée (j'y reviendrai plus loin) dans un format proche du comics, disponible en *print on demand* chez Lulu.com. Le tout fait un peu moins de 300 pages abondamment remplies de tout ce dont vous aurez besoin pour jouer : conseils de maîtrise, lexique, routines de jeu – sortes d'aides de jeu sous forme de techniques de MJ –, historique du monde, nouvelle d'ambiance et bien entendu un scénario d'introduction.

Ce qui marque dès l'ouverture, ce n'est ni le texte, ni le format, mais bien la maquette, largement inspirée des collages des fanzines punk, de quoi décoiffer même les plus ouverts d'entre nous. Tout foisonne d'images en noir et blanc,



Marie
comprit que son
calvaire était loin
d'être terminé.

grouillant d'une anarchie de détails, de visages, d'éléments graphiques à la fois chargés et dissymétriques.

La maquette y est parfois tellement chargée que la lecture en devient difficile et il faudra un temps d'adaptation pour gagner son rythme de croisière. Pour autant, elle colle parfaitement à la couleur de *Millevaux* : anarchique, abondant, excessif...

Une fois son regard habitué, on peut enfin entrer les pieds devant dans la partie que l'on peut qualifier de conseils de maîtrise – dont la sonorité et le phrasé

prennent un aspect presque scientifique, voire médical. On y décrit par le menu comment émuler tel ou tel aspect de l'horreur, comment sera traité tel ou tel élément du jeu. Les intentions de l'auteur par rapport à son jeu y sont clairement exposées, servant de ligne directrice pour mieux savoir comme mettre en branle celle-ci (sous forme d'adaptations purement techniques, de structure de scénario...). Bref, on n'a qu'à suivre la recette inscrite sur le papier.

Puis on passe par la case routines avec « Le son dans *Millevaux* » présentant succinctement une poignée de groupes et d'albums pouvant sonoriser vos parties. Cette partie fait clairement écho à l'ouvrage *Musique sombres pour jeux de rôle sombres* que l'auteur a édité quelques temps avant (et dont je vous conseille vivement la lecture).

Suite à cela, la routine de « La Marelle », sorte de *battle map* prenant la forme de Mind Paning ou plus ésotériquement un arbre des Sephiroth, simple et diablement efficace. Cette idée permet de gérer vraiment simplement les mouvements de vos joueurs sans une débauche de plans aussi complexes qu'indigestes. Avec cette technique, une feuille sur laquelle on a dessiné quelques ronds et une poignée de bouts de papier suffisent à visualiser une scène contenant plusieurs personnages et lieux distincts.



Puis, l'auteur dissèque succinctement un scénario intitulé « La forêt des milles seringues » construit selon la méthode précédemment exposée. Si vous n'êtes pas habitué à la structure des comptes rendus présents sur le forum des Terres Étrangées et dans la gamme *Sombre*, vous risquez d'être un peu perdu, voire complètement désarçonné tellement la forme est éloignée de ce que l'on a lu depuis des années dans un *Casus Belli* et consorts.

S'ensuit un second scénario « PünxXx Ov Wilderness », qui dévoile un panorama typique de l'univers de *Millevaux*, le tout livré avec une brochette de pré-tirés à livrer en pâture et d'aides de jeu (marelles, routines, etc.). Sans être original, il répondra à ce pourquoi il est fait, servir d'introduction.

Le livre se poursuit avec une nouvelle d'une dizaine de pages au ton glauque, poisseux, dérangeant titrée « Le vieux, la pute et le salopard ». Ici pas de détours, de faux-semblants. *Millevaux* n'est pas un univers où il fait bon vivre, où la joie et l'harmonie guident le quotidien de chacun. Non ! Très clairement, seuls les plus forts survivent, les plus faibles sont au mieux exploités, au pire torturés et tués pour le plaisir. Et cette nouvelle est là pour le démontrer sous la forme la plus crue qu'il soit... Mais au delà d'une simple illustration



aux mots finement ciselés, la nouvelle nous brosse quelques visages, quelques vies que l'on pourra reprendre ou dont on s'inspirera pour créer à son tour.

Et enfin, on arrive sur le gros morceau. J'ai envie de dire ce que l'on attend depuis le début : la description dans le détail de l'Europe de *Millevaux*. L'introduction se fait par le biais d'une chronologie développée allant de son alpha, la préhistoire, à son oméga, 2400 l'ère forestière. Entre les deux, l'auteur nous narre la naissance d'un conflit millénaire, s'attardant sur chaque épisode connu, méconnu ou inconnu de cette



tragédie en marche. Dix pages, remplies à craquer de détails, d'anecdotes, de faits historiques. Et si on n'en est qu'au début, on crève d'envie de lire la suite. Comme un bon polar dont le début de l'intrigue ne vous lâche déjà plus.

La suite est la partie la plus consistante de l'ouvrage, la description de Millevaux : Société & Civilisation. Tout y passe ; pourquoi les gens oublient leur passé au bout de trois ans, quels sont les reliefs des technologies, comment a subsisté une forme d'art, quelles religions dévoyées perdurent ou se sont créées sur ce charnier, quelles sont les dernières bribes de conventions sociales qui perdurent malgré tout. Elle renferme tout ce qu'il faut savoir de cet enfer forestier. Tout y est soigné, original, pertinent, on est loin d'un post-apo revu et mal corrigé rempli de fausses bonnes idées, aux formules mille fois éculées. *Millevaux* brille par sa différence, marque de son emprunte la lecture et l'imagination du meneur qui l'aura lu. Et cette partie justifie à elle seule l'achat du livre.

Bref, pour une fois, on a enfin de la nouveauté, de la vraie. De celle qui marquera le genre post apocalyptique, comme un *Dark Earth* à son époque. Une fois la lecture achevée je n'ai eu qu'une envie, faire découvrir l'envers du décor à mes joueurs. Bien sûr il y a aussi de bonnes idées à piocher dans la première partie, mais



bon sang elle est complètement éclipsée par le background.

Pourtant, c'est aussi là que le bât blesse. Millevaux est un jeu tellement foisonnant, tellement rempli de mystères et de secrets que l'on se demande comment diable va-t-on pouvoir les faire découvrir à sa table, tant la mortalité de *Sombre* est élevée. Alors même si Thomas Munier, l'auteur du jeu, nous informe que cela est au final un faux problème, voire un avantage – on peut très bien passer d'une zone géographique à une autre distante de centaines de kilomètres d'un scénario à l'autre – je reste dubitatif. Cela est certainement lié à mon habitude de jouer des campagne au long



cours avec les même personnages. Pour autant, je vous conseille très fortement la lecture de *Millevaux*. Si ce n'est en livre imprimé et illustré, au moins dans sa version numérique. Allez y piocher dans l'opulence engendrée par Thomas Munier. Délectez-vous de sa prose, de ses idées, de la part d'ombre et d'horreur que son âme mise à nue aura révélé.

TONY MARTIN

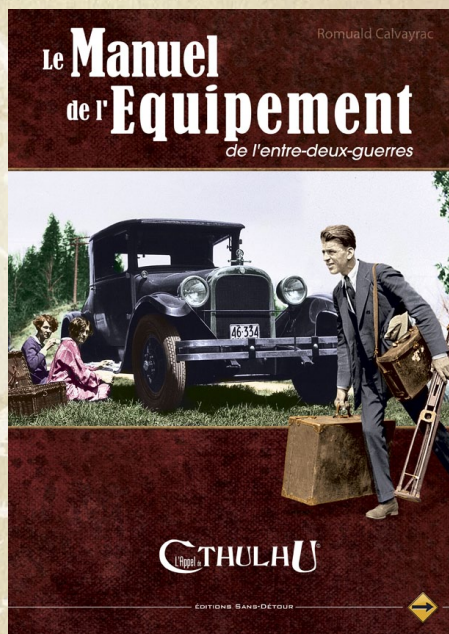
FICHE TECHNIQUE

- Prix : 14 euros
- Format : A5
- Nombre de pages : 274
- Éditeur : Auto édition





LE MANUEL DE L'EQUIPEMENT DE L'ENTRE- DEUX-GUERRES



Un nouveau catalogue vient alourdir un peu plus encore les étagères des fanatiques de l'Appel de Cthulhu. Il est consacré à l'équipement usuel du parfait petit investisseur de la première moitié du siècle dernier...

Tant qu'un filon d'or n'est pas tari, il faut continuer à l'exploiter. C'est ce que doivent se dire l'auteur, Romuald

Calvayrac, et l'éditeur de ce nouveau volume de l'impressionnante collection de la sixième édition de l'Appel de Cthulhu. *Le Manuel de l'Équipement de l'entre-deux-guerres* se présente sous la forme d'un gros catalogue de 304 pages supposé répondre aux attentes des investigateurs et des gardiens les plus pointilleux et les plus matérialistes. Ne vous est-il jamais arrivé, attablé à l'occasion d'une séance de l'AdC, de vous demander si tel ou tel objet avait déjà été inventé ou s'il était courant d'en trouver dans les petits commerces de l'époque ? A moi bien. Mais je pensais naïvement que les précédents suppléments *Au cœur des années 20* et le *Manuel de l'Investigateur* suffisaient à répondre à la grande majorité des questions relatives à l'équipement idoine.

Bien entendu, entre les années 20 et la Seconde Guerre mondiale, le monde a continué sa course folle et de nouvelles inventions ont vu le jour, mais le crash boursier de 1929 a contribué à freiner quelque peu la marche en avant de la civilisation et de l'industrialisation. L'ouvrage regorge – comme on en a l'habitude désormais dans cette gamme – d'informations historiques qui feront le bonheur des puristes, susciteront la curiosité des uns et laisseront les autres indifférents. On saura ainsi qu'un pharmacien gagnait en moyenne 13.750\$ par an durant les années 20 et les années



30, alors qu'un ouvrier devait se contenter de 1.000\$ seulement. Le chapitre sur l'habillement nous donnera des informations pointues sur la mode de ces années-là et peut-être vous prendra-t-il l'envie de jouer à la poupée avec votre investigateur. Le chapitre sur la lingerie féminine rappellera aux plus anciens d'entre nous les catalogues de vente par correspondance de notre enfance...

Un prix pour toute chose

On reviendra les pieds sur terre avec le chapitre consacré aux soins médicaux ou à l'équipement du parfait aventurier en territoire hostile, ce qui constitue une bonne part de l'ouvrage, mais on ne peut s'empêcher de penser que connaître le prix d'un ruban de tissu pour machine à coudre ou la différence entre les différents chapeaux à

la mode dans la belle société occidentale n'a que peu d'intérêt pour ceux qui consacrent leur vie à la traque des sectateurs les plus cruels et à empêcher les monstres glauques et visqueux de réduire l'humanité en esclavage. Les investigateurs seront-ils saisis par la peur de la ruine ou souffriront-ils de la folie mercantile ? Pour autant, on ne peut qu'être séduit par la profusion de détails et d'anecdotes sur la vie durant la période concernée et se laisser porter par les illustrations d'époque – qu'il s'agisse de photographies ou d'extraits de magazines – le travail abattu est considérable. Savoir que l'on dispose désormais d'un prix pour tout devrait rassurer certains gardiens des arcanes – et peut-être ennuyer les investigateurs qui comptaient sur le fait que les achats usuels n'étaient jamais décomptés de ses économies.



On ne peut donc pas dire que l'ouvrage soit absolument nécessaire à une bonne pratique de l'Appel de Cthulhu. Mais il constitue un manuel précieux pour ceux qui veulent plus de réalisme autour de leur table. Pour rappel, s'il prend un jour l'envie aux éditions Sans Détour de produire un catalogue de l'équipement des années 2000, conservez vos dépliants publicitaires dès à présent. Cela vous évitera de devoir délier encore une fois les cordons de votre bourse plus tard.

GENSERIC DELPÂTURE

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 36 euros
- Format : A4
- Nombre de pages : 304
- Éditeur : Sans-Détour





LES FILS D'URUZIMÉ

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

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

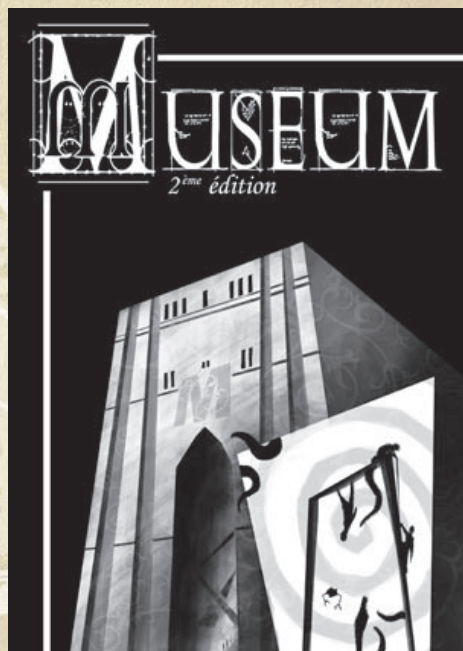
Pour décider de votre destin sous iOS, cliquez ici :
<http://bit.ly/11Llgi>

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





MUSEUM



Hugh camarades rôlistes,

Après vous avoir fait visiter pas mal de coins étranges, je vous invite cette fois-ci au musée. Oui, ça paraît pas forcément très sexy, mais je vous assure que celui-ci cache bien son jeu. Le JdR en question s'appelle fort logiquement *Museum*. Il a été créé à l'origine par Gaylord « Lyagor » Desurmont, lors des *Démiurges en Herbe* de 2006. Ce concours propose un thème qui sert de base à la création intégrale d'un jeu de

rôle en quinze jours. Cette année verra sa 8^e édition. Il est organisé par Forge-Songes, un collectif d'auteurs et d'illustrateurs. On leur doit notamment *Mississippi* et *les Ombres d'Esteren*.

Museum a été retravaillé par Laurent « Bob Darko » Devernay pour la deuxième édition. Le sieur Darko a œuvré sur *Brain Soda*, *Z-Corps*, *la Brigade chimérique*, pour n'en citer que quelques-uns. Le jeu est illustré par Olivier « Akae » Sanfilippo dont on a pu retrouver le travail pour *Devâstra*, *Alkemy*, *Tenga*, *les Ombres d'Esteren*, *le Livre des Cinq Anneaux* et encore pas mal de jeux.

Assez de présentations et rentrons dans le vif du sujet. Pour ceux qui connaissent, ce jeu est inspiré des *Trajets et itinéraires de l'oubli*, de Serge Brussolo, paru en 1981. Pour les autres, je vous dresse un rapide topo de ce JdR. L'action se déroule dans un cadre contemporain fantastique avec des avancées technologiques donnant à l'univers sa cohérence. Dans *Museum*, la création se meurt faute d'artistes et d'engouement pour la culture. Dans un territoire non-délimité, toutes les œuvres d'art sont rassemblées au sein d'un gigantesque musée tentaculaire, entièrement automatisé. L'humain n'est ici qu'un visiteur, son confort comme l'entretien du lieu sont réalisés par des programmes, des appareils ou des androïdes. C'est dans



cette faune artistique et mécanique que les PJ viennent se perdre ; alors que le musée referme ses portes sur une sortie introuvable. Le jeu, en particulier dans la mini-campagne « Une visite guidée en cinq actes », se prête à un style initiatique et survivaliste allant jusqu'aux frontières des rêves les plus étranges et angoissants.

Comme ce sont ceux qui y vivent qui en parlent le mieux, je jette mes dés spatio-rôlistiques. Hop me voilà dans une salle, en costume d'Adam mais bronzé façon penseur. Mon vis-à-vis ne semble pas décontenancé de me voir et j'engage naturellement la conversation avec celui qui se fait appeler le Guide.

Oliv Vagabond : Cher Guide, avant de parler du musée, pouvez-vous me parler un peu de votre pays ?

Le Guide : C'est plus ou moins la Terre, mais dans une espèce de dimension à part. Ce que tu dois savoir, c'est que c'est un monde vide où les sentiments et les espoirs ne sont plus que des mots, avec un sens garanti par l'Administration. Ainsi, ce qu'éprouvent les Visiteurs (NdA : les personnages joueurs) est vraiment fort et peut confiner à la folie.

O : Pour provoquer cela, ce musée doit être vraiment particulier ?

G : En effet, je vais te donner quelques détails, mais juste à toi. Il est véritablement énorme, à tel point que



l'Administration a envoyé des cartographes pour en connaître les limites. À l'heure actuelle, aucun n'est revenu. Les parties les plus proches de l'extérieur, que j'appelle les salles périphériques, sont des lieux qui enseignent la survie mais aussi l'angoisse. Les niveaux intermédiaires se révèlent beaucoup plus déroutants. Les lois de la physique y sont variables. Ainsi, des couloirs semblent n'avoir aucune fin et il y a « l'Autre ». Je ne t'expliquerai pas ce que c'est, note juste qu'à ce niveau, tu acquies la certitude que quelque chose t'observe. Enfin, il y a le niveau central auquel seuls les plus solides accèdent. Ils y sont confrontés à la folie, la leur ou celle des autres.



O : Je vois, mais qui irait dans un tel endroit ?

G : Tout le monde peut y venir : visiteurs simples, collectionneurs, voleurs, employés de l'Administration, n'importe qui. Ils ont au final tous un point commun, ils se sont fait enfermer ici.

O : OK, ils sont enfermés, mais quel est le problème ? Tu parles d'angoisse, de folie, mais c'est juste un musée ; que peut-on y vivre d'exaltant ?

G : Déjà, ce n'est pas un musée, mais le Museum ; sache que certains lui vouent un culte. Ici, le visiteur est

confronté à plusieurs choses. La première est l'isolement car à part d'autres Visiteurs, il n'y a pas âme qui vive, enfin en théorie. Il n'y a aucun employé, aucun garde, c'est le Museum qui assure tout cela. La nuit il fait noir, et le lendemain, personne n'arrive, tu es toujours perdu. Certains ont essayé de dégrader le musée, mais il gère cela sans intervention extérieure. Les visiteurs sont vraiment isolés, plus tôt ils l'intègrent plus tôt ils apprennent à survivre. Et c'est la deuxième chose qui compte : vivre ou du moins se battre pour. Il y a bon nombre de moyens de subvenir à ses besoins primaires. C'est souvent durant cette tâche quotidienne qu'on rencontre les Autres. Certains sont des solitaires, dérangés ou pas, d'autres vivent en tribu dans le style de la salle où ils résident. Enfin, plus tu te rapproches du centre, plus les dangers augmentent, tu croisent les Égarés et ceux que la folie a changés. Je pourrais t'en dire plus, mais les secrets du Museum s'apprécient ou se méritent.

O : Qui sont ces hommes vêtus comme des Incas ?

G : Oh eux, ils se font appeler les Incas. Bien sur, ils n'en sont pas vraiment, mais qu'importe pour toi, ils cherchent quelqu'un à sacrifier...

Ni une, ni deux, me revoilà dans ma mansarde, je vais me faire un café pour me remettre de mes émotions. Pendant que ça chauffe, jetons un œil sur





le système. Après avoir croisé le Guide, il me tarde de vous expliquer comment sont créés les PJ. Tout d'abord, le joueur est invité à choisir quel genre de Visiteur il souhaite incarner. Une liste variée et originale vous est proposée. Ensuite, le joueur définit ce que son perso aime, déteste, ce qu'il sait bien faire ou non. On est clairement dans le ressenti du personnage, ce qui prend tout son sens dans un jeu d'ambiance. Ce cadre sert de guide pour la suite. Il n'y a que deux caractéristiques au sens classique : le physique et le mental. Les compétences sont résumées au travers d'attributs représentant les hobbies où les occupations du personnage tel que Bagarreur

ou Infirmier. À partir de là, il n'y a besoin de rien d'autre que de D6.

Le système de résolution des actions se base sur le dépassement d'une difficulté. Le joueur jette autant de D6 que son PJ a de points dans l'attribut concerné. Il est à noter que les objets octroient des dés supplémentaires, ce qui les rend précieux. Ainsi un non-combattant avec un pied-de-biche lance un dé, comme le ferait un perso avec 1 en Bagarreur. En parlant de baston, voilà comment ça se déroule. Chacun a le droit à une seule action par tour. Ensuite, c'est celui qui a la plus grande marge qui réussit l'action. Une fois à zéro en physique, le personnage est mort ou dans

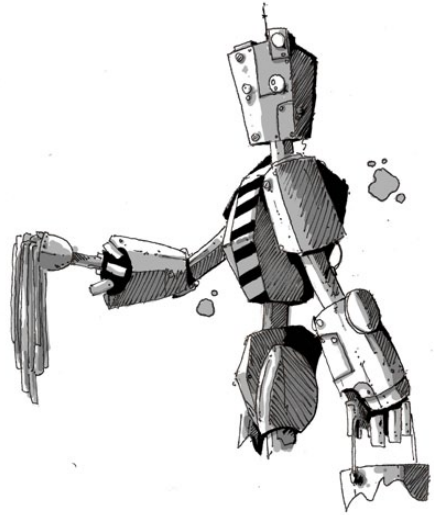




les vapes. La récupération est rapide, mais les protagonistes sont facilement marqués sous forme de handicap pour la suite. Ainsi, les combats apportent un plus à la poursuite de l'aventure.

La gestion du mental s'appuie aussi sur un système de perte de points. Petite spécificité, il se décline en trois aspects : l'individu lui-même, les autres et l'Inconnu au sens large. Au fur et à mesure, le personnage peut se sensibiliser ou s'endurcir jusqu'à être déséquilibré. La particularité est que ces maux sont suivis par l'apparition de pouvoirs uniques tels que l'invisibilité, des griffes, la télékinésie ou d'autres joyeusetés. Le système de gestion est très complet et particulièrement adaptable ; mais demande du même coup une bonne assimilation avant de l'utiliser.

Enfin, qu'en est-il des petits plus pour le MJ, ici appelé le Gardien ? Eh bien, il y en a pas mal. On a ainsi droit à de petits encarts pour faciliter la prise en main du jeu, rehaussée par des exemples dans la partie des règles. Les concepts-clefs sont aussi largement expliqués, tout comme les secrets du jeu. Si le pitch peut séduire, il peut aussi effrayer. Un univers de rêves et de folies à la sauce *survival* c'est chouette mais par quel bout ça se prend ? Pas de problème, un scénario d'introduction, ainsi qu'une mini-campagne débouchant sur la sortie, vous sont fournis. Dans la même veine, le livre est émaillé d'exemples de



salles et de PNJ hauts en couleur. Ces éléments sont explicités par de nombreuses illustrations en noir et blanc. Elles sont travaillées et retranscrivent bien l'atmosphère de *Museum*. Ces dessins seront facilement utilisables en cours de partie, surtout si vous jouez les scénarios.

Comme disait mon ex, il est temps de conclure. *Museum* est donc un jeu très fourni étant donné sa taille, 70 pages. Il traite de manière complète du passage de l'angoisse de la survie à la folie face à l'incompréhensible ; trop peut-être. En effet, c'est véritablement un JdR d'ambiance qui dévoile toute sa saveur avec le temps. Ainsi, si vous cherchez du *one shot* pour un vendredi soir



post-semaine-de-taf-chargée ça risque de ne pas vous combler, encore que. Le jeu repose pour beaucoup sur la « qualité » du MJ, comme c'est le cas pour ce genre de jeu de rôle. Par contre, si vous désirez faire une pause dans un univers singulier, si vous souhaitez offrir à vos joueurs la possibilité de pousser l'aspect psychologique des personnages, vous serez comblé. Sa qualité et son petit prix en font une belle pièce qui mérite sa place dans votre ludothèque. Sur ce, puissent Lewis Carroll et des chapeliers fous vous inspirer de tortueuses aventures ludiques.

OLIV VAGABOND

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 12 euros
- Format : A4
- Nombre de pages : 68
- Éditeur : ForgeSonges



FICHE SIGNALÉTIQUE DU VISITEUR

Jauge Physique

oooooooooooo

Jauge Mentale

oooooooooooo

Attributs

..... oooooo
..... oooooo
..... oooooo
..... oooooo
..... oooooo
..... oooooo

Équipement

.....
.....
.....
.....

Expérience



Aspects Mentaux

	Fragilité	E Q U I L I B R E	Endurcissement
JE	ooooo		ooooo
NOUS	ooooo		ooooo
IL	ooooo		ooooo

Troubles

.....
.....
.....

Pouvoirs

.....
.....
.....

Nom :

Prénom :

Description :

.....
.....
.....
.....

Ce que vous aimez : (hobby, petit plaisir, passion, ...)

Ce qui vous déplaît : (gêne, dégoût, haine sans borne, ...)

Quelque chose qui vous fait peur : (gêne, peur irraisonnée, ...)

Vous vous estimez doué(e) pour :

Vous doutez de vos compétences pour :

Quelque chose à préciser sur votre famille ou votre santé :

Notes :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

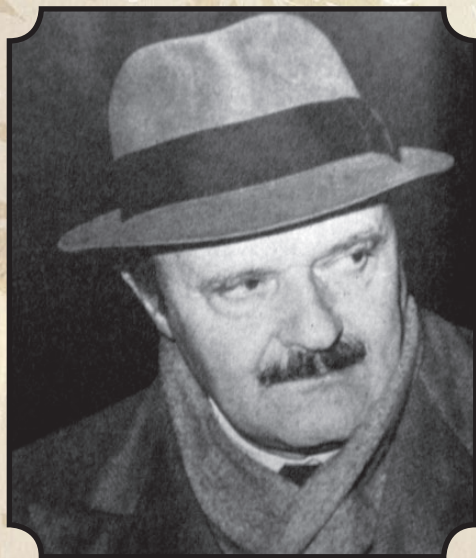


FAITES ENTRER L'ACCUSÉ 3

Dans ce troisième volet de cette chronique visant à proposer des inspirations pour différents jeux de rôles en partant de faits divers historiques réels, il sera question de l'Italie, de la Guerre Froide, de la Mafia et du Vatican. Même si cette rubrique n'est pas une chronique judiciaire, historique ou politique mais une rubrique à destination des meneurs de jeu pour les aider à nourrir des univers fictionnels, elle n'aurait pas d'intérêt si elle ne s'appuyait pas sur des faits réels et étayés. Les interprétations de ces faits peuvent être, en revanche, innombrables et j'ai, comme d'habitude, privilégié celles qui offrent des inspirations intéressantes. Je vous laisse juge de leur pertinence.

Le scandale de la Banco Ambrosiano et la mort de Roberto Calvi.

C'est la mort la plus spectaculaire et marquante d'une histoire qui en compte beaucoup : la pendaison sous le Blackfriars Bridge (le « Pont des frères noirs ») en plein centre de Londres, le 18 juin 1982, de Roberto Calvi, surnommé le « Banquier de Dieu ». La justice britannique assura pendant des années qu'il s'agissait d'un suicide avant que de nouvelles analyses ne démontrent qu'il s'agissait d'un meurtre. Le crime a sans doute été commis par des tueurs de la Mafia mais ils n'ont jamais été identifiés avec certitude, pas plus que leurs commanditaires.



Roberto Calvi



Avant de parler de l'affaire, un petit retour historique s'impose. À la fin de la seconde guerre mondiale, les États-Unis, craignant une invasion soviétique en Europe occidentale, mettent en place secrètement via l'OTAN, les réseaux « stay-behind ». Dans 16 pays, des cellules « dormantes » sont créées afin d'être activées derrière les lignes ennemies en cas d'invasion par l'URSS. Toutefois, ces groupes ou individus censément inactifs en dehors d'un conflit armé, pesèrent beaucoup sur la vie des états dans lesquels ils se trouvaient. Forces clandestines et réseaux d'influence précieux, ils permirent souvent d'organiser des coups tordus contre l'influence soviétique, les partis communistes européens, mais aussi, plus largement, contre certains groupes ou dirigeants trop anti-états-uniens. Pour les composer et les structurer, l'OTAN n'hésita pas à recycler des fascistes, des nazis ou des criminels de droit commun. Les réseaux « stay-behind » échappant à tout contrôle démocratique et étant composés de personnes ayant leurs propres intérêts permirent aussi, parfois, à certains de leurs membres d'utiliser les solidarités secrètes issues de ces cercles pour leurs propres intérêts.

Le plus célèbre, désormais, de ces réseaux fut celui développé en Italie : « l'opération Gladio ». Il associait, entre autres, des membres hauts placés de la

Démocratie Chrétienne (le parti ultra-dominant de la vie politique italienne de la fin des années 40 jusqu'aux années 90), des membres de la Mafia jugeant le communisme aussi peu profitable aux affaires que ne l'avait été le fascisme mussolinien, et des dignitaires du Vatican. Le pape Pie XII avait, en effet, fait de la lutte contre le « communisme athée » l'axe principal de sa politique étrangère. L'Église dénonçait régulièrement les communistes et soutenait la Démocratie Chrétienne en la finançant en sous-main ; la Mafia faisait voter les territoires qu'elle contrôlait pour la Démocratie Chrétienne, cassait les grèves, fournissait des hommes de main et corrompait des politiciens ; la Démocratie Chrétienne maintenait l'Italie dans le giron atlantiste, prônait des politiques conservatrices au niveau des mœurs et offrait des marchés publics aux entreprises contrôlées par la Mafia, le tout sous l'œil bienveillant de Washington. Ce panorama est bien évidemment réducteur et simpliste : des membres de la Démocratie Chrétienne payèrent parfois de leur vie leur engagement anti-mafieux, d'autres partis furent corrompus, des prêtres s'engagèrent sincèrement dans la lutte contre le crime organisé et soutinrent les mouvements sociaux, la justice états-unienne enquêta contre certaines opérations que la CIA tolérait ou favorisait par ailleurs et les partenariats existants ne furent pas exempts de tensions

et d'intérêts contradictoires. Toutefois, ce résumé est simplificateur mais pas fondamentalement inexact.

