

LES carnets DE L'ASSEMBLEE

jeux de simulation et cultures de l'imaginaire

numéro zéro

patient 13

la folie n'est plus ce qu'elle était

trinités

lumière sur la gamme

traîtres et usurpateurs

mettez du piment dans votre groupe de joueurs!

witchblade

une trinité occulte pour nephilim
(première partie)

tests: earthdawn, horreur à arkham,
tigres volants, etc...

interview de hub, l'auteur de

okko

scénario

la lance de longinus

CROSSOVER VAMPIRE LA MASCARADE / DARK AGES

CRIMES

« LES **CRIMES** DE L'EXTRÊME CIVILISATION SONT CERTAINEMENT PLUS ATROCES QUE CEUX DE L'EXTRÊME BARBARIE PAR LE FAIT DE LEUR RAFFINEMENT. »

JULES BARBEY D'AUREVILLY,
LES DIABOLIQUES

CRIMES vous propose d'explorer les facettes les plus sombres de la Belle Époque. Profondément ancré dans la tradition littéraire et la réalité historique de la fin du XIXème siècle, cet ouvrage se veut à la fois un roman noir, un jeu de rôles, ainsi qu'un manuel historique.

Les lecteurs épris de cette ère et les amateurs de jeux d'enquêtes à l'ambiance horrifique trouveront dans ces pages tout le nécessaire afin d'entamer un voyage enivrant et sans retour dans cet univers décadent.



La fabrique de l'horreur
+ l'écran : 21€

Le Livre de Base : 42€



Crimes est une création des Écuries d'Augias
www.ecuries-augias.com

Caravelle édition

5, rue Grand Gonnet
42000 Saint-Etienne

E-mail : cam_guirou@yahoo.fr

Tél / Fax : 09 54 11 77 57

Tél portable : 06 28 59 54 74

www.caravelle-edition.com

A paraître :

- Mon meilleur ennemi : 15€ (Automne 2007 actuellement en précommande à 13€)

- Paris, ombres et lumières : 31€ (Niver 2007-2008 actuellement en précommande à 29€)

SOMMAIRE

encres inspirations, littérature

OKKO: interview de HUB et critique	4
DUNE: la trilogie "Avant Dune"	6
LES FORGES DE LA FICTION: thérapie rôlistique	7

à l'épreuve previews, tests et découvertes

TIGRES VOLANTS: décalage spatial	8
EARTHDAWN CLASSIC: renaissance	9
TRINITES: de Lumière et de Ténèbres	10
PATIENT 13: la folie n'est plus ce qu'elle était	12
HORREUR A ARKHAM: le Mythe de Cthulhu sur un plateau	14

boussoles aides de jeu & scénarii

WITCHBLADE: une Trinité Occulte pour Nephilim	16
LA LANCE DE LONGINUS: crossover Vampire La Mascarade / Dark Ages	20
TRAITRES & USURPATEURS: du piment pour vos joueurs	32

escales reportages, manifestations, conventions, etc...

MES CROISADES D'UNNORD	36
GENCON 2007	38

Pourquoi nous?

Parce que nous, c'est vous. Les Carnets de l'Assemblée, c'est un fanzine, certes, mais c'est surtout un fanzine participatif. Vous vous sentez l'âme d'un rédacteur? Vous avez un scénario haletant qui ne demande qu'à être publié? Soumettez-le-nous. Vous avez sous les yeux la preuve qu'avec un peu de temps et de volonté, on peut arriver à un résultat plus qu'acceptable.

Dans ces pages, on traite de tout ce qui nous touche, nous, joueurs. Comme vous, nous pratiquons des jeux aujourd'hui enterrés, et qui parfois ne survivent que grâce à la communauté rôliste (Nephilim, par exemple, ex-fleuron du JdR français, ou Maléfiques qui connaît maintenant une seconde jeunesse). Comme vous, nous cherchons de nouvelles sensations ludiques, que ce soit à travers les jeux de plateau, ou les jeux de rôle moins conventionnels, comme l'excitant Patient 13. Ce qui n'empêche jamais d'aller écurer quelques bons vieux donjons de temps en temps ou de se croiser au détour d'une convention!

Et, le plus important, comme vous, nous ne pensons pas que le jeu de simulation est mort. Il se transforme, il se socialise. Il devient adulte.

Bonne lecture, et à vos claviers (ou crayons, plumes, doigts trempés dans le sang ou quelque soit votre mode d'écriture!)

les carnets de l'assemblée numéro zéro

rédacteur en chef Julien De Jaeger

comité de rédaction Stéphane "Dedjet" De Geiter, Julien "The Ju™" De Jaeger, Diego "Escrivio" D'Oliveira Granja, Olivier "Dr_Zombie" Camus, Christophe "Erron Flyll" Girard, Sébastien "Aznar.Akeba" Torchy

maquette Julien De Jaeger

illustrations HUB/ Bruno Graff éditions (couverture / Okko), Julien De Jaeger (illustrations 2d/3d/photos) Yno/John Doe RPG (Patient 13), Christophe Girard (plan de la Chapelle), Top Cow Productions (Witchblade)

remerciements HUB, Yno, John Doe RPG, Les XII Singes

l'éditeur et la rédaction ne sont pas responsables des articles, qui n'engagent que leur auteur. Toutes les illustrations contenues dans ce fanzine sont la propriété pleine et entière de leurs auteurs et éditeurs respectifs. Tous droits réservés. Toute reproduction, même partielle, est interdite, sauf accord écrit de l'éditeur.



L'ASSEMBLEE association loi 1901
14, avenue du bois
62820 LIBERCOURT
03.62.90.80.08
<http://www.lassemblee.org>
contact@assemblee.org



Interview

HUB, dessinateur et scénariste de la série BD « Okko »

Impossible pour nous de passer à côté de la BD du moment : Okko! À l'occasion de la sortie début 2007 du 3ème opus des aventures du samouraï sans maître et de ses compères, rendez-vous était pris avec Hub, dessinateur et scénariste, au travers de la toile. Ce touche-à-tout du graphisme a navigué entre cinéma (designer sur le « Cinquième Élément » de Luc Besson), télévision (participation au dessin-animé « Highlander » et à l'émission « Rayon-X »), 3D, jeux vidéos mais sans jamais couper le cordon ombilical de ses inspirations premières : le jeu de rôles. Il nous en dit plus sur ce qui l'a amené au succès actuel de Okko...

Tout d'abord, petite présentation : Qui es-tu? D'où viens-tu ? Comment es-tu arrivé dans le monde de la BD ?

Hub : Je m'appelle de mon vrai nom Humbert Chabuel et je signe sous le pseudo Hub mes diverses créations. Je suis né en 1969. Depuis ma tendre enfance j'ai toujours été attiré par la bande dessinée. Après des études de dessin turbulentes et plusieurs expériences professionnelles dans le cinéma, jeu vidéo et autres encore, j'ai envoyé mon projet de BD à différentes maisons d'éditions. Les éditions Delcourt ont montré un intérêt certain à mon projet, l'aventure commençait, c'est un sérieux raccourci de ma vie, mais bon...

Qu'est-ce qui t'as inspiré l'univers de OKKO ?

J'avais développé depuis un certain temps un vrai intérêt pour le Japon féodal et sa culture. Je ne crois pas en la naissance d'un projet ou d'un univers qui naîtrait du néant, on se nourrit de différentes sources d'inspiration... Pour ma part, le jeu de rôle a été une forte source d'inspiration. Ma rencontre avec Bushido et plus récemment L5A ont été des moteurs déterminants. Mais je peux citer aussi le cinéma japonais ou encore le film d'animation « Princesse Mononoké » du génialissime Hayao Miyazaki. La littérature a, elle aussi, eu une véritable importance : « La Pierre et le Sabre », « Les Mémoires d'une Geisha » sont quelques exemples les plus célèbres parmi tant d'autres...

A propos du jeu de rôle, comment as-tu découvert ce hobby ? Et surtout comment en es-tu venu à jouer dans l'univers de Rokugan (LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX) ?

Dès l'âge de 14 ans, j'ai commencé à jouer avec des copains au célèbre Donjons & Dragons, c'est pas tout récent ... J'étais possédé, je ne pensais qu'à ça, envahi par une véritable fièvre, ce que l'on appelle sans doute la passion. J'ai connu tout d'abord le « grosbillisme » avant d'affiner mon approche du jeu de rôle. J'ai testé dans le temps un grand nombre de jeux : Paranoïa, Shadowrun, etc... Avant de découvrir L5A... Le bout du voyage !

Peut-on faire un parallèle entre la série OKKO et les CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE de Froideval, qui étaient une mise en images d'une campagne de DONJONS & DRAGONS initialement vécue par son auteur ? Est-ce que tes cycles de l'Eau et de la Terre sont aussi des mises en images de parties du JdR L5A ?

J'ai « masterisé » quelques parties de L5A, j'aime écrire des scénarios originaux même si cela me prend beaucoup de temps et d'énergie... Il est évident que certains éléments ressortent d'une manière ou d'une autre dans les cycles de Okko. Je crois sincèrement que le jeu de rôle est une bonne école pour apprendre à écrire un scénario, le rythme y est très important.

Qu'est-ce qui t'a plu dans cet univers en particulier ? Aurais-tu une anecdote de partie à nous raconter ?

Oups !!!...Il serait bien trop long de raconter une ou deux anecdotes de partie, par contre cet univers me plaît notamment pour sa culture et son invitation à l'exotisme. C'est un jeu exigeant et subtil, je le conseille à des joueurs avertis et confirmés.

Pourquoi ne pas avoir fait la démarche de créer carrément la BD officielle de L5A? Est-ce un choix délibéré d'y avoir emprunté uniquement les éléments qui te semblaient intéressants ? Où est-ce un souci de copyright qui t'a empêché de citer directement le décor de Rokugan ?

Non, je voulais me démarquer de L5A, par exemple, je ne suis pas vraiment amateur de la vision du mal ou de l'Outremonde que propose le jeu. De plus le format d'une bande dessinée ne permet pas d'explorer la richesse d'un tel monde, il faut être plus efficace, symboliser plutôt que partir dans de longues descriptions ou autres explications. Par exemple, dans Okko, j'ai introduit le concept des bunraku de combat, sorte de robot géant fait principalement de bois et de fer, qui me semble être un axe fort et original. Une particularité que j'ai retenue dans OKKO, c'est que contrairement aux héros de BD traditionnels, ici la place du ronin (qui donne son nom à la série) n'est pas si prédominante.

Tu sembles privilégier une certaine équité dans le rôle de chacun de tes personnages...

Oui, même si Okko donne son nom à la série, je ne voulais pas un personnage qui prenne toute la place. Ma culture jeu de rôle me pousse à résonner en terme de groupe.

D'ailleurs, d'où te vient l'idée d'avoir choisi le jeune disciple Tikku (devenu vieux) comme narrateur des événements ?

Il s'agit d'un système de narration parfois utilisé, qui donne une certaine teinte au récit. L'exemple le plus célèbre qui me vient à l'esprit serait le « Nom de la Rose » de Umberto Eco.

Où en est la gestation du tome 2 du Cycle de la Terre ? Des petites révélations avant sa sortie ?

Je viens de commencer le storyboard du prochain et dernier album du Cycle de la Terre, c'est chaud !... Je ne me suis pas facilité la tâche, mais je dois aimer cela. Je ne veux pas trop éventer les diverses surprises que je réserve aux lecteurs, je peux juste dire que le prochain album comportera 54 pages au lieu de 46 !!!

Comptes-tu enchaîner avec un Cycle du Feu, de l'Air, du Vide... ?

Yep. Air, Feu et Néant...

J'ai cru voir que OKKO s'exportait également aux USA... Du fait de ce succès, est-ce que OKKO reste ta priorité du moment,



ou travailles-tu sur une autre série ?

Il serait dangereux pour le bien de Okko que je me disperse sur un autre projet. Ma série me prend déjà beaucoup de temps, entre les nombreuses séances de dédicaces et les produits dérivés, il me reste peu de temps pour faire autre chose. D'ailleurs, j'en profite pour vous signaler la sortie prochaine d'une version Okko d'un jeu de figurines d'escarmouche réalisée en collaboration avec Hazgaard éditions. J'en suis très fier, une expérience des plus passionnantes !

Tu as également participé en tant qu'illustrateur sur la gamme du JdR FADING SUNS. Il n'y a pas eu suite pour toi dans ce créneau depuis ?

C'était sympa (quoique vraiment peu rémunérateur), c'est pareil je manque de temps pour renouveler l'expérience. La vie est une vraie peau de chagrin...

Un dernier mot pour nos lecteurs...

Je vous souhaite de longues et heureuses heures de jeu... Et que les kamis vous protègent, vous et vos jets de dés !

Propos recueillis par Olivier Camus

Photo & Images – © Hub/Delcourt
www.okko.fr
www.editions-delcourt.fr

(1) Pour plus d'informations sur la sortie de ce jeu de figurines, voir le site de l'éditeur Hazgaard (<http://www.hazgaard.com>)

critique

OKKO – Le Cycle de la Terre, tome.1

note ●●●●●

« Dans le Japon médiéval, l'enlèvement d'une jeune geisha est le point de départ d'une chasse effrénée... »

Voici comment débute la présentation du premier tome de la BD « Okko ». Mais le rôliste avisé ne devrait pas s'y tromper en allant plus loin et en y découvrant de nombreuses inspirations tirées du JdR Le Livre des Cinq Anneaux (L5A). On pense alors inévitablement à faire un parallèle avec Les Chroniques de la Lune Noire (de Froideval) tirées originellement d'une campagne de Donjons & Dragons jouée par son auteur.

Après un premier épisode de 2 tomes intitulé *Le Cycle de l'Eau*, le dessinateur et scénariste français Humbert Chabuel (alias HUB) redonne vie à son groupe d'aventuriers mené par le samouraï ronin Okko. Ici l'empire fantastico-féodal japonisant ne s'appelle pas Rokugan mais Pajan, ses grands clans de samouraïs s'y affrontent avidement, tout le monde s'y damne pour quelques kokus, ses sorciers manipulent les éléments, ses créatures immondes répondent aux noms de Onis (démons), Pennagolans, Ogres, etc... Bref, ça a la couleur et le parfum de L5A sans en avoir vraiment le nom.

Le groupe de héros se compose d'un énigmatique semi-Ogre se cachant derrière un masque Kabuki, quasi immortel, il fait office de bulldozer dans cette équipe hétéroclite, d'un sorcier/bonze peu crédible qui s'en remet plus volontiers aux divinités du saké, d'un jeune disciple orphelin du nom de Tikku (servant aussi de narrateur en toile de fond), et enfin du samouraï sans maître Okko, fine lame qui met son bras au service d'une chasse aux démons effrénée. Ce troisième tome, premier du *Cycle de la Terre*, envoie nos héros pour un périple éprouvant dans les montagnes enneigées à la poursuite d'une étrange secte de Maho-Tsukaï (sorciers maléfiques)...



Graphiquement, on a droit à un coup de crayon résolument moderne, à des couleurs très chaudes et tout à fait adaptées à chaque situation ; des planches agencées de manière osée sans jamais tomber dans le tortueux.

