

Maraudeur

N° 3

e-zine de jeu de rôle



Et de 3 !

Voici venu le troisième numéro du *Maraudeur*, avec son lot d'articles : chroniques de jeux ou de suppléments, interviews, inspis, aides de jeux, bien entendu des scénarios et même une petite aventure dont vous êtes le héros dans le monde de *Rêve de Dragon*. En bref, encore un numéro varié où l'on parle de nos lectures, propose du matériel pour les jeux qui nous plaisent ou que nous avons écrit.

Encore fois je me répète, mais si ce numéro et ses 205 pages vous plaisent, n'hésitez pas à nous faire un petit mot d'encouragement sur forums, par mails ou sur facebook. Cela fait toujours plaisir, et au vu des 10 000 téléchargements des deux premiers numéros, il y a bien un ou deux rôlistes qui nous lisent. Et si l'aventure *Maraudeur* vous tente, montez à bord ! Il y aura toujours une place sur notre navire.

Bonne lecture et rendez-vous dans 3d4 semaines pour le n°4.

Jérémie

Rédacteur en chef : Jérémie Coget.

Auteurs : Cédric B., Axel Cauvin, Jérémie Coget, Romain Darmon, Benoit « Nyarl » Grison, Romuald « Radek » Finet, KaosFactor, LeDupontesque, Michel Léger, Mandragorus, Jérôme Michel, Sempaï.

Correcteurs : Côme Feugereux, Laurent Séré, Romain Darmon, Clément Moulin.

Illustrateur de couverture : Alexandre Dainche, couverture issue du premier volume du roman « le Cycle D'Alamander » chez les Editions de l'Homme Sans Nom.

Illustrateurs : Pascal Coget, Jérémie Coget, Romuald « Radek » Finet, LeDupontesque (pentavers.over-blog.com/), Martin Tony(scriptoriumludique.over-blog.fr/).

Maquette : Pascal Coget.

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

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

SOMMAIRE

Boule de Cristal

page 4 : Prochaines sorties

page 13 : Preview Tecumseh Gulch

Chroniques Ludiques

page 10 : Cats

page 20 : D6 Galaxies

page 22 : Parsely

page 24 : Dirty Secret

page 32 : Shade

page 42 : Le manuel des armes

page 47 : Awakened

Interview

Page 48 : Alexis Flamand

Page 54 : Yan Bourget

Inspi.

page 58 : The burrowers

page 62 : Garimpeiros

Univers et aides de jeu

page 76 : Elro les bons tuyaux

page 82 : Le D26

page 86 : Campus

page 96 : Rêve de dragon

page 110 : BIA

Scénarios

page 116 : Vampire Requiem

page 138 : Oikouménè

page 154 : L'appel de Cthulhu

Stip

page 182 : Le club des jeuderôlogues

page 184 : Créatures d'antan

AF-
FIC-
HAGE

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

AF-
FIC-
HAGE

XII Singes

les12singes.com

- *Trinités* : La publication en PDF gratuits de la campagne *L'Adamantin* réalisée par des membres du Studio 09 a débuté. Le *Bréviaire XXXI : Precious little diamond* est disponible sur le site des XII Singes, le *Bréviaire XXXII : Kivu* suivra en juin. *La Vie antérieure : Le chevalier d'Eon* est prévu pour le mois de mai et *la Vie antérieure : Mary Tempête* pour juillet.

- *Cap sur les Caraïbes*, une autre « Adventure Party » dans le monde de la piraterie, est prévu pour juin.

- Comme nous vous l'annoncions *Kadath, aventures dans la cité des rêves*, un jeu au même format que celui sur *Abyrne*, sort et s'appuiera sur *Le Guide de la Cité inconnue : Kadath*, sorti chez Mnémos.

- Juillet devrait voir arriver sur nos tables de jeu *Asgard, le crépuscule des Dieux* dans la collection « Clé en main » qui propose des campagnes de jeu de rôle prêtes à jouer. Le jeu comprend 6 fiches de règles fournissant un système de jeu, 10 feuilles de personnages pré-tirés, 7 fiches d'aides de jeu en couleur et un livret de campagne contenant une suite de scénarios. Le jeu proposera aux joueurs d'incarner les dieux asgardiens qui parcourent les neuf royaumes pour y affronter les géants, le serpent de Midgard, le dragon...

7^e Cercle

www.7emecercle.com

- *Fantasy Craft* : Le manuel de l'éditeur Crafty Games adaptant le système D20 a pris un peu de retard.

- *Z-Corps* : 8 semaines plus tard est sorti depuis quelques semaines déjà.

- *Cthulhu* : La seconde édition est en relecture. La campagne *Bookhounds of London* devrait suivre.

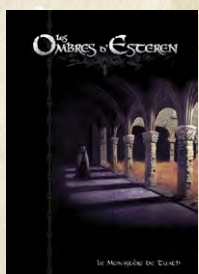
- *Yggdrasill* : Le supplément *Uppsala*, reprenant le format des précédents suppléments, ne devrait plus tarder.



Agate Éditions

www.agate-editions.com

- *Ombres d'Esteren : Le Monastère de Tuath* est un supplément de 48 pages, accompagné de l'album de musiques *D'Hommes et d'Obscurités*. Il contient un gros scénario inspiré du *Nom de la rose* ainsi que plusieurs aides de jeu dédiées à la religion du Temple. Le supplément sera également accompagné d'une carte du monastère au format A3 ainsi que d'une dizaine de pages volantes d'aides de jeu diverses.



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

NOS AVANTAGES

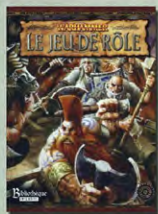
- Des offres uniques et des déstockages permanents !
- Des offres de fidélité et de parrainage.
- Un choix exceptionnel avec près de 14000 références et plus de 250 000 jeux en stock à tout moment.
- Expédition de vos colis le jour même pour toute commande passée avant 14h.
- Jusqu'à plusieurs centaines de nouvelles références ajoutées au catalogue chaque semaine !
- Achat de vos collections et de tous lots d'occasion.
- Offres avantageuses pour les clubs, associations et ludothèques.
- Faites sponsoriser vos conventions et autres événements en nous contactant.
- Une équipe de dix personnes pour traiter vos commandes et expéditions.

Toute l'équipe vous souhaite les meilleurs vœux Ludikes pour cette nouvelle année 2011 !



Les derniers stocks européens de Star Wars miniatures

Tarifs exceptionnels sur les séries
Knights of the Old Republic, Imperial
Entanglements, Jedi Academy, Galaxy at War,
The Dark times, Masters of the Force.



Warhammer le jeu de rôle à un tarif incroyable

Découvrez,
pour un prix défiant
toute concurrence,
les derniers exemplaires
de cet excellent jeu de rôle
sur Ludikbazar



AT43 A PETIT PRIX !

Nombreuses références disponibles



DESTOCKAGE DU STOCK FRANÇAIS D'HELLDORADO



Nous avons récupéré
les derniers stocks
existants de ce
magnifique jeu
de figurines
et nous vous les
proposons à prix réduit !

CONFRONTATION 4 A PETIT PRIX !

Nombreuses références disponibles



RETROUVEZ TOUT L'ESPRIT LUDIKBAZAR ET NOS OFFRES SPECIALES CHEZ

LudikBazar Meissonier



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

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

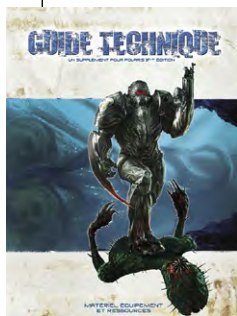
Bibliothèque Interdite

www.bibliothequeinterdite.fr

- Le livre *CthulhuTech*, jeu mêlant mythe de Cthulhu et méchas à la fin d'un XXI^e siècle post-apocalyptique, devrait arriver au mois de mai.

Black Book

www.black-book-editions.fr



- *Polaris 3* : Le *Guide Technique* est en cours de finalisation.

- *Pathfinder* : *Pathfinder* n° 31, *Terres volées*, premier volume de la campagne *Kingmaker*,

est attendu pour le mois de mai ; le n°32, *Quand les rivières se teintent de rouge*, devrait suivre de près et le n°33, *Les Disparus de Varnhold*, par la suite. La campagne sera accompagnée du *Guide du joueur de Kingmaker*.

- Pas de date pour *Deadlands* mais le kit d'introduction est arrivé en PDF à télécharger sur le site ou en boutique au format journal.

Boite à Heuhh Éditions

www.bah-editions.fr/

- La Boite à Heuhh vient de sortir *Remember Tomorrow*, un jeu de rôle dans lequel les joueurs endossent à tour de rôle la fonction de meneur

de jeu (appelé « contrôleur »).

L'action se déroule dans un futur proche quelque part dans le monde dans un lieu où les gens et les nationalités sont complètement mélangés.

- *Parsely Games*, voir notre chronique dans ce même numéro pour plus de détails.



Écuries d'Augias

www.ecuries-augias.com

- *Montségur 1244*, le premier jeu de la collection « In Vitro », collection de jeux expérimentaux, sera édité, la souscription a été suffisante. *Montségur 1244* est un jeu de rôle sans maître de jeu, sans dé, ni système de règles ! Les joueurs incarnent les derniers cathares du château éponyme durant six moments clefs de l'histoire des hérétiques albigeois.

- *Crimes* : Le nouveau *Conte de Crimes*, *L'Amour d'une étoile*, un scénario de 48 pages, est disponible.

- Une souscription est lancée pour la traduction du jeu *Don't Rest Your Head* et de son unique supplément *Don't Lose Your Mind*. Ce jeu propose d'incarner des personnages in-

- Pour début mai est annoncé le livret de découverte de *Within*, un jeu d'horreur contemporain de Benoit Attinost. Ce livret 16x24cm de 80 pages contient une courte description du contexte de jeu, une version allégée du système de règles et un long scénario de 65 pages, comprenant 5 personnages prêtirés.



- *Warhammer* : La traduction de la troisième édition approche. Sortie sous le format d'une grosse boîte en VO, Edge le proposera en format

La Croix des prophéties

Une campagne compléte pour
Nantes

Voici le programme prévisionnel, le livre de règles étant prévu pour fin 2011 : 1- Livre de règles ; 2- Écran ; 3- *La Grande campagne - vol.1* : « *La Table Ronde* » ; 4- *La Rose & l'Épée* ; 5- *Fiefs & Manoirs* ; 6- *L'Art de la Guerre* ; 7- *Le Denier & le Calice* ; 8- *La Grande campagne - vol.2* : « *La Quête du Graal* ».

John Doe

johndoe-rpg.org

- *Mille Marches*, le jeu de John Grümph, ne devrait plus tarder, il est chez l'imprimeur.

Le Grimoire

www.legrimoire.net

- *Loup Solitaire* : La souscription au *Livre d'aventure* est encore ouverte. Sa parution prévue pour mai 2011 risque de prendre un peu de retard.
- *Manga BoyZ 3 : La Chute du Géant mauve* est prévu pour mai 2011. Il devrait faire 140 pages pour 15 €.

Matagot

www.matagot.com

- *Metal Adventures* poursuit sa gamme : *La Science et l'Infini* ne devrait plus tarder.

Sans Détour

www.sans-detour.com

- *Hollow Earth Expedition : Raiders of Adventure* est prévu pour ce mois-ci. *Raiders* était un zine consacré prin-



cipalement à *Arkeos*. Reprise des articles et articles nouveaux adaptés à *Hollow Earth Expedition*.

- *Delta Green*, le supplément contemporain pour *L'Appel de Cthulhu*, est prévu pour fin mai.



Studio Deadcrows

deadcrows.net

- *Amnesia* : On ne l'attendait plus, un PDF gratuit de 84 pages, *Weight of Years*, vient clôturer la gamme de cet excellent jeu.

Studio 09

www.studio09.net

- *Bigger* : Ce supplément pour *Campus* se veut celui de la surenchère. Plus d'espace (description de la ville de San Diego), plus de personnages, plus de confréries, plus de monstres, plus de folies... Une longue campagne est également présente. Sortie prévue en mai.

- *D6 Galaxies* : Ce nouveau jeu de *space opera* est prévu pour septembre. Le Studio a lancé une souscription/précommande ici : <http://fr.ulule.com/d6-galaxies/>





Kadath Aventures dans la Cité Inconnue

Le nouveau jeu de rôles des XII singes
développé à partir du Guide de la Cité
Inconnue des éditions Mnémos

10 scénarios pour jouer dans l'univers des
Contrées du Rêves d'H.P.Lovecraft

éditions
mnémos

Juin 2011





CATS

Après avoir vidé tous les donjons de leurs dragons, fait des sushis de tentacules millénaires, un nouveau défi s'offre à vous : devenez un chat !

Publié aux éditions Icare, *Cats*, de Vincent Mathieu, vous propose de lever le voile sur une indicible vérité : les chats sont les maîtres du monde et sont suffisamment rusés pour nous avoir entretenus dans notre idée de race supérieure. Au cours des 212 pages et des 13 chapitres, vous trouverez décrits l'univers du jeu, les caractéristiques, les mécanismes,

les races et les compétences, entre autres choses.

QU'AVONS-NOUS LÀ ?

Mais commençons par le commencement, la couverture. Souple, elle aura tendance à se déformer avec la lecture, ce qui est un petit peu dommage. Un immense œil, inquiétant de sérieux, rétine jaune et pupille étroite allongée sur fond de pelage noir, constitue la première de couverture. Sous ce regard inquisiteur, vous pourrez remarquer le sous-titre, *La mascarade*. La première des choses à laquelle cela fait penser est bien évidemment *Vampire la mascarade*; d'autre part, cela signifierait-il que cet ouvrage ne serait que le premier d'une saga ? Que de questions à la simple vue de cette couverture. La quatrième de couverture décrit brièvement l'univers du jeu et donne également les 10 raisons, hilarantes, de jouer à ce jeu.

Entrons dans le vif du sujet. L'ouvrage commence par une nouvelle de 18 pages, très agréable à lire et qui, très intelligemment, distille des informations sur l'univers du jeu, les capacités spéciales des chats, etc. Très rapidement, les MJ vont s'amuser à rechercher, au fil des lignes de cette petite histoire, les nouvelles



aptitudes de leurs futurs PJ et commencer à imaginer les scénarios qu'ils vont pouvoir faire jouer.

Une fois passée cette aventure fictive féline, l'univers du jeu est présenté sur 11 pages. Cette partie raconte les pans de l'histoire humaine qui ont été effacés par les chats, dans le but d'entretenir le mensonge dans lequel nous vivons. Afin de ne pas tout dévoiler, sachez que l'ancêtre commun aux chats et aux chiens est apparu il y a plus de 50 millions d'années et qu'il n'y a que 5 millions d'années que les petits félins se sont distingués des grands. Doués de facultés extraordinaires, les chats ont développé des pouvoirs de télékinésie et de télépathie. Ils ont rapidement fondé la première culture terrestre. Cependant, malgré leur grande intelligence, un détail limita leur expansion : ils ne

possèdent pas de pouce opposable et sont donc très limités manuellement. Pour s'affranchir de ce problème, ils modifièrent le code génétique d'une espèce simiesque et le modelèrent psychiquement pour parvenir à l'esclave ultime : l'Homme. Au fil du temps vit le jour une grande cité, entourée de grands champs d'herbe à chats : l'Atlantide ! Cette période de plénitude fut mise à mal lors de la découverte du phénomène des *Bastets*. À force de jouer de leurs pouvoirs psychiques sur les humains, un cas de fusion d'esprit entre un humain et un chat apparut, pour donner ce que les félins appellent un *Bastet*. Cet événement sema un grand trouble dans la communauté, tant sur le plan philosophique que juridique. Leur condition, incompatible avec la vie féline, fut jugée inacceptable, et l'exil





fut prononcé pour tous les chats ainsi piégés. Par un concours de circonstance, l'Atlantide fut détruite peu de temps après. Ayant construit un amplificateur d'onde psychique, un chat astronome déplaça par jeu l'orbite de la Lune, ce qui eut pour conséquence l'immersion de l'île sous les flots. C'est à partir de ce moment que les chats décidèrent de mettre en place la *Mascarade*, un voile drapé sur l'esprit humain afin de modifier la perception que ces derniers avaient de la réalité. Sans dévoiler plus avant le reste de la chronologie féline, sachez juste que depuis ce temps, de moins en moins de chats sont éveillés, c'est-à-dire doués de capacités particulières, et que la menace de révolte de la part des esclaves humains n'est plus, de nos jours, que secondaire. C'est très amusant de lire « notre » histoire revue et corrigée selon le point de vue félin.

UNE SOCIÉTÉ BIEN DÉFINIE

Avant de passer à la description technique du personnage, il est primordial de connaître le fonctionnement de la société féline. Le chapitre « Maître du monde » vous y aidera. Il y a trois piliers à cette société : les *Conseils*, les *factions* et les *lignées*. Les *Conseils* sont des sortes de gouvernements régissant chacun un territoire. Il y a autant de *Conseils* qu'il y a de territoires. Chaque *Conseil* est composé de sages qui gèrent la mascarade et dénouent les conflits inter-chats. Une faction peut être assimilée à un regroupement de félins partageant les mêmes idées. Ce chapitre en décrit neuf, mais libre à vous d'en rajouter. Vous trouverez, par exemple, les esclavagistes qui prônent l'utilisation des humains pour satisfaire leurs propres buts, les nihilistes qui souhaitent l'éradication pure et simple de l'humanité comme seule solution à la survie des chats, ou les avant-gardistes qui veulent une véritable reconnaissance des Bastets. Enfin, les lignées représentent la famille dont est issu le chat; de fait, des rivalités entre familles peuvent exister, des notions de vassalités font leur apparition, ce qui complique les relations entre les chats. Pour les joueurs souhaitant créer leur propre nom de



lignée, nom symbolisant un exploit réalisé par l'un de ses ancêtres, un tableau utilisable avec 2D6 vous aidera, avec des résultats tels « Dent cassée » ou « Ventre à terre ». Cette partie du livre laisse entrevoir toutes les subtilités qu'un MJ pourrait mettre en place en jouant entre les différentes factions, leurs antagonismes pour certaines, les luttes d'influence; et d'une manière plus « locale », entre les lignées, des relations et conflits d'intérêt peuvent vite faire leur apparition.

ET LE PJ DANS TOUT CHAT ?

Après la présentation du contexte de jeu, explorons la partie technique. Les personnages sont décrits par 4 caractéristiques physiques, 4 mentales, et par leur *Chance*. La particularité du système est de proposer aux joueurs d'incarner un chat (on s'en serait douté, me direz-vous), mais également un Bastet ou un humain. Ce choix va conduire à répartir plus ou moins de points entre les 9 caractéristiques (le chat possédant le plus de points). Afin de faciliter l'apprentissage, chaque caractéristique est présentée avec son nom original et sa « traduction » rôlistique plus classique. Par exemple, la caractéristique « Griffe » représente la

force du personnage, le « ronronnement », le savoir, ou « coussinet », la sociabilité. Ce choix d'avoir une double annotation facilite effectivement l'appropriation du jeu en se basant sur des notions déjà connues; cependant, en ne présentant que des termes liés à *Cats*, le jeu aurait gagné en authenticité et en originalité. La *Chance* représente la bonne étoile du PJ; par exemple, un personnage chanceux pourra être distrait sur un trottoir par une feuille et éviter par la même occasion d'être renversé par une voiture. Cette caractéristique est la seule qui va varier au cours du jeu par l'effet d'une réussite ou d'un échec critique.

Une valeur de réputation est associée au chat lui octroyant des bonus





lors d'interactions. Cette réputation varie selon la réussite ou l'échec des missions. Elle va également entrer en jeu lors des duels entre chats. En effet lorsque deux chats se défient, avant d'en arriver aux griffes, une première phase d'intimidation est mise en scène, intimidation dont la valeur peut être modifiée en fonction du niveau de réputation du chat. La santé du personnage est représentée par 7 niveaux de blessures, dont le dernier stade est la mort.

Bien évidemment, les 9 caractéristiques de base ne permettent pas de différencier les PJ les uns des autres (à part par le niveau allant de 1 à 5), des compétences vous sont donc

proposées. La résolution des actions est très simple : $1D10 + \text{le niveau de la compétence}$, le résultat étant comparé à un seuil de réussite, variant de 2 à 20. Selon le niveau de la réussite (ou de l'échec), le MJ est libre d'interpréter les conséquences du jet de dé, cela pouvant être le passage du sol à une fenêtre au premier étage en prenant appui sur un tronc d'arbre d'une manière élégante, à la fracture d'une patte suite à une chute mal maîtrisée. Mais attention, le système de jeu est fait de telle sorte que votre condition féline est prise en compte. Votre personnage va posséder 9 vies (5 pour les Bastets et 3 pour les hommes) et chacune de ces vies sera utilisable pour relancer un jet de dé raté. Elle est pas belle, la vie de chat ? Lors de la création de votre personnage, un nombre de points de compétence va vous être alloué en fonction des caractéristiques « ronronnement » et « caresse ». L'achat des compétences est plus ou moins cher selon le niveau désiré, d'un point pour obtenir le rang d'amateur à 16 points pour être une sommité. D'une manière très proche de *D&D*, une liste vous est proposée, utilisable uniquement si vous êtes un humain ou un Bastet, et une autre accessible uniquement aux chats.

Le reproche qui peut être émis concerne la lisibilité de la résolution



des combats : du fait d'une présentation ou d'une définition un peu alambiquée, il faut s'y reprendre à deux fois pour comprendre comment parvenir à toucher son adversaire.

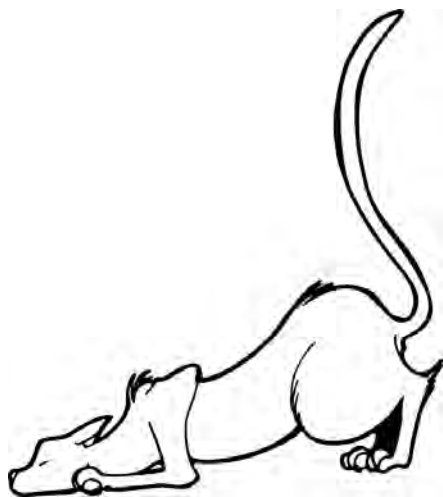
TOILETTAGE FÉLIN

Si vous souhaitez personnaliser votre PJ, le chapitre « Défauts et qualités » est fait pour vous. Chaque PJ a la possibilité de choisir jusqu'à 3 défauts (sur les 13 décrits) qui sont autant de handicaps pour le joueur, mais qui sont associés à des bonus aux jets de dés, ainsi que de sélectionner une qualité parmi les 14 proposées. Pour ne citer que les plus drôles, vous pouvez rendre votre humain allergique aux chats, faire de votre chat un inconditionnel de l'eau ou un gros lourdaud très visible.

Jusqu'à présent, nous avons des chats qui sont définis par des caractéristiques, des compétences, des avantages/inconvénients, mais *quid* des races ? Un chapitre entier est là pour vous aider, aussi bien à intégrer des éléments descriptifs (physique et psychologique) lors de vos séances de roleplay que de vous imposer certains défauts et qualités. De plus, chacune des 16 races a une histoire secrète qui explique ses motivations,

ses liens avec les humains, et bien d'autres choses.

Jusqu'à présent, point de capacités surnaturelles décrites, de pouvoirs particuliers pour vos chats; pourtant ce sont ces aptitudes qui marquent la différence entre des chats dégénérés et les éveillés. Ici, on parle de talents. Ce sont des pouvoirs psychiques qui vont vous permettre de réaliser des actions hors du commun. Chaque talent évolue selon une échelle de 5 rangs. Plus le rang est élevé, plus les effets sont importants. Cependant, faire appel à une telle puissance nécessite de puiser dans ses réserves et de ce fait, un temps de repos en fonction du niveau de talent utilisé sera nécessaire sous peine de lésions fatales. Ce repos sera d'autant plus effectif que le chat aura été caressé par un humain avant de s'endormir. Vingt-deux talents vous sont pro-





posés, certains semblant forcer les joueurs à faire preuve d'imagination pour être véritablement utiles alors que d'autres titilleront immédiatement les papilles rôlistiques de ceux-ci. Pour n'en citer que quelques-uns, vous pourrez arrêter le temps, perturber les appareils électriques par votre seule présence, contrôler mentalement un humain, vous dédoubler via l'effet Schrödinger, etc.

Juste avant le scénario présenté dans l'ouvrage, un dernier chapitre décrit le Conseil de Paris. Sa composition, son rôle, et son lieu de réunion vous permettront d'avoir le cadre de ce Conseil pour y intégrer vos chats et les envoyer en mission. Cette première mission pourrait être celle proposée dans le scénario « Il faut sauver le chaton Ryan ». Sachez qu'au cours de cette histoire, vos

PJ devront sauver un chaton éveillé d'une mort certaine.

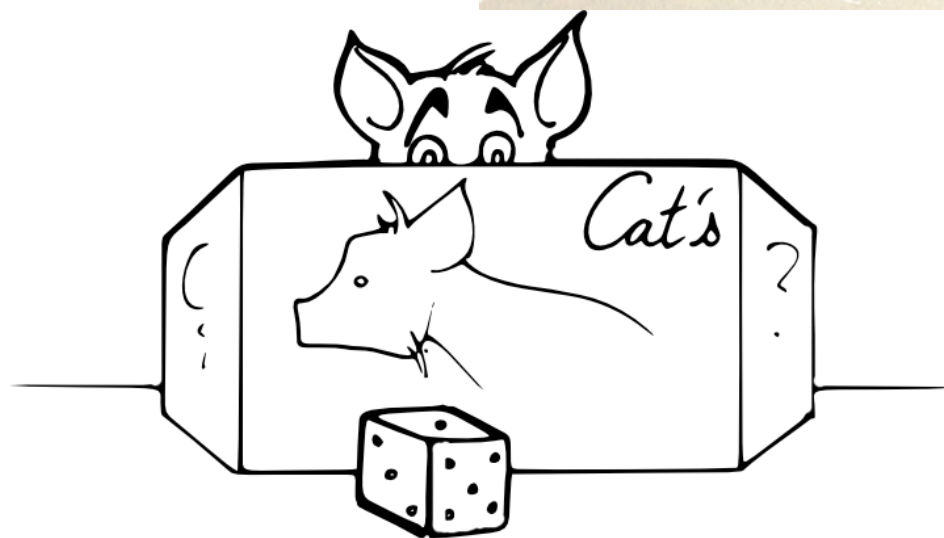
Le jeu dispose d'un site Internet (<http://www.tlonuqbar.net/cats/index.html>) sur lequel vous retrouverez les dernières nouvelles, mais surtout la possibilité de télécharger 5 scénarios très complets, les fiches de personnage, des prêtirés etc.

En résumé, un jeu très sympathique, original, qui donne l'impression de s'être inspiré de *White Wolf* pour sa conception, et qui se prête plus à des one-shots entre potes qu'à de longues campagnes.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 24,95 €
- Format : Couverture souple, A5
- Nombre de pages : 205 noir et blanc
- Éditeur : Éditions Icare

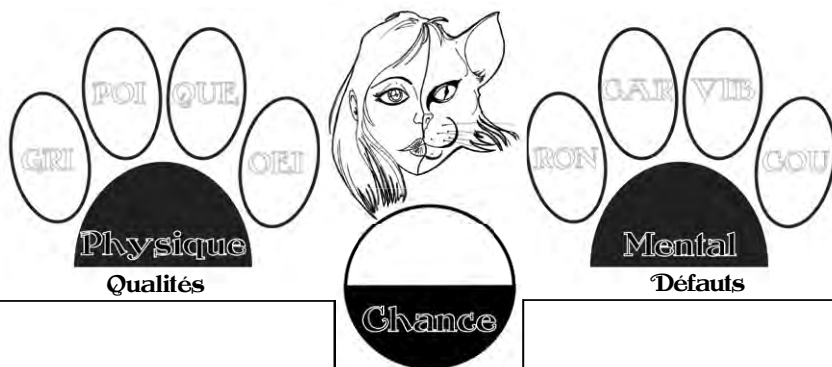
SEMPAÏ





Feuille de personnage

Nom _____ Description _____ Réputation _____



| Compétences | | Critiques | | | | |
|---------------------------------------|-------------|-----------|------|-------|-------|-------|
| Nom | Attributs | Base | Rang | Bonus | Malus | TOTAL |
| Archéologie ^(*) | RON | — | — | — | — | — |
| Armes à Feu | OEI | — | — | — | — | — |
| Armes de Jet | OEI | — | — | — | — | — |
| Armes Blanches | QUE | — | — | — | — | — |
| Bricolage | (OEI+RON)/2 | — | — | — | — | — |
| Culture Générale | RON | — | — | — | — | — |
| Combat à Mains Nues | (GRI+POI)/2 | — | — | — | — | — |
| Conduite de Véhicules | RON | — | — | — | — | — |
| Connaissance de la Rue | (RON+COU)/2 | — | — | — | — | — |
| Déguisement | OEI | — | — | — | — | — |
| Discrétion | QUE | — | — | — | — | — |
| Droit & Administration ^(*) | RON | — | — | — | — | — |
| Équitation | (VIB+QUE)/2 | — | — | — | — | — |
| Escalade | (QUE+GRI)/2 | — | — | — | — | — |
| Langage Natale | RON | — | — | — | — | — |
| Langage Étrangère ^(*) | RON | — | — | — | — | — |
| Leadership | CAR | — | — | — | — | — |
| Orientation | VIB | — | — | — | — | — |
| Persuasion | (CAR+COU)/2 | — | — | — | — | — |
| Psychologie Feline | (RON+VIB)/2 | — | — | — | — | — |
| Psychologie Humaine | RON | — | — | — | — | — |
| Saut | QUE | — | — | — | — | — |
| Secourisme ^(*) | RON | — | — | — | — | — |
| Séduire | COU | — | — | — | — | — |
| Survie | (RON+VIB)/2 | — | — | — | — | — |
| Trouver un Objet Caché | (CAR+VIB)/2 | — | — | — | — | — |
| Us & Coutumes Humaines ^(*) | RON | — | — | — | — | — |

^(*) Ces compétences nécessitent au moins le rang 1 pour être utilisées.



Feuille de personnage

Nom _____ Description _____ Réputation _____
Lignée _____ Faction _____ Conseil _____



Qualités



Chance



Défauts

Informations personnelles

| Nom | Compétences | | | | | | Critiques |
|-------------------------------|-------------|------|------|-------|-------|-------|-----------|
| | Attributs | Base | Rang | Bonus | Malus | TOTAL | |
| Archéologie ^(*) | RON | — | — | — | — | — | |
| Chasse | (QUE+VIB)/2 | — | — | — | — | — | |
| Culture Générale | RON | — | — | — | — | — | |
| Combat Griffu | (QUE+OED)/2 | — | — | — | — | — | |
| Connaissance de la Rue | (RON+COU)/2 | — | — | — | — | — | |
| Discrétion | QUE | — | — | — | — | — | |
| Escalade | (QUE+GRI)/2 | — | — | — | — | — | |
| Irriter les Humains | (GAR+VIB)/2 | — | — | — | — | — | |
| Jouer des Tours Pendables | (GAR+VIB)/2 | — | — | — | — | — | |
| Langage Humain ^(*) | RON | — | — | — | — | — | |
| Leadership | CAR | — | — | — | — | — | |
| Orientation | VIB | — | — | — | — | — | |
| Persuasion | (GAR+COU)/2 | — | — | — | — | — | |
| Psychologie Humaine | RON | — | — | — | — | — | |
| Réclamer à Manger | CAR | — | — | — | — | — | |
| Réclamer des Caresses | CAR | — | — | — | — | — | |
| Saut | QUE | — | — | — | — | — | |
| Séduire | COU | — | — | — | — | — | |
| Survie | (RON+VIB)/2 | — | — | — | — | — | |
| Trouver un Objet Caché | (GAR+VIB)/2 | — | — | — | — | — | |
| Us & Coutumes Humaines | RON | — | — | — | — | — | |

^(*) Ces compétences nécessitent au moins le rang 1 pour être utilisées.



Feuille de personnage

Nom _____ Description _____ Réputation _____



| Nom | Compétences | | | | | | Critiques |
|---------------------------------------|-------------|------|------|-------|-------|-------|-----------|
| | Attributs | Base | Rang | Bonus | Malus | TOTAL | |
| Artisanal ^(*) | (OEI+VIB)/2 | — | — | — | — | — | |
| Archéologie ^(*) | RON | — | — | — | — | — | |
| Armes à Feu | OEI | — | — | — | — | — | |
| Armes de Jet | OEI | — | — | — | — | — | |
| Armes Blanches | QUE | — | — | — | — | — | |
| Art Martial ^(*) | (QUE+GRI)/2 | — | — | — | — | — | |
| Bricolage | (OEI+RON)/2 | — | — | — | — | — | |
| Culture Générale | RON | — | — | — | — | — | |
| Combat à Mains Nues | (GRI+POI)/2 | — | — | — | — | — | |
| Commerce | (RON+COU)/2 | — | — | — | — | — | |
| Conduite de Véhicules | RON | — | — | — | — | — | |
| Connaissance de la Rue | (RON+COU)/2 | — | — | — | — | — | |
| Déguisement | OEI | — | — | — | — | — | |
| Discretion | QUE | — | — | — | — | — | |
| Droit & Administration ^(*) | RON | — | — | — | — | — | |
| Equitation | (VIB+QUE)/2 | — | — | — | — | — | |
| Escalade | (QUE+GRI)/2 | — | — | — | — | — | |
| Langage Natale | RON | — | — | — | — | — | |
| Langage Etrangère ^(*) | RON | — | — | — | — | — | |
| Leadership | GAR | — | — | — | — | — | |
| Navigation ^(*) | RON | — | — | — | — | — | |
| Orientation | VIB | — | — | — | — | — | |
| Persuasion | (GAR+COU)/2 | — | — | — | — | — | |
| Psychologie Féline | (RON+VIB)/2 | — | — | — | — | — | |
| Saut | QUE | — | — | — | — | — | |
| Secourisme ^(*) | RON | — | — | — | — | — | |
| Séduire | COU | — | — | — | — | — | |
| Survie | (RON+VIB)/2 | — | — | — | — | — | |
| Trouver un Objet Caché | (GAR+VIB)/2 | — | — | — | — | — | |
| Us & Coutumes Humaines ^(*) | RON | — | — | — | — | — | |

^(*) Ces compétences nécessitent au moins le rang 1 pour être utilisées.

D6 GALAXIES



Le Studio 09 lance une souscription pour son prochain jeu, *D6 Galaxies*.

Cette souscription a deux objectifs :

- permettre la mise à disposition du public de la version pdf tout en rémunérant ses auteurs,
- permettre de précommander le livre papier à un tarif avantageux par rapport au prix public qui sera le sien lors de sa mise en vente future.

La souscription est organisée via ulule, à cette adresse : <http://fr.ulule.com/d6-galaxies/>

INFORMATIONS

TECHNIQUES

D6 Galaxies est un jeu de rôle de *space opera* adapté au système *D6 Intégral*. Il s'agit d'une adaptation rafraîchie du fameux système «Open D6» qui fut créé en son temps pour le jeu de rôle *Star*

Wars. C'est un système de jeu réputé pour sa fluidité et son dynamisme.

D6 Galaxies se présente sous la forme d'un ouvrage de 180 pages au moins qui sera édité en septembre au format A5 (21 x 15 cm), avec une couverture couleur et les pages intérieures en noir et blanc. *D6 Galaxies* est illustré par Geoffroy Hassoun (<http://revessur-macadam.blogspot.com/>). Celui-ci a notamment déjà travaillé sur *Mahamot*. Le jeu bénéficiera d'un suivi régulier et gratuit *via* notre site et notre blog (aides de jeu, scénarios...).

PITCH

D6 Galaxies met en scène un univers ravagé par une guerre civile entre Fédération et Corporations. Il y a cinq cents ans, l'arrivée des humains dans les Constellations a ouvert une période de paix et de prospérité. Les Terriens ont



en effet mis fin aux guerres locales et édifié la Fédération, une instance politique commune aux pouvoirs étendus. Cela leur a permis de développer le commerce, une activité qui était éloignée des préoccupations des peuples avant leur arrivée. De puissantes corporations sont nées de cet essor industriel et financier. Aujourd'hui, Fédération et Corporations s'affrontent pour le contrôle des ressources et des planètes. Une guerre sans merci est ouverte. Mais elle n'est pas la seule menace qui pèse sur les Constellations. Le contact a en effet été perdu avec la Terre. Les sauts Dc^2 ne fonctionnent plus vers le système solaire, pas plus que les communications *via* le réseau MétaNet. Personne n'arrive encore à fournir une

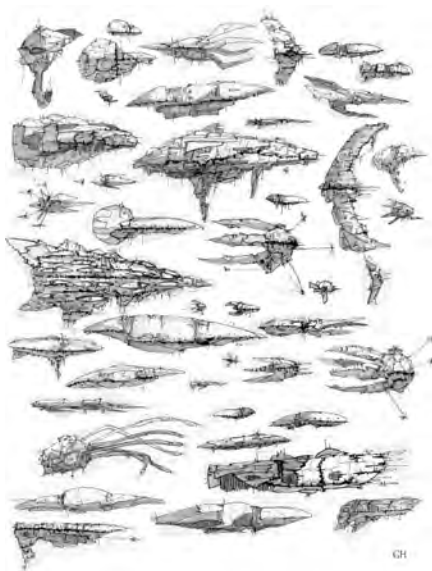
explication à ce phénomène. Enfin, une race extra-terrestre menace aux frontières. Songe-t-elle à profiter de la guerre civile pour envahir les Constellations ?

Les périls sont multiples. Survivrez-vous aux espaces infinis ?

VOUS EN VOULEZ PLUS ?

Suivez l'actualité de notre blog sur <http://d6integral.over-blog.com/>

Nous y donnerons des nouvelles régulières du jeu (visuels, textes...).



STUDIO 9





PARSELY

La Boîte à heuhh, très active en ce début d'année, vous propose, depuis le début du mois d'Avril, un nouveau jeu intitulé *Parsely*. Présenté comme un JdR apéro, les parties ont une durée de 30 minutes, jouables à partir de 3 joueurs.

JDR GEEK ?

Le principe est simple et reprend celui des jeux textuels des années 80. « Quezaco ? » me diront nos lecteurs de moins de 30 ans (ou les moins *geeks* d'entre eux). Pour faire simple, ces jeux à énigmes se limitaient à des lignes de textes, sans images, décrivant le lieu où le personnage se trouvait, et dans lesquels le joueur donnait ses ordres à l'ordinateur *via* des commandes spécifiques telles que « Regarder », « Examiner », « Prendre », etc. pour terminer un labyrinthe.

Ici, l'ordinateur est remplacé par un meneur, appelé « Analyseur ». Son rôle est de décrire l'endroit dans lequel le joueur se trouve (éléments de décor, sorties, etc.) et d'attendre les commandes données par les joueurs, ou plutôt le joueur, car à chaque commande (validée ou non),





un nouveau joueur incarne le personnage, devant faire avec les précédentes commandes passées.

LE CONTENU

Dans l'ouvrage édité, vous trouverez les règles du jeu, des conseils pour animer et dynamiser les parties, ainsi que deux scénarios. Ces scénarios commencent tous avec un plan descriptif, plus ou moins complexe, qu'il est conseillé à l'*analyseur* d'apprendre par cœur, de manière à ne pas avoir de cassure de rythme lors des passages entre les différentes scènes. S'ensuit la présentation des différentes scènes, décors, objets utilisables et interactions possibles avec les PNJ. Au cours du scénario, les joueurs auront la possibilité, comme pour un jeu d'ordinateur, de sauvegarder leur progression afin de pouvoir reprendre leur partie au dernier lieu de sauvegarde.

CONCLUSION

Parsely se situe, selon moi, dans la lignée d'un *loups-garous de Thiercelieux* nécessitant d'être mené par un *analyseur* dynamique, interagissant avec les joueurs, pouvant répondre aux commandes les plus impro-

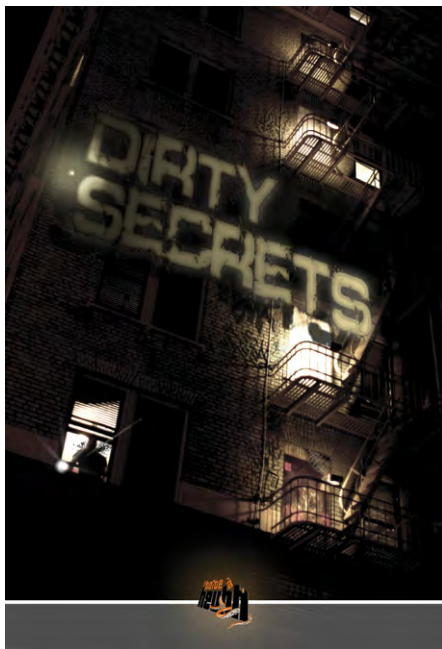
posables que pourraient lui donner des joueurs perdus afin d'amuser les joueurs. Nous avons affaire à un jeu fort sympathique, qui promet des sessions de jeu rapides et de franches rigolades à partir du moment où les joueurs accrocheront au principe.

À noter que suivra, sur le blog de la *Boîte à heuhh*, la mise à la disposition de nouveaux scénarios téléchargeables gratuitement.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 16 euros (prix indicatif)
- Format : A5
- Nombre de pages : 16 pages
- Éditeur : La Boîte à Heuhh

SEMPAI



DIRTY SECRETS

L'innocence n'existe pas. Tout le monde a quelque chose à cacher, et, en prenant le temps de gratter un peu, la noirceur de l'âme humaine sera mise à jour, noirceur capable des pires actes. Voici le pitch de base de *Dirty Secrets* de Seth Ben-Ezra, traduit et édité par laBoîte à heuhh. Ce jeu n'est pas à proprement parler un jeu de rôle, même si les joueurs (de trois à six) y incarnent à tour de rôle

différents personnages, l'histoire, se construisant au fur et à mesure de la narration, faisant de ce livre un jeu narratif. Que les rôlistes de pure souche se rassurent, nous ne sommes pas dans un jeu sans règles, et la résolution des *Conflits* se fait à l'aide de dés.

COUP D'ŒIL FURTIF

L'ouvrage de 98 pages, couverture souple, est très plaisant à lire. De nombreuses images parsèment le livre, la plupart d'entre elles s'inscrivant dans le thème du jeu telle une junkie se préparant un fix ou un gros plan sur une main et un flacon de médicament. Chaque page présente une marge dans laquelle des citations de romans noirs ou, d'une manière plus intéressante, des exemples relatifs aux passages décrits, sont insérés.

Le livre se découpe en deux parties distinctes mais égales, la première étant *Les Règles* et la seconde *Le Guide* (dont le sous-titre pourrait être « approfondissement des règles »). Le tout se finissant sur les *Notes du Créateur* et des aides de jeu, fort utiles.

DES RÈGLES SOMBRES ?

Avant tout autre chose, une description des différents rôles et la manière de gérer la narration sont présentées. Le principe de base, rappelé régu-



lièrement au fil des pages, donne la possibilité à tous les joueurs de participer à l'élaboration de l'histoire, tant qu'aucune règle ne l'interdit. Pour faire simple, au début du jeu, un joueur va endosser, pour toute la durée de la partie, le rôle de l'*Enquêteur*, alors que les autres incarneront, à tour de rôle, celui de l'*Autorité* et du *Conseiller*. Le but de l'*Enquêteur* va être de résoudre un ensemble de crimes, qui seront mis au jour petit à petit, alors que les autres joueurs vont avoir pour tâche de lui mettre des bâtons dans les roues. Il est tout à fait possible à chacun de participer à la description de la scène, d'ajouter un élément, un figurant; toutefois, il est impossible d'agir directement sur le personnage de l'*Enquêteur*, en décidant par exemple qu'il n'a pas vu son agresseur sortir de la ruelle et que celui-ci vient de lui coller une balle derrière la nuque. Tout ce qui implique ce personnage est du ressort du joueur qui l'incarne. Cela ne veut pas dire que les seules embûches dont il sera victime seront des embûches administratives. Libre à vous de faire surgir cet agresseur et de tenter de blesser l'*Enquêteur*, mais l'issue de cette altercation ne pourra être résolue que par les dés, au cours d'une séquence de *Conflit*.

De manière à fluidifier la narration principale, certaines règles sont pro-

posées. La première est que l'*Enquêteur* a *Juridiction* sur tout ce qui implique son personnage (Cf. exemple précédent). De même, l'*Autorité* a la *Juridiction* sur tout ce qui implique le reste de la narration, c'est-à-dire, le décor, les figurants, etc. Bien entendu, les autres joueurs (ou *Conseillers*) ont leurs mots à dire, et ceci passe par l'*Appel*. Pour imager la chose, si le tournant que prend l'histoire proposée par l'*Autorité* ne convient pas à un *Conseiller*, ce dernier fait appel de la décision et demande ainsi à ce que l'*Autorité* raconte une nouvelle version de la scène. De cette manière, cela permet à tout le monde de participer et d'avoir du poids au cours des différents chapitres de l'histoire.