Évidemment, ces échanges donnaient lieu à de nombreux transferts d'argent, qui devaient rester discrets, et nécessitaient des rencontres régulières et secrètes entre les membres de ces réseaux.

Ces rencontres discrètes passèrent, notamment, par une loge maçonnique, la loge Propaganda Due, dite P2, affiliée au Grand Orient italien dont Licio Gelli pris le contrôle et dont il fit son instrument à partir du milieu des années 60. Né en 1919, Gelli fut membre

des chemises noires fascistes, s'engagea volontairement du côté de Franco pendant la guerre d'Espagne et fut officier de liaison entre le pouvoir mussolinien et l'Allemagne nazie pendant la seconde guerre mondiale. Récupéré par les services états-uniens et britanniques à la fin de la guerre, il ne fut pas inquiété et se lança dans les affaires, dans la politique au sein du MSI, le parti néofasciste, et dans la franc-maçonnerie italienne. Cette dernière, relancée à partir de 1945 après son interdiction sous l'ère fasciste, avait troqué son progressisme du XIX^e siècle contre un anticommunisme viscéral. Quand la liste des membres de la

 <p><i>Licio Gelli</i></p> <p>Posizione n. 23-375-P-D. Sez. 42-RR-PT-573</p> <p>Il Funzionario <i>A. Gelli</i></p>	<p>Il Fascista:</p> <p><u>LICIO GELLI</u></p> <p><u>di Ettore</u></p> <p>Ricopre l'incarico: <u>Ispettore Nazionale</u> <u>Organizzazione Fasci</u> <u>Combattimento Estero</u></p> <p>DIRETTORIO CENTRALE <i>Licio Gelli</i></p> <p>Data <u>23 Maggio 1941</u></p> <p>Le autorità sono invitate a soddisfare ogni forma di assistenza richiesta.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Licio Gelli en 1941



P2 fut révélée par des juges italiens en 1981, on y comptait des hommes d'affaires importants (dont le jeune Silvio Berlusconi), des membres du gouvernement (qui démissionna collectivement après cette révélation), les directeurs des trois services de renseignement italiens accompagnés de militaires et policiers de hauts rangs (alors que la loi italienne leur interdit d'adhérer à des organisations secrètes), des cardinaux (bien que l'appartenance à une loge maçonnique était encore passible d'excommunication automatique à cette époque) mais aussi des dignitaires de la junte militaire argentine (preuve des connections entre Gladio et l'opération Condor, l'alliance secrète des dictature militaires d'extrême-droite sud-américaine dont l'Argentine était un des pivots). Licio Gelli a été soupçonné d'avoir joué un rôle dans de nombreux attentats et assassinats sans que son implication exacte puisse être établie malgré de nombreuses inculpations. Gelli (94 ans) vit aujourd'hui en résidence surveillée dans une luxueuse villa en Toscane.

En ce qui concerne les transferts d'argent, le Vatican offrait une situation idéale. Le système financier du Vatican est étroitement lié à celui de l'Italie mais sans les contrôles démocratiques ou indépendants. L'article 11 des accords du Latran signés en 1929 par Mussolini et le Pape Pie XI offrent une immunité judiciaire totale en Italie à toute personne

travaillant dans l'administration centrale du Vatican. En 1942, Mussolini signa l'ordonnance dite « Saint Sylvestre » qui exonérait le Vatican de toutes taxations sur ses dividendes financiers ; un texte qui ne fut pas remis en cause à la chute du *Duce*. La Banque du Vatican, l'IOR (l'Institut pour les œuvres religieuses) offrait donc, au cœur même de Rome mais en dehors du territoire italien, une solution idéale pour les opérations financières nécessitant le plus de discrétion comme le démontrèrent de nombreux procès politico-financiers par la suite.

Roberto Calvi, à la fois membre de la P2 et dirigeant de la Banco Ambrosiano (filiale de l'IOR), était logiquement un homme clé du système.



Licio Gelli en 1981



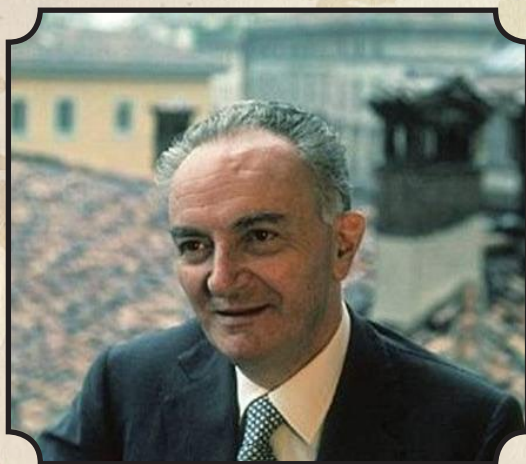
L'ascension du trio Calvi-Sindona-Marcinkus

En 1968, preuve que les relations Démocratie Chrétienne-Vatican n'étaient pas toujours apaisées, le gouvernement italien supprime l'ordonnance « Saint Sylvestre » de 1942 en dépit du lobbying intensif du Saint Siège. Cela expose le Vatican à devoir s'acquitter de l'équivalent de 1,2 milliards d'euros actuels à l'Italie. Le pape Paul VI (Giovanni Battista Montini), fils de banquier milanais et initiateur d'une politique financière agressive sur les marchés italiens à partir de 1964, charge deux hommes de confiance de trouver le moyen de faire échapper le Saint Siège à l'impôt : le banquier Michele Sindona et l'archevêque (à partir de 1969) Paul Casimir Marcinkus.

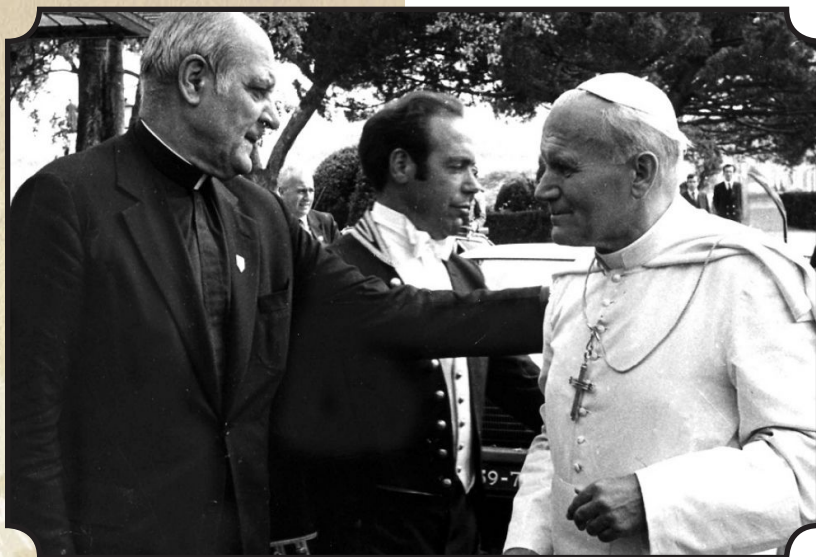
Marcinkus est né en 1922 à Cicero, le quartier de Chicago où Al Capone avait son QG. Ordonné prêtre en 1947, il connaît une ascension fulgurante. Il est en effet chaudement recommandé à la Curie romaine par Mgr Francis Spellman, archevêque de New York et homme clé des relations entre Washington et le Vatican. C'est, en effet, par l'intermédiaire de Spellman que les États-Unis ont financé la Démocratie Chrétienne après guerre avec des fonds n'apparaissant pas au budget fédéral et qu'on suppose avoir été récupéré clandestinement sur le trésor de guerre des nazis en Europe. Mar-

cinkus est un prêtre atypique, aimant davantage le luxe que les sacristies et qui va se lier avec le secrétaire particulier du pape Pie XII, Giovanni Battista Montini, qui en fait, une fois pape, le responsable de sa sécurité.

Michele Sindona est né en Sicile en 1920. À partir de 1943, il commence à s'enrichir en vendant des agrumes cultivés sur des terres appartenant à la Mafia aux forces anglo-américaines. Passé par la direction des impôts où il se familiarise avec le système fiscal, il s'installe à Milan et monte un cabinet de conseil financier, officieusement spécialisé dans l'évasion fiscale. Il travaille beaucoup pour la Mafia, à la fois en Italie et aux États-Unis, et rend également de grands services à l'archevêque de Milan : Giovanni Battista Montini/Paul VI.



Michele Sindona



Paul Casimir Marcinkus et Jean Paul II

Marcinkus et Sindona sympathisent vite et Sindona présente à l'ecclésiastique, un banquier né aussi en 1920, travaillant à la Banco Ambrosiano : Roberto Calvi. Le trio va se spécialiser dans les opérations financières complexes passant par les paradis fiscaux, des coquilles juridiques vides et l'achat de banques pour mieux faire transiter les fonds avec un art consommé de la dissimulation. C'est dans la même période qu'ils adhèrent à la loge P2 et se rapprochent de David M. Kennedy, un important banquier qui s'apprête à devenir le secrétaire au trésor de l'administration Nixon, ce qui renforce encore leur position.

En 1971, Roberto Calvi est nommé directeur général de la Banco Ambrosiano et Marcinkus président de l'IOR.

En 1975, Calvi est président du groupe Ambrosiano.

En 1972, Sindona achète avec les fonds gérés pour le compte de l'Ambrosiano et de l'IOR, la Franklin Bank, alors le vingtième plus gros établissement de crédit des États-Unis.

L'argent circule vite, celui de la Mafia comme celui du Vatican, et ce genre de jeu crée nécessairement des dettes et des participations surévaluées (on parlerait aujourd'hui d'« actifs toxiques ») qui sont souvent placés dans le département « étranger » de la Banco Ambrosiano.

L'édifice financier est astucieux mais c'est un château de carte.



La chute et la multiplication des morts suspects

Le krach pétrolier de 1973, l'affaiblissement électoral de la Démocratie Chrétienne et le Watergate fragilisent respectivement l'économie et les protections politiques du trio. La Franklin Bank affiche des pertes de deux milliards de dollars à l'été 74. Sindona est recherché en Italie pour pratiques frauduleuses et fuit aux États-Unis où il lutte pour éviter l'extradition. L'IOR est cité dans le scandale mais Marcinkus rejette les fautes sur Sindona et assure, contre toute vraisemblance, que l'IOR n'a pas perdu un centime dans l'affaire. En réalité, cela lui a coûté entre 50 et 250 millions de dollars.

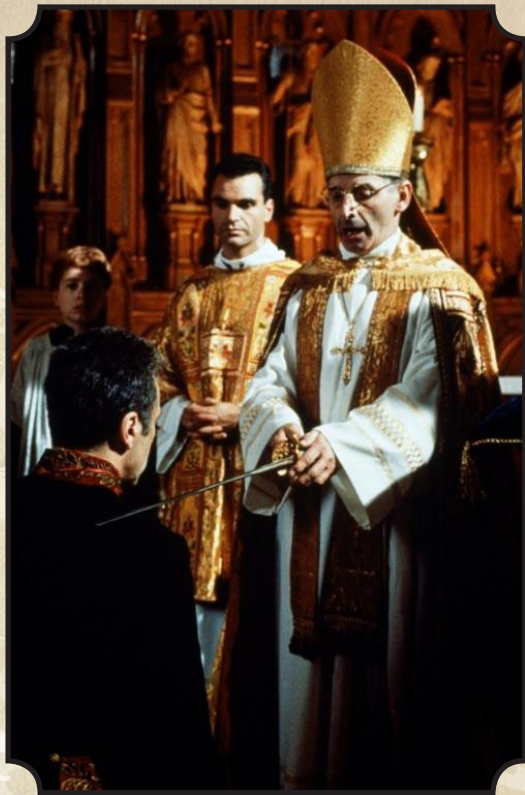
Sindona est abandonné à son sort et Calvi prend le relais seul mais a une mission supplémentaire : créer un pôle financier catholique suffisamment puissant pour influencer les gouvernements des états où il est implanté. Il doit également financer discrètement des organisations anticomunistes liées aux États-Unis dans des pays catholiques comme les Contras au Nicaragua ou le syndicat polonais Solidarnosc (à hauteur de 100 millions de dollars pour cette seule organisation).

Mais l'enquête sur les affaires de Sindona se poursuit et les choses s'aggravent pour Marcinkus et Calvi en 1978. Le

6 août, leur protecteur Paul VI meurt alors même que la justice commence à découvrir les dettes et les actifs toxiques de l'Ambrosiano. Le successeur de Paul VI est Mgr Luciani, archevêque de Venise qui prend le nom de Jean-Paul I^{er}. C'est un vieil adversaire du trio Marcinkus-Sindona-Calvi depuis leur rachat de la Banque catholique de la Vénétie sans en avertir son diocèse. Le 12 septembre 1978, le journaliste italien Mino Pecorelli, ancien membre de la loge P2, publie dans la presse une liste de 121 membres (dont Marcinkus) de la fraternité de Licio Gelli (Pecorelli est abattu six mois plus tard, le 20 mars 1979 ; ses assassins n'ont jamais été identifiés).

Jean-Paul I^{er} annonce à quelques proches qu'il veut se débarrasser de Marcinkus et Calvi. Il n'en a pas le temps : il meurt le 28 septembre 1978, 33 jours après son élection. Le journaliste David Yallop, en 1984, assura que Luciani avait été assassiné sur ordre de Marcinkus. À l'inverse, en 1989, le journaliste John Cornwell estima que le stress de la gestion de l'affaire Ambrosiano et non un empoisonnement est la cause du décès. Jean-Paul I^{er} n'a pas été autopsié.

Son successeur, le Polonais Karol Wojtyła, Jean-Paul II, reconnaissant envers Marcinkus et Calvi pour l'argent versé à Solidarnosc maintient les deux hommes à leurs postes.



Le mafieux Michael Corleone décoré de l'ordre de Saint Sebastien par l'archevêque Gilday (Marcinkus) dans le Parrain III

Mais le répit est de courte durée pour le binôme. En effet, Sindona est rattrapé aux États-Unis par la faillite de la Franklin Bank. Aux abois, il fait assassiner Giorgio Ambrosoli, le commissaire liquidateur de la Franklin Bank en Italie, par un tueur de la Mafia, le 11 juillet 1979. Cette tentative désespérée d'intimidation ne l'empêche pas d'être condamné à 25 ans de prison aux États-

Unis en 1980. Les magistrats enquêtant sur les affaires de Sindona trouvent toujours plus d'informations sur les malversations de l'Ambrosiano et sur d'autres éléments embarrassants. Ainsi, en mars 1981, ils découvrent dans les archives de Sindona la liste complète des membres de la loge P2, confirmant et élargissant de beaucoup la liste de Mino Pecorelli de 1978. Le scandale en Italie est considérable.

En mai 1981, Roberto Calvi est arrêté pour trafic de devises et il est rapidement condamné, le 20 juillet, à quatre ans de réclusion. Profitant d'un appel suspensif, Calvi rencontre Marcinkus en août au Vatican. Le banquier accepte de signer une lettre où il endosse seul la totalité de la responsabilité des fraudes en échange de quoi Marcinkus signe une garantie de l'IOR sur toutes les créances étrangères de la Banco Ambrosiano jusqu'au 30 juin 1982. Cela doit calmer les débiteurs de la banque et permettre à Calvi d'éviter la faillite. Mais le 31 mai 1982, la Banque d'Italie dénonce un risque d'insolvabilité à hauteur d'1,3 milliard de dollars. Calvi souhaite une aide de l'IOR mais Marcinkus, en dépit de ses engagements passés, fait la sourde oreille et abandonne Calvi à son sort.

Calvi, aculé, multiplie les courriers pour rencontrer Marcinkus et se montre de plus en plus précis et menaçant dans ses lettres. L'ancien juge italien Ferdinando



Imposimato, qui a travaillé sur l'affaire Sindona, a publié dans son livre « *Un juge en Italie : les dossiers noirs de la Mafia* » (2000) une lettre de Calvi de 1982 dans laquelle le banquier menaçait de révéler la totalité des financements occultes qu'il avait réalisé (ce qui impliquait des achats d'armes pour les dictatures sud-américaines ou des groupements d'extrême-droite fascisants).

Début juin, Calvi fuit pour Londres avec un faux passeport.

Le 17 juin, sa secrétaire personnelle, Graziella Corrocher, est retrouvée défenestrée au pied de l'immeuble de la Banco Ambrosiano. Elle a laissé une « lettre d'adieu » rageuse rendant Calvi responsable de tous

les problèmes de la banque. La justice italienne conclura au suicide.

Le lendemain, Calvi est retrouvé pendu sous le Blackfriars Bridge de Londres.

Les thèses autour de sa mort ne manquent pas : a-t-il été assassiné sur ordre de Licio Gelli ? De la Mafia ? De Marcinkus ? Des trois ? De quelqu'un d'autre ? Fallait-il le punir pour la faillite ou l'empêcher de parler ? Et pourquoi s'être donné tant de mal pour le pendre non pas dans un endroit discret mais au beau milieu de Londres, sous un pont qui, coïncidence ou non, pouvait évoquer par son nom (« le pont des frères noirs » - même si ce nom est hérité de la proximité avec un ancien couvent dominicain) son statut de Franc-maçon (les



Stefano Delle Chiaie



Francs-maçons se font parfois appeler « les frères ») ? Ces questions et bien d'autres sont toujours sans réponses.

Une fois mort, Roberto Calvi fut accusé d'être le seul responsable de la faillite et la Banco Ambrosiano fut liquidée par la Banque d'Italie. La faillite a coûté 77 milliards de liras aux caisses du Vatican. Condamné en 1980 aux États-Unis, Michele Sindona est extradé en 1986 en Italie pour le meurtre de Giorgio Ambrosoli du 11 juillet 79. Quelques jours après son transfert dans une prison italienne, il meurt, empoisonné par un café arrosé au cyanure.

En 1987, les juges du parquet de Milan lancent un mandat d'arrêt contre Marcinkus pour son rôle dans la faillite mais l'article 11 des accords du Latran s'applique et il n'est pas inquiété. Il quitte son poste à la tête de l'IOR en 1989 et meurt paisiblement en Arizona en 2006.

Le Vatican a toujours affirmé qu'il était une victime dans cette affaire et que Sindona et Calvi étaient deux aigrefins agissant seuls. Mais la banque a continué d'être citée dans de nombreuses enquêtes pour blanchiment d'argent par la suite.

Que faire de cette affaire en jeu de rôle ?

Le scandale de la Banco Ambrosiano a déjà donné lieu à des adaptations qui peuvent directement servir de sources d'inspiration.

Le film « Le Parrain III » offre une illustration de l'usage qui peut être fait de l'affaire Calvi et de la mort de Jean-Paul I^{er} dans une œuvre de fiction : Michael Corleone souhaitant légaliser les affaires de sa famille accepte de renflouer une banque rappelant l'Ambrosiano en échange de son acquisition sans savoir ce qui se cache derrière cet établissement. Dans le film, le cardinal Lambert, allié de Corleone, est inspiré de Mgr Luciani/Jean-Paul I^{er}, et ses ennemis l'archevêque Gilday et Frederick Keinszig de Marcinkus et Calvi.

L'affaire a déjà servi de point de départ à, au moins, un scénario de JdR. Dans le numéro 122 (le dernier) de *Casus Belli* première version, Jean-Marie Noël avait signé un intéressant scénario fantastique contemporain pour le système *BaSIC/Enigma* (mais facilement adaptable) intitulé « Le Règne des troisième couteaux » où les PJ devaient enquêter sur la mort d'un certain Alberto Calvo, financier du Vatican, pendu sous un pont de Londres. Le scénario traitait et s'inspirait davantage de l'Opus Dei que



de l'Ambrosiano et transposait l'assassinat en 2000. Si vous êtes susceptibles de le jouer, zappez le paragraphe suivant.

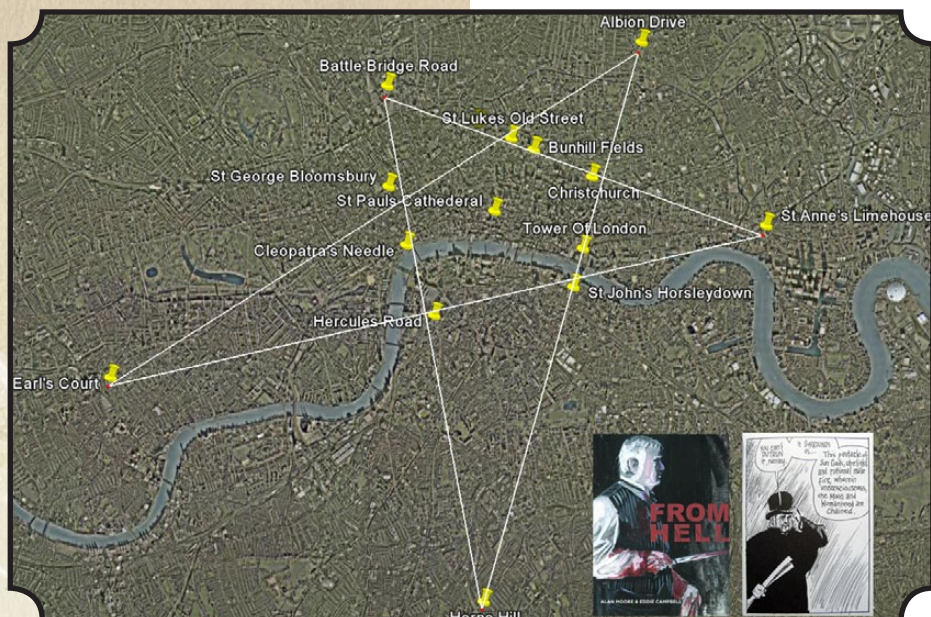
SPOILER : Calvi/Calvo est assassiné pour lui voler une statuette contenant une lettre compromettante écrite par Jean-Paul II et que celui-ci souhaite récupérer. L'objectif des meurtriers de Calvo est d'utiliser ce courrier pour s'approcher du Pape et l'empoisonner. **FIN DU SPOILER.**

Il existe bien d'autres moyens d'utiliser l'affaire Calvi-Ambrosiano dans un scénario ; la chasse au trésor, par exemple. Ainsi, régulièrement, des rumeurs ont circulé sur la possibilité qu'une partie des fonds « perdus » par l'Ambrosiano attendait sur des comptes oubliés ouverts par Calvi, en Uruguay et aux Bahamas, notamment. Si, d'une manière ou d'une autre, des coordonnées bancaires d'un tel compte réapparaissaient et que les PJ tombaient dessus, ils pourraient avoir à découvrir pourquoi, en peu de temps, ils deviennent la cible de tous ceux qui ne souhaitent pas que la redécouverte de ce compte relance l'affaire Calvi ou veulent simplement récupérer l'argent.

Et s'il ne s'agissait pas d'un compte oublié mais d'un coffre ? Les PJ pourraient partir à la chasse aux bons du trésor ou aux lingots alors que le coffre contient des documents sans valeur marchande immédiate mais très com-

promettants. La liste des membres de la loge P2 trouvée par les juges dans les archives de Michele Sindona en 1981 contenait de nombreux noms et la présence d'Argentins démontrait que la loge n'était pas strictement italienne. Et si la liste de Sindona était incomplète ? Quels noms pourraient se trouver sur une liste exhaustive ? Un tel document pourrait être un enjeu essentiel dans la totalité des jeux d'espionnage ou barbouzards (avec ou sans fantastique), de *Spycraft* au prochain *PUNCH Unit* en passant, évidemment, par *James Bond* ou *Night's Black Agents*.

De nombreux jeux occultes contemporains disposent de sociétés secrètes fanatisées issues ou inspirés de l'Église catholique et y gardant parfois des connexions. On pourra citer, par exemple, l'Inquisition/Société de Léopold des jeux du *Monde des Ténèbres* ou les Templiers de *Nephilim*. Vous ne vous êtes jamais demandé comment de tels groupes étaient financés ? Et si Roberto Calvi n'avait pas été éliminé par un groupe lié au Gladio mais par une de ces sociétés secrètes ? Cette dernière aurait pu souhaiter faire taire un homme qui en savait trop ou bien, au contraire, l'a supprimé après avoir récupéré des informations permettant de détourner une partie des fonds secrets de l'Ambrosiano. Si, pour une fois, vos PJ vampires, mages, garous ou néphilims ont envie de frapper leur



(Copyright Thomas Ashley)

adversaire au portefeuille, ils pourraient avoir à se plonger dans les méandres de l'affaire Calvi et se trouver confrontés aux factions souhaitant que cette affaire reste enterrée.

À ma connaissance, l'affaire Calvi n'a jamais servi d'inspiration pour un scénario d'INS/MV alors que bien des archanges et princes démons auraient pu être mêlés à cette histoire ou à ses retombées.

Si dans votre jeu de prédilection, l'adversaire du moment n'est pas une société secrète d'inspiration catholique mais néonazie (comme la Karotechia de *Delta Green*), je vous recommande de faire une recherche internet sur Stefano Delle

Chiaie, un activiste néofasciste italien qui a combattu pour des régimes ou des groupes d'extrême-droite sur différents continents, ami personnel de Licio Gelli et à la fois membre de la P2 et agent officieux de la DIN, la police politique du général Pinochet. Il n'est pas difficile de s'inspirer de Delle Chiaie pour construire une Némésis pour vos PJ et d'en faire l'assassin d'un Roberto Calvi qui menaçait dans ses lettres à Marcinkus de révéler ses financements occultes et ses achats d'armes pour le compte de groupes armés d'extrême-droite. Connecter un tel PNJ à une organisation occulte fictive néonazie est évidemment très aisé.



Autre façon d'aborder l'assassinat de Calvi : considérer qu'il a été tué non pas à cause de l'Ambrosiano mais pour sa seule appartenance à la loge P2 dans le cadre d'un meurtre antimaçonnique.

Aujourd'hui, le « thriller maçonnique » est devenu un sous-genre en soi, que j'admets mal connaître et dont la lecture des résumés ne m'a inspiré rien de bon. Le genre connaît peut-être des perles réutilisables dans l'affaire Ambrosiano mais je ne suis pas le mieux placé pour en parler. Si ce genre romanesque m'est inconnu, j'ai en revanche beaucoup apprécié l'utilisation de l'ésotérisme maçonnique que fait Alan Moore dans *From Hell*.

Dans cette bande dessinée, Jack l'éventreur emmène son complice dans une visite guidée occulte de Londres où il pointe divers monuments qu'il présente comme des obélisques sacrés païens adorant le soleil, la raison et la masculinité sous couvert de bâtiments chrétiens, cachés là par des « architectes dionysiaques », des francs-maçons. En reliant entre eux ces bâtiments, l'assassin mystique trace un pentagramme sur Londres dont le cœur est la cathédrale Saint Paul.

Or, cet édifice religieux se situe à 600 mètres à vol d'oiseau du Blackfriars Bridge, le « pont des frères noirs », dont la transformation en pont métallique au XIX^e a été réalisée par Joseph Cubbit éminent architecte, formé à l'ingénierie

civile par son père, William Cubbit, ancien président de l'association des ingénieurs civils et célèbre franc-maçon.

En mélangeant tout cela, il est possible de faire de la mort de Calvi un crime rituel : un franc-maçon assassiné au cœur d'un pentagramme maçonnique à l'échelle d'une capitale. Dans un univers où le fantastique a sa place, on pourra soit prêter à ce rituel un effet immédiat, soit l'inscrire dans le temps long. Si vous avez envie d'un effet immédiat et que le synopsis du film *Damien, la Malédiction* vous attire, rappelons que Roberto Calvi a été assassiné trois jours avant le solstice d'été de 1982, jour exact de la naissance du futur souverain britannique, le prince William. S'il s'agit d'un rituel long, on peut souligner qu'Ashraf Marwan dont il était question dans le précédent « Faites entrer l'accusé », est mort (à dix jours près) 25 ans après « le banquier de Dieu », à deux kilomètres environ du Blackfriars bridge).

On peut aussi imaginer un assassin en plein délire mystique sans que cela ne provoque quoi que ce soit, à la façon du Gormogon, tueur en série visant les membres de sociétés secrètes et antagôniste principal de la troisième saison de la série *Bones*. Si cet arc scénaristique de la série est globalement mal écrit, l'idée de départ est réutilisable dans un scénario inspiré de l'affaire Ambrosiano.



Bien sur, comme toujours, il est possible d'utiliser l'histoire de Roberto Calvi en la transposant dans un univers entièrement fictif. Après tout, beaucoup de jeux mettent en scène des cultes à l'organisation pyramidale et au poids politique important. Malheureusement, dans les univers fictionnels, ces religions se prêtent mal à une adaptation du scandale Ambrosiano car elles sont trop souvent monolithiques et peuvent difficilement trahir les préceptes d'un Dieu qui n'est pas un objet de foi mais une réalité palpable. L'affaire Calvi est également intéressante par la multiplicité des acteurs qui y sont mêlés, ce qu'il est sans doute difficile de fondre dans un univers fictionnel préétabli. C'est pour ces raisons que je considère qu'il s'agit avant tout d'une inspiration pour du fantastique contemporain.

Mais n'hésitez pas à me donner tort.