Pour sûr que l'univers de Okko ne manquera pas de s'étoffer prochainement, avec pour preuve les informations annexes développées sur le site officiel de la BD. Une série qui donne envie d'en (s)avoir plus ! A ne pas manquer donc, si vous êtes fan de l'univers de L5A ou tout simplement si vous aimez les histoires de héros solidaires et complémentaires. Hub réussissant le challenge de donner une équité à chacun de ses héros et n'hésitant pas à coller de multiples clichés et idées cinématographiques à ses personnages secondaires. Un de mes coups de coeur BD inégalé depuis *La Quête de L'Oiseau du Temps*.

par Olivier Camus

Déjà parus aux Editions Delcourt (collection Terres de Légendes) :
Le Cycle de l'Eau, tome.1 (2005)
Le Cycle de l'Eau, tome.2 (2006)
Le Cycle de la Terre, tome.1 (2007)



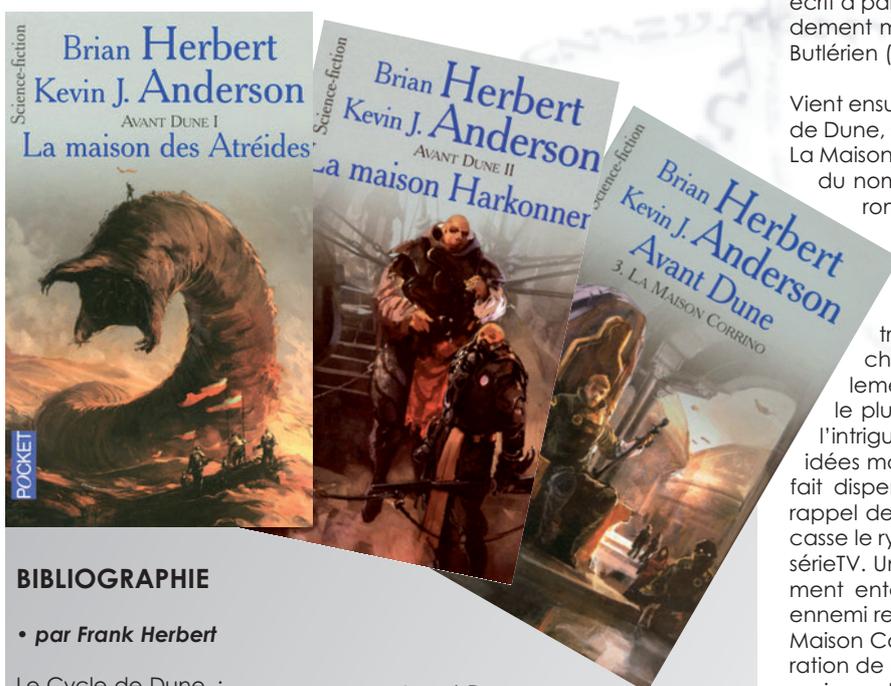
TRILOGIE "AVANT-DUNE"

Avant-Dune I : La Maison des Atréides

Avant-Dune II : La Maison Harkonnen

Avant-Dune III : La Maison Corrino

note 



BIBLIOGRAPHIE

• par Frank Herbert

Le Cycle de Dune :

Dune I
Dune II
Le Messie de Dune
Les Enfants de Dune
L'Empereur-Dieu de Dune
Les Hérétiques de Dune
La Maison des Mères

La Route de Dune (compilation de nouvelles et écrits inachevés)

• par Dr. Willis E. McNelly

The Dune Encyclopedia (encyclopédie officielle de l'univers, préfacée par F. Herbert)

• par Brian Herbert

Dreamer of Dune (biographie de F. Herbert)

• par Brian Herbert & Kevin J. Anderson

Dune - La Génèse :
La Guerre des Machines
Le Jihad Butlérien
La Bataille de Corrin

Avant-Dune :

La Maison des Atréides
La Maison Harkonnen
La Maison Corrino

Hunters of Dune
Sandworms of Dune

Heroes of Dune : (à venir)

Paul of Dune
Jessica of Dune
Irulan of Dune

Tout ou presque a été dit sur le monument de la littérature S-F qu'est le Cycle de Dune de Frank Herbert. Il était temps d'évoquer son actualité, car même après la disparition en 1986 de ce maître de l'écriture avant-gardiste, Dune continue de vivre chez les éditeurs. C'est Brian Herbert (son fils) et Kevin J. Anderson, plus connu pour ses scénarios de série TV (X-Files) et ses romans commandés (StarWars) qui perpétuent à quatre mains l'aventure de l'univers d'Arrakis.

Ayant réalisé un énorme travail de documentation et de récupération de tous les paramètres de la cosmogonie « dunesque », le duo est coupable de préquelles et de suites au Cycle officiel de Herbert. Ainsi, ils ont écrit à partir de notes éparses une trilogie, Dune : La Genèse, tout le fondement mythologique à la base de l'Histoire du cycle, à savoir le Jihad Butlérien (ses causes, sa montée et sa guerre sainte).

Vient ensuite, la préquelle, immédiatement plus proche du premier tome de Dune, elle aussi en trois volets. Intitulée Avant-Dune, elle débute avec La Maison des Atréides et le récit de l'adolescence du Duc Léo (premier du nom) sur Caladan et la montée au pouvoir de Shaddam IV. Ces romans retracent le passé immédiat de tous les personnages de Dune, aussi bien principaux que secondaires, et développent des sous-intrigues annexes tout à fait honorables. Mais ici, nous sommes loin de l'art de l'ellipse, du suggéré et du non-dit intrigant de Frank Herbert. La rédaction conventionnelle trop « hollywoodienne » de KJA transpire ici sur de nombreux chapitres très courts, les nouveaux personnages manquant cruellement de profondeur. Ce premier tome demeure tout de même le plus intéressant. La Maison Harkonnen, plus volumineux, reprend l'intrigue de l'épisode précédent, avec plus de complots, de bonnes idées mais s'embourbe inexorablement dans diverses directions tout à fait dispensables et des compressions de périodes déstabilisantes. Le rappel des événements précédents sous forme de résumés redondants casse le rythme de lecture, façon résumé de l'épisode précédent d'une série TV. Une fois de plus l'écriture télévisuelle de KJA vient malheureusement entacher le tout. Le Bene Tleilax devient tout de même ici un ennemi redoutable, et se révèle bien plus ignoble que les Harkonnen. La Maison Corrino, ayant pour sujet principal la Guerre de l'Épice et la libération de la planète Ix, marque la conclusion avec plus d'action épique mais sur des personnages qui ne semblent plus rien avoir à nous dire ou à nous dévoiler... L'essoufflement est définitivement palpable.

Même si Dune trouve ici un second souffle et même si les principales visions de son géniteur semblent respectées, la magie originelle de Frank Herbert n'est plus au rendez-vous. Des impératifs de rendement semblent tourner cette saga en une vache à lait pour ses actuels continuateurs. L'idée d'un prolongement est louable mais pour les fans unanimes, elle laisse un goût amer de gâchis. Ils auraient préféré une autre plume.

A savoir que le rythme effréné et industriel du duo Herbert-fils et KJA ne s'arrête pas là puisque Hunters of Dune et Sandworms of Dune (non encore traduits en France) offrent une suite (farfelue ?) au dernier tome du cycle de Herbert-père, La Maison des Mères.

En cours de rédaction également, le premier opus d'une nouvelle trilogie qui se situera sur deux époques : peu avant Dune (l'enfance de Paul) et peu avant Le Messie de Dune (le Jihad de Muad'Dib). La princesse Irulan décide de devenir le biographe officiel de Paul, elle contera alors sa jeunesse. Cette nouvelle série portera le nom Heroes of Dune et sera composée dans l'ordre de Paul of Dune, Jessica of Dune et Irulan of Dune.

par Olivier Camus

Remerciements : Forum « de Dune à Rakis »

JEUX DE RÔLE: LES FORGES DE LA FICTION

Olivier Caïra

2007 – CNRS éditions

note 

Né la même année que le JdR (1973), Olivier Caïra est enseignant à l'IUT d'Evry et signe ici son second ouvrage sociologique. Après « Hollywood face à la censure », « Jeux de Rôle : les forges de la fiction » marque la sortie enfin officielle d'un des nombreux travaux universitaires existant ayant pour thème notre hobby cruellement peu médiatisé. L'auteur y axe son investigation dans le sens où le JdR se révèle être une source incommensurable de fiction et d'imaginaire.



Jeux de rôle Les forges de la fiction

Ce livre s'adressera donc autant aux néophytes, à ceux qui ont besoin d'un éclairci, voire même, aux détracteurs, mais interpellera également les connaisseurs que nous sommes. Pour ce faire, les chapitres y sont construits de manière modulaire, offrant une lecture différenciée selon le degré de connaissance du lecteur.

O. Caïra débute son analyse avec un état des lieux succinct du JdR. Affirmant qu'il s'agit bien d'un nouveau type de jeux de société ; il retrace un historique et énumère les différents genres d'univers, puis dissèque les conventions d'écriture et d'improvisation destinées aux MJs. Son deuxième chapitre s'articule autour d'une scène de scénario jouée par 3 tablées de joueurs de

niveaux de pratique différents. Puis, prouve et démontre avec ce test que toutes les situations abordées font appel à des fictions connues, réarrangées ou imaginées : le JdR se trouve au carrefour des univers du divertissement. Il fait alors le lien avec le cinéma, la littérature, les jeux vidéos, ...

Son enquête débouche sur un profil sociologique, véritable autopsie, des rôlistes et de leurs habitudes autour de la table (il évoque même les bêtisiers, les raccourcis de communication, ...). Toute la mécanique et l'aspect créatif du JdR sont ici mis au grand jour, disséqués pour le grand public.

A l'arrivée, cet essai transformé arrive à ses fins et pointe le doigt sur le plus fictionnel des loisirs que « tout le monde » semble pourtant oublier depuis plus de 30 ans. De plus, on ne peut que s'incliner devant l'énorme travail de recherche, les heures d'enregistrements, de tests et de compilation de l'auteur.

Une potentielle suite serait même envisagée, espérons qu'elle portera son regard vers un périmètre différent de la stricte table des joueurs. La qualité de ce recueil finira de vous pousser à l'achat et il deviendra indispensable à tout défenseur du JdR en allant rejoindre l'étagère à côté du « Livre des Jeux de Rôles » écrit par Didier Guiserix en 1997.

par Olivier Camus

RETROUVEZ LES CARNETS DE L'ASSEMBLEE SUR NOTRE SITE

www.lassemblee.org



à l'épreuve

jeux de rôle | jeux de plateau | jeux de cartes | jeux de figurines | etc...

TIGRES VOLANTS

Dans ma quête d'un jeu de rôle space opera qui réunirait tous les clichés du genre, j'ai rencontré de nombreux écueils et mouttes frustrations. En effet, comment concilier dans un même jeu le fun des combats spatiaux de Star Wars, l'utopie humanitaire de Star Trek, l'ambiance western de Cowboy Bebop,... *Tigres Volants* à sa façon comble tous mes espoirs.

Une fois passé le premier blocage du titre (Stéphane Gallay, l'auteur avoue lui-même en avoir cherché un autre sans résultat), cette troisième édition, que l'on doit à l'éditeur suisse 2d sans faces, nous livre un ouvrage de qualité. La cohorte d'illustrateurs qui ont participé à cette mouture donne à l'ouvrage une impression de fourre-tout de la science fiction. Pourtant, dès la lecture de l'introduction, cette impression disparaît.

Pour ceux qui suivent *Tigres Volants* depuis ses premières éditions, le jeu de rôle, d'abord amateur, a su évoluer avec son auteur. L'univers est moins manichéen : les grands méchants Highlanders (habitants de la Fédération des hautes Terres) des débuts, font désormais partie intégrante du panier de crabes galactique.

Les personnages évoluent dans « la sphère », un coin de galaxie de quelques 250 années lumières de diamètre où cohabitent humains, Eldars et autres aliens sous la houlette du « Cepmes », sorte d'ONU de l'espace. Le système de création en arborescence (5 étapes : profil de base, bonus raciaux, culture, environnement et carrière) permet de

multiples combinaisons offrant ainsi une large palette de personnages variés. Six aspects et qualités permettent de calculer les 9 caractéristiques qui, à leur tour, déterminent les scores des talents. Le niveau social et quelques options (avantages/défauts) apportent la touche finale.

Les règles de *Tigres Volants* profitent d'un moteur simple et éprouvé : un jet d'un d20 sous une caractéristique ou un talent. Une table fournit des

modificateurs de plus ou moins 15 selon la difficulté de l'action. La marge de réussite ou d'échec permet de nuancer le résultat. Il en va de même pour le combat et les Arcanes (la magie) : on utilise un talent modifié par les conditions extérieures. La marge détermine l'ampleur des dommages ou des effets. Enfin, chaque personnage a 4 niveaux de fatigue, qui représentent son état de santé. Donc, rien de bien nouveau sous les étoiles...

L'originalité du système se trouve dans les bonnes et les mauvaises nouvelles, petits bonus accordés aux joueurs poissards ou aventureux, qui simulent à merveille la « Loi de Murphy ». Cette règle permet de modifier le résultat d'une action, voire d'annuler un échec critique.

Le livre de base de la troisième édition et l'écran sont actuellement disponibles.

Tous les deux sont accompagnés d'un scénario. Deux sorties sont prévues : *Copacabana Transit*, un supplément background sur la ville libre (printemps 2007) et *Fils des Étoiles* (été 2007). L'auteur alimente toujours son site avec, entre autre, une version « lite » des règles et quelques aides de jeu sympathiques. Il existe aussi une encyclopédie en ligne sous forme de wiki.

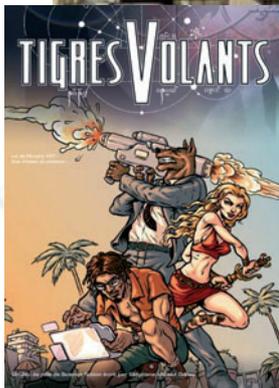
par Dedjet

Liens:

<http://www.2dsansfaces.com/>

<http://www.tigres-volants.org/>

<http://tivipedia.2dsansfaces.com/index.php/Accueil>



EARTHDOWN CLASSIC

Barsaive strikes again, comme dirait l'autre... En cette période propice à l'apparition de Heros de tous acabits, Earthdawn renaît (c'est le cas de le dire) grâce au travail acharné des passionnés de RedBrick Limited : un véritable retour aux sources!

L'univers d'Earthdawn est légendaire et empreint de magie, comme tous les univers médiévaux-fantastiques. "Encore !!!!", me direz-vous. Effectivement, je comprends aisément cette réaction d'exaspération, ressentant également une lassitude certaine face au déferlement (non)-inspiré d'épopées, de personnages, de clichés, de poncifs, de jeux... auquel nous assistons ces dernières années.

Eh bien, oui, "encore". Parce que le jeu en vaut la chandelle. Parce qu'il s'avère à la fois proche et si différent. Parce que les intrigues issues des romans et des scénarii réalisés pour ce univers laissent les joueurs nostalgiques de cette ère de légendes, regrettant que jamais elle ne fut. Et pourtant, c'est du méd-fan. Etudions ensemble les motifs de cette déraison... Hommes, Elfes, Nains, Orks, Trolls, Obsidiens, Sylphelins et T'skrangs.

Quand toutes les cités furent isolées ou presque (certaines d'entre elles refusèrent toute compromission avec l'Empire Théran, comme les Elfes du Bois de Wyrn), les Horreurs déferlèrent sur le monde, défigurant ce dernier pendant plus de cinq siècles : cette sombre période restera dans les mémoires sous le nom de "Châtiment".

Durant ce temps, un vent de liberté souffla dans les esprits des occupants des kaers, en particulier dans la nation Naine, qui décida de s'émanciper du joug de l'Empire Théran et rédigea une Charte, édictant les principes fondateurs de la nouvelle société qui prendra place après le Châtiment et définissant les droits des individus.