COMMENT DÉBUTER ?

Une fois l'*Enquêteur* désigné, la mise en place de l'histoire débute. La première des choses est de s'accorder sur la durée de la soirée, de deux à trois heures pour une *Nouvelle courte*, jusqu'à neuf-dix heures pour une version *Roman*. De ce choix découlent le nombre de *Personnages* qui vont intervenir, la taille de la *Grille de crime* (dont le nom me dérange légèrement, étant plutôt une grille des suspects) ainsi que le nombre de crimes qui vont se dérouler au cours de la soirée (de deux à quatre). Le but de l'*Enquêteur* est de résoudre



ces crimes en identifiant leurs auteurs parmi les *Personnages* de l'histoire.

Dans un premier temps, chaque joueur va créer une partie d'un *Personnage* dont un sera l'*Enquêteur*, un autre la *Victime* du premier crime et un autre le *Suspect*. Une partie seulement, puisque chaque carte *Personnage* va passer ensuite de main en main afin que tous les champs (*Age*, *Sexe*, *Origine ethnique*, *Classe sociale* et *Statut juridique*) soient définis. S'ensuit la désignation, aléatoirement à l'aide d'1D6, du premier crime, pouvant être un *Meurtre*, un *Vol/Enlèvement* ou un *Chantage*. Quoiqu'il advienne, un meurtre aura lieu au cours de votre histoire, si ce n'est lors du premier crime, ça le sera à un moment ou un autre, ceci étant défini par les règles (mais libre à vous de ne jouer qu'une soirée chantage et enlèvement). Enfin, l'*Enquêteur* va se voir attribuer un lien avec un *Personnage* nouvellement créé. Vous voilà fin prêt à entamer votre récit par son introduction. Cette dernière permet de placer les différents éléments de l'histoire, le lieu, les liens entre les *Personnages* (s'ils existent), la motivation de l'*enquêteur*, etc.

La suite du jeu est une succession de *Chapitres*, au cours desquels des séquences vont être décidées à l'initiative de l'*Enquêteur* (*Enquête*, *Ré-*

flexion ou *Révélation*) ou à celle de l'*Autorité* (*Enquête* ou *Violence*).

DES SÉQUENCES DONNANT LE TON

Chaque séquence présente une orientation différente à la partie. Toutes celles impliquant de l'enquête sont les phases du jeu durant lesquelles l'investigateur peut être soumis à des *Conflits*. Ces *Conflits* peuvent être traduits par des divergences d'opinion entre l'*Enquêteur* et l'*Autorité* sur la narration. Pour être clair, il y a *Conflit* à partir du moment où une embûche, un obstacle va se dresser en travers du chemin de l'*Enquêteur*, comme la prise en filature d'une personne, le crochetage d'une serrure, et ainsi de suite, toutes ces petites choses qui vont compliquer la vie du personnage central. Pour départager les deux narrateurs, et savoir si la filature est un succès ou un échec, on utilise les dés. Chacun des joueurs dispose de 5D6 blancs qu'il va lancer simultanément, masqués par un godet. À tour de rôle, chacun va parier sur le nombre de dés représentant la même face qui se trouve sous les deux gobelets. À la fin des enchères, si personne ne *force le conflit* (c'est-à-dire ne demande, après avoir perdu le pari, de rejouer le conflit) alors le vainqueur de l'*Echange* décide de l'issue du *Conflit*. Il peut être



tentant de forcer perpétuellement les *Conflits*, cependant, le nombre autorisé va dépendre de la position d'un marqueur *Témoin* sur la grille des crimes. Ce marqueur va évoluer au fur et à mesure des chapitres, se déplaçant du nombre de *Conflits* qu'il y a eu et permet de désigner les auteurs des différents crimes. Mais le monde serait trop beau si chaque *Conflit* se terminait sans aucune conséquence pour les protagonistes de l'*Echange*. En effet, en plus de leurs 5D6 blancs, chaque joueur possède 1D6 rouge, dit de violence. Ce dé va déterminer le niveau de violence qui se sera déroulé au cours du *Conflit* écoulé, avec différents effets pour les protagonistes, allant d'aucune conséquence notable jusqu'à la mort (à l'exception de l'*Enquêteur* qui, lui, tombera inconscient). Ces *Conflits*, en plus de permettre de définir la réussite ou l'échec d'une action hasardeuse, vont permettre de voir s'éroder le nombre de dés blancs que les joueurs possèdent, puisque chaque pari perdu se traduit par une perte de dé oscillant

entre 1 et la totalité.

Il existe deux autres types de séquences disponibles pour l'*enquêteur*, à savoir la *Révélation* et la *Réflexion*. La première est la plus « choquante » car c'est au cours de cette séquence que l'*Enquêteur* va apprendre une vérité troublante liant deux *Personnages*. Ce lien peut-être simplement professionnel, mais aussi familial voire sexuel. Imaginez-vous en train de conter l'histoire, et soudain prendre conscience qu'entre Sandrine et Bérangère existe une relation homosexuelle dont vous n'aviez pas idée ! Est-ce que cette relation n'expliquerait pas le comportement étrange de Sandrine au cours d'une des scènes précédentes ? Cette séquence est bien souvent l'occasion de relancer le rythme d'une histoire qui peut s'essouffler. Pour la *Réflexion*, il faut voir cette phase de jeu comme étant le moment où l'*Enquêteur* se referme sur lui-même et fait son introspection. Il laisse libre cours à ses pensées, ses craintes, et, d'un point de vue des règles, il permet à tous les participants de regarder tous leurs dés blancs.

ET LES CRIMES ALORS ?

À la fin de chaque *Chapitre*, le pion *Témoin*, qui se balade au gré des *Conflits*, va parcourir la grille des crimes. S'il termine sa course sur



une case vide, le joueur inscrit le nom d'un *Personnage* qui lui a semblé suspect au cours du chapitre. Si en revanche le *Témoin* termine sur une case présentant déjà un nom, ce dernier est l'auteur d'un des crimes mis à jour. L'un des crimes ? Mais jusqu'à présent il n'a été présenté que le crime ayant initié l'enquête. En effet, au cours de la narration, des discussions entre l'*Enquêteur* et les *Personnages* des choses peu racontables vont être mises au jour, dont certaines vont plus ou moins attirer votre attention ; pour celles qui vous

semblent croustillantes, vous avez la possibilité de les déclarer comme étant un des crimes que l'*Enquêteur* a à résoudre. Le nombre de crime est défini par avance, et dépend du format de la partie qui a été choisi.

De la même manière, les joueurs vont avoir la possibilité de donner plus de poids à un figurant en le désignant comme étant un *Personnage*. À partir de ce moment, ce PNJ a droit à sa carte *Personnage*, dans la limite du nombre de cartes défini par le format de la partie, et joue un rôle important dans l'histoire, puisque





seuls les *Personnages* peuvent être victime ou auteur d'un *Crime*. De cette manière, vous pouvez rencontrer et mettre en scène des milliers de figurants mais vous ne pouvez pas avoir plus de 10 *Personnages* si vous jouez une nouvelle à quatre joueurs. Pour finir sur les *Personnages*, vous avez la possibilité de déclarer qu'au cours de l'enquête il y a eu une confusion concernant l'identité de deux *Personnages* ce qui signifie que tout ce qui a pu arriver à l'un est en fait arrivé à l'autre. Imaginez les retournements de situations... Une dernière possibilité est de déclarer qu'un *Personnage* possède un *Alias*, c'est-à-dire que depuis le début de l'histoire deux *Personnages* ne sont en fait qu'une seule et même personne.

Le jeu se conclut lorsque tous les *Crimes* ont trouvé leurs *Auteurs*, même si le jeu ne se termine pas tout à fait à ce moment précis, puisque se déroule alors le Final ! Cette scène est l'occasion de parvenir à expliquer tous les liens, les tenants et les aboutissants de l'histoire et bien souvent de confronter les différents protagonistes. Cette scène est également l'occasion d'avoir la possibilité d'être un feu d'artifice de violence, puisque lors de la définition du niveau de violence, ce dernier se trouve être doublé, pouvant ainsi aisément aboutir par la mort d'au moins un *Personnage*.

LA SECONDE PARTIE DU LIVRE

Tout ce qui vient de vous être présenté ne constitue que la première moitié du livre, qui, je vous rassure, se lit en 45 minutes montre en main. Cette seconde partie rentre plus dans le détail de chaque aspect du jeu. Chaque rôle est expliqué plus en détail, son importance, la manière de l'interpréter. Chaque phase est chronologiquement, détaillée, allant de la mise en place, qui me semble être la phase la plus difficile puisqu'aucune histoire n'est en cours et que le rythme n'est pas encore imposé. Deux angles sont particulièrement intéressants à présenter.

Le premier est le fait que l'auteur conseille de faire jouer les enquêtes dans le cadre de vie des joueurs, c'est-à-dire en ancrant l'histoire dans leur quotidien, leur ville, leurs connaissances et amis, des personnalités locales, etc. ceci rendant le jeu plus immersif, moins difficile à appréhender du fait de références communes entre les joueurs mais peut-être, à mon humble avis, un peu plus malsain, car si nous reprenons les Sandrine et Bérangère précédemment présentées, et que dans votre vie il s'agit de deux collègues de boulot... Il faut bien savoir que nous sommes dans un jeu, en aucune façon il est demandé de décrire la réalité, puisque dans tous les cas de figure



un meurtre va avoir lieu, alors faites-vous plaisir en imaginant votre tante Agathe suspectée d'être une tueuse en série ou votre petit cousin Nathaniel en trafiquant de drogue.

La seconde chose importante est qu'à aucun moment il ne faut oublier le côté humain, non pas du jeu, mais des *Personnages*. Il ne suffit pas de décider que Sandra va tenter de renverser l'*Enquêteur* avec sa voiture, il faut aussi se demander pourquoi elle a eu cette réaction, qu'est-ce qui la motive. L'*Enquêteur* est-il sur le point de mettre au jour quelque chose d'important à propos de Sandra ? Si vos joueurs n'oublient pas ce côté «psychologie» des *Personnages*, il me semble que l'histoire qui en découle ne peut être que passionnante et pleine de rebondissements. Démarrer un *Conflit* ne doit jamais être, dans la tête de celui qui l'a généré, gratuit, sans justification scénaristique (même si les véritables justifications peuvent venir plus tard au cours de l'histoire).

CONCLUSION

Les impressions, qui ressortent à la fin de la lecture de l'ouvrage, sont paradoxales. Le texte est très agréable et facile à lire, moins d'une heure et demie pour le finir. Les exemples présentés en marge sont vraiment très utiles pour éclaircir les règles, même si certains, concernant notamment la réso-

lution des *Conflits via* les dés, auraient pu être plus pertinents. Les aides de jeu en fin d'ouvrage sont plutôt bien faites et résument bien les possibilités mises à la disposition des différents narrateurs de l'histoire. La seconde partie de l'ouvrage est très utile car elle permet une meilleure compréhension des mécaniques de jeu présentées au cours de la partie consacrée aux règles. Si l'on devait faire un reproche à l'auteur, ce serait de ne pas donner l'impression que les histoires proposées se déroulent au XXI^e siècle, car l'impression qui en ressort est plus proche de celui du *Dahlia Noir* que de *The Shield* (d'autant plus qu'il est possible d'incarner un enquêteur corrompu qui pourrait être l'auteur d'un des crimes de la partie). Ça fleure bon les polars à l'ancienne alors que l'on devrait se trouver à notre époque. Enfin, malgré la lisibilité du texte, une fois le livre refermé, une seconde, voire une troisième lecture s'avère nécessaire afin de tenter d'appréhender tous les éléments narratifs disponibles, leurs enchaînements possibles avant de pouvoir débiter. Selon moi, même si les règles ne sont finalement pas si faciles d'accès, lorsque l'on n'a pas l'habitude des jeux narratifs, rien ne remplacera jamais une mise en situation par l'organisation d'une partie avec des joueurs n'ayant pas peur de prendre la parole pour créer, tous



ensemble, une histoire sombre (chose que je ferai).

N'hésitez pas non plus à vous rendre sur le blog de la Boîte à heuhh, vous y trouverez des aides de jeu à télécharger et il devrait être mis prochainement en place une FAQ au cas où vous vous poseriez des questions, tout comme moi, sur le jeu après sa lecture.

FICHE TECHNIQUE

- **Prix** : 18 euros
- **Format** : 16 X 24 cm
- **Nombre de pages** : 98 noir et blanc
- **Éditeur** : La Boîte à heuhh

SEMPAÏ

| crime | |
|--|-------|
| nature du crime | |
| <input type="checkbox"/> meurtre <input type="checkbox"/> vol/enlèvement <input type="checkbox"/> chantage | |
| victime : | NOTES |
| coupable : | |

| personnage | |
|--|-------|
| nom | |
| <input type="checkbox"/> meurtre <input type="checkbox"/> vol/enlèvement <input type="checkbox"/> chantage | |
| Age : | NOTES |
| Sexe : | |
| Origine Ethnique : | |
| Classe sociale : | |
| Statut Juridique : | |

Grille de Crime - nouvelle -

| | 1 - 2 | 3 - 4 | 5 - 6 |
|---|-------------|-------|-------------|
| 1 | | | soupçon |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |
| 6 | soupçon | | |

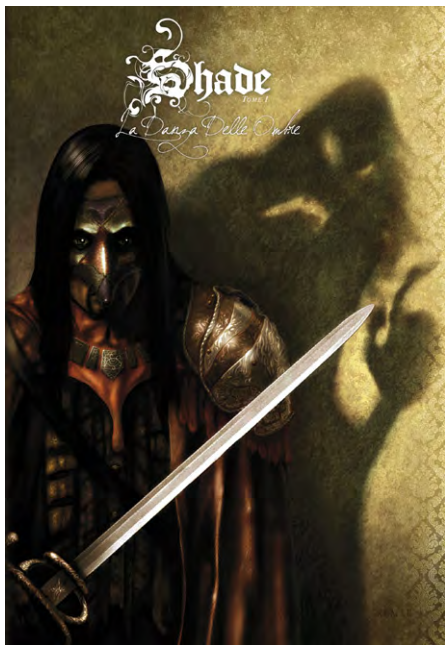
| crime | |
|--|-------|
| nature du crime | |
| <input type="checkbox"/> meurtre <input type="checkbox"/> vol/enlèvement <input type="checkbox"/> chantage | |
| victime : | NOTES |
| coupable : | |

| personnage | |
|--|-------|
| nom | |
| <input type="checkbox"/> meurtre <input type="checkbox"/> vol/enlèvement <input type="checkbox"/> chantage | |
| Age : | NOTES |
| Sexe : | |
| Origine Ethnique : | |
| Classe sociale : | |
| Statut Juridique : | |



SHADE

LA DANZA DELLE OMBRE



Un jeu de cape et d'épées dans un univers fantastique inspiré de la renaissance italienne qui, dès l'ouverture, se réclame d'Umberto Eco, Arturo Pérez Reverte, Mary Gentle et Nicolas Machiavel, qui côté ludique trouve ses ascendances du côté de *Selenim*, *Rêve de Dragon* ou encore *Bloodlust* et finit par invoquer des liens de parenté avec *De Cape et de Crocs*, *Lucky Luke*, *Peter Pan* et *Zorro*...

Il n'en fallait pas tant à votre serviteur pour aller marauder sur les terres de Shade.

RENTREZ DANS L'OMBRE.

OÙ L'ON APPREND CE QUE

L'ON JOUE.

Dans les temps anciens, alors que Céléziens, anges solaires éblouissant, et Sydarims, peuple élus de la déesse-mère de la nature Stélénia, s'affrontent, le Maelström s'éveille.

Ces abysses laissent échapper des êtres de ténèbres s'extirpant des profondeurs pour se répandre à la surface et parasiter les ombres des hommes et des objets.

Ainsi naquirent les Ténébrosi, des humains dont l'ombre n'est pas un vulgaire esclave singeant les faits et gestes de son maître, mais une créature bel et bien indépendante, véritable simulacre intelligent attachée à son hôte pour le meilleur et pour le pire.

Ce sont bien sûr ces hôtes privilégiés, les Tenebrosi -pluriel de Tenebroso- que vos joueurs vont interpréter alors que vous, maîtres



de jeu, aurez les rênes de leurs malicieux doubles ténébreux : les Ombres. Schéma qui n'est pas sans rappeler *Bloodlust*, ses porteurs et ses armes dieux.

Le Tenebroso naît sous les auspices d'une destinée qui détermine son caractère et sa nature profonde. Le « Signe du destin » est matérialisé par les douze figures d'un jeu de carte traditionnel. Votre personnage peut ainsi être affilié au Valet de Cœur et vous interprétez alors le serviteur fougueux et passionné d'une cause flamboyante, mais si votre choix se porte sur la dame de pique vous serez probablement une éminence grise à l'esprit fin et acerbé, alors qu'un roi de carreau sera lui un individualiste forcené, pragmatique et matérialiste. Bref avec ce système chaque joueur incarne donc un personnage au caractère bien trempé –peut-être un peu caricatural– mais il ne tient qu'à lui de ne pas verser dans ce travers et de tailler dans le bois dont on fait les héros.

Ajoutez à cela que chaque Ombre possède un caractère, des motivations et autres lubies bien à elle et souvent en désaccord avec les intérêts de son hôte et vous comprendrez aisément pourquoi Shade promet des scènes dignes de la *Commedia del Arte*.

L'Ombre, de par son origine sur-naturelle est dotée de pouvoirs, appelés nébuleuses, qui confèrent au Tenebroso des aptitudes : manipuler les ombres tel un marionnettiste avec la nébuleuse « Petit Théâtre », créer des morts vivants en enfermant une ombre dans le cadavre de son hôte avec la « Nécromancie », ridiculiser ses victimes avec l'art de la « Bouffonnerie », créer des illusions en faisant appel à « Faux-semblant » ou encore affecter les rêves avec « Croque-rêve ».

Vous pourrez créer des personnages aussi divers qu'un implacable assassin valet de pique affublé d'une ombre curieuse, fascinée par les enfants dont elle peut croquer les rêves, mais aussi une noble désargentée, dame de cœur, qui part à la reconquête de son nom accompagnée d'un double ténébreux timide et torturé capable de milles illusions ou encore un poète, valet de trèfle, rêveur et mollasson dont la muse est une ombre turbulente passionnée par les paris stupides et ayant le pouvoir de réveiller les morts...

Peu de chances de s'ennuyer !



LE MONDE DES TENEBROSI.

OÙ L'ON APPREND DANS

QUELLES CONTRÉES L'ON

JOUE.

Stélénia est constitué de deux continents, l'un inexploré au nord et Néolim au sud, théâtre de Shade.

Depuis l'aube des temps, le monde de Stélénia, qui doit son nom à la déesse mère, était parcouru par les Sydarims, sorte d'elfes vivant en communion avec la nature et la déesse.

Puis vinrent les Céléziens, anges solaires agents de la lumière et leur culte de l'ordre. S'ensuivirent alors des années de guerre au cours desquelles les Sydaryms furent vaincus et relégués aux contrées les plus sauvages de Néolim. Le Maelström s'éveilla, s'opposa à la Lumière et poussa les hommes à la révolte. Le temps de l'avènement des hommes était venu.

Stélénia ne se remit jamais des siècles de combats et de croisades entre Lumière et Ténèbres. Les anciens dieux sont tombés, Luna la paisible déesse de la nuit a disparue, le culte de la Lumière et ses trois déesses et celui

des Ténèbres, dont la déesse Sélène est l'unique représentante, dirigent maintenant le sort des hommes.

A l'aube de l'an Mil, héritage d'un passé chaotique et belliqueux, Néolim est maintenant partagé en de multiples nations dressées les unes contre les autres.

Corrompu et décadent, L'empire du roi Lune, patrie du saint siège ténébreux, occupe l'ouest de Néolim. A l'opposé, le Thémésie, désert de sables brûlants, est le bastion de l'Eglise des trois déesses de la Lumière. Entre ces deux pôles de puissance, une multitude d'états tampons tente de tirer son épingle du jeu. La Lombrie, la Ravénie ou encore l'Ostrie sont des royaumes féodaux ravagés par les guerres et les dissensions. Le protectorat Clémentin rassemble lui sous sa fêrule des cités marchandes à l'économie florissante. La première d'entre elles, Clémence, véritable cité-état, est le phare de Néolim. Unique puissance maritime, carrefour des cultures et des routes commerciales, la cité des Doges est la seule à tirer profit des richesses de Stélénie, puisqu'elle est la seule à en avoir connaissance. Même si elle est sur le déclin et compte pratiquement toutes les nations de Néolim au nombre de ses ennemis, Clémence est encore une puissance économique et militaire formidable dont les *conditerri* font trem-



bler même les légions du Roi Lune. Mon coup de cœur va cependant à Nécris, la grande nécropole, et au traitement de la mort dans le jeu. Sur Néolim, il est impossible pour les âmes de quitter Stélénia si ce n'est en un lieu bien précis de Néolim : la cité de Nécris. Aussi aucune cité ne dispose de cimetière et la guilde des embaumeurs qui sillonne le continent pour collecter les dépouilles des défunts est-elle une des plus puissantes de Néolim.

Le tableau de Neolim est brossé à l'aide d'une palette de références aux civilisations bien connues de notre histoire permettant de camper une nation, une ville, un peuple en quelques traits évocateurs.

Ainsi Clémence est bien entendue un reflet de la Venise du XVII^e, mais n'est pas non plus sans rappeler la Ciudadia du roman *Gagner la Guerre* de Jean-Philippe Jaworski ; l'empire du Roi Lune lorgne du côté de l'empire Ottoman, la Ravénie de l'Aragon, la Lombrie de la Toscane, La Thémésie d'une Egypte

ancienne matinée d'une nation dévouée à Loi dans les Jeunes Royaumes de Moorcock. Omniprésence de la religion, Ténèbres, Lumière, il règne sur Néolim un climat incontestablement proche de celui du monde d'Elric. Les Ténèbres, prônant l'individualisme, la liberté, la créativité mais aussi la destruction rappelle sous certains aspects le Chaos et cela est encore plus flagrant avec l'ordre et le totalitarisme glorifiés par la Lumière et la Loi.

Alors patchwork malhabile ou talentueux mélange ? Sans conteste, l'alchimie agit.

Ici les références à d'autres jeux ou à des civilisations et époques de notre histoire ne sont pas pillées sans vergogne pour faire du soi-disant original pompeux mais sont bel est bien revendiquées. Elles sont évoquées clairement, si bien que l'on se fond en douceur et de façon étrangement rapide dans l'univers de *Shade*. A aucun moment le lecteur n'est perdu, il se sent de plein pied dans un monde cohérent qu'il lui





semble étrangement connaître et ce sans effort. Un assemblage suivant le principe de l'Hyborée d'Howard, un monde exotique doué d'une ambiance propre mais aux références si limpides qu'il permet une immersion aisée et quasi immédiate.

JEUX D'OMBRES. OÙ L'ON

APPREND COMMENT L'ON

JOUE.

Le système de Shade n'utilise pas de dés mais deux jeux de cartes traditionnels. Les règles n'en sont pas moins classiques : un attribut, compris entre 0 et 5, est additionné à une compétence, comprise elle aussi entre 0 et 5, à cette somme est soustraite la valeur d'une carte piochée au talon. Si le résultat est négatif l'action échoue, s'il est positif elle réussit. La marge, l'éloignement par rapport à 0, simule la qualité de la réussite ou de l'échec.

Sobre, simple, efficace.

Mais dans un jeu de carte il y a des figures. Chaque figure correspond à une valeur, le Roi 3, la Reine 5 et le Valet 7. Piocher la figure de son signe du destin favorise votre action d'une marge de + 1, piocher un Joker est synonyme de *maledizione* et d'échec cuisant.

Pas de surprise, rien d'original me direz vous. Certes. Mais lorsque l'on sait qu'un héros peut dans certaines circonstances – inévitables dans un jeu de cape et d'épée qui se veut héroïque – se suspendre à tous les lustres, pour fendre maints traîne-ferraille une belle dans un bras et une corde dans la bouche (il est possible de tirer plusieurs cartes pour une même action), il arrive alors d'obtenir des combinaisons de cartes tirées du Poker. Paire, brelan, carré et autres suites qui permettent de faire intervenir des effets grandiloquents mais néanmoins ludiques dont le joueur est passablement friand.

Amusant, truculent, efficace.



Petite particularité plus originale comparée à d'autres systèmes : les cartes ne sont pas remises au talon. Les probabilités ne sont donc pas constantes, donnant un peu de piment aux tirages de cartes, la partie avançant. Est-il bien raisonnable de tenter ce spectaculaire saut de l'ange sachant qu'aucun joker n'est encore sorti et que le talon est réduit à peau de chagrin ? Serais-je si sûr de moi en me gaussant ostensiblement de ce mercenaire lombrien, dont la coque bosselée de l'épée caractérise un escrimeur pour le moins expérimenté, si je ne savais pas auparavant qu'il ne reste plus un seul 10 au talon ? Ne serait-ce que pour ce genre de cas de figure, l'utilisation des cartes aux dépends des dés ne relève pas du gadget d'ambiance mais représente bien un intérêt ludique avéré.

OMBRE PORTÉE. OÙ L'ON

EN APPREND PLUS SUR LA

FORME.

Couverture cartonnée, reliure solide et papier épais, le livre correspond aux critères de qualités auxquels les Ludopathes nous ont habitués avec *Aventures dans le Monde Intérieur* et *Oikouménè*. Les illustrations sont suffisantes et de qualité avec pour particularité le recours fréquent et apprécié à des gra-

vures telles que *Le chemin du paradis*, *Étienne Chevalier et son Saint Patron* ou encore *La bataille d'Alexandre* qui confère au livre un petit air de livre d'histoire de notre lointaine scolarité, accroissant le pouvoir d'immersion du texte. A contrario, je ne suis pas fan du style un peu trop BD employé pour illustrer les pré-tirés, moins dans le ton par exemple que la magnifique illustration de l'écran du joueur. Oui, vous avez bien lu écran du joueur, car en plus d'un livre de 312 pages vous disposez aussi de 12 fiches de pré-tirés en couleur et d'un écran magnifiquement illustré et ayant la bonne idée de regrouper les règles nécessaires aux joueurs en cours de partie ainsi que deux cartes de Néolim.

Les textes sont clairs et d'une écriture agréable. Les nouvelles sont nombreuses et malgré la difficulté de l'exercice elles parviennent tout de même à emmener le lecteur sur Stélénia à lui en faire apprécier l'atmosphère, ainsi qu'à le familiariser avec les particularités du jeu – notamment les Ombres. Les nations de Néolim et Clémence sont elles décrites au travers d'une correspondance entre un embaumeur qui sillonne Néolim sur la route des Morts à destination de Nécris et un jeune noble Clémentin. L'on se prend au jeu en passant tour à tour d'une nation à l'autre, interrompu de-ci de-là



par la description de pans entiers de Clémence. Cette structure découpée ne gêne pas la recherche d'information et a le mérite de nous épargner les habituelles descriptions scolaires et fastidieuses d'autres univers.

Bref, un bel objet bien plein et bien organisé – il y a même, ô joie, un index pour les nombreuses marges qui accompagnent le texte.

**RÉUSSITE ET OMBRES AU
TABLEAU. OÙ L'ON APPREND
QUE LE RÔLISTE SATISFAIT
À SA RÉPUTATION.**

Shade est un jeu à mystère dont *La danza delle ombre* n'est que le premier opus destiné au joueur. *Shade Rivellazione*, le guide du maître, contient

dra lui tous les supers secrets qui nous sont annoncés et dont on veut tout savoir là, maintenant, tout de suite. Si le procédé a le don de m'agacer, il est adouci par la promesse que *Rivellazione* contiendra toutes les informations nécessaires au Maître, et donc qu'elles ne seront pas lentement disséminées dans une gamme pléthorique et interminable, et surtout parce que *La danza delle ombre* ne souffre pas de manques empêchant de partir derechef à la découverte de Néolim. Seuls les grands secrets sont maintenus dans l'ombre et ce sans céder au syndrome du « ha, ha vous allez voir ce que vous allez voir dans le prochain bouquin que vous devrez absolument vous procurer » toutes les dix lignes.

La dernière faiblesse réside dans l'absence de scénario dans le livre de base. Personnellement, j'aurais mille fois préféré troquer les douze fiches



de pré-tirés sur papier cigarette contre un bon vieux scénario d'introduction. À noter cependant, l'existence sur le site des Ludopathes d'un supplément pdf palliant à cette lacune en offrant un très bon scénario, et rien de moins qu'un guide de personnalisation des Ombres – leurs natures, attitudes et marottes – informations indispensables qui auraient amplement méritées de figurer dans le livre de base.

Et pour finir, l'escrimeur du dimanche que je suis reste un peu sur sa faim concernant le système d'escrime et ses seulement trois écoles - problème malheureusement récurrent dans les jeux de cape et d'épée - et un peu déçu de ne pas entendre parler de *ballestra*, *pasata di sotto* et autre *In quartata*, termes d'escrime à consonance italienne –mère patrie de l'escrime– fort appropriés dans l'ambiance du jeu. Mais bon, j'ai bien conscience de figurer au nombre des deux ou trois rôlistes biclassés escrimeurs et râleurs pour qui cela importe.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 39 €
- Format : Couverture rigide, A4
- Nombre de pages : 312 + 12 fiches de prêtirés couleur + écran joueur
- Éditeur : Ludopathes

SORTIR DE L'OMBRE. OÙ L'ON APPREND CE QUE L'ON PENSE FINALEMENT DE SHADE.

Malgré ses quelques travers mineurs, *Shade* est définitivement un bon jeu, bien pensé, bien réalisé doté d'un univers riche et cohérent dans lequel se couler facilement et qui donne une furieuse envie de jouer. Que le *popolo minuto* peut-il demander de plus ?

Pérorer avec son Ombre, partir à l'aventure sur la route des Morts à la découverte de Néolim, voir Nécris et mourir, battre le pavé de Clémence le fer au clair, parcourir les champs de bataille de Lombrie, affronter les barbares Sydarims, intriguer à la cour du roi Lune, sauter de toits en toits le pantalon sur les genoux sous les traits vengeurs d'un mari déshonoré, croquer des rêves, devenir un marionnettiste des ombres...

Qu'est-ce que le rôliste peut demander de plus ?

JÉRÔME MICHEL

Age :

Sexe :

Signe du destin :



Nationalité :

Talent :

Métier :

Puissance

Présence

Souplesse

Perception

Mivacité

Malice

Résistance

Molonté

Beauté :

Héroïsme

Ets de vie Coma

Base

Amélioré

Supérieur

Ecrasant

H

Aptitudes

Acrobatie (-3) _____

Ahtlétisme (-1) _____

Bagarre (-1) _____

Boisson (-2*) _____

Camouflage (-2) _____

Discretion (-2) _____

Equitation (-2) _____

Escrime (-2) _____

Esquive (-2) _____

Arme : _____

Arme : _____

Acuité

Embuscade (-3) _____

Pressentiment (-3) _____

Ragots (-2) _____

Tir : _____

Tir : _____

Vigilance (-2) _____

Cmpt spéciale _____

Cmpt spéciale _____

Savoir-faire

Art : _____

Art : _____

Artisanat : _____

Larcins (-3) _____

Chasse (-3) _____

Débrouillardise (-3) _____

Prévisions (-2) _____

Travaux agricoles (-2) _____

Sociabilité

Bagou (-2) _____

Déguisement (-2) _____

Eloquence (-2) _____

Urbanité (-2) _____

Intrigues (-3) _____

Jeux (-3) _____

Marchandage (-2) _____

Séduction (-2) _____

Autre _____

Autre _____

Autre _____

Connaissances

Contes et légendes (-)

Héraldique (na) _____

Herboristerie (na) _____

Intendance (-3) _____

Médecine (na) _____

Poisons (na) _____

Science (na) : _____

Science (na) : _____

Théologie (na) : _____

Théologie (na) : _____

Voyage (-3) : _____

Lettres

Horadrique (-3) _____

Ladriel (-2) _____

Patois : _____

Lire et écrire (na) _____

Missive (na) _____

Autre _____

Autre _____

Autre _____

Armes

_____ dégâts Rob Init Portée _____

_____ dégâts Rob Init Portée _____

_____ dégâts Rob Init Portée _____

_____ dégâts Rob Init Portée _____

Bonus aux dégâts :

Armure :

Expérience :

Total gagné :

Matériel et

Munitions :

Bourse :



La part des tenebres

Rang

Mort

Épique

Légitime

2) _____

divers

Nébuleuse innée:
Compétence :

Nébuleuse :
Compétence :

Nébuleuse :
Compétence :

Nébuleuse :
Compétence :

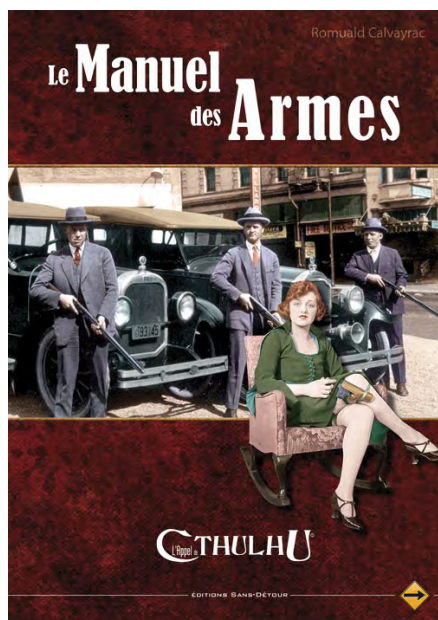
Sac à malice

Noirceur

Tricheries

Base :





MANUEL DES ARMES



Un bon gros flingue... Après la bagnole, c'est sûrement le joujou préféré des hommes, des vrais, des tatoués. Romuald Calvayrac, l'auteur de ce manuel, est manifestement un digne représentant de la virilité, à voir avec quel soin il a peaufiné son supplément au fil des années. En effet, ce manuel des armes est la remise en forme de cinq guides différents (rien que ça !), dont trois inédits. Les deux premiers guides sont connus depuis un moment par les visiteurs de TOC, le site de référence pour tous les mordus de la tentacule. Ils ont donc été regroupés dans cet unique ouvrage dont la forme respecte les critères éditoriaux de Sans Détour. Du coup c'est beau, et c'est gros : 280 pages contenant 1096 armes différentes mises en valeur par quelque 963 illustrations. Une véritable déclaration d'amour au matos à viander. Et quand on sait que cet amour va du canif aux armes de destruction massive, on se dit que monsieur Calvayrac est resté modeste : ce n'est pas un manuel, c'est une véritable encyclopédie !

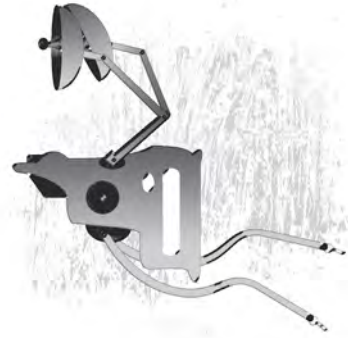
Dès le premier chapitre (42 pages), on découvre vite que l'on a sous les yeux bien plus qu'un simple catalogue d'armurier.



L'univers qui entoure l'armement en général est décrit avec moult détails : historique et législation, détails techniques et description des différents types d'armements (l'imagination humaine est sans limite !), mais aussi le détail des différents calibres, des explosifs (oui oui ! la bombe H aussi !), les différents accessoires et les protections, tout est là. En tous cas, tout ce que peut souhaiter l'amateur de base comme moi. L'ensemble respire l'exhaustivité propre au travail



du passionné, et on en oublierait presque le JdR ! L'auteur ne l'oublie pas et nous propose des règles optionnelles intéressantes (elles n'alourdissent pas le système) et des tableaux récapitulatifs complets : n'en jetez plus ! Ah oui un dernier bon point : les illustrations de ce chapitre sont originales et pertinentes. Là encore on est forcé de complimenter, c'est lassant. Entre nous, toutes ces informa-



tions ne seront pas utiles dans votre partie de *l'Appel de Cthulhu*... par exemple, le fait de savoir que votre fusil est chargé par clip chargeur, un mécanisme similaire à la lame chargeur, et que la cage à cartouche sera éjectée automatiquement lors de l'épuisement total de ces dernières, vous fera une bien belle jambe lorsque vous vous retrouverez face à trois profonds qui avancent sur vous la bave aux branchies...

Après cette entrée copieuse, il est temps de se pencher sur le plat de résistance, à savoir la description





des armes. Vous les trouverez classées par période tout au long des quatre chapitres suivants. Viennent dans l'ordre : *les intemporelles, les armes de toutes époques* (26 pages sur les arts martiaux et les armes blanches. Sur le ton du premier chapitre, l'ensemble est plaisant mais restera anecdotique). Puis viennent les armes de *l'époque victorienne* (de 1850 à 1899, 38 pages), celles de la *belle époque et années folles* (de 1900 à 1945, 80 pages), et enfin les armes *de nos jours* (de 1946 à aujourd'hui, 76 pages).

Ces quatre chapitres vont faire grogner de plaisir le gros bourrin qui sommeille en vous. On prend plaisir à flâner de-ci de-là, au hasard des nombreuses pages, curieux de découvrir toute la diversité des engins de mort à disposition. Comme un gosse devant un catalogue de jouets avant Noël.

La présentation de chaque arme est faite sous forme de vignette où tous les détails essentiels sont fournis : nom, catégorie, pays d'origine, époque (j'ai apprécié le ban-

deau chronologique, plus parlant qu'une bête date), et on retrouve bien sûr l'ensemble des détails techniques. Enfin, chaque vignette propose un petit texte descriptif de l'arme. Ce texte propose un historique très rapide qui, à mon sens, donne au supplément son plus gros point fort. En effet, le texte est suffisamment court pour que ça ne devienne pas rébarbatif à la longue, et suffisamment complet pour être intéressant et utile. Une réussite, sachant que ce détail rend la lecture du supplément agréable dans l'ensemble, ce qui n'est quand même pas rien quand on dépense une petite quarantaine d'euros dans un bouquin...





Last but not least, on termine ce supplément par un chapitre consacré aux armes du mythe ! Banzai ! Le genre de sujet à même de créer une petite polémique dans la sphère intellectuelo-rolistico-orthodoxe... Perso, j'aime ! (bah oui, encore). Celui qui n'adhère pas au thème traité fera en sorte d'ignorer le savoir indicible de cette dizaine de pages maudites... à moins que la faiblesse de son esprit malade ne le fasse sortir de la protection bienfaitrice de l'ignorance, et le



pousse à tourner la première page de ce chapitre impie... mouah ah ah aaaaaah ! Sinon, si comme moi vous prenez autant de plaisir dans le *jeu* que dans le *rôle*, vous découvrirez que l'horreur humaine a des limites que les Grands Anciens ignorent. « - Attention chérie, ça va couper ! » comme dirait l'autre...

Dire que j'ai aimé ce supplément serait redondant. Je terminerai

donc cette chronique en précisant que le manuel des armes ne sera pas forcément utile pour élaborer vos scénarios, mais qu'il constituera sur le long terme un supplément solide pour tous vos jeux de rôles « modernes ». Et rien que pour ça, il en deviendrait presque indispensable.

BENOIT « NYARL » GRISON

FICHE TECHNIQUE

Éditeur : Sans Détour

Format : A4

Nombre de pages : 280

Prix : 36 €



OIKOUMENE



Tout un monde dans un livre
déjà disponible



AWAKENED

Édité par *Three Fourteen*, *Awakened* est présenté comme étant une « boîte à outils » pour 2 à 6 joueurs, d'une durée de jeu d'approximativement deux heures. Ce scénario se veut être une enquête, basée sur les interactions entre les joueurs et très modulable en fonction du ton que le MJ voudra lui donner. Dans un souci de jouabilité, l'auteur donne divers conseils afin d'intégrer des éléments tels que la santé mentale ou le stress notamment. Il s'offre même le luxe de proposer des aménagements en vue de son utilisation dans le contexte de *L'Appel de Cthulhu*.

Le principe de l'histoire est relativement classique, à savoir le réveil des personnages dans un motel, ne se souvenant pas des événements ayant eu lieu la veille et se rendant compte qu'ils ont peut-être commis un meurtre. L'auteur s'est clairement inspiré de films tels que *Memento* ou *Identity* pour écrire son histoire. Accompagnant le scénario, des aides de jeux sont proposées ainsi que trois personnages prêtirés. Ces derniers donnent un certain relief à une histoire un peu trop classique. En effet, chacun est relié à l'autre par un événement dramatique ayant eu lieu cinq ans avant leur réveil. Tout au long du scénario, des flashbacks vont avoir lieu, flashbacks inhérents au meurtre mais également à ce drame passé (pour peu que vous utilisiez les personnages prêtirés).

En résumé, cette histoire ultra classique peut être une bonne introduction aux jeux de rôle pour des néophytes, mais n'est que la bonne base d'un scénario qu'il est nécessaire d'étoffer pour la rendre vraiment intéressante.

SEMPAÏ

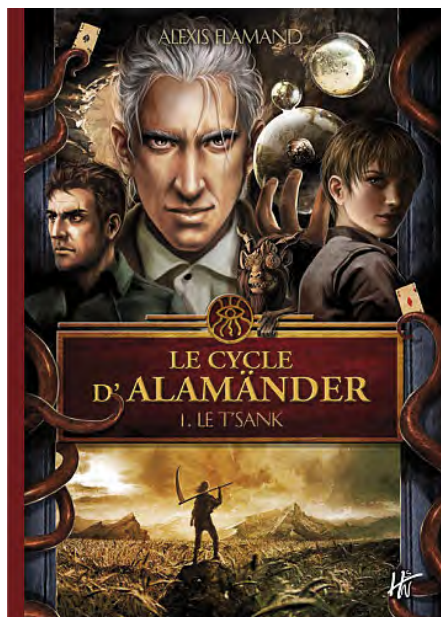
FICHE TECHNIQUE

Éditeur : Three Fourteen

Format : A4

Nombre de pages : 32

Interview



INTERVIEW D'ALEXIS FLAMAND

Propos recueillis par Romuald
« Radek » Finet

• Alexis, avant de parler de tes créations, parlons un peu de toi. Quels sont tes sources d'inspiration ? Et au niveau jdr, qu'est-ce qui t'a marqué ? À quoi as-tu joué ou joues-tu encore beaucoup ?

Mes sources d'inspiration sont très nombreuses : lecture, musique, cinéma, jeux vidéo... Toutes les personnes qui tentent de créer quelque chose se nourrissent toujours de leurs prédécesseurs ! L'inspiration n'est jamais que du recyclage de talent, avec un double sens pour ce mot : recyclage du talent des autres, tout en essayant de le faire avec talent, c'est-à-dire réussir à faire passer à travers notre propre personnalité ce qui nous a touché chez les autres. De manière plus précise, j'aime beaucoup les thèmes cyberpunk et steampunk, de même que le fantastique à la Jean Ray ou à la Lovecraft et, bien entendu, la fantasy et la science-fiction. Dans ces derniers domaines, je voue un culte impie à Jack Vance, Zelazny et Fritz Leiber : Vance pour ses qualités de conteur et sa capacité à mêler SF et fantasy, Zelazny pour son sens de l'épopée, et Leiber pour sa capacité à dépeindre ses héros de manière profondément humaine. Quant à Lovecraft, je pense que c'est tout simplement le plus grand créateur de mythologie du XX^e siècle, bien avant Tolkien. Si celui-ci est parvenu avec un génie certain à fédérer diverses légendes de la culture anglo-saxonne, Lovecraft a pour sa part inventé de toutes pièces une cosmogonie fouillée, originale et très riche.

Côté jeux de rôle, ceux qui m'ont marqué sont *MEGA*, le premier jeu de *Casus Belli/Jeux et Stratégie*, de même que certains de leurs suppléments tels que *Laelith*, un chef-d'œuvre. Je suis aussi un grand fan de *L'Appel de Cthulhu*, qui m'a mis une sacrée claque lorsque je l'ai découvert pour la première fois. En ce moment, je joue dans *Laelith* avec des scénarios *Casus* adaptés, et avec les règles que j'ai rédigées pour *Alamänder*.

• *Tout le monde n'étant pas au fait de l'intrigue de T'Sank et de la saga Alamänder, pourrais-tu nous présenter ton oeuvre ?*

Alamänder raconte les destins croisés de deux héros que tout oppose : d'une part un détective spécialisé dans les affaires où la magie entre en jeu, Jonas Alamänder, et de l'autre un assassin en quête de légitimité, Maek T'Sank. Deux atmosphères différentes, car les passages avec Jon sont en général légers, tandis que ceux de Maek sont beaucoup plus graves, voire sombres.