ODILLON

PS : Dans ma précédente chronique, j'ai évoqué Félicie, une aide de jeu parue dans Casus Belli première formule pour Delta Green et j'en ai attribué, à tort, la paternité à Tristan Lhomme. En réalité, l'aide de jeu originelle (parue dans Casus Belli 118) est l'œuvre de Philippe Rat, qui a cosigné le « Grand Écran » du numéro 119 utilisant l'organisation Félicie (« Ethon bedi zure erresuma ») avec

Tristan Lhomme et Mehdi Sahmi. Mes excuses aux auteurs de cette aide de jeu et de cette petite campagne que je relis régulièrement avec grand plaisir.



LES PRINCES D'ASHORA

Tu aimes les histoires d'hommes virils
huilés ?

Tu as encore des souvenirs émus de Co-
nan qui tranche des têtes ?

Tu aimes les prêtresses à moitié nues et
les princesses virginales et inexpérimen-
tées ?

Alors *Les princes d'Ashora* est fait pour
toi !

On ne pourra pas dire que je n'ai pas fait
l'article de ce livre !

Plus sérieusement, Munde Shayapan,
le champion du maharadjah, est au
Sword&Sorcery indianisant ce que
Conan était au barbaresque. Ce héros,
beau comme un dieu, viril mais correct,
honnête et droit, défenseur de la Justice
(oui avec un grand J), est l'archétype du
héros dans toute sa splendeur et sa dé-
cadence.

Si vous avez eu l'occasion de lire *Les Per-
les d'Allaya* vous le connaissez déjà, sinon
permettez-moi de vous le présenter.

Sous la plume de Gabriel Féraud, bien
connu pour ses œuvres du monde du
jeu de rôle, vous découvrez un héros vi-
vant dans un univers qui tient de l'Inde

antique et mythologique assaisonnée à
foison de sorcellerie, de complots, de
méchants vraiment méchants, de gentils
pas vraiment gentils sauf certains.

Étrangement, on a beau déjà avoir l'im-
pression de connaître ce genre d'uni-
vers, l'utilisation de l'Inde et de ses titres
apporte une touche de renouveau bien
agréable. On parle de maharadja au lieu
de roi, de radjah au lieu de baron ou
prince, de dashan ou de dharma ; et on
se laisse emporter par des odeurs d'épi-
ces et des couleurs vives et bigarrées,
portées si possible par des princesses
volubiles et peu farouches.

En parlant de dharma, de destin, celui
du héros est vraiment loin d'être envia-
ble. Dans ce concept, il y a un mélange
de pessimisme et de prédisposition. On
sent qu'il essaie de le dominer mais les
dieux et les hommes sont là pour essayer
de le perturber du mieux qu'ils peuvent.
Attention, ce deuxième tome n'est pas
un livre heureux et les désillusions et
trahisons fourmillent dans les terres du
Dashan.

Parfois elles prennent la forme d'un vieil
officiel corrompu, parfois d'une jeune
beauté ou d'un fils un peu trop protec-
teur avec sa famille.

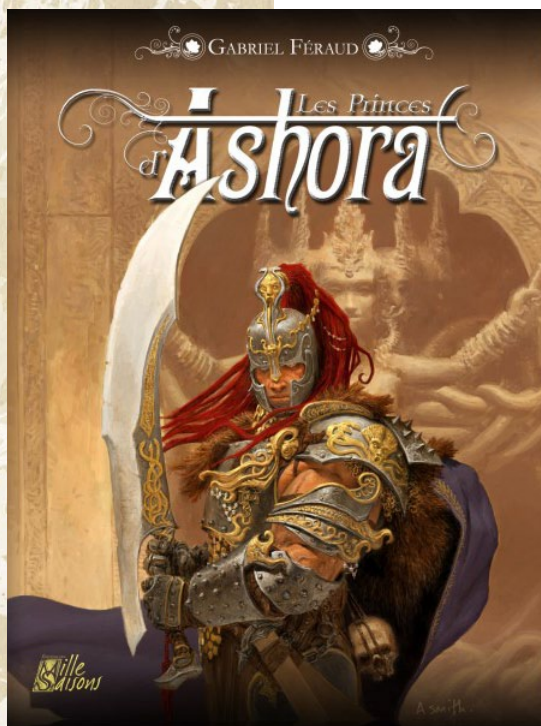
Munde Shayapan a beau être l'arme ulti-
me du maharadjah, il y a des limites pour
tout homme et il les atteindra peut-être
dans ce nouveau tome. Mais ça vous ne
le saurez qu'une fois lu, ne comptez pas
sur moi pour vous dévoiler l'intrigue.



Par contre, un conseil, ne vous fiez pas à un fakir, jamais !

Sur ce, je vous laisse vous enivrer d'orientalisme et de combats dans les re-paires des méchants en vous souhaitant de passer une aussi agréable lecture que ce fut mon cas.

ROMUALD « RADEK » FINET

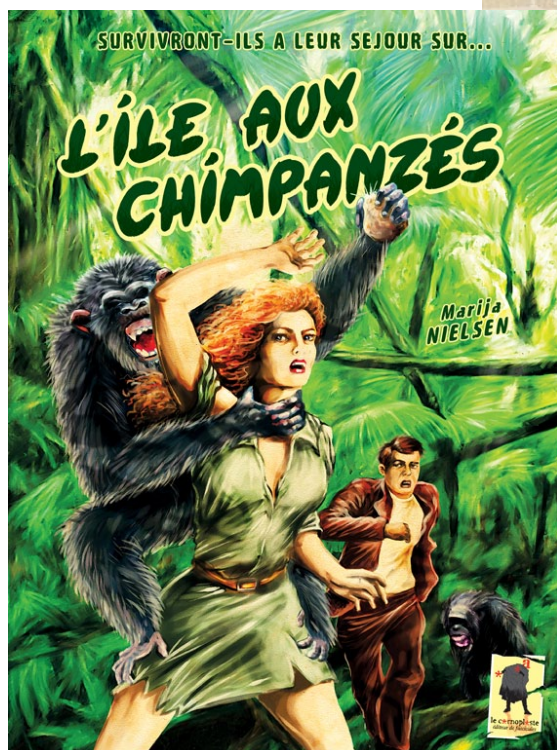


L'ÎLE AUX CHIMPANZÉS

Inspi Sombre

Le Carnoplaste

Depuis plusieurs numéros du *Marauder*, vous avez sans nul doute remarqué que j'avais une singulière passion pour deux choses : *Sombre* (le jeu de Johan Scipion) – dont je chronique dans ces pages tout ce qui s'y rapporte de près ou de loin – et *Le Carnoplaste* – cet éditeur exhumant d'un passé du siècle dernier un format aussi désuet qu'indémorable. Eh bien pour cette spéciale *Sombre*, je vais faire une synthèse de ces deux sources, avec la mise en lumière d'une adaptation de l'un à l'autre.



Car il y a quelques mois de cela, Gabz, l'un des tristes sires – amateurs visiblement comme moi des mêmes remèdes ludique et littéraire – a mis à disposition sur le forum des Terres Étrangées une adaptation de *L'île aux chimpanzés* de Marija Nielsen en un scénario *survival* insulaire contemporain pour 4-5 personnages-joueurs.

Le pitch de l'histoire est le suivant : une primatologue, Tatiana Orloff, profite d'un héritage insulaire pour poursuivre une expérience sur des chimpanzés laissés en totale liberté. Celle-ci avait quelques années auparavant été mise au ban de la société scientifique



justement à cause de sa farouche volonté de mettre en pratique sa théorie.

Quelques années plus tard, sous couvert d'une réconciliation, elle invite ses anciens collègues. Mais leur arrivée sur son île, pour leur démontrer le bien-fondé de sa théorie, sera également pour elle l'occasion de prendre une sanglante revanche sur eux. Au cours du repas, elle drogue ses convives pour mieux en disposer et, avec l'aide de son majordome, les hisse sur un bateau en direction de leur funeste naufrage.

Pourtant, au moment de les abandonner sur l'île, la panique la saisit et la motive à abandonner tout le monde sur le rivage y compris son homme de main. C'est ainsi que débute cette longue course à la survie où au détour de chaque arbre, derrière chaque fougère un péril mortel les attend.

Découpé en scènes d'action aussi audacieuses que mortelles, cette nouvelle « Chasse du comte Zaroff » est dotée d'une écriture dynamique et grand-guignolesque, rendant l'adaptation évidente à ce jeu où les traumatismes psychologiques ont autant de poids que ceux du corps. Et dans *L'Île aux chimpanzés* ceux-ci sont particulièrement soulignés chez chacun des protagonis-

nistes, chacun ayant une personnalité et des griefs envers les autres.

Tandis que Tatiana Orloff scrute ses anciens collègues via les nombreuses caméras disposées ici ou là.

C'est une adaptation telle quelle de la nouvelle *L'Île aux chimpanzés*, écrite par Marija Nielsen et parue en fascicule en 2013 aux éditions Le carnoplate.

<http://www.terresetranges.net/forums/viewtopic.php?id=570>

TONY MARTIN



LE CINÉ M'A TUER !

13 eeries



Voilà un nom dont on attendait beaucoup. Imaginez, *eeries* c'est du vieil écosais pour angoisses, peurs, terreurs dans leur incarnation. Treize peurs... Voilà un titre qui laisse présager une histoire mystique avec des fantômes ou autres créatures surnaturelles... Et ben non ! 13 eeries, c'est juste le nom de l'endroit, enfin de l'île, sur laquelle les événements vont se dérouler. Une petite douche froide, ça réveille...

Passons cette déception et venons-en à ce qui retiendra l'attention, à savoir le scénario et un acteur en particulier. Pour les fans de *Stargate*, on a retrouvé le docteur Daniel Jackson ! Maintenant il bosse comme prof de médecine légale au Canada. Ou alors il fait dans le film de série B pour rester dans le circuit dirons les mauvaises langues... Mais les gens sont si méchants !

Soit ! On a donc une histoire de concours d'étudiants en médecine légale. Le genre de concours organisé par un prof qui aime former les meilleurs et qui a la bonne idée d'emmener un groupe d'étudiants joué par des acteurs connus du circuit des films de genre canadiens (oui, il y a un circuit des films de genre canadiens) sur une île déserte pour y travailler sur des identifications criminelles et recueil de preuves.

Normalement, là ça devrait fonctionner... Un cadre bien glacial, le Saskatchewan, en gros le milieu de nulle part, et des acteurs connus qui jouent des personnages pas trop compliqués vu qu'en gros on a ceux qui veulent le poste à tout prix, ceux qui veulent juste jouer aux experts Miami et celle qui se dit que finalement les cadavres c'est pas trop son truc et qu'elle aurait du faire pédiatrie. Rien de compliquer à jouer... Mais c'était sans compter sur les scénaristes qui ont visiblement fumé de la bonne avant de se lancer.



Donc on a une île pourrie et abandonnée, ancien site d'expérimentation secrète où un vieux troufion en fin de carrière, aujourd'hui employé à la morgue, a installé à la demande du prof un tas de cadavres/scènes de crimes à analyser. Un paquet d'étudiants bigarrés mais normalement intelligents. Des scènes séparées par pas mal de distance dans une lande désertique avec des cris de bêtes et des bruits de pas sympas. Un prof qui surveille tout le monde via vidéo et talkie-walkie pourris et qui est du genre à mettre la pression à une pierre. Un assistant, ancien repris de justice/acoolique/looser, qui réussit à faire couler de l'acide sur les seuls moyens de communication de l'équipe. Une bande de zombies/mutants/résultats d'expériences qui reposent sur le site depuis des décennies. Et le seul moyen de quitter le coin qui ne revient que le lendemain... Bref, de quoi faire un gentil film d'horreur bien barré.

Il y a même des tentatives de bien faire, comme le fait qu'un zombie cloué sur une porte, il s'en fout d'arracher sa main pour se libérer... Comme la fille qui s'empêtre dans les ronces pour se faire dévorer deux doigts, puis les trois autres pour finir par la main par un zombie également bloqué par les ronces. Ajoutez la blague du cadavre en trop dont tout le monde se fout, même quand il n'est plus à l'endroit où il a été découvert.

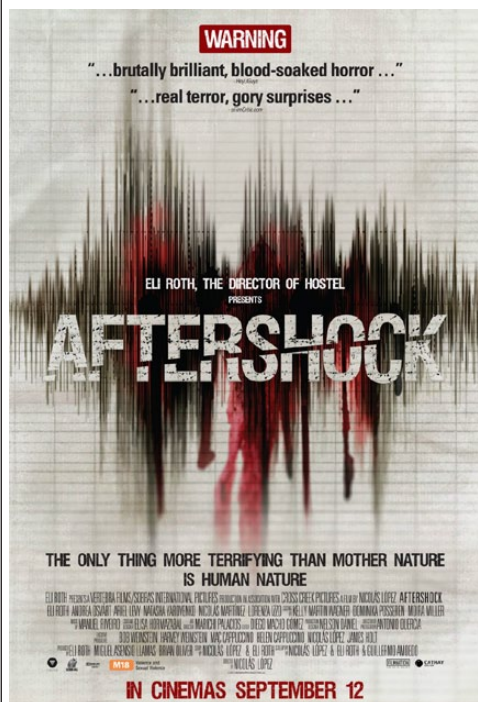
Mais après, on part dans les réactions débiles de pré-ados attardés, comme faire des groupes de une personne, de partir aider la-fille-qu'on-est-amoureux-de sans arme, de pas achever une amie tuée par un zombie car-elle-va-pas-se-transformer, de passer vingt minutes avant de comprendre que c'est le cerveau qu'il faut détruire car peu de monstres survivent à ça, etc.

On a l'impression que les textes ont été écrits par un étudiant en cinéma qui aurait du prendre une autre option... et je vous laisse découvrir des réactions incohérentes à foison.

Pour finir, le film passe complètement à côté de questions pourtant inévitables : comment on fait pour installer des caméras sur une île sans réveiller le moindre zombie ? Pourquoi un zombie volerait un morceau de poulet à cuire alors qu'un humain est juste à trois mètres ? Un prof d'université ne prend aucune assurance ni ne déclare le lieu d'un exercice en conditions réelles surtout pour au final gagner un stage au FBI ? Une base ultra secrète avec des zombies échappés dedans est laissée sans surveillance pendant des dizaines d'années sans que personne ne disparaisse sur l'île ni que les zombies trouvent le moyen de flotter jusqu'au continent... À regarder sans son esprit critique, avec du pop-corn au caramel.



Aftershock



Tiendras-tu le choc ? Je sais elle était facile mais j'aime bien ne pas me faire du mal aux synapses parfois.

Bref, encore un *teen slasher movie*. Pour une fois, les scénaristes, (parce qu'il faut sûrement être plusieurs pour écrire un scénario de jeu de rôle qui tient un après-midi, non ?), ont essayé d'innover.

Déjà les « teens », ils sont plus proches de la bonne trentaine que de la *high school*, ce qui ne les empêche pas d'être des crétins finis immatures mais ça c'est un peu le cas de pas mal d'*adultes*.

Donc on a une bande de copains pas trop liés, le genre il y a juste un copain de tout le monde au milieu et les autres sont potes par un pote interposé, ce qui ne renforce pas vraiment les liens pour ce qui les attend.

On a un lieu plutôt sympa : l'Amérique du Sud et ses fiesta populaires à grand renfort de jeunes touristes des deux sexes en mal d'aventures et de petit(e)s copains(ines) de vacances.

Quand on a pratiquement trente ans voir plus, ça fait un peu pathétique de draguer dans des soirées en plein air des midinettes mais ça n'a pas l'air de gêner deux des trois copains. Surtout quand le troisième est plutôt du genre à montrer la photo de sa fille, restée avec son ex-femme, à toutes les femmes aventureuses qu'il croise. Je vous ai déjà parlé de pathétique, non ?

Ensuite, le bout en train de la bande, c'est vraiment le fils à papa moche, superficiel et « con-con » mais qui vit comme un beau gosse grâce à l'argent de papa qui a, au passage, un avion privé...

Les filles c'est pas mieux car on a les deux sœurs avec un lourd secret et la mannequin russe qui est maman aussi mais surtout qui est pas le genre blonde qui veut se trouver un bon parti vu qu'elle gagne à elle seule plus que tous les autres réunis.

Étrange pour un *teen movie* mais bon, les teens aussi ont le droit de vieillir...



Donc tout ce petit monde est parti pour une fiesta monstrueuse dans une petite ville balnéaire dont tout le monde se fout du nom tant qu'il y a des coups et des shoots à tirer...

Et c'est là que se joue le titre du film : Aftershock. Parce qu'un choc, il va y en avoir un ! Un beau, un du genre Fukushima ! La terre tremble mais pas un peu et là la vraie histoire commence.

Parce que c'est bien beau d'être un touriste plein aux as dans une petite ville de vacances et de passer son temps à draguer, vous faites quoi quand le monde s'écroule autour de vous ?

Là, le film prend vraiment son envol en mettant les anti-héros face à des situations très lourdes, passons-les en revue :

Comment allez-vous réagir quand tout tremble et que les blessés et morts s'accumulent ? Allez-vous risquer votre vie pour la barmaid si sympa avec qui vous aviez une ouverture moins de dix minutes avant ? Quand trois potes sont en danger mais qu'il faut choisir celui à sauver en premier, vous faites votre choix comment ?

Quand il va falloir chercher un refuge, comment allez-vous gérer le fait d'avoir été un odieux connard face au gars qui maintenant contrôle l'accès vers une relative sécurité ? Il y a aussi cette maman armée d'un pistolet qui se demande si vous n'êtes pas des

pillards et n'hésitera pas à tirer...

Et puis, il y a ces prisonniers qui ont profité du chaos pour s'évader et s'amuser un peu en ville, vous voyez, genre avec les deux bombes sexuelles que vous baladez partout. Quand on a passé des années en prison, il y a des occasions qu'on a du mal à manquer ! Résultat, vous êtes seuls dans une ville en plein chaos face à une population qui ne vous aime pas et poursuivis par des salopards de la pire espèce.

Visiblement, les scénaristes aiment bien les films de genre cruels car les anti-héros vont prendre cher mais vraiment cher au jeu de massacre des personnages. Ça va être méchant, cruel, sans espoir... Bon, il y aura des moments un peu meilleurs comme l'arrivée du beau pompier tatoué comme il se doit qui prendra les choses en mains mais ne vous attachez pas trop aux protagonistes, ils ne font que passer...

Étrangement, le pseudo-réalisme des réactions est rafraîchissant et permet d'imaginer des scènes plus intenses pour nos prochaines parties en jouant sur des points précis sans glisser dans l'hollywoodien.

Pour finir, je ferai une mention spéciale pour le final qui est jouissif dans la cruauté... comme on aime dans ce genre de film.



Escape Plan



Vous aimez passer la journée à faire de la musculation avec des amis en sueur ? Vous êtes passionné par les amitiés viriles qui peuvent unir les hommes dans les espaces clos ? Passer des heures seul dans le noir avec de l'eau et du pain, c'est votre truc ? Alors devenez testeur de prisons de haute sécurité ! Un métier d'avenir car il y aura toujours des hommes pour enfermer d'autres hommes... et jeter la clé !

Découvrez donc *Escape Plan* (en français dans le texte *Évasion* mais visiblement c'était plus vendeur en anglais), un film sur l'univers carcéral avec de vrais vieux musclés, Stallone et Schwarzeneg-

ger, qui vont s'unir pour sortir de l'enfer d'une sympathique structure de rétention.

Le premier, Ray Breslin, est un testeur de prison... Oui, ça existe en vrai mais rarement avec sa façon de faire. Lui, il se fait incarcérer sous un faux nom et casier judiciaire sans que personne ne soit au courant de sa vraie identité. Après il va étudier, parfois pendant des mois, la structure et le fonctionnement de la prison cible pour en identifier les failles, parfois en se faisant envoyer en isolement, tout ça parce qu'un méchant tueur qu'il avait condamnée du temps de son boulot de procureur a réussi à s'enfuir et à découper sa famille en petits morceaux. On comprend mieux pourquoi il accepte de jouer la taupe et évite de rester seul sous la douche.

L'autre, Emil Rottmayer, est un détenu d'une prison secrète dans laquelle Ray va accepter de jouer les consultants. Le souci c'est que la prison n'est pas classique, c'est encore un machin secret genre de la CIA sauf qu'on finit par apprendre que c'est une initiative privée qui travaille avec tout donneur d'ordre suffisamment fortuné et sans qu'un casier judiciaire ne soit requis.

Accessoirement, la survie des détenus est prévue mais uniquement car leur détention est payante et que leur mort signifie un manque à gagner. On est loin des prisons même de haute-sécurité (au fait, c'était pas le nom d'un autre film de



Stallone qui semble vraiment aimer passer du temps dans la promiscuité masculine...).

Évidemment, il y a une trahison, celle de l'associé de toujours qui vient de recevoir une proposition de poste par les gars qui ont créé la prison mais uniquement si elle est réputée sûre... Donc il ne faut pas que notre cher Ray s'en échappe, alors pourquoi ne pas prévenir le directeur, histoire qu'il le mette dans une boîte noire et jette la clé ? Surtout quand on sait que Ray a écrit un bouquin qui est la Bible du directeur en matière de plaisirs carcéraux...

Évidemment, il y a le gentil hacker black (merci *Leverage*) et la collaboratrice amoureuse mais-qui-comprend-qu'il-est-fidèle-à-la-mémoire-de-ses-disparus.

Pour finir, on rajoute l'Emil qui est un bon gars qui bosse pour une espèce de Zorro de la finance internationale et des comptes offshore secrets. Il y aura même le musulman trafiquant de drogue qui n'est pas un mauvais mec, mis à part ses tendances sadiques et homicides. Heureusement que les gardes sont de vrais méchants sinon on va finir par croire qu'on est dans l'Île aux Enfants !

Donc on va assister à la recherche d'une solution pour sortir tout ce petit monde de là. Contrairement à la majorité des films d'évasion, vu que les prisonniers sont aussi des sales types, on en restera à réussir à faire fuir un petit groupe.

Comme il y a du musclé dedans, ne vous inquiétez pas, il va y avoir des coups de feu, beaucoup de coups de feu et plein de cadavres ! On va tuer le méchant, perdre quelques amis, vraiment démonter le sadique en chef des méchants, bref on va faire ce qu'il faut !

Que faut-il donc retenir de ce film d'action assez classique... LA prison !

Ici, on est bien loin du pénitencier habituel. Ici, c'est de la très mais très haute sécurité avec des gardes qui ne sont pas réduits par les lois et un accident de chasse est si vite arrivé.

Tout le sel du film va donc reposer sur l'analyse du fonctionnement de la prison et sur les faits qui rendront vos descriptions d'univers fermés réalistes ou futuristes.

Vous apprendrez comment s'organisent des rondes. Comment diminuer les contacts entre détenus et gardiens en les anonymisant. Comment rendre une prison mobile et donc moins accessible.

Comment faire perdre la notion du lieu et du temps aux prisonniers. Comment supprimer toute intimité dans les cellules sans caméras sophistiquées. Comment punir les déviants et autres rebelles. Comment jouer sur les peurs humaines pour dominer. Comment refuser tout ordre social au sein des prisonniers. Et comment vous enfuir d'un tel enfer. Parce que les faiblesses du système existent, comme utiliser des mouchards à qui il faudra donner



des avantages ou des petits services en échange des dénonciations des tentatives d'émeutes ou d'évasion.

Vous penserez à moi quand vous verrez comment passer un message dans une prison qui n'a aucun contact avec l'extérieur !

Bienvenue dans votre enfer personnel !

Stranded



En anglais dans le texte, le titre signifie échoué ou bloqué, tout un programme !

Bon, on retrouve mon ami, que dis-je, mon frère, Christian Slater, l'abonné

aux films à petit budget en attendant un grand retour. Au moins, lui, il fait du film qui divertit bien et essaie des personnages différents.

Aujourd'hui, le voilà colonel d'une base lunaire d'extraction d'exploitation minière. Vous savez l'idée géniale de faire de gros trous dans une planète étrangère en espérant que rien de dégueulasse n'en sorte... Heureusement, ce ne sera pas le cas ici car il est accompagné de Brendan Fehr, avec qui il doit échanger ses numéros de contacts (voir ma critique de 13 eeries) et de deux autres acolytes dont une femme. Il faut toujours au moins une femme pour pouvoir coller une intrigue amoureuse ou de séduction/désir inassouvis. Hollywood n'est pas encore prêt pour avoir un équipage uniquement masculin.

Donc ce gentil petit monde fait des trous dans la lune, histoire de voir si la fortune n'est pas à portée de main, accessoirement des découvertes scientifiques aussi au passage. C'est cela le projet ARK (arche, original, non?).

Mais dans l'espace personne ne vous entendra bailler après des mois passés à faire des trous en basse gravité. Par chance, l'espace est vraiment très loin d'être calme. Ici, pas de méchant orage, ici il pleut des météores ! Étrangement, c'est le premier truc dont je voudrais me protéger une fois dans l'espace mais ce n'est pas la priorité de la NASA. Ils doivent croire que les gros cailloux qui



vous tombent sur la tête c'est juste pour le coyote de Tex Avery.

Donc un météorite va faire un gros trou dans la base et mettre tout le monde en danger. Bien évidemment, le caillou en question est contaminé avec une espèce de champignon extraterrestre mutagène qui contamine un des scientifiques et lui met gentiment un polichinelle dans le tiroir. Le problème est que le bébé en question se tire de sa maman avant que qui que ce soit ne s'en aperçoive et disparaît dans les murs...

À partir de là, on se sait plus très bien si la jeune femme délire ou si cela lui est réellement arrivé. Un second homme d'équipage va imaginer (ou pas) avoir été mordu par la chose et que celle-ci essaie de se transformer en lui et le remplacer. Tout ça dans une atmosphère saturée en gaz carbonique, propice aux hallucinations.

Donc on va assister à une chasse-poursuite entre un mutant qui n'existe peut-être pas et des humains qui ont bien compris que seule la mort les attend s'ils restent là. Comme on n'est pas dans *Gravity*, il va falloir attendre la navette de secours. Le problème est que le mutant aussi il a comme une envie de retourner sur Terre, on n'est pas dans *Aliens*, plus dans *E.T.* pour le concept de retour-maison.

Tout ça finira sur un gros cliffhanger comme on s'y attendait un peu...

Voilà donc une idée intéressante... Ex-

pliquer à un joueur que quelque chose lui est arrivé, chose qui est vraie, mais que personne d'autre n'a vu et pour laquelle il n'a aucune preuve. Pire, il faut que cette chose soit contredite par au moins deux preuves objectives et qu'en plus, elle mette le groupe en danger mortel.

J'ai bien envie de voir ce que cela va donner sur l'ambiance du groupe, pas vous ?

Trance

Il y a deux façons de lire le titre de ce film. La première, avec un accent américain comme si vous viviez à L.A. Et en se la jouant un maximum, laisse présager une histoire dans le milieu du spectacle, dance, trance, on y est presque. La seconde est comme un médecin généraliste parisien, transe, ce qui la rend beaucoup moins glamour mais à le bon côté de parler du sujet du film : la transe hypnotique et son usage immodéré.

C'est donc l'histoire d'un braquage de tableau organisé par une bande de voleurs de haut-vol (j'adore ce jeu de mot) menée par notre ami Vincent Cassel qui a le physique de l'emploi de l'Arsène Lupin violent et mégalomane. Vol qui se déroule super bien sauf que l'employé de la salle des ventes se fait



lourdement tabasser par le chef des méchants au point de faire un petit coma et une superbe amnésie post-traumatique.

Le souci est que l'employé, le beau James MacAvoy, le gars de *X-Men* et du *Dernier Roi d'Écosse*, est aussi le complice de la bande. En fait, il devait juste opposer une légère résistance de cinéma mais il a visiblement péter un câble dans l'action. Autre problème est que le tableau a disparu. Il n'est pas à l'endroit prévu par la bande et pas dans l'hôtel des ventes. En résumé, il faut faire parler l'infiltré mais il est un peu beaucoup amnésique.

Les discussions franches ne marchant pas, la bande passe aux techniques habituelles, vous savez, celles qui nécessitent de plâtrer les doigts ou de laisser les ongles repousser, si possible. Mais là non plus, aucun succès. On va donc passer à ce qui fera le cœur de ce film : l'hypnose. En fait, une hypnothérapeute très belle et mystérieuse qui semble développer un lien particulier avec notre complice.

Mais bon, raconter qu'on a perdu ses clés à un hypnotiseur c'est comme essayer de mentir à sa maman, ça ne marche pas et il faut bien la faire entrer dans la combine. Une femme dans une histoire de voleurs et d'argent il faut évidemment que ça finisse par des histoires de désir et de plaisir. Et il faut avouer que notre thérapeute elle a une

tendance à manipuler tout le monde.

Rivalités amoureuses, secrets enfouis, double plan, triple plan... Du grand classique, une histoire de voleurs avec une touche de romance épicée.

Mais là où ça part un peu en sucette c'est qu'on se rend vite compte que la réalité est un concept très changeant. Les différents protagonistes sont de fait susceptibles d'avoir été manipulé par hypnose et que la gentille thérapeute n'a pas été choisie vraiment au hasard même si personne ne se souvient de l'avoir croisée un jour. À partir du moment où les souvenirs peuvent être réécrits, comment savoir si tout ce qu'on connaît ou qu'on ressent est réel où juste une histoire mise en scène dans un esprit réceptif.