Quand le niveau de magie redevint normal, les Barsaiviens émergèrent de leurs Kaers ayant un monde à reconstruire et nombre d'adversaires à affronter, dont les rares Horreurs restantes ne sont pas les moindres... Mais cela, ce sera aux joueurs d'en connaître les affres ;-)

Une véritable saga...éditoriale

Earthdawn a connu une destinée éditoriale des plus mouvementées. FASA, son premier éditeur, a fait un travail d'orfèvre sur cet univers, lui assurant un suivi et une qualité comparable à celle de son grand frère, Shadowrun : une vingtaine de suppléments complétèrent la gamme de 1993 à 1999, avant que FASA ne jette l'éponge suite à des difficultés financières. Le dernier opus contenait une campagne appelée "Prelude to War", petit bijou scénaristique dont le seul défaut est d'ouvrir des perspectives alléchantes mais sans conclusions.

En France, l'éditeur Descartes assura la traduction d'une douzaine de suppléments dans la langue de Molière, avant de tirer lui aussi sa révérence.

Un groupe de fans a décidé de reprendre le flambeau, en achevant la campagne initiée dans "Prelude to War" : pour ce faire, ils se sont associés pour créer la maison d'édition Living Room Games. Donnant une direction très différente à l'univers au gré des suppléments, cette nouvelle édition n'a pas suscité un enthousiasme débordant et la qualité s'avéra être très inégale.

Pour faire cesser cette injustice, d'autres passionnés néo-zélandais de la première heure (vous savez, le pays de Peter Jackson ;-)) ont retroussé leurs manches et par le biais de l'édition par l'Internet, ont créé une nouvelle gamme, "Earthdawn Classic", qui reprendrait fidèlement la première édition pour base et ignorerait les développements réalisés par LRG. C'est de cette édition dont nous allons parler dans cet article.

Un point sur le système de règles

Ce dernier est atypique car une approche unique de résolution des actions a été adoptée, à la différence de nombreux autres jeux : les joueurs désirant accomplir une action définiront le "niveau" des compétences et talents à employer et le confronteront à une table qui déterminera le type de dés à lancer (Earthdawn les emploie tous, même si l'on peut se dispenser de l'omniprésent D20). Le score réalisé par l'addition de ces dés devra être supérieur ou égal au palier de difficulté de l'action, déterminé par le meneur de jeu.

La nouvelle gamme

Cette dernière se compose pour l'heure de cinq ouvrages disponibles en couverture souple ou rigide et d'une multitude de suppléments disponibles au format PDF, dont une série de scénarii appelée "Shards" (au nombre de 5 à l'écriture de cet article).



Le Player's Compendium

Pavé de 524 pages, cet ouvrage est une compilation de différents suppléments de la 1ère édition doublée d'une refonte en cohérence tout à fait impressionnante. L'ensemble du système de jeu a été remis à plat en tenant compte des informations distillées au long des recueils suivants : le "Compagnon", "Adept's Way", "Magic : A Manual of Mystic Secrets" et "Arcane Mysteries of Barsaive", quelques éléments du GameMaster's Pack et la carte du supplément "Serpent River" (ouf !).

Un travail titanesque de remise en forme et d'indexation des informations pour en améliorer l'accès a été réalisé, afin de permettre aux joueurs et aux meneurs d'évoluer pleinement dans l'univers d'Earthdawn : la lecture en est considérablement simplifiée et l'on prend un grand plaisir à parcourir ce livre, doté des illustrations (de correctes à excellentes) de la première édition. Un excellent point de départ donc, difficilement dissociable du supplément suivant...

Le Gamemaster's Compendium

Ouvrage de 524 pages itou, cet compendium contient de nombreuses informations exhaustives ayant trait au background de toutes les entités, contrées, pratiques que l'on découvre en cours de jeu. Les suppléments Barsaive, Horreurs, Créatures de Barsaive, Serpent River, Survival Guide, Crystal Raiders of Barsaive et Dragons en ont fourni la substantifique moelle (ND : je voulais la sortir depuis longtemps, celle-là ;-)).

Ayant bénéficié du même soin que le Player's Compendium en terme de lisibilité, d'organisation et d'écriture, ce supplément est tout simplement indispensable pour le meneur soucieux de connaître et de contrôler pleinement l'univers qu'il dépeint en cours de partie.

Le Name-Giver's Compendium

moins vous dire que le scénario est... délicieux, niark, niark, niark !!

Le mot de la nymphe

Ce supplément de 338 pages est une synthèse de très bonne facture des suppléments "Denizens of Barsaive" volumes 1 et 2 et de différentes informations recueillies dans "Horreurs" et "Magic : A Manual of Mystic Secrets" : vous complétez vos connaissances sur les différentes races et bénéficierez de nouveaux talents et disciplines pour vos joueurs.

L'Adventure Compendium

Ce recueil réunit cinq scénarii de la première édition : Les Brumes de la Trahison, Trame Brisée, Corrompue!, Les Dagues de Cara Fahd et d'un scénario en version originale, "Terror from the Skies". Ces derniers ont été adaptés pour prendre en compte les modifications apportées par le Player's Compendium et les informations dispensées en leur sein ont été réorganisées.

Cette compilation ne présentera que peu d'intérêt pour les meneurs disposant des suppléments de la première édition, mais pour les autres, il offrira une manne d'histoires de très bonne qualité pour alimenter les parties ;-)

Ardanyan's Revenge

Ce supplément de 132 pages décrit un cadre de campagne, un ancien kaer, le Kaer d'Ardanyan, dont les habitants semblent penser que le Châtiment n'a pas pris fin... Je n'en dévoile pas plus, ne l'ayant pas encore fait jouer aux autres rédacteurs de ce fanzine : laissez-moi néan-

L'ensemble de cette gamme de recueils est sortie au cours de l'année, ce qui démontre la grande motivation de l'éditeur RedBrick pour *Earthdawn* et son succès, car tous les travaux ont été réalisés avec l'assentiment et la collaboration de la communauté des joueurs (vive l'Internet !!!). L'initiative intéresse tellement que RedBrick s'est lancé dans une aventure similaire concernant le jeu *Fading Suns*, mais sans oublier ses premières amours : le supplément Nations of Barsaive, volume 1 est disponible en PDF depuis la mi-Avril et sera prochainement mis sous presse.

Pour plus de renseignements, enfourchez votre panda rouge et rendez-vous sur le site <http://www.earthdawn.com>

Si vous désirez avoir un aperçu de l'activité intense régnant dans la communauté de joueurs (suppléments non-officiels, scénarii...), je vous invite à parcourir le site Earthdawn Publishing Trust (<http://www.edpt.org>) et à vous inscrire sur la mailing-list francophone [earthdawn-jdr](http://fr.groups.yahoo.com/group/earthdawn-jdr) <http://fr.groups.yahoo.com/group/earthdawn-jdr>.

Que les Passions guident vos pas en Barsaive !!

par **Escrivio**

TRINITÉS

L'univers de *Trinités* exploite les intrigues propres aux religions, mythes et autres cultes antiques. Dans un monde contemporain, les personnages explorent l'histoire secrète, jalousement gardée, par de mystérieuses organisations occultes qui comptent dans l'ombre.

Les joueurs incarnent des Trinités, des humains accompagnés de deux esprits, le Deva et l'Archonte. De leurs actions dépendra le choix final des Élohim (les Dieux) : livrer notre monde à la Lumière ou aux Ténèbres. Ils devront trouver leur Voie, lutter pour leur survie, développer leurs pouvoirs et retrouver la mémoire de leurs vies antérieures pour percer les mystères de l'univers.

La création du personnage se révèle simple et ludique. Le thème astral avec ascendants et descendants détermine les compétences, le métier et les pouvoirs (Auras et Souffles) . Les choix du Deva et de l'Archonte fournissent d'autres « sorts » (Versets). Enfin l'Épée de Feu, c'est-à-dire le messager qui visite les Trinités, leur offre une Lame Soeur, une épée dotée, elle aussi, de pouvoirs (Atouts).

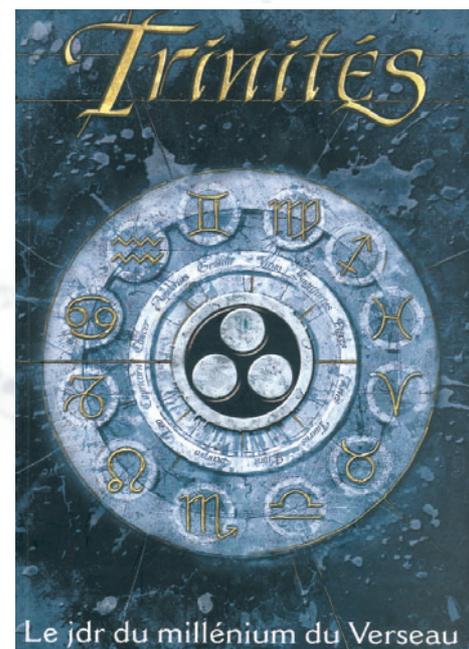
Les règles de base sont simples, même si les auteurs ont parfois compliqué inutilement certains points de détail. Le meneur de jeu novice pourra se sentir un peu perdu.

Ceci n'est qu'une impression car le tout repose sur un principe simplissime : Jet d'un d12 + score de la compétence +/- difficulté. Le résultat doit atteindre ou dépasser 12 pour que l'action soit réussie. Exception faite des personnages, qui lancent deux dés, un clair et un sombre, qui représentent l'influence du Deva et de l'Archonte. Le joueur choisit alors l'un des deux résultats, mais ce choix aura des répercussions sur l'expérience du personnage.

Le combat suit le même principe. On y ajoute des primes et des pénalités pour faire varier les effets. Les dégâts sont fixes et dépendent de l'arme utilisée. L'état de santé est géré par 3 lignes de points de vie simulant la douleur, les blessures et l'inconscience.

Les auteurs n'en sont pas à leur coup d'essai. Ils bénéficient de l'expérience de *Nephilim*, un autre jeu occulte contemporain avec qui *Trinités* partage de nombreuses similitudes. Franck Plasse a travaillé chez Multisim, avec Sébastien Célerin sur *Nephilim: Révélation*, la troisième édition du jeu. Claude Guéant et Goulven Quentel ont collaboré aux Héritiers de Babel, l'association des amateurs de *Nephilim*.

Le jeu bénéficie d'un excellent suivi. Un supplément paraît chaque mois sous la forme d'un fichier PDF, téléchargeable gratuitement sur le site de l'éditeur, sauf lorsqu'un livre sort en magasin.

par **Dedjet**

Le jdr du millénium du Verseau

Trinités: La Gamme

Le Livre I renseigne sur le background, les règles de création de personnage, les combats et les règles propres aux Trinités. Cet ouvrage se termine sur un scénario fort intéressant sur les légendes arthuriennes.

L'écran et le livret Les Archontes-Rois. De taille atypique, l'écran est à l'image du reste de la gamme (Format A5). Le livret, quant à lui, décrit les ennemis ultimes des Trinités.

Le Livre II : les 8. Les deux parties de cet ouvrage s'adressent aux joueurs et aux meneurs de jeu. Elles décrivent les sociétés secrètes et leurs implications dans l'univers de Trinités.

Bréviaire I : Les Chevaliers Sans Tête. Ce scénario peut être joué à la suite ou en même temps que celui du Livre I. Il lance les personnages sur les traces de Merlin pour contrecarrer la malédiction de Mordred.

Bréviaire II : Souvenirs. Aide de jeu pour le scénario du Livre I. Chacun de ces souvenirs peut fournir aux joueurs des pistes sur la solution du mystère.

Bréviaire III : Millénium da Vinci. Le premier opus de la campagne Codex Da Vinci lance les personnages sur la piste du Génie.

Bréviaire IV : Les Vérités de la Loge et la Ligue. Aides de jeu sur les deux sociétés secrètes agissant dans l'ombre de l'Église.

Bréviaire V : Utopia. Nouveau rebondissement de la campagne Codex da Vinci, ce scénario emmène les personnages entre Londres et Paris sur la piste sanglante d'un énigmatique manuscrit.

Première Clé : le Dragon. Un des grands secrets de Trinités. Pour le meneur de jeu.



Deuxième Clé : l'Ennemi dans l'Ombre. Pour tout savoir sur celui qui surveille les personnages depuis le scénario du Livre I. (disponible début mai 2007)

Mancies I Alpha : Année 2000. Calendrier des événements notables de l'année d'éveil des trinités et de leurs liens ou non avec l'histoire ésotérique.

Mancies I Bêta : Mode d'Emploi. Comment utiliser les événements de l'année 2000 dans la campagne. Pour l'exemple, ce livret présente un synopsis de scénario liant certains de ces événements entre eux.

Bréviaire VI : Les Apôtres. Supplément pour les joueurs. Les mystères des compagnons de Jésus et 20 nouveaux Versets.

Sorties prévues:

Bréviaire VII : L'Horloge des Planètes. Une aventure qui plonge les personnages au coeur de l'Italie occulte. (juillet 2007)

Bréviaire VIII : Les Compagnons de l'Oblat. Un fascicule, destiné aux joueurs et aux meneurs de jeu, qui présente les membres de cet ordre, rencontrés dans la campagne Codex Da Vinci. (août 2007)

Locus Da Vinci. (parution prévue en septembre 2007)

LE LUNDI

14h-19h

DU MARDI AU SAMEDI

10h-12h30/14h-19h



Rocambole

LA LIBRAIRIE DES JEUX



🎲 Jeux de Rôle

🎲 Jeux de Société

🎲 Romans, presse...



36, rue de la Clef - 59000 LILLE

TEL 03 20 55 67 01 - FAX 03 20 55 55 92 - jeux@rocambole.fr



LA FOLIE N'EST PLUS CE QU'ELLE ETAIT...

À l'heure de notre parution, la GenCon 2007 aura accueilli plusieurs nouvelles sorties tant attendues, parmi lesquelles il y a déjà quelques perles françaises. Concernant les nouveaux JdR, Patient 13, de création 200% gauloise, s'annonce comme l'un des plus excitants et confirme la montée en flèche de la notoriété du petit éditeur John Doe RPG (dK System, Final Frontier).

P13 marquera sans nul doute un tournant dans l'histoire du JdR : les personnages évoluent, amnésiques, dans un univers entièrement clos, cloisonné à son hôpital psychiatrique. Dans ce huis-clos oppressant, David Lynch, Clive Barker et Cronenberg y font une joyeuse dépression nerveuse. Que font les personnages prisonniers dans cet endroit ? Pourquoi n'ont-ils aucun souvenir de leur passé ? Pourquoi les Blouses Blanches agissent comme des zombies ? Qu'arrive-t-il à celui qui tire le numéro 13 durant la loterie imposée à tous les internés ? L'évasion est-elle vraiment possible ? Comment expliquer toutes ces manifestations étranges et paranormales ? Plus de questions que de réponses...

Patient 13 : Un décor psychologique où la part belle est laissée au role-playing, et où, enfin, les joueurs devront trouver des réponses sur eux-mêmes et un but à leur propre présence ; une expérience inédite ! Pour vous faire saliver, interview avec Yno, son auteur...

Tout d'abord, une petite présentation : qui es-tu ? Comment en es-tu arrivé à l'écriture de JdR ? Et quel a été ton parcours jusqu'à la sortie imminente de Patient 13 ?

Yno : Je m'appelle Anthony, j'ai 26 ans. Je suis infographiste dans la vraie vie et auteur de jeux de rôle dans la fausse. Depuis 6-7 ans, j'écris des jeux courts et des scénarios. D'abord en amateur par le biais de mon site perso (www.xperiments.com) puis, dernièrement, un peu plus professionnellement (avec la gamme Vermine par exemple).

Présente-nous l'univers de Patient 13... Et, d'ailleurs, à quoi fait référence ce numéro « 13 » ?