• *Le second tome s'est fait attendre. J'ai appris qu'il avait vécu une véritable saga. Qu'en ressors-tu ? Quelle expérience pourrais-tu partager avec les personnes qui aimeraient également devenir auteur ?*

Quand on passe du temps penché

sur un bouquin, notre jugement n'est très vite plus objectif : soit on considère que ce qu'on écrit est médiocre, et dans ce cas on a tendance à se brader ou à renoncer à ce qu'on veut exprimer pour la simple vanité d'être publié, soit on se considère avec trop de complaisance.

Dans le premier cas, tenez bon et ne vous soumettez pas à la dictature d'un éditeur qui veut mutiler votre travail. Ce genre de personne ne voit en vous qu'un numéro ou une source potentielle de profit sans réellement éprouver un intérêt pour vos écrits. Dans le second cas, entourez-vous de personnes capables de vous dire si vous vous fourvoyez ou si vos écrits ne sont pas de qualité !

• *Du médiéval-fantastique teinté d'humour, il y en a déjà eu. En quoi Alamänder renouvelle-t-il le genre selon toi ? Par exemple, face à l'œuvre de Pratchett ?*

Dire qu'*Alamänder* renouvelle le genre serait parfaitement prétentieux, autant que de se comparer à Pratchett dans un domaine où il est passé maître, comme Douglas Adams dans celui de la SF. Il y a de l'humour dans le livre, c'est vrai, essentiellement dans la partie consacrée à Jonas. Cependant, cet humour ne constitue pas le cœur de l'intrigue, pas plus que l'histoire n'est un prétexte au bombardement

de salves de blagues. Celui-ci se remarque aussi parce que la fantasy est en général un genre austère, avec des héros qui ne sont pas là pour rigoler. *Alamänder* se démarque de ce côté héroïque et premier degré parfois lourd pour aller vers plus de légèreté, avec des héros ordinaires entraînés dans des situations qui ne le sont pas. De ce point de vue, on peut dire que le cycle se situe entre la fantasy classique et celle totalement débridée de Pratchett.

• *Un JDR est prévu sur le monde d'Alamänder. Peux-tu nous en dire plus ? Comment en est venue l'idée et où en est sa réalisation ?*

Je suis un vieux joueur de jeu de rôle, j'ai commencé en 1984 avec *MEGA*, un classique devenu culte. L'adaptation du cycle sous forme de jeu de rôle est donc naturelle. L'univers que je décris, assez particulier car s'orientant au fur et à mesure de la progression du cycle vers du multivers, présente des facettes qui peuvent séduire les joueurs en quête d'univers fantasy décalés : humour, enquêtes policières, aventures héroïques et théories du complot peuvent parfaitement trouver leur place dans l'univers d'*Alamänder*.

• *Quel en sera l'éditeur ? Comment s'est passée votre rencontre ?*
L'éditeur du cycle est Dimitri Pawlows-

ki, des Éditions de l'Homme Sans Nom, lui-même un joueur de JDR invétéré. J'ai été mis en contact avec lui par l'intermédiaire de M. Beiramar, de Fantasy.fr, que je remercie une fois de plus pour m'avoir présenté cet éditeur.

• *Pour la partie livre, y a-t-il déjà un calendrier prévu pour les prochains opus ? Vas-tu continuer la saga Alamänder directement ou as-tu d'autres projets en stock ?*

HSN republie le tome 1 en mars 2011, et le deuxième tome devrait suivre quelques mois plus tard, en mai plus précisément, de manière à ne pas trop frustrer les lecteurs qui attendaient précédemment sa sortie. Je compte terminer le cycle avant d'envisager d'autres écrits car le développement et la description du monde risquent de prendre encore quelques années. Autant ne pas courir deux lièvres à la fois ! D'autre part, l'une de mes nouvelles va prochainement être publiée aux éditions Hydromel, j'ai donc des corrections qui m'attendent de ce côté-là, et lorsque j'aurais terminé l'écriture du tome 3 sur lequel je planche en ce moment, je commencerai l'écriture du jeu de rôle et la description de son univers. Enfin, je réalise pour la société FormaCD des DVD de formation sur des logiciels 3D, l'image de synthèse étant mon autre grande passion.

ALAMÄNDER JDD

FEUILLE DE PERSONNAGE

DATE DE CRÉATION :

JOUEUR :

NOM DU PERSONNAGE : SURNOM :

ÂGE : PROFESSION OU ACTIVITÉ :

APPARENCE :

PERSONNALITÉ :

CARACTÉRISTIQUES PRIMAIRES

FORCE :

ADRESSE :

CONSTITUTION :

PERCEPTION :

INTELLECT :

VOLONTÉ :

AURA :

TAILLE :

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

FORCE BRUTE :

ADRESSE :

RÉSISTANCE :

PERCEPTION :

JET D'IDÉE :

JET VOLONTÉ :

JET CHANCE :

BONUS DÉGÂTS :



~ PORTRAIT ~

BLESSURE MAJEURE :

PV :

MAGIE :

~ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ~

POINTS D'HÉROÏSME :
POINTS D'EXPÉRIENCE :

ARGENT ET RICHESSES :

• Pour la partie JDR, quel est le futur d'Alamänder ? Y a-t-il des suppléments ou des campagnes de prévus ? Pouvons-nous espérer lire du matériel pour ce jeu dans les pages de nos magazines favoris ?

L'important pour moi, avant même de proposer du contenu, était de trouver un système de règles qui puisse coller le mieux possible à l'atmosphère des romans. Ce système, je l'ai trouvé, il sera basé sur de l'OGC, avec un mélange d'OpenQuest, du SRD Runequest de Mongoose, et de G.O.R.E., de Goblinoid. Lorsque la publication du cycle

sera bien avancée, aux alentours du tome 3 je pense, je commencerai à développer le background de l'univers, et vraisemblablement plusieurs suppléments, dont des scénarios. Plusieurs éditeurs sont intéressés par le projet, en espérant que celui-ci puisse voir le jour. Le milieu du JDR est si fluctuant !



HOLLOW EARTH EXPEDITION

WWW.SANS-DETOUR.COM



Le souffle de l'aventure pulp



RAIDERS OF ADVENTURE

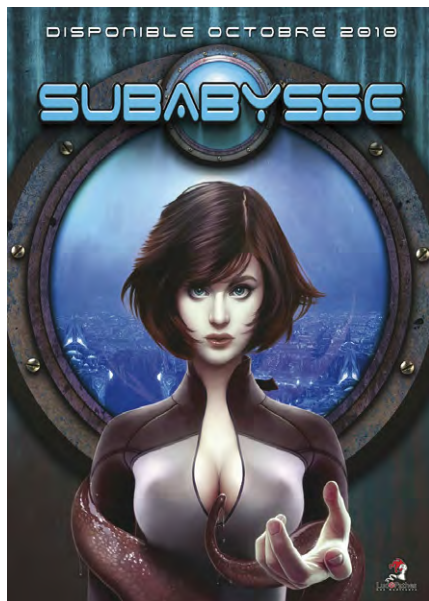
Bienvenue dans le plus bel univers qui soit : l'aventure des années 30 ! Affrontez les nazis en Terre creuse, les Japonais en mer de Chine ou les momies en Amérique centrale. Voici Raiders of Adventure, le premier supplément officiel 100% français pour Hollow Earth Expedition.

Découvrez l'univers foisonnant du pulp à travers quantité d'articles, de documents historiques, d'extraits d'œuvres littéraires, d'inspirations et surtout de cinq scénarios originaux, dont la plupart sont d'ailleurs très facilement adaptables à tout type d'univers de la même époque. Près de 150 illustrations agrémentent le tout, dont des pleines pages exploitables comme aide de jeu.

Hollow Earth Expedition – Raiders of Adventure est un concentré d'aventure, mélange d'authenticité et d'imaginaire, pour tous les amateurs de grand spectacle dans la plus grande tradition du pulp.

RAIDERS OF ADVENTURE • 144 PAGES • 25 €

INTERVIEW : YAN BOURGET, AUTEUR DE SUBABYSSE.



Propos recueillis par Romuald
« Radek » Finet.

• *Parlons un peu de toi... Quel a été ton parcours en tant que rôliste ? Subabyssse a déjà une belle vie bien remplie derrière lui, est-ce ta seule création ?*

« J'ai découvert le jeu de rôle avec un copain, vers l'âge de 13 ans (j'en ai 37). C'étaient des parties en solo, ou avec très peu de joueurs, dont je garde d'excellents souvenirs. Nous avons joué à *L'Œil noir* surtout, mais il y a eu également des parties de *L'Ultime épreuve*. À la suite de cela j'ai découvert le club de jeux de rôle de Colomiers. Je faisais mes premiers pas à *JRTM*, à *Chill* et à *Star Wars*. Et je débute dans ma carrière de meneur de jeu avec *Stormbringer*. Ça m'a donné envie de créer mon propre système. J'ai alors fait un jeu (amateur) inspiré des *Chevaliers du Zodiaque*. Les règles étaient assez compliquées et le jeu était plutôt tourné baston. Pourtant, il eut énormément de succès ! Tout le monde au club y a joué pendant trois ans, comme des acharnés. »

• *Pourquoi avoir fait Subabyssse ? Qu'est-ce qu'il a de suffisamment*

différent pour que tu lui aies consacré tant de temps et d'effort ?

« L'idée a commencé à me déman-ger en 1990, je venais de rentrer au lycée ORT de Colomiers. Il y avait déjà de nombreuses années que l'envie d'écrire un jeu de rôle qui me ressemblerait me chatouillait. Mais il a fallu attendre la fin de l'année 1991 pour que je couche sur papier les premières notes concernant *Subabyss*. Ce qui m'a motivé à l'époque et encore au-jourd'hui, c'est de faire décou-vrir cet immense univers qu'est l'océan. J'ai une vraie passion pour l'eau, la plongée et les sous-marins. De plus, à l'époque, aucun autre jeu n'avait exploité cet élément,

je me suis dit qu'il y avait quelque chose à faire. »

• *Alors que Polaris fait son petit bonhomme de chemin, comment te positionnes-tu vis-à-vis de ce jeu ? Quelles sont les différences majeures entre Subabyss et Polaris ?*

L'univers de *Subabyss* est un post-apocalyptique aquatique. C'est un peu long mais c'est ce qui le résume le mieux. La différence essentielle avec *Polaris* se situe dans le fait que les hommes se sont réfugiés au fond des océans non pas parce que les terres étaient contaminées mais parce qu'il n'en reste presque plus. Le monde de *Subabyss* est un « waterworld », les terres y sont rares, souvent peuplées par



des mutants hostiles et assez peu pratiques pour accueillir l'homme puisqu'il s'agit de montagnes.

Quant à ma position par rapport à *Polaris*, eh bien, je n'en ai aucune. Je pense que les deux jeux sont de qualité et qu'ils ont leur place dans le paysage ludique français. J'espère simplement que *Subabyss* recevra un bon accueil.

• *As-tu déjà des suppléments en vue ? Si oui, lesquels ?*

Actuellement, la gamme de *Subabyss* se compose de plusieurs suppléments. Le premier à venir sera le paravent accompagné d'un livret rempli de surprises. D'autres suppléments sont prêts dont une grosse campagne. Je ne peux malheureusement vous en dire plus, il faut garder un peu de suspens pour la suite...

• *Qu'est-ce qui change pour toi entre un Subabyss amateur et une version « pro » ? Le passage par un éditeur a-t-il changé ta façon de travailler sur ton jeu ?*

Les nuits sont plus courtes ! La principale différence se résume au fait qu'en tant qu'amateur, vous disposez de tout le temps qu'il faut pour écrire. Le passage à la version pro demande plus de réactivité,

vous appréciez alors l'avance prise. Après, les techniques s'apprennent vite pour peu que cela soit votre truc, ce qui est mon cas. J'ai surtout la chance d'être tombé sur un éditeur avec qui je m'entends très bien. Nous sommes du même âge, nous avons les mêmes références ludiques, joué aux mêmes jeux et parlons le même langage. Cela aide beaucoup.





THE BURROWERS

Il y a quelques jours, j'ai lu une critique du film *The Burrowers* qui le présentait comme un film d'horreur historique. Toujours intéressé par ce curieux mélange, j'ai fait ma petite recherche et voilà que je m'installe devant la télévision pour attaquer *Les créatures de l'Ouest* (bon d'accord les versions françaises des titres sont un peu mauvaises dans le cinéma de genre).

Je vous passe rapidement l'intrigue faite d'une espèce de *Tremors* transposée au western. Peu d'angoisse, pas d'intrigue, rien d'horifique... Alors, pourquoi en parler ici ? Tout

simplement parce que j'écris actuellement des suppléments pour Tecumah Gulch

(<http://www.lulu.com/spotlight/d6integral>).

Or, s'il y a bien une chose que *Les créatures de l'Ouest* (non, je ne me fais jamais à cette traduction qui ne traduit rien...) proposent, c'est une lecture qui se veut réaliste de l'Ouest américain de l'année 1879.

D'ailleurs, de nombreux amateurs de films « de genre » (un peu de langue de bois pour parler des amateurs d'horreur) ont soulevé que le défaut principal du film, c'est de ne pas savoir s'il s'agit d'une critique sociale de l'Ouest ou d'un film avec des monstres... C'est tout dire !

L'intrigue est très simple : deux familles sont attaquées dans la nuit et les corps d'une partie des victimes sont découverts au petit matin. Un groupe se constitue pour poursuivre les Indiens qui ont sûrement fait le coup (qui d'autre, hein ?). Ce groupe se rapproche d'une troupe de tunique bleues et part à la chasse à l'Indien.

Alors que les soldats ne voient que la menace des sauvages, le petit groupe comprend qu'une chose bien plus étrange est à l'œuvre et que même les Indiens la combattent en fait. Le groupe décide donc de faire route seul à la recherche de créatures ca-

pables d'attaquer des humains et de s'enterrer durant la journée.

Tout ça finira dans une clairière à grands coups de pieux et d'un petit coup de soleil mortel pour « les créatures de l'Ouest de la nuit »... Évidemment, seul le héros survivra. On n'a pas de quoi en faire une saga, je vous avais prévenus.

Le film nous donne néanmoins une vision proche de la réalité des mœurs et motivations dans l'Ouest des derniers pionniers. Dans une région où les Indiens ne sont plus majoritaires depuis longtemps, on se rend compte qu'un petit village c'est deux familles qui habitent côte à côte, rien de plus... Le genre de lieu qui n'a

même pas de nom sur une carte.

On voit de belles grandes demeures au beau milieu de nulle part et une gentille famille qui prend bucoliquement le goûter au pied d'un vieux chêne quand un étranger survient. Le premier réflexe de l'homme de la famille est de mettre les femmes et enfants à l'abri et de sortir son arme avant même de connaître les intentions du visiteur ! L'Ouest est un coin très inhospitalier.

Ici, on ne campe pas dans des tentes en été, mais à la belle étoile et c'est tant pis s'il se met à pleuvoir. La nourriture paraît avariée alors qu'elle est juste sur le point d'être mangée. Demander de l'aide c'est prendre son cheval et partir dans la solitude





pour des dizaines de *miles*... et plusieurs jours.

Bref c'est l'Ouest vraiment sauvage. L'Ouest où la nature est tout aussi mortelle que les hommes.

Si les Indiens sont tous gentils, c'est uniquement parce que vous êtes mieux armés et plus nombreux qu'eux. Mais gare à celui qui serait surpris seul ou dans son sommeil.

L'armée des États-Unis et sa fameuse cavalerie ne sont qu'un ramassis de tueurs d'Indiens qui pendent et abattent avant de poser des questions vu que les « sauvages » ne sont pas considérés comme des citoyens américains. Ces soldats ne sont pas des personnes plus cruelles que les autres, mais ils mènent une sale guerre contre un ennemi qui n'a aucun droit.

Je vous passe les esclaves affranchis traités juste au-dessus de l'indien, mais en-dessous du cheval et cela pose l'ambiance du lieu.

En résumé, si vous voulez vraiment sentir le côté rude de l'Ouest, loin de *Danse avec les loups* ou de *La chevauchée infernale*, regardez *The Burrowers* (les fousseurs en vrai français), vous ne serez pas déçus, mais peut-être n'aurez-vous plus la même vision romantique des chevauchées dans les plaines de l'Ouest...

ROMUALD « RADEK » FINET





La face cachée de l'horreur

Le mensonge est un droit

La vérité est un privilège

L'innocence est un luxe



Delta Green

Résumé : Delta Green est un supplément contemporain pour le jeu de rôles L'Appel de Cthulhu.

Document : Interception d'une note de synthèse émise d'une IPv6 à destination de l'Agence. Identité de l'émetteur inconnue.

Les engagements de Delta Green contre l'inconnu ont débuté lors d'un raid sur Innsmouth (États-Unis - 1928). Depuis lors, cette organisation dissidente, infiltrée dans les services secrets américains, a observé le développement d'autres sociétés secrètes :

- **Magentia-12** : avec laquelle les Risangers pactisent, sans que l'Agence n'en tienne compte à qui que ce soit
- **Saucerwatch** : le groupe d'études ufologiques semble ignorer qu'il possède toutes les preuves
- **La Krotechia** : ces héritiers du nazisme n'appréhendent pas la portée des secrets qu'ils détiennent
- **La Destinée** : cette organisation criminelle s'appuie sur des pouvoirs occultes lui permettant de tout savoir sur tout le monde

L'ouvrage revient sur l'histoire de chacune d'elle et livre des informations sur 36 agences de renseignement ou de sécurité publique. Il révèle en outre des découvertes stupéfiantes en matière de sciences, de paranormal, de philosophie d'autres espèces, ainsi que des données classées confidentielles sur la nation américaine et ses projets d'investigation. Rien de tangible sur notre existence.

Données : L'ouvrage bénéficie d'une mise à jour complète depuis la fin des années 90 jusqu'à nos jours. Il propose une mini-campagne et deux scénarios. Il est parfaitement compatible avec la 6e édition française de L'Appel de Cthulhu.



GARIMPEIROS !

J'ai eu l'occasion de voir à moins de deux semaines d'intervalle deux films sur le même sujet. Jusque là rien d'exceptionnel, mais quand on sait qu'il s'agit de l'univers des orpailleurs clandestins brésiliens, c'est moins anodin...

Il existe en effet encore de nos jours, au fin fond de la jungle brésilienne ou guyanaise, entre autres, des groupes d'hommes qui vivent ce qu'on a communément appelé « la ruée vers l'or ». Des hommes qui ont abandonné la civilisation pour se lancer à la conquête du précieux métal dans un univers hostile où le

danger vient tout autant de la nature que des autres êtres humains.

Si certains ont choisi la voie de la légalité en achetant ou louant des concessions, voire en travaillant pour de gros groupes miniers internationaux, d'autres ont tenté l'aventure de l'orpaillage clandestin, plus risqué mais plus rémunérateur. Ces hommes (et ces femmes) sont les *garimpeiros*.

Bien loin des clichés du vieillard aux dents en or, il s'agit la plupart du temps de clandestins brésiliens qui savent qu'ils peuvent gagner en quelques mois de quoi se construire une petite maison et assurer la survie de leur famille une fois rentrés au pays, s'ils rentrent un jour. Ce sont des groupes formés par l'occasion et l'opportunité qui s'associent le temps d'une recherche, généralement jusqu'à ce que l'armée ou la police vienne fermer le camp avant de se reconstituer un peu plus loin ou de se faire expulser du pays, ou encore envoyer en prison.

Ces camps de fortunes sont peu équipés et l'exploitation se fait bien souvent manuellement. Par contre, il y règne de la fraternité dans la souffrance et un climat d'entraide.

À côté de ces exploitations, il y a aussi certaines personnes qui ont compris que finalement vivre hors



d'un état de droit avait ses avantages. La propriété d'un objet dépend simplement de l'identité de celui qui porte l'arme la plus puissante. Ces *garimpeiros* tiennent beaucoup plus des *desperados* des westerns que des chercheurs d'or. Lourdemment armés, ils exploitent des zones qu'ils tiennent sous leur coupe militairement. Composés en partie de soldats de fortune et d'hommes de main sans expérience, ils utilisent largement la main d'œuvre clandestine qu'ils n'hésitent pas à exploiter jusqu'au dernier souffle pour finalement ne leur laisser que les miettes des résultats.

Ici, point d'esprit de coopérative, un chef est en place et tient fermement les rênes. Il est celui par qui tout transite et qui tire son bénéfice de tout. Perdus au milieu de la jungle, la moindre chose doit être apportée de l'extérieur par les canaux de trafic du patron. Outre les biens de première nécessité comme la nourriture ou l'alcool, on trouve aussi les filles de joie, indispensables au moral des ouvriers, et la drogue, indispensable aux rendements attendus. Une fois que toutes ces dépenses sont décomptées, il ne reste plus rien aux clandestins qui finissent bien souvent plus pauvres qu'en commençant à travailler pour ces criminels d'un autre âge.

Parfois aussi, les bandes armées profitent de la présence d'exploitations clandestines voire légales mais isolées pour réaliser des razzias avec force coups de feu et meurtres. L'important est d'imposer sa loi et de faire comprendre que cette partie de la jungle leur appartient.

Au-delà du drame humain, l'exploitation de l'or est une industrie particulièrement polluante, en particulier en métaux lourds. Si les sites officiels sont – relativement – contrôlés, les sites clandestins échappent à toute réglementation et empoisonnent littéralement la jungle. Quand on sait que la majorité de ce que les *garimpeiros* consomment est issu de cette même jungle (fruits, animaux, eau potable), on comprend que les conditions sanitaires sont catastrophiques. D'ailleurs, c'est bien plus souvent les traces de pollution qui attirent l'attention des autorités que les exploitations, bien dissimulées dans la jungle.

Mais revenons à nos deux films... Tous deux sont disponibles sur iTunes, comme d'habitude, à un prix de location acceptable... en attendant enfin les locations à 1€ ; mais là je me laisse aller à rêver tout haut !



600 KG D'OR PUR, ALIAS « LES PIEDS NICKELÉS DANS LA JUNGLE »

Avec ce film, nous entrons dans l'aventure version 2010. Un décor de jungle à couper le souffle, une mine d'or qui n'attend que la visite des héros, des hommes d'affaires peu scrupuleux qui finalement mériteraient d'être braqués ... Et nous voilà partis dans une version moderne de Robin des Bois. Pourtant, on en sort très vite.

La belle demoiselle en détresse se révèle être plus une source d'ennuis qu'autre chose. Au milieu d'hommes uniquement intéressés par l'appât du gain, son humanité va faire tout foirer.

Le chef de bande est du genre à avoir tout prévu, sauf un plan B.

L'homme de l'intérieur est tiraillé entre le communisme et devenir rentier.

Le mercenaire est en fait un amoureux transi.

L'expert en explosif est un vieil homosexuel qui ne s'assume pas et qui passe du statut de gars solide à celui de déprimé en quelques secondes.

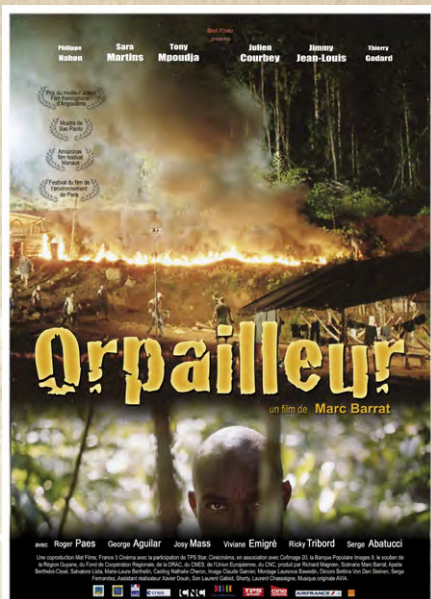
Et voilà notre fine équipe poursuivie dans la jungle par des hommes de main de la mine. Sans moyen de transport, il va falloir transporter l'or à dos d'homme, ce qui est tout bonnement impossible. À partir de là une cascade de mauvaises décisions et de disputes internes va se déverser sur nos bandits au grand cœur (ou grandes poches, vous jugerez).

On passe d'une équipe motivée qui comptait déjà ses millions à un groupe d'hommes perdus, sans espoir. La jungle qu'ils devaient survoler devient un milieu qu'il va falloir traverser. Un milieu qu'aucun d'entre eux ne connaît réellement, un lieu sale, dangereux, malveillant, oppressant. À vous dégoûter de partir en vacances à Cancun au Mexique !

Évidemment, on n'évitera pas le sacrifice du héros, les leçons de morale standard et autres gars sympathiques qui finissent par mourir, tués de façon très méchante par le gars qu'on ne sentait pas depuis le début. C'est du film grand public, pas du cinéma d'auteur ni de genre.

Le film possède néanmoins de superbes pépites pouvant servir à du jeu de rôle :

« Une mine d'or c'est comme un sanctuaire, personne ne peut s'imaginer le violer. S'ils s'en sortent, cela créera



un précédent », comme le dit le responsable officiel de la mine. Cela nous rappelle que certains crimes ne seront jamais oubliés par les gens floués. Même si les héros s'en sortent, ils passeront le reste de leur vie à surveiller leurs arrières, sans aucun repos. Le jeu en vaut-il alors encore la chandelle ?

« Mon or n'est pas légal », dit un garrimpeiros. « Avec moi il va le devenir », dit un négociant suisse. La légalité est avant tout liée à la personne, pas à la situation. Quoi qu'on fasse, il est toujours possible de mettre la loi de son côté, il suffit de trouver les bons arrangements et les bons alliés.

« Une mine d'or c'est une machine à cash. Et ce cash il est redistribué à tout un tas de personnes qui n'apprécieront

pas qu'on vienne se servir dans leur caisse », dit notre expert en explosifs dépressif. Au-delà de ce qui est volé, il y a tout un tas de gens qui peuvent, d'une façon ou d'une autre, en profiter. Ces personnes sont autant d'ennemis mortels auxquels il va falloir échapper.

Pour conclure, je dirais que la morale du film est qu'il est préférable d'être un criminel classique que de se mettre à vouloir voler d'autres criminels... Une belle leçon de choses pour vos personnages, n'est-ce pas ?

ORPAILLEUR, ALIAS « LE 9-3 DANS TA JUNGLE »

Avec *Orpailleur*, on aborde une autre optique. Ici, on balance allègrement entre le drame intimiste et les aventures du 9-3 dans la jungle de ta mère. L'histoire se répartit entre le retour au pays d'un guyanais, Rod, qui a quitté le pays 20 ans plus tôt et son meilleur ami, Gonz, fils d'immigrés portugais, qui va se laisser séduire par la fièvre de l'or.

Alors que le premier découvre que l'or est à la base de la division de sa famille, le second croit avoir trouvé une source d'argent facile. L'un comme l'autre connaîtront la décon-

venue de découvrir que derrière les apparences, la réalité ne lui pas toujours. Rod se découvrira un frère héroïque tandis que Gonz connaîtra la déchéance et les rêves brisés.

Les deux amis seront réunis par le grand méchant de l'histoire, il en faut toujours un, Zpapa. Ce criminel a la mainmise sur sa propre petite exploitation illégale et compte bien remettre au pas les grands frères héroïques et les petits voyous de métropole qui pensaient le voler. Tout ce beau monde va se retrouver dans un combat final avec l'inévitable mort du frère, sitôt retrouvé sitôt perdu...

Pour ce qui est des pépites, en voici quelques-unes :

« *Un vol, un pouce !* », dicit Zpapa juste avant de trancher un pouce de Gonz à la machette après lui avoir fait payé sa « dette » pour avoir essayé de le voler. Ben oui, pourquoi ne pas faire en sorte que le méchant en remette une couche alors que les héros sont persuadés d'en avoir fini avec lui ? Une double peine qui tombe quand on ne s'y attend pas, ça a son petit effet dramatique, non ?

« *T'es un vrai mec, t'es même allé voir les filles* », dicit encore Zpapa pour illustrer la virilité du jeune Gonz. Se payer une prostituée n'est pas une gloire, loin de là... Contrairement





à ce que jouent bien souvent des personnages imprégnés de la testostérone de leurs joueurs. Même dans le milieu criminel, il y a des actes qui sont considérés comme peu glorieux, n'hésitez pas à le faire comprendre à vos personnages.

« *Tu parles pas créole ?* », dit un employé de voirie à Rod qui ne comprend rien aux indications en créole pour retrouver la maison de sa grand-mère. Contrairement à ce que les personnages de JdR vivent, quitter un lieu pendant 20 ans fait de vous un étranger. Si vous ne fréquentez plus un groupe, il finit par vous oublier et vous oubliez ses coutumes et habitudes. Le guerrier en exil depuis 30 ans qui reconnaît les gens dans la rue une fois de retour au pays, personne n'y croit.

JOUER DANS LE MONDE DES GARIMPEIROS

Vos joueurs éprouvent de la lassitude en pensant aux donjons à fouiller ? Vos *runners* ont comme une envie de jungle qui ne serait pas urbaine ? Qu'à cela ne tienne, un petit tour sur « D6 Intégrale » et vous voilà prêt à changer d'ambiance.

Pour cette fois, je vous propose de partir dans la jungle guyanaise à la rencontre d'un sympathique expatrié et de sa petite entreprise qui ne connaît pas la crise. Le but de cette

aide de jeu est de vous faire partager la moiteur de l'endroit, la chaleur des sentiments humains et la froideur de la lame des mercenaires... À prendre avec du recul ou avec de la fuite, c'est selon.

PONCTUALITÉ ET CONFIANCE

– Il est en retard, souffla Carlos à lui même.

– *Si*, señor Carlos, répondit Manuel. Cette simple réponse, ce toilettage social, crispa le français. S'il y avait bien quelque chose que le « señor Carlos », de son vrai nom Charles Goratz, ne supportait pas, c'était ces petits larbins qui vous donnaient de l'assentiment en permanence. « *Si señor* », « *Bien señor* », « *Vous avez raison señor* », etc... Carlos savait déjà qu'il avait raison et qu'il se ferait obéir, lui rappeler sans cesse était une espèce de menace latente, lui sous-entendant que le libre arbitre de l'autre était toujours présent alors qu'il voulait une obéissance sans faille à ses ordres. Il faudrait vraiment qu'un jour il emmène Manuel en balade dans la jungle histoire de se défouler un peu. Malheureusement, cela devrait attendre car, pour le moment, le problème était le retard de l'hélicoptère.

Le bruit commença comme un souffle de vent pour petit à petit devenir le bruit si particulier du ro-



tor d'un hélicoptère. Carlos sourit. Enfin, ils arrivaient. D'un regard, il s'assura que Youri Botchine avait repéré le bruit également. À en croire les signes qu'il faisait à ses hommes, Youri n'avait pas failli et s'était mis en position. Les relations commerciales entre Carlos et monsieur Manson étaient au beau fixe mais on ne savait jamais. Ici, dans le cœur de la jungle guyanaise, un malentendu pouvait facilement dégénérer en bataille rangée dont peu d'hommes sortiraient vivants. La sécurité et ce sens de la survie, voilà ce qui avait permis à Carlos de vivre jusqu'à cette cinquante-huitième année. Ça et une chance d'enfer, il faut l'avouer. Pour Youri, c'était plutôt la force brute et l'absence totale de pitié qui lui avaient permis de faire le voyage des forces spéciales russes en Tchétchénie jusqu'à ce bout de jungle. Quoi qu'il en soit, ils étaient tous les deux des survivants.

Alors que l'hélicoptère se rapprochait, Carlos se remit à penser à sa retraite. Dans son métier, le fait de penser à raccrocher était un signal fort. Cela signifiait qu'on n'était plus de taille, qu'on n'avait plus ce qu'il fallait. Carlos en était conscient. Bien d'autres avaient cru être éternels et n'avaient pas vu les jeunes loups grogner dans leur dos. Leurs carcasses pourrissaient lentement

dans la jungle, quelque part. Mais Carlos n'était pas de ceux là. Pour lui, pas de dernier coup à monter avant de se retirer. Il partirait discrètement, comme il était venu.

Dans l'hélicoptère, Manson transportait l'équivalent d'un million d'euros en diamants destinés à être échangés contre 1,5 million d'or illégal. Le taux était très élevé mais les diamants avaient la particularité de se déplacer très facilement avec quelqu'un qui devait disparaître dans la nature. Comme à l'accoutumée, les clandestins étaient parqués dans leur casemate pendant l'échange entre Carlos et Manson. Si Youri avait bien fait son travail, il y avait cette fois-ci une bonne dose de C4 disposée sous la bâtisse, qui n'attendait plus que la pression du doigt de Carlos pour faire un feu d'artifice onéreux.

L'explosion éliminerait les témoins éventuels ainsi que la plupart des gardes de Carlos. Tant qu'à faire, autant ne pas partager. Il suffirait ensuite à Youri de s'occuper des deux gardes du corps de Manson et le tour serait joué. Carlos et lui pourraient disparaître avec 2,5 millions d'or et de diamants, en plus du million déjà disponible sur un compte off-shore. Une fois arrivés au Brésil, chacun prendrait sa part et Charles Goratz disparaîtrait à jamais. Un plan simple. Le temps que les associés de Manson



comprennent quelque chose, il n'y aurait plus que des ruines calcinées détrempées et un paquet de cadavres non identifiables. Une mise en scène rapide avec les vêtements de Carlos ferait porter les soupçons sur Manson. Tant qu'à s'enfuir avec la caisse, autant passer pour mort et faire porter le chapeau à quelqu'un d'autre.

– La zone est sécurisée, monsieur Carlos

Youri s'était rapproché sans bruit de Carlos pour lui donner l'information.

– Faites comme prévu, Youri.

QUINZE KILOMÈTRES PLUS EN AMONT

– Il n'y a rien après la concession 1345 !

C'est par ces mots que sont accueillis tous les curieux qui se renseignent sur la zone amont de la rivière Camojan. Officiellement, il n'y a effectivement pas âme qui vive au-delà de la propriété de Charles Goratz. Plus haut, ce n'est qu'une jungle insondable, faite des dangers de la nature à l'état brut et d'une zone protégée par les lois écologiques. Il y a bien eu quelques petits curieux qui ont essayé d'aller voir mais la rivière a rapidement charrié leurs restes, visiblement tués par l'attaque d'un quelconque animal sauvage. Étrangement, les douanes ne se sont jamais

vraiment intéressées à cette zone, mis à part un fonctionnaire bien peu zélé qui passe tous les deux ans à la concession pour vérifier qu'ils n'ont entendu parlé de rien et repart aussitôt, trop heureux de laisser derrière lui la chaleur de la jungle pour le confort de la climatisation de son bureau. Il est vrai que Paul Renovois veille à fournir toujours un fonctionnaire bien peu motivé, quand il fait le déplacement, bien sûr.

Mais si d'aventure un inconscient remonte le courant depuis la concession sur une quinzaine de kilomètres, il découvrira très vite que la rivière prend une bien étrange teinte, la teinte habituelle des pollutions au mercure ! Sans doute est-ce dû à la présence du camp Alto Rio, la concession non officielle et très mobile du señor Carlos. Pour le moment, le camp est situé à un coude de la rivière mais une fois la zone prospectée et exploitée, il se déplacera rapidement vers un autre endroit, sans doute encore plus en amont.

Le camp porte bien son nom car il est la dernière construction en amont de la rivière. Pour autant qu'on puisse parler de construction en parlant de ces quatre malheureux baraquements de fortune faits en majorité avec des récupérations des précédentes installations et du matériel arraché à la forêt.



Il y a quatre constructions pour former le camp. La première sert de baraquement aux employés de Carlos. En fait, il s'agit d'un toit et de quelques murs, les lits étant composés de hamacs. Les employés ont juste droit à une caisse individuelle où entreposer leurs maigres possessions. La seconde est celle des hommes de main du patron ainsi qu'un bureau-chambre où Carlos vient passer plusieurs jours tous les mois.

Il y a ensuite une salle commune qui sert autant de bar que de salle à manger ou encore de point de vente des objets du quotidien. Le dernier bâtiment sert d'infirmerie et, le premier et troisième mardi de chaque mois, Carlos fait venir des filles depuis Camopi pour détendre ses employés.

Il y a aussi une espèce de fosse un peu plus loin dans la jungle. Elle sert à punir les employés qui se montreraient indécents. Généralement, le passage par la fosse est un aller simple car survivre dans cette auge relève de l'exploit. C'est également ici qu'on retrouve certains curieux qui auraient imaginé pouvoir explorer la région sans l'accord de Carlos.

DRAMATIS PERSONNAE

CHARLES GORATZ

Cet ancien tenancier de bar de la région bordelaise est devenu une petite légende locale. Alors qu'il avait 45 ans, divorcé sans enfants, et qu'il tenait un petit bar dans la périphérie bordelaise, Charles ne s'était jamais vraiment fait remarquer.

Il avait bien trafiqué deux trois briques ici et là, principalement pour rendre service à des amis. Il avait aussi hébergé dans une vieille maison du Périgord des amis d'amis qui avaient besoin de se mettre un peu au vert pendant quelques temps mais toujours sans poser aucune question. Si Charles aimait fréquenter des personnes peu recommandables, il ne se voyait pas devenir un criminel pour autant. Le frisson oui, la prison non, c'était sa devise. Plusieurs fois inquiété ou interrogé, il n'avait jamais rien lâché et s'en était tiré.

C'est à 45 ans qu'il fit la connaissance d'un ancien militaire, Francky, qui lui parla pendant des heures de la Guyane, de la jungle, des filles du sud, des fleuves immenses et surtout de l'or à ramasser si on sait y faire. Le beau stéréotype du *loser* en fin de parcours, ce Francky. Un jour, il lui annonça qu'il quittait la métropole pour ne plus jamais y revenir et lui



donna le nom et l'adresse d'un petit bar à Cayenne, au cas où il passerait un jour par là faire la fête. Et Charles se retrouva à nouveau derrière son zinc.

Cette même année, il découvrit qu'il était atteint d'un cancer du colon. Vu son âge, les chances étaient maigres mais on ne sait jamais... Opéré dans l'urgence, il décida de tout laisser tomber une fois sorti de l'hôpital. Il avait eu la révélation de sa vie : si c'était pour finir derrière son zinc à écouter des ivrognes, autant goûter au soleil dont lui avait tellement parlé Francky. En moins de deux semaines, il avait tout bazzardé et avait un billet pour Cayenne.

Sur place, il essaya de reprendre contact avec son « ami » mais il découvrit qu'il était décédé entre-temps. Le contact du troquet prit Charles pour un ancien frère d'armes de Francky et lui proposa un petit boulot. Pour une raison inconnue, Charles accepta et se présenta comme Carlos Moron, ancien parachutiste. Les petits boulots se succédèrent puis vint la période de travail pour des trafiquants d'or. Cinq ans et un dramatique accident de jungle plus tard Carlos se retrouvait l'unique propriétaire d'une concession minière légale et d'une sympathique petite installation qui l'était beaucoup moins.

Depuis huit années, Carlos mène sa barque contre vents et marées, ce qui en fait un survivant ; de son cancer, aucune nouvelle...

YOURI BOTCHINE

Fils d'un ancien officier de la marine soviétique, il a été engagé très tôt dans les jeunesses du parti. bercé par le patriotisme soviétique et une certaine conception de l'honneur, il est rapidement remarqué par les autorités et suit un parcours tout tracé au sein des forces armées. Son caractère bien trempé lui vaut néanmoins des remontrances et des mesures disciplinaires. Il est tout logiquement orienté vers les forces spéciales et c'est finalement dans les *spetsnaz* qu'il se découvre une vocation.

Le début de la guerre en Tchétchénie lui offre l'opportunité d'y faire ses preuves. Pourtant un soir qu'il revient de mission avec ses hommes, ayant atteint le grade de colonel entre-temps, sa patrouille subit un violent assaut et il perd la moitié de ses soldats. Il réussit néanmoins à décrocher et met deux jours à revenir à sa base, perdant encore une partie de sa section au passage. Finalement, il réussit à s'emparer d'un véhicule après avoir éliminé ses occupants et revient derrière les lignes russes. C'est pour y découvrir qu'il a en fait éliminé un groupe d'infiltration russe



qui passait la ligne de front déguisé en rebelles. Une dépression s'ensuit et il est démobilisé.

Youri passe donc du statut de héros de la patrie à celui d'homme de main de la mafia russe en quelques mois. Il finit par se retrouver en Guyane à assurer la sécurité d'un transfert de fonds quand il rencontre le señor Carlos qui lui offre un emploi digne d'un colonel.

Il n'est depuis jamais retourné en Russie.

PAUL RENOVOIS

Fonctionnaire de la douane française expatrié en Guyane, il n'a jamais pu se faire à l'éloignement de la métropole. Heureusement, il a découvert que certaines substances lui permettaient de bien mieux supporter la chaleur et la région. Des substances dont le prix dépasse de loin les capacités financières d'un petit employé comme lui.

Mais si Paul n'a pas les moyens, il a les informations qui peuvent lui donner les moyens. Il est en effet chargé de l'organisation logistique des différentes interventions des douanes françaises, en particulier pour tout ce qui relève des clandestins et des exploitations illégales. Avec de telles possibilités, il a rapidement fait la connaissance de Carlos et s'est fait un nouvel ami. Le genre d'ami qui

est là quand vous en avez besoin – et en liquide.

Depuis près de six mois il sert d'indicateur pour Carlos et ses associés mais Paul a remarqué des bruits suspects sur sa ligne professionnelle. Il est persuadé que ses petites activités annexes ont été mises à jour par la police et qu'une arrestation lui pend au dessus de la tête. Il a donc demandé sa mutation en métropole qui a été étrangement acceptée sans poser de questions.

Il ne lui reste plus qu'à prévenir monsieur Charles de son départ imminent, à moins qu'il ne décide de lui faire la surprise depuis Paris...

BRAD MANSON

Cadre de sécurité de la Southampton Mining Inc., ce jeune aventurier de 34 ans a été transféré aux installations de Régina en Guyane. Il a rapidement réussi à assurer à la mine une réputation de sécurité sans faille. Se reposant sur le soutien des autorités locales ainsi que sur une équipe solide, il a permis une augmentation de la production et une hausse du titre de la société.

Un jour il a été contacté par le directeur de l'installation, Perry Mawl, qui lui a parlé des difficultés rencontrées avec les autorités, des aléas du marché et autres petites contrariétés. Il en a profité pour demander à

Brad s'il aimerait se faire un complément de salaire avec des heures supplémentaires en freelance pour la mine. Il commença donc à surveiller des transferts de colis entre la mine et des concessions indépendantes, celles-ci revendant l'or à un prix légèrement inférieur au marché mais sans prendre les risques liés au transport.

C'est ainsi qu'il fait la connaissance de Carlos alors qu'il allait récupérer la production de sa concession. Il comprend rapidement que les quantités d'or vendues par Carlos dépassent la production qu'il pourrait

espérer, il s'agit donc d'or venant de sources non-officielles qu'il blanchit au passage.

Brad décide de tout raconter à Perry qui, contrairement à ce qu'il espérait, prend plutôt bien la chose vu qu'il est déjà au courant ! C'est d'ailleurs lui qui a mis en place l'accord. Perry réussit à persuader Brad que c'est la façon la plus humainement acceptable d'éviter que la criminalité organisée ne mette la main sur l'or.

À moitié convaincu mais remercié par une forte somme, Brad s'est mis au travail et est maintenant en charge de toutes les récupérations.





SANDRINE VANBRUGGEN

Militante écologiste belge, Sandrine Vanbruggen ne vit que pour les papillons. Cette passion dévorante en a fait une personne seule mais indépendante. Elle a déjà parcouru une bonne partie du globe à la recherche de précieux lépidoptères. Ses photos ont fait d'elle une experte dans le monde fermé des passionnés des papillons. Selon ses recherches, il existerait au sud de la rivière Campojan une zone propice à l'existence de certaines espèces rares, voire d'autres qu'on croyait disparues. Elle se base sur un obscur dessin réalisé il y a presque deux siècles par un entomologiste amateur qui avait cartographié une partie de la rivière.

Malgré ses demandes répétées, elle n'a pas reçu d'autorisation d'accès à la zone alors qu'elle sait pertinemment que des pirogues y circulent vu qu'elle a recoupé les dires de plusieurs « employés » de Carlos de passage à Campino. C'est décidé, elle va tenter sa chance. Elle a bien essayé de persuader le vieux Carlos mais, mis à part une visite de sa chambre, il ne lui a rien proposé de concret. Il faut juste qu'elle réussisse à persuader certains de l'accompagner car ce n'est pas le genre de balade qu'on fait seule.

SYNOPSIS

ACTION DIRECTE

Les personnages font partie d'un groupe écologiste qui a organisé un voyage de sensibilisation des populations locales aux problèmes de pollution engendrés par l'exploitation de l'or. Pour le moment, leurs préoccupations n'ont pas trouvé d'écho dans la population locale et encore moins dans les personnes qui exploitent la forêt.