Le final vous fera d'ailleurs ressentir le goût du film *Usual Suspects*, vous savez ce genre de sentiment qui vous fait repenser à tout le film et vous rendre compte que rien de ce que vous avez cru voir n'était réellement ce que vous avez vu.

Tout ça pour vous dire que cela m'a donné l'envie de placer de l'hypnose dans mes scénarios. Plutôt que de ressortir encore une fois le « vous vous réveillez dans un lieu inconnu, sans vous rappelez de qui vous êtes », il serait bien plus rude de modifier les souvenirs d'un joueur en le faisant la proie d'un hypnotiseur. Pas quelque chose de technologique à la *Total Recall* mais une

attaque plus subtile, le fait que le commanditaire ou un de ses « contacts » le persuade de choses totalement fausses mais sans lui mentir, juste en lui créant une réalité... À tester...

ROMUALD « RADEK » FINET





Elle n'était pas indienne, c'est sûr ! Enfin pas une Indienne d'Amérique, mais il y avait en elle toute la beauté des femmes autochtones. Douglas Northghost le sentait.

Cela faisait quelques semaines qu'il fréquentait ce *diner* du nord de Las Cruces mais il ne l'avait pas remarquée de suite. Un jour, il avait relevé le nez de son assiette et son regard avait croisé celui de cette femme, juste avant qu'elle ne replonge dans un livre. Depuis, il avait pris l'habitude de la chercher parmi les clients quand il venait se restaurer et attendre son contact. Car Northghost n'était pas là pour le chili du patron, quoique, mais pour rencontrer Baddog, de son vrai nom Jimmy Scheimester, petite frappe locale et vendeur de *crystal meth* dans la vie de tous les jours.

Northghost avait toujours trouvé délirante la façon dont les Afro-Américains, en particulier les criminels, choisiss-



saient leurs surnoms... Baddog ! Autant se faire appeler sale bête ou chien galeux ! Dans la réserve, le seul futur pour ce genre d'animal était l'abattage pur et simple. Mais pour Jimmy, un quart Ougandais, un quart Mexicain et une bonne moitié d'immigrant autrichien du XIX^e siècle, cela semblait être un nom de guerre censé apporter l'effroi dans le cœur de ses ennemis. Quand on pense que Northghost portait le nom de ce vent glacé de novembre descendant des montagnes, ce vent qui pouvait couper en deux les hommes les plus résistants comme une lame affûtée, il y avait une légère différence de message. Mais soit ! Jimmy n'était qu'une relation d'af-



faire, rien de plus. Les Indiens n'avaient rien à attendre des fils d'esclaves qui n'arrivaient toujours pas à se libérer de leurs chaînes mentales, celles que leurs ancêtres avaient forgées pour eux depuis les premiers vaisseaux négriers.

Douglas, lui, était un Indien, un vrai, un « 100% » comme il aimait à le rappeler. Il était un guerrier au service de sa tribu, comme autrefois ses ancêtres, mais il avait substitué aux territoires de chasse au bison celui des dollars des Blancs. S'il voulait aider sa tribu, il devait passer à autre chose que l'artisanat traditionnel ou le tourisme. Northghost avait choisi la drogue et pas n'importe laquelle, la meth ! Facile à produire, facile à déplacer et toujours soumise à une grosse demande. Le plus difficile avait été de trouver des connexions à l'extérieur de la réserve. Heureusement, la proximité de Las Cruces et celle de l'université d'État du Nouveau Mexique apportaient leur lot d'opportunités.

Il n'avait fallu que quelques jours pour que Northghost fasse le tour des trafiquants du coin et repère celui qui serait le plus prometteur : un jeune Afro-Américain qui vivait pleinement son statut de dealer, voiture, filles et musique aculturée compris, et surtout qui avait des dents très longues, très très longues, au point de vouloir monter sa propre affaire et prendre le contrôle du marché

local. L'Indien avait dû discipliner l'Africain. Douglas avait dû expliquer à Jimmy que son côté *gangsta paradise* était une invitation pour la police mais ses arguments avaient fait mouche. Aujourd'hui, Jimmy ressemblait plus à un étudiant de l'université qu'à un dealer armé. L'important était que leurs rencontres et les échanges de marchandise contre du cash se fassent dans la discrétion la plus totale. Il était hors de question de mêler les Blancs à tout ça et, surtout, de courir le risque que le FBI s'intéresse de trop près à la tribu. Il y avait encore beaucoup de petits Custer qui rêvaient de trouver un casus belli pour casser de l'Indien.

Quoi qu'il en soit, Jimmy était en retard, ce qui n'était pas inhabituel, mais là ça faisait un peu trop long au goût de Northghost. Le méchant chien allait devoir patienter une semaine de plus car il était trop risqué pour Douglas de traîner avec son sac à dos contenant plusieurs kilos de meth. Vidant son cappuccino, délicieux au demeurant, le jeune Indien rassembla ses affaires. Il fit tomber accidentellement sa note et se pencha pour la ramasser. Lorsqu'il se redressa, elle était là, simplement assise devant lui.

Northghost avait déjà connu la peur. Il avait dû se battre contre une bande de rednecks qui avaient une envie folle de se faire un Indien dans une ruelle de Las Cruces. Leurs couteaux et autres barres



de fer lui avaient fait connaître la peur mais il s'en était sorti en se rappelant qu'un guerrier sait qu'il va mourir mais choisit le jour et l'heure. Il avait aussi été attaqué par un chien errant, le genre d'adversaire qu'on ne peut pas tromper et qui ne vous lâchera jamais tant qu'il pourra respirer. Dans les deux cas, il avait survécu, blessé, meurtri, parfois incapable de marcher pendant plusieurs jours, mais il avait vaincu. Mais là, il se mit tout simplement à perdre le contrôle total de ses réactions.

Elle le regardait simplement, ce léger sourire aux lèvres, le sourire d'une fem-

me qui sait qu'elle veut l'homme en face d'elle et qu'il n'aura rien à y redire. Le genre de sourire qui peut faire s'effondrer le plus puissant des guerriers, le plus fier des hommes. Et Douglas fondit. Le parfum de la fille enrobait la scène, doux et sucré, comme ces fruits du désert qu'on déguste alors que le soleil accepte enfin de se coucher. Elle tendit une main innocente et légère, sans se départir d'un sourire.

– Shina ! lui dit-elle.

– N.. Douglas ! lui répondit-il, tendant mécaniquement la main en réponse.

Le contact de leurs peaux fut une autre



révélation. La chaleur et la douceur de son contact finirent de balayer l'instinct de l'Indien et il se laissa emporter dans un doux sentiment... Était-il en train de tomber amoureux ? Peu importe qu'il soit en plein deal de drogue, peu importe que le moment soit le pire choisi, il avait envie de le vivre et de s'y perdre. Elle n'était pas indienne, c'est sûr. Mais qu'est-ce qu'on s'en fout finalement...

– Je me suis permise de te recommander la même chose, lui souffla t-elle alors que le serveur s'approchait d'eux avec deux cappuccinos fumants.

Soudain, un gros crissement de pneus retentit. La scène commença à se dérouler comme au ralenti. La voiture de Jimmy, l'espèce de grosse berline criarde que Douglas lui avait interdit d'utiliser pour leurs rendez-vous, venait de s'arrêter brutalement devant le café. Un Jimmy paniqué en sortit et se précipita sur la porte qu'il ouvrit d'un geste violent.

Il n'avait fallu aucun mot, aucun geste, pour que Douglas comprenne la situation. Si Jimmy arrivait de la sorte, c'est que la fête était finie, que leur petit commerce avait été éventé. La question n'était plus de savoir si le FBI allait arriver mais quand. Douglas n'eut pas longtemps à se poser la question, le serveur laissant tomber son plateau pour sortir une arme et un badge, rapidement suivi

par les quatre clients du café. Un piège ! Ils étaient tombés dans un piège. Le temps suspendit son vol, Douglas refusant de réagir tant qu'il n'avait pas analysé la situation. Cinq agents armés, une civile, Baddog, sûrement armé, et lui qui n'avait même pas apporté un canif... La situation était bien mal engagée, c'est le moins qu'on puisse dire.

En un regard, Douglas sut que ça allait dégénérer. Jimmy venait d'avoir ce regard mauvais que l'Indien lui connaissait quand il s'apprêtait à s'en prendre physiquement à quelqu'un. Sans un mot, alors qu'un agent commençait à lui mettre les menottes, Jimmy sorti une arme et fit feu. L'enfer se déclencha dans le café. Les agents répliquèrent à leur tour et Jimmy profita de la confusion pour s'emparer de l'arme de l'agent le plus proche, non sans lui avoir brisé la glotte d'un coup du tranchant de la main. Entraînant Shina avec lui, plus pour la mettre à l'abri qu'autre chose, il sortit par la porte de derrière, arrosant la scène d'une pluie de balles. Le seul agent qui s'intéressa à lui connut une fin abrupte, la moitié de la mâchoire emportée par une balle.

Arrivés dans la ruelle, Jimmy chercha sa voiture des yeux quand il entendit le claquement caractéristique d'un pistolet qu'on arme. Il se retourna vivement pour découvrir Shina le pointant d'une arme, un badge du FBI dans son autre main.



– Ne bouge surtout pas ! lui hurla t-elle,
le visage déformé par la haine.

Lentement, Jimmy releva son arme ; finalement c'était un beau jour pour mourir.

ROMUALD « RADEK » FINET



DISPONIBLE !

**LICENCE
EYES ONLY**



B.I.A.

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

Charles Baudelaire



Secret file

Tawiscara

FILE : 6



ÉTABLIR UN CONTRAT LUDIQUE

Vous avez peut-être entendu parler du contrat ludique, contrat moral ou contrat social. Quand vous vous installez à une table de jeu de rôle, vous voulez prendre du bon temps en racontant une histoire.

Accepter le contrat ludique : c'est s'engager, moralement, à tenter que tous s'amusent à la table.

Ce contrat vaut pour tous : meneur comme joueur, ancien ou nouveau, vieux pote comme inconnu rencontré en convention. Ce contrat est tacite, je vais donc essayer d'en donner une version écrite mais il est de conseil de spécifier les variations par rapport au contrat typique.

Tout le monde doit respecter ce contrat, mais une table n'est pas égalitaire, pour participer au plaisir commun, tout le monde n'a pas les mêmes engagements.

Engagements du meneur

Si toute la partie ne repose pas sur le meneur, il a quand même un rôle central, c'est lui qui sert d'arbitre et de chef d'orchestre.

- Il se doit d'arriver avec un jeu qu'il connaît et qu'il maîtrise un minimum. Il n'est pas obligé de connaître tous les tableaux par cœur, loin de là, mais il doit quand même avoir lu le jeu plusieurs fois. Si son scénario tourne autour d'un aspect du jeu, comme une région, la création des personnages ou le combat, il doit connaître ce point

- De la même manière, il doit venir avec de la matière à jouer. En général, cela signifie un scénario où les PJ ont un rôle important à jouer, donc pas de scénario où les PJ sont simples spectateurs ni de scénario où ils sont totalement dépassés. Si le meneur réagit aux actions des joueurs, il doit proposer un environnement et des obstacles.

Engagement des joueurs

- Si le meneur arrive avec un scénario, c'est aux joueurs de le vivre. Ainsi, même si l'amorce d'un scénario est un peu faible, c'est aux joueurs de la suivre. Si un obscur PNJ propose une mission louche, les PJ doivent l'accepter, en effet s'ils ne l'acceptent pas, il n'y a pas de scénario. Les joueurs peuvent se montrer méfiants, vérifier l'identité du commanditaire et négocier âprement leurs émoluments, mais ils doivent accepter la mission. Si les PJ sont chargés d'une mission, ils doivent tenter de la réussir. D'autre part, si un PJ désire tenter une



action hors du scénario, il ne faut pas que cette action nuise au scénario.

- Le meneur a un rôle compliqué, il a un rôle de conteur, d'arbitre, d'administrateur et de comédien. Il lui arrive de se tromper
- De même les joueurs doivent veiller aux envies autres joueurs, c'est-à-dire ne pas les laisser sur la touche, ne pas les brider inconsidérément, ne pas faire de rétention d'informations et tenter de les inclure dans l'intrigue.
- De la même manière, que le meneur n'arrive pas les mains vides, les joueurs ne viennent pas et mettent les pieds sous la table. Ils doivent, un minimum, se souvenir du scénario, connaître l'univers, la mécanique de jeu et leurs personnages. Bon, j'avoue, en tant que joueur, je m'y astreint, en tant que meneur ce n'est pas forcément ce que j'ai à ma table.

Envies et attentes

Le contrat social comprend beaucoup de méta jeu. Les joueurs et le meneur doivent respecter certains codes en fonction de ce qu'ils veulent jouer.

Rédiger un contrat ludique

Foncièrement, rédiger un contrat n'a rien de ludique. Le but de cet article est de vous faciliter la tâche. Heureusement certains y ont pensé avant et ont déjà créé un outil simple et visuel : les badges <http://rpgbadges.virtuajdr.net/QuickGMBadges/>

Pour une partie, le meneur choisit un certain nombre de badges. Chaque badge, caractérisé par une icône, est un article à intégrer ou pas dans son contrat ludique. Sur les 24 badges proposés, un contrat ludique en contiendra entre 3 et 6.

NB : les libellés de ces badges parlent de « Mes parties », chaque campagne est différente et le contrat n'est pas le même d'une campagne à l'autre.

But de la partie

Tout d'abord, quel est le but de la partie ? Qu'est-ce que les joueurs cherchent ?

- [Bière & Bretzels] Mes parties sont plutôt conviviales et amusantes style « Bière & Bretzels » : nous sommes là pour nous amuser, pour faire des jeux de





mots foireux, se retrouver entre potes et déconner. L'histoire et les situations sont là pour donner de la matière à cette « déconnade ». La partie se jouera dans la bonne humeur, mais l'histoire risque de ne pas beaucoup avancer.

- [Compétences du Joueur] **Mes parties se concentrent sur les Compétences du Joueur plutôt que sur celles de son personnage.** Le meneur lance un défi aux joueurs, typiquement une énigme. Aux joueurs de le relever. Comme ce sont les joueurs qui sont éprouvés plutôt que leurs personnages, l'immersion risque d'être moindre

- [Histoire] **Mes parties racontent avant tout une histoire.** La partie est l'occasion de raconter une histoire. Il faut faire attention de faire vivre cette histoire et pas de la raconter

- [Tactique] **La tactique et la stratégie ont une place importante dans mes parties.** Une sous-catégorie de [Compétences du Joueur], les situations de combat sont courantes et c'est l'occasion de prendre les bonnes décisions.

Risques

Les scénarios sont souvent pleins de sang et de fureur, et il est rare qu'une campagne se déroule sans combat et il est encore plus rare qu'une partie se déroule sans danger.

Attention, la mort du personnage, n'est pas forcément sa mort « physique ». Un personnage peut être considéré comme mort s'il est mis hors circuit : un personnage devant prendre sa retraite parce qu'il est devenu fou, qu'il a été « corrompu », exclu, viré ou mutilé peut être considéré comme mort.

Pour certains joueurs, la perte de leur personnage est un évènement très démotivant. Pour d'autres c'est un des risques du jeu.

- [Courir] **Quand les chances sont contre eux, les joueurs doivent être prêts à courir.** La victoire n'est pas forcément assurée.

- [Mort] **La mort d'un personnage joueur est un évènement probable dans mes parties.** La partie est plus tendue, mais certains joueurs peuvent ne pas s'investir beaucoup dans leurs personnages. Notes : la mort d'un personnage n'est pas forcément la suite d'un combat malheureux.

- [Sans Danger] **Mes parties sont sans danger, vous n'avez pas à vous inquiéter de la mort de votre personnage.** Si les personnages ne risquent rien, ils participeront aux phases d'actions de manière plus enlevée, cela peut encourager les cascades et les actions les plus « abracadabrantiques ».



Rapport aux règles

Rien n'oblige le meneur à utiliser un jeu tel quel. Si le meneur joue à une variante ou à une version il doit l'indiquer.

- [Bricoler] **Je bricole fréquemment les règles de jeu**

- [Livre De Règles] **Le livre de règles est mon support et je ne modifie pas les règles existantes**

- [Maître] **Le MJ est maître lors de mes parties et ne tient pas forcément compte des règles du livre**

Ces règles ne concernent pas uniquement la mécanique de jeu, mais aussi l'univers de jeu. Il est de bon goût de préciser quels suppléments le meneur désire utiliser. Dans un univers littéraire ou historique, le meneur doit indiquer si les personnages peuvent changer l'histoire.

En ce qui concerne les règles, mécanique de jeu et connaissance de l'univers, les joueurs doivent indiquer leurs connaissances.

- [Dés] **Je lance les dés devant mes joueurs et ne truque pas les résultats**

La vision qu'a le meneur de l'univers de jeu peut changer du tout au tout. Il peut être :

- Storyline : le meneur connaît l'univers, ne le modifie pas et intègre au mieux les personnages à ses évolutions : les scénarios

se passent dans les ombres de l'histoire. Par exemple les PJ volent les plans de l'étoile de la mort, ce qui permettra à Luc de la détruire.

- Orthodoxe : le meneur connaît l'univers, ne le modifie pas ni ne joue avec les PNJ importants. Par exemple les PJ sont des rebelles, mais jamais ils ne croiseront l'empereur ou les héros de l'alliance.

- Faible historicité : le meneur ne modifie pas l'univers, mais il n'a pas une connaissance encyclopédique de celui-ci et risque donc de faire des erreurs. Par exemple le meneur n'a pas vu la trilogie.

- Hétérodoxe : le meneur prend quelques latitudes avec l'univers : il verse dans l'uchronie, rajoute ou supprime du surnaturel ou un protagoniste mineur, joue à une époque différente de celle proposée. Par exemple, les PJ luttent contre les nostalgiques de l'Empire, plusieurs siècles après sa chute.

- Hérétique : le meneur a remanié des éléments importants de l'univers, Il considère qu'un des éléments fondamentaux de l'univers est faux, les joueurs sont du côté de « l'adversaire »... Par exemple, contrairement à ce que les disent les Jedis, le côté dit obscur n'est pas maléfique. C'est un courant mystique libérateur auquel les PJ adhèrent.



Coopération entre joueurs

Un seul badge est proposé pour les relations entre les joueurs :

- [Joueur contre Joueur] **Les affrontements entre joueurs sont autorisés dans mes parties**

Il est préférable de préciser quel est le niveau de coopération des joueurs.

- Intelligence collective : même si les personnages sont séparés, les joueurs restent toujours présents, il n'y a ni secrets entre joueurs ni apartés. Si un personnage se retrouve seul, les autres joueurs peuvent le conseiller. Dans cette configuration, les personnages n'abandonnent jamais un des leurs.
- Aparté : si les personnages sont séparés, les joueurs sont séparés. Ce qui permet à certains joueurs d'avoir leur histoire personnelle. Par contre cette histoire personnelle ne va jamais à l'encontre du groupe ou d'un autre personnage.
- Rivalité : les histoires personnelles peuvent aller à l'encontre des autres. Certains peuvent s'accaparer une part du butin au détriment du groupe. Mais si les joueurs peuvent s'opposer, cette opposition reste limitée : les personnages ne s'affrontent jamais frontalement. Ils peuvent être rivaux, mais pas ennemis.
- Confrontation : les personnages peuvent être amenés à s'affronter et il n'y a pas de limites imposées, il est ainsi pos-

sible que deux PJ s'affrontent dans un combat à mort.

Ton de jeu

Il est important que le meneur donne la direction que les joueurs prennent et quels sont les éléments primordiaux sur lesquels ils doivent agir.

- [Destin] **Les personnages dans mes parties auront une grande destinée, pas une mort minable et hasardeuse.** Les éléments primordiaux sont les personnages eux-mêmes (PJ) et leur évolution
- [Exploration & Mystère] **Mes parties sont axées sur l'exploration et le mystère.** Les éléments primordiaux sont les lieux
- [Histoire] (bis) **Mes parties racontent avant tout une histoire.** Les éléments primordiaux sont les événements
- [Intrigue] **Mes parties se concentrent sur des personnages intéressants et leurs Intrigues.** Les éléments primordiaux sont les personnages (PNJ)

Maintenant que l'on sait globalement comment les personnages s'orientent, il est important de leur indiquer comment ils y vont et ce qu'ils font

- [Pacifiste] **Mes parties sont principalement de nature pacifiste, sans combat.** Les personnages négocient et expliquent plutôt qu'ils ne combattent.
- [Tactique] **La tactique et la stratégie ont une place importante dans mes**



parties. Les personnages triomphent en prenant les bonnes décisions.

Et aussi quel ton est utilisé

- [Dérangeant] **Mes parties peuvent se révéler dérangeantes.** Le ton est malsain
- [Destin] (bis) **Les personnages dans mes parties auront une grande destinée, pas une mort minable et hasardeuse.** Le ton est haut en couleur
- [Effrayant] **Mes parties sont effrayantes.** Le ton est angoissant
- [Secret] **Mes parties sont plus amusantes si je garde ma façon de masteuriser secrète.** Le ton est mystérieux
- [Tordu] **Mes parties sont tordues et peuvent inclure des choses délirantes.** Le ton est bizarre

Écriture du scénario

Selon la manière dont les scénarios sont écrits.

- [Impro] **Mes parties reposent principalement sur l'improvisation.**
- [Masteurisation Partagée] **Lors de mes parties, la masteurisation est partagée avec tous les joueurs.**
- [Miroir] **Tel un Miroir, je reflète les idées des joueurs et les utilises si elles sont intéressantes pour la partie.**
- [Schéma] **Mes parties utilisent un schéma préétabli et un scénario écrit à l'avance.**

Résumé

En gros rédiger un contrat ludique c'est principalement donner une fiche signalétique du jeu. Et signaler :

- À quel jeu joue t'on, avec quelle version des règles ?
- Des libertés ont-elles été prises avec l'univers ?
- Faut-il connaître le jeu ?
- Qu'attend le meneur des joueurs ?
- À quelle fréquence joue t'on ? Où ? Faut-il apporter quelque chose ? Combien de séances ? La présence de tous les joueurs est-elle obligatoire ? Est-il convenable de tenter une approche afin d'entamer une relation romantico-érotique avec un autre joueur ?

Négociation de contrat

Ce contrat est « rédigé » par le meneur, mais cela ne signifie pas forcément que le joueur doive l'accepter sans en modifier une seule ligne. Les questions sur le ton, le jeu ou l'univers relèvent de tous et doivent donc être discuté entre l'ensemble des joueurs et le meneur.

Les conditions matérielles sont celles qui sont le plus discutées.

NICOLAS SWIATHOWSKI AKA CCCP



ELRO LES BONSTUYAUX 11 :

COPAINS DE CLASSE



La plupart des jeux de rôles sont faits pour être joués avec un groupe dit “équilibré”, c’est à dire possédant à peu près autant de représentants de chaque grand type de personnage. Ce n’est pas l’apanage de *D&D* : Les scénarios de *Shadowrun* sont bien souvent conçus pour accommoder un groupe comportant un sorcier, un hacker, un samou-

raï des rues, une “face”... Les jeux du *Monde des Ténèbres* encouragent (peut-être malgré eux) cet état de fait.

Qu’il s’agisse d’*Exaltés* (dans lequel un groupe se doit presque d’avoir un membre de chaque “caste”), de *Vampire* (où chaque lignée a sa marotte, des *Ventrues* sociaux aux *Gangrels* combatifs en passant par les *Mekhets* discrets), de *Loup-Garou* (encore une histoire de clans), de *Mages* (a chacun sa tradition, sa tour de garde, sa spécialité...) ou d’autre chose, il y a un type de personnage par grand “rôle”, et le groupe en rassemble un de chaque, presque par automatisme.

Les jeux de super-héros encouragent aussi les équipes aux pouvoirs complémentaires (quoique, moins), et même les jeux historiques ou qui ne font pas intervenir fantasy et science-fiction s’y sont mis : dans une équipe de soldats mercenaires, on a bien souvent le syndrome “commando” avec un sniper, un médecin, un spécialiste des explosifs, un ingénieur, un commandant... chacun pouvant même avoir plusieurs rôles secondaires.

Même l’*Appel de Cthulhu* se joue en général avec l’équipe “journaliste-professeur-médecin-détective”... en l’occurrence, le “social”, le “cerveau”, le “soigneur” et le “gros bras”. “Dilettante-médium-psychiatre-militaire” marche bien aussi. Les professions varient, les rôles restent. Autres jeux, autres mœurs : *D&D* a repris les codes du MMORPG et classé



ses classes dans des cases casuistes, chacune se “castant” dans ces castes : DPS, tank, contrôleur et soigneur/booster.

Il va de soi que les scénarios proposés sont eux aussi “équilibrés”. J’en veux pour preuve les scénarios du commerce de *Pathfinder*, conçus pour avoir une dose d’enquête, une dose de combat, une dose d’interactions sociales, et des défis pour chaque grand type de classe... C’est intéressant pour certains, mais personnellement, il m’ennuie de “rationner” ainsi. Je préfère de loin faire une histoire cohérente, et, si j’adapte mes défis à mes joueurs, je ne leur impose pas un rôle convenu.

Il est peu courant (mais cela arrive) de

trouver un jeu où tout le groupe ne joue qu’un seul type de personnage. Un tel jeu offre d’ailleurs un véritable défi aux MJs, surtout à ceux qui sont déjà habitués à la plupart des scénarios “équilibrés” précités... Il arrive même que le MJ doive faire face à un groupe dans lequel il manque l’un des types “obligés”, voire dans lequel il n’y a qu’une seule classe ou un seul grand type de personnage représenté.

Cela peut paraître étrange, voire bancal de prime abord, mais ce genre de choses offre **des opportunités inédites**.

Qu’arrive-t-il à un groupe composé entièrement de voleurs, de personnages furtifs, qui n’ont pas de “tank” pour les protéger ? Qu’arrive-t-il à un groupe sans aucun magicien pour les protéger des menaces que tous ignorent, faute de sorts spécifiques ? Qu’arrive-t-il à un groupe qui ne possède aucun soigneur ? Qu’arrive-t-il à un groupe entièrement composés de magiciens faibles mais aux connaissances incommensurables ? Eh bien, ils devront être prudents, voilà tout. Comme toujours, non ?

Cette sensation de danger, de faire face à des obstacles inconnus auxquels on n’est pas forcément prêt, n’est-ce pas aussi le sel d’une aventure ? Le monde n’a pas à accorder ses défis à vos capacités... ce serait plutôt l’inverse ! Ne pas disposer d’un des rôles “habituels” dans un groupe pousse les joueurs à chercher



de nouvelles solutions de se tirer du pétrin... Mais c'est aussi intéressant pour le MJ, qui proposera des scénarios qu'il n'aurait jamais pu faire avec un groupe plus "basique".

Il y a deux ou trois trucs à adapter pour le MJ, mais il ne faut surtout pas cracher sur un tel groupe sous prétexte que "ça ne va pas marcher sans prêtre/guerrier/mage/voleur (biffer la mention inutile)"... vous verrez, ça marchera !

Pour commencer par les considérations chiffrées et pratiques, un bon MJ aura soin (comme avec n'importe quel autre groupe) de **ne pas organiser de rencontres impossibles**. Certes, je ne devrais pas avoir besoin de répéter qu'il faut que le MJ produise des adversaires à la hauteur de ses PJs, ni trop puissants, ni

pas assez. Le fait est qu'un groupe normal peut faire face à des adversaires fort variés... pas le type qui nous occupe.

Et ce n'est pas une question de puissance brute ou de nombre de points de vie chez les monstres. Ce n'est même pas une question de combat ! Vous seriez surpris de combien rapidement la situation peut dégénérer lorsqu'il manque tel ou tel rôle, telle ou telle capacité, même de bas niveau. Par exemple, à Pathfinder, un groupe composé entièrement de combattants sera mal préparé face à des enchantements et des charmes, même s'ils sont expérimentés.

Un adversaire agile et difficile à toucher, même faible, bloquera les groupes sans personnage "dextre"... Des magiciens



seront peu armés face à un gros monstre adepte du corps à corps, particulièrement s'il dispose d'une immunité ou d'une résistance à certains sorts (le golem et un "anti-illusionniste" et un "anti-enchanteur" par excellence)... De simples goules capables de paralyser leurs adversaires contreront un groupe sans personnage suffisamment vigoureux pour leur résister.

Il n'y a rien de mal à ce que les monstres tirent parti de leurs pouvoirs et exploitent les vulnérabilités des PJ, et proposer des rencontres qui n'ont pas l'air de "coller" au groupe rend aussi le monde plus "vivant"... mais lorsque vous concevez vos rencontres, vérifiez tout de même que vos personnages ont un moyen de vaincre, ou peuvent exploiter une vulnérabilité eux aussi. Faites particulièrement attention aux capacités spéciales, résistances et pouvoirs innés.

La partie "combat", c'est la base de l'Heroic Fantasy... Mais pas que. Il n'est pas inutile de baisser un peu les points de vie des cultistes si vos investigateurs n'ont que peu de compétences d'armes ! C'est facile à rééquilibrer (par rapport au reste, hein...) et ça vous évitera des déconvenues... La frustration d'être inutile en combat ou celle de mourir sans avoir les moyens de résister en ont dégoûté plus d'un, surtout à Pathfinder où la quasi totalité de la feuille de personnage est dévolue au combat.