Patient 13 prend place au sein d'un hôpital psychiatrique un peu particulier. Les personnages sont considérés comme des fous par le personnel médical et ils sont enfermés dans ce lieu étrange sans pouvoir en sortir. Les Blouses Blanches se comportent comme des zombies, les Supérieurs comme des psychiatres sadiques et bornés et les personnages sont confrontés à tout un tas de bizarreries : personnages décalés, cafards qui parlent, murs qui chuchotent, couloirs sans fin. Le 13 de «Patient 13» fait référence à une loterie organisée irrégulièrement dans

l'hôpital, une loterie où chaque patient doit tirer un numéro, son nouveau numéro de matricule. La particularité est que celui qui tire le ticket n°13 ne revient jamais...

Et selon toi, à qui peut-il s'adresser ? Faut-il plutôt y jouer avec une table restreinte en joueurs ?

Ce jeu s'adresse avant-tout à ceux qui veulent changer de décor par rapport à leur jeu fétiche habituel. Patient 13 est une alternative, un moyen de varier les plaisirs. Il est possible d'y jouer en petit comité pour accentuer l'ambiance paranoïaque et effrayante ou d'y jouer en « gros comité » pour obtenir un côté « prison » où chacun des personnages aura ses buts personnels et peut former des alliances avec les autres patients pour parvenir à ses fins.

J'ai beau chercher dans ma mémoire encombrée, je ne trouve aucune référence de JdR dont l'univers est un huis-clos. Patient 13 serait-il le premier JdR d'un nouveau genre ?

Je ne suis pas un historien du jeu de rôle mais il existe quelques jeux plus ou moins confidentiels reprenant les concepts d'hôpitaux psychiatriques et de prisons. *Patient 13* développe peut-être le concept de huis-clos plus profondément que ce qui a été fait jusqu'alors en présentant une multitude de personnages (supérieurs, patients et autres occupants étranges) ainsi qu'un détail du décor (une petite quarantaine de lieux et de pièces).

Comment t'es venue l'idée de ce concept de huis-clos ? Quelles sont tes influences ?

À l'origine je voulais écrire quelque chose de court et aucun concept n'était meilleur pour cela qu'un huis-clos, un univers cloisonné. De fil en aiguille, le huis-clos est devenu un hôpital psychiatrique. Mes influences sont nombreuses mais l'univers développé dans les jeux *Silent Hill*, les films de Cronenberg, les écrits de Philip K. Dick, les séries *Twin Peaks* et *Oz* font partie de mes sources d'inspiration.

En plus d'en être l'auteur, tu as également une seconde casquette de graphiste. Était-il important de rendre toi même l'ambiance de ton propre jeu en images ?

Important, non. Mais comme j'avais la possibilité et que ma « sensibilité graphique » colle bien avec l'univers développé dans *Patient 13*, il aurait été idiot que je ne le fasse pas.

Au niveau règles, s'agit-il du dKsystem ou d'un système maison ?

Le système n'est pas dK, c'est un système maison, simple qui fonctionne avec des D6. Il se base uniquement sur des Traits (pas de compétences, ni de caractéristiques, juste des Traits positifs/négatifs). Il y a des jauges de Lucidité, de Sang-Froid, de Vitalité pour gérer le personnage (pour savoir s'il est conscient de son environnement, s'il garde son sang-froid, s'il perd des points de vie). À ce titre, il y a en plus du combat "classique", un système d'affrontement psychologique où les adversaires s'intimident pour tenter de faire perdre le sang-froid de leur opposant.

Sous quelle forme sortira le Livre de Base ? À quelle date ?

Le livre de base fait 128 pages, il sort pour la GenCon France et sera en boutique début juin. Le jeu contient tout ce qui est nécessaire pour jouer; un système court, simple et original, une description complète des lieux, une trentaine de PNJ et surtout, une campagne en 13 épisodes afin de permettre de jouer directement et de montrer ce qu'il est possible de faire avec ce contexte particulier.

Quel sera le suivi de la gamme ?

Patient 13 fait parti de la gamme DOA de John Doe, des jeux prévus pour se suffire à eux-mêmes. En terme de livre, pur et dur, il ne devrait donc pas y avoir de suppléments sauf succès foudroyant. Toutefois, quelques éléments vont rapidement être disponibles gratuitement à télécharger (des tickets de loteries à imprimer, des tests de Rorschach à utiliser, un résumé de certains éléments, fiche de perso, etc).

A part P13, tu bosses sur quels autres projets ?

Je ne suis pas superstitieux mais comme ça porte malheur d'en parler...

par Olivier Camus

Blog de Yno : Mister Frankenstein <http://frankenstein.over-blog.com/>

Blog de l'éditeur : John Doe RPG <http://johndoe-rpg.org/>

**SI KAFKA S'ETAIT PERDU A SILENT HILL...**

Prévu à l'origine pour être un concept solo, *Patient 13* est donc devenu, au fil des développements, un jeu de rôle à part entière. Yno, son auteur, n'en est pas à son coup d'essai; après *Reservoir Bats*, *Le Syndrome de Babylone* ou encore un très bon one shot adapté de *Silent Hill*, le voilà donc qui s'immerse dans l'univers mi-carcéral mi-psychiatrique de *Patient 13*.

Dans ce huis clos moite et stressant, si le premier réflexe est de vouloir s'échapper, on comprend bien vite que le plus urgent est d'apprendre à y survivre. Ce qui est loin d'être facile; entre le règlement interne, le personnel "soignant" et les autres patients, c'est un véritable microcosme qui s'est mis en place, et mieux vaut s'y adapter au plus vite...

Autant le dire tout de suite, *Patient 13* n'est pas à mettre entre toutes les mains. Il faut une certaine expérience du jeu de rôle (ou tout du moins de la distanciation) pour en tirer toute sa quintessence. À l'aide d'un système de jeu assez transparent, il mise tout sur l'ambiance et le role-play, ce qui nécessite non seulement un MJ (ici appelé Docteur) de qualité, mais aussi des joueurs (ou Patients) impliqués et prêts à relever le défi. Mais lorsque tout est réuni, *Patient 13* tient ses promesses, et vous apportera son lot de frayeurs et de pur bonheur rôlistique.

Et, qui sait, peut-être aurez-vous la "chance" de tirer le ticket gagnant à la loterie...

par The Ju™

H O R R E U R À A R K H A M

Tremblez, détectives privés perclus de dettes, dilettantes en manque de sensations fortes, fous furieux de la gâchette, grenouilles de bénitier et autres professeurs aux thèses farfelues ! Un Grand Ancien du jeu de plateau vient de faire son retour sur les rayons de vos crémeries préférées par l'entremise de l'éditeur Ubik. Focus sur un hit qui présage de longues nuitées à bouter du tentacule...

"Ktu...quoi ?

Ah ! Arkham, ses monuments cyclopéens, son Université réputée aux connaissances interdites, ses lieux-dits qui fleurent bon le mystère, ses secrets indicibles... Cela ne vous rappelle-t'il donc rien ? Nous sommes bel et bien revenus dans la ville-emblème de l'univers littéraire de Howard Philip Lovecraft, auteur américain qui écrit de nombreuses nouvelles fantastiques pour les revues "pulp" à quatre sous, durant l'Entre-deux-guerres.



La plupart de ses histoires les plus célèbres et les plus terrifiantes sont reliées par une thématique commune, que l'on nommera le "Mythe de Cthulhu". Les différentes légendes faisant intervenir loups-garous, vampires et autres revenants seraient nées de la déformation d'événements causés par les Grands Anciens, terrifiantes divinités païennes apparues bien avant l'Humanité et se menant une guerre éternelle. Eveillées, ces hideuses créatures sont d'une puissance incommensurable et n'ont qu'un seul désir : étendre leur domination sur tous les univers connus, ou a défaut, assurer leur destruction. Parmi l'espèce humaine se trouvent des

âmes assez noires pour leur vouer un culte païen, aux pratiques aussi odieuses que mortelles.

Arkham, ville imaginaire de la Nouvelle-Angleterre, calquée sur celle de Providence où Lovecraft a vécu la majeure partie de son existence, est ainsi le théâtre de cette guerre millénaire. Sa situation au cœur des forces telluriques et mystiques en fait le lieu idéal pour éveiller des Grands Anciens de leur profond sommeil et permettre leur avènement. Certains initiés que l'on appellera investigateurs et dont font partie les joueurs n'auront pour seul objectif que de contrer cette infamie...

A cette fin, scellement de portails donnant sur d'autres dimensions à l'aide de sortilèges, combat désespéré contre d'ignobles monstres et

leurs sectateurs impies, choix comédiens et course contre la montre seront le lot quotidien des 1 à 8 joueurs qui peuvent prendre place autour de ce jeu collaboratif.

Quid du jeu ?

Lovecraft est décidément un auteur des plus prisés dans le domaine ludique; en effet, depuis un quart de siècle, maints jeux inspirés de ses créations ont vu le jour : le jeu de rôle "L'Appel de Cthulhu" a connu 7 rééditions et une pléiade de suppléments, un jeu de cartes à collectionner a suscité un certain intérêt, plusieurs jeux d'aventure sur PC et consoles ont tenté de reproduire les ambiances caractéristiques de ces histoires et l'on attend avec beaucoup d'impatience l'arrivée d'un MMORPG annoncé depuis maintenant quelques années (aura-t'il la même destinée que Duke Nukem Forever ???).

Aussi quand la maison d'édition Fantasy Flight Games décide de rééditer un antique jeu de plateau sorti il y a quelques années, en rénovant ses règles, en insufflant plus de cohérence dans la représentation du "Mythe" dans la mécanique de jeu, cette société ne prend guère de risques et saura trouver des acquéreurs. Comme quoi, les vieux pots...

La boîte de jeu s'avère bien remplie : une multitude de cartes et de pions de formes variées sont présents, un immense plateau et des fiches de personnages à gogo répondent à l'appel (ND: de qui ? Pffff, y a personne qui suit, c'est navrant...), le moins que l'on puisse dire, c'est que l'on en a pour son argent (50 € tout de même). Un joli livret de règles de 24 pages vient compléter le tout, même s'il constituera un cauchemar aussi atroce que les créatures auxquelles vous serez confrontés. En effet, si ce fascicule est particulièrement exhaustif dans sa présentation des règles, l'absence d'index et le fait que certaines informations ne sont guère mises en valeur se feront cruellement sentir : on aura alors tendance à utiliser des aides de jeux disponibles en ligne sur le wiki non officiel (lien à la fin de cet article). On regrettera également un certain nombre de coquilles et d'imprécisions dans le matériel de base, qui se sont vues corrigées sur le site officiel, dans les FAQs. La prise en main nécessitera un peu de temps, sachant que rien ne sera plus profitable que l'insertion au compte-gouttes des points de règles en cours de jeu.

Un système bien huilé pour un jeu dantesque

Tous les joueurs disposent d'une fiche de personnage pré-tirée, faisant mention des différentes caractéristiques, compétences et capacités spéciales de ce dernier. On retrouve tous les archétypes du genre, avec des dotations tantôt déséquilibrées tantôt dans la moyenne en ce qui concerne la santé mentale et la résistance physique. Les compétences fonctionnent par paires, sur le principe des vases communicants : si l'on désire le score maximal dans une compétence, celle qui lui sera associée sera alors au minimum. La concentration sert à préciser le nombre de modifications que le joueur pourra effectuer dans l'ajustement des scores de ses compétences : ces valeurs indiquent la quantité de dés à six faces que l'investigateur pourra lancer dans l'espoir d'obtenir un 5 ou 6 pour réussir une action entreprise. La difficulté d'une action s'évaluera par la définition d'un nombre de réussites à produire et l'application de bonus / malus (dés en plus ou en moins).

Chaque tour de jeu écoulé rapproche inexorablement les investigateurs du réveil du Grand Ancien. Le déroulement d'un tour est bien huilé et se

découpe en cinq phases aux rôles bien distincts :

1) La phase dite d'entretien permettra aux investigateurs d'accomplir plusieurs actions ayant trait à leur personnage (ajustement de caractéristiques, recharge et/ou exploitation de capacités spéciales...)

2) La phase de mouvement permettra aux investigateurs de se déplacer dans Arkham ou dans les autres dimensions pour récupérer des indices, des armes, des alliés... ou se débarrasser des monstres en utilisant des armes poétiques telles que revolver, sulfateuse et autres bâtons de dynamite.

3) La phase de rencontre à Arkham, qui comme son nom l'indique, permet d'accomplir des actions bénéfiques ou nocives pour les investigateurs selon le lieu où ils se situent.

4) La phase de rencontre dans les autres dimensions permet de vivre d'effrayantes aventures dans des contrées fort étranges. Ah, le doux climat de R'lyeh ;-)

5) Enfin la phase dite de "Mythe" qui permet de faire apparaître des portails sur le plateau en des lieux tirés aléatoirement, des monstres avec des vellétés de tourisme tapageur, des événements plus qu'enquiquinants... Bref, cette étape est le pivot principal qui permet de faire tourner toute la mécanique de jeu.

A la frontière du jeu de société et du jeu de rôle

D'aucuns auront remarqué que j'ai fait usage d'expressions faisant appel à une certaine culture rôlistique (fiches de perso, caracs, épisodes épiques...) pour décrire les principes d'Horreur à Arkham. Effectivement,

nous ne sommes pas si loin de la pratique du jeu de rôle avec personnages pré-tirés, même la durée moyenne d'une partie semble tendre à s'en rapprocher; comptez trois heures environ pour une partie "courte", cinq heures si vous choisissez un Grand Ancien "coriace"). Certes, l'implication des joueurs peut être moindre dans l'incarnation de leurs archétypes de personnages, mais il n'empêche que ce jeu repose énormément sur l'ambiance et sur l'immersion dans l'univers Lovecraftien.

En dépit du fait que l'on puisse réaliser des parties en solo, le jeu prend tout son intérêt à partir de 3 joueurs et plus, ce qui ne fait que conforter l'impression que l'on se trouve devant le dernier palier avant le jeu de rôle, un peu comme si l'on revivait une situation comparable à celle de la transition Chainmail-Donjons et Dragons. En tant qu'ancien joueur de *l'Appel de Cthulhu* - le jeu de rôle, j'ai pris beaucoup de plaisir à incarner un investigateur sous cette forme simplifiée et j'ai retrouvé le caractère oppressant de la littérature lovecraftienne.

L'annonce d'un développement suivi de la gamme dans notre belle langue* et l'existence d'une communauté très active font de ce jeu un excellent investissement pour vos longues nuits d'hiver. Je vous le recommande chaudement !!! Sur ce, je m'en vais m'occuper de cette Larve Stellaire qui vient de s'installer dans le campus de l'Université Miskatonic, cela fait désordre...

Pour plus de renseignements, je vous invite à visiter le site officiel du jeu <http://www.arkhamhorror.editions-ubik.com> et le wiki qui lui est consacré <http://n3xt3k.no-ip.org/wiki>

*Ubik a annoncé la traduction des extensions *L'Horreur de Dunwich* (Automne 2007) et *La Malédiction du Pharaon Noir* (Été 2007)

par *Escrivo*



WITCHBLADE

une trinité occulte pour nephilim



Ce qui suit est une libre interprétation de l'univers du comics de Top Cow. Plutôt que de coller trop fidèlement à ce qui a pu être publié, j'ai pris le parti d'en garder l'essence, les personnages principaux, et de calquer cette réalité à celle de Nephilim...

Le dossier sera séparé en trois parties:

Les Origines comprendront le récit de la création des artefacts majeurs ainsi que des factions qui en furent à l'origine.