C'est décidé, il est temps d'agir ! Direction l'amont du Campojan, histoire de faire une petite visite surprise à la concession 1345, voire de saboter ses installations, histoire de faire passer le message écologiste. Bon, d'accord, il y a un gros risque de finir au Alto Rio à servir de main d'œuvre servile mais tout ça ce ne sont que des superstitions locales, on est au XXI^e siècle et les bagnes clandestins, ça n'existe pas !

LE POIDS DE L'EAU

Les personnages sont actuellement employés par un petit boutiquier local, histoire de se faire un peu d'argent de poche durant une année sabbatique à visiter la planète. Un jour, une des pirogues chargée de faire les livraisons ne rentre pas. Le lendemain, la gendarmerie prévient

le propriétaire qu'elle a été retrouvée en amont du Campojan sans son livreur. Visiblement, la pirogue a été attaquée par un crocodile et le livreur a dû servir de repas. Vu que la livraison était due pour le señor Carlos, il va falloir l'assurer et rapidement...

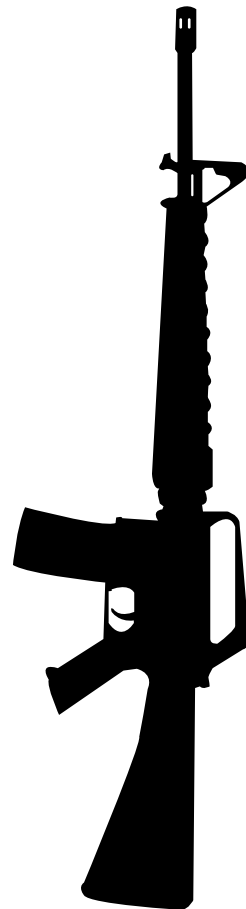
Pourquoi ne pas demander aux personnages de s'en charger et de découvrir le gentil monde de l'orpailleur légendaire local... À condition bien sûr que la disparition du livreur n'ait pas été volontaire et que les personnages ne s'intéressent pas de trop près à la fosse et à la personne qu'elle contient...

PULITZER

Les personnages sont des reporters freelances. Ils ont fait un voyage discret jusqu'à Camponi avec le but clair de réaliser un reportage choc sur l'or et la vie dans ce western moderne qu'est devenue la jungle guyanaise. Depuis plusieurs jours, ils traînent dans différents bars, tentant d'approcher des *garimpeiros* en vadrouille. Ce soir, ils ont rendez-vous avec un vieux du nom de Carlos. Visiblement, l'homme cherche des hommes dans la force de l'âge pour l'aider dans sa concession. Selon les sources des personnages, le fameux Carlos n'est pas très clair et de forts soupçons pèsent sur le fait qu'il fasse également de l'exploitation illégale.

Si les personnages réussissent à se faire embaucher, il y a de grandes chances qu'ils apprennent l'existence d'Alto Rio. Il est possible de partir y travailler. Les gains sont meilleurs mais les gardes ont tendance à fouiller les affaires des « employés » régulièrement et gare à celui qui cachera un téléphone satellite ou un appareil photo, la fosse l'attend...

ROMUALD « RADEK » FINET



ELRO LES BONSTUYAUX 1

POUR LA PETITE HISTOIRE

Bonjour, je m'appelle El et je suis rôliste.

Ah, ça fait un peu « alcooliques anonymes », dit comme ça... Ne vous inquiétez pas, je ne suis pas là pour vous faire arrêter le jeu de rôles... Au contraire ! Je joue aux jeux de rôle depuis aussi loin que remontent mes souvenirs, et je suis né avec la première parution du jeu de rôles *L'Appel de Cthulhu*... J'ai quelques tables de jeu régulières, en tant que joueur et meneur, et je n'ai aucune intention d'arrêter.

Et ça tombe bien. Dans cette rubrique (qui sera, je l'espère, récurrente), on va parler de ce qui nous rassemble tous : le jeu de rôles. Pas un jeu de rôles en particulier, mais le jeu de rôles en général. Pour faire clair, c'est un peu une rubrique de conseils, pour les débutants comme pour les plus aguerris.

Qui suis-je pour pontifier sur la « bonne » façon de jouer ? Vous auriez raison de vous poser la question. D'abord, je refuse de croire qu'il y a une « bonne » façon de jouer : il y

a votre façon de jouer, celle qui vous plaît à vous et à vos amis autour de votre table. Je ne ferai ici que proposer des trucs, des astuces, des façons de faire, tant aux joueurs qu'aux meneurs de jeu. Tout ce que je vais vous raconter n'a pas besoin d'être suivi à la lettre. Prenez ce dont vous avez besoin, ce qui vous intéresse, et laissez le reste : c'est ainsi que vous ferez vôtres ces conseils, qui ne sont que le fruit de mon expérience.

À tout seigneur, tout honneur... Je m'adresserai d'abord aux joueurs, les plus nombreux. Je me propose aujourd'hui de vous parler d'un point assez important en jeu de rôle : le background des personnages.

D'abord, à quoi ça sert, un background ? Eh bien, ce n'est pas simplement là pour faire joli, pour faire classe, ou pour faire « théâtre », en dépit de ce que pas mal de MJ et de joueurs peuvent penser. Tout cela, ce sont des effets secondaires du background, qu'il soit bon ou mauvais. En fait, c'est très simple... Les caractéristiques de votre personnage, les valeurs chiffrées sur la feuille, c'est ce que le personnage peut faire, ses capacités. Le background, c'est tout le reste.

Je m'explique : les chiffres, c'est la partie « jeu », le background la partie « rôle ». Les deux sont essentiels. Ce n'est toujours pas clair ? Bon...

Le background, ce n'est pas simplement la description de ce qui s'est passé avant que ne débute le scénario. C'est le rôle de votre personnage, ce qui permet de savoir comment et pourquoi il va réagir de telle ou telle manière. Ses expériences passées en font partie, mais cela ne se résume pas à ça.

Profitions-en pour dissiper les idées reçues : il n'y a rien de mal à faire du « *powergaming* ». Il n'y a rien de mal à avoir un background sommaire, du style qui tienne sur un timbre-poste. Il n'y a rien de mal à choisir pour son personnage un rôle classique, voire cliché, facile à jouer. Il n'y a rien de mal non plus à élaborer une histoire compliquée pour la vie de son personnage, ni à prendre son rôle très au sérieux. Tout dépend de comment chacun s'amuse à *votre* table, avec *son* personnage, voilà tout ! L'essentiel, c'est d'arriver à ce que chacun ait un vrai rôle dont le maître de jeu puisse se servir, non pas pour piéger les joueurs, mais pour créer des histoires passionnantes qui les impliquent au premier chef.

Et, soyez-en certain, chaque personnage a un background. Consciemment ou non, chaque joueur voit son personnage d'une certaine manière, sait comment il réagirait dans telle ou telle situation, et possède une liste de choses que son personnage ferait ou



ne ferait pas. C'est ça, le background. Il faut juste y réfléchir un peu.

La plupart des gens pensent qu'un background est un texte écrit racontant l'histoire du personnage et ses « *origines secrètes* », comme pour un super-héros... C'est parfois vrai (ou ça peut en faire partie), mais pas toujours. Beaucoup de MJ insistent pour que les personnages aient tous un background écrit, et c'est plus ou moins bien accepté par les joueurs... Beaucoup des joueurs ont en effet un point de vue bien arrêté sur ce qu'ils appellent le BG. Certains voient ça comme une corvée, et ceux-là bâclent un truc qui colle aux chiffres de la feuille de personnage. D'autres joueurs, au contraire, adorent ça... Ils écrivent un véritable roman avec introduction, développement, et fin dans le soleil couchant ! La quantité prime souvent, hélas, sur la qualité. Quant à moi, je suis d'avis que nous jouons à un jeu. N'est-il pas de notre devoir d'en éliminer les tâches rébarbatives, ou tout au moins de les rendre intéressantes ? Il faut en



tout cas éviter les deux extrêmes ci-dessus. Dans le premier cas, le personnage n'a aucun élément ou événement exploitable par le MJ (du moins qui ne soit pas un cliché), c'est une silhouette en carton qui ne fait que fournir une image à une machine pour jeu vidéo. Dans le second cas, le roman du personnage est si complet qu'il est une œuvre à part, complètement séparée de tout scénario. Comment exploiter ce château en Espagne pour un MJ ? C'est trop long, c'est inutile, les trois quarts n'interviendront jamais en jeu...

Je me souviens d'un background écrit pour un certain personnage d'un certain jeu de rôle vampirique... La première page (sur quatorze !) détaillait, entre autres, le petit déjeuner du PJ avant qu'il ne devienne un vampire. Et puis il y avait une histoire de fromage, comme quoi il n'aimait que ceux à pâte dure ; ensuite, les trois quarts de la chose relataient des épisodes de la petite enfance du personnage... pour finalement montrer que tous les gens décrits étaient morts, et tous les lieux détruits. Excusez-moi mais, en tant que MJ, *qu'est-ce que j'en ai à faire ?* Il eut été aussi simple de dire « Tout ce qu'il connaissait a été détruit »... Non ?

Même si vous écrivez très bien (et il y a de fortes chances pour que ça ne soit pas le cas ; ne nous leurrions pas,

n'est pas Terry Pratchett qui veut), le background n'est pas un devoir à rendre. Vous n'êtes pas noté à la copie-double, et votre MJ n'est pas là pour corriger des copies du bac. En tout cas, en tant que maître de jeu, si j'ai besoin de chercher au milieu de trente-six mille paragraphes au style douteux pour trouver les petites « graines » qui vont alimenter mes scénarios et impliquer le joueur, je vais probablement louper pas mal de choses.

Alors que faire ? Comment crée-t-on un background pour un personnage de jeu de rôle ?

Pensez « points clés ». Bien sûr, ce que vous allez écrire et la façon dont vous allez le faire dépendent hautement de vos goûts, de ce que votre MJ vous demande, et du jeu auquel vous allez jouer. Mais il y a quand même un certain nombre de points communs à tous les backgrounds pour tous les jeux. Ce sont sur ces points que j'insiste, et ce sont ces points dont je me sers d'instinct depuis toujours en tant que MJ.

Voilà ce que je recherche dans un bon background, par ordre d'importance :

– UN CONCEPT

– UNE DESCRIPTION

– DES ÉVÉNEMENTS IMPORTANTS



– **DES MOTIVATIONS**

– **DES INTENTIONS**

– **DES RELATIONS**

LE CONCEPT

C'est la nature du personnage, quelque chose qui renseigne tout de suite sur ce que le joueur veut jouer. Par exemple, « ancien flic plein de rancœur », « sorcier avide », « chevalier valeureux » ... Rien de compliqué. Et n'en mettez qu'un seul, sinon c'est trop compliqué à jouer. En principe, ça peut même suffire, comme BG... Eh oui ! En fait, l'une des raisons pour lesquelles on devrait tous réfléchir au moyen de résumer son perso en une phrase, comme ça, c'est que cela nous met en face des traits majeurs du personnage, ceux que l'on aura à cœur de jouer à la table. Pour le maître de jeu, c'est aussi une indication de la façon dont réagit le personnage dans telle ou telle situation : c'est idéal.

LA DESCRIPTION EST ESSENTIELLE

Bien entendu, il faut décrire le personnage physiquement, au moins succinctement (les dessins et les figurines sont toujours appréciées), ne serait-ce que parce que ça donne de la couleur... Mais ça ne se limite pas à cela. Il est intéressant de montrer comment le joueur voit le personnage, comment le personnage se

voit lui-même, et comment il est vu. Il s'agit autant des vêtements qu'il porte, que de la couleur de ses yeux, que de sa manière d'être, certaines de ses habitudes marquantes... Pas forcément juste un tic de langage ou ce qu'il aime manger (c'est sans intérêt, on l'a déjà dit !) ; mais les choses importantes. Pas besoin d'en faire des tonnes non plus. C'est important parce que ça aide le joueur à incarner le personnage, à se mettre dans le rôle, et le MJ à l'insérer dans le monde de campagne.

LES ÉVÉNEMENTS IMPORTANTS

Ils viennent ensuite, car ils aident à déterminer les motivations du personnage. Il ne s'agit pas ici de raconter par le menu la vie du personnage (quel intérêt pour le MJ de les lire ?), juste les faits qui ont changé la vie du personnage. Il en suffit de peu... Les grands héros n'en ont d'ailleurs vraiment pas beaucoup. Prenez Batman : le meurtre de ses parents a changé sa vie, l'a mis sur sa voie et lui a fourni ses motivations. Selon les auteurs, il existe plusieurs versions de cet événement, mais c'est toujours plus ou moins le même, court et brutal. C'est un bon exemple : pas besoin de faire trop long. Les détails importent peu, seulement la manière dont cela affecte le personnage.



LES **MOTIVATIONS** SONT LIÉES AU RESTE

La plupart viennent à l'esprit automatiquement en lisant ou relisant les événements importants. Elles sont la clé d'un bon background, parce qu'elles aident le joueur (et le MJ) à savoir où va se diriger le personnage si on le pousse de telle ou telle façon. Par exemple, si le personnage est motivé par l'avarice, il se lancera dans une mission s'il est bien payé... Les motivations peuvent être aussi vagues ou aussi précises que le souhaite le joueur. « Il croit en la justice pour tous » marche aussi bien que « Il recherche l'assassin de sa sœur ». L'important, c'est que cela donne instantanément au MJ qui le lit une idée du genre d'histoires que le joueur veut vivre avec son personnage... Et ça, c'est inestimable.

LES **INTENTIONS**

Un point très lié au précédent, ce qu'on pourrait appeler (faute d'un meilleur terme) les intentions du personnage renseigne le MJ sur ce que le joueur compte faire du personnage plus tard... Ou ce qu'il ne ferait pas. Il est important pour le joueur comme pour le MJ d'avoir une idée de ce que le personnage va faire, parce que personne n'est figé dans le temps. Le personnage a-t-il un plan de carrière ? Au contraire,

improvise-t-il ? Est-ce qu'il hésite à tuer autrement que pour se défendre ? Est-ce qu'il y a certaines choses qu'il respecte, dont il se fiche ? Tout ceci permet d'éviter le fameux « Mon personnage refuse d'aider/de tuer/de travailler pour... » Et permet aussi au MJ de créer des dilemmes intéressants pour ses joueurs ! Dernière clé, il est important d'écrire qui le personnage connaît, ou a connu, qui il aime et qui il déteste.

CE SONT SES RELATIONS

Trop souvent, un personnage de jeu de rôle est une île, et n'a, contre toute vraisemblance, rien ni personne en dehors des autres personnages du groupe d'aventuriers... alors même qu'il ne les connaît souvent pas au début de leurs aventures ! Le « cavalier solitaire » est un archétype courant parce qu'il semble cool et reste très pratique pour ceux qui n'ont pas d'idées. C'est une opportunité perdue : tout le monde a un passé, a grandi, a une famille, des amis, peut-être même des serviteurs, des collègues, des animaux... Et aller délivrer un ami, travailler pour lui ou se faire trahir, c'est une bonne histoire. C'est tout ? Oui, c'est tout. C'est déjà beaucoup.

Idéalement, tout bon background comprend ces six points, plus ou moins développés, ce qui peut

prendre... à peine six phrases ! Est-ce qu'il faut que ça soit écrit ? Pas forcément. Il faut que ces points soient cohérents les uns avec les autres, et que le joueur en ait discuté avec le MJ au préalable. Ne notez par écrit que si vous voulez garder une trace de cette histoire, ou si vous avez peur de ne pas vous souvenir de tout, notamment des noms ou des dates, ou des événements qui pourraient intervenir dans de futurs scénarios.

Si un ou deux de ces points ne sont pas très détaillés, voire absents, c'est intéressant aussi : il est souvent plus amusant de découvrir certaines choses à propos de son personnage alors même qu'on est en train de le jouer, voire d'inventer en cours de partie. Mais il faut que ce soit volontaire... Que le joueur laisse sciemment certaines choses de côté. Il peut être intéressant d'avoir quelques blancs à remplir pendant le jeu, que ce soit le MJ ou le joueur, ou les deux, qui s'y collent. Et puis, j'ai vu quelquefois une bonne idée sur le papier se révéler compliquée à jouer plus tard... Enfin, parfois, les bonnes idées ne viennent qu'à la table de jeu.

À mon avis, le « fluff »*, on peut toujours en pondre au kilomètre, mais ce n'est tout simplement pas la peine. Moi, je trouve beaucoup plus amusant de jouer avec un background clair et simple qu'avec une histoire ar-

tificielle qui n'est là que pour « expliquer » la feuille de perso, ou quelque monstruosité gongoriste pleine de conflits émotionnels de lycéenne greffés sur de grands elfes dégingandés, pâles et imberbes, de préférence en manteau de cuir noir à la *Matrix*... Après, vous faites ce que vous voulez.

* Provenant en droite ligne de l'anglais « fluff », la peluche, la fourrure, et de « to fluff », redonner du gonflant à quelque chose, le « fluff » est en français comme en anglais tout ce qui n'est pas « squelette » et « mécanique » dans un jeu... Autrement dit, l'histoire, le background, l'environnement visuel, l'atmosphère. Il est à noter que le « fluffer », c'est pornographique, et c'est complètement autre chose...

ELRO





LE D26



Il y a quelques mois de cela a eu lieu la grande réunion annuelle du Studio09... Je pensais surnoisement n'y venir que pour jouer et manger les lasagne de la chère et tendre d'Intylzah mais je me suis fait piéger et j'ai du masteriser un scénario one-shot.

Grand fainéant devant l'Éternel, je n'avais bien évidemment rien préparé et surtout pas fait de fiches de personnages. J'ai donc du improviser un scénario sur le pouce. Heureusement, je garde toujours une botte secrète : le D26...

Ce n'est pas un dé à 26 faces, bien évidemment, mais une façon de jouer rapide et sous tension.

Ce système se base sur plusieurs idées aussi subjectives que personnelles :

Le hasard n'est qu'une question de statistiques. Alors pourquoi vouloir en mettre partout ?

Un MJ n'a pas à lancer de dés, déjà qu'il fait la majorité de la conversation.

Les fiches de perso, ce n'est pas pour les one-shots.

Un dé 6 c'est bien suffisant à lancer sinon on finit par se faire des tendinites.

Si le perso n'est pas supposé réussir facilement, il lance un D6.

Si le perso n'est pas supposé réussir tout court, pas la peine de lancer un dé (sauf pour faire croire l'inverse au joueur).

Les points de vie c'est dépassé.

Prendre un risque ça doit aussi mettre un peu de soi en jeu, sinon c'est juste lancer un dé (voir règle 1).

Si les blessures ne sont que passagères, elles ne servent à rien.

Ce ne sont pas les réussites qui comptent mais les échecs évités de justesse.

Si un joueur n'est pas capable de jouer un perso, ce n'est pas que le joueur est nul, c'est que le perso est un fumiste et n'a pas les capacités dont il se vante.



Fort de ces concepts remettant en cause l'ordre de l'univers, je me suis donc lancé dans un système très personnel révolutionnaire qui fera de moi un homme riche et célèbre, un élu quoi (c'est ce que m'a affirmé maman en tous les cas).

Donc, pour jouer au D26, il faut un D20 par joueur plus un D6 pour toute la table.

Le D20 représente l'énergie du personnage. C'est un mélange entre ses points de vie, ses points de bonus et ses capacités spéciales. S'il est blessé, il perd des points. S'il tombe à 0, il est mort, ça c'est du classique. Par contre, le joueur peut volontairement dépenser des points de son D20 pour les ajouter aux résultats de son D6. En fait, le personnage donne une part de lui-même dans l'action, se rapprochant de sa fin mais en assurant sa réussite. C'est cruel, je sais, mais c'est moi le MJ...

Pour récupérer des points, le personnage va devoir généralement mettre à mal son organisme (drogue, stimulants) et donc récupère des points qui disparaîtront petit à petit dans le temps. En gros, il recule pour mieux sauter. Ici, plus rarement, il agira sainement (repos, soins) mais charge au MJ de ne pas lui en laisser le temps.

Alors, passons au second dé, le fameux D6 si injustement enfermé dans sa boîte de Monopoly.

C'est le dé de tous les doutes, le dé de tous les risques : 6 faces, 100 % de probabilité. Cela fait 16,5% par face...

Maintenant, imaginons John, un ancien bérét vert, blessé à la jambe en Irak par une mine et qui est soumis à des visions incessantes de la mort de ses compagnons d'armes. On peut s'attendre à ce qu'il soit encore capable de se servir d'une arme comme un professionnel et de réussir les tirs les plus difficiles. Il ne lancera le dé que s'il tentera vraiment quelque chose d'exceptionnel (tir de précision à longue distance). Par contre, sa blessure doit l'empêcher de courir rapidement, voir peut le lancer à intervalles réguliers peut-être au point de l'interrompre dans une tâche.

Les visions macabres qui le hantent doivent sûrement agir sur lui comme un inhibiteur puissant. Il va devoir dépasser ce blocage pour pouvoir libérer son potentiel de combattant et ainsi se révéler être un professionnel du combat et de la mort violente.

Le MJ n'aura donc qu'à définir les principaux traits des personnages des joueurs, toujours des « pré-tirés » (vu qu'il n'y a rien à tirer).



À partir des quelques lignes écrites par le MJ, ce sera aux joueurs de donner de la profondeur à leur personnage en justifiant leurs capacités. Par contre, à chaque aptitude « révélée » doit s'associer une faiblesse. Par exemple, Paul Dauten, linguiste émérite de l'université de Strasbourg, est sûrement capable de traduire un texte ancien écrit dans une langue très peu connue... Par contre, la lecture de ces textes a abîmé ses yeux et il ne peut rien faire sans ses lunettes. S'il les perd, autant dire qu'il est aveugle.

Raphaël Sanchez, mariachi de talent, est capable de séduire n'importe quelle femme avec quelques regards embrasés et sa voix si mélodieuse. Par contre, il attire immanquablement toutes les brutes qui veulent casser du minet et aura la fâcheuse habitude de provoquer de la jalousie plus ou moins violente.

C'est le joueur qui choisit sa capacité ou son défaut mais c'est le MJ qui choisit sa Némésis.

À partir de là, le joueur lance un D6 quand il tente quelque chose de pas gagné d'avance. Le niveau de difficulté est évalué secrètement par le MJ en se basant sur l'action en cours et sur les informations qu'il a du personnage. Si le joueur ne décrit pas en détails ce que fait le personnage,

on considère qu'il fait une action basique. Ce système est purement subjectif.

Par exemple, Dauten essaie de lire un étrange parchemin écrit dans une langue qu'il ne connaît pas... Si Dauten décide de se consacrer à une recherche de similitudes avec des langues qu'il maîtrise, on considère qu'il réussit au bout d'un certain temps. S'il se lance directement, il devra lancer un D6 avec un résultat supérieur à 1. Cela illustre qu'il y a quand même une petite chance qu'il ne réussisse pas.

Alors que John est en train de fouiller un appartement, dos à la porte d'entrée, un agent étranger essaie de le surprendre. On considère qu'une personne comme John est suffisamment entraînée pour ne pas se laisser avoir de la sorte. Par contre, il ne voit pas ce qui se passe derrière lui. Le joueur n'ayant pas précisé que John avait son arme en main, il n'aura pas ce bonus. À vue de nez, John lance un D6 avec 3 chances sur 6 de se rendre compte de l'attaque.

S'il n'avait pas tourné le dos à la porte, il était impossible de le surprendre au vu de son cursus militaire.

Pour les dégâts, les personnages ont un niveau de 20 au départ. Les PNJ, eux, seront éliminés par une ou plu-

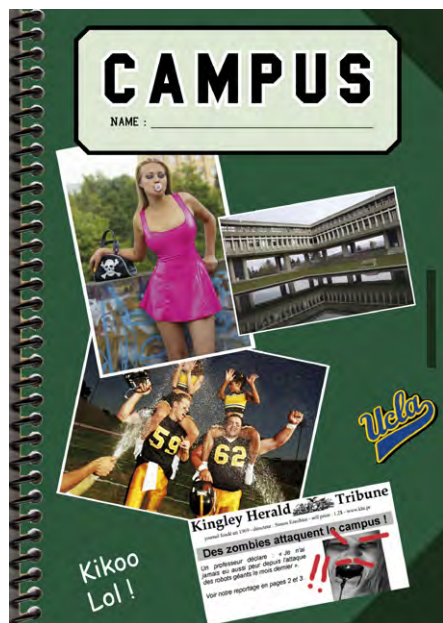
sieurs attaques réussies pour les plus basiques et aura un maximum de 10 points pour les principaux. Faites simple, prenez la différence entre le résultat du dé et le niveau du test. À défaut, une base de 2 ou 3 est suffisante.

Le but du D26 est de proposer un système permettant de jouer immédiatement, sans doute des personnages au départ très stéréotypés, mais qui prendront de la profondeur au fur et à mesure que les joueurs les feront agir. D'ailleurs si un personnage créé en D26 devait vivre de nouvelles aventures, je vous conseille de lui créer une fiche dans

un système qui lui permettra d'évoluer. On vous a déjà parlé du « D6 Intégral » au fait ?

ROMUALD « RADEK » FINET





UNE CULOTTE D'ENFER : UNE AIDE DE JEU POUR

CAMPUS

Une culotte d'enfer est une aide de jeu à deux temps. Dans une première partie, vous trouverez une nouvelle littérature. Dans une seconde partie, nous vous donnons toutes les clés pour adapter cette nouvelle dans une partie de jeu de rôle.

ENJOY !

Il n'était pas loin de 22h quand Maggie sortit enfin de l'interminable dernier cours de sa journée. La nuit était tombée. « Avant », la jeune femme aimait se promener sous les étoiles sur le campus. Mais tout avait été chamboulé par la mort horrible du professeur Parxton. À cette évocation, elle frémit de peur. Même si on avait arrêté le meurtrier, une aura d'anxiété, de terreur, flottait encore sur le campus. L'étudiante pressa le pas.

Maggie arriva au lieu le plus angoissant de son parcours car elle était maintenant seule. Les rares étudiants qui l'avaient accompagnée depuis la sortie de l'amphi n'empruntaient qu'une portion commune du chemin. Ils avaient bifurqué ensuite vers d'autres bâtiments. Elle, elle devait rejoindre le 5B, le plus éloigné des internats. Un choix épineux s'offrait à elle. Soit elle continuait sur le chemin balisé de lumières et *a priori* plus rassurant, mais elle mettrait bien plus de temps pour atteindre sa chambre. Soit elle suivait son habitude et coupait par le parc buissonneux et arboré, très faiblement éclairé, mais avec l'avantage d'arriver bien plus vite. Maggie prit une grande inspiration, serra les poings et se décida.

Elle s'engagea alors à grandes enjambées sur la pelouse moelleuse, suivant le chemin sauvage que des générations d'étudiants avaient creusé malgré l'acharnement des jardiniers à entretenir cette partie du gazon.

Maggie en était à penser que la direction aurait mieux fait d'officialiser ce chemin quand un choc violent la projeta au sol. Une masse énorme venait de lui tomber sur le dos, la plaquant face contre terre. Son visage était littéralement enfoncé dans l'herbe fraîche. Elle voulut hurler, mais elle ne fit qu'aspirer herbe et terre. Elle essaya bien de se débattre mais elle sentit un autre poids l'immobiliser au niveau de son bassin.

C'est alors que l'horreur se fit pleinement. Des mains avaient saisi les bords de sa jupe et tentaient de la lui retirer. Elle battit furieusement des jambes, certaine à un moment d'avoir touché son agresseur. Mais très vite les mains reprurent leur besoin, tirant le tissu, s'acharnant malgré ses gémissements et ses ruades à lui retirer sa jupe d'été. Aucune voix, aucun dialogue, ni grognement ne venait lui permettre de comprendre ce qu'on lui voulait, même si avec horreur, elle se doutait de ce qui l'attendait.

La jupe légère finit par céder et glissa le long de ses jambes. Les mains s'attaquèrent alors à sa culotte. Maggie

hurla dans le gazon, des larmes coulant de ses yeux. Ils n'avaient pas le droit de lui faire subir ça. Elle ne le méritait pas.

La culotte fut retirée plus rapidement encore que la jupe, Maggie ayant quasiment abandonné la lutte. Elle était secouée de sanglots, dans l'attente de l'inéluctable. Soudain les poids sur son corps disparurent. Il y eut un bruit de course. Maggie se retourna alors violement, hurlant sa terreur et son humiliation. A travers les larmes qui inondaient ses yeux, elle ne put que constater la disparition de ses agresseurs. Seule l'agitation des branches des buissons sur sa gauche prouvait encore leur existence.

Alors, assise sur l'herbe, serrant sa jupe contre elle, elle se laissa aller à pleurer et à crier.

* * *

On arrête ! C'est bon, les gars... On arrête... J'en peux plus...





La massive silhouette noire joignit le geste à la parole en stoppant sa course net et en se pliant en deux, le souffle court, crachant ses poumons. Danny retira alors son passe-montagne qui dissimulait son visage. Ah, putain, je vais crever là... Si tu bouffais moins aussi !

Ces trois complices, tous de noir vêtus également, s'étaient aussi arrêtés. Ils reprenaient également leur souffle. Et ils retirèrent aussi leur cagoule. John poussa un profond soupir. De toute façon, on est maintenant assez loin... Alors, Mark, tu l'as ?



Mark se frottait la mâchoire où un hématome déjà se formait. Il fit bouger sa mandibule inférieure pour vérifier qu'il n'y avait rien de cassé. Malgré la négative, il fut en colère. Elle m'a fracassé la mâchoire, cette conne ! Vous auriez pu mieux la tenir, quoi !

Latrell jeta sa cagoule. Il était en sueur. Une sueur qui tenait moins à la course qu'à la trouille. Il voulut parler mais sa voix se faussa. Il se reprit.

Bordel ! Mais c'est à cause de Steevy, ça ! Si ce connard fumait moins, il aurait un peu plus de jus dans les bras !

L'intéressé s'était assis dans l'herbe et commençait à rouler un joint. Il était hilare. Hé, les mecs, moi, je suis venu juste pour aider, hein ? Faudrait pas venir me chercher des noises, là. Je suis un mec *cool*, mais bon... Alors, tu lui as choppé sa culotte à ta copine ? Waou, on rigole bien, hein ?

Les trois autres garçons le regardèrent se marrer tout seul en roulant son joint. Il a rien compris, ce con... On s'en fout ! Mark, alors, c'est la bonne ?

Mark ouvrit la main droite qu'il avait gardée serrée même après s'être arrêté. Une boule de tissu bleu s'y déploya. Putain de merde ! C'est pas la bonne ! T'es sûr ? Ouais ! Je sais encore ce que j'ai acheté à ma copine, non ? Et il n'y en avait pas de bleu. Bordel, mais qu'est-ce qu'elle en a fait ?

Mark jeta la culotte au loin. Enfin, il aurait bien voulu. Mais le bout de tissu se contenta d'une courbe molle avant de s'écraser à ses pieds. Un

bruit de briquet et une *taf'* plus tard, Steevy s'autorisa un commentaire.

En tout cas, moi, je plaquerais une fille qui porte pas les sous-vêtements que je lui offre. *Cash, man !*

Personne ne lui prêta attention. Danny avait fini par se redresser, le souffle toujours court.

Et t'es sûr d'avoir fouillé toute sa chambre ?

Je n'ai fait que ça cet après-midi. D'ailleurs, elle va gueuler vu le bordel que j'y ai laissé. Mais impossible de remettre la main sur la boîte. Et il n'y en avait aucune dans ses tiroirs. Et aucune dans le panier à linge sale. Rien. *Nada.*

Une voix s'éleva d'un peu plus bas, accompagné d'un nuage odorant. Dites, j'ai un doute là. Pourquoi vous vouliez sa culotte, au fait ?

Putain, Steevy, tu n'écoutes vraiment rien !

Sur des signes d'apaisement des deux autres, Mark se calma. Il prit le ton que l'on adopte quand on parle à un enfant pas très futé :

- On a fait une séance de spiritisme vaudou il y a trois semaines, sur un petit meuble de ma chambre. Et dans le tiroir, il y avait le cadeau pour l'anniversaire de Maggie : une boîte de

dix culottes *sexy* achetée à la boutique SexyLady.

Et c'est à cause de ça qu'on a sauté sur ta copine ? Parce que vous avez fait un jeu vaudou sur ses culottes ? Z'êtes des malades, les gars !

Il n'y avait pas que la boîte de culottes dans ce meuble, Steevy. Il y avait aussi le stylo que j'ai passé à mon coloc, Joachim Aranos, en cours d'éco.

À qui ?

Putain, tu ne fais vraiment attention à rien ou quoi ? La mort du professeur Parxton ! C'est dans tous les journaux, à la télé, sur le net ! C'est Aranos qui l'a tué ! Il l'a poignardé une centaine de fois, lui a crevé les yeux et lui fait des trucs pires encore. Et ça, avec le fameux stylo ! Tu comprends pas ? Une force maléfique a investi les objets du meuble. Et moi qui ai donné son cadeau à Maggie le lendemain de la mort de Parxton ...

Il y eut un long silence.

Dites, c'est moi qui fume, non ? Mais vous pétez un câble, là ! Y a jamais eu de force maléfique ou je ne sais quoi d'autre. Ca existe pas ces conneries. Moi qui pensais que vous vouliez faire une bonne blague à cette cul-serrée de Maggie ...

Danny pointa du doigt Steevy. Ne plaisante pas avec ça, défonce-man ! Depuis la séance, il se passe des



trucs bizarres autour de nous. Des ombres, des bruits étranges, des voix chuchotantes... Nous sommes sûrs que comme le stylo, les culottes sont maudites maintenant. Il faut qu'on les retrouve avant qu'on ne commette des crimes avec elles !

Steevy se leva en grimaçant.

Les gars, je suis désolé, mais là c'est trop *speed* pour moi. Je sais pas à quoi vous roulez, mais je reste à mon produit, moi. Allez, je vais me rentrer. En plus, je vais me faire engueuler par Marta, vue l'heure. Vous me tenez au courant, hein ? Si vous croisez SOS Fantômes, n'hésitez pas à demander de l'aide.

Il s'esclaffa. Mais le trio ne riait pas, lui. Steevy soupira.

- En tout cas, les gars, il y a une chose de sûre : vous auriez pu tout aussi simplement demander à Maggie ce qu'elle avait fait de cette fichue boîte de culottes. Ça aurait été plus simple. Moins marrant, c'est sûr. Mais plus simple. Maintenant, vous pouvez toujours vous brosser pour lui demander... Allez, *ciao* les nases !

Les trois garçons le regardèrent s'éloigner, d'un pas hésitant, entouré d'une fumée bleue. Il y eut ensuite un nouveau silence. Puis Danny toussota.

Il n'a pas tout à fait tort, là...

Steevy ouvrit la porte de chez lui. L'esprit embrouillé, il pensa quand même à refermer. Déjà qu'il allait se faire engueuler pour le retard, il ne fallait pas donner à l'ennemi des munitions. En entrant dans la cuisine, il se rendit compte que la télé fonctionnait encore dans le salon. Aïe, elle était encore éveillée.

Ça va, ma puce ? J'étais avec des crétins. Il faut que je te raconte, d'ailleurs ! Tu vas te marrer !

Il ouvrit le frigo. Une bonne bière bien fraîche ne lui ferait pas de mal. Et où était donc le truc pour les décapsuler ?

Tu sais ce qu'ils ont fait ? Ils ont voulu piquer la culotte de Maggie ! Arf ! Si tu avais été là, tu te serais pissée dessus, juré ! C'était trop bon. Mais attend, c'est pas le meilleur.

Impossible de mettre la main sur ce foutu décapsuleur. Il n'y avait pas de lumière dans la cuisine. Il aurait du allumer. Il allait allumer. Il alluma. Il n'y avait pas de décapsuleur en vue. Ah, si, sur le plan de travail, à côté de la poubelle. Au moins, il n'aurait pas à aller loin pour jeter la capsule.

Tu sais qu'ils croient que des forces maléfiques ont envahi des objets ? Rah, les cons ! Et ils y croient dur, en plus. C'est pour ça qu'ils ont chopé la culotte de Maggie. Mais c'était pas la



Présentation de *Campus*

Des robots géants attaquent la ville ? Des zombies sortent de terre sur le terrain de base-ball ? Les légendes sur le cimetière indien dans la forêt paraissent soudain un peu trop vraies ? Des nazis veulent ressusciter leur mentor et fonder le 4ème Reich en Californie ? Des extra-terrestres prennent possession des professeurs de l'université pour préparer l'invasion de la Terre ? Pamela se fait toujours enlever par des cinglés qui codent leurs messages secrets avec des annuaires téléphoniques ?

Bienvenus dans *Campus* ! Vous l'aurez compris, écrit en pensée au second degré, *Campus* est un jeu qui se veut être un mélange caricatural des teenages movies, des séries B et Z, des mauvais films de kung-fu, des films d'horreur qui font rire au lieu de faire peur et autres productions navrantes qui ont déferlé dans les rayons des vidéo-clubs. Dieu les a d'ailleurs damnés en inventant le téléchargement internet.

Campus est un jeu de rôle adapté au système *D6 Intégral*. Il compte 138 pages en noir et blanc et une couverture couleur. Vous pouvez le commander via nos boutiques sur Lulu [insérer le lien : <http://www.lulu.com/spotlight/d6integral>], RapideJdR [insérer le lien : http://rpg.drivethrustuff.com/index.php?manufacturers_id=3478] ou les commander par chèque à l'aide du bon de commande [insérer le lien : http://www.studio09.net/index.php?option=com_rokdownloads&view=folder&Itemid=31&id=3.d6].

Un supplément officiel pour *Campus*, *Bigger* [insérer le lien : <http://d6integral.over-blog.com/15-index.html>], est en cours de préparation. De nombreuses aides de jeu gratuites sont disponibles sur notre blog [insérer le lien : <http://d6integral.over-blog.com/>].

bonne ! T'entend, chaton ? C'était pas la bonne ! En plus, Mark, il en a offert toute une boîte ! Dix petites culottes maudites de la mort ! Ah, ah ! Honnêtement, j'ai du me fumer un bon coup pour pas mourir de rire, là.

Il jeta la capsule tordue dans la poubelle. Elle tomba sur un emballage plastique transparent. Steevy y jeta un

œil distrait. Un logo rouge se trouvait sur le dessus. Il le lut une première fois. Puis une deuxième. À la cinquième fois, il se saisit du sachet. SexyLady. Il fronça les sourcils. Ce nom lui parlait. Il y eut un bruit derrière lui. Il se retourna alors doucement.

Marta s'encadrait dans la porte. Steevy ne vit que ses yeux hor-



ribles, blancs et révoltés. Elle avançait vers lui de façon saccadée, comme dans les mauvais films de zombies de ce genre de Latrell. Mais lui ne pouvait détacher son regard des yeux vides qui le fixaient. Il finit par remarquer les lacerations sur les bras de la jeune femme partant des épaules aux mains. Et dans la main droite, l'immense couteau de cuisine maculé de sang. Il lâcha sa bière qui s'écrasa sur le carrelage. Elle leva le bras, pointant la lame vers sa gorge.

Pupuce, il ne faut pas se fâcher, tu sais. Demain, on ira chez le bijoutier, hein ? Je te prendrais la bague que t'as toujours voulue. Et après, on part pour Las Vegas pour le mariage. Et j'arrête de fumer. Et même de boire. Et je trouve un boulot. Tout comme tu veux. D'accord ?

Il n'eut pour toute réponse, qu'une lame s'enfonçant profondément dans sa gorge et ripant sur sa colonne.

METTRE EN SCÈNE UNE

CULOTTE D'ENFER DANS UNE

PARTIE DE JEU DE RÔLE

CONSEILS

Trois voies sont possibles pour mettre en scène *Une culotte d'enfer*. Vous pouvez tout d'abord placer les

PJ dans la position des responsables du rituel qui cherchent à rattraper leur erreur. C'est la solution que nous avons choisie pour le synopsis détaillé ci-dessous. Vous pouvez également les placer dans la position de victimes de personnes sous l'influence d'objets maudits. Dans un premier temps, ils doivent alors faire face à une série d'agressions sauvages contre eux-mêmes et leur entourage. Dans un second temps, ils peuvent être amenés à remonter jusqu'à la source du mal pour y mettre fin. La troisième possibilité est la plus basique : les personnages sont contactés par des amis qui ont réalisé le rituel et qui veulent qu'on les aide à mettre fin à la malédiction qu'ils ont déclenché.

Choisissez soigneusement les objets présents lors du rituel, leur juste quantité et leur juste qualité. Les PJ devront remonter leur trace. S'il n'y a qu'un ou deux objets, cela risque de produire un scénario trop court. Si vous en choisissez trop, il tirera en longueur. De même, réfléchissez aux types d'objets. Certains sont plus pratiques que d'autres (un couteau, une batte de base-ball, une scie sauteuse...). D'autres s'inscrivent bien dans l'esprit décalé de *Campus*, comme la petite culotte dans la nouvelle. Dans la mesure du possible, faites en sorte que l'objet cause directement la mort, même si cela n'est pas obligatoire. Une



petite culotte peut ainsi servir à étouffer une personne, l'étrangler...

Enfin, pensez à l'ambiance de jeu. Alternez les phases de *stress*, d'horreur et d'humour lourd. Faites monter peu à peu la pression. Commencez par un crime inexplicable. Dévoilez peu à peu la réalité des objets maudits. Puis passez à un épisode *gore* avant de vous lancer dans du grotesque.

SYNOPSIS POSSIBLE

SCÈNE 1

Les PJ participent sur leur initiative ou suite à une invitation à un rituel vaudou. Celui-ci tourne mal. Un démon apparaît, dont la tête rappelle un masque africain. Ce démon est agressif et un combat s'engage (tirez ses jets à 4D). Les PJ et leurs amis doivent s'en débarrasser. Cependant, sans qu'ils ne s'en rendent encore compte, tous les objets qu'ils portent sur eux sont désormais devenus maudits (leurs vêtements, ce qu'ils ont dans leurs poches, leurs bijoux, montres, etc).

SCÈNE 2

Au cours d'une soirée « Drink as much as you can », un crime est commis en leur présence par un des amis des PJ. Celui-ci a employé pour cela un objet qui était présent sur la scène du rituel. Ils doivent

maîtriser au mieux leur ami et gérer comme ils peuvent ce qui vient de se passer (faut-il le dénoncer ? Le protéger ?).

SCÈNE 3

De nouveaux crimes sont commis par des personnes qui toutes utilisent pour cela des objets de la scène du rituel. Les crimes continuent tant que les PJ ne comprennent pas le lien. Joe Paper commence à enquêter (voir les pages 28 et 33 du livre de base de *Campus*).

SCÈNE 4

Les PJ ayant compris que les objets sont maudits, il convient pour eux de trouver une solution au problème. Cela implique de trouver un spécialiste de la magie vaudou qui pourrait leur donner les indications d'un contre-rituel ou de retrouver tous les objets et de les faire disparaître (les enterrer, les brûler...). Cette deuxième option paraît difficile, tant il y a d'objets en jeu. Le contre-rituel suggéré par le mage implique de rassembler seize vierges dans un lieu et de leur faire réciter une formule. Espérons que les PJ disposent d'un bon carnet d'adresses ! Amusez-vous avec les portraits des pucelles : la moche qui voudrait mais qui a jamais pu, la bigote qui a fait vœux de « non pas avant le mariage », la copine amou-



reuse qui aimerait bien, etc.

SCÈNE 5

Dans la scène finale, les objets tentent une contre-attaque juste avant le déclenchement du rituel ou lorsqu'ils comprennent qu'on cherche à les éliminer systématiquement. Ils se lient tous les uns aux autres et décuplent leur taille, formant un monstre grotesque de dix mètres de haut (tirez 5D pour ses jets). Les PJ vont devoir faire preuve d'imagination pour en venir à bout et protéger éventuellement les seize vierges.

Données techniques (voir la page 99 du livre de base de Campus pour la gestion des « niveaux »)

ÉTUDIANT

AGI 2d+2
COORD 2D+1
VIG 2D+2
SAV 3D+2
PER 3D+1

CHA 3D+1

Compétences

- Compétence liée à la discipline principale : 5D
- Compétence liée à la discipline secondaire : 4D
- Hobby : 4D ou 5D si dépend du SAV.

Matériel de départ : Vêtements à la mode, téléphone portable.

En cas d'événements étranges : Curiosité de prime abord puis fuite à partir du niveau 4.

En cas de danger : Fuir dès le niveau 2.

PROFESSEUR TYPIQUE

AGI 2d+1
COORD 2D+2
VIG 2D+1
SAV 4D
PER 3D
CHA 3D+2

Compétences

- Compétence liée à la discipline enseignée : 9D
- Compétence secondaire liée à la discipline enseignée : 6D
- Hobby : 4D ou 5D si dépend du SAV.

Matériel de départ : Un ordinateur portable.

En cas d'événements étranges : Les étudier mais de loin quand même et

abandonner dès le niveau 3.

En cas de danger : Fuir en regardant derrière par curiosité, dès le niveau 2.