Même en dehors du combat, il vous faudra proposer des scénarios adaptés... Comment un groupe de magiciens universitaires et faiblards se débrouillera-t-il dans un scénario d'exploration de jungle sauvage ? Comment un groupe de barbares primitifs se débrouillera-t-il dans un scénario politique à la cour d'un empire sophistiqué ? De même, certains types de personnages appellent tel ou tel scénario, et jurent violemment avec d'autres.

Il y a fort à parier que vos joueurs, ayant fait un groupe axé "bourrin" acceptent moyennement de ne pas avoir à se servir des capacités qu'ils ont si amoureusement mini-maxées sur leur feuille. De même, un groupe de bardes au background encyclopédique sera déçu par un PMT. Renseignez-vous directement auprès d'eux... c'est le seul conseil que je peux vous donner ! Ceci rejoint le problème des attentes en JdR, donc Trajan nous a brillamment entretenu.

Encore qu'une partie de scénario *a priori* inadaptée (mais faisable) puisse se révéler amusante : j'ai vu l'un de mes joueurs dans le rôle d'un paladin (relativement stupide) supposé enquêter dans le milieu de la pègre... Il m'a fait quelque chose qui rappelle une visite de Superman à Gotham City, donnant des coups de pieds dans la fourmilière du crime jusqu'à ce que quelque chose de juteux en sorte. Et il est arrivé à ses fins,



en restant dans son rôle, en pensant de façon originale !

Le problème se pose de façon encore plus prégnante à *l'Appel de Cthulhu*. La langue n'est pas un problème anodin, et peut être un facteur paradoxalement trop aliénant : il faut bien que le MJ fasse en sorte que les ouvrages impies et autres journaux intimes que trouvent les PJs soient dans un langage qu'ils peuvent déchiffrer, la plupart du temps. Il faudra aussi qu'ils trouvent au moins des interprètes locaux dans tous les pays qu'ils visiteront...

Que dire d'un scénario d'enquête dans les milieux criminels alors qu'aucun des investigateurs n'es ne serait-ce que détective ? D'un scénario où les recherches en bibliothèque sont d'une importance cruciale lorsque personne n'a choisi de jouer un professeur d'université ? D'un scénario axé sur des talents médiumniques alors que personne dans le groupe n'est particulièrement artistique ou n'a pas un score de "pouvoir" élevé ?

Cthulhu et D&D, les "deux grands anciens", ne sont pas les seuls dans ce cas (même si c'est un défaut de l'âge, dirons nous). Les scénarios du commerce pour de nombreux jeux, on l'a dit, pèchent par excès de diversité en ce qu'ils sont tellement bien prévus pour un groupe avec toutes les classes qu'il peut y avoir des passages insolubles si il en manque une à ce moment là. Ce qui prouve bien,

en passant, qu'il ne faut jamais les faire jouer "tels quels", en dépit de ce qu'il y a marqué sur la boîte.

Faire un scénario adapté (ou pas) à un groupe déséquilibré est donc à la fois un problème et une opportunité, comme tant d'autres choses en JdR. Dans tous les cas cela mérite que l'on y réfléchisse, que l'on sache les problèmes potentiels que cela pose, et que l'on n'ignore pas non plus les occasions de roleplay ! Du reste, c'est lorsque le groupe est homogène, voire "mono-classe", que l'on peut véritablement exploiter les différentes possibilités de ce type de personnage.

C'est le moment pour les joueurs de **concevoir des personnages originaux**, très spécialisés, ou qui utilisent les capacités que beaucoup délaissent. Puisque tous les joueurs jouent la même classe (ou à peu près), chacun devrait remplir un rôle différent, voire peu joué. Même dans une seule classe à Pathfinder, il y a largement de quoi faire une dizaine de personnages qui ne se marcheront pas sur les pieds en termes de pouvoirs et de rôles au sein du groupe !

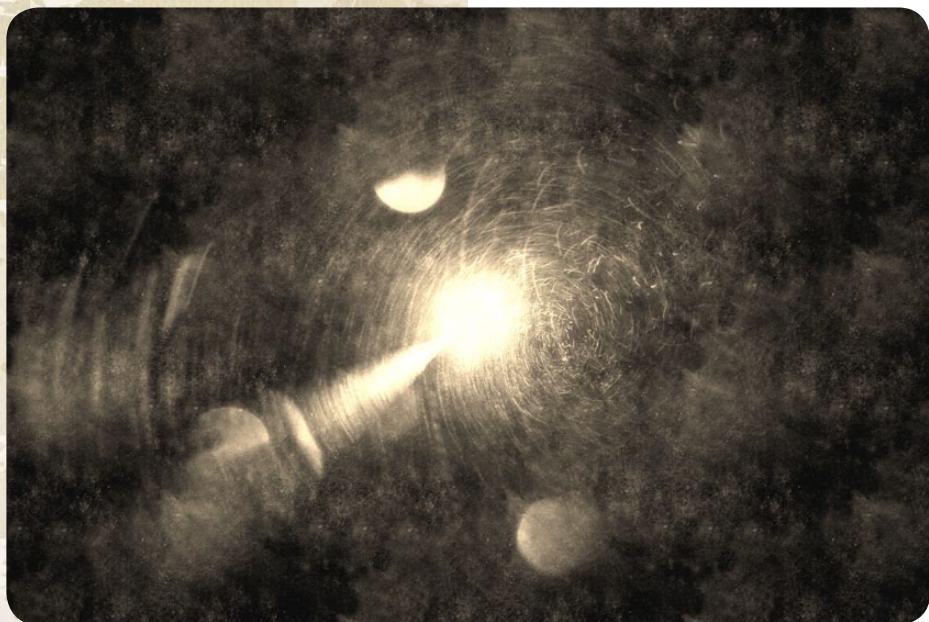
Il est facile d'imaginer un groupe de magiciens chacun spécialisés dans une école différente, mais c'est plutôt basique. Pourquoi pas un magicien nain ou demi-orque, plutôt fort, qui canalise ses sorts grâce à son arme ou son bouclier ? Pourquoi pas un ensorceleur décérébré, à demi démoniaque et pyromane en

guise de “DPS” ? Un enchanteur qui se sert de ses sorts pour enquêter comme un Jedi le ferait ? Un cambrioleur qui, au lieu de talents de voleur, se sert de sorts d’illusionniste ?

Voyez le groupe de mercenaires dont je vous parlais au début de l’article : un sniper, un spécialiste des explosifs, et ainsi de suite... Faites pareil avec un groupe de guerriers ou de combattants à Pathfinder. Un pisteur et archer de précision, un spécialiste des armes d’hast qui contrôle le champ de bataille, un chevalier qui (même sans sortilèges) booste le moral des troupes et protège les autres en armure lourde, un noble duelliste qui jouit d’une bonne éducation et d’attaques rapides...

Inspirez-vous des films de braquages pour concevoir un groupe de voleurs : un spécialiste de la furtivité et de l’escalade en guise d’éclaireur, un assassin qui empoisonne ses lames et possède des armes cachées, un arnaqueur as du déguisement, un pickpocket qui possède aussi de nombreux contacts, un noble qui possède des connaissances et des talents sociaux et commande le groupe, un bandit de grand chemin habitué au hold-up violent qui sera le “gros bras”...

Un groupe de rôdeurs et même de druides peut, de même, aisément couvrir tous les rôles traditionnels. Je crois que le druide est sans conteste la classe la plus polyvalente de Pathfinder, rem-





plissant le rôle du mage comme celui du prêtre, et pouvant même ne pas être mauvais du tout en combat grâce à ses appels de créatures, ses sorts donnant des bonus, sa capacité à utiliser de meilleures armes et à porter des armures, et ses formes alternatives !

Consultez au moins les différents archétypes et variantes des classes des divers suppléments de *Pathfinder*, et encouragez vos joueurs à repousser les limites de leur classe... je n'ai jamais vu deux joueurs jouer le même personnage de la même manière; ainsi vous verrez que vous aurez droit non pas à un groupe de clones, mais à des personnages originaux par rapport à leur rôle "convenu", qui utilisent des pouvoirs souvent ignorés dans un groupe classique.

Dans tous les cas, il faut se poser les mêmes questions pour ces groupes dits "déséquilibrés"... plus quelques autres.

Bien entendu, comme pour tout groupe de PJ, il faut s'intéresser à ce qui les lie, à ce qui a fait qu'ils se sont retrouvés ensemble... Qu'on le fasse lors de la création du groupe, en liant les différents backgrounds, ou au cours du premier scénario, ce sujet n'est que peu différent de ce que l'on a déjà dit plus amplement dans les billets précédents sur le *background* et sur l'*introduction des personnages*. Mais il y a aussi quelques écueils particuliers à éviter en fonction du groupe.

Il y a trois grands thèmes de groupes mono-classe (ou presque mono-classe) à *Pathfinder*... Bien sûr, cela ne convient pas à tous les jeux (même si cela couvre beaucoup de choses, pas seulement en *Médiéval Fantastique*), et je m'excuse d'avance de ne pas pouvoir tout dire dans un article déjà trop long... Mais c'est à peu près la même chose pour la plupart des jeux orientés «action», *mutatis mutandis*.

Un type de groupe plus courant qu'on croit dans *Pathfinder* est le **groupe axé "combat"**. Il peut s'agir d'un groupe exclusivement formé de combattants, avec peut-être une ou deux classes de lanceurs de sorts mineurs (paladin ou rôdeur) pour faire office de "soigneur", ou d'un groupe (faussement) varié mais dont tous les pouvoirs de classe ont été choisis pour être tactiques et offensifs : ici, même le magicien ne sert qu'à booster les guerriers ou "faire du dégât".

C'est typique des groupes militaires de type "douze salopards". Prisonniers de guerre devant travailler ensemble pour s'échapper, commandos ayant chacun sa spécialité et son origine, "task-force" de super héros offensifs, groupe de guerriers saints en croisade pour combattre le Mal, mercenaires d'une même compagnie qui veulent gagner quelques sous ou se venger de celui qui les a envoyés au casse-pipe sans les payer, groupe de



nobles chevaliers qui conspirent contre un tyran...

Avec de tels groupes, il faut éviter les ennemis qui ne sont sensibles qu'à la magie ou aux dégâts élémentaires (comme les démons touchés uniquement par des armes magiques ou en argent lorsque le groupe n'a pas moyen d'enchanter ses armes facilement, même si le niveau des personnages est suffisant en théorie). C'est aussi un groupe qui aura du mal à être discret, ou à passer les pièges et les portes verrouillées... du moins autrement qu'en encaissant les dégâts et en défonçant tout.

Cela ne veut pas dire qu'il faut faire de vos scénarios une ripopée de batailles insipides. Plutôt que de proposer des infiltrations ou des quêtes à monstres

magiques à un groupe qui ne sait pas faire, exploitez justement les sous-rôles de guerrier que vos joueurs auront choisi : s'il y a un noble ou un paladin, lancez-vous dans des scénarios avec des intrigues de cour... s'il y a des aventuriers, proposez des énigmes dans des ruines anciennes au lieu des pièges traditionnels...

Puisqu'il y a fort à parier que vous vous retrouveriez avec des soldats, exploitez le thème militaire à fond : un petit groupe de PJ n'a que peu d'intérêt dans une grande bataille, mais se prête bien à des missions de type "commando d'élite". Faites-les protéger des colons ou des caravanes, nettoyer des "poches de résistance" avant de s'apercevoir que les rebelles sont en fait du "bon" côté... Et



si rien ne marche, il reste le PMT et la chasse aux monstres.

En fin de compte, rien que de très classique. La classe de base de *D&D* n'est-elle pas "guerrier" ? Le seul danger ici c'est l'absence de variété. Cependant, il y a fort à parier que les joueurs qui créent un tel groupe volontairement ne vous en voudront pas de faire du "tout combat" dans vos parties, et ne vous taxeront de manque d'originalité que si vos monstres finissent pas se ressembler...

Je ne peux que vous engager à lire mes quatre autres articles sur les *rencontres* pour savoir comment donner du "goût" à celles-ci à peu de frais : faire du "tout combat" ne dispense jamais de soigner la vraisemblance et les personnages.

C'est un défi bien différent (et moins habituel) pour le MJ que de gérer un **groupe orienté "magie"**. C'est vrai que c'est rare... pourtant, les raisons ne manquent pas pour des lettrés de se réunir, ne serait-ce que pour échanger des connaissances. Partir à la recherche reliques ou de grimoires perdus, c'est toujours une bonne motivation pour des aventuriers, quels qu'ils soient. Et puis, tout va dépendre de la vision qu'on a de la magie (ou du culte des prêtres du groupe) dans votre univers de campagne.

Si la magie est illégale, les lanceurs de sorts peuvent vouloir voyager ensem-

ble ou former des confréries pour se protéger des persécutions. S'il s'agit d'une théocratie de prêtres, ou que les magiciens travaillent pour l'état, les PJs peuvent faire partie d'un groupe de sages ou d'enquêteurs itinérants chargés de rendre la justice. Ils peuvent aussi former une agence de détectives d'un genre inédit... Ou avoir simplement étudié ensemble à l'université, si la magie est "admise".

Si vous jouez à Pathfinder (ou à l'un des très nombreux jeux dans lesquels les lanceurs de sorts sont faibles physiquement) il vaudra mieux que le MJ évite de faire des scénarios axés "combat"... du moins jusqu'à ce que les PJs aient accès à suffisamment de pouvoirs offensifs et défensifs. Passé ce cap, vous verrez que les dégâts que peut infliger un groupe de magiciens, même à de nombreux adversaires, sont extraordinaires !

Il est toujours important d'offrir une alternative au combat qui récompense l'intelligence (les prêtres se veulent souvent "pacifiques", les mages "intelligents", offrez donc des opportunités de le jouer) ou au moins une échappatoire, afin que vos joueurs ne soient pas prisonniers d'une situation qui résulterait en un TPK simplement parce qu'ils tombent à court de sorts les uns après les autres (un problème que n'a pas le guerrier, qui ne tombe jamais à court de coup d'épée, lui).

Quels scénarios proposer ? Les motiva-

tions sont différentes... mais très simples, au fond. Des sorciers sauteront sur l'occasion d'aller acquérir de nouveaux sorts et d'explorer des ruines d'anciens empires magiques, comme la vérole sur le bas clergé... Voyager vers des contrées exotiques pour chercher des ingrédients rares (pour enchanter un objet conçu par les PJs eux-mêmes ?), accomplir des rituels lors de la "grande conjonction", surtout s'il y a puissance à la clé, ça motive.

L'ambassade religieuse, le côté "missionnaire", la chasse aux hérétiques, tout cela peut aussi attirer les prêtres et les paladins... Quoique le groupe de prêtres n'a pas les problèmes des magiciens en termes d'équilibre, puisqu'ils sont tous plus ou moins combattants secondaires, qu'ils peuvent porter des armures, qu'ils peuvent soigner et qu'ils ont des sorts et des connaissances. Ils font le café, ces gens-là. A se demander pourquoi on les confine au rôle de soigneur...

Un groupe "magique", parce qu'il possède bien plus et bien mieux que d'autres les capacités, sortilèges et objets adéquats, peut voyager dans d'autres plans d'existence plus ou moins hostiles et faire face à leurs ressortissants habituellement immunisés aux simples épées... Peut-être que le savoir magique des PJs est précieux et rare, et qu'ils sont les seuls à pouvoir contrer un ennemi lui-même d'origine magique, dans un monde qui a largement perdu les "savoirs anciens" ?

Les PJs peuvent aussi se servir de leurs pouvoirs à des fins d'intrigue, pour manipuler ou aider les dirigeants de leur royaume, voire accéder eux-mêmes au pouvoir. Je ne résiste pas à vous recommander le jeu *Ars Magica*, dans lequel tous jouent des magiciens, et qui propose (bien plus que le moderne "Mage" dans ses deux éditions... d'ailleurs *Ars Magica* est à l'origine de tous ces jeux !) des scénarios de tous types, de la haute politique à la chasse aux reliques en passant par le combat !

Passons à un type de groupe qui a, lui aussi, donné lieu à un jeu de rôles bien à lui (*Nightprowler*) ainsi qu'à tout un genre filmique (le film de braquage) et à de nombreux jeux vidéos à succès (*Thief*, *Assassin's Creed*, *Splinter Cell*...) : **le groupe "feutré"**. Certes, vous voyez que, pour les groupes de voleurs (ou bardes, ou approchants), point n'est besoin de chercher bien loin l'inspiration... mais il y a quand même deux ou trois choses à dire.





D'abord, outre le vieux "réunissons des spécialistes pour la mission" éculé des douze salopards, des sept mercenaires, de Fast and Furious, Ocean's Eleven et autres braquages à l'italienne, il y a d'autres moyens de les réunir. Des voleurs opérant dans la même ville peuvent se voir employés de façon similaire à tout autre groupe d'aventurier par une guilde de voleurs, qui fera du coup office de "donneur de mission" : protection de caravane, aller chercher un objet, "nettoyer" un donjon, etc.

Les PJs sont peut-être un groupe de chasseurs de trésors. Le voleur est en effet une classe particulièrement foisonnante en termes de compétences : des connaissances bien placées en histoire, géographie, folklore, génie et arcanes

permettront de créer divers experts en "archéologie" et pillage de tombes, même s'ils ne sont pas des classes "traditionnelles". Ils peuvent aussi faire partie d'un cirque itinérant et tous avoir des talents de baladins, qu'ils exploitent différemment la nuit venue...

Enfin, rien ne dit que les PJs doivent être hors-la-loi. La classe de voleur convient mieux, par essence, à la profession d'agent secret, à l'espionnage ou à la résolution d'intrigues de cour que n'importe quelle autre. Un groupe de nobles retors et manipulateurs, peut-être même alliés de mauvaise grâce ; c'est tout aussi intéressant qu'un groupe d'experts envoyés pour résoudre une crise "pacifiquement" et surtout discrètement lors d'une mission... impossible.



Qu'éviter ? Eh bien, pas grand chose. Certes, comme les magiciens, les voleurs ne sont pas à la noce lors de scénarios de combat pur et simple, mais ils se défendent cependant très bien s'ils sont préparés et que leurs armes sont empoisonnées, surtout s'ils arrivent à écourter la rencontre : n'éludez pas les conflits, mais laissez-les planifier, tendre des embuscades, ou trouver un moyen d'éviter la confrontation.

Contourner l'obstacle est souvent aussi difficile (voire plus) que l'affronter, et il convient de récompenser l'ingéniosité des joueurs en ce sens : le combat "bourrin" peut, de ce fait, être la punition de ceux qui n'ont pas su l'éviter. Il est vrai qu'il signifie souvent, pour qui n'est pas spécialisé là-dedans, un passage douloureux, parfois répétitif, et où le seul moyen d'éviter des pertes massives de points de vie et la dépense de précieuses potions est de fuir comme un lâche avant de se faire tuer.

N'évitez la magie que si vos voleurs n'ont pas encore assez d'objets (volés, forcément) capables de compenser leur manque de talents naturels pour la chose, ou qu'ils n'ont pas les compétences de connaissances mystiques nécessaires...

Sans compter qu'un groupe de "voleurs" peut fort bien compter un illusionniste multi-classé, un "prêtre de la nuit", voire un barde ou un membre d'une race "magique", qui les renseignera obligeam-

ment sur tout cela. Ne boudez donc pas votre plaisir !

Pour ce qui est des scénarios à proposer à de tels groupes, là, vous allez pouvoir vraiment vous éclater. Premièrement, un MJ pourra ENFIN proposer un scénario axé sur la discrétion et la furtivité. Si le guerrier peut protéger ses amis, si le magicien peut lancer des sorts pour tout le monde, si le prêtre peut soigner les autres, il est quasiment impossible qu'un groupe d'aventuriers dit "équilibré" s'introduise discrètement quelque part : *le voleur ne peut pas être discret pour les autres !*

La discrétion étant soudain une option viable, le groupe envisagera les scénarios "classiques" sous un nouvel angle : plutôt que d'attaquer le village goblin de front, il faudra s'infiltrer pour libérer les prisonniers. Plutôt que de tracer sa route dans le labyrinthe en tuant tout le monde, il faudra en éviter les pièges et trouver le moyen de contourner les monstres les plus dangereux. Plutôt que de protéger une caravane, il faudra s'y introduire pour assassiner l'un des membres... ou l'empêcher.

Bien entendu, le scénario de type "cambriolage" est à ne pas manquer. Qu'il s'agisse d'assassiner un puissant seigneur, de voler des plans de bataille à l'ennemi, de piller un temple de ses artefacts magiques, il y a de quoi s'amuser... Et ce peut être le début d'une grande



campagne : quelles sont les conséquences de l'assassinat en question ? qu'en est-il de la guerre maintenant que les plans sont volés ? Quel Mal a été relâché sur le monde à présent que les artefacts ne protègent plus le temple ?

Et je passe rapidement sur le scénario politique, puisque j'y ai déjà consacré plusieurs articles, tant sur la noblesse que sur les intrigues... A mon avis, seul le voleur et le paladin ont potentiellement la compétence et le bagou nécessaires pour la diplomatie. Et je ne suis pas sûr pour le paladin.

Ces conseils peuvent aussi servir pour les scénarios et campagnes "solo", pour un seul joueur. Il m'est arrivé d'en faire,

c'est une expérience intéressante pour tous !

Citons aussi le cas du "groupe à géométrie variable", tristement célèbre, qui subit la défection périodique d'un ou plusieurs de ses membres (emplois du temps et vacances qui ne coïncident pas toujours, famille, conjoints, démotivation, voyages, retards...), et qui, de ce fait, sont des groupes supposément équilibrés privés systématiquement d'un ou deux membres. Le MJ doit compenser le "manque" et faire contre mauvaise fortune bon cœur... cet article peut l'y aider.

L'un dans l'autre, le scénario (voire la campagne) pour un seul "type de



personnage” peut s’avérer une pause rafraîchissante, et plus encore. C’est simplement une autre façon d’écrire des histoires, une façon de penser plus rare et plus originale pour les joueurs comme pour le MJ. Je pense que tout le monde devrait essayer ça au moins une fois dans sa vie, ne serait-ce que parce qu’il y a, on l’a vu, des choses *que l’on ne peut pas faire avec un groupe varié...*

C’est tout aussi agréable, bien que différent, de concevoir un scénario pour un mono-groupe plutôt que pour un groupe pluridisciplinaire... Ce n’est certes pas plus difficile d’inventer des histoires et des adversaires intéressants pour un seul type de rôle, même avec ses archétypes variés, que d’essayer de satisfaire les goûts divers d’un groupe hétéroclite et de concevoir des rencontres, nécessairement plus complexes, qui servent la soupe à toutes les classes à la fois.

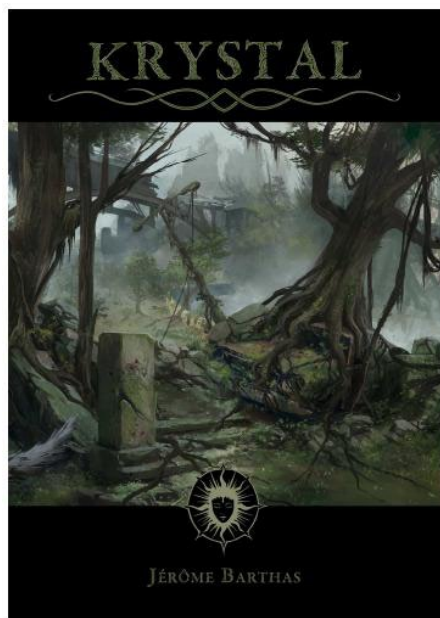
On l’a dit dans l’introduction de cet article, faire un groupe “varié” est souvent un automatisme. Est-ce un travers ou un tort, donc ? Pas forcément, même si la vraisemblance peut en souffrir, surtout pour trouver des raisons de rassembler tout ce beau monde. C’est une certaine façon de jouer, voilà tout. A mon avis, c’est un tort quand on s’interdit de jouer autrement, ou que l’on s’interdit de jouer le personnage qu’on adorerait jouer sous prétexte qu’il y a, par exemple, “déjà un mage dans le groupe”.

Cet automatisme, en y réfléchissant, me paraît d’autant plus étrange que dans la littérature, de Lovecraft aux romans de Fantasy (à l’exception des romans basés sur des jeux, et encore) il n’y a que rarement des groupes équilibrés. Les héros sont souvent seuls, les groupes appartiennent souvent au même milieu, et ont souvent des compétences proches. Une spécificité du jeu ?

Ce qui compte, c’est de mettre en face de vos joueurs des défis différents, et pour eux de répondre par des stratégies originales, tout en jouant ce qu’on aime, ce qu’on veut jouer... C’est tout l’intérêt, non ?

ELRO

RENARD ROUGE



Les rumeurs se répandent vite dans une petite enclave comme Genève. En ce moment, il est question de Renard rouge, un tueur en série qui sévirait dans les quartiers pauvres. Depuis quelques mois, la milice, décidée à agir, est plus violente envers les parias dans le quartier rouge. Plusieurs miliciens sont morts lors d'échauffourées survenues au cours de ces actions.

La situation s'envenime de plus en plus. Le premier milicien, **Mathias Kraus**, prend la décision de convoquer les Hérauts.

Dans les coulisses

Yoël Renard est un chercheur comme les autres : curieux, ambitieux et souhaitant améliorer le sort de sa communauté. Il a vingt ans et travaille depuis quatre ans dans le laboratoire LR27, section rouge – consacrée à la biologie –, du collège. Il y a un an, alors que Yoël était en bordure de l'enclave, à la recherche d'échantillons de plantes, il a les japelements d'un bébé chien.

Yoël l'a récupéré et nourri pendant un an. Il l'a surnommé Renard Junior.

Renard Junior semblait être acclimaté (voir *Krystal*, p. 44) ; il avait tout d'un chien robuste et ne présentait pas de déformations notables. Yoël a alors lâché son animal en-dehors de son laboratoire, afin de voir s'il était désormais un chien comme les autres. Hélas, Renard rouge s'est enfui dans les égouts, où il a fait une première victime, un sans-abri qui y dormait. Yoël a pris les choses en main. Il a eu l'intuition – erronée – que Renard Junior pourrait s'entendre avec des humains lui « ressemblant », c'est-à-dire nés à l'extérieur ou lors d'un jour noir. Il a trouvé plusieurs cibles correspondant à ce profil et il les a piégées, semaine après semaine pour les proposer à Renard Junior. Dans ce dessein, il s'est fait passer pour un jeune homme qui avait besoin d'aide pour remonter sa mère tombée dans les égouts. Il attirait ainsi ses victimes près de Renard Junior



qui... les dévorait immanquablement. Yoël, penaud, remontait alors ce qui restait du corps pour qu'il puisse être enterré par sa famille.

Ces disparitions ont fini par générer une rumeur. Yoël a alors décidé de faire passer ces corps pour ceux de victimes d'un tueur en série, afin de protéger Renard Junior. Il a dès lors inscrit « Renard rouge » – en référence au vrai de nom du chien et à la couleur du laboratoire dans lequel il a été élevé – sur des cartes, espérant manipuler la milice.

Prologue

Les Hérauts reçoivent une convocation, portée par un homme en habits rouge vif – un milicien de la ville. La lettre demande aux PJ de se rendre au Plainpalais, pour une entrevue avec **Mathias Kraus** – un test d'*Influence (combattants)* / 5 ou de *Connaissance (Genève)* / 10 permet de reconnaître le nom du premier milicien.

Le Plainpalais est un terrain vague, sur lequel gisent çà et là des barres métalliques, au milieu de morceaux de béton défoncés par des explosions datant d'avant le Clivage. La verdure y a repris ses droits, apportant un certain apaisant en ces lieux. Au centre de la place, deux miliciens encadrent l'entrée des souterrains où sont attendus les PJ. Guidés par un homme en rouge dans le labyrinthe de béton, les Hérauts arrivent jusqu'à

une salle dénuée de toute décoration. Derrière une table en bois, un homme d'une trentaine d'années, aux cheveux blond cendré et son visage carré arborant quelques cicatrices récentes les attend d'un air grave. Il esquisse cependant un sourire en voyant les Hérauts faire leur entrée.

Mathias Kraus explique la situation aux Hérauts : « *la recrudescence des meurtres dans le quartier rouge et l'apparition supposée d'un meurtrier en série a poussé la milice à agir dans la zone réservée aux parias. Les tensions ont dégénéré en bagarres, causant la mort de miliciens et d'hommes du peuple.* » Le premier milicien ne souhaite pas que la situation s'envenime, c'est pourquoi il fait appel aux Hérauts.

Mathias explique que les parias morts ne sont pas identifiés, car la communauté du quartier rouge a refusé de communiquer des informations aux miliciens, préférant régler cette histoire « en interne ». Le premier milicien a tout de même obtenu les noms des deux derniers morts : **Daniel Belargi** et **Alexandra Soissons**, dont les corps sont entreposés dans une chambre froide dans le bunker du Plainpalais.

Les Belargi vivent en bordure du port, les Soissons dans le sud de l'enclave où se trouvent quelques usines.

Quant au meurtrier, il laisse sur chaque corps une carte de bristol avec noté **Renard rouge**.