D'Hier à Aujourd'hui présentera le parcours de quelques célèbres porteurs à travers les âges, ainsi qu'une galerie de personnages, pour la plupart contemporains,

Cendres permettra d'introduire vos joueurs dans l'univers de Witchblade à travers un scénario...

première partie les origines

Introduction

Le Witchblade est un artefact d'une puissance phénoménale. Certains pans de son histoire sont encore troubles, mais après d'interminables recherches, je suis enfin parvenu à en retracer les plus grandes lignes.

Mon nom importe peu, car, si je couche ici le résultat de mes travaux, c'est parce que je serai bientôt oublié de tous, effacé de l'Histoire comme de la surface de cette planète. J'ai remué trop de secrets, attiré l'attention de trop de vieux démons.

C'est presque par hasard que je me suis intéressé au Witchblade, incorrigible herméthecaire que je suis. C'était il y a un peu moins de quatre siècles, et déjà à l'époque, j'aurais dû comprendre qu'il faut parfois savoir faire taire sa curiosité intellectuelle. Certaines légendes couraient sur une guerrière invincible, dotée d'un pouvoir incommensurable. Selon les lieux et les époques, ce pouvoir prenait la forme d'une épée, d'une lance... ou d'un gant. J'ai longtemps cru qu'il s'agissait là de cas classiques de ce que l'on appelle de nos jours des légendes urbaines, tant les « témoignages » différaient en tous points. Le seul véritable point commun était la personnification de cette légende : une femme.

Au Commencement

Aux plus sombres âges de l'Antiquité, les Communautés Nephilim, Selenim et humaines se livraient une guerre bien moins feutrée qu'aujourd'hui. Une Fraternité de Selenim, les Heliophages, se rassembla pour mettre au point une arme qui leur donnerait un avantage significatif dans la lutte que menaient les leurs. Vivant en vase clos durant des décennies, ils se dévouèrent corps et âme à cette tâche, allant même jusqu'à collaborer avec les plus radicales factions du Culte de Lilith pour parvenir à leurs fins.

Leur projet prit de nombreuses formes avant de commencer à laisser entrevoir ses possibilités ; il était tout d'abord question de créer une sorte de Neo-Selenim, qui combinerait Lune Noire et Ka-Soleil de façon égale, mais ce fut un échec retentissant. Chaque cobaye (humains ou Selenim) était victime d'affreuses mutations du Ka, devenait incontrôlable, ou ne supportait tout simplement pas les expériences menées sur lui. Je ne sais combien de temps exactement a duré cette phase du projet, mais j'ai eu l'occasion d'admirer, si l'on peut dire, la fosse où ils se sont débarrassés de leurs échecs. Il y avait là les ossements d'une centaine de corps, au bas mot. C'était la première fois que le mythe du Witchblade prenait pour moi un aspect réellement tangible.

Les échecs s'entassaient – au propre comme au figuré -, il devint évident que la méthode était à revoir ; puisqu'un corps « naturel » ne pouvait pas supporter une telle puissance sans dégénérer d'une façon ou d'une autre, il fallait créer un artefact qui servirait de réceptacle et de catalyseur.

La Trinité Noire

L'Ordre se scinda alors en de multiples confréries, qui creusèrent chacune une piste différente. Encore aujourd'hui, il est difficile de dire avec certitude ce qu'il advint de certaines d'entre elles. Quelques écrits, qu'il semble prudent de qualifier de douteux, parlent de treize confréries, mais seules trois ont sensiblement laissé une trace dans l'Histoire Invisible. Qui dit approches différentes dit également résultats différents. Tout me pousse pourtant à croire que ces trois divisions des Heliophages travaillèrent en étroite collaboration...

En effet, c'est à une parodie de Trinité qu'ils donnèrent naissance...

L'Angélu

Il en était certains qui refusaient d'abandonner leur idée première ; créer une véritable incarnation de leur foi. Malgré les innombrables échecs, un cobaye était parvenu à survivre à leurs expériences. Prisonnier de l'Ordre depuis une éternité, cet Ange avait déjà vu son Ka-Lune peu à peu muet en Lune Noire, mais cela ne semblait pas suffire à ses tortionnaires.

Autrefois membre de l'Ar-Ka-Na qui deviendrait bien plus tard l'Arcane de la Justice, cet être dont le nom a été oublié de tous n'était plus connu que sous le nom de « l'Angélu ». Son Pentacle, déformé par la Lune Noire, se mit à réagir étrangement au Khaïba qui le rongea ; tout d'abord incontrôlable, les Selenim finirent par comprendre que c'était la soif qui dévorait cette créature hybride. Rendu instable par les restes du pentacle, la Lune Noire subissait une Entropie continue, qui entraînait la folie du sujet et nourrissait par la-même le Khaïba et ses instincts destructeurs. Un cercle vicieux des plus intolérables pour tout Nephilim... Représentation de l'aspect féminin de cette « Trinité », l'Angélu fut la première réussite – toute relative, certes – de l'Ordre. Mais les contraintes imposées par sa soif inextinguible n'étaient pas sans poser de problèmes...

Le Darkness

Ensuite, vint le Darkness. Seconde étape dans la dissociation du concept et du corps, il est difficile de le qualifier d'artefact, puisqu'il reste intimement lié à celui qui le porte. On l'appellerait de nos jours une anomalie génétique...

Puisque les corps ne résistaient pas à une exposition prolongée à leur projet, peut-être fallait-il créer une artefact intelligent, capable de passer de corps en corps comme le ferait un Nephilim. Cette fois encore, de nombreuses recherches furent menées dans ce sens, et de longues décennies passèrent avant qu'ils ne trouvent le candidat idéal.

Cet homme, selon la légende, était un puissant chef de guerre qui se faisait appeler Stakha Dhô. Mais les sources sont contradictoires; alors que certains prétendent qu'il était un des Glaives Prométhéens menant une lutte acharnée contre les Nephilim, d'autres affirment qu'il n'était qu'un mercenaire sadique qui ne faisait aucune différence entre ses victimes. Toujours est-il que, assoiffé de pouvoir, il se laissa convaincre pour devenir le premier porteur de leur création, le Darkness.

Mais rien ne se passa comme prévu; alors que l'artefact était supposé se nourrir du Ka-Soleil de Stakha Dhô, ce fut l'inverse qui se produisit. Ce qui en résulta fut une fusion entre les deux, dotant l'humain de pouvoirs dépassant même les attentes des créateurs du Darkness. En plus de l'armure qu'était l'artefact à l'origine, Stakha Dhô pouvait désormais utiliser les champs de Lune Noire environnants pour créer tout ce qui lui passait par la tête, comme tout Selenim, mais son propre Ka-Soleil, à jamais perverti, lui offrait également une réserve quasi-permanente dans laquelle il pouvait prélever du Ka.

Avec un tel pouvoir, il était évident que le retour de bâton ne tarderait pas. Dans un premier temps, il fut évident que les créations de Lune Noire du Darkness (comparables à des Créatures de Kabbale Noire, des Aspects d'Imago voire des Sorts de Nécromancie) ne survivaient pas au lever du jour. Leur sensibilité à la lumière était apparemment accrue au point de les détruire en quelques secondes.

Au sommet de sa force, Stakha Dhô mourut pourtant rapidement, sans véritable raison, au cours d'une nuit agitée avec une de ses nombreuses maîtresses. La panique s'empara de la Confrérie du Darkness; l'artefact, qu'ils espéraient parvenir à récupérer à la mort du porteur, avait disparu avec lui...

C'est presque par hasard qu'il revint vers eux. La maîtresse fut emprisonnée, puisque personne ne parvenait à expliquer la mort de Stakha Dhô.



Elle accoucha, dans sa cellule, d'un fils, qui se révéla être porteur du Darkness. Il devint évident que l'artefact n'en était plus un, et était désormais lié à cette lignée d'humains. Pour le meilleur et pour le pire...

Le Witchblade

La dernière réussite connue de la Confrérie trouve ses racines sur les champs de bataille. Les Selenim qui en faisaient partie prirent le parti de ne se nourrir que des émotions liées à la guerre; violence, douleur, frénésie, mort, etc...

Une fois leur Noyau gorgé de ces émotions, certains d'entre eux furent intégrés dans un artefact comparable à une Stase, où ils fusionnèrent. De cette fusion naquit une conscience propre à l'objet, une identité forte, et assoiffée...

Rapidement, le problème du porteur se posa; le Witchblade refusait systématiquement tous les candidats qu'on lui présentait. Sous la forme d'un gantelet mi-métallique,

mi-organique, l'artefact amputait tout homme tentant de le dominer. La Confrérie dût se résoudre à l'évidence; le Witchblade choisirait lui-même son Elu.

Durant de nombreuses années, les candidats se succédèrent, en vain. Pendant ce temps, le Witchblade, soumis à l'Entropie, ne se nourrissait que des émotions de ceux qu'il rejetait. Les Héliophages ne savaient toujours pas de quoi le gant était réellement capable.

Lassé d'attendre l'Elu, le Witchblade, probablement assisté par une aide extérieure, parvint à fuir ses créateurs.

Cette aide, dont l'identité m'est encore aujourd'hui inconnue, lui permit de trouver ce qu'il cherchait. Le Witchblade apparut à une aventurière nommée Una, et se lia à elle. Il avait enfin trouvé quelqu'un de digne de lui. Elle serait la première d'une longue lignée de femmes, porteuses du Witchblade ou luttant pour le contrôler...

par The Ju™

la suite dans la deuxième partie: d'Hier à Aujourd'hui...

toutes les illustrations de cet article sont la propriété de Top Cow Productions

L'ANGELUS

Ange, Rejeton 666 et Khaïba

Pentacle

Ka Dominant: Air (Très Initié)

Khaïba: Très Enkhaïbaté (forme Etherale)

Sciences Occultes

Mage (tous les Domaines à Maître)

Simulacre

L'Angélus n'a jamais changé de Simulacre. Elle n'utilise que très rarement les compétences de celui-ci (sauf les compétences martiales), préférant un usage à outrance de la Magie.

Caractéristiques:

Très Agile, Endurante, Forte, Assez Intelligente, Très Séduisante

Compétences & Traditions:

Maître: Armes (de Mêlée), Arts Martiaux, Lancer, Sports (Athlétisme), Vigilance, Sciences Occultes (Magie)

Compagnon: Armes (de Trait), Discrétion, Esquive, Rituels, Vigilance, Histoire Invisible (toutes époques), Plans Subtils (Akashas), Sciences Occultes (Kabbale et Conjuraton)

Apprenti: Arcane Majeur (Justice)





LE DARKNESS

L'artefact est intimement lié à la lignée de Stakha Dhô (aujourd'hui Estacado). Il ne peut être porté, et donc utilisé, que par ses descendants directs.

Dès la conception de l'enfant, il quitte son hôte, ce qui entraîne la mort du père, et se mêle au Ka-Soleil du fœtus, dont il reste indissociable jusqu'à la prochaine conception.

Il donne accès à la Conjuración, à l'Anamorphose et à la Nécromancie comme si le porteur était un Selenim (Aspects, Invocations et Sorts à la discrétion du MJ)

A travers les époques, il a gagné en puissance. Au XXI^e siècle, il octroie le niveau Maître dans toutes les Sciences Occultes Selenim.

Il peut également générer une armure complète (protection 4/4), aussi impressionnante qu'efficace.

L'artefact n'a pas besoin de réserve de Lune Noire, puisqu'il puise directement dans les Champs ce dont il a besoin pour fonctionner. Le porteur n'est donc, techniquement, pas limité quant au nombre d'utilisations simultanées d'Aspects, d'Invocations ou de Sorts. Toutefois, tout effet magique généré par le Darkness ne survit que dans les Ténèbres; la lumière du soleil les détruit en quelques instants...

LE WITCHBLADE

Sa forme varie selon l'Elue. Au « repos », il prend en général la forme d'un bijou (bracelet, tiare, bague...), mais, une fois activé, son apparence favorite reste celle du gantelet. Il peut également générer toutes sortes d'armes ou de protections tant que celles-ci ne comportent que des composants mécaniques. Ces manifestations peuvent être assimilées à des Aspects d'Imago; ils consomment une certaine quantité de Lune Noire. De même, le Witchblade peut projeter des projectiles d'énergie (Lune Noire).

Réserve de Lune Noire: 40

Le Witchblade ne se nourrit que des émotions violentes qu'il fait subir à ses victimes. Les règles sont les mêmes que pour un Selenim. En cas d'Entropie, le Witchblade contrôle son hôte et est pris d'une folie meurtrière.

activation des Aspects

2 pour les objets simples: lame, lance, petit bouclier (protection 2/1)
4 pour les plus complexes: arbalète, tentacules, armure (protection 4/3)
dégâts: cf. Livre des Joueurs p.134 (ajouter +1 aux dégâts de l'arme)

activation des projectiles d'énergie

2 par projectile (compétence Armes de poing ou Lancer selon l'époque d'incarnation, dégâts magiques: 4).
possibilité de tirs multiples (voir règles spécifiques dans le Livre des Joueurs, p.128).

Apprenti: Arcane Majeur (Justice)



LA LANCE DE LONGINUS

Crossover Vampire La Mascarade / Dark Ages

Ce scénario prend sa source dans l'univers originel du monde des Ténèbres et adopte la forme d'un crossover entre Vampire la Mascarade et Dark Ages Jerusalem. Ayant pour cadre respectif les villes de Chicago et celle de Jérusalem, l'intrigue devra être remaniée si l'on souhaite la faire se dérouler dans d'autres localités. Par ailleurs, si la trame ne repose que sur peu d'éléments de background officiel de ces deux villes, la plupart des personnages rencontrés sont issus des sourcebooks Chicago by Night et Liber Jerusalem, toutefois ils peuvent avec un minimum d'adaptation être modifiés afin de correspondre à votre Chronique. Le scénario est prévu pour faire alterner deux temporalités de jeu, distantes d'un millénaire. Ainsi l'idéal consiste à faire interpréter deux personnages aux joueurs à chacune des époques, bien qu'un personnage suffisamment vieux pourrait être mêlé aux deux intrigues...

HISTORIQUE ET INTRIGUES

En ces temps lointains, Carthage, fief des fiers Brujahs attirait de nombreux Vampires, mais cette Cité de convergence ne pouvait que nuire à la magnificence de Rome et de l'Empire Romain. Et cela s'avérait intolérable pour l'hégémonie Ventruue.

Alors en 146 avant Christ, les troupes romaines menées par Scipion Emilien (bien évidemment dirigées par l'alliance des Ventruues et des Malkavians) envahissent Carthage lors de la troisième Guerre Punique. Après deux années de guerre, la Cité des Brujahs est rasée jusqu'au sol, Rome souhaitant effacer jusqu'à l'existence de son ancienne rivale.

Dés le début du conflit, un jeune Brujah nommé Narr'Havas est envoyé en torpeur par Anaximender, un puissant Mathusalem Malkavian, alors qu'il voulait stopper la folie répandue par ce dernier.

Narr'Havas, rescapé de Carthage, s'extirpera plus tard de son morne sommeil en jurant de détruire Anaximender, symbole de sa défaite et de la chute de sa cité. Mais, Anaximender poursuit son existence, découvre la religion, se convertit à la Voie des Cieux et, dans sa folie toute Malkavienne, cherche la Rédemption. Sa Rédemption. Il considère qu'un artefact chrétien devrait lever la malédiction de Caïn: la Lance du centurion Longinus qui a transpercé le Christ devrait le racheter de ses pêchés.

Au XII^e siècle, Narr'Havas est en Terre Sainte. Il a pris le parti de la cause Ashirra. Il apprend que son éternel ennemi, Anaximender cherche la Lance de Longinus. Il en conclut que le Malkavian cherche à obtenir la relique pour le pouvoir qu'elle confère, c'est-à-dire la victoire dans toutes les batailles. Le possesseur de la lance aurait ainsi le moyen de devenir le conquérant suprême.