VIGILE

AGI 2d+2

COORD 2D+2

VIG 3D+2

SAV 2D+1

PER 3D+1

CHA 3D+1

Compétences

- Esquive : 4D
- Arme de contact : 4D
- Intimidation : 3D+2

Matériel de départ : Tenue réglementaire, bombe de gaz lacrymogène (dégâts : 6D si vise les yeux, 4D si vise le visage), talkie-walkie.

En cas d'événements étranges : Intervenir au départ, fuir dès le niveau 3.

En cas de danger : Faire retraite en évacuant la zone dès le niveau 3.

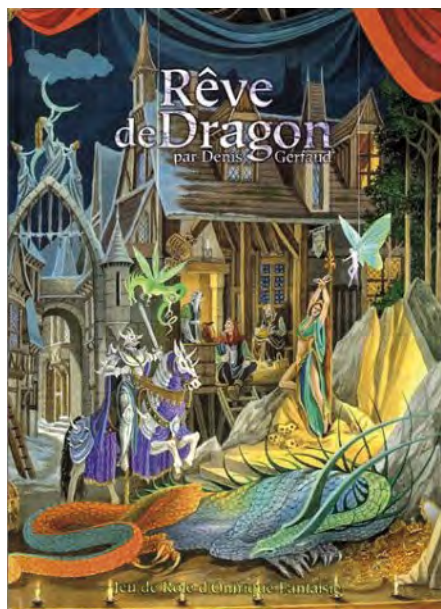
OBJETS MAUDITS

Les objets maudits possèdent une unique caractéristique : Volonté 8D. Quand ils entrent en contact physique avec une personne, effectuez un jet de volonté en opposition entre l'objet et le personnage. Si le personnage échoue, il passe sous le contrôle de l'objet qui va chercher à commettre des crimes violents et spectaculaires. Il est possible de tenter

de ramener à la raison une personne sous le contrôle d'un objet maudit, une et une seule fois. Le personnage tente alors un nouveau jet en Volonté avec d'éventuels bonus liés au soutien de ses amis qui essaient de le raisonner. En cas d'échec, le seul moyen de sauver le personnage est de lui retirer l'objet. Il entre alors dans une crise de démence courte mais extrême avant de sombrer dans l'inconscience pour quelques heures. À son réveil, il est libéré et a perdu tout souvenir de ce qui s'est passé lorsqu'il était sous le contrôle de l'objet. Notez que l'objet ne peut agir sur un personnage que par un contact direct. Si on prend l'objet avec des gants ou un tissu, il reste sans effet.

KAOSFACTOR ET CÉDRIC B.





RÊVE-COCHON

Une Aventure dont vous êtes le héros, dans l'univers de *Rêve de Dragon*, le jeu de Denis Gerfaud.

Par **LeDupontesque**

1

Rarement vos rêves ont été à ce point... colorés. Mille-dragons !!! On a beau vous avoir prévenu au village, à l'époque vous preniez ça pour des fadaises. Le genre de chose que les garçons plus âgés racontent pour impressionner les jeunots et les filles. « Quand on devient un aventurier, pérerait le Grand Téôl, tout change !

Les choses prennent des couleurs. On sort du Gris-Rêve... ». C'est donc ça ! Vous êtes parti du village et déjà l'herbe est plus verte, le ciel plus vaste et l'air plus vif. Du passé, il ne reste que des souvenirs pastels : la petite ferme si paisible, les chiens fatigués, les interminables saisons et vos parents. Mais maintenant vous êtes parti avec votre balluchon sur l'épaule, un solide bâton, des bottes rapiécées et trois pots de marmelade glissés dans votre gibecière par votre mère éplorée. La vie d'avant est bien loin derrière, dans le Gris-Rêve. Enfin... Vous n'êtes parti qu'hier. Pour suivez hardiment en 5.

2

Vous avez finalement retrouvé un sentier plus calme. Les arbres qui bordent le chemin sont particulièrement fleuris. De grosses fleurs roses, aux pistils écarlates, que vous avez du mal à identifier.

Devant vous, quelqu'un marche. Une demoiselle qui tient ses longs jupons rouges au-dessus de ses exquis mollets pour profiter de la caresse des fleurs de pissenlits. Se cachant à moitié derrière ses épaules halées, elle vous jette des œillades curieuses. Elle a de grands yeux intrigués et rieurs. En tout cas, elle ne ra-

lentit pas. Vous pressez un peu le pas pour arriver à sa hauteur et lui présenter vos civilités, mais elle s'emploie à garder une certaine distance. Son rire mutin vous parvient. Elle doit trouver drôle vos efforts pour tenir le rythme qu'elle vous impose tout en conservant l'apparence de la dignité. Vous songez que la demoiselle est décidément bien joueuse et cela ne manque pas d'augurer une journée qui finira mieux qu'elle n'a commencé !

Mais l'arrivée d'un troisième larron assombrit brutalement vos si riants projets. Un colosse crasseux déboule au milieu du passage, surgissant de derrière les arbres. C'est un Groin. Sa tête de cochon est plantée sur un cou grasseux et ses défenses forment un sourire cruel. L'odeur n'a rien à envier à l'apparence. Il porte avec nonchalance un coupe-choux terrifiant au côté. Votre esprit, paralysé par la peur, échafaude quelques stratégies peu réalistes pour vous sauver, vous et la belle aux jupons rouges. Mais vous réalisez que celle-ci, pas affolée le moins du monde, se blottit contre la brute en gloussant. Elle se colle contre lui de manière très familière. Tous deux vous lancent des regards ambigus...

Mais tout se dérobe sous vos pieds. Comme un rêve, ces visions s'envolent au loin, vers le 9.

Vous contournez l'auberge pour vous faufiler dans un minuscule espace entre deux imposantes fermes. Quelques poules vous escortent. La ruelle débouche sur une route plus large qui descend vers la rivière. Des chariots moisissent sur le côté, encombrant fortement le passage. Le courant de la rivière, passablement endormi, peine à actionner la vieille roue d'un moulin. Sur la rive d'en face, quelques paysans





s'activent autours d'un bac branlant. Ce hameau est de taille fort modeste et vous songez à faire demi-tour lorsque vous remarquez la silhouette d'un porc bien singulier derrière une allée de châtaigniers. Après avoir bataillé avec les ronces pour vous approcher, vous constatez que cet animal est en fait une massive statue, posée depuis des siècles sur un socle monolithique. La sculpture est relativement grossière, l'énorme cochon sert surtout de terrain fertile aux mousses et champignons.

Des voix cristallines vous font sursauter. Deux gamines chantent à tue-tête et galopent dans votre direction. Elles ne vous ont visiblement pas remarqué. Elles envahissent la petite place en un clin d'œil et entament une farandole bruyante autour du porc de pierre. Ce qu'elles chantent (ou braillent) ne manque pas de vous intriguer. On dirait une comptine, une bien curieuse comptine :

« Drelin ! Drelin ! Sonne le tocsin
Ça s'agite sous l'édredon
Drelin ! Drelin ! Sonne le porcin
Ça danse la queue en tire-bouchon
Drelin ! Drelin ! Voilà l'matin
Lève-toi avant le rêve-cochon ! »

Vous vous perdez en conjectures quant au sens de cette chansonnette. Elle vous intrigue d'autant plus qu'elle semble faire écho à vos rêves

si étranges de cette nuit. Les gamines finissent par décamper et le souvenir de cette auberge se rappelle à vous. Vous allez mettre les pieds sous la table en 15.

4

Avant que vous ne puissiez réagir, un jeune homme s'invite à votre table. Il amène deux gobelets et une bouteille. Il doit être de votre âge et, d'après l'odeur, semble venir des écuries. Il se cache derrière vous, se tassant si fort que son menton est à hauteur de table. « Ils sont pas commodes, des fois, les patrons » dit-il en lançant un clin d'œil. Il remplit les deux godets. Ce petit vin n'est pas désagréable. « Faut les comprendre, ils sont inquiets pour leur fille, le gars pour qui ils vous ont pris, il a copieusement courtoisé mademoiselle Melliade.

Melliade, leur fille... Hé bien, c'est ... discourtois en effet.

Pas seulement discourtois, c'est dangereux aussi. Vous... enfin votre so-sie, il a ouvert les volets de la chambre de la demoiselle pour la rejoindre le soir venu. Il y a fort à parier qu'elle a fait un «rêve-cochon».

Et bien, c'est dans le tempérament des jeunes filles de...

Non, non, le rêve-cochon c'est



grave, c'est magique, les jeunes filles disparaissent et... Ho, je suis garçon de ferme, ce genre de chose m'échappe. »

Après avoir éveillé votre curiosité, voilà qu'il se fait timide. Il jette des coups d'œil inquiets vers la porte, redoutant que l'aubergiste le surprenne. « C'est au vieux Dondredé qu'il faut poser des questions, à la tour près des bois », il indique une direction par la fenêtre. Puis, vidant son verre d'un trait, il se précipite dehors.

Si vous envisagez de chercher cette tour, comme vous l'a conseillé le garçon d'écurie, allez en 14. Si vous préférez quitter cet endroit de fou au plus vite, repliez-vous en 16.

5

Vous étiez tout de même à cent lieux d'imaginer qu'en marchant seulement une demi-douzaine d'heures, on pouvait arriver dans un pays si différent. Vous avez pourtant bien eu l'occasion d'aller en ville plus d'une fois avec votre père et jamais vous n'aviez entendu parler de cette région si étrange et pourtant voisine. Ce ciel aux reflets mauves, ce n'est pas à la ferme qu'on voyait ça ! Pas plus que ce brouillard à l'odeur de vieux tapis. Ou encore ces arbres voûtés

qui ondulent sous un vent que l'on ne ressent pas. Pour sûr, des arbres qui tangent comme ça, au village, il n'y en avait point ! Une bifurcation vous arrache à votre contemplation. La piste du nord semble s'engager dans une plaine brumeuse, envahie de saules et de joncs, tandis qu'au loin sur la piste de l'ouest, on devine des constructions de pierre blanche. Pour suivre la piste du nord, allez en 8, pour celle de l'ouest, rendez-vous en 11.

6

« Hé bien, Quel bel établissement que le vôtre ! **C'est la première fois que je visite ce charmant hameau** (il n'est pas inutile d'insister sur cette information capitale afin qu'elle pénètre profondément l'intellect des deux tenanciers) mais il vaut le déplacement, ne serait-ce que pour sa si coquette auberge. » Vous restez figé un instant, qui vous paraît interminable, observant la haine, puis la confusion, puis le doute se succéder sur les visages du couple d'aubergistes. Finalement, un tic vient secouer la joue de la petite dame, tendant sa bouche en un sourire nerveux. Elle se redresse en essuyant copieusement ses mains moites sur son tablier et lance fiè-



rement : « J'me ménage pas pour la décoration, faut dire ! ». Le patron entreprend de faire louvoyer son imposante bedaine entre les tables, dans votre direction. Son visage est devenu affable. Il vous semble que la scène qu'ils vous ont présentée à votre arrivée n'a jamais existé. Il entoure vos épaules de ses solides bras trop courts et vous guide vers une table située près de la fenêtre : « Installez-vous, mon ami, et veuillez nous excuser pour la rudesse de l'accueil mais mon épouse et moi vous avons pris pour quelqu'un d'autre. Pour nous faire pardonner, je vais vous faire goûter sur le champ ma cuvée de cidre spéciale (il sourit tellement désormais que sa moustache pourrait presque toucher ses oreilles).

Le cidre me va très bien. J'ai bien compris qu'il y avait eu un quiproquo tantôt. Je dois avoir une physionomie commune.

Bah, les jeunes gens qui vadrouillent à l'aventure se ressemblent tous un peu, dit-il en ramenant un cruchon. J'ai eu trois jeunes gens, un peu comme vous, qui sont arrivés hier matin. L'un d'eux vous ressemblait beaucoup, quoiqu'un peu plus vieux peut-être et l'air plus sournois aussi. En tout cas, il a compté fleurette à ma fille, toute l'après-midi, et le soir venu, comme il couchait ici avec ses amis, il a toqué à sa fenêtre, le malotru.

Mille-dragons, ça ne se fait pas, assurément ! », vous offusquez-vous en essayant d'avoir l'air un peu convaincant. Il secoue sa tête comme pour chasser l'agacement qui le gagne. Puis, à nouveau plongé dans sa colère, il s'en retourne à ses occupations en maugréant. Vous prenez une longue rasade de cidre et vous laissez glisser en 4.

7

L'évocation de la fille de l'aubergiste le plonge dans un abîme de perplexité. Il marque une longue pause, les yeux dans le vague. Puis il se ranime au moment où vous pensiez avoir à vous rappeler à sa présence : « L'aubergiste a une fille ? » lance t-il.

« Eh bien oui, et ses parents s'inquiètent qu'elle n'ait fait un «rêve-cochon».

- C'est en effet fort probable, elle aura rejoint Fangeon, afin de grossir le sérail des Groins.

Un sérail de Groins, quelle horreur ! Certes, c'est ce qui arrive aux jeunes filles qui ne dorment pas la fenêtre bien fermée.

Que leur arrive t-il chez les Groins ? Que sais-je ? » dit-il, laconique, « Elles sont plutôt avares de détails quand elles reviennent. »



Il est évident qu'il porte peu d'intérêt à la question. Dans un grand bâillement il prend congé, prétextant devoir retourner à un rêve entamé avant que vous n'arriviez.

Si lors de la conversation, Dondredé a évoqué les Terres Médiannes, rendez-vous en 13. Sinon, allez en 17.

8

Au fur et à mesure que vous progressez, le sol se fait plus spongieux. L'humidité augmente et des mares reflètent le ciel mauve et jaune autour de vous. Vous vous êtes engagé dans un marais et commencez à vous dire que rebrousser chemin serait la chose la plus pertinente à faire. Un grondement vous signifie brusquement qu'il faudrait accélérer le pas. Un orage, il ne manquait plus que cela ! Pourtant le ciel est calme et les nuages ne sont pas menaçants. Vous ne sentez pas le vent, mais des bourrasques agitent la végétation autour de vous. Vous trouvez cela bien étrange, une tempête aussi calme. Mais bientôt le silence est rompu. Comme si le son était un peu en retard, le vent se fait entendre avec fracas. Sifflements de tourbillons et murmures de zéphirs vous encerclent, charriant des bruits incongrus, récoltés on ne sait où. Il

vous semble reconnaître des bruits familiers parmi les bourrasques : l'abolement d'un chien de la ferme, les sanglots de votre mère, le grincement du moulin où vous vous réfugiez jadis... « D'où peut bien venir cette tempête ? », vous demandez-vous en cavalant à travers le marais. De vos propres souvenirs ?

Et puis, aussi bizarrement que cela a commencé, ça se termine. Le calme est revenu. La tempête s'éloigne, traînant son cortège de vieux souvenirs enfouis et de rêves oubliés... Quant à vous, vous reprenez votre route pour le 2.

9

Vous vous réveillez dans l'herbe fraîche. Le feu de votre camp de fortune est moribond depuis longtemps. Vous avez passé votre première nuit dehors, seul sur le côté de la piste et n'avez pas tardé à vous endormir à la merci de ces songes bizarres. Mais l'aventure n'attend pas ! Vous fourrez hâtivement votre couverture humide dans le balluchon. Votre estomac marmonne un peu, il ne va pas se contenter longtemps de marmelade...

D'un bon pas, vous franchissez une succession de collines verdoyantes. Le soleil joue à cache-



cache mais l'air est doux. Vous ne tardez pas à rejoindre un petit torrent qui serpente dans la vallée et vous guide vers ce qui vous semble être l'est. Les reliefs s'accroissent, la vallée se fait profonde mais reste boisée. À quelques lieux, là où la rivière fait une boucle, des reflets attirent votre attention. Il semble bien s'agir de tuiles, luisantes au soleil. « Il y a des habitations par là-bas ! » vous réjouissez-vous. En fait, c'est bientôt un petit village qui émerge des collines. Pas très grand certes, mais vous apercevez l'enseigne d'une auberge et c'est bien assez pour vous contenter.

Suivez-vous votre infallible instinct pour vous précipiter vers cette auberge en 15 ou préférez-vous faire d'abord le tour du hameau, en 3 ?

10

Piqué au vif, vous bombez le torse et donnez un éclat outragé à votre regard puis, tapant d'un coup sec de votre bâton sur le plancher, vous-vous exclamez : « Si c'est ainsi qu'on accueille les voyageurs dans cette auberge, vous avez encore beaucoup à apprendre dans votre partie ! Je gage qu'avant un an, le nom de ce bouge n'évoquera plus les volets

mais la porte close ! ». Ah ! Comme vous savourez cette tirade, quelle majesté et quelle verve ! Le front haut, vous faites de violents efforts pour qu'un petit sourire de satisfaction ne vienne pas gâcher le masque impérial que vous avez composé. Tandis que vous vous installez dignement près de la cheminée, vous guettez du coin de l'œil les réactions du couple d'aubergistes. Ceux-ci paraissent pour le moins décontenancés. Ils vous regardent comme deux biques devant un échiquier. Pour leur montrer qu'un aventurier de votre trempe n'a pas à se préoccuper des états d'âme du petit personnel, vous évitez soigneusement de croiser leur regard et vous mettez en tête d'ôter vos bottes pour les faire sécher. À la limite de votre champ de vision, le patron s'agite. Vous l'entendez rouspéter, la stupefaction passée, le bougre a repris ses esprits. Arc-bouté sur vos bottes, vous risquez une rapide œillade. La patronne le retient, elle semble vouloir le ramener au calme.

Finalement, tout ce petit monde retrouve sa sérénité. Le patron sort fumer une pipe et son épouse quitte la pièce. Vous vous détendez enfin, les orteils déployés devant le feu réconfortant. La petite dame ne tarde pas à revenir. Elle porte un pichet et fait de gros efforts pour avoir l'air aimable en s'approchant.



11

Avec une courbette un peu raide, elle vous salue d'une petite voix aiguë. Elle retourne une coupe sur la desserte près de votre chaise et vous verse une rasade de cidre. « Veuillez nous excuser Messire, on a dû vous prendre pour un autre. C'est offert par la maison ». Vous-vous félicitez intérieurement de ne pas vous incliner si facilement devant les rustres. Après tout, un aventurier ne devient un véritable héros que s'il a la force de caractère nécessaire... Mais une gorgée de vinaigre embrase votre palais et interrompt votre réflexion sur la dignité et la noblesse. Elle vous tire des flots de larmes. Son goût est tellement âpre qu'il vous faut tirer la langue jusqu'au menton. L'empoisonneuse et son époux s'amusent beaucoup devant le spectacle que vous donnez. « Mon beau Môssieur, c'est pour qu'à l'avenir votre langue soit moins bien pendue et que vous évitiez de vous en servir, chez moi et sur ma fille » grince le tenancier. Pour l'instant, votre bouche est bien trop en désordre pour répondre quoique ce soit.

À grand renfort d'eau fraîche, vous remettez un peu d'ordre dans votre palais en 4.

Vous réalisez rapidement que les formes blanches que vous aviez prises de loin pour des constructions, ne sont en fait que des tas de pierres érodées. L'endroit est pour le moins sinistre. À perte de vue, ces amas de cailloux sous le ciel violacé font penser à un vaste cimetière. D'ailleurs, vous parvenez sans mal à vous persuader que ce sont d'antiques tumulus, abritant les dépouilles de tous ces aventuriers présumptueux dans votre genre.

Ce bruit ! Vous vous raidissez brutalement. Une pierre a roulé et c'est comme si tous vos nerfs s'étaient tendus en même temps. Quelque chose ou quelqu'un rôde dans cette nécropole. Vous ne savez ni où, ni quoi, mais la certitude qu'on vous observe envahit toute votre attention. Encore plus irrationnel, l'agressivité de cette chose vous parvient clairement. Ça vous veut du mal. Vous devinez son ombre qui glisse dans votre dos. Vous n'en finissez pas de vous retourner jusqu'à ce que tout se mette à tanguer sous les nuages mauves.

En tentant de retrouver votre équilibre, vous ragez contre votre manque de sang-froid, indigne d'un aventurier de votre trempe. En



même temps, vous êtes certain désormais qu'il s'agit de l'effroyable créature qui vous hantait de sous votre lit quand vous étiez gamin ! Et puis vous êtes un aventurier débutant, on vous pardonnera un repli précipité. Vous détaliez jusqu'en 2.

12

Vous êtes surpris de la perspicacité de votre intuition. À peine

avez-vous évoqué vos rêves, que le vieil homme se radoucit. C'est même un hôte affable - toujours en chemise de nuit - qui descend vous ouvrir la porte, plein de prévenance. Il vous invite dans le capharnaüm qui lui sert aussi bien de chambre, que de boudoir et de garde-manger. Il sert prestement un hydromel dans des fioles posées sur des livres empilés, eux-mêmes perchés sur un lutrin branlant. Assis sur le bord d'un coffre, vous entreprenez de raconter



13

vos divers songes de la nuit passée, pendant qu'il écoute religieusement depuis son lit. Le vieux bougre semble trouver toute sorte d'explications aux rêveries fantaisistes que vous évoquez. Il vous demande quantité de détails, sur la couleur des nuages ou encore le nombre de pétales des fleurs, comme si cela pouvait avoir une importance :

« Ces paysages, que vous avez traversés en rêve, existent au même titre que ceux que l'on peut voir par la fenêtre. Simplement, ils sont situés à un autre niveau d'existence, à l'orée du sommeil des Dragons. Ces territoires intermédiaires, on les appelle les Terres Médiannes du Rêve. C'est là que se rendent les Hauts-Révants pour chuchoter à l'oreille des Dragons. »

Il arbore un large sourire et vous regarde comme un petit garçon, les yeux mi-clos. Vous vous perdez en conjectures. Ce qu'on vous avait raconté jadis sur les Hauts-Révants n'était pas très rassurant : des sorciers, responsables du réveil des Dragons par le passé... Et voilà que ce vieil original sous-entend que vous pourriez en être un.

En revanche, il n'a pas abordé le rêve de la jeune fille et du Groin. Pas plus qu'il n'a donné d'explication sur ce qui est arrivé à la fille de l'aubergiste. Vous le lui rappelez en 7.

Un sursaut d'intérêt secoue le vieil homme alors même que vous vous apprêtiez à le quitter. « Tout de même, je dois vous dire l'ami, que les rêves ont toujours une raison d'être en ce bas monde. On peut généralement y voir une part cachée du rêve des Dragons. Un Dragon vous rêve vous aussi jeune homme. Il vous a rêvé avant votre naissance et si vous disparaissiez, ce Dragon lui, il continuera de rêver !

Je ne suis pas sûr de comprendre...

Si vous avez rêvé d'une jeune femme et d'un Groin avant de venir ici, ce n'est pas un hasard, vous interromp-il. Cela a un sens et si vous le découvrez, vous serez au cœur du rêve ! »

Vous n'êtes pas certain de savoir ce que veut dire « être au cœur du rêve ». En tout cas, Dondredé n'a pas envie d'apporter plus d'éclaircissements, le voilà parti vers sa couche douillette, définitivement cette fois-ci. Vous ne savez pas trop si cette demoiselle vue en rêve pourrait être la fille de l'auberge. Vous vous posez également beaucoup de questions sur ce sosie, qui l'aurait courtisée et livrée au «rêve-cochon»... aux Groins de Fangeon ? En tout cas, votre tempérament a beau être particulièrement aventureux, vous ne



vous voyez pas trop débarquer au milieu d'un camp d'hommes porcins agressifs. Vous préférez aller voir du côté du 17.

14



Vous traversez rapidement le village pour arriver au pied d'une tour, édifiée très à l'écart. Elle est haute d'une douzaine de mètres et a l'air passablement penchée, comme si le poids des couches de tuiles accumulées sur le toit au fil des ans la déséquilibrait. La mousse a colonisé les grosses pierres rondes qui forment sa base, lui donnant l'aspect d'une énorme souche d'arbre. Des gargouilles antiques émergent

de la végétation. Quelques marches conduisent à une porte. Celle-ci est close et vous toquez un bon moment avant de réaliser que ça ne sert à rien, pas plus que de s'époumoner à hurler. Ce vieux Dondredé ne veut ou ne peut rien entendre.

À quatre mètres de là, vous avisez une ouverture, probablement une fenêtre. Vous vous dites qu'il ne serait pas trop difficile d'escalader ce mur verrouillé. En quelques minutes, vous vous hissez jusque là-haut. La meurtrière donne sur une pièce sombre et encombrée. Un ronflement vous aide à localiser la silhouette d'un dormeur sous un épais édredon. Comment peut-on dormir avec le vacarme que vous faites ? Mais brusquement un cri rauque vous fait sursauter et lâcher prise. Vous jureriez que c'est une de ces gargouilles qui a croassé. Vous chutez très lourdement. Une tête de vieillard, coiffée d'un bonnet de nuit s'encadre dans la fenêtre : « Houste, par Oniros ! Dégagez de ma tour et de ma vue, petit voyeur ! ».

Si vous tentez d'engager la conversation malgré tout, en prétextant venir chercher des réponses à propos de vos rêves, rendez-vous en 12.

Si vous lui faites le reproche de faire peu de cas du devenir de la fille de l'aubergiste, dirigez-vous en 7.



Si vous vous époussetez les braies et faites demi-tour, abandonnant ce vieux ronchon à sa tour, allez en 16.

15

« L'Auberge des Volets Clos » indique l'enseigne. Il est vrai que les fenêtres sont équipées de solides volets ferrés. Sans compter que le lierre qui engloutit le bâtiment semble vouloir obstruer les étroites ouvertures. Ça a l'air calme, pensez-vous. Il est encore tôt, c'est comme si l'établissement dormait encore. À l'intérieur, vos yeux s'habituent difficilement à la pénombre. Pourtant une petite flambée danse dans la cheminée. La salle n'est pas très grande. Deux énormes poutres se croisent au plafond, donnant mille occasions de se fendre le crâne. On a du mal à distinguer le mur du fond, tellement l'espace est encombré de choses qui pendent des solives : des chapelets de piments, d'ail, des saucisses, des louches, des lampes et une douzaine de babioles non-identifiées. Près de l'âtre, les tenanciers vous dévisagent comme si vous étiez entré monté sur un cheval. Évidemment, un malaise vous gagne. Le patron braque sur vous des yeux furieux, sa moustache s'agite. Les mâchoires de son

épouse claquent dans le vide, on croirait qu'elle essaie de mordre sa propre langue, sans jamais y parvenir. « Corne-souffle ! » Parvient-elle à lâcher, « Le re-v'là qui ose mettre les pieds ici !!!!

Et tout seul en plus ! » grogne son mari.

Ils commencent sérieusement à vous inquiéter ces deux-là. Même s'ils ne sont pas bien grands, leur animosité à votre endroit vous invite à vous méfier. Comme c'est la première fois que vous les rencontrez, vous devinez qu'un malentendu opère contre vous. Il vous faudrait rapidement l'éclaircir.

Si vous pensez qu'un peu d'amabilité et de bonhomie seront vos meilleures armes pour obtenir des explications, rendez-vous en 6. Si vous êtes plutôt partisan de remettre ces lourdauds à leur place, engagez-vous vaillamment en 10.

16

On a beau être aventurier, on est tout de même pas obligé de mettre son nez partout ! Vous considérez avoir assez pris sur vous. Ici, les gens n'ont manifestement pas toute leur tête et vous avez hâte de voir de l'autre côté de l'horizon si l'herbe est plus verte. Un peu de calme vous re-



posera les nerfs... du calme et de la sérénité... dans le Gris-rêve...

17

Finalement, l'idée de faire une halte dans ce village ne vous paraît plus si reposante. Il vous tarde de reprendre la route et peut-être, en étant discret, aller voir du côté de cet endroit qu'on appelle Fangeon. Vous pourrez toujours observer... de très loin.

Une fois réunies quelques provisions, vous regagnez la route. Le ciel s'est dégagé dans l'après-midi. Si vous bivouaquez ce soir, vous serez au sec. Au fil des collines, perdu dans des considérations métaphysiques, vous remarquez un peu tard que deux silhouettes vous observent. Votre première crainte est que ce ne soit des Groins, mais ce n'est pas le cas. Ce sont deux jeunes hommes, postés sur une butte, au-delà d'un fossé. Ils vous regardent, apparemment aussi surpris que vous. L'un d'eux vous fait un signe timide de la main, il semble un peu abasourdi. Vous sautez au-dessus du fossé pour les rejoindre. Ce sont des gaillards de votre âge, un grand type solide avec une jeune barbe rousse, des yeux humides et l'autre plus trapu et nerveux, avec un regard malin. Ce sont

visiblement des aventuriers, comme vous. Ils portent d'épaisses capes, des besaces usées et des armes. À leurs pieds, la terre est retournée. Elle a été creusée avec des pierres plates.

Le plus petit se secoue, comme pour briser la stupeur : « Parole ! Z'êtes le portrait craché de... » Vous levez la main, décidé à couper court à un nouveau malentendu : « Je sais, dites-vous, j'ai un sosie. Il m'a précédé au village, il l'a quitté hier et doit être loin maintenant.

Ben... Pas si loin non, répond le grand, c'est qu'on vient de l'enterrer ». Vous regardez tous les trois la terre remuée à vos pieds, penauds : « Il s'est pris un coup sur le crâne hier ».

Un Groin l'a occis, un gros » dit le petit en plaçant sa main en toise au-dessus de sa tête : « Tout ça pour une amourette ! »

Vous vous dites que les visages de ces deux-là vous sont étrangement familiers. Le genre de têtes qu'on a déjà l'impression de connaître. Ça vous rappelle un vieux dicton : « Le rêve des Dragons ne connaît pas de fin. Ils rêvent autre chose, c'est tout ». Ce garçon enterré là, est mort dans les mêmes circonstances que votre rêve de la nuit. Ça ne peut pas être une coïncidence et ça mérite d'être tiré au clair. Les deux compères s'échangent des regards amusés. Puis le

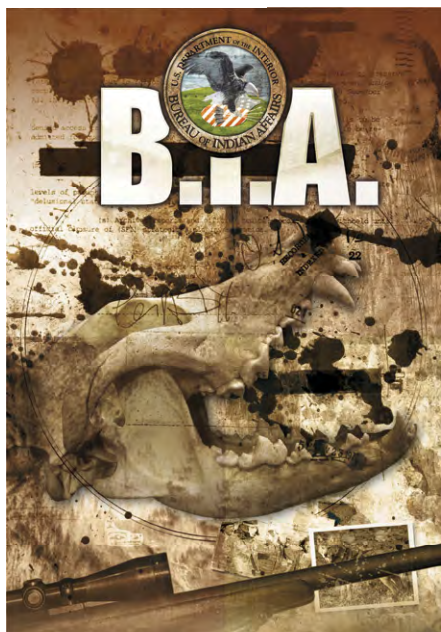
grand vous tend une main franche :
« Ça fait plaisir de croiser un voyageur en tout cas. Z'allez faire la route avec nous hein ?

Ouais, ajoute l'autre, c'est pas bien prudent d'voyager seul, avec ces cochons de Groins dans le coin. »





LE DERNIER VERRE



PAR ROMUALD « RADEK » FINET

« Salut Cochise ! »

Le vieil indien ne releva même pas la tête devant cette plaisanterie qui semblait bien faire rire son initiateur ainsi que ses deux amis.

Susie Sue les observa depuis son comptoir et ne put réprimer un soupir. Elle les connaissait bien ces petits blancs-becs qui venaient s'encanailler le samedi soir à la limite de la

nation Navajo. Ici à Bluff, Utah, leur statut de jeune blanc équivalait à une carte « Vous êtes libérés de prison » alors que quelques miles plus au sud, il y avait la police tribale qui se serait donnée bien du plaisir à apprendre le respect des aînés à ces gamins.

Les trois jeunes rejoignirent les tables de billard au fond du bar, hilares, tout en singeant ce qu'ils croyaient être des pas de danse traditionnelle indienne. Susie en avait vu défiler des petits cons en vingt années passées dans son bar. Généralement, ils débarquaient le samedi soir, le jour où ils étaient à peu près certains de ne pas rencontrer de Navajo venu prendre un verre après une journée de boulot hors de la réserve. Ce soir, il n'y avait que quelques prostituées et des clodos pour représenter la nation indienne à Bluff. Après quelques verres autour d'une partie de billard chahutée de billard, voire le passage à tabac d'un Indien, si possible ivre et au moins à quatre contre un, les jeunes finiraient leur soirée entre les cuisses d'une Indienne aussi Indienne que Susie était pasteur.

Elle soupira et partit prendre leur commande. Elle se demanda par la même occasion le nom de l'Indien. Elle avait dû le connaître un jour, il y a longtemps, un truc en rapport avec

les dents... Mais bon, ça faisait des années qu'elle l'appelait l'Ancien et il ne s'en formalisait jamais. Un bon client, ce petit vieux, régulier tant qu'il avait de l'argent ; ensuite il devenait client du magasin à alcool d'en face où, pour une raison inconnue, le patron lui laissait se constituer une dette digne de celle de l'État. Tant qu'il ne faisait pas d'histoire, Susie n'avait pas de raison de l'ennuyer et puis, tout dollar était bon à prendre, comme le lui avait appris son mari pendant ses quinze années de gestion du bar. Avant qu'il n'ait eu l'idée saugrenue de passer sous les roues d'un camion, un soir de virée...

Pendant que Susie vaquait à son service et ses pensées, le vieil Indien, de son vrai nom Gini Whitefangs, se mordait les lèvres jusqu'au sang. Il se sentait humilié comme jamais auparavant. Il avait depuis longtemps renoncé à sa fierté mais le fait de se voir rabaisé par trois blancs-becs et ne pas avoir le courage de réagir, cela lui provoquait une douleur inédite. Peut-être était-ce ce qu'on ressent quand on a finalement tout perdu.

Il y a quarante ans, personne, et en particulier aucun blanc, n'aurait eu le cran de le regarder dans les yeux. Il se rappelait la terreur sur le visage de ces jeunes agents du FBI et du BIA

qui étaient venus parlementer avec ses frères sur l'île d'Alcatraz. Pendant dix-huit mois, ils avaient tenu en échec le gouvernement et donné une vraie signification à la nation indienne. À l'époque on avait parlé de la proximité d'une guerre civile, les journaux avaient même publié plusieurs photos de Gini au milieu des autres insurgés. Mais ils avaient dû abandonner l'île sans même pouvoir se battre, simplement à cause de la lâcheté de leurs meneurs qui n'étaient que des pommes – rouges dehors mais si blancs dedans... Une honte sans nom pour les vrais guerriers amérindiens.

Devant cette faiblesse, Gini avait choisi une voie plus radicale et s'était lancé dans différentes affaires illégales jusqu'à un braquage raté à Albuquerque qui s'était soldé par plusieurs morts et vingt années d'emprisonnement dans un établissement fédéral. C'est à partir de ce moment-là que le fier guerrier navajo était devenu une ombre. Il faut dire que deux décennies à être traité comme la lie de l'humanité par les autres détenus auraient eu raison de n'importe quel homme.

Une fois libéré, Gini avait trouvé le réconfort dans l'alcool et la déchéance, ne vivant plus que pour



se rappeler sa gloire d'antan. Il ne lui restait plus qu'à venir se saouler dans ce bar dès que sa pension de misère était payée et, pour finir le mois, à acheter le mauvais alcool du magasin d'en face quand il n'avait même plus d'autre choix que le plus mauvais des poisons. Là, on était en début de mois et il avait encore les moyens d'acheter du bourbon – le moins cher du bar et qu'il devait faire durer, en plus.

Pourtant, Gini souffrait bien plus de la déchéance de sa nation que celle de sa personne. Qu'étaient devenus les fiers combattants de la Mesa ?

Des attractions pour touristes ! Aujourd'hui, on aurait dit que chaque Indien rêvait de salir les danses traditionnelles pour les beaux yeux des touristes et de leurs dollars dépensés dans la réserve. Quand ce n'était pas le cas, les Navajos semblaient vouloir faire oublier leurs gênes et ne rêvaient que de vivre loin de la terre de leurs ancêtres. Certains allaient même jusqu'à se vendre au BIA pour un salaire régulier et un badge plaqué or. Et les réserves... Entre les touristes en balade, les casinos bruyants et lumineux, il n'y avait plus moyen d'y percevoir l'âme navajo. Là où les winchesters n'avaient jamais pu vrai-

ment soumettre les Navajos, les dollars y arrivaient. C'était un massacre silencieux, mais implacable...

« Ceux qui font leurs cultures au pied de la Mesa » avaient disparu au profit de « ceux qui vendent des colliers de perles et des couvertures tissées au pied de la Mesa ». Finalement, Gini ne se sentait que le reflet de son peuple, pas pire individuellement que la nation prise dans son ensemble. Pourtant, au fond de lui, quelque chose se débattait toujours. Il y avait un animal blessé qui demandait à se battre une dernière fois et à mourir dans l'honneur de la bataille. Baigné dans le mauvais whisky, l'esprit du guerrier avait du mal à surnager mais il ne s'était pas déclaré totalement vaincu.

Peu avant la fermeture, Susie raccompagna les derniers clients vers la porte et vint prévenir Gini qu'il était temps de rentrer. Elle était en train de lui signifier son congé quand un homme entra dans le bar, chaudement enfoncé dans une redingote sombre. S'approchant de Susie et Gini, il les menaça d'un gros automatique.

« La vieille, tu te tiens tranquille et tu vides la caisse ! » tonna t-il.

Devant l'absence de réaction de la patronne, le braqueur lui asséna un violent coup de crosse au visage. Susie s'effondra, les lèvres pissant le sang, sans que Gini ne fasse le moindre geste.

« Tu vas rester là à ne rien faire, toi ? » lui lança-t-elle, postillonnant du sang. « Tu n'es rien ! Tu n'es même plus un homme ! Rien qu'un sauvage alcool de merde ! ». La colère se mêlait à ses sanglots.

La rage envahit le cœur de Gini. Une haine à l'état pur, portée par la colère de son totem, l'ours. Il se mit à désirer la mort de cet homme, de ces trois jeunes de tout à l'heure, de tous les hommes blancs. Les mots de Susie avaient été l'affront de trop, la marche de trop dans sa descente aux enfers. Cet afflux de haine se traduisit dans sa posture et Gini se redressa inconsciemment.





« Ouais, c'est ça, Geronimo, essaie un peu de jouer au malin. » Il eut un ricanement méchant « Tu sais quoi ? J'ai toujours souhaité marcher sur les pas de mes ancêtres en me faisant du peau-rouge. »

Gini ne bougea pas.

« Je m'y attendais de la part d'un sauvage » ricana de nouveau le braqueur. Lentement, il tourna son arme vers Susie et lui envoya une balle en pleine poitrine, le sourire aux lèvres.

En un éclair, Gini avait envoyé le fond de son verre dans les yeux du braqueur. D'un geste, il était passé par-dessus la table et s'était emparé de l'arme. Dans ses veines coulait à nouveau le sang des guerriers de la Mesa. Dans son cœur le manitou de l'ours hurlait sa colère. Dans tout son être raisonnaient les chants de guerre tribaux.

Son agresseur tomba à la renverse et avant qu'il n'ait eu le temps de bouger, Gini avait déjà armé l'automatique et visait sa tête. À ce moment précis, quelque chose d'étrange se passa. Gini sentit en lui une assurance qu'il n'avait plus connue depuis quarante années. La force de la nation navajo coulait à nouveau dans ses veines.

« Cochise et Geronimo étaient apaches, bande de crétins. Je suis Gini Whitefangs, du clan Zuni de la nation navajo. » Il s'était redressé de toute sa taille, fier de ce qu'il était. De ce qu'il avait toujours été. « Et tu vas mourir » souffla-t-il avant de presser la détente.

L'agresseur n'eut pas le temps d'exprimer l'étonnement qu'une balle de .45 lui fracassait la mâchoire, emportant une partie de la trachée dans sa course. Gini pressa à nouveau la détente, par pur plaisir cette fois.

Dans le calme soudain revenu, Gini se senti traversé par une vague de paix intérieure. Un long frisson qui achevait sa libération. En tuant le blanc, il venait de se délivrer de trente années d'esclavage. Il se sentait à nouveau libre, comme au temps d'Alcatraz. Mais cette fois-ci, ce n'était plus un enfant de dix-sept ans qui levait le poing mais un homme qui levait une arme. Il regarda le lourd automatique. Il aurait aimé que ce soit une arme plus indienne, mais celle-ci ferait parfaitement l'affaire. Car il n'avait pas fini de l'utiliser. À partir d'aujourd'hui, l'homme blanc allait connaître une nouvelle fureur navajo. Bientôt, les blancs parleraient de lui et de ses guerriers à

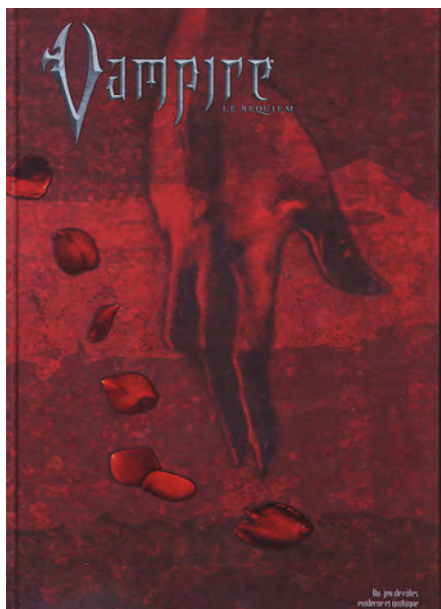


leurs enfants pour les empêcher de faire des bêtises. Il allait devenir le croque-mitaine des voleurs de terre venus de l'est. Bientôt, la Mesa serait à nouveau parcourue par les troupeaux de bétail de ses frères Navajos et l'homme blanc ne serait plus qu'un souvenir qui s'efface comme les traces dans le sable sont effacées par le vent. Aussi simplement....

Gini quitta le bar, laissant la porte grande ouverte derrière lui, ne craignant plus rien ni personne. Il était parti depuis moins d'une minute que

de nouveaux coups de feux retentissaient dans le magasin d'alcool d'en face ...





CARNAGE DANS LA NUIT

INTRODUCTION

La ville de Lafayette

Ce scénario se déroule dans la ville de Lafayette en Louisiane. Nous sommes en été, ce qui fait que les nuits sont courtes entre 22 h et 5 heures. Cela oblige les vampires à se presser.

Lafayette est une ville située dans l'État américain de la Louisiane au

bord de la rivière Vermilion.

L'ensemble urbain que constituent **Lafayette** et sa banlieue est dans la paroisse de Lafayette (*Lafayette Parish*) et compte près de 260 000 habitants (estimations du Bureau du Recensement des États-Unis, 2007). Selon les mêmes estimations, la population de la seule ville de Lafayette comptait 114 214 habitants. Située au cœur de l'Acadiane à 208 kilomètres à l'ouest de La Nouvelle-Orléans en Louisiane, **Lafayette** est le centre du **pays cadien**.

Ville unique en son genre qui combine traditions culturelles et modernisme, elle s'est principalement émancipée ces dernières décennies en tant que centre commercial et dans les domaines médicaux et universitaires. Pôle de pétrole et de gaz naturel, c'est aussi la seconde destination touristique de la Louisiane. Le Mardi Gras, le derby de l'Hippodrome, le festival international de Louisiane, le village acadien, Vermilionville, la cuisine régionale (gombo, boudin, jambalaya, haricots rouges, riz, ...) et la musique traditionnelle cadienne sont les particularités si typiques de cette ville.

POPULATION VAMPIRIQUE

Il s'agit d'une ville tranquille toujours dirigée par son premier Prince, Quentin de Texier. Ce vampire est



arrivé en même temps que Jean Mouton (le fondateur de la ville en 1821). Il s'agit d'un Ventrue de l'Invictus. Il a été nomade pendant un long moment, et quand il s'est installé, il a voulu que sa cité soit un lieu de paix pour les vampires nomades.

Son Préfet est Jack Miller, un Brujah de l'Invictus. Il est arrivé dans les années 50 avec une bande de bikers (quelques vampires et des servants). Cependant, il s'est brouillé avec sa coterie et est resté en ville après leur départ. Il n'est pas très futé, mais il est costaud, c'est pourquoi Texier l'a promu.

Patrick Benedict est un Nosfératu non-aligné qui recherchait un lieu tranquille pour exercer sa passion pour le théâtre. Il est arrivé dans les années 80 en suivant sa troupe de théâtre. Il a demandé à rester et le Prince a accepté. Il est donc le propriétaire d'un théâtre de quartier et gère une troupe de comédien (qui est aussi son Troupeau). Peu prudent, il a ostensiblement utilisé ses disciplines sur scène (cela passait pour des effets spéciaux).

Cependant, une de ses représentations a été filmée et les Gangrels de l'Engeance de Belial sont tombés sur la vidéo, où il apparaît flou. C'est pour cela qu'ils l'ont trouvé en premier.