- Si les PJ **interrogent les miliciens**
→ scène 1
- Si les PJ se rendent à **la morgue**, située dans le bunker sous le Plainpalais → scène 2
- Si les PJ visitent **la famille Belargi** → scène 3
- Si les PJ visitent **la famille Soissons**
→ scène 4
- Si les PJ se rendent au **quartier rouge**
→ scène 5

La consultation du registre

Déclencheur : lors du prologue, au moment de votre choix durant la discussion avec Mathias Kraus

Un homme en blouse blanche (un membre du **collège** de Genève) entre dans la pièce après avoir frappé. Il explique à Mathias Kraus qu'il doit indiquer sur le registre du recensement le nom des miliciens qui sont morts. Une fois cette tâche effectuée, le scientifique rappelle à Mathias qu'il doit signer le registre de consultation des documents scientifiques « *Question de sécurité et de vérifications, vous comprenez* ». Le premier milicien s'exécute, visiblement agacé, avant de reprendre la discussion avec les PJ.

Cet événement n'est pas anodin : il sera utile lors de la scène 9.



Scènes

Ce scénario d'enquête est relativement libre en termes d'enchaînements de scènes. Les PJ ont plusieurs pistes à suivre. C'est en liant les informations découvertes qu'ils se dirigeront peu à peu vers la scène finale.

1 – D'après les miliciens

Les miliciens respectent les Hérauts mais – *Psychologie / 15* – ne sont pas très à l'aise face à eux. Ils acceptent néanmoins de répondre à leurs questions :

- **Concernant les meurtres :** ils ont lieu à des intervalles à peu près réguliers – deux fois par semaine –, mais il est difficile de faire des pronostics car les parias ne sont pas très coopératifs. Les emplacements des derniers meurtres sont connus.

- **Concernant Renard rouge :** c'est assurément un paria. Le quartier rouge est malsain, et c'est un vivier de meurtriers : il n'est par conséquent pas étonnant que l'un d'eux se soit mis à tuer en série pour être célèbre.

- **Concernant les bagarres lors des enquêtes :** les parias du quartier rouge considèrent que la milice n'est pas la bienvenue chez eux. Ils ont fait de la rétention d'informations, et ont empêché les miliciens d'aller dans certains lieux, ce qui a provoqué des échauffourées.



Si les Hérauts parviennent à mettre les miliciens en confiance – *Diplomatie / 20* –, ils peuvent apprendre le point de vue des miliciens sur cette histoire : Renard rouge est quelqu'un d'important dans le quartier rouge, raison pour laquelle les parias ne veulent pas que la milice s'en mêle.

- Si les PJ se rendent sur **les scènes des crimes** → scène 6

2 – La morgue

La morgue est située dans le complexe souterrain sous le Plainpalais, non loin du bureau du premier milicien. Il s'agit d'une petite pièce dont un mur comporte une trentaine de casiers. Deux d'entre eux contiennent les corps de Daniel Belargi et d'Alexandra Soissons :

- **Daniel Belargi** était un enfant d'une douzaine d'années. L'une de ses jambes est manquante et la majeure partie de son ventre et de son torse ont été dévorés.
- **Alexandra Soissons**, jeune femme dont le visage devait être resplendissant avant sa mort, est en deux parties. Le bassin et les jambes d'un côté, le haut du corps de l'autre. Le ventre et la cage thoracique sont absents.

Des compétences de médecine – *Soins / 15* – permettent de compren-

dre que les deux victimes ont été dévorées vivantes. En outre, analyser les blessures permet de remarquer – *Perception / 20* – qu'il y a des traces de végétation à certains endroits où la chair a été mordue – il s'agit de résidus végétaux de la mâchoire de Renard rouge, qui retrouve peu à peu des attributs des chiens de rage. Le type de morsures suggère – *Survie / 20* – un chien à la mâchoire puissante. Ce genre d'animal est commun dans les rues de Genève, et il n'est pas étonnant que les corps aient été ainsi mangés s'ils étaient abandonnés dans la rue.

- Si les PJ **interrogent les miliciens** → scène 1
- Si les PJ vont à **l'endroit où le corps a été retrouvé** → scène 6

3 – La famille Belargi

Les Belargi vivent près du port. Les quais empestent le poisson. Nuit et jour, les pêcheurs s'activent pour ramener leurs marchandises du port jusqu'à la Cathédrale – le centre de stockage de la ville. Des mendiants tendent une main faiblarde aux passants, espérant recevoir des tickets de rationnement. Dans un immeuble noyé sous les lianes, la famille Belargi vit au troisième étage.

Les parents du petit Daniel sont éplorés et parlent difficilement. Un test de



Diplomatie ouvert permet d'obtenir les résultats suivants :

- **En-dessous de 10**, les Belargi demandent aux Hérauts de quitter les lieux, car ils ne parviendront pas à parler de ce qui s'est passé.

- **À partir de 10**, les parents parlent un peu de leur enfant. Daniel avait un sens artistique exceptionnel. Quelques œuvres du petit permettent de se faire une idée de son talent. Un test d'Art (*dessin ou peinture*) / 10 confirme les dires des parents. Si l'enclave avait été sous l'égide de l'Ordre végétal, Daniel aurait pu aisément en faire partie.

- **À partir de 15**, les parents expliquent les circonstances du drame. Leur enfant était parti comme d'habitude, le matin, pour proposer des caricatures aux passants. Le soir il n'est pas revenu. Son corps a été retrouvé par des miliciens la nuit. Les parents peuvent donner aux Hérauts l'emplacement précis où il a été trouvé.

- **À partir de 20**, la mère explique que la mort de son enfant est un comble, car elle a vu sa naissance comme un signe du destin. Daniel est né en-dehors de Genève, sur la Route blanche, alors que le couple revenait de Clermont escortés par Louis Montagne.

- Si les PJ vont à **l'endroit où le corps a été retrouvé** → scène 6

4 – La famille Soissons

La maison où vivent les Soissons se trouve près d'une usine d'armement, où le martèlement du métal et le bruit de la vapeur sont assourdissants. Jonathan, le veuf d'Alexandra, est cloîtré chez lui. Il n'ouvre la porte à personne.

Si les PJ évoquent le fait qu'ils sont des Hérauts par contre, Jonathan accepte de leur parler. Pour autant, il reste peu prolix : il se contente de phrases courtes et passe parfois plusieurs secondes les yeux dans le vide, à se remémorer son aimée. Jonathan révèle toutefois l'endroit où Alexandra a été trouvée : une rue isolée du quartier rouge. C'est la milice qui est venue lui apprendre la nouvelle et il n'a pas encore eu la force d'aller voir le corps. Connaître l'activité professionnelle de la jeune femme n'est pas évident. Il faut user de tact – *Diplomatie* / 15 – pour apprendre qu'elle était voleuse à la tire. Jonathan n'en était pas fier, mais la pègre était un domaine dans lequel Alexandra était comme un poisson dans l'eau. En outre, elle justifiait son orientation professionnelle par le jour de sa naissance : un jour noir. Pour elle, cela impliquait qu'elle ait une vie dans l'ombre. Jonathan ne baignait pas dans ce milieu – il travaille à l'usine d'armes – mais il pense que Renard rouge est certainement un concurrent dans le « métier » d'Alexandra.



- Si les PJ enquêtent sur **le quartier rouge** → scène 5
- Si les PJ vont à l'endroit où **le corps a été retrouvé** → scène 6

5 – Le quartier rouge

Le quartier rouge est particulièrement animé et haut en couleurs. Beaucoup de bâtisses arborent des couleurs chaudes. Ici, on fait des paris sur le résultat de combats de lutte, on peut prendre du bon temps avec une prostituée, acheter des armes difficiles à trouver ailleurs ou des substances illicites. De la musique rythmée se propage dans les rues comme pour inciter à danser et à vivre sa vie à vitesse folle. Entrer et se déplacer dans le quartier rouge est facile, mais obtenir des informations peut s'avérer compliqué quand on n'a pas les bonnes manières. Les Hérauts peuvent chercher à plusieurs sujets, décrits ci-dessous. Si un Héraut possède *Influence (parias)*, il rabaisse les difficultés de cinq points :

- **Sur Renard rouge (Renseignement / 10)** : le quartier est indigné par les actes de ce tueur en série. Les morts ne sont pas rares dans le coin, et chaque paria sait que sa vie peut se terminer brutalement. Jamais encore quelqu'un n'avait tué en série, d'autant qu'il s'agit a priori de personnes n'ayant rien à se reprocher. En outre, personne ne connaît Renard rouge : si c'était un tueur à gages

ou un membre de la pègre locale, il serait connu. Certains pensent même que Renard rouge pourrait être un milicien, qui tente d'alerter la milice dans le but de purger le quartier rouge.

- **Sur les tensions avec la milice (Renseignements / 10)** : poser des questions sur les relations entre le quartier rouge et la milice est risqué. Il faut réussir un test de *Diplomatie / 15* pour obtenir des réponses. En cas d'échec, la rumeur se répand que le PJ cherche des noises au quartier rouge. La difficulté des tests de *Diplomatie* et de *Renseignements* dans les environs augmente de + 5. En cas de succès en revanche, le PJ obtient un témoignage : les miliciens seraient venus au quartier rouge en conquérants, hautains et rabaissant tout le monde. Ils auraient levé la main sur ceux qui ne leur répondaient pas et bousculé des membres de la pègre influents, ce qui aurait fini par dégénérer. L'intervention de Mère gourgande, sortie exceptionnellement de son bordel le Temple rouge, a apaisé les tensions. Grâce à son autorité, la mère maquerelle a fait déguerpir la milice et arrêté les velléités des parias au sang chaud.





- **Sur les victimes (*Renseignements* / 15)** : obtenir des informations sur les victimes n'est pas très difficile tant qu'on n'est pas un milicien qui vient farfouiller. Un test d'*Intellect* / 15 permet de se rendre compte d'un détail troublant : toutes les victimes sont nées lors d'un jour noir ou dans les terres sauvages. Autrement dit, elles sont associées à la morte-saison. Les PJ qui connaissent Genève – *Connaissance (Genève)* / 10 – savent qu'il y a environ trois mois, une délégation de l'Ordre animal est venue dans l'enclave, pour recenser les habitants ainsi que leur saison de naissance. Une copie des résultats a été donnée au **collège** de Genève, à des fins statistiques.

- **Sur le déroulement des meurtres (*Renseignements* / 20)** : personne n'a vu ni entendu le meurtrier. Par contre, à deux reprises, des témoins affirment avoir vu quelqu'un sortir d'une bouche d'égout et en sortir un corps.

- Si les PJ vont sur **les lieux des crimes**
➔ scène 6
- Si les PJ veulent voir **Mère gourgande**
➔ scène 7
- Si les PJ s'intéressent aux **dossiers de naissance** ➔ scène 9

Évènement – L'aide du Vieillard

Déclencheur : au gré du MJ

Si l'enquête s'enlise et que les personna-

ges n'ont plus personne vers qui se tourner, le Vieillard intervient. Le quartier rouge est son fief et il ne peut plus tolérer que les meurtres continuent. Les PJ reçoivent la visite d'un gamin des rues, qui donne au plus charismatique une feuille de papier journal, sur laquelle est inscrit au feutre : « Le Temple rouge et ses secrets vous attendent ».

Arrivés au Temple rouge, Laura feint ne pas savoir ce qu'est cette invitation et demande à être satisfaite. Cependant, même si les PJ ratent son épreuve, elle accepte, à regret, de les laisser voir Mère gourgande. Celle-ci nargue les Hérauts, qui, selon elle, ne méritent pas encore leur titre de Hérauts, tant ils ont l'air d'avoir du mal à trouver le meurtrier. Elle livre ensuite ses révélations aux PJ.

6 – Lieux de crime

Daniel a été retrouvé dans une arrièrecour désaffectée. Alexandra, quant à elle, a été retrouvée dans une rue sale et sombre coincée entre deux immeubles. Les autres lieux où l'on a retrouvé les corps – si les PJ ont obtenu l'information, par exemple au quartier rouge – correspondent à des lieux isolés, peu fréquentés. Au sol, il y a quelques traces de sang à l'endroit où se trouvaient les cadavres.

Les Hérauts peuvent déduire plusieurs choses si les conditions sont réunies :

- Si les Hérauts ont **parlé avec la famille**



Belargi, ils peuvent s'interroger sur la raison du jeune garçon de se trouver dans un endroit loin de tout passage.

- Si les Hérauts ont **vu les corps à la morgue**, ils peuvent déduire que les victimes n'ont pas été dévorées sur place – sinon, il y aurait eu beaucoup plus de traces de sang au sol. Si les joueurs ne font pas cette déduction seuls, leurs personnages peuvent le déduire avec un test d'*Intellect* / 10 réussi.

- **Fouiller au moins deux lieux** – *Fouille* / 10 réussi à chaque fois – permet de faire un rapprochement : tous les corps étaient proches de bouches d'égout. Examiner les plaques permet de remarquer des traces de sang. Si les PJ ont accès à plus de cinq lieux – ce qui est le cas s'ils ont obtenu la localisation des corps des victimes au quartier rouge – cette déduction ne requiert pas de test de compétence.

- Si les PJ se mettent à **explorer les égouts** → scène 8



7 – Mère gourgande

Mère gourgande vit au Temple rouge, une maison de passe classieuse où l'on s'ébat sur du velours écarlate en buvant des vins capiteux. Les filles sont jolies et dotées de formes généreuses.

Obtenir une entrevue avec Mère gourgande nécessite un test d'*Influence* (*parias*) / 10. Si les Hérauts viennent ici et demandent à parler à la mère maquerelle sans avoir l'influence requise, Laura, une brune dévêtue, vient voir le groupe. En quête d'exotisme, elle aimerait être comblée par les Hérauts. S'ils acceptent d'aller dans sa chambre, elle tente de les mener jusqu'aux bouts de leurs forces. Chaque Héraut qui se prête au jeu doit réussir un test d'*Endurance* / 15. Si au moins la moitié des Hérauts réussit, Laura est comblée et elle permet au groupe d'aller voir Mère gourgande. Sinon, il faudra en recourir à l'intimidation – *Intimidation* / 15 – ou être fin négociateur – *Diplomatie* / 20.

Mère gourgande est dans les sous-sols de l'édifice. En bas d'un escalier en colimaçon se trouve un long couloir noir, bordé de portes rouges qui mènent à autant de salons privés, où tous les vices sont permis. Au fond du couloir, un passage fermé par un rideau pourpre permet d'accéder à l'ancre de Mère gourgande – pour sa description précise (voir *Krystal*, p. 57).



La maquerelle peut apporter plusieurs précisions aux informations possédées par les Hérauts. Mais elle tient avant tout à avoir une discussion intéressante avec les PJ. Pourquoi enquêtent-ils sur tout cela ? Qu'ont-ils à y gagner ? Quelle légitimité ont-ils pour leurs investigations ? Peu important les réponses : Mère gourgande s'attend à s'entendre dire que les PJ sont des Hérauts, que leur légitimité vient du fait qu'ils sont des êtres exceptionnels, et qu'ils aident le premier milicien pour le bien de la ville. Si le discours des PJ est proche de celui-ci, Mère gourgande se gausse d'eux. Elle leur reproche de n'être que des pantins sans ambition, qui ne suivent que ce qu'on leur demande de faire. Cela étant, elle accepte de leur donner quelques informations en sa possession, car elle tient autant qu'eux à ce que Renard rouge arrête de semer la pagaille dans son quartier.

Note : vous pouvez utiliser ce personnage pour glisser des informations qui auraient échappé aux PJ. Par exemple le fait que les lieux où ont été trouvés les cadavres sont tous proches d'une bouche d'égout. Ou que la tension évoquée par **Mathias Kraus** est issue de bagarres provoquées par ces rustres de miliciens. Enfin, Mère gourgande tient du Vieillard que Renard rouge serait dans les sous-sols de la ville, arpentant les égouts.

- Si les PJ décident d'**arpenter les égouts** → scène 7

Évènement – Un nouveau cadavre

Déclencheur : trois jours après la convocation des PJ par **Mathias Kraus**, si Renard rouge est encore vivant et en liberté. Sinon, cinq jours après la convocation.

Pendant que les PJ enquêtent, Yoël cherche à capturer sa nouvelle victime : Louise Léonard (voir. scène 10).

- Si les PJ ne retrouvent pas rapidement Renard rouge, Yoël traîne la vieille dame droguée aux somnifères dans les égouts, pendant la nuit, où Renard rouge la dévore.
- Si les PJ ont retrouvé Renard rouge, Yoël ne sait plus quoi faire : ses jours en liberté sont comptés, et il sait que personne ne saluera ses initiatives. Désespéré, il décide de tuer Louise Léonard





– cinq jours après la convocation des PJ par **Mathias Kraus** – pour venger la mort de son animal, et se suicide ensuite en sautant par la fenêtre du troisième étage.

8 – L'ancre de la bête

Tenter de retrouver une piste est, par défaut, un test de *Survie* / 35. Chaque idée intelligente des joueurs pour accélérer les recherches fait baisser la difficulté de -5. Voici quelques exemples :

- **Faire un plan des égouts** au fur et à mesure de la progression : *Idée* / 10.
- **Cerner un périmètre** dans lequel Renard rouge semble sévir, grâce aux localisations des cadavres. Cela nécessite de réussir un test d'*Intellect* / 10.
- **Faire participer la milice** aux recherches dans les égouts. Cela nécessite de convaincre Mathias Kraus – *Influence (combattants)* / 10, *Diplomatie* / 15 ou *Commandement* / 15, selon l'approche choisie. L'atout *Coup de main* des dirigeants peut également être utilisé dans cette optique.
- **Avoir un humain né durant la morte-saison** avec soi. Si un Héraut est dans ce cas, aucun test n'est nécessaire. En revanche, trouver un Genevois né sous les auspices de la morte-saison, et qui accepte de venir dans les égouts servir d'appât, est particulièrement difficile. Cela nécessite un test de *Diplomatie* / 20.

En cas de réussite au test de *Survie*, les PJ finissent par découvrir une créature ravagée, blottie dans un recoin des égouts. En cas d'échec, les PJ mettent trop de temps à trouver la bête – déclenchez l'**événement 1** –, qui les attaque finalement par surprise. Dans la tanière du monstre se trouve du matériel scientifique : des boîtes de pétri ainsi que des seringues. Les seringues sont vides – un test de *Technique (chimie)* / 10 permet de détecter qu'il s'agit de somnifères – mais les boîtes portent une inscription : LR29.

Renard rouge, chien de rage

Combattant / Mousson (puissant)

FOR 3 ; DEX 3 ; CON 4 ; INT 2 ; SAG 3 ; CHA 3

PV 22, PE 3, AC 2, DEP 30, DGT mêlée + 3

Compétences : Athlétisme (2), Discrétion (3), Esquive (8), Mêlée (6), Muscles (2), Perception (2), Réflexes (1)

Atouts : Attaque sournoise, Compétence (Mêlée), Compétence (Esquive) x 2, Maître du combat x 3, Points de vie (x 2).

Tactique : le chien de rage tente de surprendre son adversaire pour bénéficier de l'attaque sournoise. Il profite ensuite dès les premiers rounds de *Maître du combat*. Dès qu'il n'a plus que 10 points de vie, il attaque avec *Blessure légère* et *Prudence*. S'il est mal en point, il tente de



fuir. Quand il meurt, il pousse un hurlement terrible.

- Si les PJ enquêtent sur **LR29** → scène 9

9 – Le laboratoire rouge

Le centre administratif du **collège** est un ancien hôpital, dans le sud-est de l'enclave. Les PJ peuvent venir ici pour plusieurs raisons : soit pour enquêter à propos des dossiers de recensement, soit pour visiter le laboratoire LR27.

Dans le premier cas, les PJ peuvent avoir accès au registre de consultation. Ce document doit être renseigné à chaque emprunt ou lecture d'un document appartenant au collège, comme ils ont pu l'apprendre lors du prologue. En recoupant les dates des meurtres avec les noms des scientifiques ayant eu accès aux dossiers, les PJ peuvent remarquer – *Intellect* / 10 – qu'un jeune homme, Yoël Renard, est venu régulièrement – deux ou trois jours avant chaque mort. Trouver des informations sur Yoël est aisé : c'est un membre du **collège** depuis quatre années. Il travaille dans la zone rouge, au laboratoire numéro 27.

Le laboratoire rouge 27 est situé au deuxième étage de l'hôpital. Il fait partie d'un groupe de dix laboratoires consacrés à la vie animale et végétale. Inter-

roger les autres scientifiques de l'étage ne mène pas à grand chose : Yoël était plutôt solitaire, surtout depuis un an. Il disait qu'il avait trouvé un sujet passionnant, qui donnerait bientôt ses fruits. Entrer par effraction est possible – *Technique (Serrurerie)* / 10 – mais demander l'autorisation à l'administration est une meilleure option, d'autant que les PJ sont mandatés par la milice.

L'**intérieur du laboratoire** est rangé avec soin. Une grande cage, vide et propre, est visible dans un coin. Sur le bureau, des livres de biologie sur les mammifères, ainsi que des notes sur l'alimentation et les liens entre espèces. Un test de *Fouille* ouvert permet de trouver plusieurs éléments :

- Avec un résultat d'**au moins 5**, les PJ dénichent dans la poubelle un papier griffonné, portant l'inscription « Mme Léonard, 18 rue François Le Fort », ainsi que plusieurs feuilles indiquant des lieux du quartier des Tranchées – dans le quartier rouge. Une dernière inscription précise une date : le 24 janvier 15. Recouper cette information avec le dossier des naissances permet d'apprendre que ce jour était un jour noir.
- Avec un résultat d'**au moins 10**, les PJ trouvent un tiroir fermé à clé, que l'administration n'a pas les moyens d'ouvrir – *Technique (Serrurerie)* / 5 pour l'ouvrir, ou *Force* / 10. Dedans, un carnet expliquant les véritables recherches de



Yoël (voir l'encadré *Les coulisses*).

- Avec un résultat d'**au moins 15**, les PJ remarquent que le tableau blanc – sur lequel est dessiné le plan de coupe d'un chien, avec le nom des muscles – peut se décrocher. Derrière, des photos des personnes massacrées au cours des dernières semaines dans l'affaire Renard rouge, avec sous chaque cliché des indications des habitudes des victimes.

- Si les PJ **enquêtent sur Mme Léonard**
→ scène 10

10 – Mme Léonard

Mme Louise Léonard vit au troisième étage d'un immeuble dont la peinture verte écaillée fait peine à voir. Elle est la seule occupante du bâtiment. Yoël Renard s'est introduit dans l'appartement et n'a pas eu de mal à maîtriser la

vieille dame. L'emploi du temps de Yoël est toujours le même.

Le matin, Yoël réveille Mme Léonard avec une injection d'adrénaline. Il l'aide à manger et la rendort à grand coups de somnifères. Il quitte ensuite l'appartement en fermant à clé, et va faire quelques courses en-dehors du quartier rouge, tout en profitant de sa sortie pour apprendre les rumeurs du jour. Il revient vers midi, où il éveille de nouveau Louise pour lui donner son déjeuner. L'après-midi, il reste sur place, soit à tourner en rond s'il a appris que Renard rouge avait été capturé, soit à lire quelques livres et magazines poussiéreux qui traînent dans les placards. Le soir, le scientifique éveille une dernière fois Mme Léonard, et lui fait manger son dîner. Après quoi, il lui donne suffisamment de somnifères pour l'assommer toute la nuit. Lui-même dort dans le salon, dans un canapé situé près d'une fenêtre, pour pouvoir tenter de s'enfuir par là.

Les PJ peuvent agir de plusieurs manières : capturer le jeune homme lors d'une de ses sorties, ou encore sauver la vieille dame pendant qu'il est absent et faire intervenir la milice pour le capturer. Quoi qu'il en soit, Yoël Renard est un piètre combattant et n'oppose pas de résistance. En revanche, s'il est dans l'appartement et qu'il se sait cerné, il injecte une dose mortelle de somnifères à Louise Léonard, et se jette par la fenêtre. Les PJ peuvent tenter une approche di-



plomatique, qui a des chances de réussir. S'ils promettent à Yoël qu'on écouterait ce qu'il a à dire, et que ses recherches sont intéressantes, le chercheur est suffisamment naïf et convaincu de ses actes pour penser qu'on peut croire en lui. Il faut réussir un test de *Diplomatie* / 15. En cas d'échec, Yoël devine la supercherie. Il tue Louise et se jette par la fenêtre. En cas de réussite, il accepte de discuter et de laisser entrer les PJ, qui n'auront aucun mal à le capturer.

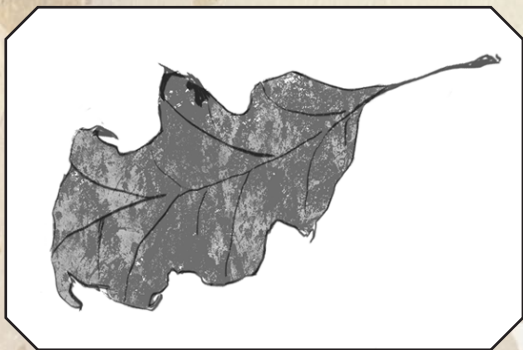
Événement 3 – L'assaut des chiens de rage

Déclencheur : la mort de Renard rouge

Au moment de mourir, Renard rouge produit un hurlement puissant qui va jusqu'aux ultrasons. Ce cri de douleur alerte les chiens de rage des alentours, qui se rassemblent pour attaquer la ville. Une fusée rouge est tirée depuis la tour de la Grande gorge. **Mathias Kraus** convoque les Hérauts et leur demande d'aider la garde pour gérer l'attaque : la présence de Hérauts peut changer le combat en la faveur de l'enclave. La garde se prépare à agir. Des dizaines de chiens de rage attaquent. Selon les tactiques choisies par les PJ, le danger est plus ou moins grand.

Voici quelques conseils pour gérer ce combat :

- Les PJ peuvent attaquer le regroupement des chiens de rage avant même qu'ils n'atteignent l'enclave. Grâce aux masques à gaz et à la présence des Hérauts, cette option est tout à fait envisageable. Cela permet d'éviter qu'un trop grand nombre de bêtes se rassemblent, en attaquant vite et fort. Retirez cinq chiens de rage au combat.
- Il est possible de piéger le sol ou les rues, en profitant du terrain. Écoutez les idées des joueurs et enlevez un voire deux chiens de rage par idée pertinente – piéger des arbres pour les faire chuter sur les créatures, les prendre en tenaille, préparer des filets...
- Il y a vingt gardes et quarante – ou moins – créatures ravagées. Chaque fin de round, lancez 1d20 pour déterminer les pertes de chaque camp. Lisez le résultat dans le tableau *La garde contre les chiens*.
- Les chiens de rage sont attirés par les Hérauts : ils se regroupent autour d'eux. Ainsi, chaque Héraut est entouré par deux à cinq chiens de rage.





La garde contre les chiens

Résultat du dé	Garde	Chiens
1	Un garde tue un de ses comparses par erreur.	Un chien en dévore un autre.
2 à 5	Le combat stagne	Le combat stagne.
6 à 15	Les gardes tuent [NBG / 3] chiens.	Les chiens tuent [NBC / 4] gardes.
16 à 19	Les gardes tuent [NBG / 2] chiens.	Les chiens tuent [NBC / 2] gardes.
20	Les gardes tuent [NBG / 2] chiens. Le prochain jet a un bonus de + 5.	Les chiens tuent [NBC / 2] gardes. Le prochain jet a un bonus de + 5.

Note : NBG est le nombre de gardes encore en vie. NBC est le nombre de chiens encore en vie, auquel on retranche le nombre de chiens qui combattent des Hérauts ce tour-ci.

Les chiens de rages

Combattant / Été (faible)

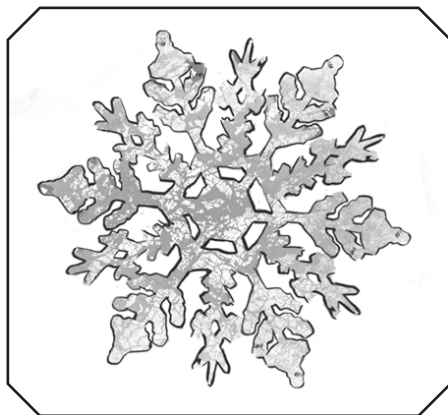
FOR 3 ; DEX 3 ; CON 2 ; INT 2 ; SAG 2 ; CHA 1

PV 10 ; PE 1 ; AC 2 ; DE 20 ; DGT mêlée + 3

Compétences : Mêlée (2), Esquive (2)

Atouts : aucun

Tactique : les chiens de rages attaquent de manière frénétique, *Attaque meurtrière / Danger.*





Épilogue

Le scénario peut se terminer de différentes manières.

La plus réussie voit les PJ découvrir les secrets de Renard rouge, capturer Yoël vivant pour qu'il réponde de ses actes, Mme Léonard sauvée et la créature et ses comparses chiens de rages mis hors d'état de nuire. La moins réussie serait que Yoël tue Mme Léonard et se suicide, que les PJ ne comprennent pas l'origine de Renard rouge et que l'attaque des chiens de rage ait mis la ville à feu et à sang.

- Si les PJ ont mis Yoël Renard aux arrêts au lieu de le tuer, le chercheur est mis en détention dans le bunker du Plainpalais en attendant son jugement par les Cinq.
- Si les PJ ont réussi à tenir face à l'attaque des chiens de rage – la moitié des gardes est encore en vie –, ils gagnent

le respect de **Mathias Kraus**. Cela leur permet de monter gratuitement *Influence* (combattants).