Narr'Havas a donc l'idée de tendre un piège à Anaximender: il sait qu'une relique mineure, une lance se trouve à la Chapelle Saint-Paul de la Délivrance. Bien que n'étant pas la véritable arme de Longinus, la lance émet toutefois de la Foi du fait de la ferveur des fidèles.

Narr'Havas s'arrange pour faire passer l'information à Anaximender par l'intermédiaire d'un de ses lointains descendants: le Frère Bernardus de Jérusalem. Anaximender se constitue alors une coterie afin de récupérer la Relique. Frère Bernardus adjointra également à la coterie des caïnites de Jérusalem qui ont déjà travaillé pour lui et en qui il a confiance. Pour assouvir son idée fixe, le Mathusalem manoeuvrera ses caïnites protégés afin de les provoquer et que ces derniers l'attaquent avec la lance, lui apportant enfin la Délivrance.

Anaximender les convoque sur le Morasha et leur injonctionne de récupérer la Lance de Longinus, un puissant artefact. Il propose de les payer avec son sang, mais bien évidemment ne compte pas tenir ses promesses. Il espère ainsi déchaîner leur colère pour qu'ils utilisent la Lance contre lui. Anaximender, pour sa part, se contentera de fournir le minimum de résistance. Les commis d'Anaximender se rendront à la chapelle.

Au retour, ils se font attaquer par Narr'Havas allié aux troupes d'Hanifa de Jérusalem qui croyaient que le Mathusalem irait s'emparer lui-même de la Lance. Ils s'empareront alors de la relique. Leur supériorité numérique mettra les émissaires d'Anaximender en échec.

Ils rejoignent le Malkavian et lui expliquent la situation. Mais des hommes de Narr'Havas font irruption dans le temple du Morasha, et tirent des flèches sur la coterie. Sur une des flèches se trouve un message écrit en punique. Narr'Havas donne alors rendez-vous à son vieil ennemi si celui-ci souhaite récupérer la lance.

La rencontre a lieu à l'extérieur de Jérusalem près d'une falaise. Une bataille titanesque s'ensuit. Narr'Havas réussit à empaler Anaximender qui basculera de la falaise pour rester coincé sur une corniche en contrebas, condamné à être brûlé par le soleil. Mais Anaximender, concentrant les dernières réserves de son puissant Vitae, réussira à se déplacer pour se protéger des rayons ardents et sombrera dans la torpeur...

Huit cent ans plus tard...

Narr'Havas est devenu le respectable Lord Phileas Sandburry, mécène Brujah, qui s'intéresse à l'archéologie. Il a appris depuis peu que son ennemi est en activité et qu'il recherche toujours la lance du centurion. Frénétique, il finance de nombreuses expéditions pour tenter de retrouver la Vraie Lance. Récemment, après de nombreuses recherches, il réussit à faire venir l'objet au musée de Chicago, qui finira par être exposé avec divers objets ramenés par le principal contributeur d'une vaste exposition: Lord Sandburry.

Durant le vernissage de l'exposition, le désormais Aïeul Brujah demande à des caïnites de reprendre un objet immatriculé 25A09, objet qui pourrait être un ancien artefact. Il prétend que quelqu'un de mal attentionné cherche à s'emparer de l'objet. En accord avec les autorités de la ville, Lord Sandburry demande aux Caïnites de s'emparer de l'objet et de le mettre en sécurité dans une suite luxueuse d'un hôtel. Lord Sandburry explique à ses interlocuteurs que le but de la manoeuvre est d'ébruiter l'affaire pour que l'ennemi se manifeste.

En réalité, il a également recruté une meute du Sabbat pour s'emparer de l'objet avec succès. Une manoeuvre de diversion a été organisée: une explosion dans la salle de réception du musée où se trouvent d'importants Caïnites. Lord Sandburry cherche à jeter le discrédit sur le sup-

posé Anaximender, à le désigner comme un leader du Sabbat pour s'attirer les faveurs de la Camarilla, et surtout à faire croire que ses agents ont réussi à dérober l'artefact.

Entre temps, Anaximender contacte la Fondation Tremere pour récupérer la relique à l'aide d'un rituel. Subjugué, Nicolai, l'Aïeul Tremere le suit en emportant avec lui de précieux ouvrages. Au musée, les autorités décident d'organiser une chasse de sang. De plus, un groupe de recherche de l'objet est constitué sous l'impulsion de Lord Sandburry. (les Pjs)

Mais un grain de sable perturbe les plans de Narr'Havas: Son équipe du Sabbat est décimée par la Meute des Loups de Tyrus. Tanzu Behir, le chef de la meute a cependant pu s'enfuir avec la lance qui l'affaiblit et le dévore de plus en plus, et contacte Lord Sandburry qui lui ordonne d'attendre ses instructions. Ce dernier envoie alors son équipe Camarilla sur les lieux où se cache le survivant Sabbat. Le but étant pour Lord Sandburry de protéger la lance.

Mais, lorsque les Caïnites de la Camarilla arrivent sur les lieux indiqués par Sandburry/Narr'Havas, ils trouvent Anaximender qui a réussi à localiser la lance grâce au rituel de Nicolai. Narr'Havas arrive. Les Caïnites de la Camarilla se trouvent alors entre les deux éternels ennemis...

SCENARIO

Le scénario se découpe en 3 actes : le premier débute à notre époque où les Pjs rencontrent Narr'Havas sous l'identité de Lord Sandburry, le second se déroule comme un flashback au temps de l'âge des Ténèbres et amène les personnages de cette époque à collaborer avec Anaximender, quant au dernier acte, il fait retour à la Mascarade pour un ultime affrontement. Un bref épilogue, à l'issue de la scène climax de Dark Ages, parachève le scénario.

ACTE I La Mascarade

Scène 1 : Gentlemen et Cambrioleurs

Intrigue

Lors de cette scène, il est préférable que les Pjs soient impliqués dans l'intrigue de différentes manières. Ainsi, un personnage de type Harpie, ou un Toréador amateur d'arts ne pourront qu'être conviés au vernissage de l'exposition « Les Terres Saintes à l'Age des Ténèbres ». D'autres peuvent vouloir s'y retrouver pour faire des rencontres. Il est impératif cependant que quelques Pjs, pour certains de leurs « talents », soient contactés et recrutés par des émissaires goules au service de Joseph Peterson. Leur rendez-vous aura lieu à l'Art Institute de Chicago au niveau d'une entrée située à l'arrière du bâtiment à une heure précise.

Cette exposition bénéficie pour une large part de la contribution du mécène d'un certain Lord Phileas Sandburry, qui n'est autre que Narr'Havas le Brujah Carthaginois. Il projette de faire dérober la Lance, restée étrangement dans les archives de l'exposition, par certains des Pjs. Mais il manoeuvre également une meute du Sabbat, menée par Tanzu Behir afin que ces derniers s'emparent de la Relique en premier. De plus, il a persuadé les membres du Sabbat d'envoyer un kamikaze bardé d'explosifs durant le vernissage où d'importants Caïnites de la Camarilla sont censés être présents. Sandburry espère ainsi semer suffisamment le trouble et déclencher les représailles de la Camarilla qui sera toute prête à accueillir son histoire d'Aïeul du Sabbat prêt à s'approprier la Lance, artefact d'une puissance dévastatrice si elle tombe entre les mains de la secte.

Cadre

La scène se passe au Art Institute de Chicago, un musée au coeur de l'Elysium. Des panneaux et des affiches annoncent une exposition "Les Terres Saintes à l'Age des Ténèbres". Dès l'entrée des hôtesse distribuent des brochures et tout est élaboré pour que les invités, mortels comme immortels, se sentent à l'aise dans une ambiance feutrée. A l'intérieur, la réception bâtit son plein entre petits fours, cocktails et musique d'ambiance. Présentez ce cadre comme le plus intimiste possible afin que les personnages invités se sentent en confiance, ceci évidemment afin de mieux le mettre en pièces lorsque la bombe explosera dans la salle principale.

Lors du vernissage de l'exposition, de nombreux mortels chics ont été conviés, encadrés par un service de sécurité discret, mais présent. Parmi les pièces accessibles durant l'exposition, les Pjs curieux de visiter pourront s'émerveiller, s'ennuyer ou être nostalgiques devant des armures de plates et des cottes de maille, des armures arabes, des boucliers et de nombreuses armes. Différentes coupes plus ou moins richement ornées sont disposées au sein d'une salle thématique au Graal. Des vitrines dans lesquelles s'étalent bijoux, colliers en or et objets de la vie quotidienne, différentes poteries et assiettes en terre s'échelonnent à travers chaque salle du musée. Des plans et gravures sous verres proposent des visions militaires ou mystiques des lieux et de Jérusalem ainsi que des cartes retraçant l'itinéraire et la chronologie des croisades. Plusieurs salles et couloirs où sont suspendues des étoffes et des tentures côtoient des pièces consacrées aux ouvrages (Bible, Coran, parchemins de la Torah) ainsi que des photographies de mosaïques.

Les Pjs qui auront été contactés par les émissaires de Peterson pourront, en se rendant à l'arrière du musée et à l'heure convenue, y accéder sans problème, les goules de la sécurité les laissant entrer comme prévu. Ils seront conduits à travers la section administrative habituellement inaccessible au public et après avoir parcouru quelques couloirs, devront patienter dans un petit bureau. L'ornement de cette pièce se limite à une table, quelques armoires de rangement, des chaises et un luxueux fauteuil.

Effet dramatique

1. Les Gentlemen:

Les Pjs officiellement invités ou raffolant de ce genre de manifestation pourront se promener dans les salles, découvrant l'exposition et faisant d'éventuelles rencontres. Si certains Pjs ne se sont jamais rencontrés, cela peut être l'occasion pour eux de le faire. Ils pourront apercevoir un vampire qui semble vivement impressionner les mortels lors de son passage ou durant ses conversations. La Présence de ce vampire est telle qu'ils finiront par apprendre qu'il s'agit de Lord Phileas Sandburry, un mécène Brujah passionné d'art qui a réuni la majeure partie de la collection de cette exposition.

Il est possible que les Pjs aperçoivent à un moment Lord Sandburry qui se dirige vers Joseph Peterson pour discuter brièvement avec lui. Les deux caïnites se dirigeront ensuite vers une aile du musée et empruntant alors une porte gardée par des goules, quitteront la partie publique du vernissage.

Après avoir flâné encore quelques temps, un homme qui se sera mêlé aux invités de l'exposition, tentera de se rapprocher le plus possible de personnages influents tels que Annabelle Treabelle ou peut être même un des Pj. Cette goule a été fortement conditionnée pour ne rien laisser paraître et aura fort peu de chance d'être détectée comme suspecte. Si cela s'avérerait cependant le cas, elle n'hésiterait pas à rompre son avancée furtive pour se précipiter vers sa ou ses cibles. Quoiqu'il en soit, la goule terroriste du Sabbat, armée d'explosifs, se fera exploser provoquant un maëlstrom de dégâts alentour. Des vitrines soufflées, des mortels blessés ou tués, des Caïnites qui pourraient céder à la Frénésie. La panique s'installe. Les autorités vampiriques sont choquées. Peterson, le service de sécurité et peut être les Pjs essayeront de gérer la crise, et de faire évacuer les mortels et les vampires importants. Des patrouilles de

goules arpenteront dès lors le musée.

A un moment, les Pjs sont pris en main par des goules de la sécurité et Peterson pour être isolés dans un bureau de l'administration du musée.

2. Les Cambrioleurs:

Peu de temps après l'arrivée des Pjs par une entrée de service, Lord Sandburry et Joseph Peterson feront leur entrée dans le petit bureau. Ce dernier introduit l'Aïeul Brujah et quitte la salle. Après que Lord Sandburry ait exposé son plan, les Pjs pourront accéder aux réserves du musée dans le sous-sol, ayant pour consigne de mettre en scène l'infraction et de subtiliser le fameux objet répertorié alors qu'au dessus l'exposition bat son plein. Dans la réserve, il sera peu aisé de se repérer dans le labyrinthe de rayonnages, d'armoires et de caissons, et au moment où les cambrioleurs s'approcheront de l'emplacement de leur butin, ils feront face à un groupe de personnages. Cette meute du Sabbat les a devancé de vitesse et le coffre contenant l'objet sera déjà entre leurs mains.

Les agents du Sabbat tenteront de ralentir les Pjs mais pas d'entrer dans un affrontement direct. Au final, ils pourront s'échapper avec le coffret par une ouverture béante qu'ils ont pratiquée dans un des murs à l'autre extrémité des réserves et qui mène aux conduits d'égoûts. Les Pjs perdront alors leur trace. Lorsqu'ils décident de remonter, bredouilles, des goules les attendent en haut et les ramèneront vers le petit bureau.

Dialogues

Le principal dialogue de cette scène est celui qui se déroule entre Lord Sandburry et les Pjs qu'il recrute dans le petit bureau.

Après les présentations d'usage, Sandburry demandera aux Pjs de récupérer un objet de sa collection qui se trouve encore dans les réserves du sous-sol dans ce musée. Cet objet lui appartient mais il souhaite qu'il soit comme dérobé du musée, les Pjs devront donc mettre en scène une infraction. Aux cambrioleurs méfiants, il stipulera que Peterson, contrôlant les médias se chargera de maquiller les vrais dessous de l'affaire et d'enjoliver l'événement. De plus les autorités vampiriques de la ville, telles que Annabelle Treabelle ou éventuellement le Prince sont au courant de cette manoeuvre. La plupart des dispositifs de sécurité auront été neutralisés et les gardes proches des réserves contrôlés afin de faciliter la tâche des Pjs. Il annoncera que le temps est compté et que le « vol » doit être réalisé cette nuit. Une fois le forfait accompli, Peterson mettra en oeuvre dans la presse, le cambriolage destiné à informer la personne qui souhaite récupérer cet objet, et les Pjs devront se rendre dans une suite réservée pour eux dans un hôtel luxueux du centre ville.

Lord Sandburry promettra des récompenses, essentiellement matérielles ou de l'argent, la reconnaissance des autorités de la ville et son soutien et appui personnel en cas de besoin. Si les joueurs se montrent réticents et sceptiques, (presque une défiance devant la Présence de Sandburry) où si ils se posent des questions, l'Aïeul Brujah leur dira qu'il s'agit en fait de faire sortir un ennemi arrivé récemment en ville de sa tanière. En faisant croire que l'objet qu'il convoite a disparu, il se manifestera. Sandburry pourra révéler que cet objet est une arme ancienne. Il ajoutera au besoin qu'il attend des réponses à des analyses sur cette arme, qui pourrait se révéler être un artefact...

Personnages

Parmi les personnalités présentes lors du vernissage de l'exposition, figurent évidemment certaines Harpies Caïnites ou des personnages tels que Annabelle Treabelle ou Bret Stryker dans son giron. La Primogène Toréador ou le Prince pourrait d'ailleurs constituer un épice centre ciblé de choix pour le terroriste du Sabbat.

Joseph Peterson

(Chicago by Night) Le garant de la Mascarade, est responsable du bon déroulement de la soirée, qu'il s'agisse du versant vernissage ou du versant cambriolage. Ce sont ses émissaires, peut-être lui-même qui auront contactés les Pjs devant s'emparer de l'objet. Il oeuvre pour Sandburry et ferait tout pour ne pas encourir le courroux de l'Aïeul.

Les goules de la sécurité, habillées sobrement mais de manière impeccable, reçoivent toutes leurs consignes de Peterson. Elles sont disséminées dans l'exposition et circulent également dans la section administrative du musée. De parfaits laquais conditionnés veillant au grain, qui seront certainement les premiers remparts entre les Pjs et les autorités Cainites.