Alberta Green est une Daeva de la Lancea Sanctum. Elle est arrivée dans les années 20 après avoir trempé dans la mafia de la Nouvelle Orléans. Elle a cherché à fuir un caïd vampire. Texier lui a offert l'asile en échange d'un service en tant que Préfet. Ce service s'est achevé peu après l'arrivée de Miller. Depuis, Alberta s'adonne à son Vice de Luxure.

Charles Logan est un Mekhet Cartien qui fut Étreint lors d'un déplacement à New-York. Dans sa vie mortelle, il était un psychologue travaillant pour la police. Malgré son Étreinte, il a voulu conserver son lien avec l'Humanité et a accepté un poste de psychologue de nuit au commissariat central de Lafayette.

Manson et Sherry sont deux Gangrels de l'Engeance de Belial. Au cours d'un massacre qu'ils ont perpétré à Bâton Rouge, ils ont trouvé un film sur l'une des représentations de Bénédict. Ils ont donc décidé de s'y rendre pour le débusquer et le tuer.

En arrivant en ville, ils ont pris pour Refuge un club Gothique, le Samael. Ils ont fait disparaître les propriétaires et Lié par le sang certains membres du personnel. Le Samael est un lieu de rencontres pour les fans de vampirisme, ce qui a permis

aux deux Gangrel de se montrer tels qu'ils sont à un groupe important de gothiques qui les vénèrent comme des dieux.

POPULATION HUMAINE

Nina Myers est inspectrice au commissariat central. Au cours de ses enquêtes elle a déjà eu affaire au surnaturel mais sans jamais aboutir à quoi que ce soit.

Trois ans avant le début du scénario, elle a dû enquêter sur une série de meurtres perpétrés par un esprit vengeur. A cette occasion, elle a fait la connaissance d'un groupe de chasseurs qui l'ont aidé à s'en débarrasser. Les chasseurs lui ont parlé des créatures surnaturelles et Nina a gardé le contact au cas où elle y serait encore confrontée.

Ce groupe de chasseurs est composé de 3 membres : Tom Lennox, Mike Novick et Olivia Taylor. Ils sont ensemble depuis 4 ans et ont surtout chassé des esprits, mais ils ont quelques vampires à leur tableau de chasse. Les deux hommes sont amoureux d'Olivia, mais elle se refuse à choisir pour le moment.

LÀ OÙ TOUT COMMENCE

Il y a un mois environ, les Gangrels de l'Engeance de Belial étaient à Bâton Rouge pour commencer une orgie de



Diablerie pour augmenter leur pouvoir. Ils tuèrent un Mehket de l'Ordo Dracul qui connaissait une maison hantée par de puissants esprits. Il allait en référer à sa ligue avant sa mort.

Une fois leur forfait commis, les Gangrels prirent peur (une crainte inconsciente due au lieu) et ils s'enfuirent de la ville pour Lafayette, car ils savaient qu'il y avait là-bas au moins un vampire (le Nosfératu du théâtre).

Une fois arrivés en ville, les Gangrels se sont appropriés le Samael. Ceci fait, ils se sont invités au théâtre de Bénédict. Ils ont attendu la fin de la représentation du jeudi soir et, une fois qu'il ne restait plus que le personnel

(vers 2 heures), ils ont pénétré dans le bâtiment, en ayant pris soin de bloquer les issues.

Ils ont tué tous les mortels qu'ils ont rencontré, et aucun n'en a réchappé. Patrick Bénédict n'a eu aucune chance contre ces machines de combat, et ils ont commis la Diablerie sur lui. Les armes utilisées furent un katana (qui s'est brisé dans le corps d'une actrice) et des griffes de Métamorphose.

Le lendemain matin, la police était évidemment sur les lieux et commençait son enquête. L'affaire fut confiée à Nina Myers. Arriva le soir, et, le Prince s'inquiétant pour le Nosfératu, envoya son Préfet reprendre l'enquête. Jack se



présenta au commissariat central avec des papiers fédéraux pour enlever l'affaire à la police.

La police avait trouvé une carte du Samael, mais Jack est arrivé avant qu'ils ne suivent cette piste. C'est tout naturellement qu'il y est allé.

Trop confiant, il est tombé dans une embuscade et s'est retrouvé prisonnier des Gangrels. Ils ne l'ont pas tué tout de suite, mais l'ont mis au supplice dans le carré VIP de leur club.

Un peu avant l'aube, le Prince est inquiet de ne pas avoir de nouvelles.

SI LES PERSONNAGES JOUEURS SONT DES NOMADES.

Ils atteignent Lafayette un peu avant l'aube, ce jour là. La coutume veut qu'on se présente au Prince. Ce dernier leur donne rendez-vous le lendemain pour la présentation et pour leur confier la mission.

SI LES PERSONNAGES JOUEURS SONT D'UNE AUTRE VILLE.

Le Prince contacte le mentor d'un des vampires et lui demande de l'aide. Selon la distance, les vampires pourront soit arriver juste avant l'aube, devant voyager de jour, ou partir dès le crépuscule pour arriver avant minuit à Lafayette.

Chronologie des événements

J-8 = les Belial arrivent à Lafayette

J-6 = les Belial s'approprient le Samael

J-2 = Massacre du Théâtre. Nina Myers prend l'affaire.

J-1 = le Préfet reprend l'affaire et disparaît. L'inspectrice appelle ses amis chasseurs.

J = arrivée des PJ dans la Cité et début de leur enquête

J+1 = les Belial attaquent la Daeva. Arrivée des chasseurs qui tuent le Mekhet, Charles Logan

J+2 = Le Prince est tué par les Chasseurs. Confrontation finale.

ACTE UN : LE THÉÂTRE DES HORREURS

Au cours de cet acte, les vampires vont se présenter au Prince qui va leur confier une enquête. Ils vont devoir pénétrer dans le théâtre pour commencer leur investigation puis voir les indices qui sont au commissariat central. Là, les indices les conduisent au Samael et à l'Acte Deux.

SCÈNE UN : RENCONTRE AVEC LE PRINCE

LIEU

Le prince invite les vampires à la mairie de Lafayette. Il s'agit d'une



grande demeure qui date de la fondation de la ville.

Il s'agit d'une soirée de bienfaisance pour un quelconque pays du Tiers-monde où les habitants riches et les industriels de la ville se rencontrent.

Quand les vampires se présentent, ils peuvent entrer quelque soit leur accoutrement, car une goule observe par une caméra et voit si l'individu apparaît flou à l'image (et le souffle dans l'oreillette du videur).

Les vampires sont conduits à une table particulière à l'écart des autres convives, et, une fois tous attablés, le Prince les rejoint. Au cours de la conversation, les vampires peuvent boire des verres de sang chaud (1 à 3 points de sang).

CONVERSATION

Le prince se présente à eux, Quentin de Texier, Prince Ventrue de l'Invictus, puis il laisse les PJ se présenter.

Il leur explique ensuite ce qu'il attend d'eux et leur résume la situation selon ce qu'il sait : il y a 3 nuits de cela, Patrick Bénédicte, un Nosferatu non-aligné, a disparu. On soupçonne sa destruction, car son Refuge était un petit théâtre de quartier qui a été saccagé et tout le personnel massacré. Le massacre a été terrible ; Quentin ne sait pas qui a fait le coup. Il a empêché les médias d'en

apprendre plus, mis à l'écart l'inspecteur chargé de l'affaire et a dépêché son Préfet Jack Miller, un Brujah de sa ligue, pour enquêter. Cependant, il n'a plus de nouvelles de celui-ci. Il demande donc aux PJ de démêler cet écheveau...

Il est d'autant plus inquiet que Lafayette est une petite ville tranquille depuis des décennies et les vampires qui y séjournent sont obéissants et peu nombreux. Ils font tout pour préserver cette paix. La communauté vampirique locale accueille la Famille quand elle est de passage et quand, bien sur, ses membres respectent les Traditions.

Deux vampires en deux nuits, c'est trop pour une petite ville comme Lafayette ! Le temps de l'enquête, il leur octroie les privilèges de Préfet qu'ils trouvent dans une grande enveloppe tendu par un serviteur.

Si les PJ parviennent à démêler cette affaire, il pourra leur proposer une forte somme, le droit de prendre des Goules, ou même les Domaines des Vampires détruits...

Si les PJ posent des questions voici ce que sait le Prince :

- A part lui, il ne reste plus à Lafayette qu'Alberta Green, Daeva de la Lancea Santum et Charles Logan,



ADVENTURE PARTY

Le jeu de société
dont vous êtes les héros



Cap sur les Caraïbes

ADVENTURE PARTY

Le jeu de société dont vous êtes les héros

Au croisement du jeu de société, du jeu de rôle et de la murder party, *Adventure Party* vous propose tout le matériel nécessaire pour jouer à plusieurs des histoires passionnantes. Relevez les défis d'*Adventure Party* et créez ensemble des histoires inoubliables !

Dans *Adventure party : Cap sur les Caraïbes*, choisissez votre personnage : Mathias le contrebandier, Gwenaëlle la navigatrice, Constant le bretteur, Lady Georgina Fitzroy la noble désargentée, Angelo le mousse, ou bien d'autres encore. Naviguez de ports en terres inconnues, échappez au terrible capitaine Kendrick, survivez aux dangers de l'île ardente, sauvez la fille du gouverneur Guzman, retrouvez l'énigmatique artillerier borgne, emparez-vous du trésor du San Cristobal...

Répondez à l'appel de l'aventure !



ADVENTURE PARTY

Cap sur les Caraïbes



**À PARTIR
DE 10 ANS**



**DE 2 À 6
JOUEURS**



**DURÉE :
2 HEURES**

Cette boîte contient :

- 1 livret de règles
- 4 aventures prêtes à jouer
- 8 feuilles de personnages
- 8 cartes personnages
- 32 cartes pouvoirs
- 5 cartes *Roue de fortune*
- 10 cartes aides de jeu
- 6 dés
- 5 jetons



3 770002 129128

www.les12singes.com

ADVENTURE



Mekhet Cartien. Depuis la disparition du Préfet, Alberta se cache, mais elle a fait savoir à Quentin qu'elle est encore en vie. Par contre, celui-ci n'a pas eu de nouvelle du Mekhet.

- Il soupçonne à la fois tout le monde et personne. Sa Cité était tranquille jusqu'à maintenant et cela convenait à toute la population. Mais qui peut deviner les ambitions ou les peurs d'un membre de la Famille ?

- Le Préfet est allé voir la police et a usé de faux papiers pour se faire passer pour un agent fédéral et retirer l'affaire des mains de la police locale.

- Rien n'a retenu son attention récemment.

Par la suite, le Prince leur donne un numéro de téléphone grâce auquel il est joignable à toute heure de la nuit. Il leur demande de l'appeler avant l'aube pour lui dire où ils en sont.

Les attributs de Préfet

Dans l'enveloppe, il y a :

- l'adresse d'un Refuge ainsi que le code d'entrée

- Une fiche signalétique du Maire de la ville, Georges Mason, qui est l'un des contacts du Prince

- une carte de crédit (plafonnée à 10 000 \$)

- le rapport de police sur le massacre du théâtre.

LE REFUGE

Avec l'autorisation du Prince, le Préfet a aménagé un entrepôt dans la zone industrielle de la Cité pour servir de quartier général et y stocker du matériel. Les vampires peuvent y trouver des salles sécurisées et protégées de la lumière du soleil.

LE MAIRE

Lors de la dernière campagne des municipales, le Prince l'a aidé par un financement et avec ses pouvoirs. Le Maire est même conditionné par le Prince. Ainsi, si les PJ ont besoin de lui et s'annoncent comme travaillant pour le Prince, il fera tout pour les aider, tant que cela ne nuira pas à sa réputation ou à sa carrière.

Il peut tout à fait obliger le commissaire de police à les laisser voir les preuves et enquêter (mais les vampires doivent penser à le lui demander).

LE RAPPORT DE POLICE

Le rapport fait état de 26 personnes tuées, faisant toutes partie du personnel du théâtre (acteurs, ingénieurs, personnel de direction...) qui étaient restés après la fin d'une représentation (une comédie romantique en vogue). Ils ont été déchiquetés par diverses armes, comme des griffes d'animaux ou des armes blanches tranchantes.



Les corps ont été retrouvés dans plusieurs endroits. Il semble que les meurtres aient été commis en silence une salle après l'autre puisqu'il n'y a pas eu de cris ni de tentatives de fuite.

Comme indice, il restait une carte tachée de sang et le pommeau d'un katana dont la lame a été brisée. La lame n'a pas été retrouvée. Les deux indices sont au commissariat.

Les photos montrent des corps découpés, des litres de sang sur le sol et les murs, et la photo d'une carte de visite. Il s'agit d'un bristol écrit en blanc sur fond noir avec la première lettre du nom du *night club* en rouge (Le S de Samael), le reste étant masqué par du sang. La deuxième photo est celle du katana. Les empreintes retrouvées sont inutilisables.

SCÈNE DEUX : DANS LE THÉÂTRE

LIEU

Les rues de la cité sont assez animées jusqu'à minuit, mais le théâtre n'est pas sur un grand boulevard. Les scellés de la police sont visibles mais déjà arrachés. La porte principale est fermée à clé, mais la porte de derrière est fracturée.

La police a surveillé les lieux jusqu'à

la nuit dernière puis a été congédiée par le Préfet. Elle n'est pas revenue depuis. Comme il n'y a pas encore de propriétaire déclaré, le bâtiment est laissé à l'abandon et des curieux sont déjà entrés pour voir ce qui s'était passé.

ACTION

Au moment où les PJ arrivent, il y a un couple d'adolescents entré à l'intérieur pour « se faire peur ». Ils n'ont aucun rapport avec l'affaire, mais peuvent donner quelques sueurs froides à des PJ paranoïaques.

Voici les différents indices, qui ne peuvent être découverts que grâce à un pouvoir de Discipline, car la police scientifique est passée et a relevé tous les indices matériels.

- Grâce à *Animalisme*, un chat peut révéler que deux bipèdes sont responsables de ce carnage (ils ne peuvent faire la différence entre humains et vampires)

- *Toucher de l'esprit* témoigne de la violence du massacre.

SCÈNE TROIS : LA POLICE

En ce moment, la criminalité est en hausse dans la ville, ce qui fait que la police est surchargée de travail.



LIEU

Quant les PJ arrivent dans le commissariat de police, il est plein de prostitué(e)s, de dealers, de chauffards et de gens ivres morts, et pas assez de flics. Cependant, il ne va pas être facile de voir la salle des scellés. Les PJ devront utiliser la Domination, la Présence ou la ruse pour y entrer (ou avoir demandé au maire)

RENCONTRE

Les vampires peuvent vouloir rencontrer Nina Myers. Elle garde rancune de l'intrusion des fédéraux (le Préfet) mais a dû lâcher prise. Elle est la seule inspectrice de garde cette nuit. En la Dominant, elle pourra al-

ler leur chercher les indices. Sinon, elle pourra leur dire qu'ils savent que la carte est celle d'une boîte de nuit gothique, le Samael.

Les vampires rencontrent aussi le Mekhet et se confrontent à lui par la Souillure. Il a appris la mort du Nosfératu et il est peiné, mais en aucun cas il ne veut abandonner son travail. L'inspectrice ne sait pas encore qu'il est un vampire, mais ça ne saurait tarder, et elle le désignera quand les chasseurs arriveront.

ACTION

Pour rechercher les indices, les vampires peuvent Dominer un policier, demander au Mekhet, ou





déclencher une panique (incendie, Cauchemar, libération de prisonniers) pour que les policiers ne fassent pas attention à eux pendant qu'ils forcent la porte.

LES INDICES

Une fois en possession des indices :

- avec la carte de visite, il est possible en la « nettoyant » de compléter le nom désignant le *night club*, Le Samael.

- avec Toucher de l'Esprit, le katana indique que son possesseur aimait l'utiliser pour semer la mort et la destruction, qu'il a tué le Nosfératu et qu'il s'agit d'un Vampire. La lame a été retrouvée dans le ventre d'une des victimes (c'est là que la lame s'est brisée).

La prochaine étape des PJ est donc le *night club*.

ACTE DEUX : AU CŒUR DU

VICE

Au cours de cet acte, les vampires vont entrer dans le Samael pour chercher des indices. Ils vont trouver le Préfet, qui, dans un dernier souffle, va leur dire que la Daeva est en danger.

SCÈNE UN : LA SALLE

PRINCIPALE

LIEU

EXTÉRIEUR

La boîte de nuit gothique a ouvert depuis un an et se spécialise dans le vampirisme (qui est devenu un vrai phénomène de société aux États-Unis). Il est le repaire de tous les gothiques des environs et le Refuge des Belial. Quand les PJ arrivent, le club est encore noir de monde et la queue à l'extérieur est longue. De plus, ils ne font entrer que ceux qui sont habillés en noir (ou les filles bien sur).

La Présence, la Domination ou au moins 50 dollars permettent d'entrer.

INTÉRIEUR

A l'intérieur, les jeunes dansent sur de la musique électronique. Sur scène, il y a des danseuses et des danseurs au physique agréable. La sensualité et la drogue abondent. Fait étrange, des animaux (chiens, chats...) se promènent librement dans le club sans que cela ne gêne personne.

CONVERSATION

Selon la Présence des vampires, ils pourront être abordés par des mortels



qui leur proposeront de danser, d'acheter de la drogue ou de quelque chose de plus intime. Voilà ce qu'ils peuvent apprendre :

- La drogue circule assez librement, de l'ecstasy est même vendue au bar pour un prix vraiment bas. Ils ne semblent pas craindre les autorités.

- Jamais les animaux n'ont été agressifs.

- Il y a une salle VIP où il y a même une panthère. Pour y entrer, il faut une invitation spéciale que le barman distribue selon son bon vouloir.

Le Barman est l'une des Goules des Belial. Cette Goule est un serveur précieux avec 4 en Calme et Résolution pour résister à la Majesté et à la Domination, mais il n'est pas impossible d'arriver à ses fins de cette manière.

Le dernier moyen est de monter sur scène et de faire une danse très sensuelle (au moins 3 succès à Expression) pour plaire au public et obtenir une invitation.

Ils peuvent aussi Dominer le videur qui surveille l'entrée de la salle VIP (groupement de Dés 5)

SCÈNE DEUX : LA SALLE VIP

LIEU

Une fois l'invitation en poche, on leur

permet d'entrer. La première salle est une salle de danse insonorisée. Le décor est plus «Lounge» avec des canapés, des fauteuils et des coussins situés tout au tour de la piste de danse. Certains dansent, mais d'autres n'hésitent pas à prendre de la drogue, à se saouler et s'empiffrer voire à copuler sans aucune vergogne.

Il y a bien sûr une autre pièce. Dans celle-ci, il y a aussi des canapés et au centre il y a un homme enchaîné et torturé par les personnes présentes. Il s'agit du Préfet qui a été capturé par les Belial et mis au supplice depuis deux nuits. Les gens le brûlent, le saignent et lui font sentir l'odeur du sang pour que la bête se déchaîne. Ils se rient de lui.

ACTION

Pour le libérer, les vampires devront affronter les 8 individus présents qui sont des fidèles des deux Gangrels. Cependant, ce ne sont pas des Goules et l'affrontement pourra être physique, mental ou social. Par contre, il y a une panthère noire (animal familier des Gangrels) qu'il faudra amadouer avec Animalisme, à moins de s'en débarrasser par la force.

Une fois libre, avant de sombrer en Torpeur, le Préfet pourra leur dire que ce sont deux vampires qui l'ont piégé. Ils ont cherché à le faire avouer où



étaient les autres vampires de la ville et il lui semble avoir parlé d'Alberta Green dont le Refuge est la seule demeure de la route Est de la ville.

Cette affirmation est fausse, dans la douleur, il a donné un ancien refuge que la Daeva a abandonné. Les Gangrels trouveront une maison vide. En revanche, il a donné la bonne adresse aux PJ.

Les PJ vont alors se dépêcher d'aller vérifier si la Daeva est encore en vie. A cette heure, le soleil ne devrait pas tarder à se lever, les vampires ont tout juste le temps.

SCÈNE TROIS : DEMOISELLE EN DÉTRESSE

Les indications du Préfet ne sont pas difficiles à suivre pour trouver le Refuge secret de la Daeva. Quand les PJ arrivent, elle est encore en vie. Ne connaissant pas les PJ, elle ne les laissera pas entrer, mais elle ne fuira pas, puisque le soleil est sur le point de se lever. Si les PJ lui prouvent qu'ils sont de bonne foi (avec un coup de fil au Prince, par exemple), elle leur fera alors confiance et les autorisera à dormir chez elle durant la journée.

Avec elle, il y a une jeune femme,

sa dernière conquête (qui a subi un Transe à 5 succès).

Si les vampires ont beaucoup entraîné et qu'il est illogique qu'ils aient le temps d'arriver avant l'aube ; faites qu'ils s'y rendent alors dès la nuit tombée.

ACTE TROIS : UN NOUVEL

ENNEMI

Les vampires vont se confronter à leur ennemi pour la première fois et en sortiront vainqueur, cependant les chasseurs de vampires arriveront pour ajouter des ennuis.

SCÈNE UN : L'ASSAUT

LIEU

La demeure d'Alberta Green est une grande maison en bois datant de la guerre de Sécession qui était, il y a un siècle et demi, entourée d'une plantation de coton. Les alentours sont des arbustes touffus qui ont bien entendu repris leurs droits.

ACTION

A leur réveil (ou après leur arrivée, s'ils sont arrivés au début de la nuit), les vampires peuvent remarquer qu'ils sont encerclés. Dès qu'un indi-



vidu fait mine de sortir ou de regarder par la fenêtre, on lui tire dessus à l'arme à feu.

Ce sont des fidèles des Gangrels qui ont pour ordre de ne laisser sortir personne avant leur arrivée. Si le groupe de PJ est plutôt social ou mental, mettez un humain normal par vampire présent (dont la Daeva). Si à l'inverse, le groupe est plutôt orienté action, mettez un à deux humains normaux et une Goule.

En attendant que les Gangrels arrivent (ils ont trouvé un Refuge pour la journée non loin de là), les vampires peuvent soit attendre, soit tenter une sortie. Les vampires peuvent appeler le Prince pour avoir des renforts. S'ils n'y pensent pas, la Daeva le fera. Texier leur promet d'arriver avec six Goules «de combat» et leur demande de tenir jusque là.

Si les vampires attendent, les Gangrels arriveront et lanceront l'attaque. Si le groupe des vampires est physique, rajoutez 2 vampires nouvellement Étreints dont c'est le baptême du feu.

Le combat doit jouer en la défaveur des vampires jusqu'à ce que le Prince arrive avec des renforts. Le Prince viendra avec deux 4x4 et six goules lourdement armées, ce qui fera pen-

cher la balance dans le camp des PJ. En infériorité, les Gangrels fuient, et leurs goules sont prêtes à se sacrifier pour eux.

Une fois le combat terminé, le Prince remercie les PJ d'avoir découvert les coupables. Ils leur propose de les accompagner avec la police pour fermer le night-club. Certains membres du personnel savent peut être où les Gangrels se cachent.

Pour la bonne tenue du scénario, il convient qu'il n'y ait aucun survivant lors de l'assaut. Si malheureusement c'est le cas, voici des pistes pour qu'ils ne révèlent rien : ils meurent de leurs blessures dans les minutes qui suivent ils sont trop drogués pour avoir des pensées cohérentes fanatiques, ils se suicident dès qu'ils le peuvent leur Bête a été exacerbée par Animalisme et ils ne réfléchissent plus

SCÈNE DEUX : DESCENTE DE POLICE

LIEU

Au Samael, les vampires arrivent en même temps que la police fait une descente, et vient arrêter tout le monde.

Le commissariat, inopinément vide, se remplit d'un coup à leur arrivée.



ACTION AU SAMAEI

Les PJ et le Prince sont accompagnés de 40 policiers et de nombreux véhicules, le tout chapeauté par le commissaire suivi de prêt par le Maire pour une fermeture administrative du *night club*. Les jeunes présents refusent, et cela tourne rapidement à l'émeute, ce qui au final fait que tout le monde se retrouve embarqué. Les PJ n'ont pas grand-chose d'autre à faire que de regarder la scène. Ils peuvent entrer (le maire leur laisse carte blanche) mais ne trouveront aucune trace des Gangrels.

ACTION AU COMMISSARIAT

Une fois dans le commissariat, ce sont près de 60 personnes que l'on entasse dans les cellules. De Texier laisse aux PJ le soin d'interroger le personnel, lui s'en retourne chez lui. Il leur indique que Logan pourra les aider.

Dès que les vampires recherchent le Mekhet, on leur indique qu'il est dans une salle d'interrogatoire pour aider psychologiquement une prostituée mineure.

Cependant, quand les vampires iront le chercher, ils découvriront des traces de sang et de lutte dans la salle ainsi que le cadavre de la prostituée. Toucher de l'Esprit confirme la destruction du Mekhet.

Profitant de l'absence de la quasi-totalité des forces de police qui sont au Samael, les chasseurs de vampires sont venus voir Nina Myers. Là, ils ont découvert que le psychologue était un vampire.

Se faisant passer pour un avocat commis d'office, Tom Lennox a demandé à voir la jeune prostituée. En entrant, il tire soudainement sur Logan (avec un silencieux) qui s'effondre. Il détruit ensuite la caméra puis plus rien.

Les caméras extérieures indiquent qu'il est resté 5 minutes à l'intérieur. Puis il est parti.

A aucun moment, on ne le voit avec l'inspectrice Nina Myers, ni aucun des autres chasseurs.

Si une Lecture de l'Aura est faite sur Nina Myers, cela montre des couleurs floues indiquant qu'elle est confuse dans ses pensées.

A partir de là, les PJ auront moins de légitimité pour interroger les personnes arrêtées au *night club*. Cependant, s'ils y parviennent quant même, ils verront qu'il n'y a que des clients et des serveuses qui ne savent rien, tout le personnel important était à l'assaut.

Au cours du reste de la nuit, les vampires peuvent suivre d'autres pistes qui ne mèneront à rien.



SCÈNE TROIS : LA MORT DU PRINCE

ÉVÉNEMENT

Durant la journée, les Chasseurs découvrent les liens qui unissent le maire avec le Prince et remontent jusqu'à lui. Ils ont fait avouer au maire où était le Refuge du Prince.

Au réveil des PJ, la nuit suivante, ceux-ci apprennent par les médias qu'un hôtel particulier a été incendié dans l'après-midi. La nature criminelle de l'incendie ne fait aucun doute. Le réflexe des vampires sera, espérons-le, d'aller enquêter sur place.

ENQUÊTE

L'hôtel était, donc, le refuge du Prince. C'est au Conteur de décider (selon la chronique) si la Daéva et/ou le Préfet étaient logés dans le même hôtel (auquel cas ils ont péri eux aussi) ou ailleurs.

Contrairement au théâtre, la scène de crime est encore noire de monde. C'est Nina Myers qui est en charge de l'affaire et elle cherche à tout prix empêcher la police de remonter jusqu'aux chasseurs. Cependant, les vampires devaient, avec l'aide de leurs Disciplines, rassembler suffisamment d'indices.

- *Animalisme* permet d'apprendre, de la part du chien d'un clochard en face

de l'hôtel, que deux hommes sont entrés de jour en fracassant la porte alors qu'un était resté au volant. Ils sont repartis dans un 4x4 noir. Son maître, lui, est trop saoul pour avoir vu quoi que ce soit.

- *Des Sens Accrus* (odorat : essence non brûlée) permettent de trouver une brochure parlant d'un motel en banlieue. Il se trouve près de l'entrée, comme s'il avait glissé.

- *Lecture de l'Aura* permet de voir l'inspectrice environnée de couleurs floues et en mouvement entre l'orange et le vert, ce qui signifie qu'elle est à la fois effrayée et obsédée mais surtout en pleine confusion, alors que les autres agents sont rouge vif (en colère) ou lavande (prudents).

- *Télépathie, Domination ou Majesté* sur l'Inspectrice lui fera révéler l'affaire sur les chasseurs et leur cachette dans un motel en banlieue.

ACTE QUATRE : UNE PARTIE

À TROIS

C'est au cours de cet acte que les vampires vont pouvoir se débarrasser des Gangrels et des chasseurs en même temps.



SCÈNE UN : LE MOTEL DES CHASSEURS

LIEU

Les chasseurs logent dans un motel aux abords de la ville. Ils ont loué deux chambres (une pour Olivia et une autre pour les garçons) et se déplacent avec un véhicule (4x4) qui n'est pas garé devant.

Dans la chambre d'Olivia est entreposé le matériel (armes à feu, croix, pieux, détecteur d'aura, équipement de surveillance et de crochetage, cartes routières, etc.).

FOUILLE

Le gérant du motel sera soupçonneux envers les PJ mais leur dira dans quelle chambre sont les chasseurs avec un peu

de persuasion surnaturelle ou un pot-de-vin. Sinon, ils peuvent attendre le retour des chasseurs.

Un *Toucher de l'Esprit* montrera que les deux hommes aiment la femme mais qu'elle se refuse à choisir. S'ils sont soudés maintenant, cette histoire d'amour pourra certainement faire éclater leur partenariat un jour.

Les vampires peuvent apprendre que Nina Myers est leur contact en fouillant leurs affaires, s'ils ne l'ont pas encore découvert.

INTERROGATOIRE

Les chasseurs reviendront plus tard dans la nuit, avec une prisonnière. Il s'agit d'une certaine Rebecca Teed,



adolescente gothique de 16 ans qui fréquentait le night club avant sa fermeture (idéalement, c'est quelqu'un que l'un des PJ a rencontré lors de leur première visite au Samael). Tant que les PJ n'interviennent pas, voilà ce qui se passe :

Après l'avoir attachée à une chaise, les chasseurs la menacent pour qu'elle leur révèle où seraient cachés les vampires propriétaires de la boîte de nuit. Au départ, la jeune fille fait la forte tête et ne veut rien leur dire, en leur rétorquant qu'elle aura la vie éternelle si elle reste loyale.

Tom la gifle mais Rebecca continue en leur disant qu'elle ne leur dira rien. C'est alors que l'autre, Mike, va chercher un seau d'eau pour le jeter sur elle. Olivia tente de s'interposer, mais Tom lui dit que c'est nécessaire, et elle laisse alors faire. Mike arrache les fils d'une lampe de chevet.

Rebecca dira qu'ils n'auront jamais assez de cran pour les défier. C'est alors qu'on la bâillonne et que l'on met les fils sur ses tempes. Ses hurlements sont étouffés par le bâillon. Quant on le lui retire, elle pleure et avoue alors que le bruit court que les plus fidèles se réunissent dans une clairière de la forêt près d'une ancienne scierie pour y voir les vampires.

Cette scène est faite pour mettre l'humanité des PJ à l'épreuve s'ils choisissent l'inaction.

Si les vampires interviennent avant la scène des tortures, Rebecca pourra être Dominée pour leur révéler où sont les Gangrels. Si les vampires se sont montrés en tant que tel, Rebecca qui est à fond dans le vampirisme voudra devenir l'esclave de l'un d'eux et leur avouera tout.

SCÈNE DEUX : LE CULTE DU DÉMON

Lieu

La scierie a été abandonnée depuis 40 ans, mais elle sert de lieu de fête en plein air pour les jeunes. Quand les vampires (et/ou les chasseurs) arrivent, les Gangrels sont là avec une vingtaine de gothiques qui organisent une grande bacchanale. L'alcool, la drogue et le sexe sont le lot d'une nuit de décadence sous le regard des Gangrels, qui offrent leur sang et qui en prennent. Les Belial n'ont plus aucune goule avec eux.

ACTION DES CHASSEURS

Si les vampires ne sont pas intervenus et que les chasseurs de vampires sont encore en vie, voici comment ces derniers s'y prennent pour tuer les membres de l'Engance de Belial.



1 - Les Chasseurs droguent Rebecca et la laissent dans l'une des chambres.

2 - Les chasseurs se mêlent à la foule mais ne participent pas activement. Cependant, ils offrent souvent à boire pour faire ingérer des somnifères. Cela permettra aux jeunes de dormir d'un sommeil de plomb.

3 - Juste avant le lever du soleil, les Gangrels se retireront dans la scierie alors que la moitié des fêtards dort déjà et que l'autre moitié fera de même peu de temps après. Une fois l'aube venue, alors que la plupart des gothiques dorment après cette nuit, les chasseurs sortent des armes de leur véhicule, et de quoi faire un feu. Pendant que deux chasseurs aspergent le bâtiment d'essence, le dernier fait le tour et tue avec une épée ou tire avec un silencieux sur ceux qui font mine de se réveiller. Puis ils allument le feu et commencent à tuer tout le monde pendant que l'édifice flambe.

4 - Puis ils repartent à leur motel. Ils tuent Rebecca avec une dose mortelle de poison et prennent leurs affaires pour quitter la ville après avoir mis le feu à la chambre. Le lendemain soir, ce nouveau massacre est dans tous les médias au réveil des PJ. Les chasseurs pensent avoir tué tous les vampires.

Les PJ peuvent apprendre ce plan par la *Télépathie*, la *Majesté* ou la *Domination* (les chasseurs n'ont aucune immunité). Les chasseurs ont une aura noire (haine), les Gothiques une couleur violette tourbillonnante (excitation psychotique) et les Gangrels rouge foncé (concupiscence).

ACTION DES VAMPIRES

Les vampires peuvent vouloir laisser faire ou intervenir. Voici les différentes options :

- tuer les chasseurs un par un discrètement puis combattre les Gangrels et 20 jeunes drogués.
- attaquer les Gangrels : les chasseurs se mêleront à la bataille pour ne laisser personne s'enfuir et attaqueront tout le monde indifféremment.
- Dénoncer les chasseurs aux Gangrels, qui les attaqueront avec leurs fidèles. Les vampires pourront en profiter pour les attaquer par surprise.

Si les PJ se sont débarrassés des chasseurs, ils devront combattre les Gangrels seuls. Selon la puissance des PJ, c'est au Conteur de déterminer si les gothiques sont suffisamment lucides pour participer au combat ou s'ils sont trop embrumés pour cela. De plus n'hésitez pas à ajouter un nouveau vampire



Étreint aux deux si le groupe est très physique et que vous avez le temps de faire un assez long combat.

Dans tous les cas, pensez à la Souillure du Prédateur si les vampires s'approchent trop près des Gangrels ; ces derniers, s'ils se rendent compte de la présence d'autres vampires, n'hésiteront pas à leur sauter dessus (sauf pour des vampires très diplomates).

CONCLUSION

Dans le meilleur des cas, les vampires se sont donc débarrassés des Gangrels et des chasseurs. Lafayette est sous le choc des récents événements.

Selon la réussite des PJ, la Daéva et/ou le Préfet peuvent avoir survécu ou péri.

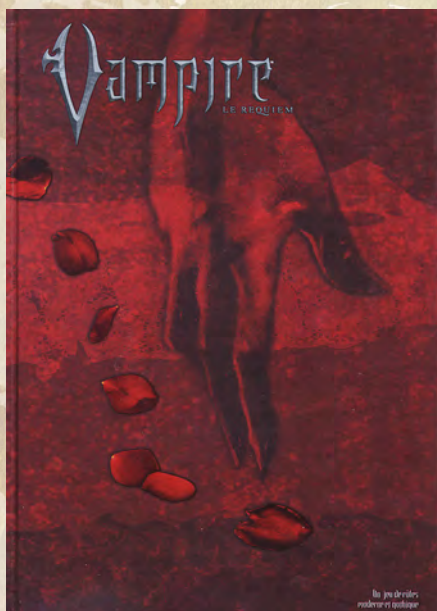
Maintenant que Lafayette est sans Prince, l'un des vampires peut revendiquer la place. Le Conteur pourra en faire une chronique, où Alberta Green et/ou Jack Miller, s'ils sont encore en vie, pourront le contester. Dans le cas contraire, d'autres vampires de l'extérieur pourront le faire.

POUR LE RESTE :

- Rebecca peut devenir une Poupée de Sang
- Le Maire peut devenir un contact ou un allié

- Les ressources du Préfet peuvent revenir aux PJ
- L'inspectrice peut devenir un ennemi récurrent, ou bien une servante, selon les actions des PJ.
- Le *night club* peut revenir à l'un des PJ et être une source de revenus.

MICHEL LÉGER



Asgard

Le Crépuscule des Dieux

Les signes sont formels, tous les fils du destin convergent vers le ragnarök, le crépuscule des dieux, la fin des neuf royaumes. Alors que les géants préparent le siège d'asgard et que loki multiplie ses perfidies, les dieux se lancent dans une ultime quête pour contrecarrer le destin. Mais comment déjouer une prophétie ?

Incarnez un asgardien et parcourez les neuf royaumes pour y affronter les géants, le titanesque serpent de midgard, le redoutable dragon niðhöggr, le féroce loup fenrir et surmontez les embûches semées par votre frère loki. Que vous jouiez le rusé odin, l'impétueux thor, la terrible freya, ou un autre dieu nordique, vous serez repoussé dans vos derniers retranchements. De vos choix, de vos exploits et de vos échecs dépend le sort de l'univers, dans une campagne ouverte à issues multiples. Êtes-vous prêt à incarner un dieu ?

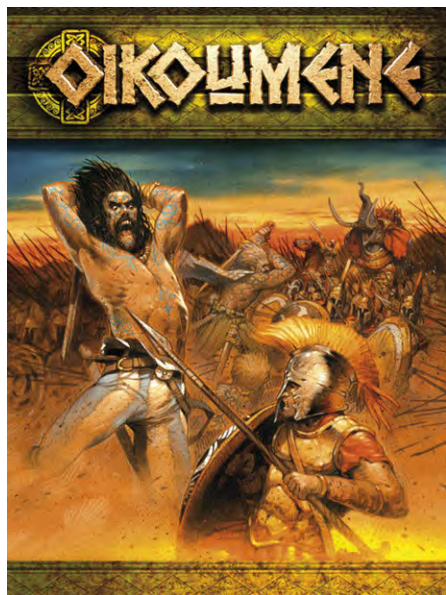
Une grande aventure prête à jouer

Prévue pour 2 à 5 joueurs, elle est composée de cinq actes de 6 à 8 heures chacun. Le maître de jeu lit les règles et le premier scénario, les joueurs choisissent leur personnage parmi les 10 proposés, chacun se munit de 4 dés à 6 faces et l'aventure commence sans plus de préparation

Dans cet ouvrage clé en main, vous trouverez ainsi :

- 6 fiches recto-verso de règles
- 10 fiches recto-verso de personnages
- 7 fiches recto d'aides de jeu en couleur
- un livret de campagne de 64 pages





L'ÉPOPÉE ATLANTE

**PREMIER ROULEAU : LA
GRANDE DAME QUI NE
VOULAIT PAS MOURIR**

Cette campagne pour *Oikoumène* paraîtra dans le *Maraudeur* pendant plusieurs numéros, préparez-vous donc pour une longue traversée...

SYNOPSIS DE LA CAMPAGNE

Cette campagne propose la découverte merveilleuse de l'Atlantide. Pour ce faire, 7 reliques sont nécessaires, elles se situent chacune dans l'une des 7 merveilles du monde antique ou du moins les informations les concernant y seront accessibles :

Le coffret d'épices des jardins de Babylone, à découvrir dans ce scénario. (Jardins suspendus à Babylone)

Le laurier d'un vainqueur des jeux olympiques décerné sous le regard de la statue chryséléphantine de Zeus. (Statue de Zeus)

L'arc d'or d'Artémis, sur l'île de Délos qui apparaît à la pleine lune. (Temple d'Ephèse)

Un cristal dans la tête du colosse de Rhodes. (Colosse de Rhodes)

Anneau sigillaire du satrape à Halicarnasse. (Mausolée d'Halicarnasse)

La lumière du phare d'Alexandrie allumée par Amon. (Phare d'Alexandrie)

Le sceptre royal de Kheops. (Pyramide de Kheops)

Une fois munis de ces précieuses reliques, les héros pourront franchir les colonnes d'Héraclès et accéder à la fameuse cité. La route qui conduit aux objets sacrés sera semée d'em-



bûches, dressées notamment par un ancien ordre veillant dessus. Chacun des membres de cette fraternité secrète possède - en plus de leurs pouvoirs surhumains - des bijoux aux propriétés redoutables. Les affronter ne sera pas chose aisée, et tout au long de la campagne les PJ devront tout faire pour les éviter. Si un affrontement a lieu, il devra marquer les esprits des personnages mais aussi leurs corps...

LA GRANDE DAME QUI NE VOULAIT PAS MOURIR

INTRODUCTION

Pour ce début de campagne, les PJ se trouvent dans une grande ville fluviale ou un port de la Méditerranée orientale. Ce groupe sûrement atypique se fait immédiatement remarquer par un capitaine de navire, un dénommé Akéos. Celui-ci est un habitué de la région, il connaît à peu près tous les marchands honnêtes et moins honnêtes du coin, les vieux loups de mer comme les nouveaux esclaves des différents équipages locaux. En voyant ces étrangers, il se dirige immédiatement vers eux pour faire leur connaissance et en apprendre plus à leur sujet. À vous de voir comment il va les

approcher. Il peut par exemple les accoster en imitant un ivrogne et commencer à agacer les PJ afin de voir leurs réactions ou alors en essayant de déclencher une bagarre afin de jauger leurs qualités martiales. Quelles que soient leurs réactions, il trouve toujours une bonne raison d'ouvrir la conversation. S'ils l'écartent de manière pacifique, alors Akéos les félicite pour leur sang-froid et mentionne qu'il a besoin d'hommes comme eux. En revanche s'ils sont plus agressifs, il continue à les titiller afin d'évaluer leur force, et ici encore il les félicite de la hargne dont ils ont fait preuve et signale qu'il a bien besoin de guerriers de leur trempe pour sa future quête dont il se propose d'immédiatement leur parler.

Si les PJ ont déjà bien bourlingué, en vivant la campagne du livre de base par exemple, Akéos a entendu parler d'eux et il est venu expressément les rencontrer.

Cet Akéos est au premier abord un personnage bien étrange. Son visage est marqué malgré sa relative jeunesse et sa barbe mal taillée témoigne d'un certain laisser-aller. Ses sourcils sont souvent froncés, comme s'il avait passé toute sa vie sur les ponts des bateaux sous un soleil de plomb. Physiquement peu épais et sec, il porte un simple chiton



de lin constellé de taches de formes et de couleurs variées. À propos de la quête, il évoque un merveilleux voyage, qui le mènera au-delà des colonnes d'Héraclès, pour trouver une ancienne île à laquelle les textes de Platon font référence. Une île prospère où règnerait des personnes puissantes et sages.

« Alors les jeunes des envies d'aventure ? Je me présente : Akéos, pirate puis marin à mes heures perdues. Je suis en train de monter un petit projet, une épopée bien loin des terres connues, direction l'Atlantide. Ça vous tente ? L'Odyssée d'Ulysse et de ses copains vont nous paraître bien fades après ça. Mais la tâche ne sera pas aisée ! Nous devons parcourir l'Oikouménè pour parvenir à nos fins. En effet, nous devons trouver sept reliques, dans les sept merveilles du monde. Est-ce que cela vous semble être à votre mesure moussaillons ? Je sais vous allez dire : « Houla mais il trop bu l'ancien, il est resté trop longtemps avec Dionysos » mais si je vous montre ceci, vous allez changer de refrain. » Aussitôt dit, le capitaine sort de sa bourse accrochée à sa ceinture, une petite pierre noire aux éclats argentés. « Regardez-moi ça ! Il n'est pas magnifique ce petit caillou ? Un orfèvre m'en a offert 100 drachmes mais j'ai refusé, je suis sûr que je peux en tirer

plus. » Les PJ les plus observateurs pourront voir que la nature du minéral leur est inconnue. Il leur montre également une tablette faite d'un métal étrange qui brille d'un éclat de feu (de l'orichalque) et qui supporte des écritures inconnues ainsi qu'un emplacement dans lequel s'enchâsse parfaitement la pierre. Quant à la bourse du capitaine ils peuvent aussi constater qu'elle ne paraît pas vide et que la richesse semble lui sourire.

Akéos propose une avance de plusieurs dizaines de drachmes aux PJ et une récompense bien plus importante une fois l'Atlantide atteinte.

LES PRÉSENTATIONS SUR LE NAVIRE

Sans doute alléchés, Akéos conduit les héros sur son navire, une simple trirème avec un équipage des plus cosmopolites, qui offre un panel de toutes les régions de l'Oikouménè. Des chevelus des terres nordiques, des Latins rasés de près, ou a contrario quelques Grecs aux barbes foisonnantes.