- Si les PJ ont empêché le meurtre de Mme Léonard, ils auront droit à des gâteaux bourratifs tous les dimanches, mais également aux remerciements de Mère gourgande, au nom du quartier rouge. Si les PJ ont un jour besoin de se dissimuler aux yeux des autorités, ils seront les bienvenus au Temple rouge pour quelques temps.

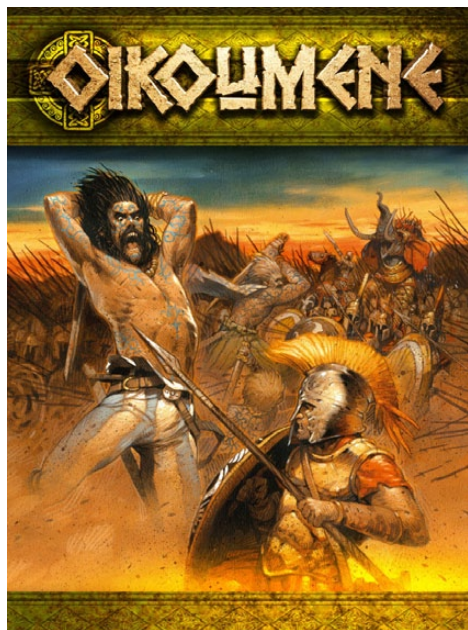
JÉRÔME «LOLUDIAN» BARTHAS

**ILLUSTRATIONS : TANIA
SANCHEZ-FORTUN**





DISPARITIONS



Personne ne peut porter longtemps le masque.

Sénèque

Ce scénario est prévu pour être intégré à la campagne du livre de base « l'Iliade alexandrin » : pour ce faire à la fin du scénario « La traque » Kash-ta parlera des Sept mais sera plus flou, voilà ce qu'il dira :

Les Sept sont sept Égyptiennes, une mère et ses six filles. Elles sont très âgées, mais leurs corps ne présente aucun stigmat de la

vieillesse, et pratiquent la sorcellerie. Elles se prétendent « royales », veulent renverser Ptolémée II pour mettre sur le trône un homme qu'il n'a jamais vu. D'ailleurs ce sont elles qui étaient derrière l'Anneau nubien par son intermédiaire afin d'affaiblir Ptolémée II, voire l'éliminer lors du bal. Apparemment elles sont derrière beaucoup d'événements en Égypte, œuvrant depuis fort longtemps. Il ne connaît pas le nom de la mère, car ses filles l'appelait « mère » et elle se faisait appeler « reine ». Par contre il se souvient qu'une de ses filles se nommait Néfernéferourê... Il n'aura pas le temps de parler du repaire des Sept.

Si les PJ n'arrivent pas à parler à Kash-ta, ils pourront trouver un papyrus sur son cadavre, sur lequel est marqué le nom Néfernéferourê.

Il est aussi possible de jouer ce scénario de façon totalement indépendante une fois la campagne terminée ou à tout autre moment : pour ce faire il suffit de supprimer toutes mentions des Sept, en remplaçant notamment la Sept qui assassine par un simple crime crapuleux venant d'un commanditaire de Pergame reparti dans sa cité.





Lieu

Alexandrie, Égypte.

Synopsis

Les PJ doivent enquêter sur des disparitions de membres du musée d'Alexandrie, qui abrite la célèbre bibliothèque. Ce sont tous des auteurs, chercheurs et autres scientifiques attirés ici par la soif de connaissance, la protection et la générosité des Ptolémée. Quatre en une semaine, c'est louche...

Déroulement

1) Introduction

À la suite du précédent scénario, les PJ ont pris connaissance d'éléments concernant une société secrète, les Sept : une mère et ses six filles, œuvrant clandestinement depuis fort longtemps en Égypte. Cette société secrète était d'ailleurs à l'origine de la révolte nubienne (scénarios 1 et 2) et semble aussi avoir participé à la tentative de coup d'État du Stratège de Thèbes (scénario 3 du 1db.).

Néanmoins, le seul élément probant les concernant, c'est le nom d'une des

filles : Néfernéferourê. N'ayant aucun autre indice, ils reviennent à Alexandrie (de l'oasis de Siwa, ils n'en sont pas très loin) pour y retrouver l'hégémone Kallianax et lui faire leur rapport.

Le nom de Néfernéferourê ne dira rien à personne. Si les PJ n'y pensent pas, Nepheritès fils de Ptahotep, le lieutenant égyptien de Kallianax, proposera de faire des recherches dans la bibliothèque d'Alexandrie. En effet, si les Sept œuvrent effectivement de longue date, ce nom apparaîtra sans doute quelque part.

Cette proposition plaît à Kallianax, et il demande (gentiment, avec récompense à la clé) aux PJ d'accompagner et aider Nepheritès dans cette grande tâche.

C'est en plus pour lui l'occasion de faire d'une pierre deux coups car il vient de recevoir une demande d'aide du musée : quatre membres de l'établissement ont disparu en moins d'une semaine. Il n'y a pas eu de demande de rançon et on n'a pas retrouvé de corps. Toutes les hypothèses sont envisagées : enlèvement, sorcellerie noire, esclavage, espionnage, assassinat...

Une fois sur place, Nepheritès, fils de Ptahotep s'occupera des recherches concernant Néfernéferourê (mis à part lui, qui lit le démotique et les hiérogly-



phes ?) et confiera l'enquête aux PJ. Ces derniers, logés sur place, feront aussi office de gardiens du musée afin de parer à de nouvelles disparitions.

2) Le fin mot de l'histoire

Les individus qui ont disparu, quatre actuellement, n'ont pas de lien apparent, si ce n'est qu'ils étaient tous les quatre membres du musée.

En fait, il s'agit de quatre affaires différentes : un scientifique tué par un collègue jaloux, un trafiquant de rouleaux de papyrus assassiné par un commanditaire le trouvant trop gourmand, un espion s'étant enfui avec des documents importants et un rat de bibliothèque se prenant pour un chasseur de trésors, victime des « gardiens » du trésor. Le seul point commun est le lieu et la proximité des dates de disparition. C'est vraiment un sacré concours de circonstances.

Les PJ doivent donc démêler quatre affaires de disparition et croient sûrement qu'il ne s'agit que d'une seule. Ils ne penseront qu'à chercher des points communs qui n'existent pas... D'autant plus que pensant avoir affaire à une seule et même intrigue, les autorités et les PJ veulent que l'enquête se termine le plus rapidement possible pour éviter d'autres disparitions. Les PJ font l'objet d'une

forte pression : après chaque jour qui passe, y a-t-il eu une nouvelle disparition ? S'ils décident d'attendre et de surveiller, le scénario risque d'être long...

3) Les disparus

Ce qui est dit là doit être découvert après de longues discussions, parfois difficiles, avec les membres du musée. Les supérieurs sont occupés et ne veulent pas perdre leur temps. Les chercheurs, bibliothécaires et autres sont eux aussi très pris, soucieux de bien faire afin d'améliorer leur position et totalement absorbés par leur travail.

Dexiklès de Cos, la victime d'un collègue jaloux et désireux de voler son travail

Dexiklès était un médecin qui avait découvert une nouvelle méthode chirurgicale. Mais personne ne le sait ; seul son collègue, Appolodoros de Chios, un peu inquiet de sa disparition, sera aussi fier de faire part de sa nouvelle méthode, même si les PJ risquent fortement de ne rien comprendre en raison de l'abondance de termes scientifiques. Néanmoins, il a gardé les écrits expliquant tout, et l'écriture du défunt le trahira. Pour information, il l'a défiguré et laissé le corps dans les salles froides, afin qu'il serve aux « entraînements et recherches » chirurgicaux...



ALEXANDRIE



Thibron fils d'Onasandros, la victime des Sept

Le supérieur direct dit qu'il n'était pas un excellent bibliothécaire, ne prenait pas soin des rouleaux de papyrus et le soupçonne même d'en avoir dérobé un ou deux, mais on n'a jamais pu le prouver. Deux de ses collègues, bibliothécaires assignés aux mêmes rayonnages, ne parlent pas, semblant être gênés, car ils ont assisté à son élimination, ce qu'ils comptaient faire de toute façon mais ont été devancés. Cependant, ils en ont profité pour récupérer son argent, d'où leur mutisme.

En effet, Thibron vendait des ouvrages au plus offrant, vidant les étagères, falsifiant les registres, partageant en deux un rouleau et ne laissant que les premières pages ou le remplaçant par un rouleau vide. Il était en contact avec des personnes intéressées à Pergame, Athènes et même Carthage.

Dernièrement, il a eu rendez-vous avec une riche et belle Égyptienne qui souhaitait acquérir un livre pour sa bibliothèque personnelle. Cet ouvrage étant aussi demandé par le commanditaire de la bibliothèque de Pergame, il a fait monter les prix. C'est l'Égyptienne qui



l'a emporté mais, lorsqu'il est allé au rendez-vous, cette dernière l'a fait assassiner par ses gardes nubiens !

Seuls ses deux collègues, qui souhaitaient l'éliminer sur le chemin retour, ont tout vu. Ils ont fouillé ses affaires, pris tout son argent et fait comme s'ils ne savaient rien.

Les bibliothécaires sont faibles, couards et paranoïaques à souhait. Ils ne devraient pas trop tarder à parler si l'on exerce une « pression » suffisante.

Éventuellement, le commanditaire de la bibliothèque de Pergame peut essayer de rentrer en contact avec les PJ afin de leur demander où est le disparu.

Plus d'informations sur le rouleau recherché : le *Livre du Renouveau Solaire*, un vieux livre égyptien (en hiéroglyphes) dont l'auteur est inconnu. L'Égyptienne est l'une des Sept et l'ouvrage n'est autre que le fameux *Livre des Morts* d'Akhenaton. Ayant déjà quitté Alexandrie, il sera impossible de mettre la main sur elle, mais subsistera le corps de Thibron...

Theupropos fils de Polykès, l'espion

Apparemment quelqu'un de bien, toujours prêt à rendre service, à remplacer même pour les tâches fastidieuses d'inventaires dans la bibliothèque ou pour d'éventuelles recherches commandées en urgence par Ptolémée II. Les responsables du musée sont plus mitigés. Il est vrai qu'il était serviable mais parfois un



peu trop curieux. Il semblait vouloir tout savoir, tout comprendre, qu'on lui explique tout et ne paraissait en fait pas très désireux de réfléchir par lui-même. Une des dernières fois qu'on l'a vu, il devait amener un ouvrage de géographie au palais du roi.

Si les PJ se rendent justement au palais et interrogent un des responsables de la garde royale, il apparaît qu'un garde du corps (Sômatophylaque) se rappelle très bien de lui, car il l'avait surpris seul devant les ouvrages du roi. D'ailleurs, il l'avait réprimandé en lui promettant de le dénoncer. Malheureusement, il n'a pas encore pris le temps de s'occuper de ce rapport. En effet, un vol a eu lieu récemment et il a été chargé de s'occu-



per du renforcement de la sécurité, ce qui n'est pas une mince affaire. Dès lors, les PJ ou le garde peuvent établir un lien entre la présence de Theupropos et le vol qui a eu lieu seulement un jour après, ou plutôt qui n'a été découvert qu'au lendemain de sa mission au palais. Ce sont des manuels rédigés pour les nouveaux stratèges qui ont été dérobés. Même si ce n'est pas grave, c'est le succès d'un larcin perpétré dans un tel endroit qui suscite autant d'agitation. Bien sûr, lorsqu'on demande des renseignements plus précis sur ces manuels, il s'avère qu'ils pourraient intéresser une puissance étrangère car ils présentent, entre autres, les règles de fonctionnement des nomes, notamment sur le plan militaire.

Bien évidemment, Theupropos était un espion – séleucide ou macédonien, peu importe – qui a déjà quitté la ville à bord d'un navire marchand.

Pratagoras de Naukratis, le malheureux dévoré

Il avait découvert un ouvrage évoquant un lieu secret, se trouvant à quelques kilomètres d'Alexandrie : probablement un ancien tombeau égyptien abritant de nombreux trésors. Un seul de ses collègues, un ami (voire amant), est au courant. Il hésite à parler pensant que Pratagoras a bel et bien découvert son trésor et a donc abandonné le musée. Des notes, le résumé du livre, peuvent être trouvées bien dissimulées dans la chambre du disparu.





Aux PJ de retrouver l'ancien tombeau, situé dans une grotte, à l'aide de ces notes et éventuellement du collègue et d'y découvrir le malheureux chercheur à moitié dévoré. Il peut être tombé, au choix du MJ, sur un animal sauvage (voire plusieurs : une meute de hyènes) ou sur un monstre. Bien évidemment, les PJ vont eux aussi rencontrer ceux qui ont présidé au sort funeste du malheureux (vous pouvez même mettre l'ami ou amant sur le dos des PJ) ...

Quant au tombeau, qu'en subsiste-t-il vraiment ?

4) Descriptif du musée, de la bibliothèque, de leur fonctionnement et de leurs occupants

Le musée est une sorte d'université des lettres et des sciences. Les savants de toutes disciplines y sont admis, sont nourris gratuitement et exemptés d'impôts. La vie est communautaire ; le dirigeant a la qualité de prêtre des Muses, mais la charge de bibliothécaire en chef devenue importante, devant la masse de travail, est occupée par un grand érudit nommé par le roi.



Listes des « habitants » (entre parenthèses l'origine possible, « Grec » correspond aussi aux royaumes hellénistiques) :

- Le prêtre des Muses (Grec) : Agathoklès l'Ancien
- Le chef de la bibliothèque (Grec) : Zénodote d'Éphèse
- Deux catégories à chaque fois pour ce qui suit : des maîtres et des « disciples »
- Des scientifiques (Grecs, Italiens, Phéniciens) : médecine, chirurgie, mathématique, géographie, histoire ...
- Des écrivains (Grecs, Italiens) : comédie, tragédie ...
- Des bibliothécaires (Grecs) : souvent pris dans les élèves des catégories précédentes
- Les serviteurs (Égyptiens, esclaves de diverses origines) : cuisine, service, entretien ...

Outre Zénodote, voici des personnages historiques pouvant se trouver au musée durant l'enquête. Bien évidemment, ils sont de simples témoins et n'ont rien à voir avec les disparitions. Certaines de ces personnalités sont décrites dans le jeu. Par commodité, nous reprenons ici leur description avec éventuellement un ajout les concernant. N'hésitez pas à les utiliser comme le supérieur ou un collègue d'un des disparus.



Apollonios de Rhodes : (295-215 avant J.-C.) membre de la bibliothèque d'Alexandrie et précepteur de Ptolémée III Évergète. Futur auteur des *Argonautiques* (épopée de Jason et les Argonautes). C'est un jeune disciple de Callimaque.

Il peut être un collègue de Thibron, fils d'Onasandros ou de Theupropos, fils de Polykès ou encore le jeune ami un peu timide de Pratagoras de Naukratis.

Callimaque : (310/305-240 avant J.-C.) poète et érudit grec, né à Cyrène. Ptolémée II lui demanda d'établir le grand catalogue de tous les livres de la bibliothèque d'Alexandrie. Pendant son travail, il rédigea plusieurs ouvrages



d'érudition et des œuvres poétiques. Il est le second de Zénode d'Éphèse et donne des leçons de poésie.

Il peut être le supérieur direct de Thibron, fils d'Onasandros ou de Theupropos, fils de Polykès.

Philémon : (362-262 avant J.-C.) poète grec de la Nouvelle Comédie. Né à Syracuse, il se rend à Athènes, où il devient un poète comique. Il séjourne auprès de Ptolémée II, pourquoi pas actuellement, avant de rentrer à Athènes. Il y meurt à l'âge de 100 ans, au moment d'être couronné sur scène. C'est l'ancêtre respecté.

Théocrite : (première moitié du III^e siècle avant J.-C.) poète grec, fondateur du genre pastoral ou bucolique. Originaire de Syracuse, il est venu intégrer la cour de Ptolémée II.

Herondas ou Hérodas : (300-250 avant J.-C.) poète grec, un des créateurs du mime alexandrin.

Hérophile d'Alexandrie : (331-250 avant J.-C.) médecin grec, né à Chalcédoine en Asie Mineure. Il est connu en tant que premier anatomiste de l'histoire et considéré comme le plus grand. Avec Érasistrate, il fonda la grande école médicale d'Alexandrie.

Il peut être le supérieur ou un collègue de Dexiklès de Cos et aussi de son meurtrier.



Érasistrate de Céos : (vers 310 - vers 250 avant J.-C.), dit « l'Infaillible », est un médecin et un grand anatomiste grec, né dans l'île de Céos (une petite île proche de l'Attique). Avec Hérophile, il fonda la grande école médicale d'Alexandrie. Il était le médecin de Séleucos I^{er} dont il parvint à guérir le fils Antiochos I^{er}.

Il peut être le supérieur ou un collègue de Dexiklès de Cos et aussi de son meurtrier.

Le déroulement du scénario est totalement libre et dépendra des actions des PJ.

5) Petits tracas et une disparition supplémentaire

Étant donné que les PJ feront office de gardes, il est conseillé de rajouter des disputes « idéologiques » ou « intellectuelles » tournant mal, un éventuel voleur, un animal sauvage du zoo qui s'échappe, l'organisation d'une visite du musée pour Ptolémée II et tout autre petit événement permettant de perturber le travail d'enquête des PJ et d'animer le scénario.

Il est aussi possible de proposer une cinquième disparition, après un ou deux jours d'enquête seulement, avant que les

PJ aient des pistes sérieuses et des idées précises. Il s'agit d'un serviteur nubien victime d'un crime raciste, une des conséquences des actions de l'Anneau nubien. Cela permet de montrer aux PJ que les épisodes des scénarios précédents ont des retentissements.

Conclusion

Une fois toutes les enquêtes résolues, Nephéritès aura enfin trouvé des renseignements concernant Néfernéferourê. C'est une des six filles de Nefertiti et Akhenaton (voir les explications sur les Sept). L'élément intéressant pour poursuivre l'enquête, outre le fait de savoir qu'ils ont affaire à des femmes vieilles de plusieurs centaines d'années, est la question de la localisation d'Akhetaton, la capitale abandonnée d'Akhenaton. Cela correspond parfaitement avec le trajet supposé de Kashta lors du scénario précédent avant qu'il ne passe au premier oasis.

Il n'y a plus qu'à aller voir Kallianax et s'y rendre.



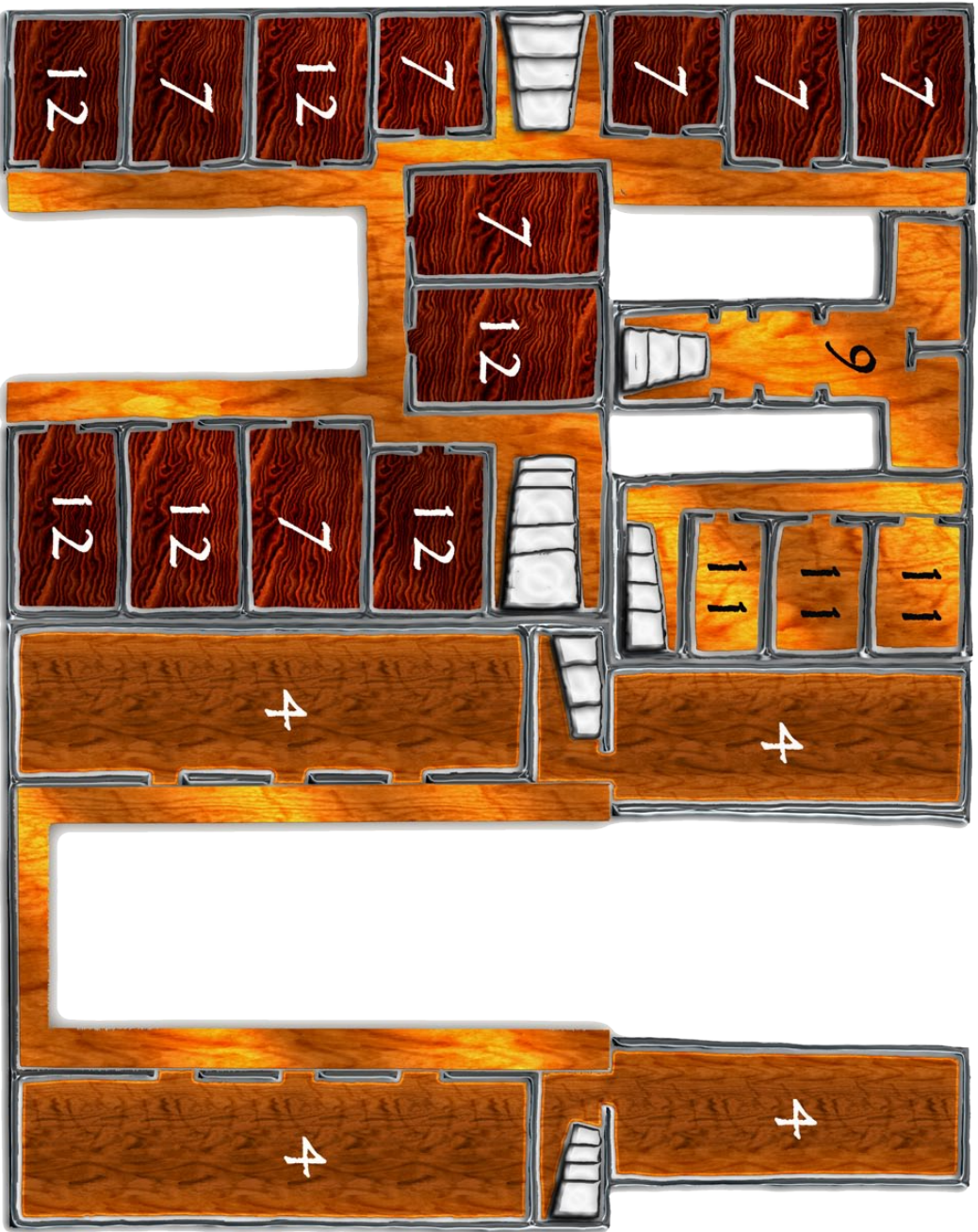


JÉRÉMIE COGET

Légende du plan du musée (pages suivantes) : rez-de-chaussée et étage

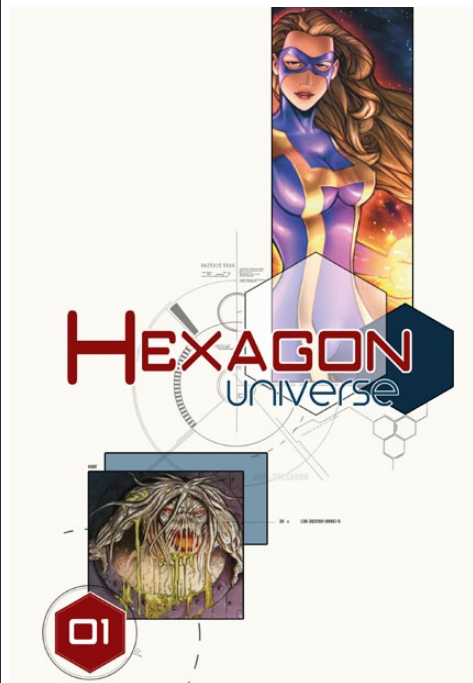
- 1) Jardin zoologique et botanique (il s'étend sur plusieurs centaines de mètres)
- 2) Exèdre : cour garnie de sièges destinés à la conversation
- 3) Logements des savants
- 4) Bibliothèque : rayonnages de rouleaux de papyrus
- 5) Sanctuaire des Muses
- 6) Cours, garnies de portiques (leurs toits servant de couloir pour l'étage)
- 7) Salles de cours
- 8) Logements du prêtre des Muses et du directeur de la bibliothèque
- 9) Cuisines et dépendances
- 10) Réfectoires
- 11) Logements des serviteurs
- 12) Salles de recherches : anatomie, astronomie...







L'ÂGE DE CRISTAL POUR HEXAGON UNIVERSE



Pitch : lancés sur une attaque de touristes à San Francisco, les héros vont comprendre qu'il ne s'agissait que d'une diversion pour attaquer une base secrète du CLASH. Une ancienne agente du CLASH passée dans l'organisation Fantôme a subtilisé un homme tenu en stase depuis de nombreuses années afin de retrouver la source de son pouvoir. Mais l'homme enfin libre n'est-il pas trop dangereux ? Et que fera-t-il quand son pouvoir atteindra son plein potentiel ?

Note d'intention du Doc

Un scénario de JdR ce n'est pas une partie scriptée mais bien une trame narrative qui va vous permettre de raconter **votre histoire** avec les joueurs. N'hésitez surtout pas à recycler, modifier, enlever tout ou partie des éléments de ce texte pour les besoins de votre partie. Je pense notamment à utiliser les motivations de vos personnages (ou leur historique) afin de renforcer l'implication des agents dans l'histoire. Une vraie histoire de super-héros ne vaut rien sans une bonne couche de Drama ! Quelques exemples :

- Remplacer Mariko/Roman par une relation d'un agent. Une sœur par exemple ;
- Zoé peut tout à fait ressurgir du passé d'un agent lié au département scientifique du CLASH au lieu d'être l'ancienne amante de Kalamazoo ;
- Placer l'action dans des lieux importants dans l'histoire des agents.

Utilisez les éléments

Le scénario n'est pas figé dans sa chronologie. Vous trouverez ici l'ensemble des éléments (lieux, contexte, personnages) que vous pourrez agencer selon votre convenance et réagir aux initiatives des joueurs. À la fin du scénario vous trouverez une chronologie permettant de coordonner les scènes si les actions des joueurs ne chamboulent pas leur ordre.



Dramatis Personae

Ryozo Kichida, l'homme de cristal.

Ryozo était un agent du CLASH en charge des questions aliens. Lors d'une mission sur une base orbitale, il entra en contact malgré lui avec un cristal étrange qui se figea dans sa poitrine, le brûlant sur tout le torse. L'énergie dégagée expulsa Ryo de la station et il s'écrasa sur terre. Fort heureusement ses pouvoirs télékinétiques lui permirent de survivre mais pas indemne. Plongé dans un profond coma, il fut enfermé dans une chambre de stase afin que les scientifiques du CLASH étudient sa physiologie et trouvent un moyen de lui rendre une vie normale.

Ryo est totalement perturbé à son réveil. Irritable, ne comprenant pas ce qu'il fait là, il va réagir à l'instinct ; le cristal va l'inciter à utiliser ses pouvoirs au maximum afin de fusionner avec lui et il s'attaquera à tous ceux qui se mettent en travers de son chemin.

Motivations

- « Laissez-moi tranquille ! » 3
- Achever la métamorphose 2
- Retrouver une vie normale 1

Talents

- Autorité (intimider) 2
- Armes à distance 3

Corps à corps 2

Crime 3

Enquête 1

Pilotage (fusée) 2

Science 1

Sport 1

Stratégie 2

Technologie (alien) 2

Barrière télékinétique 3 (limite : désactivée en cas de stress mental)

Attaque télékinétique 3 (limite : désactivée en cas de stress mental)

Virus Mental 3 : le virus mental engendre une attaque télépathique qui crée une synergie comportementale avec Ryo. S'il est en colère, les victimes le seront aussi. Considérer que le nombre de succès de Ryo engendre un bonus en réserve de dés correspondant pour la durée de la scène.

Vol 3 (limite : désactivée en cas de stress mental)

Comportement : sa santé mentale a basculé en raison de ses nombreuses années de stase. Il est perdu et en colère, son seul repère est l'appel du 3^e cristal qui est la seule chose sur laquelle il est en mesure de se focaliser. Il peut être très dangereux sauf si on arrive à le décourager ou le raisonner.

Au cas où il arriverait à fusionner avec le cristal, il deviendra un être de pure énergie incontrôlable. À moins de le tuer, il va tout détruire autour de lui avant de disparaître dans l'espace, appelée par une force extérieure.



Corps intangible 4
Rayon d'énergie 4
Voyage cosmique 5

Zoe « JADE » McKay

Chef de l'unité Émeraude de Fantôme. Ancienne agente du département scientifique du C.L.A.S.H., elle était promise à un très bel avenir avant l'arrivée du docteur Kalamazoo. Ce dernier, sans le vouloir, faisait trop d'ombre par son talent à l'ambitieuse Zoé. Afin de le contrôler elle eut même une relation avec lui mais elle finit par tomber amoureuse de lui. Quand celui-ci comprit qu'elle avait agi pour le contrôler, il la rejeta. Le désespoir de la jeune femme s'aggrava quand il fut promu chef de la division scientifique, la place qu'elle visait depuis longtemps. En dépression elle quitta son poste et plongea dans la folie. Son esprit dérangé finit par développer une autre personnalité, Jade, plus mauvaise et ambitieuse. Très vite elle rejoignit l'organisation Fantôme pour apporter son savoir-faire et ses connaissances du CLASH. *(Pour plus de précision sur Fantôme, vous pouvez consulter le livret de l'écran Hexagon)*

Motivations

Tromper son monde 3
Humilier Kalamazoo 2
Servir Fantôme 2

Talents

Administration 2 (CLASH)
Autorité 2
Armes à distance 2
Armes blanches 2
Crime 3 (déguisement)
Médecine 1
Pilotage (fusée) 2
Science 3 (physique)
Sport 1
Stratégie 2
Technologie 3 (aliens)

Illusion (forme humaine seulement, nécessite l'inducteur en main) 3

Lames empoisonnées 3 (limite : artificiel)

Équipement : pistolet high-tech 2 ; combinaison de protection 1

Comportement : intelligente et vénéneuse Jade est un vrai serpent qui se faufile partout. Face à l'adversité elle joue d'abord sur la ruse. L'inducteur dont elle s'est emparée lui permet de réaliser ses ambitions. C'est une manipulatrice sans scrupule ; peut-être que la véritable Zoé émergera de son subconscient mais rien n'est moins sûr. En cas de conflits physiques elle s'appuie sur ses lames enduites d'un venin paralysant.