Lord Phileas Sandbury, Aïeul Brujah de 6ème Génération

Simple Nouveau-né lors de la chute de Carthage en 146 avant JC, Sandbury est devenu l'identité moderne de Narr'Havas. Désormais âgé de plus de 2000 ans, ce vampire a réussi à survivre et souvent bien plus longtemps que ses anciens ennemis. L'enfant présomptueux s'est mué en un Brujah fier et orgueilleux.

De Carthage, il garde comme un puissant legs sa passion pour les Arts, et a entrepris de nombreuses démarches afin d'utiliser de colossales sommes d'argent pour financer des expéditions, des restaurations et la création de musées de par le monde. C'est un grand voyageur, qui s'est formidablement adapté aux époques qu'il a traversé.

Etant donné l'époque où il a été étreint, il est assez différent des Brujah contemporains, ses manières et sa culture le faisant plus vraisemblablement passer pour un Toréador ou un Ventru. Il sera élégamment habillé avec un costume de soirée d'un grand couturier. Originaire d'Afrique, la peau sombre, son corps athlétique et svelte mesure près de 2m. Son physique, associé à sa Présence le rendent réellement impressionnant. Néanmoins, le vampire parfaitement adapté qu'il est cache son lourd secret. Une farouche et inextinguible haine, intacte depuis plus de 2000 ans, dirigée contre Anaximander, le Malkavian ayant répandu la folie dans Carthage. Il y a près d'un millénaire, Narr'Havas a appris que son vieil ennemi, foulaît toujours la surface de ce monde à la recherche de la Lance de Longinus. Ses recherches lui ont alors confirmé que celui qui s'empare de cette relique deviendra un dirigeant suprême. Le Brujah résolu décide d'empêcher cet ancien ennemi d'accroître sa puissance jusqu'à l'incommensurable, de le laisser détruire de nouvelles Carthages...

Narr'Havas intrigue avec la cause des vampires ashirras pour se débarrasser de son vieil ennemi. Bientôt le passé fera écho au présent, et le Brujah devra à nouveau ourdir un complot afin de détruire le Mithras. Cette fois, il implique de plus en plus de vampires dans sa vengeance et utilise la rivalité séculaire entre la Camarilla et le Sabbat. Grâce à ses recherches et parrainages culturels, il a pu retrouver au cours du siècle précédent la vraie Lance de Longinus. Cependant l'objet, pour lui, focalise tellement de rancœur et de haine, et associé à son aura naturelle de Foi, qu'il est incapable de s'en emparer, ni même de l'approcher. C'est donc pour cela qu'il commande à la fois une meute du Sabbat et les Pjs afin de parvenir à ses fins, de manipuler la relique, le temps de confondre Anaximander et de faire appeler une gigantesque Chasse de Sang contre lui...

Ses caractéristiques techniques ne sont pas véritablement indispensables, et il est peu probable que les Pjs s'attaquent à ce personnage. Si ils songent néanmoins à cette idée, Sa Présence écrasante dissuadera rapidement les éventuels gêneurs. Dans l'idée, Célérité, Présence, Puissance et Domination sont à un niveau élevé, de puissantes disciplines constitutives du personnage.

Tanzu Behir, Assamite Antitribu de 9ème Génération

Originaire de Turquie au XIXème siècle, il est le leader de la meute du Sabbat, et a été « convaincu », comme les siens de dérober la relique et de la ramener dans un lieu convenu afin qu'elle serve les desseins de la Secte.

La goule Kamikaze

Nourrie par Tanzu, l'esprit muré et l'oeil vide, elle aura pour unique mission de se faire exploser durant le vernissage pour à la fois causer du dommage pour la Mascarade, menacer les Anciens de la Camarilla et provoquer une panique et une diversion, le temps que la meute puisse dérober la relique dans les sous-sols.



Le reste de la meute du Sabbat est constituée de 4 vampires dont le sang est moins puissant que celui de Behir. Ceux qui n'auront pas été stoppés par les Pjs durant la fuite lors du cambriolage, connaîtront la Mort Ultime des griffes de la Meute des Loups.

Scène 2 : La Réunion

Intrigue

Dans cette scène, Narr'Havas/Sandbury a obtenu le soutien des autorités de la ville et amorce la suite de son plan. Livrant de nouvelles informations sur l'objet qu'il tenait secrètes pour le bien de la Famille, il amène à un soulèvement des vampires de la Camarilla contre le prétendu éminent et terrifiant malkavian du Sabbat. Exception faite de l'annonce de la disparition de l'ancien Tremere Nicolai, tout se déroule selon ses manigances. La disparition du Tremere est un élément auquel il apporte peu d'attention étant donné le sursaut de confiance qui l'étirent dû à sa réussite dans l'embrassement des autorités Caïnites contre le Sabbat... En fait, il vient juste par vanité de surestimer son plan...

Cadre

Cette scène se déroule dans le même petit bureau que celui de la scène 1 où sont reçus les « cambrioleurs ». Le mobilier est fonctionnel et comportera suffisamment de chaises pour tout le monde. Lord Sandbury prendra place lors de la réunion dans le luxueux fauteuil, quant à Peterson, encore troublé des événements qui viennent de se succéder, restera debout près du bureau, comme pour mieux se contrôler.

Les PJs se retrouveront donc ensemble, ceux de l'exposition seront escortés jusqu'ici, quant aux cambrioleurs, ils seront attendus par des goules

dès leur retour du sous-sol et ramenés dans cette salle.

Effet dramatique

Une fois les personnages rassemblés et après quelques échanges conversationnels, Peterson entre dans la salle, suivi par Lord Phileas Sandbury. Cette scène doit être essentiellement constituée de dialogues. Toutefois la présence de goules armées à l'extérieur de la pièce et en patrouilles dans les couloirs devrait dissuader les Pjs amateurs d'actions malheureuses.

Dialogues

Laissez les personnages faire connaissance dans ces circonstances particulières, ou pour certains se retrouver peut-être, et échanger leurs points de vue, leurs explications et leurs craintes. L'ambitieux attentat durant ce vernissage et au sein d'un bâtiment de l'Elysium, laisse planer les pires menaces dans la suite des événements.

Peterson présentera Lord Phileas Sandbury à ceux qui n'ont pas eu l'occasion de le côtoyer. Puis il annoncera avec ferveur que ce soir, les personnes présentes ont été victimes d'une attaque du Sabbat. Certains rapports et renseignements ayant confirmé leur recrudescence. Cette attaque devait viser les autorités Caïnites (peut-être le Prince ou des membres du Primogène présents), mais les cibles ont été évacuées. Il annoncera que cet attentat implique, de surcroît au sein de l'Elysium, des mesures d'urgence et radicales. Tous les caïnites de la ville sont appelés à rejoindre une Chasse de Sang pour châtier les coupables. De plus, il vient d'apprendre qu'un autre attentat aurait visé la fondation Tremere, et que Nicolai, le Primogène du clan a disparu depuis quelques nuits.

Lord Sandbury après avoir rappelé les éléments transmis aux cambrioleurs de la scène 1, ajoutera que l'objet qui a été dérobé est un artefact



puissant qu'il avait l'intention d'étudier ou de faire étudier par des compétences expertes. Il dira que le commanditaire du groupe du Sabbat auquel les Pjs ont été confronté s'appelle Anaximender, un furieux mal-kavian qui est devenu une personne éminente au sein du Sabbat. Il mentionnera que ce dernier convoitait déjà l'objet avant qu'il n'arrive en la possession de Lord Sandburry. Le Brujah exprimera alors toute l'amplitude de ses craintes, croyant avoir le temps de décrypter des informations au sujet de l'arme et de la mettre en lieu sûr : « Je ne pensai pas qu'Anaximender soit déjà à Chicago.. »

La coterie des Pjs ainsi formée aura pour consigne d'en savoir plus auprès de la Fondation Tremere et sur la disparition de Nicolai, le temps que Peterson s'organise avec Sandburry et le reste de la ville. Peterson enjoint les Pjs à les retrouver plus tard dans la nuit pour la poursuite des mesures au Arie Crown Theater, un théâtre de l'Elysium.

Personnages

Lord Sandburry

Il servira ici le deuxième couplet de son laïus habilement mijoté afin de rallier à sa cause la population vampirique de la ville. Jusqu'ici son plan se déroule à merveille.

Joseph Peterson

D'autant plus emballé en annonçant des contre-mesures qu'il estime appropriées, qu'il a dans l'absolu échoué dans la sécurité de l'événement et la protection des autorités.

Scène 3 : L'Enquête tourne court...

Intrigue

En réalité, Anaximender est arrivé en ville il y a quelques jours et, cherchant la Lance qui pourrait lui apporter la rédemption tant désirée, il a concentré ses efforts dans la recherche de la Fondation Tremere afin de l'aider dans sa quête. Grâce à ses pouvoirs et son puissant Auspex, il a pu entrer en contact avec Nicolai, l'Ancien Tremere, et ce dernier a sur le champ été impressionné et subjugué par la Présence du Mathusalem. Ainsi emportant quelques ouvrages, Nicolai s'est isolé avec Anaximender avec l'intention, par rituels magiques, de détecter la trace de la Relique. Cependant, dû au fait que le Régent de la Fondation de Chicago a disparu depuis plusieurs nuits sans laisser de traces (et à cause de l'isolement magique), le clan a envoyé un inquisiteur, Timothy Crowley, afin d'en savoir plus et si nécessaire de prendre les mesures adéquates. Crowley est arrivé ce soir à la Fondation, mais auparavant Abraham Dusable, le second de Nicolai a prévenu les autorités de la ville de la disparition de l'Ancien. Peterson suite à l'attentat et au vol, envoie les Pjs à la Fondation, et ceux-ci trouveront Crowley et Dusable alors en grande discussion...

Cadre

Les PJ se rendent à la Fondation Tremere où ils trouvent Abraham Dusable et Timothy Crowley. Ils discutent dans un salon cossu quand les Pjs arrivent.

Effet dramatique

Tous ces vampires nouveaux venus dans la Fondation, voilà l'effet dramatique dans le travail d'inquisiteur de Crowley... Dusable, quant à lui, « mentira » par omission. Il est fort probable que Dusable accueille même ses invités en mettant un disque de Jazz sur un antique gramophone. L'enquête des Pjs, face à ces deux Tremeres retors, s'arrêtera alors aussi promptement qu'elle débute...

Dialogues

Cette scène est exclusivement un dialogue, plus ou moins court en fonction de l'attitude des Pjs. Cependant lorsque les pjs parleront des événements de ce soir, et surtout de l'attentat au musée, Dusable reconsidérera ses positions (et si quelque chose était véritablement arrivé à Nicolai?) et Crowley se montrera avide de soutirer le maximum d'informations aux Pjs. Ainsi même si les deux individus ne s'apprécient guère, ils feront tacitement front commun contre les Pjs afin d'écarter toute

enquête plus approfondie. Dusable ira même jusqu'à dire que Nicolai s'est finalement juste absenté pour des recherches, et que rien de fâcheux n'est arrivé. Crowley corroborera cette version afin de pouvoir régler cette affaire, qui prend désormais une autre tournure, en cuisine interne entre membres du clan Tremere...

Personnages

Abraham Dusable, Tremere, Second de la Fondation

(Chicago by Night). Pour lui, connaissant l'étendue des capacités de Nicolai, si ce dernier a disparu, c'est qu'il est fort probable que cela soit pour de bonnes raisons. Supposant qu'un Inquisiteur du clan se déplace jusqu'à la Fondation, il a préféré mettre au courant les autorités de la ville afin qu'il finisse à terme par gêner l'enquête du Tremere étranger. Dusable voit en effet d'un mauvais oeil, que d'autres Tremeres viennent mettre le nez dans leurs affaires. Il se gardera bien d'ailleurs de préciser à quiconque que certaines ouvrages ont été emportés par Nicolai (ou supposés dérobés).

Timothy Crowley, Inquisiteur Tremere.

Il a l'habitude de se déplacer dans les Fondations du pays. Irréprochablement vêtu dans un costume sur mesures à rayures, il arbore toujours son chapeau type Stetson et fume le cigare. Originaire du Texas, personnage bigarré, il n'en a pas moins la langue acerbe et l'esprit acéré, ses actions sont guidées selon la modalité « prendre tout et offrir le moins ».

Scène 4 : Coup de Théâtre

Intrigue

Ici les Pjs doivent faire le point avec les autorités dans un théâtre qui fait partie de l'Elysium. Ils rencontreront la Meute des Loups qui est tombée sur la cache du Sabbat, d'où seul Tanzu Behir a pu s'échapper avec la Lance abritée dans sa valise métallique. Voilà le grain de sable dans l'engrenage qui commence à faire dérailler le plan de Narr'Havas. Cet événement imprévu et encore inconnu de l'Aïeul, excepté si les Pjs ou la meute des Loups lui en parlent, ne l'empêchera pas d'offrir une nouvelle facette de la vérité...sa vérité...

Cadre

Les Pjs se rendront donc comme convenu avec Peterson au théâtre situé sur Lake Shore Drive dans le quartier Nord (Arie Crown Theater). Des patrouilles régulières de voiture de police sont effectuées dans la zone. Le théâtre, bâtiment assez décrépi à l'extérieur porte des marques d'érosion et la pollution continue de faire son oeuvre sur les murs. L'intérieur est beaucoup plus attractif, même si tout semble fait pour masquer une certaine décrépitude. De nombreuses goules sont présentes et cela ne fait aucun doute que la sécurité a été renforcée. Les Pjs seront invités à entrer dans une galerie d'exposition où figurent nombreuses photographies du théâtre, peintures ainsi que des fauteuils et banquettes.

Effet Dramatique

Si certains des Pjs décident de surveiller la Fondation Tremere suite à la scène 3, ils constateront qu'à un moment, Crowley sort et embarque dans sa luxueuse berline. Sa filature révélera qu'il se rend au Théâtre. Ceux qui sont au Théâtre pourront retrouver Peterson, ainsi que Bret Stryker, et éventuellement d'autres Harpies, voire le propriétaire ou le gardien de cet Elysium. Ils seront libres de faire le point sur le piste Tremere avec Peterson. Bientôt Crowley fera son entrée dans la galerie et après s'être présenté demandera à s'entretenir avec Peterson en privé. Ils sortiront alors de la galerie.

Bientôt ce sera au tour de la Meute des Loups et de Tyrus de faire leur apparition dans la galerie, qui après avoir demandé à voir d'urgence Peterson, actuellement occupé, communiqueront leurs informations aux Pjs.

Une fois l'histoire de Tyrus connue de Pjs, ce qui devrait susciter de nouvelles interrogations, Lord Sandburry fera une entrée grandiloquente, poussant des deux mains la double porte qui mène à la galerie.

Dialogues

Le Pjs pourront apprendre de la Meute des Loups qu'ils sont tombés sur une bande de vampires squattant aux abords d'un ancien manoir abandonné au niveau des Marches. La meute n'ayant jamais vu cette équipe, à tout de suite imaginé qu'il s'agissait d'un groupe d'Anarchs ou de nouveaux venus en ville arrivés sans s'être présentés au Prince ou à une quelconque autorité. La Meute, avec en tête l'idée jouissive d'une bagarre a décidé de s'approcher de la bande. C'est alors qu'ils les ont entendu parler de la réussite de leur projet et de leur offensive sur le musée, et que des membres du Primogène voire le Prince avaient été détruits...

Il n'en a pas fallu beaucoup plus pour que la Meute de Tyrus décide d'intervenir et qu'un affrontement décisif n'ait lieu. En réalité, la bande de vampires s'est défendue avec acharnement, essayant de protéger un des leurs, détenteur d'une grosse valise métallique. Des cinq vampires, seul ce dernier a pu s'enfuir, les autres ayant rencontré la Mort Finale des griffes de la Meute. Ils parleront aussi de l'étrange et désagréable sensation qu'ils ont ressentie à l'approche de la valise métallique...