Mis à part un homme qui reste le nez plongé dans ses manuscrits, tous regardent les nouveaux membres d'équipages qui foulent le pont. Aussitôt l'un d'eux se dirige vers eux, heureux semble-t-il de faire une nouvelle rencontre. C'est un Carthaginois, à la peau mate, un bavard au langage châ-



tié, qui se présente devant eux en leur déclarant « Bienvenue ! Heureux de faire votre connaissance ! Je suis Adherbal, le cuisinier. J'espère que vous êtes fin prêt à déguster des mets que même Tanit envie. En toute modestie je suis le roi de la bonne chère, le magicien de la gastronomie, la cuisine divine vous paraîtra fade à côté de la mienne. » Akéos stoppe cette envolée lyrique, il a plus urgent à faire que de parler d'alimentation selon lui. Il prend ainsi les PJ à part.

Akéos évoque l'existence et la localisation des différentes reliques qu'ils vont devoir découvrir mais il s'attarde particulièrement sur celle

des jardins suspendus de Babylone. Il indique qu'il s'agirait d'un coffret d'épices de la reine en souvenir de son pays d'Orient qu'elle conserverait encore même après des siècles. Il leur explique qu'il faut dès à présent partir pour Antioche, afin de se diriger vers Babylone par la suite.

Si les PJ demandent pourquoi, Akéos précise qu'ils commencent par Babylone car il a une cargaison à livrer, ce qui paye le voyage et qu'en plus il n'a pas encore déchiffré tous les éléments de la tablette...

Fier de pouvoir compter sur ces nouvelles recrues, Akéos sort d'une trappe non loin de la barre une



petite amphore et propose d'en partager le contenu avec ses nouveaux compagnons. C'est de l'hypocras, connu par les Grecs et les Macédoniens, un vin qui paraît un peu étrange pour les autres. Le moment est venu de faire un peu plus ample connaissance avec ce personnage, qui est d'un naturel avenant et sympathique. Les PJ apprennent quelques bribes de sa jeunesse : pirate dès son plus jeune âge comme tous les miséreux de Crète, puis, après quelques échauffourées dans des tavernes, il s'est vu interdire la plupart d'entre elles, ce qu'il raconte avec une certaine morgue. Finalement propulsé capitaine d'une épave après avoir survécu, seul, à un naufrage, il a remis le navire à flot avec le concours

de plusieurs camarades. Depuis il sillonne les mers avec le *δύσπιστος* (l'incrédule), histoire d'enrager Poséidon.

LES VOYAGES COMMENCENT

VOYAGE VERS ANTIOCHE

Durant la traversée, c'est le moment de faire de nouvelles rencontres, d'approfondir les connaissances sur la quête, d'en apprendre plus sur le fameux gastronome carthaginois ou encore de jouer aux dés avec les Gaulois qui ont bien chaud et sont peu enclin à rire. La mer ne semble pas trop leur réussir, ce qui peut paraître tout de même étonnant pour des marins. N'hésitez pas à insérer d'autres PNJ afin de rendre plus vivante la longue quête qui commence.

C'est aussi l'occasion de faire la rencontre de ce mystérieux érudit plongé dans ses manuscrits : Philthanos, qui se dirige vers Babylone afin d'étudier d'ancienne tablette akkadienne. Vieil homme, il apparaît inquiet et soucieux et n'a tellement que faire des personnes qui l'entourent qu'il leur répond de manière très laconique. Si les PJ le forcent un peu il prend le temps de répondre mais indique qu'il a autre chose à faire avant de se plonger dans ses recherches.



En réalité cet homme est poursuivi par un mauvais génie (proposition de scénario du livre de base page 48) et il espère pouvoir trouver des réponses dans les anciennes tablettes babyloniennes.

Akéos montre toute sa capacité à diriger ses hommes avec des phrases hautes en couleur : « Par les couilles de Poséidon, vous attendez quoi pour ramer ? Vous attendez peut-être que le Kraken vienne vous aspirer par le fond ?! » Mais la plupart du temps les PJ le retrouvent au fond d'une amphore dans un sale état ; ce qui ne l'empêche pas de rester à la barre à scruter l'horizon, décidément c'est un capitaine bien étrange. Important: pendant la traversée, outre quelques incidents mineurs, un membre d'équipage manque à l'appel, aucune trace de combat. Quelques jours plus tard un deuxième, alors des questions commencent à fuser. Akéos remet tout le monde à sa place : « Mais arrêtez de vous inquiéter, ils ce sont tout simplement mis à l'eau pour arrêter de m'entendre gueuler, ne soyez pas si naïfs ». Des PJ attentifs observeront que l'érudit semble de plus en plus soucieux et s'isole d'avantage. Les disparitions trouvent leur origine dans les agissements du mauvais génie qui sévit déjà parmi l'équipage pour semer la pagaille autour de

Philthanos. Si les PJ tentent d'en savoir plus auprès de ce dernier, il fera mine de trouver des réponses à leurs questions. Il expliquera que la désertion est courante surtout dans les mers chaudes, et dans ces contrées avec bon nombre de débouchés. Il sait se montrer persuasif et fera d'ailleurs preuve de grandes qualités oratoires. Il ne parle pas du mal qui le ronge et qui est la cause réelle de ces disparitions.

ARRIVÉE SUR ANTIOCHE ET LA RECHERCHE D'UN CARAVANIER

Akéos dirige la manœuvre pour accoster, et, après avoir copieusement insulté l'équipage, se tourne vers les PJ. Il leur fait remarquer que des caravanes entre Antioche et Babylone sont courantes et qu'il faut saisir cette chance de ne pas voyager seul et éviter ainsi les attaques de brigands. Il conseille de prendre le vieil homme, qui souhaite se rendre à Babylone, et lui pendant ce temps tentera de trouver un moyen d'arrondir les fins de mois.

L'air est sec sur les quais, il semble d'ailleurs étrange d'avoir voulu construire cette nouvelle cité sur un terrain si peu propice. Sur le front de mer s'alignent de nombreuses tavernes et échoppes afin de permettre aux marins d'épancher leur soif. Passés les remparts, les héros



découvrent une ville typiquement grecque qui est sortie de terre depuis peu de temps. Les rues suivent un quadrillage classique, les murs sont en briques sèches et toutes les rues se succèdent et se ressemblent à tel point qu'elles sont un véritable labyrinthe pour les non-initiés.

À la sortie de la ville, une longue caravane de dromadaires est prête à traverser le désert en direction des vertes plaines du Tigre et de l'Euphrate. Le voyage à pied sera long, environ vingt jours à un bon rythme, à dos de monture il sera diminué de moitié. L'avance d'Akéos permet de se payer des montures.

Le caravanier est un vieil homme veuf nommé Ishpa, accompagné de ses deux jeunes fils âgés d'environ huit ans, des jumeaux : Ashtor et Enlil. Avare de paroles, il reste en tête de caravane durant tout le voyage, assisté par deux gardes. Il profite de la présence des PJ pour leur demander de l'aide comme escorte supplémentaire car il sait que de nombreuses vagues de pillards viennent du nord en ce moment. Il leur propose la somme de 200 oboles pour servir de garde et leur en remet immédiatement 100. Les cent autres leurs seront remis s'ils survivent au périple...

LE VOYAGE VERS BABYLONE, DES NUITS DE MOINS EN MOINS PAISIBLES.

Les premières nuits sont tranquilles, le vieux caravanier raconte autour du feu de vieilles légendes mésopotamiennes comme l'aventure de Gilgamesh et son ami Enkidu. Il est empli de cette ancienne culture aujourd'hui disparue qui demeure présente dans les sculptures des cités comme Babylone. Il semble parler avec une certaine nostalgie de cette époque révolue : « Babylone est encore une terre de mystères, même si les Grecs veulent tout expliquer il demeure en ces lieux de la magie, et les dieux conservent toute leur place en ce qui demeure des énigmes. »

Durant la 3^e nuit, des petits chapardeurs vont faire leur office : les deux fils d'Ishpa vont s'amuser à dérober quelques oboles aux PJ. Des traces de pas peuvent être découvertes par les héros et être identifiées comme celles de deux enfants (jet en Pister). De ce fait, la journée se déroule dans un climat de méfiance comme le premier jour. C'est un retour à la case départ question sociabilité.

Normalement, les PJ vont dorénavant monter la garde, mais cette fois c'est le génie qui va se manifester, étant invisible il ne peut être perçu. Au petit matin, c'est la bague du caravanier qui va se trouver sous la tente



de Philthanos. Celui-ci la rend immédiatement à son propriétaire qui le regarde d'un mauvais oeil.

Pendant la 5^e nuit, c'est un dromadaire qui s'enfuit subitement, comme détaché par une main invisible. Si un PJ monte la garde et qu'il réussit un test de Voir avec un important malus il est en mesure de réagir à la fuite de l'animal. Au matin, le caravanier accuse une fois encore l'érudit, mais n'ayant aucune preuve tangible se remet à la tête du convoi en pestant contre le mauvais sort. C'est près de 3000 oboles que celui-ci vient de perdre. De leur côté les PJ devraient commencer à tourner autour de l'érudit qui ne dit rien encore. Il leur explique qu'il dormait à chaque fois et qu'il ne peut pas être coupable.

La 6^e nuit venue, le feu s'éteint comme s'il venait d'être soufflé alors qu'il n'y a qu'une brise. Le matin, les PJ devraient commencer à envisager la piste surnaturelle étant donné les circonstances. Des mystères planent, à l'approche de la ville antique, ou est-ce le génie qui se montre de plus en plus pressant ?

Au milieu de la 7^e nuit, les PJ doivent réussir des tests de Voir et d'Entendre ou ils seront attaqués par surprise par six bandits. La bande est constituées d'un archer déserteur très adroit (archer séleucide livre de base page 84) et de cinq brigands (vérites page

136). S'ils arrivent à tuer l'archer en premier les autres fuient, et s'ils arrivent à capturer un, ils peuvent apprendre que cela fait deux jours qu'ils les suivent mais qu'ils n'ont rien tenté contre eux. Ce qui bien sûr cautionne la thèse surnaturelle.

Pendant les journées de voyage rien de particulier ne se déroule. Vous pouvez proposer une rencontre avec des animaux dangereux affamés qui tentent de s'attaquer au dernier dromadaire du convoi : une proie facile. Les enfants peuvent être aussi menacés, et la mort de l'un d'eux entraînera immédiatement la fermeture du caravanier sur lui-même. Cela aurait pour conséquence d'accroître les tensions après les événements nocturnes. Faites-vous plaisir, cette traversée du désert est un voyage initiatique, il doit emmener les PJ dans un labyrinthe de problèmes de cause inconnue. La pression doit monter petit à petit, pour être finalement





soulagée à l'arrivée à Babylone.

À l'approche de la cité mésopotamienne, les trois dernières nuits sont plus calmes, pas de vol, plus de brigands et pas de manifestations étranges. Le paysage quant à lui a aussi changé, fini les plaines désertiques, le sable et la rocaïlle ont laissé place à la végétation luxuriante du Croissant fertile.

BABYLONE

L'ARRIVÉE EN VILLE

Les PJ découvrent une ville encore plus cosmopolite qu'Alexandrie. Les différentes cultures semblent se mélanger et ne faire plus qu'une, les observatoires perses sont habités par des savants grecs, de toutes parts les couleurs des murs et des vêtements sont chatoyantes. Tout y est hors normes : le neuf côtoie l'ancien, la ziggourat de Babylone siège à côté des temples grecs. Si les PJ manifestent le désir de trouver un logement, l'érudit - qui parle la langue locale - s'adresse à un homme gras, au vêtement richement décoré qui leur indique le lieu recherché. Si les PJ sont du coin, ils savent que c'est un eunuque, sinon l'érudit leur explique de qui il s'agissait. La découverte de cette culture choquera ainsi bon nombre de PJ, ils auront sans doute peur pour leurs propres attributs.

LA PREMIER NUIT À BABYLONE

L'auberge trouvée, *Aux deux amis* (cela fait référence à Gilgamesh et à Enkidu), est cossue, c'est l'occasion de découvrir les alcools locaux tel que l'arac (alcool de fenouil), mais aussi les femmes et les mythes contés dans la salle commune de l'établissement, comme la légende de la reine qui garderait le coffret d'épices depuis la mort de son mari. Ce petit passage peut permettre de s'imprégner de la culture locale, n'hésitez donc pas à insister sur les épices qui titillent le palais des personnages, des plats inconnus, des danseuses aux vêtements vaporeux... Tout apparaît différent dans cette cité.

Au matin, les PJ sont réveillés en fanfare par l'aubergiste qui les expulse manu militari : « Dehors bande de chien galeux, je vous accueille et vous volez dans mes caisses ! » Il ne veut rien entendre, il est rétif à la moindre explication. Une fois encore les doutes se portent sur le vieil homme, Philthanos. Mais celui-ci s'adresse aux PJ sans perdre de temps et leur indique le chemin des jardins suspendus en allongeant ses enjambées pour s'éloigner de l'auberge.

LES JARDINS SUSPENDUS

Les PJ découvrent cette pyramide de végétation : tout autour une fosse permet l'écoulement des eaux et



quatre ponts menant à des escaliers situés aux points cardinaux permettent l'accès au premier étage. « Bon, à présent je vais consulter les tablettes. Si vous avez besoin d'aide venez me retrouver à la bibliothèque. » Le vieil homme est bien pressé de laisser les PJ ainsi, en réalité il sent le génie lui causer de plus en plus d'ennuis et il est persuadé qu'il a désormais intérêt à se dépêcher pour trouver une solution.

En gravissant l'escalier, les PJ peuvent observer de près la végétation luxuriante qui s'étend sur les murs. Parvenus au premier étage, il notent l'existence de bancs sur lesquels des musiciens et des savants cohabitent, une bien étrange faune s'est développée parmi cette flore. Au 2^e niveau, moins vaste que le précédent, d'autres escaliers mènent vers une espèce de petite tonnelle recouverte de lierre qui protège ceux qui s'y abritent des rayons du soleil. Un test de Chercher s'impose pour trouver le passage qui est situé en surplomb de cet abri de toile. Il est évident qu'il doit être difficile à déceler sinon le lieu ne serait plus mystérieux depuis longtemps. En fait, une aspérité se trouve dans un des signes cunéiformes, une fois le mécanisme enclenché un escalier se révèle. Allez-y de bon cœur sur les descriptions, ces jardins sont une vraie source de vie

en plein cœur de la cité, les oiseaux chantent, le bruit de l'eau surpasse le brouhaha de la ville, les inscriptions en cunéiforme semblent bien mystérieuse au néophyte ce qui accroît l'immersion dans l'inconnu.

DESCENTE

En descendant les PJ redécouvrent l'humidité propre à celle du delta du Nil, l'air n'est pas irrespirable mais extrêmement désagréable. Ils ont l'impression d'être mouillés un peu plus à chaque marche supplémentaire. Ils pénètrent finalement dans une petite salle carrée ; dans chacun des quatre coins se trouve un bassin alimentant deux rigoles d'irrigations. La pièce offre deux sorties, au nord et au sud, qui mènent toutes deux vers des escaliers descendant un peu plus dans les profondeurs de la pyramide. En se dirigeant vers les escaliers, ils découvrent sur les côtés la fameuse végétation longée par les irrigations et s'élevant vers le ciel pour accéder aux rayons du soleil visibles aux quatre ouvertures autour de la tonnelle.

Au deuxième sous-sol une colonnade centrale forme un rectangle autour des quatre bassins alimentant encore des rigoles tout autour des murs des jardins. Ici encore la végétation est très présente. Mais plusieurs choses changent : deux statues



chimériques sont orientées vers un bassin central rectangulaire qui ne paraît pas être relié à d'autres rigoles. L'eau de ce bassin est très claire, contrairement à celle des rigoles ou des quatre autres fontaines circulaires. Plonger dedans est le seul moyen de parvenir plus loin, une bonne capacité d'apnée est nécessaire, mais si le PJ se révèle être malin en effectuant un test de Chercher au fond avec un malus évidemment, et un test de Natation réussi, le temps d'apnée pourra être réduit. Pendant

cette apnée un combat va avoir lieu mais à la surface car dès qu'un PJ atteint le fond du bassin, les statues vont s'animer. Ce sont les gardiennes des lieux qui doivent faire passer de vie à trépas ceux qui ne sont pas dignes de prendre possession du coffret (il est peut être judicieux de séparer les PJ afin de faire monter l'adrénaline en maintenant chacun des deux groupes dans l'ignorance de ce qui se passe pour leurs camarades).

REINE

Une plongée prolongée permet la découverte d'une dernière salle, abritant un trône sur lequel est d'ailleurs assis une reine, enfin ce qui semble en être une. Une femme aux traits asiatiques, à la peau relativement mate, vêtue d'une parure somptueuse vient à la rencontre du nageur. Pas d'originalité ici, le ou les PJ vont être soumis à une énigme mais si vous avez mieux n'hésitez pas. En revanche, choisissez des énigmes que vous réussissez vous-même à trouver. Si la bonne réponse est prononcée, alors la reine remet au héros un coffret d'épices en bois de cèdre, richement décoré de feuilles d'or. Il n'est pas possible de l'ouvrir ou du moins il est hermétiquement fermé et c'est peut être-mieux pour le moment. Au moment de partir, le PJ remarque que la reine vieillit sou-



dainement, sa peau ferme commence à se détendre, des rides apparaissent, ses cheveux blanchissent... Pendant ce temps, le combat doit continuer, et même être très dangereux pour ceux qui sont restés derrière. Au retour du PJ, les chimères se solidifient et le combat cesse. Il aura dû être particulièrement dangereux mais adaptez cependant les caractéristiques de la statue, en fonction de votre groupe pour éviter qu'il tourne au massacre.

SORTIE

Les PJ sont accueillis par des gardes. L'un d'entre eux, positionné au pied de la pyramide végétale, se met à crier : « Étrangers ! Nous détenons votre compagnon Philthanos ! Il est accusé de meurtre ! Mais dans sa grande clémence le magistrat de la cité vous accorde une porte de sortie. Vous êtes convoqués au palais »

C'est ainsi que les PJ apprennent que le magistrat a une ménagerie et recherche un spécimen ancien d'un animal, un lion au pelage très particulier qui vit seulement dans le Nord. Ayant été informé de leur capacité à s'infiltrer et à découvrir les secrets du jardin, il n'hésite pas recourir à un moyen de pression pour les utiliser aux mieux de ses désirs. Ainsi les PJ vont devoir s'aventurer dans les plaines et les montagnes rocailleuses du Nord.

DÉBUT DE LA CHASSE

Il paraît évident que si les PJ n'ont aucune notion de pistage, ils devront faire appel à un chasseur, auquel cas ce genre de personnage peut aisément se recruter dans les bas-fonds de l'ancienne capitale moyennant finance.

Lors du voyage, les tracas continuent, des gourdes et des provisions disparaissent. Leur vigilance est mise à mal : aucun indice ne leur permet déterminer quelle est l'origine de ces disparitions. Le génie continue son œuvre en s'acharnant sur l'aide éventuelle que pourrait apporter les PJ au pauvre Philthanos. Au bout d'une journée de marche, l'arrivée dans un petit village permet de se réapprovisionner. Les habitants évoquent des mauvais génies qui maudissent les montagnes. Personne n'ose les accompagner car tous craignent de trouver la mort dans une telle aventure. En revanche, les villageois savent vers où se diriger pour trouver ces bêtes « démoniaques ». En réalité, ce sont des montagnards, des ermites qui vivent dans la nature avec leurs fauves, ils n'hésitent pas à piller de temps à autre des villages aux alentours, leurs bêtes étant de grands carnivores, ils provoquent de gros carnages dans les troupeaux, ce qui les rend d'ailleurs particulièrement effrayants.



L'ANCIENNE MINE

En se dirigeant vers les montagnes, des traces de pattes et de pas sont visibles (Voir + Pistage). Ces empreintes conduisent au pied des montagnes où l'entrée d'une grotte se dessine. En réalité, cela ressemble plus à l'entrée d'une ancienne mine soutenue par deux énormes colonnes de bois. Des grognements et des éclats de voix proviennent de la galerie. S'ils font du bruit ou portent sur eux quelque chose susceptible d'animer le flair des fauves (nourriture, parfum...) ils seront repérés par les lions dressés par les montagnards. Ces trois hommes vivent en ces lieux, auprès de leurs bêtes et sous la bonne garde d'énormes lions à la musculature impressionnante. Deux options s'offrent aux PJ : l'hostilité, auquel cas ils risquent de se retrouver rapidement en situation délicate devant la férocité des animaux, ou la diplomatie, afin d'obtenir des ermites quelques conseils (lieu, méthode de dressage, environnement de prédilection de la créature qu'ils recherchent) en échange de quelques objets inhabituels en ces terres hostiles (bijoux, peigne, couteau...). Dans cette dernière hypothèse, ils doivent cependant subir la menace des fauves qui semblent prêts, au moindre mouvement de leurs maîtres, à leur sauter à la gorge.

LA CHASSE CONTINUE

Suivant les conseils des ermites, les PJ devront s'enfoncer dans les montagnes et ils parviendront rapidement à trouver la tanière de l'un des fauves (Pistage avec un bonus si le PJ concerné réussit un jet de Zoologie). La bête semble être une femelle, extrêmement farouche, son pelage au reflet doré lui conférant un magnifique aspect. Le problème est que son repaire est situé dans le renforcement d'une falaise à 10 mètres de haut. Un second accès est cependant possible pour celui qui sait observer (jet de Voir) : il s'agit d'un sentier abrupt sur la corniche d'en face, mais il faudra tenter un saut particulièrement risqué. Par ailleurs, la lionne allaite deux petits et elle manifeste la plus grande férocité pour les défendre. Le combat s'annonce ardu, surtout dans cette tanière où un homme ne peut même pas se tenir debout et à quelques pas d'un gouffre. La mère se battra jusqu'à la mort pour défendre sa progéniture, et s'acharnera sur son ou ses adversaires tant qu'elle ne l'aura pas achevé ou mis en fuite.

RETOUR

Le voyage de retour à Babylone se déroule sans heurt, il se révèle seulement moins pratique du fait des nouveaux compagnons provisoires. Le génie non plus ne se manifeste plus.



En réalité, il n'est pas parti très loin, il a dû rester à proximité de celui auquel il est attaché par la malédiction. Finalement le magistrat accepte de libérer l'érudit, il s'avère qu'il a été accusé du meurtre d'un esclave, et que les charges contre lui étaient maigres. Le magistrat remet 400 oboles s'ils donnent les deux petits au lieu d'un seul. Ainsi le retour à Antioche peut s'effectuer avec le précieux coffret d'épices. En revanche la menace que fait peser le génie plane toujours, et les réponses du vieux Macédonien aux questions des PJ sont toujours aussi peu nombreuses...

ANNEXES

AKÉOS

Crétois, de taille modeste, à la musculature peu développée et assez sec. Il semble privilégier son adresse lors des combats du fait de sa force relativement moyenne. Son visage semble tiré par les soucis du passé et la vie en pleine mer sous le soleil de plomb, ce qui ne l'empêche pas d'être sympathique et d'apprécier les bons moments autour d'une amphore. Il trouve toujours une bonne occasion pour s'enfiler quelque godet d'hypocras. En réalité, il boit pour oublier sa jeunesse malheureuse, notamment due à la mort prématurée

de son père, même si aujourd'hui la boisson est devenue une réelle source de réconfort. Il voudra tout le temps en offrir au PJ mais jamais aux autres, la relation qu'il entretient avec son équipage semble un peu étrange. Il n'hésitera pas à les insulter mais jouera volontiers aux dés avec eux (en particulier dans l'espoir de leur reprendre quelques pièces sur leur salaire).

C'est le seul à savoir comment gagner l'Atlantide et il en garde précieusement le secret. Plus jeune il était pirate aujourd'hui il est à la recherche d'aventures plus épiques et plus nobles. L'alcool ne rassasie vraiment son gosier, il a aussi soif de gloire et la perspective d'atteindre l'Atlantide confine pour lui au rêve. Si les PJ le suivent dans cette folle aventure il sera tel un frère à leur égard, prêt à risquer sa vie pour les tirer d'un mauvais pas. Il n'hésite pas être franc avec eux, parfois dur mais toujours juste.

PHILTHANOS

Vieux Macédonien à la barbe longue et grisonnante, il s'est retrouvé en Égypte grâce à une promotion avec sa famille. Depuis qu'il possède ses nouvelles terres un génie malfaisant sème la mort et la terreur autour de lui. Tous ses proches ont succombé à la malfaisance du génie. Il tente vai-



nement de découvrir la clé de la malédiction qui le frappe.

Il est polyglotte et sera un atout fidèle mais surtout très embarrassant tant que le mystère du génie qui le hante ne sera pas élucidé. Il manifeste un tempérament timide et solitaire aussi la conversation sera bien difficile à amorcer. Mais lorsque celui-ci se sera ouvert aux autres, il sera un allié précieux pour déchiffrer les énigmes les plus complexes. Si les héros découvrent la nature de sa malédiction mais ne trouvent pas de solution pour y remédier, certains membres de l'équipage pourraient penser à le jeter par-dessus bord pour s'en débarrasser définitivement.

LE GÉNIE

Venu semer la mort parmi ceux qui se sont installés sur ses terres. Il a plusieurs capacités : polymorphie, adhérence, invisibilité et bestialité. Il ne lâche pas sa proie tant que celle-ci

n'est pas morte. Le saisir est possible mais le plus dur est de le repérer. Il constituera un lourd boulet, tout au long de la campagne, tant que les héros n'auront pas trouvé le moyen de le faire apparaître afin de le défaire. Pour le révéler au grand jour, les épices seront les alliées des PJ ; en effet, Philthanos a réussi à découvrir ces informations lors de ses recherches. Il faut les utiliser pour dessiner une forme géométrique bien particulière au sol afin que le génie y prenne consistance. Alors le combat pourra commencer et leur adversaire adoptera sans doute plusieurs formes pour se défendre (il s'agira bien souvent de personnes connues par les PJ pour semer la zizanie : la femme du Macédonien par exemple, ou encore Akéos).

ADHERBAL, LE CUISINIER

Ancien militaire de l'armée punique, celui-ci a tout laissé tomber et est parti à l'aventure pour découvrir de nouvelles saveurs. Le déclic ? Les odeurs d'épices qui émanaient d'un navire marchand phénicien qui en réalité était un contrebandier. Amoureux des bonnes choses depuis ce jour « béni » selon ses propres mots, il arrive à concocter des plats succulents avec les moyens du bord, ce qu'il fait d'ailleurs assez remarquer. Sa modestie est morte et



enterrée mais il redonne toujours le moral quand il faut. Brave gaillard, il a la rime facile et si ses discours dithyrambiques arrivent parfois à diminuer sa cote de popularité sur le navire, il reste toujours un maillon essentiel de l'équipage.

DRUTOS ET VERCIN, LES MARINS GAULOIS QUI N'AIMENT PAS LA MER

Drutos est un véritable colosse. Ce brave Gaulois aux nattes blondes et à la barbe fournie, à la musculature impressionnante, ne se sépare jamais de son énorme hache à double tranchant. Il ne semble pas très à l'aise sur la mer, il semble plutôt avoir un passé bien étrange et un rapport avec l'eau particulier, sans doute une affaire de naufrage. Il tentera vainement de harponner des dauphins à la proue du navire mais avec une réussite très faible.

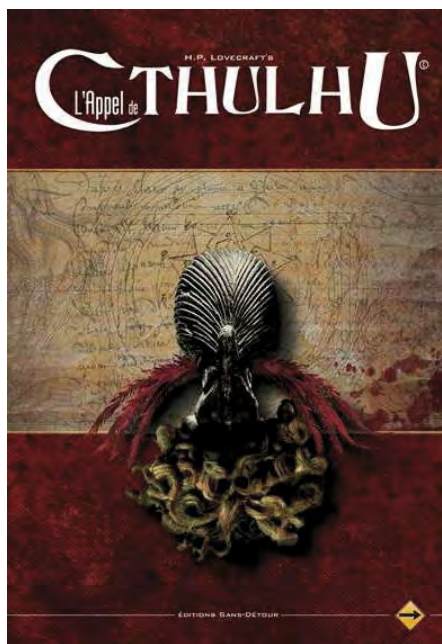
Son compagnon Vercin est tout l'inverse de son ami. Agile et adroit, il semble plus bavard que son coéquipier et parle grec avec plus d'aisance que ce dernier. Combattant avec deux glaives, lui aussi nourrit une certaine inquiétude sur le pont des navires.

Ils ont parcouru une longue route ensemble et se retrouvent un peu

par hasard sur ce navire depuis quelques années. Ils recherchent avant tout l'aventure et le combat, mais ils gagneront en confiance et en maîtrise du métier de marin car Akéos les forcera quelque peu à se dépasser s'ils veulent vraiment découvrir l'Atlantide.

AXEL CAUVIN.





LA LÉGION DES TOMBES

« Parfois, dans les affres du cauchemar, lorsque les puissances invisibles vous font tourbillonner au-dessus des toits d'étranges cités mortes vers l'abîme grimaçant de Nis, c'est un soulagement et presque un plaisir de hurler sauvagement et de se jeter volontairement dans le noyau hideux des rêves et de sombrer dans les gouffres sans fond. »

H.P. Lovecraft, *La Peur qui rôde*

AVANT-PROPOS

Ce scénario s'inspire librement de deux nouvelles de Lovecraft : *La Peur qui rôde* et *L'Affaire Charles Dexter Ward*. Le Gardien des Arcanes avisé les (re)lira pour s'imprégner de leurs ambiances délétères.

L'OSSATURE

La famille de colons français Darquandier fut chassée du Fort de Pentagouët en 1626 par la colonie de Plymouth. Riche famille d'armateurs, les Darquandier gardèrent une haine profonde vis-à-vis de la couronne britannique. Partis s'installer plus à l'est, dans des terres occupées par les Indiens Wabanaki, les Darquandier, sous la conduite du patriarche Hughes Darquandier, bâtirent une demeure dans ce qui deviendra le Maine. C'était en 1635. Par la suite, le petit-fils d'Hughes, Jean-Baptiste, fit bâtir une nouvelle demeure coloniale dans la forêt bordant ce qui deviendra le village d'Aurora.

Les Darquandier entretenaient de bonnes relations avec les Indiens Abénaquis, à tel point que ces derniers reçurent une partie de la « sagesse » des Darquandier. En réalité, de père en fils, les Darquandier se passaient une version latine du *Necronomicon*, qui était conservée



précieusement par la famille depuis le XV^e siècle. Jean-Baptiste Darquandier était un individu qu'aucun commerce avec les « créatures de l'au-delà » n'effrayait. Une seule chose lui faisait peur : mourir. Grâce aux secrets renfermés dans le livre d'Olaus Wormius, il parvint à acquérir l'immortalité par son commerce avec Yog-Sothoth. Mais le Dieu Extérieur exigea un tribut. La famille devait lui apporter des femmes, qui seraient livrées au dieu ou à ses avatars. Jean-Baptiste s'exécuta, mais la famille, poussée par la Guerre d'Indépendance et la pression des soldats anglais, fut finalement obligée de « disparaître » dans des repaires souterrains creusés depuis des décennies sous le sol du cimetière et de la demeure ancestrale des Darquandier. Cependant, plusieurs *patriots* disparurent mystérieusement dans la région durant cette période. On attribua ces disparitions aux Abénakis, malgré le fait qu'ils n'étaient plus que quelques milliers dans la région.

Puis, au début du XIX^e siècle, Jean-Baptiste Darquandier, maintenant âgé de plus de 150 ans, devenu complètement dément, décida de relever de ses cendres son ancienne épouse, Marie-Thaïs. Le succès fut tel qu'il ressuscita sa mère, Joséphine-Marie, et sa terrible tante, Claudia-Théophile. Démentes, s'imaginant encore

en guerre contre les Britanniques, les trois matriarches ordonnèrent à Jean-Baptiste de créer une « armée » pour les protéger. Darquandier s'exécuta et créa une effroyable horde d'hybrides à partir des sels essentiels de cadavres de chiens et de morts extraits du cimetière d'Aurora. Ensuite, comme unique héritier mâle, il donna une fille à son épouse – fillette prénommée Aurore – qui fut offerte à Aforgomon, un puissant avatar de Yog-Sothoth.

L'HORRIBLE VÉRITÉ

Il y a quelques semaines, Aforgomon est venu à nouveau réclamer son dû : il a besoin d'une descendante humaine de la famille. Ne souhaitant pas satisfaire les désirs de l'avatar de



es Sels essentiels des Animaux se peuvent préparer et conserver de telle façon qu'un Homme ingénieux puisse posséder toute une Arche de Noé dans son Cabinet, et faire surgir, à son gré, la belle Forme d'un Animal à partir de ses cendres ; et par telle méthode, appliquée aux Sels essentiels de



l'humaine Poussière, un Philosophe peut, sans nulle Nécromancie criminelle, susciter la Forme d'un de ses Ancêtres défunts à partir de la Poussière en quoi son Corps a été incinéré.

Bibliotheca chimica - Paris en 1654



The Daily B

Sunday, July 10, 1929

Effroyable carnage dans une

C'est avec horreur que le shérif Clifford du comté de Hancock, dans le Maine, a découvert, hier dans la matinée, le village de Amherst complètement désert. En réalité, en explorant les lieux, le shérif a découvert des dizaines de cadavres, dépecés de la plus horrible manière, massacrés dans leurs maisons et leurs fermes. Sur les 72 habitants de la localité, seule une poignée de survivants peut raconter ce qu'il est advenu lors de cette nuit terrible. Mais, toujours en état de choc, ils demeurent

pour le moment muets. Selon les premières estimations des coroners envoyés sur place, le nombre de victimes s'élèverait à plus de 50. Aucun indice ne peut jusqu'à présent révéler l'identité des assassins. Le Président lui-même, s'exprimant par la voix de son porte-parole, lors d'une conférence de presse donnée à Chicago, s'est déclaré heurté par cette abomination. D'ailleurs les agents fédéraux feraient tout pour mettre la main sur de pareils monstres

Rem
folle
imp
The
that
rela
the
beh
of a
exp
in li
its
beh
con
or v
It m
tote
thin

sombre déité. Elles ignorent, dans leur folie, que ce massacre va amener de nombreux enquêteurs dans la région, notamment des investigateurs en quête de réponses sur la nature de la « créature » qui a commis un tel carnage.

MASSACRE À AMHERST,

MAINE

Nous sommes au milieu du mois de juillet. L'année importe peu, mais 1929 ou le début des années 30 conviendra parfaitement. Le carnage de Amherst, dans le Maine, fera la une de tous les journaux. Si votre groupe d'investigateurs comprend

Yog-Sothoth, les trois matriarches ont ordonné à Jean-Baptiste de sacrifier un grand nombre d'habitants des environs, afin d'apaiser leur

EFFROYABLE CARNAGE DANS UNE PETITE LOCALITÉ DU MAINE

C'est avec horreur que le shérif Clifford du comté de Hancock, dans le Maine, a découvert, hier dans la matinée, le village de Amherst complètement désert. En réalité, en explorant les lieux, le shérif a découvert des dizaines de cadavres, dépecés de la plus horrible manière, massacrés dans leurs maisons et leurs fermes. Sur les 72 habitants de la localité, seule une poignée de survivants peuvent raconter ce qu'il est advenu lors de cette nuit terrible. Mais, toujours en état de choc, ils demeurent pour le moment muets. Selon les premières estimations des coroners envoyés sur place, le nombre de victimes s'élèverait à plus de 50. Aucun indice ne peut jusqu'à présent révéler l'identité des assassins. Le président lui-même, s'exprimant par la voix de son porte-parole, lors d'une conférence de presse donnée à Chicago, s'est déclaré heurté par cette abomination. Il a également ajouté que les agents fédéraux feraient tout pour mettre la main sur les monstres qui en sont responsables.



un journaliste et/ou un agent fédéral (ou même un officier de police), l'accroche est toute trouvée. Pour les autres investigateurs, cherchez dans les motivations de chacun pour justifier le fait qu'ils s'intéressent au carnage. L'affaire est suffisamment inquiétante et intrigante pour stimuler n'importe quel PJ ayant un tant soit peu de connaissances du Mythe de Cthulhu. De plus, si vous jouez avec le Projet Alliance, ils enverront les PJ sur place pour enquêter.

En passant quelques coups de fil à une agence de presse de Bangor ou en prenant contact (pour un PJ officier de police / agent fédéral) avec le bureau du shérif Clifford, les investigateurs obtiendront quelques informations préalables :

- les victimes habitaient toutes Amherst,
- les survivants en état de parler affirment qu'un terrible orage a traversé la région, la nuit du massacre,
- malgré l'ampleur du massacre, les tueurs n'ont laissé aucune piste exploitable pour les enquêteurs (à cause des pluies diluviennes de l'orage).

En réussissant un test de Contact & Ressources il est possible d'obtenir les informations suivantes :

- les corps dépecés n'étaient pas complets. Sur la cinquantaine de victimes, plus de la moitié ont eu la tête, parfois

le buste, prélevés. Les tueurs se sont emparés de plus d'une soixantaine de membres au total, laissant d'autres cadavres lacérés mais entiers derrière eux,

- ces mêmes habitants de Amherst (pour la plupart des personnes âgées ou invalides) jurent que le tueur n'est pas humain. Il s'agit d'un démon, une créature aux traits non-humains qui hante la région.

En cas de réussite spéciale à son test de Contact & Ressources l'investigateur obtient une information supplémentaire : les examens médico-légaux effectués à Bangor et à Portland montrent que les lésions ont été causées par des morsures, et les lacerations par des griffes animales, apparemment des griffes de chiens. Plusieurs morsures humaines ont également été découvertes sur certains corps...

VOYAGE AU CŒUR DE LA

MORT

Rejoindre Amherst peut s'effectuer de plusieurs manières : par le train, par la route ou par voie maritime. Bangor (le siège du comté de Penobscot dans le Maine et la troisième ville de l'État) est à un peu plus de 5



heures en voiture d'Arkham (environ 220 miles – 350 km). Par voie maritime, il est possible de prendre la malle à Boston et descendre à Belfast (siège du comté de Waldo, dans le Maine), puis de louer une voiture pour se rendre à Amherst via Bangor.

BANGOR

La majorité des pensions de famille et des hôtels de la ville ont été pris d'assaut par les journalistes, les enquêteurs et les curieux.

Les PJ trouveront finalement des chambres libres à l'hôtel Hampton, un 4 étoiles avec ascenseur et room-service situé sur Main Street. Malheureusement, les PJ de niveau de vie de classe moyenne ou moins ou moins ne pourront pas y avoir accès (à moins de se faire aider financièrement par les autres PJ).

Deux PNJ secondaires logent au Hampton : **Douglas Wyler** et **Dexter Adams**.

RENCONTRES EN VILLE

Les investigateurs s'installeront dans leurs chambres et feront connais-

sance avec quelques personnalités arrivées en ville pour affaires ou suite au massacre. La majorité des gens arrivés en ville est composée de curieux, de journalistes des plus grands quotidiens de la côte Est et de officiers de police venus en renfort. Ils occupent principalement des pensions et de petits hôtels autour d'Hammond Street et Union Street, à l'ouest de la ville.

VOICI QUELQUES PNJ QUI PIMENTERONT L'ENQUÊTE DES INVESTIGATEURS.

DOUGLAS WYLER

Journaliste au *Albany Times-Union*, grand amateur de bière extraverti et observateur, Wyler est surtout et avant tout un espion de la Fraternité de la Bête en poste d'observation pour connaître les auteurs d'un tel massacre, même s'il subodore déjà que les Darquandier jouent probablement un rôle dans cette histoire. Il aidera du mieux possible les PJ... afin de détruire les responsables de ce massacre, qui pourraient faire de l'ombre à la Fraternité.

DEXTER ADAMS

Radiesthésiste et médium, ce géant blond taillé comme un chêne est en réalité un agent d'origine suédoise nommé Henrik Adamson, archéo-



logue et psychométricien travaillant pour l'Ahnenerbe. Un test réussi de Langue : Allemand permettra de reconnaître une pointe d'accent germanique dans son anglais par ailleurs parfait. Un test de Science humaine : Anthropologie permet de deviner qu'Adams semble être d'origine suédoise ou scandinave. Seules la Négociation ou une discussion pointue sur la Terre creuse (test d'Occultisme) lui fera admettre qu'il est en réalité un archéologue et un psychométricien. En aucun cas il n'admettra travailler pour l'Ahnenerbe et être membre de la Société de Thulé.

VALÉRIE MUNROE

Journaliste au *Syracuse Journal*, Valérie est une jeune femme non seulement jolie mais aussi débrouillarde et fonceuse. Elle est célibataire, fume, boit et rigole avec les hommes, et sait leur extirper des informations et des confidences comme personne. Elle s'intéressera de près aux investigateurs pour peu qu'ils semblent crédibles. Elle loge à la pension Garden Flower sur Cedar Street.

HENRY PICTON

D'origine anglaise, journaliste au *Boston Globe*, Picton a vécu toute sa jeunesse en Asie. Actif et sportif, Picton est également devenu investigateur. Il sera sur le terrain, proche de

Valérie – pour lui voler son scoop. Il loge à l'hôtel Drummond, sur Larkin Street.

SHÉRIF BRENDA CLIFFORD

Brenda Clifford est une femme au visage gracieux mais enlaidi par des cicatrices laissées par des brûlures (dont elle refuse d'expliquer l'origine). Elle peut apparaître comme peu sûre d'elle, mais elle cache sous cette apparence une âme de manipulatrice, qui s'arrangera toujours pour que le travail soit fait par autrui... Elle enverra volontiers les investigateurs sur place, si elle peut en tirer parti et surtout y gagner des informations exploitables pour damer le pion à ces maudits agents fédéraux.

AGENT FÉDÉRAL EN CHARGE ORSON WINSTEAD

Ce type massif, aux méthodes brusques, dirige la cellule d'enquête spéciale composée de huit agents fédéraux, arrivés par avion de Washington pour enquêter dans la région à la recherche des « massacreurs d'Amherst ». Ils logent dans le même hôtel que Picton, le Drummond, et se déplacent dans deux Packard de location.

THÉORIES...

Selon les agents du Bureau, les auteurs du massacre sont probable-



ment des trafiquants ou des mafieux qui ont tiré vengeance des habitants d'Amherst en massacrant toute la communauté. Les blessures effectuées par de véritables bêtes féroces démontrent qu'ils étaient accompagnés de gros chiens de combat.

... ET INFORMATIONS

En interrogeant les officiers de police présents, les PJ obtiendront des informations supplémentaires sur le massacre d'Amherst : deux survivants sont actuellement accueillis chez une tante habitant Bangor. Réussir un test de Contact & Ressources Police / Agence Fédérale ou Criminalistique permet de savoir que cette tante, **Maryann Gordon**, habite 55, Chapman Street, au nord-est de la ville. Ses deux neveux sont **Amy** et **Redmond Wells**, âgés de 5 et 9 ans.

MARYANN GORDON

Ancienne institutrice, cette sexagénaire refusera de laisser entrer les PJ. Les deux petits ont été suffisamment traumatisés par les événements et les interrogatoires de la police. Seul le réconfort, avec un test réussi de Psychologie ou Persuasion, permettra de la faire céder. Elle leur permettra de parler aux enfants, mais restera en leur compagnie. Le jeune Redmond est muet comme une tombe et ne parlera pas, mais la petite Amy répétera plusieurs fois : « Le neveu de Meredith a vu la créature... »

MEREDITH CLYDE

est une vieille femme habitant Amherst avec son neveu, c'est une amie de la famille Wells. Mais elle est du nombre des victimes.

Si on parle de « créatures » à Maryann Gordon, elle raillera les PJ et leur indiquera que les Indiens sont peut-être responsables, mais qu'il n'y a rien de surnaturel derrière ce carnage. L'homme est un loup pour l'homme, rien de plus.

FILATURES

Dès que les investigateurs se mettront en route vers Amherst, ils seront suivis par plusieurs PNJ (en particulier Valérie Munroe, Henry Picton et Douglas Wyler). Dexter Adams agira autrement : il s'invitera



dans le groupe et souhaitera faire profiter les PJ de ses compétences...

DÉBRIS HUMAINS

Avoir accès aux dossiers préliminaires et aux rapports médico-légaux ne sera possible que pour un investigateur officier de police ou agent fédéral. Les dossiers ne seront pas accessibles à des « civils » et les agents fédéraux veilleront à ce qu'aucune information vitale ne transpire.

Parmi les rapports d'expertise, un investigateur notera que les médecins légistes sont d'accord sur un fait : la férocité des attaques, les démembrements et les vols de parties de cadavres. Réussir un test de Science de la vie : Biologie permet de comprendre que les principaux traumatismes ont été causés par des morsures – apparemment de canidés particulièrement féroces, bien que l'implantation des dents (très puissantes et pointues) fasse indubitablement penser à des mâchoires humaines.

À LA RÉSERVE ABÉNAQUI

Si les investigateurs suivent cette piste amorcée par la discussion avec Maryann Gordon, ils apprendront rapidement qu'il existe une réserve de ces Indiens appartenant à la confédération Wabanaki, à Old Town, sur Indian Island, à 12 miles (20 km) au nord du centre de Bangor.