Roman Davinchenko

Chef du laboratoire secret de San Francisco. Archétype du scientifique aso-



cial, gras, barbu et peu soigneux de son hygiène, Roman est aussi un homme dévoué. C'est lui qui a envoyé Ryo en mission pour analyser les cristaux. Depuis il a monté ce laboratoire afin de comprendre le phénomène et trouver un moyen de guérir son ami en stase. Il porte toujours sa tablette numérique en main et passe son temps à faire des calculs bizarres.

Mariko Kichida

Officier américain au Pentagone, Mariko était l'agent de liaison de l'armée américaine avec le CLASH. C'est ainsi qu'elle se lia avec Ryozo et qu'ils eurent deux enfants, Alexander (9 ans) et Susan (6 ans). Lorsque Ryo fut frappé par le cristal, elle fut anéantie. Mais elle est restée forte et a continué son activité d'agent du Pentagone tout en gardant le contact avec Roman. Même avec les années elle est restée très attachée à son mari et fera tout pour lui.

Les drones déguisés en agent du CRIMEN. Menace 6 / opposition 3. Ils utilisent des armes à feu et des lance-grenades offensives. Pensez aux répliquants de Marvel (LMD = *Life Mode Decoy*).

Les agents de Fantôme. Surtout des techniciens et des ingénieurs mais bien équipés. Menace 6 / opposition 3.

Blau Licht (Leni Mayer)

Issue d'une ancienne famille bourgeoise

prussienne, Leni Mayer est une passionnée d'alpinisme. Alors qu'elle effectuait une randonnée dans les Alpes bava-roises, elle se perdit et, à la nuit tombée, se réfugia dans une caverne. Là, elle découvrit un cristal bleu irradiant d'une puissante lumière. Ce dernier lui conféra des pouvoirs extraordinaires qu'elle mit au service du Reich. Après la 2^e guerre mondiale elle a continué à travailler pour Von Bolch (cf. livre de base *Hexagon*) tout en cherchant à comprendre le fonctionnement de son cristal. Elle va « sentir » l'énergie de celui de Ryo et comprendre qu'ils sont liés.

Jauge d'Énergie : 6

Jauge d'Audace : 5

Motivations

Combattre pour le Reich et ses idées 3
Comprendre la nature de son cristal 2
Meilleure alpiniste d'Europe 1

Talents

Administration 1
Armes à distance 2
Armes blanches (piolet) 2
Bizness 2
Corps à corps 1
Médecine (premiers soins) 2
Mondanités (haute société) 3
Occultisme 1
Politique 2
Sport (alpinisme) 3
Survie (montagne) 3

**Pouvoirs**

Endurance (attribut surhumain) 1
Rayon d'énergie bleue (attaque à distance) 3 (*)
Champ de force (protection) 3 (*)
Vol (déplacement) 3 (*)
Hologramme lumineux (contrôle élémentaire) 4 (*)
(*) Restriction Artificiel (cristal bleu)

Sénateur Andrew Monroe

Homme intègre et conservateur, le sénateur a toujours servi son pays et a bénéficié d'une brillante carrière. Du moins jusqu'à ce qu'il devienne membre actif de la commission à l'armement des États-Unis. C'est ce moment que choisit Fantôme pour l'approcher et le faire chanter à propos de son goût prononcé pour les jeunes éphèbes. Devenu le pantin de Zoé, il l'informe des avancées technologiques au sein de l'armée et soutient les financements de projet liés à des sociétés écrans de l'organisation. Mais tout cela est trop dur pour cet homme si honnête à la base et il s'apprête à lâcher Fantôme, quitte à en payer les conséquences.

Contexte

Afin de s'emparer des cristaux d'énergie pour asseoir sa puissance, Jade crée une diversion à l'aide de drones qui attaquent des touristes sur les quais de San Francisco. Une fois l'opération effectuée, elle emmène Ryo et le manipule afin qu'il trouve lui-même le troisième cristal. Nos héros devront donc faire face à un homme puissant et instable et à une femme perverse et manipulatrice afin d'éviter que le pire n'arrive.

Scènes

Chronologie (ce qui arrivera à moins que les actions des agents modifient le cours des événements)

- Vendredi 14h30 / Fisherman's Wharf San Francisco / Des drones déguisés en agents du CRIMEN attaquent des touristes et provoquent beaucoup de dégâts.
- Vendredi 14h40 / Chinatown / Avec ses hommes Jade pénètre dans le laboratoire secret de Roman et enlève Ryo encore en stase.
- Vendredi 19h00 / Camp de Fantôme caché dans les Rocheuses/ Jade « libère » Ryo et cherche à lui retirer le cristal. Sans succès. Elle le manipulera en prenant la forme de Mariko.
- Samedi 9h00 / Match de San Diego / Tentative d'assassinat du sénateur Monroe.

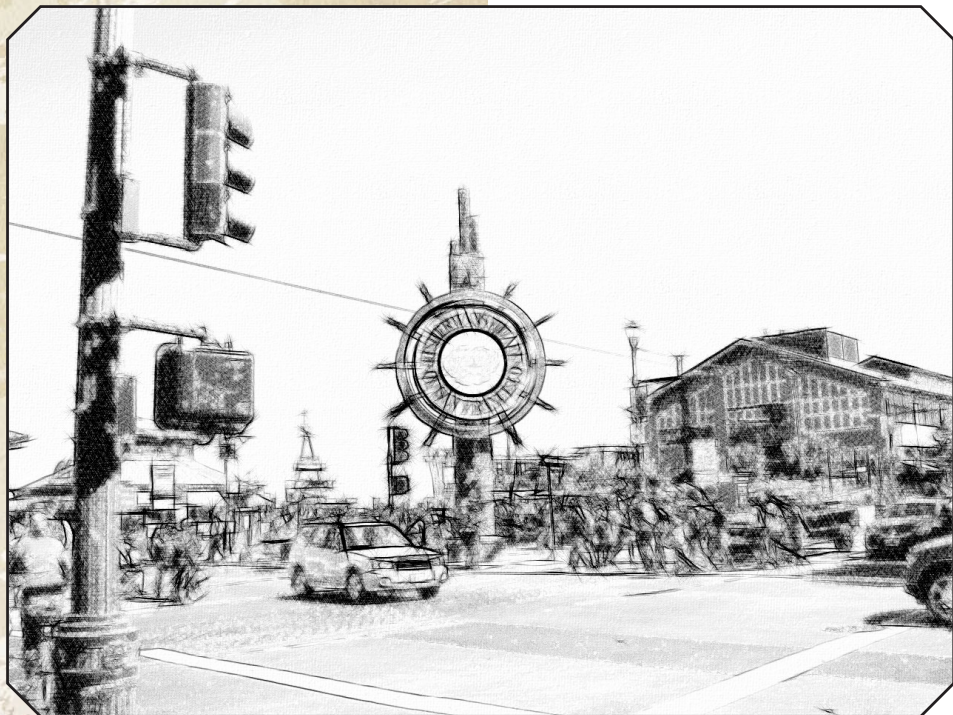


- Samedi 16h00 / Camp de Fantôme / Ryo reprend ses esprits et saccage le camp avant de s'enfuir.
- Dimanche 10h00 / Washington / Ryo frappe à la porte de son domicile. Mariko comprend qu'il n'est pas dans son état normal et appelle les secours. Blau Licht arrive après avoir senti sa présence et l'attaque sauvagement.

Attaque à San Francisco

Où les personnages sont appelés pour sauver des touristes d'une attaque de faux agents de CRIMEN.

Alors que les personnages vaquent à leurs occupations ils sont appelés par leur agent de liaison. Celui/celle-ci les informe qu'une attaque a lieu en plein cœur de Fisherman's Wharf, le quartier touristique de San Francisco où les touristes embarquent pour l'île d'Alcatraz. Arrivés sur place ils découvrent un paysage de guerre : hurlements, immeubles en ruines et des agents de CRIMEN tirant sans discernement pour provoquer le maximum de dégâts. La police, impuissante, tente de contenir le chaos avec plus ou moins de succès. Il va falloir régler le problème !



**Décor :**

Le quartier touristique de Fisherman's, ses bateaux, ses étals de fruits de mers et ses nombreuses boutiques de souvenirs. Le quartier est constitué de maisons typiques de 2 étages et de bâtiments en brique, fruits de l'activité de pêche au crabe toujours active. Les éléments actifs sont :

- des bateaux de pêche de petite taille remplis de casiers pour la pêche au crabe ;
- des étals de fruits de mer remplis de crabes vivants ou cuits à même la rue ;
- les lampadaires qui éclairent les quais à la nuit tombée.

Enjeu :

- sauver les touristes. De nombreux innocents s'efforcent d'éviter les débris des immeubles qui s'écroulent ou les tirs des drones. Considérez que sauver l'ensemble des gens en danger est un défi de niveau de menace 4 et d'opposition 2. Les drones ne sont pas programmés pour autre chose que pour créer le maximum de chaos et occuper les forces qui s'opposent à eux le plus longtemps possible.

Adversaires :

- des drones construits par Fantôme pour faire croire que CRIMEN est derrière l'attaque. Ce sont des robots d'apparence humaine équipés d'armes d'assaut et de lance-grenades. Ils repré-

sentent une menace de niveau 6 et d'opposition 3.

Péripéties :

- un immeuble s'effondre sur une jeune femme et son bébé (premier tour) !
- les drones prennent des otages et partent se réfugier sur l'île d'Alcatraz (tour 2).

La supercherie devrait être découverte dès qu'un personnage tapera un peu fort sur un drone, découvrant des circuits imprimés derrière le masque de l'agent. Dès que les drones sont mis hors d'usage leur signal s'active ; une base du CLASH située au cœur de la ville a été attaquée. Ils sont priés d'aller voir ce qui se passe pendant que les secours font le ménage.

Dans la base secrète, située au sous-sol d'un restaurant de Chinatown, ils vont découvrir un laboratoire high-tech dévasté. Le responsable du laboratoire, Roman Davichenko, est affolé. Assez difficilement l'homme explique que son laboratoire travaille sur des éléments extraterrestres récupérés par la base du CLASH. Face à la dangerosité des éléments, les responsables de Roman ont jugé préférable de cacher le laboratoire. Si les personnages joueurs demandent ce que les voleurs ont pris il répondra « *pas quoi, mais qui !* » Les intrus ont emmené avec eux le corps de Ryozo Kichida, enfermé dans un container.



En visualisant les bandes ils verront une femme d'origine japonaise pénétrer dans les lieux sans problème puis menacer les ingénieurs d'une arme avant d'ouvrir à des hommes cagoulés. Les hommes embarquent le corps conservé de Ryo dans une camionnette avant de tout détruire sur leur passage afin de créer un maximum de confusion.

Devant la vidéo Roman va beaucoup s'agiter : « *c'est impossible ! C'est Mariko, la propre épouse de Ryo !* » Il expliquera qu'après l'accident qui rendit Ryo cata-tonique, sa femme fut dévastée. Attristé et se sentant un peu coupable par rapport à la situation de Ryo, Roman autorisa Mariko à venir de temps en temps

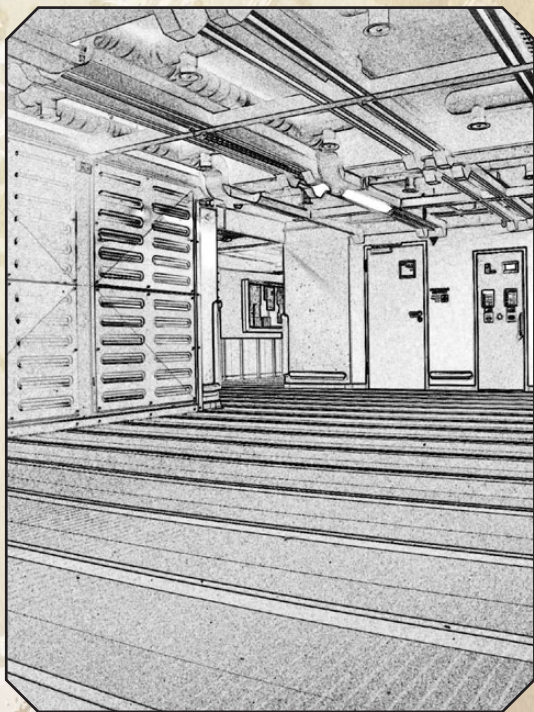
assister aux évolutions de Ryo dans le laboratoire secret.

Retrouver Ryo

Une fois que le constat de la disparition de Ryo est fait il faut trouver le moyen de le ramener. Roman insistera sur le caractère instable du cristal, dégagant tant d'énergie qu'il fallut le mettre dans un container spécial. Plusieurs solutions sont possibles ; le meneur aura toute latitude pour décider quel jet de talent exiger selon les cas et les particularités des agents.

1- Mariko. Puisque Mariko est identifiée sur la vidéo, il y a de fortes chances que les agents cherchent à l'interroger. Celle-ci se montrera troublée et surprise. Non elle n'a pas quitté Washington où elle travaille à la section renseignement du Pentagone et elle n'a pas vu Ryo depuis sa dernière visite il y a un mois. La piste s'arrêtera rapidement là mais Mariko sera susceptible d'aider les agents après l'épisode du stade (avec des informations sur le sénateur) et évidemment pour la scène finale.

2- La signature énergétique. Si un des agents est un scientifique ou un ingénieur il aura peut-être l'idée de traquer Ryo par sa signature énergétique. Roman, disposant de nombreuses données sur la question, pourra être un précieux atout. Malheureusement Ryo





ne sera repérable par cette méthode que lorsqu'il activera ses pouvoirs – c'est-à-dire au moment de l'attaque du stade, lors de sa révolte au camp des Rocheuses et en arrivant à Washington.

3- Les drones. Les agents ayant attaqué les quais de San Francisco sont habillés comme des agents de CRIMEN. Si les agents mènent l'enquête ils comprendront assez aisément que la piste CRIMEN n'est pas une bonne option. En faisant quelques recherches (bureaucratie, technique, crime) les agents pourront y trouver la signature de Fantôme.

4- Liens avec le sénateur. Après l'attaque du stade il est fort possible que les agents s'intéressent aux liens avec les vilains ayant attenté à sa vie. S'ils l'ont sauvé, ils vont pouvoir l'interroger, sinon il faudra également effectuer des recherches (politique, bureaucratie, crime). Ils pourront comprendre que le sénateur, membre de la commission sénatoriale de la défense, recevait des pots de vins de la part de Fantôme pour fournir des informations sur les nouvelles technologies d'armement américaines. Fatigué de trahir son pays, l'homme décida de rompre le contact avec Fantôme ; une erreur fatale. Il connaît l'identité de Zoé qui l'a recruté quand elle est passée du CLASH à Fantôme.

Stade

Au moment opportun pour l'histoire, les agents seront avertis qu'une attaque a lieu dans un stade bourré à craquer d'innocents. En effet Zoé a décidé de s'en prendre au sénateur Monroe, décidé à stopper son rôle de taupe pour le compte de Fantôme. Invité à un match de football américain, il va être victime de la vengeance implacable de l'organisation. Pendant que Ryo crée une émeute à l'aide de son pouvoir de contrôle mental, Zoé va se changer en garde de sécurité et profiter de la panique pour abattre le sénateur en l'emmenant dans un coin isolé du stade. Les agents devront faire face aux deux menaces en parallèle.

Décor :

Le Qualcomm stadium de San Diego. Un stade pouvant accueillir 70 000 personnes à l'occasion d'un match important. La présence du sénateur Monroe et d'autres personnalités rend les services de sécurité stressés et ils auront la gâchette facile, même s'ils ne représentent pas une réelle menace pour les agents. En revanche la bavure n'est pas loin avec les spectateurs enragés sous influence de Ryo. Lorsque l'émeute commencera, le sénateur sera évacué, Zoé l'attendra dans les couloirs et éliminera rapidement les gardes avant de le poursuivre dans les couloirs du stade. Les éléments présents sont les suivants :



- un stand de hot dogs bourré de saucisses, moutarde, petits pains ;
- des grillages qui entourent le terrain, qui vont vite être saccagé par les émeutiers ;
- un groupe de pom-pom girls totalement paniquées qui vont réagir de manière totalement incohérente en hurlant ;
- des poteaux de football américain, très similaires à des poteaux de rugby (en plus petit).

Enjeux :

- protéger les spectateurs contre eux-mêmes ; Ryo se fond dans la foule pour mieux les diriger, il va être difficile à atteindre ;

- empêcher Zoé d'assassiner le sénateur, celui-ci essayant de s'échapper dès qu'il comprend qui elle est.

Adversaires :

- les gens sous contrôle, enragés (la colère de Ryo les contamine), qui ont tendance à se laisser aller à leurs bas instincts violents mettant en péril les innocents. Menace 6, opposition 3 ; ils ne sont pas très dangereux mais doivent être neutralisés avec le minimum de dégâts ;
 - Ryo, qui utilisera avant tout les gens sous son contrôle pour se protéger. Au cas où il sentira un danger, il s'échappera ;
- Zoé, dont l'objectif est avant tout la mort





du sénateur (qui ne doit pas parler). Elle utilisera tous les stratagèmes pour éviter de se faire prendre malgré tout.

Péripéties :

- des coups de feu éclatent en provenance du carré VIP du stade. Il s'agit de Zoé, éliminant les gardes du Sénateur (premier round) ;
- une bande de joueurs courageux mais maladroits se mettent en travers et créent plus de problèmes que de solutions ;
- une fois Ryo parti, les gens reprennent leurs esprits et la police choisit ce moment pour intervenir et réprimer l'émeute violemment ;
- si les agents retrouvent zoé, celle-ci se change en sénateur et accuse le vrai d'être l'assassin ;
- si les agents n'interviennent pas Zoé tue Monroe et s'échappe (troisième round).

Note : il est possible que l'efficacité des agents soit telle que Ryo soit neutralisé dès ce passage du scénario. Pas de panique ! Zoé est toujours en fuite et il est probable qu'elle ne laissera pas s'échapper un tel instrument de puissance. De plus Blau Licht peut intervenir pour s'emparer du cristal.

Camp de Fantôme

Une fois la mission effectuée (ou ratée selon), Ryo et Zoé vont se retrouver au camp. Ryo va commencer à comprendre qu'il est manipulé et va très mal le prendre. Il s'enfuira en saccageant la base. Si les agents ont suivi la piste énergétique, ils vont détecter un pic localisé dans les Rocheuses. Accéder à cette zone demande un moyen de locomotion aérien. Une fois arrivés devant l'entrée de la base souterraine, les agents vont remarquer des signes de combat et découvrir les agents de Fantôme, très stressés, cherchant à évacuer le camp au plus vite en chargeant du matériel dans leurs hélicoptères et leurs camions tout-terrain bâchés. Mais Fantôme ne se laisse pas arrêter sans combattre ! Les autres pistes peuvent amener les agents au camp plus tôt dans le scénario, à vous de voir si Ryo y est toujours ou pas.

Décor :

Une région montagneuse et peu accessible. Devant une entrée souterraine, quelques cabanes et des tentes qui feraient penser à un camp de campeurs s'il n'y stationnait pas tout un équipement militaire. À l'intérieur un complexe souterrain très spartiate mais contenant des laboratoires high-tech pour développer tout type d'armes (armes à feu, à énergie, créatures modifiées, etc.)

- Des hélicoptères à l'extérieur du camp,



noirs et discrets, principalement dédiés au transport de troupes et de matériels.

- Des cuves de biocontention qui servent à retenir les multiples expériences plus ou moins humanoïdes des ingénieurs de l'organisation.
- Un chariot médical rempli de scalpels et autres bistouris. Pour ceux qui apprécient (ou détestent) les objets tranchants !
- Un canon ionique *king size* en développement. Inutilisable en l'état mais qui sait ! Il peut servir de masse.

Enjeux :

- attraper Zoé. Qui cherchera à s'échapper en utilisant tous les stratagèmes quitte à sacrifier ses hommes ;

- empêcher Ryo de s'enfuir (s'il est toujours là).

Adversaires :

- Zoé ;
- les gardes de Fantôme (menace 6 / opposition 3). Très similaires aux agents de CRIMEN standards mais en tenue de camouflage ;
- les ingénieurs du camp (menace 4 / opposition 2). Peu entraînés au combat et plutôt fuyants mais disposant de tout l'arsenal qu'ils ont développé.

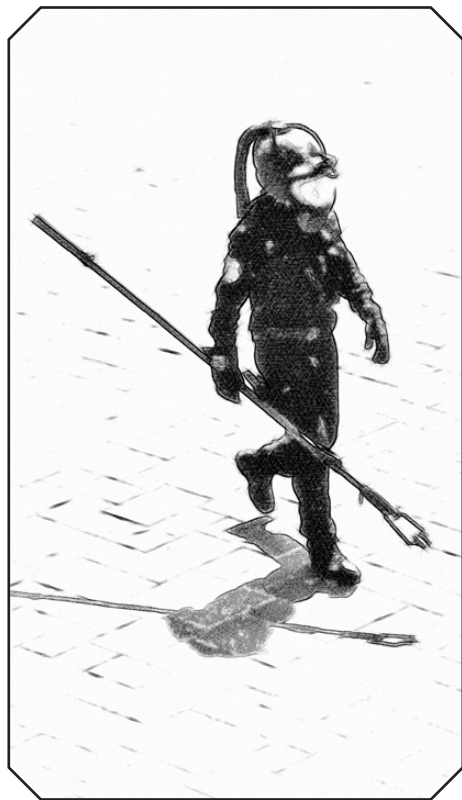
Péripéties :

- les cuves pleines se brisent et déversent divers humanoïdes mutants peu ragoutants sur le sol avec le liquide



bioammiotique ;

- évacuation générale du camp avant autodestruction.

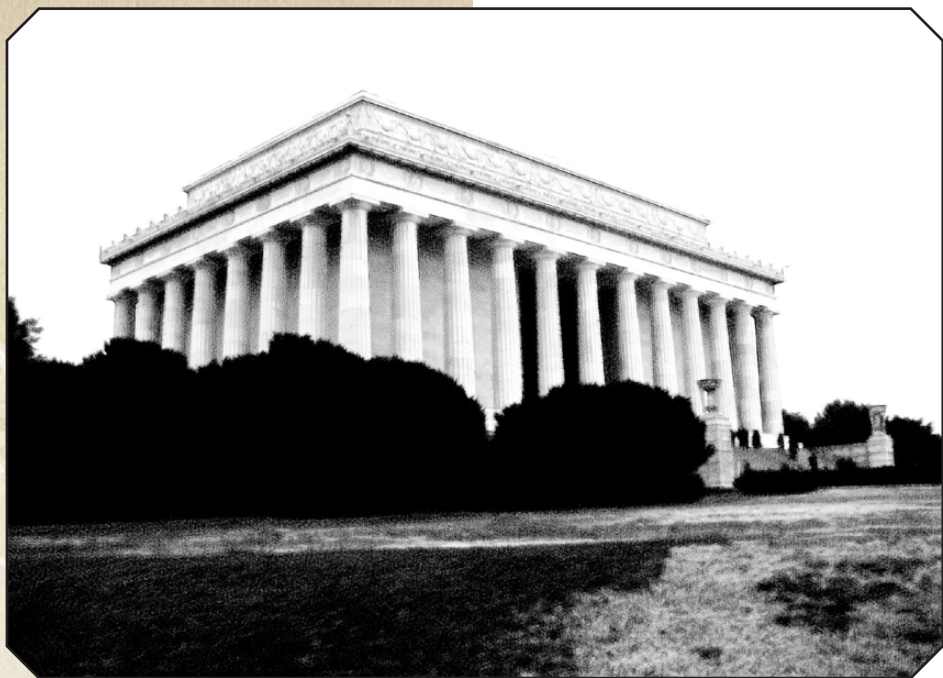


Final

Une fois Zoé arrêtée (ou au moins sérieusement amoindrie), il faut régler définitivement le cas de Ryo. Après avoir saccagé le camp de Fantôme, celui-ci se rappelle de sa femme et décide de la rejoindre. Si les agents ont lié connaissance avec elle, Mariko les appellera affolée : son époux vibre de partout et se comporte comme un psychopathe. De toute évidence le cristal étend sa puissance et le transforme peu à peu. Sinon c'est Roman qui les avertira : les pics énergétiques sont localisés sur Washington DC et sont de plus en plus forts. Pire, un autre signal s'approche du premier. Avant que les agents ne puissent intervenir, Ryo fera face à Blau Lich, détentrice d'un cristal bleu similaire. Sans attendre celle-ci s'attaquera à lui. Défendant chèrement sa peau il va utiliser toute l'étendue de son pouvoir pour riposter. La zone de combat prendra place en plein cœur de Washington, devant le mémorial et son obélisque, quasiment sous les fenêtres de la Maison Blanche !

Décor :

Le magnifique site du mémorial de Washington, la longue allée qui mène à la Maison Blanche, l'obélisque et enfin le Lincoln Memorial avec sa célèbre statue, le tout aligné sur une ligne d'eau au cœur d'un parc arboré et d'une pelouse impeccable. Les touristes y sont légion



et l'espace pour un combat épique garanti !

- L'obélisque : un édifice de presque 200 mètres de haut. Il serait dommage qu'il soit endommagé.
- Les arbres qui bordent le lieu, nombreux, grands et larges.
- Le plan d'eau, parfait pour les canards ou pour essayer de noyer son adversaire.

Enjeux :

- sauver les civils qui risquent de prendre des coups dans l'affrontement déchaîné ;
- préserver les monuments, surtout l'obélisque ;
- séparer les combattants avant que cela ne dégénère.

Adversaires :

- Ryo ;
- Blau Licht. Elle ne cherche ni plus ni moins que d'arracher le cristal à Ryo. Elle n'hésitera pas à provoquer le maximum de chaos et, si elle est en danger, elle cherchera à se protéger en mettant des innocents au milieu.

Péripéties :

- un jeune enfant se retrouve pris au milieu du combat par inadvertance ;
- les militaires interviennent promptement avec une équipe spécialisée qui tue Ryo avec un fusil énergétique ;
- si Blau Licht met Ryo en difficulté, il fusionne complètement avec le cristal et devient « l'homme de cristal », bril-



lant et fait d'énergie pure. Son esprit est remplacé par celui d'une entité présente au fond du cristal. Il quittera alors la Terre en laissant un champ de ruines en partant. Blau Licht profitera de la confusion pour quitter la scène.



Épilogue

Plusieurs cas sont possibles.

- Ryo meurt, de la main de Blau Licht ou des militaires ; Mariko se jette sur lui et pleure en maudissant le sort. Si ce sont les agents qui tuent Ryo, ils se sont fait un ennemi qui aura de bonnes raisons de leur en vouloir.
- Ryo achève sa métamorphose et s'enfuit dans l'espace. C'est un échec cuisant pour les agents. Ryo reviendra peut-être mais sous la forme d'une entité de puissance cosmique et il faudra sans doute plus qu'une poignée d'agents pour faire face.

- Ryo est neutralisé. Roman récupère le corps et le replace en stase en espérant trouver une solution pour son ami. Les agents y gagnent un allié qui pourra les aider à l'avenir. Idem pour Mariko, reconnaissante.

ALBAN «DOC DANDY» LE COLLEN

<http://lesbonsremedes.overblog.com/>

Remerciements à Laurent Duvernay et Romain D'Huissier qui m'ont permis d'utiliser Fantôme et Blau Licht.

Blaue Licht est présenté dans le N°10 de Di6dent dans l'aide de jeux "les partisans".



LA DRANG'65

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

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

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

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

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

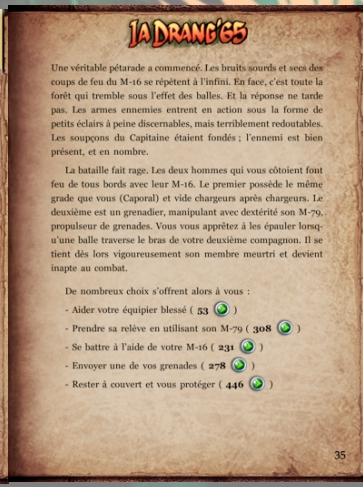
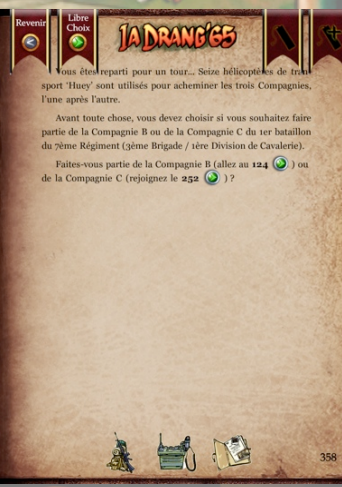
Si vous finissez aux mains de l'ennemi, ce sont de longues années de captivité qui vous attendent à moins que vous ne réussissiez à vous évader au péril de votre vie.

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

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

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

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







Créatures d'Antan

Pin-up & Meganeura