En approchant de la petite île, les PJ verront un groupe de baraquements en bois avec quelques bâtiments en brique et une école. Ils y seront reçus avec défiance par un groupe d'Indiens, dont certains ont conservé les côtés du crâne rasés comme leurs ancêtres. Celui qui prendra la parole est un grand individu massif et buriné, instituteur de son état et fils du *sagamore* (chef) de la communauté : **John Kahnawake**.

PSYCHOLOGIE

Si les investigateurs abordent le thème du massacre, ils constateront que les visages des autochtones se rembrunissent. Avec un test de Psychologie réussi ils semblent dissimuler quelque chose par peur.

RÉCONFORT

Certains Abénaquis parleront de démons de la forêt, d'autres décriront en termes vagues une créature dotée d'ailes de chauve-souris, d'autres encore évoqueront « Esprit du mal », un démon de la foudre ayant la forme d'un vautour, les derniers citeront le nom de *Zvilpoggua* (un autre nom du Grand Ancien Ossadagowah, le Dévoreur des Étoiles, le « fils de Tsa-thoggua »)... Un test réussi de Psychologie ou Persuasion pourra faire parler une jeune femme (**Florence Okka**), qui leur conseillera d'aller



jeter un coup d'œil à la petite maison blanche, habitée par John Kahnawake, derrière St-Anne's Church, l'église principale de l'île.

En allant fureter autour de la demeure (avec discrétion, sinon ils seront reconduits jusqu'à l'embarcadere et forcer de repasser de l'autre côté par un groupe d'hommes bien décidés), les PJ les plus sensibles (test d'Intuition à -10%) pourront entendre des gémissements et des grattements provenant de la cave de la demeure par un étroit soupirail. S'ils tentent d'appeler la personne qui semble emprisonnée dans ce sous-sol, ils entendront une voix pâteuse et hésitante leur répondre : « *Libérez-moi...* »

Finalement, les investigateurs seront repérés et devront quitter l'île. Les Abénaquis – et même la jeune Florence – refuseront d'en dire plus à propos du « vieil arbre » ou de ce qui semble les lier aux événements d'Amherst.

RECHERCHES SUR LES ABÉNAQUIS

Un test de Science humaine : Anthropologie ou Bibliothèque permettra de dénicher des informations historiques sur les Abénaquis et leur histoire (voir la page consacrée aux Abénaquis sur Wikipedia). Mais elle n'apportera pas d'informations liant les meurtres aux Indiens Wabanaki.

LA CRÉATURE EMPRISONNÉE

Si les investigateurs reviennent la nuit pour visiter l'île et découvrir ce qu'abrite la demeure habitée par **John Kahnawake** et son père **Lionel**, les rives seront néanmoins surveillées par des Indiens en armes relativement vigilants. Les PJ devront réussir un test de test de Discrétion à -10% pour atteindre la demeure des Kahnawake sans se faire repérer.

Les PJ devront ensuite forcer la maison ou passer par le soupirail, ce qui nécessitera un test de Métier : Serrurerie et le matériel adéquat.

Une fois dans la cave, ils découvriront une « créature » musclée au visage horriblement déformé par un bec-de-lièvre et des sortes de protubérances osseuses. La créature craint la lumière et les armes à feu. Elle reculera si on braque sur elle une lampe électrique ou un fusil. Cette créature est un Ranimé, le frère défunt de l'arrière-grand père de Lionel Kahnawake, que son aïeul avait ressuscité grâce à la magie du *Necronomicon* offerte par Darquandier plus d'un siècle auparavant.

D'une voix apeurée, le Ranimé leur dira :

« L'héritage... L'arbre tordu »

LE RANIMÉ IMPARFAIT

(voir le zombie, p.209 du livre de base de *L'Appel de Cthulhu* 6^e éd. – LB)



FOR : 3d6x1,5 – 3 (12-14)
 CON : 3d6x1,5 – 3 (12-14)
 TAI : 2d6+6 (13)
 POU : 1
 DEX : 2d6 – 2 (5)
 Mvt : 4
 Points de vie : 12-13 (suivant les caractéristiques)
 Impact moyen : 0 / +2 (suivant les caractéristiques)
Combat : Morsure / Griffes : 30%, 1d3 point de Dégât
Protection : les armes pouvant empaler n'infligent que 1 point de dégâts et les autres que la moitié de leurs dégâts normaux.
Compétences : Chercher de la chair humaine 99%, Obéir à un ordre 99%
Perte de SAN : 1/1d8

Si les PJ restent trop longtemps dans la maison ou font du bruit, ils seront repérés par les Kahnawake. John descendra à la cave armé de son fusil à pompe Winchester. Un affrontement aura lieu entre l'imposant Abénaqui et les PJ.

John abattra de deux décharges de son *riotgun* le Ranimé, le faisant taire à jamais. Le fils du *sagamore* chassera ensuite les PJ de sa maison et de l'île en leur disant de ne plus fourrer leur nez dans leurs affaires.

«Il y a des choses que l'homme blanc ne peut pas comprendre et des

secrets qui doivent rester enterrés. Maintenant, partez !»

JOHN KAHNAWAKE

POU : 16
 Autres caractéristiques : 12
 Points de Vie : 12
 Impact : 0

Compétences : Corps à corps 50 %
 - Arme à Feu (Armes d'épaule - Shotgun Winchester 2d6*) 50% - TOC 25% - Athlétisme 25 % - Mythe de Cthulhu 10 %

Sorts : Résurrection (LB p. 188), Signe de Voor (LB p.189), Invoquer/contrôler un Vampire de feu (LB p.182)

LE PORTRAIT

En fouillant la demeure des Kahnawake ou un autre endroit (l'église





Sainte-Anne, par exemple), les investisseurs découvriront le portrait d'un homme au regard perçant portant une perruque (à la mode à la fin du XVII^e siècle), avec la mention (en français) : « Legs de Jean-Baptiste Darquandier – 1678-1767, armateur, chirurgien et *sagamore* du peuple Wabanaki ». Un

autre portrait montre une femme au visage sévère avec la mention : « Marie-Thaïs Darquandier de Sarty, épouse et mère bien-aimée, 1689-1740 ».

INDICES À AMHERST

Les investigateurs vont se rendre à Amherst dans le courant de l'enquête.

RECHERCHES SUR LES DARQUANDIER

En se rendant à la société historique de Bangor, située au 159, Union Street, les PJ pourront avoir accès aux archives de la région, à condition de parvenir à convaincre le conservateur, qui est plus passionné par la pêche que par l'histoire de sa ville.

Un test de Bibliothèque permet d'apprendre que la famille de colons français Darquandier fut chassée du Fort de Pentagouët en 1626 par la colonie de Plymouth. Riche famille d'armateurs, les Darquandier gardèrent une haine profonde vis-à-vis de la couronne britannique. Partis s'installer plus à l'est, dans des terres occupées par les Indiens Wabanaki, les Darquandier, sous la conduite du patriarche Hugues Darquandier, bâtirent une demeure dans ce qui deviendra le Maine, en 1635.

Une heure de plus permet aussi de savoir qu'à la fin du XVII^e siècle, le petit-fils de Hugues, Jean-Baptiste Darquandier, chirurgien de son état, fit bâtir une nouvelle demeure coloniale dans la forêt bordant ce qui deviendra le village d'Aurora. Les Darquandier entretenaient de bonnes relations avec les Indiens Abénaquis, à tel point que Jean-Baptiste devint l'un des *sagamore* des Abénaquis qui occupaient la région.

En cas de réussite spéciale au test de Bibliothèque l'investigateur apprend que durant la guerre d'Indépendance (1775-1783) et sous la pression des Anglais, la famille Darquandier finit par quitter la région. Le dernier Darquandier connu était Hugues-Pierre Darquandier, connu comme étant un individu reclus et peu enclin à se mêler aux autres colons. Plusieurs *patriots* disparurent mystérieusement dans la région durant cette période. On attribua ces disparitions à des mercenaires travaillant pour la couronne britannique ou aux Abénaquis, malgré le fait qu'ils n'étaient plus que quelques milliers dans cette vaste région, principalement par suite des épidémies.



Ils y trouveront trois indices qui les mèneront sur la piste des Darquandier et de leur héritage maudit...

Les PJ découvriront un petit village aux maisons éloignées les unes des autres avec de nombreux massifs d'arbres centenaires. Dans chaque maison, chaque ferme, des traces de lutte sont visibles, du sang, des restes de peau et de cuir chevelu, des fenêtres et meubles brisés, des impacts de balles, etc.

L'EMPREINTE

En furetant dans les alentours, les PJ (test d'Intuition à -20%) finiront par repérer une empreinte de main humaine (très grande) imprimée dans la boue. Une empreinte de pied nu peut également être découverte. La piste est (presque) impossible à suivre, la pluie et la boue ont tout effacé.

Un test de TOC réussi permet de déterminer que l'individu qui a laissé ces empreintes était très grand (plus de 2m 10 de haut) et devait marcher à quatre pattes.

Un test de Pister réussi permet de suivre une vague piste qui semble mener vers le sud-est (le village d'Aurora) en longeant la route principale qui y mène par le sud.

LA MAISON DU CHAT

En passant à côté d'une petite maison mal entretenue, plus à l'ouest

de la demeure Meredith Clyde, on entendra un chat miauler (test d'Intuition).

Cette maison appartenait à **Edmund Reese**, qui était un excentrique, un ésotériste et un chercheur qui possédait quelques secrets occultes bien réels, comme un exemplaire des *Mystères du Ver*. Lorsqu'il fut massacré par les Ranimés hybrides, l'esprit d'Edmund Reese parvint à survivre par-delà la mort en se projetant dans le corps d'accueil le plus proche : celui de son chat tigré Charles. Le chat, désormais doté d'une conscience quasi-humaine, va mener les investigateurs sur la piste des Ranimés : le cimetière d'Aurora, à condition qu'ils se comportent avec déférence avec lui...

NB : Dans cette demeure, le psychométricien Dexter Adams « sentira » qu'une cérémonie occulte s'est déroulée, sans parvenir à déterminer la nature exacte de ce acte magique.

Avec un test de TOC en sondant le plancher dans la pièce principale, les investigateurs mettront à jour une cache recelant les trésors d'Edmund Reese : une copie du *Saducismus Triumphatus* de Joseph Glanvill (1681) (http://fr.wikipedia.org/wiki/Saducismus_Triumphatus), un exemplaire des *Merveilles de la science* de Moryster et un exemplaire des *Mystères du Ver*, traduc-



tion de Charles Leggett, imprimé à Londres en 1821. L'ouvrage contient les sorts suivants : Préparer le Liao (LB p. 185), Signe de Voor (LB p. 189), Invoquer/contrôler un démon (Byakhee) (LB p. 181) et Transfert d'esprit (*Université Miskatonic* p. 220).

LE CHAT

Si les PJ fouillent la maison de feu Edmund Reese, le chat les suivra de pièce en pièce et se mettra à souffler s'ils déplacent des objets ou des livres. Il tentera même de les griffer, s'ils osent s'emparer des *Mystères du Ver* (*Université Miskatonic* p. 47) et emportent le livre.

Si les PJ comprennent que le chat est probablement la « réincarnation » ou est « possédé » par l'esprit de Edmnud Reese, ils devront réussir un test de SAN 0/1d6. Par contre, ils pourront communiquer avec lui et lui poser des questions, auxquelles il répondra en indiquant des endroits, comme, par exemple, le cimetière d'Aurora.



Fond T. Gause de Lavoisier maison Vanquardier

CHARLES

Chat possédé par Edmund Reese

FOR : 1d3 (2)

CON : 2d6 (7)

TAI : 1

INT : 3d6 (10-11)

POU : 2d6 (7)

DEX : 4d6+4 (20)

Mvt : 9

Points de Vie : 4

Impact moyen : -4

Combat : Morsure / Griffes 35%,
1d3 point de Dégât

Protection : aucune, mais il faut soustraire 40% aux chances de toucher sur le chat possédé.

Compétences : Discrétion 65% -
Athlétisme 95% - Se Cacher 80%

Perte de SAN : 0 sauf si on déduit que Charles est possédé par l'esprit de Edmund Reese (cf. plus haut dans le texte).

LA MAISON DE MEREDITH CLYDE

En suivant les explications de Maryann Gordon, les investigateurs trouveront la maison de Meredith Clyde au nord du village. La porte est fracassée et oscille doucement, sous le vent.

En fouillant (test de TOC) les trois chambres (dont deux étaient occupées et ont été saccagées par les Ranimés hybrides), les investigateurs mettront la main sur un carnet de croquis ayant appartenu à **Ethan Clyde**,



le neveu de Meredith avec qui elle vivait. Plusieurs croquis montrent une sorte de créature vaguement humanoïde dotée de puissantes griffes et dont le front comporte une marque en forme de vortex. Cette créature n'est autre que l'avatar Aforgomon, que Clyde a pu apercevoir une nuit dans la forêt. Après ce choc, le jeune homme s'est muré dans le silence et n'a divulgué son secret que sous forme de dessins assez cryptiques. Il a également fouillé la vieille demeure ancestrale des Darquandier à l'est d'Aurora et y a dérobé un cadre brisé renfermant une photo apparemment prise à la fin du XIX^e siècle, et représentant les trois matriarches Ranimées, ainsi que la petite Aurore.

LA TRAQUE

Une vaste battue aura lieu le lendemain de l'arrivée des investigateurs à Amherst. Menée par les hommes du BOI (ou FBI, si vous jouez après 1935), elle verra une centaine d'hommes se répandre dans les bois environnants Amherst à la recherche d'indices ou de disparus.

LA MORT QUI RÔDE

Deux hommes participant à la battue seront retrouvés déchiquetés, après que leurs hurlements de souffrance aient attirés deux agents du Bureau et plusieurs bénévoles. Leurs

bras droits, leurs bustes et leurs têtes manquent et ont été emportés.

La piste (test de Pister) mènera les investigateurs jusqu'à l'entrée d'une mine de cuivre abandonnée située à 2 miles (3,2 km) à l'est de Amherst. La mine est un étroit boyau très bas de plafond (moins de 1m20), dans lequel il faut quasi ramper. Se battre dans un tel environnement exigu et obscur donne -10% aux tests physiques du type combat, Esquive, Athlétisme...

Le fond de la mine se termine en cul-de-sac. Un épouvantable charnier, constitué de chair humaine, de peau, de crânes et d'os entremêlés de ligaments, en bloque l'accès. Les investigateurs trop curieux se feront attaquer par 2 Ranimés hybrides.

LE PORTAIL

Un test de Mythe de Cthulhu ou Occultisme avec une réussite spéciale permet de se rendre compte que cette repoussante « tapisserie » de chair en putréfaction et d'os entremêlés semble représenter une espèce de portail. C'est par là que les Ranimés et leur maître, Darquandier, se sont rendus à Amherst, depuis le repaire souterrain du sorcier adepte de Yog-Sothoth. Il est impossible de traverser le portail sans réciter les noms du Dieu Extérieur, qui permettent de le déclencher (2 Points de Magie – test



Cucière Maison des Darquandier

de SAN 0/1d6 à la vue / 1d6/1d8 si utilisation) : Yog-Sothoth - Tawil At'Umr - Aforgomon

AURORA

Situé à 2,5 miles (4 km) de Amherst, Aurora abrite une population de cultivateurs et de fermiers très superstitieux, qui accueilleront les investigateurs avec défiance. Tous les habitants du cru connaissent la vieille maison Darquandier, mais ils l'évitent, la considérant comme maudite ou hantée.

Un habitant d'Aurora (test d'Interroger) racontera aux PJ qu'un homme est venu enquêter il y a plus de dix ans aux abords de la vieille maison maudite. Plus personne ne l'a jamais revu. Sa voiture rouillée est encore

derrière une grange. Si on fouille la vieille Ford T, on y trouvera une licence de détective au nom de **Rufus Malone** établie à New York en 1911, ainsi qu'une carte de la région et du matériel de terrassement (pelle, pioche, corde, lampe tempête, ciré et bottes en caoutchouc).

LE CIMETIÈRE D'AURORA

Un petit cimetière se trouve au sud du village. Les plus vieilles tombes remontent au XVII^e siècle et sont dans un état de délabrement avancé. En regardant les inscriptions sur les dalles, il est possible de découvrir une petite chapelle contenant un catafalque aux noms à moitié effacés de Jean-Baptiste Darquandier et de son épouse Marie-Thaïs.

En inspectant (test de TOC) les tombes (dont au moins une vingtaine appartiennent à des membres de la famille Darquandier), on notera que plusieurs d'entre elles ont subi des déprédations : les dalles sont brisées ou la terre a été remuée et retournée par une main humaine. Si les investigateurs ont l'audace de violer les sépultures sans autorisation, ils découvriront que la majeure partie des tombes sont vides. Elles contiennent parfois encore des restes humains, mais jamais le crâne et les côtes, uniquement les jambes du squelette (ces dépouilles ont été



utilisées par Jean-Baptiste Darquandier pour créer son « armée » de Ranimés).

L'ANCIENNE MAISON DARQUANDIER

La vieille demeure qui fut définitivement abandonnée par les Darquandier durant la guerre d'Indépendance se cache, pourrissante, au bout d'une route en impasse qui part du cimetière d'Aurora et disparaît dans la forêt. Les planchers de la maison sont pourris, les murs sont couverts de lézardes et de moisissures. Les tapis qui subsistent ressemblent à de grosses éponges gorgées de sucres immondes. Une forte atmosphère morbide et mortuaire règne sur ce lieu. En fouillant (test de TOC) le rez-de-chaussée, les PJ découvriront une porte dissimulée derrière une tapisserie moisie. Cette porte donne sur un escalier en pierre, descendant dans une cave voûtée.

Une porte en métal rouillée a été barrée d'un Signe des Anciens – qui fut appliqué par Malone lorsqu'il explora la demeure. Le cadavre putréfié du détective se trouve parmi un tas de loques puantes (des vêtements remontant à plusieurs générations). Une chevalière avec ses initiales (« RM ») est accrochée au doigt du cadavre. Dans une sacoche moisie, les PJ trouveront un vieux Webley

hors d'état de fonctionner.

Derrière la porte en acier (test de Métier : Serrurerie), les PJ pénétreront dans un véritable ossuaire : des centaines d'ossements entourent plusieurs tables en bois vermoulu et des étagères supportent des espèces d'amphores. Un four surmonté d'un dôme piqueté de rouille se trouve au fond de la salle.

Cette salle a servi de laboratoire d'alchimie (test d'Occultisme), comme le montre l'athanor d'un genre particulier, permettant de réduire des os en poudre. Les *lekythoi* – récipients grecs munis d'une poignée, utilisés pour stocker l'huile et employés pour oindre les corps des jeunes hommes morts – contiennent une poussière grisâtre, apparemment de la poussière d'ossements : des sels





essentiels.

La réussite d'un test de Science de la vie : Biologie permet de voir que parmi les ossements humains il y a aussi des os de chiens en grande quantité. Les crânes ont tous été réduits en sels essentiels.

LES PORTRAITS DES MATRIARCHES

Les deux étages de la demeure sont décorés de cadres renfermant des photos des trois matriarches, déposés là « par amour » par le sorcier Darquandier après qu'il eut relevé les trois plus importantes femmes de sa vie.

Un test de TOC permet de se rendre compte que ces portraits ont été accrochés aux murs à la fin du XIX^e siècle, bien après que les Darquan-

dier aient (soi-disant) quitté la demeure familiale lors de la guerre d'Indépendance.

LA MORT FRAPPE

Valérie Munroe (ou un autre PNJ de votre choix) rejoindra les investigateurs alors qu'ils explorent la maison décrépite.

Un terrible orage d'été éclatera tout à coup. Quelques minutes après, le groupe sera attaqué par une dizaine de Ranimés hybrides, qui les pourchasseront même en dehors de la maison. Un test de SAN sera nécessaire pour ne pas prendre la fuite, pris de terreur.

Cependant, le but des créatures n'est pas de tuer les Investigateurs, mais d'emporter Valérie Munroe, morte ou vive. Si elle est tuée durant l'at-





taque, son corps sera emporté par les créatures, comme si celles-ci obéissaient à une consigne précise. Les PJ retrouveront ses chaussures, son chapeau et quelques-uns de ses effets personnels déchirés. Sa Chevrolet Capitol Modèle AA est garée plus loin, le long de la route.

SUIVRE LA PISTE DES

RANIMÉS

Les investigateurs assez courageux — ou fous, c'est selon — pour suivre les Ranimés hybrides devront être rapides. Un test de pister avec réussite spéciale sera nécessaire pour parvenir à suivre les créatures, à cause de la pluie, et sans que celles-ci ne repè-

rent leurs poursuivants.

Les PJ arriveront, détrempés, aux abords d'une clairière au centre de laquelle trône un arbre tordu. Autour de cet arbre, des stèles moussues couvertes de sphaigne : il s'agit de l'ancien cimetière des Darquandier.

LE CIMETIÈRE DES DARQUANDIER

Ce cimetière sera découvert suite à une filature réussie ou en parvenant à interroger les Indiens de la réserve (qui en connaissent l'emplacement). Le vieux cimetière est situé à 9 miles (environ 14 km) au sud d'Aurora. Les « pierres tombales » sont des blocs de calcaire grossièrement taillés, couverts de mousse, aux noms si effacés par le temps qu'ils sont devenus illisibles.

Un test de TOC permettra quand même de lire les noms de : Claudia-Théophile Sartier, 1653-1699, épouse de Charles-Donatien Darquandier ; Marie-Thaïs Darquandier - 16... ; et Joséphine-Marie Sartier, 1649-1712 (autrement dit : la mère, l'épouse et la tante de Jean-Baptiste Darquandier).

En fouillant scrupuleusement entre les tombes, un investigateur observateur pourra remarquer des traces de passage autour d'une tombe dont le nom a été complètement effacé par l'usure et les intempéries. Aucun mécanisme ne pourra être trouvé, il faudra soulever la lourde pierre de plusieurs centaines de kilos pour voir ce qu'il y a en dessous.



LA TOMBE

La dalle soulevée révèle une tombe profonde, dont le sol est couvert de feuillage et de boue. Le fond comporte une trappe munie d'un solide anneau (test d'Architecture : c'est un ouvrage qui remonte au moins au XVIII^e siècle). La trappe s'ouvre sur un escalier nauséabond taillé dans la roche. Un véritable dédale (voir plan page suivante) donne dans plusieurs directions au pied de cet escalier grossièrement taillé.

LE SOUTERRAIN

Ce vaste dédale a été taillé dans la roche et permet de rejoindre la « nouvelle maison » des Darquandier située à Osborn.

1 - TOMBE ET ESCALIER

Il s'agit du tombeau et de l'escalier « sous le vieil arbre tordu ».

Les tunnels grossièrement taillés (et bas de plafond, parfois moins de 1,20 m) ont servi de mine de cuivre (test de Science de la terre : Géologie ou d'Architecture.). Ils ont été agrandis par la suite. Des torchères en acier rouillé ont été fixées tous les 10 mètres environ.

2 - OSSUAIRE

Cette salle humide est remplie d'ossements animaux et humains mêlés (test de SAN 0/1d3).

3 - GALERIES ABANDONNÉES

Ces galeries aboutissent à des culs-de-sac – très pratiques pour se perdre et subir une embuscade des hybrides Ranimés.

4 - SANCTUAIRE DE YOG-SOTHOTH

Un petit temple dédié à Yog-Sothoth, avec un autel de calcaire taillé ressemblant à un dolmen, et un pentacle d'invocation gravé dans le sol de la salle. Le sol est boueux et glissant, parce qu'une sorte de cheminée s'ouvre dans les hauteurs du plafond. Des menottes et chaînes rouillées sont fixées au-dessus de l'autel, dans ce puits naturel – permettant d'y pendre un sacrifié.

Le pentacle est un cercle de magie invocatoire permettant d'invoquer une entité puissante (test d'Occultisme). Un test de Mythe de Cthulhu permet de savoir que ce temple sert à appeler Yog-Sothoth et qu'il a été utilisé récemment, comme le prouvent les reliquats sanglants et les touffes de cheveux noircis. Réaliser qu'un Dieu Extérieur est apparu dans ces lieux suite à un sacrifice humain est un choc lié au Mythe entraînant la perte de 1 point de Santé mentale.

5 - LABORATOIRE DE RÉSURRECTION

Il s'agit de l'ancre de Darquandier. L'une des salles où il passe le plus clair de son temps. Des centaines

Plan du Souterrain



1. Tombe et escalier.
2. Ossuaire
3. Galeries abandonnées
4. Sanctuaire de Yog-Sothoth
5. Laboratoire de résurrection
6. Laboratoire d'alchimie
7. Les Puits de la terreur
8. Temple de Shub-Niggurath
9. Chenil
10. Escalier



de *lekythoi* posées sur des étagères contiennent des cendres de différentes couleurs. Les mots latins *Materia* (matière) et *Salis Essentialis* (sels essentiels) sont inscrits sur des étiquettes collées sur chaque *lekythos*.

Sur deux tables en pierre, où reposent des restes humains et animaux, se trouvent également plusieurs dizaines de croquis représentant des êtres dégénérés, sortes d'hybrides anthropomorphes.

Plusieurs *kylix* (dans la Grèce antique, un *kylix* était un vase peu profond et évasé utilisé pour déguster du vin lors des symposiums) montés sur des pieds en acier contiennent de la poudre gris-bleu. Il s'agit de sels essentiels préparés pour relever des monstruosité.

Sur un mur sont gravées les formules du Rituel de Résurrection. La formule permettant de ranimer un mort à partir de ses sels essentiels est surmontée d'une *Caput draconis* (tête de dragon), celle permettant de dissoudre un mort est surmontée d'une *Cauda draconis* (queue de dragon).

Un test de TOC avec réussite spéciale permet de découvrir dans une cache, très habilement dissimulée près du sol, l'exemplaire du *Necronomicon* (LB p. 176) qui est en possession des Darquandier depuis 5 siècles, dans sa version latine – ma-

nuscrite – traduite par Olaus Wormius. L'ouvrage est soigneusement enveloppé dans de la gaze noire, dégageant la même odeur qu'un cadavre en décomposition...

6 - LABORATOIRE D'ALCHIMIE

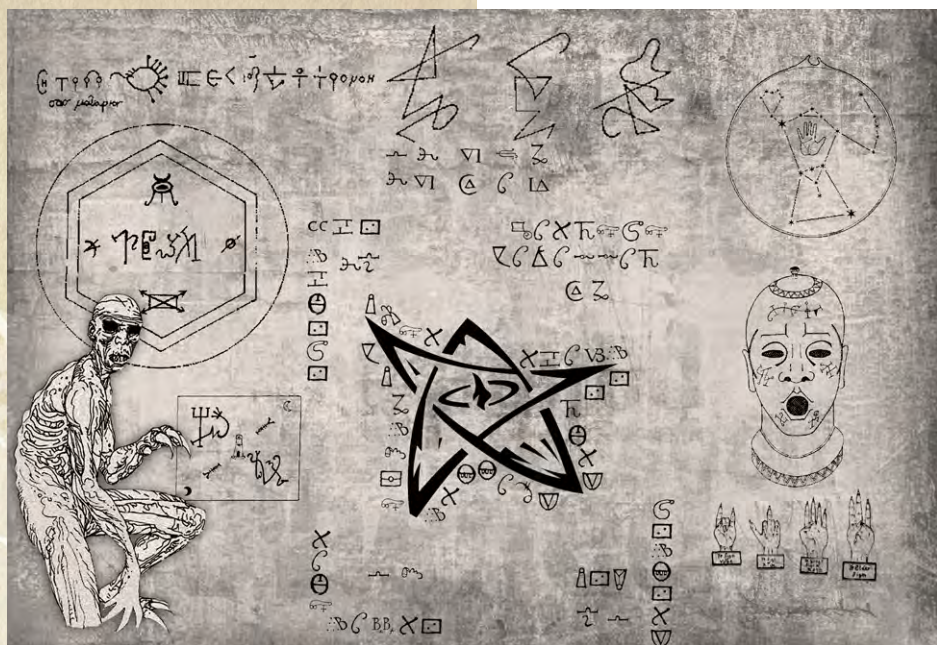
Il s'agit d'un laboratoire d'alchimie contenant un athanor et de grandes réserves de bois.

Le but de ce laboratoire alchimique (test d'Occultisme) est la recherche de la panacée (médecine universelle) et la prolongation de la vie via un élixir de longue vie. Plus prosaïquement, Darquandier utilise l'athanor pour brûler et réduire les corps en sels essentiels.

Des touffes de poils, des cheveux et de la cendre peuvent être trouvés en scrutant le sol sur un test de TOC réussi (Test de SAN 0/1d3).

Les traces laissées par les passages réguliers des Hybrides – qui aident Darquandier dans ses macabres besognes – mènent jusqu'au laboratoire de résurrection (5) et au chenil (9).

Plusieurs ouvrages moisis d'alchimie peuvent être dénichés en fouillant les étagères surchargées de pots, de mortiers, de *kylix* et de *lekythoi*. Parmi ces ouvrages, un exemplaire du *Bibliotheca chimica* (édité à Paris en 1654) et du *Carmina in laudem Regis, Reginae & Cardinalis Maza-*



rini (1654) écrits par Petrus Borellus (Pierre Borel), qui était médecin, érudit, et membre de l'Académie de Castres. Dans le *Bibliotheca chimica*, on peut lire :

« Les sels essentiels des animaux se peuvent préparer et conserver de telle façon qu'un homme ingénieux puisse posséder toute une Arche de Noé dans son cabinet, et faire surgir, à son gré, la belle forme d'un animal à partir de ses cendres ; et par telle méthode, appliquée aux sels essentiels de l'humaine poussière, un philosophe peut, sans nulle nécromancie criminelle, susciter la forme d'un de ses ancêtres défunts à partir de la poussière en quoi son corps a été incinéré. »

7 - LES Puits DE LA TERREUR

Une douzaine de puits profonds abritent chacun un ou plusieurs Ranimés hybrides et d'autres « créations » relevées d'entre les morts... Passer dans ce corridor est un choc lié au Mythe : un test SAN est nécessaire pour résister aux lamentations, aux cris et aux aboiements abominables provenant des profondeurs sépulcrales...

8 - LE TEMPLE DE SHUB-NIGGURATH

Au centre de cette salle au sol de terre battue se trouve un arbre tordu, mal-sain, élançant ses branches noirâtres vers la voûte rocheuse. Il s'agit d'une sorte de sanctuaire sacrificiel dédié à Shub-Niggurath.



*kylixes avec les mots *Wateria* et *Salis Essentialis**

C'est aussi un lieu de sacrifice (test de TOC), comme peuvent l'attester les liens de cuir et les crochets chevillés dans l'écorce. L'endroit est utilisé par Darquandier pour invoquer des Sombres Rejets, lorsque le besoin s'en fait sentir.

9 - LE CHENIL

Cette salle puante est fermée par une solide grille. Une douzaine de gros chiens pataugeant dans leurs excréments et de la viande avariée y aboient nuit et jour, se battent souvent et n'y survivent pas longtemps. Ils servent de « matière première » pour la création de nouveaux hybrides.

10 - ESCALIER

Cet escalier abrupt et étroit aboutit dans une cave de la nouvelle maison des Darquandier, occupée par Jean-Baptiste et ses parentes ranimées depuis le XIX^e siècle.

DARQUANDIER ET LES RANIMÉS

Lorsque les investigateurs visiteront les souterrains, il y a 4 chances sur 6 (avec 1D6) que Darquandier soit présent. Il lancera immédiatement un maximum de Ranimés sur les intrus, s'il est présent (soit 2D6+2 Ranimés). Si Darquandier n'est pas présent, les PJ risquent à tout moment d'attirer l'attention de 1D6+1 Ranimés patrouillant dans les tunnels obscurs.



LES MATRIARCHES

La maison des Darquandier abrite trois femmes (ressuscitées) qui donnent des ordres à Jean-Baptiste Darquandier : son ancienne épouse Marie-Thaïs, sa mère Joséphine-Marie et sa tante Claudia-Théophile. Elles sont les véritables « cerveaux » dégénérés des massacres et commandent aussi aux hybrides créés à partir des chiens et des membres décédés de la famille par Darquandier dans son laboratoire secret.

Ces trois femmes résident à temps plein dans la demeure, n'en sortant sous aucun prétexte. Comme elles ne doivent plus ni boire, ni manger, ni dormir, leur seule préoccupation est de « tenir leur maison », et de veiller à ce que leur volonté soit accomplie par leur « marionnette » Jean-Baptiste Darquandier.

Les trois femmes ont conservé l'aspect qu'elles avaient au moment de leur résurrection : elles sont toujours vêtues de robes austères remontant aux années 1870 environ. Les investigateurs qui ont vu les photos de ce triumvirat les reconnaîtront immédiatement et devront effectuer un test de SAN 0/1d6.

2D6 Ranimés sont constamment dans la demeure, certains ayant conservé une apparence humaine, afin de servir les trois femmes avec dévotion. Si les PJ font irruption

depuis les caves, les trois matrones lâcheront leurs « chiens de garde » sur les intrus. Cependant, si les PJ souhaitent négocier ou entamer la conversation, il faudra néanmoins un test de Négociation ou Baratin avec réussite spéciale pour amadouer les matriarches.

Cependant, ces trois mégères ne sont pas dupes : pendant que deux d'entre elles écoutent les boniments des PJ, la troisième utilise un sifflot à ultrasons pour appeler les Ranimés hybrides, qui arriveront en quelques minutes et entoureront les trois femmes pour les protéger en cas d'agression.

LE VOL DU NECRONOMICON

Pendant que les investigateurs fouillent la demeure et les souterrains familiaux des Darquandier, Dexter Adams, l'agent de l'Ahnerbe, trouvera le *Necronomicon* et les ouvrages de Borellus (s'ils n'ont pas déjà été emportés par les PJ) et s'en emparera. Il s'arrangera pour faire accuser les investigateurs de ce vol et quittera rapidement la région (par avion) avec son butin.

LA VENGEANCE DE DARQUANDIER

Les investigateurs seraient mal avisés de massacrer tous les Ranimés et de brûler les souterrains. En



plus de représenter des tests conséquents d'équilibre mental, les PJ s'exposeront à l'ire vengeresse de Darquandier, dont les laboratoires et le *Necronomicon* représentent la vie et l'unique obsession. Dans un premier temps, il fera traquer les destructeurs par plusieurs Ranimés, participant lui aussi à la chasse. Si les investigateurs sont trop résistants, il invoquera un Sombre Rejeton et tendra une embuscade dans un lieu isolé pour les réduire au silence. Son but premier sera de récupérer le *Necronomicon*. Si les investigateurs l'ont détruit, sa folie deviendra démesurée et il appellera alors Yog-Sothoth en lui désignant les investigateurs comme objets du sacrifice...

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si les PJ parviennent à réduire en cendres les trois matrones (grâce à la formule inversée du sort de Résurrection) et détruisent les laboratoires de Darquandier, ils lui porteront un tel coup qu'il tentera de se suicider... Mais sans y parvenir. Yog-Sothoth a besoin de lui comme émissaire sur Terre (et surtout pour produire une héritière digne de devenir l'un de ses avatars). Gain de SAN suivant le livre de base p. 63 et d'1 point d'Aplomb.

CASTING / PNJ

LES RANIMÉS

FOR : 3d6x1,5 (15-17)

CON : 3d6x1,5 (15-17)

TAI : 2d6+6 (13)

POU : 1

DEX : 2d6 (7)

Mvt : 6

Points de Vie : 14 -15

Impact moyen : +2

Combat : Morsure / Griffes 30%,
1d3 points de dégâts

Protection : les armes pouvant empaler n'infligent que 1 point de dégâts et les autres que la moitié de leurs dégâts normaux.

Compétences : chercher de la chair humaine 99%, Obéir à un ordre 99%

Perte de SAN : 1/1d8

JEAN-BAPTISTE DARQUANDIER

Maigre, décharné, effroyablement cadavérique, Darquandier est presque un monstre à lui tout seul. Rendu immortel par Yog-Sothoth, le sorcier et alchimiste d'origine française ne peut mourir qu'en étant décapité ou réduit en cendres.

POU : 18

Autres caractéristiques : 14

Points de vie : 16

Impact : +2

Compétences : Occultisme 90% -
Imposture 75% - Bibliothèque 50%



- TOC 50% - Corps à corps 25 % - Arme à feu 25% - Mythe de Cthulhu : 40 %

Sorts : Résurrection (LB p.188), Flétrissement (LB p.185), Invoquer/contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath (LB p.182), Contacter une goule (LB p.182), Appeler/renvoyer Yog-Sothoth (LB p.183), Appeler/renvoyer Shub-Niggurath (LB p.183).

DOUGLAS WYLER

Journaliste au *Albany Times-Union*, grand amateur de bière extraverti et observateur, Wyler est surtout et avant tout un espion de la Fraternité de la Bête. Il aidera du mieux possible les PJ... afin de détruire les

Darquandier, qui pourraient faire de l'ombre à la Fraternité.

POU : 16

Autres caractéristiques : 12

Points de vie : 12

Impact : 0

Compétences : Pratique Artistique (Écriture) 75% - Interroger 50% - TOC 50% - Corps à corps 25 % - Arme blanche 25% (Dague – 1d4+2) - Mythe de Cthulhu 20 %

Sorts : Flétrissement (LB p.185), Invoquer/contrôler un Vampire Stellaire (LB p.182), Contacter un Chien de Tindalos (LB p.182), Signe d'Eibon (LB 5^e éd. p.157, voir encart).

Dexter Adams

Radiesthésiste et soi-disant médium, ce géant blond taillé comme un chêne est en réalité un agent





d'origine suédoise nommé **Henrik Adamson**, archéologue et *psychométricien* travaillant pour l'Ahnenerbe.

POU : 16

Autres caractéristiques : 12

Points de vie : 12

Impact : 0

Compétences : Archéologie 75% - Bibliothèque 50% - Arme à feu 50% (Colt. 45 - 1d10+2*) - TOC 25% - Corps à corps 25 % - Mythe de Cthulhu 20 %

Sorts : Flétrissement (LB p.185), Invoquer/contrôler un Vampire Stel-laire (LB p.182), Contacter un Chien de Tindalos (LB p.182), Signe d'Ei-

bon (LB 5^e éd. p.157, voir encart).

* Références des armes à feu sur le site de TOC ou dans le livre *Le Manuel des Armes* des éditions Sans-Détour. http://www.tentacules.net/toc/toc/_aid_epo/manueldesarmes01.pdf
http://www.tentacules.net/toc/toc/_aid_epo/manueldesarmes02.pdf

**MANDRAGORUS, ADAPTATION SYSTÈME
TONY MARTIN**



Ford T. Garage de l'ancienne maison Danguardien



WWW.SANS-DETOUR.COM

L'Appel de **CTHULHU**



A chaque gros bras son calibre



Le Manuel des Armes

Saviez-vous que le célèbre pistolet Luger date de 1908 ? À quelle date la poudre sans fumée a-t-elle été inventée ? Avez-vous imaginé que les premiers gilets pare-balles étaient en soie ?

Les réponses à ces questions et bien d'autres précisions sont contenues dans Le Manuel des Armes. Ère victorienne, années folles, période contemporaine ou armes intemporelles, cet ouvrage couvre plus de deux siècles d'évolution. Du combat à mains nues, jusqu'aux terrifiants gaz de combat, en passant par les armes blanches, les armes à feu, les armes bactériologiques ou les explosifs, découvrez les spécificités de chacune d'elles, leur potentiel, et leurs limites. Cet ouvrage présente également des armes étranges, élaborées par des créatures du Mythe.

Le Manuel des Armes regroupe près de 1100 descriptions complètes et 1000 illustrations et photos, à travers 280 pages d'informations, d'anecdotes et de législations. Parfaitement compatible avec la 6e édition française de L'Appel de Cthulhu, l'ouvrage détaille quelques points de règles, pour ceux qui souhaitent un meilleur réalisme, et apporte des précisions sur les compétences requises à certains manèges.

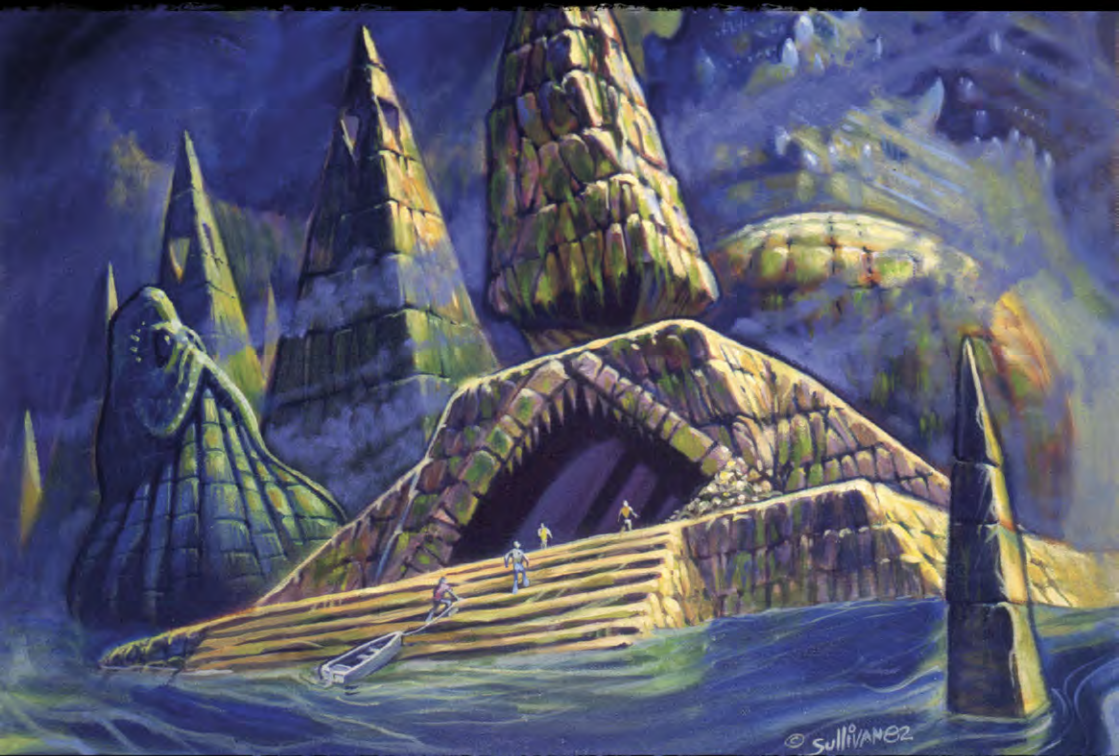
Que vous soyez un investigateur en quête d'efficacité ou d'originalité, un gardien souhaitant apporter une touche d'authenticité ou un amateur averti, l'arme que vous recherchez se trouve dans Le Manuel des Armes !

LE MANUEL DES ARMES • 280 PAGES • 36 €

LE CLUB DES JEUDEROLOGUES.

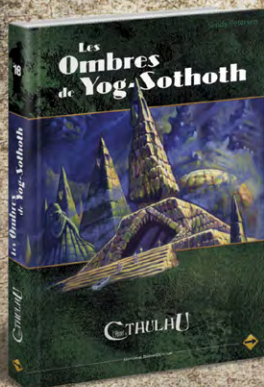
Orthodoxie





Retour aux origines du mal

Les Ombres de Yog-Sothoth



Dans la ville de Boston, la loge occulte du Crépuscule d'Argent s'essaie à des pratiques ésotériques. À New York, des adeptes utilisent des armes d'un autre temps. Dans les canyons de l'ouest américain, de terrifiantes créatures vouent leur culte à des divinités innommables.

Ces révélations successives dévoilent aux investigateurs un fantastique complot destiné à anéantir l'humanité. Il leur faudra se rendre en Ecosse, puis dans les îles perdues du Pacifique sud pour enfin découvrir la plus terrifiante des menaces !

Parus pour la première fois en 1982, Les Ombres de Yog-Sothoth ont le charme des premières grandes aventures contre le mythe. À travers sept chapitres, l'histoire oppose les investigateurs à la conspiration mondiale des Seigneurs du Crépuscule d'Argent, qui vise à hâter le retour du Grand Cthulhu sur Terre. Chaque étape dévoile de nouvelles menaces et les investigateurs devront se préparer au pire.

Écrite par Sandy Petersen, l'un des pères fondateurs du jeu de rôle L'Appel de Cthulhu, la mémorable campagne des Ombres de Yog-Sothoth méritait une nouvelle édition afin de permettre aux nouveaux aventuriers de marcher sur les traces de la précédente génération de joueurs et, pourquoi pas, d'y survivre. L'ouvrage est complété par deux scénarios indépendants : Le Peuple du Monolithe permet une découverte du mythe aux débutants, tandis que Le Terrier peut surprendre même les investigateurs expérimentés.





Créatures d'Antan

Pin-up & Peteinosaurus