Puis Lord Sandburry faisant irruption dans la salle, demandera aux Pjs où en est l'enquête, et après les différentes explications et thèses, il proclamera:

« J'ai réussi à découvrir le secret de l'Artefact. Il s'agit de la Lance du centurion Longinus, qui jadis perça le flan de Christ. D'après mes renseignements, cette lance permet à son détenteur de devenir un conquérant suprême car la lance donne la victoire à toutes les batailles. C'est pour cela qu'Anaximender la convoite. Comme je vous l'ai dit, il a déjà tenté de s'en emparer dans le passé... (Lord Sandburry contemple un tableau représentant deux chevaliers s'affrontant en duel) C'était il y a bien longtemps, à un âge de ténèbres... »

A l'issue de cette tirade, la mise en abîme est effective et le flashback situé à l'âge des Ténèbres peut se dérouler.

Personnages

Joseph Peterson

En chemise défraîchie, preuve d'une agitation et d'une vive activité depuis les événements du début de la soirée.

Tyrus et la Meute des Loups

(Chicago by Night) Grisés d'avoir déboulonné des Anarchs, ils seront encore plus joasses d'avoir détruit quatre vampires du Sabbat. Empressés, ils quitteront la galerie pour aller informer Peterson une fois leur conversation avec les Pjs terminée.

Bret Stryker

(Chicago by Night) Il représente Annabelle qui reste protégée dans un refuge après l'attentat au musée. Avec le flegme qui le caractérise, il parlera peu mais veillera à laisser traîner ses oreilles partout afin de pouvoir faire son rapport.

ACTE II Dark Ages

Les Terres Saintes 1197 (introduction au Flashback)

« La trêve de 10 ans conclue entre Richard Coeur de Lion et Saladin est sur le point de s'achever. Bientôt, les armées chrétiennes et musulmanes s'affronteront pour la Trois Fois Sainte Jérusalem. Jérusalem, la cité de la paix. Jamais nom de ville n'aura été si mal porté. Jérusalem, la cité pour laquelle le Jihad répondit à la Croisade et la Croisade répondit au Jihad. Jérusalem, la ville dans laquelle tant de démons s'affrontent.

Car si la journée est riche en périls, la nuit est le domaine des Ténèbres.

La nuit appartient au Diable et ses suppôts y règnent pour lui. Qui pourrait braver la fureur des Lycanthropes ? Qui oserait défier la toute puissance des Mages et des Sorciers ? Qui accepterait une rencontre avec les terrifiants Enfants de Caïn ?

En ces lieux de pouvoir, de mystères et de Foi, qui sait ce qui attend le Fou qui s'aventurerait dans cet Enfer déguisé en Paradis ? »

Scène 1 : Memento Finis

Intrigue

Une fois le groupe des Pjs constitué et fédéré par Frère Bernardus, ce dernier les guidera à l'extérieur de Jérusalem où ils pourront rencontrer Anaximender. Etrange lieu de rencontre puisqu'il s'agit d'un ancien temple Baali. Le Mathusalem fera toutes les promesses nécessaires tout en préservant sa dignité et sa rudesse afin que les personnages s'acquittent de leur travail car il ne compte pas les rétribuer. Ainsi une fois qu'ils auront la Lance, les Pjs mécontents seraient poussés au crime, et devraient s'en servir contre le malkavian, lui apportant ainsi sa Rédemption...

Cadre

Bernardus accompagnera les Pjs jusqu'à un ancien Temple sur la Morasha. Ce vieux temple qui est creusé dans le flanc de la colline comporte une ouverture béante encadrée par quatre colonnes, dont l'une est brisée. L'entrée franchie, un escalier de pierres s'enfonce dans la terre. Cet escalier débouche sur une grande salle envahie d'une relative fraîcheur. Au fond figure une statue géante décapitée arborant un épi de blé dans sa main droite et une tête tenue par les cheveux. Devant cette statue, il y a un autel en pierre sur lequel est disposé un petit coffret de bois ouvragé. De part et d'autre, des vasques vides. Celle de gauche est renversée. Le sol est taché et les caïnites peuvent sentir une odeur de sang (celle d'anciens sacrifices).

Effet Dramatique

Les Pjs verront alors Anaximender, vêtu d'une simple toge arborant un entrelacs d'anciens et cryptiques motifs délicatement nouée par une cordelette de cuir. Il effectue, mains jointes dans le dos, d'incessants allers et retours dans toute la salle lorsque les Pjs font leur apparition.

Dialogues

Après que Bernardus aura fait les présentations, Anaximender exposera la situation. Effectivement un nombre conséquent de vampires réunis par ses soins (le groupe des Pjs) ne sera pas de trop pour accomplir la tâche qui va leur incomber. En effet, à l'extérieur de la ville, il y a des lupins qui rôdent et les bandes armées d'Ashirra de Ja'lal ibn Rafi. Il promettra à qui veut l'aider un peu de son sang millénaire, et/ou son savoir, mais précise que ceux qui refuseront devront encourir son courroux...

Il demandera aux Pjs d'effectuer un convoi, un simple aller-retour entre ici et une chapelle afin de lui ramener la Lance qui a percé le flanc de Christ. Bernardus expliquera que Saint Paul l'a entreposée là où il l'a trouvée et a édifié une chapelle sur le site. Aujourd'hui, il s'agit de la Chapelle Saint Paul de la Délivrance qui se trouve non loin de la route qui relie Jérusalem à Damas...

Anaximender désigne ensuite le coffret de bois ouvragé sur l'autel que Frère Bernardus s'empressera d'aller chercher. Il contient les gants de Longinus, le centurion à qui appartenait la Lance, et ils permettent de prendre la lance sans problème. Les Pjs devront donc s'emparer du reliquaire contenant la Lance grâce à ces gants. (en réalité, ces gants de cuir bien qu'élimés sont ordinaires mais le malkavian laisse croire aux Pjs qu'un tel artefact ne peut être pris qu'à l'aide de ces "gants de Longinus", car il souhaite les rassurer et anticipe le fait que connaissant l'éventuelle potentialité de puissance/foi de l'objet les Pjs rechigneraient à s'en saisir...)

Personnages

Anaximender, Mathusalem du clan Malkavian, 4ème Génération, Infant de Malkav.

Déjà un vieux Caïnite du temps de Carthage, il s'est introduit dans la ville, y répandant la Folie, une des causes de la chute de la cité. En 1197, il a

pendant une tout autre optique de l'éternité et s'étant converti à la Voie des Cieus, il recherche désormais la Rédemption. Au bout de quelques années, il a trouvé un moyen de l'atteindre: la Lance de Longinus. Dans son raisonnement malkavien, il considère que si quelqu'un l'empale avec cette Lance, il accédera à la Rédemption et sera délivré. En réalité, un tel contact ne peut que détruire le Mathusalem, mais pour lui, cela est Sa Rédemption...

Son puissant Auspex et une quête du savoir lui ont permis de retrouver l'emplacement de la Lance, qui est conservée comme une relique dans une petite chapelle à l'écart de Jérusalem. Il restera hors de la cité car il ne souhaite être impliqué par aucun Caïnites ou ne provoquer aucun autre événement que ce qui lui est strictement nécessaire à sa quête. Il aspire de tout son être à son But Ultime, mais depuis croit dans sa Folie que pénétrer dans une Cité reproduirait ce qui s'est produit à Carthage. Cependant, un détail insignifiant a échappé à Anaximender: un Nouveau-Né Brujah de Carthage qu'il a écarté d'un revers de la main a survécu grâce à la haine farouche qu'il a nourri contre le Mathusalem. Ce Brujah faisant tout pour retrouver le symbole de la chute de Carthage a appris sa venue et sait qu'il va s'emparer de la Lance. Les deux Caïnites se retrouveront alors face à face.

Errant majestueux, Anaximender mesure 1m70, semble âgé d'une quarantaine d'années, ses cheveux courts sont entièrement gris et soutenir son regard clair d'acier est une expérience troublante même pour un vampire. Une barbiche d'une blancheur éclatante lui habille le menton, et son visage buriné semble toujours marqué par un étrange sourire. Il a pour habitude de se vêtir d'habits amples tels que toges ou tuniques. A cette époque, il est alors âgé de plus de 3500 ans et il serait dérisoire de fournir des caractéristiques de ce personnage qui s'approche du demi-dieu. Ses niveaux d'Aliénation, d'Auspex et de Domination défiant toute concurrence, il peut en plus avoir recours à tout ce que vous estimerez nécessaire qu'il ai besoin. Demiurge fou ou Sage croyant en l'espoir d'une Rédemption, Anaximender reste une des plus puissantes et torturées créatures qui ai jamais foulé le sol de cette terre...

Frère Bernardus de Jérusalem

(Liber Jerusalem) Malkavien bien connu dans la cité, il est un lointain descendant du Mathusalem. Ce dernier, voulant éviter de rentrer en ville et rester le plus discret possible, a « appelé » Bernardus et se sert de lui afin de constituer un groupe de vampires, une coterie devant l'aider à récupérer la Relique qu'il convoite.

Scène 2 : Une Rencontre dans la Nuit

Intrigue

Cette scène n'est là que pour tester les Pjs, bien qu'ils ne rencontrent aucun des dangers annoncés par Anaximender.

Effet Dramatique

Les PJ partent vers la chapelle avec le chariot que Bernardus leur aura confié. En chemin, ils entendent des galops de chevaux. Ceux qui ont des pouvoirs sensoriels peuvent voir au loin des chevaliers en armes vêtus de blanc. Les autres ne voient que des torches. Ils ne se rapprochent pas du convoi, mais cette rencontre, qui a lieu à l'aller, pourrait leur donner de fausses idées sur la chapelle St Paul, comme si ils allaient avoir affaire avec toute une garnison de chevaliers mortels protégeant l'objet...

Scène 3 : Trafic de Relique

Intrigue

Les Pjs arriveront à la chapelle mais là pas de détachement armé pour protéger la relique, juste deux villageois à l'entrée et un dans le clocher en vigie. A l'intérieur, les Pjs devront négocier - et ce champ de « négociation » inclus un large panel de possibilités - avec Frère Guillaume et Frère Petrus, deux moines veillant et priant la nuit durant. En réalité, il y a bien une lance dans le coffret qui tient lieu de reliquaire, mais il ne s'agit en aucune façon de la véritable Lance de Longinus. Les Pjs n'ont pas de réel moyen de le savoir étant donné que ceux qui porteront le reliquaire, auront les gants, gants qui pour eux sont censés les préserver du pouvoir

de la Lance...

Cadre

Les joueurs arrivent près d'une colline. Au pied de la colline se trouve un bourg. Au milieu du bourg, une petite place avec un puits. Autour de la place, deux auberges et une taverne. A l'entrée de ce modeste village, un bâtiment imposant est construit. On peut voir également un poste de garde sommaire constitué dans une petite tour en pierre. Au sommet de la colline se trouve une chapelle: la Chapelle Saint Paul de la Délivrance. Dans le clocher de la chapelle, une lueur est visible. A l'entrée se trouvent deux gardes faiblement armés (masse et bâton).

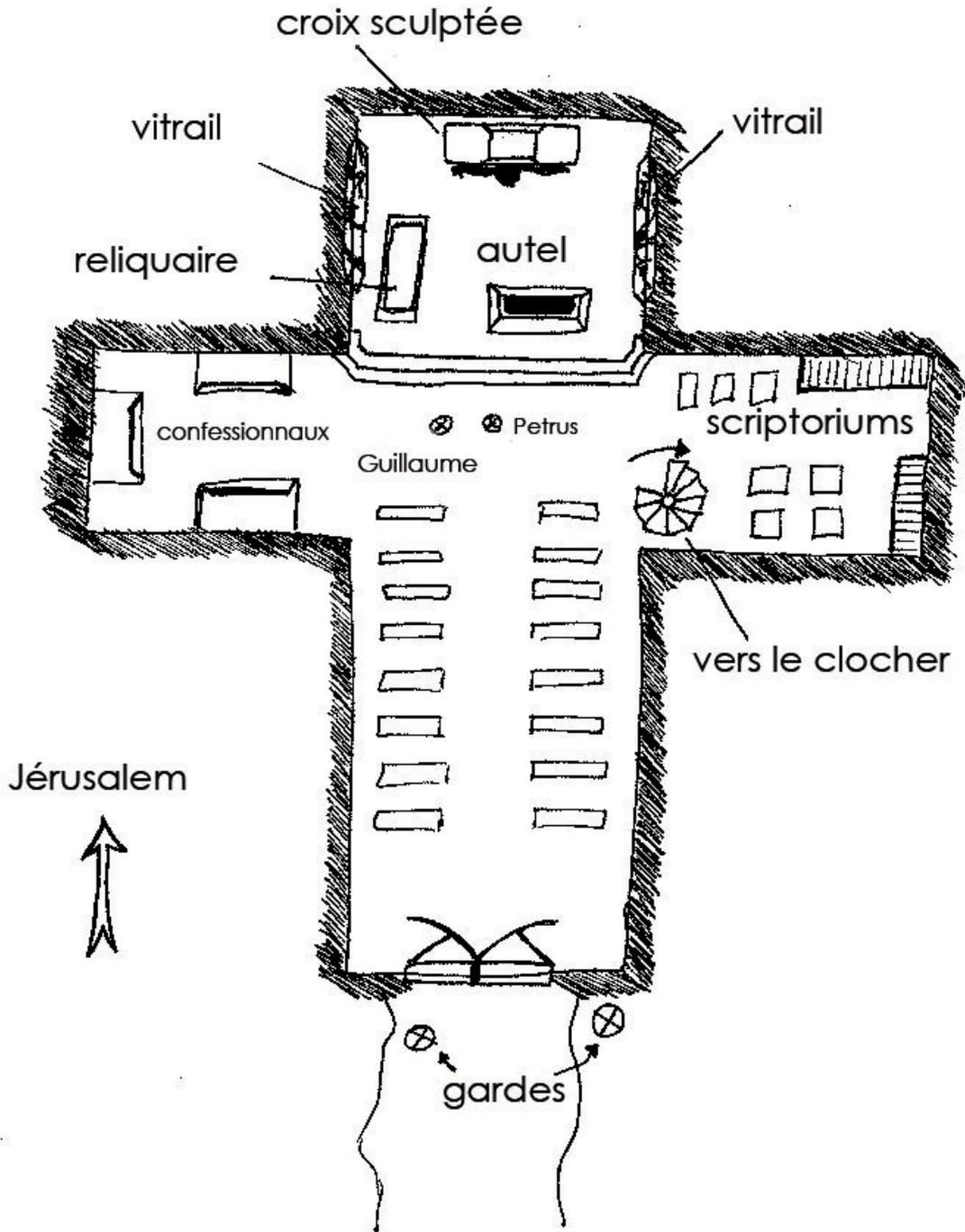
Une fois à l'intérieur, les Pjs verront une allée. Au fond, un crucifix en bois ouvragé avec le Christ peint. Sur le flanc, une blessure qui saigne. Près du crucifix, le reliquaire recouvert d'un drap. De chaque côté de l'allée, des bancs. Les vitraux sont simples et ne représentent rien de particulier sauf les deux du fond (Le Christ crucifié avec un centurion qui donne un coup de lance, et Un saint sur la route qui rencontre le Christ). A gauche, les confessionnaux, à droite un escalier en colimaçon qui monte.



Effet Dramatique

Si les Pjs arrivent normalement, les deux moines auront été prévenus par le mortel en vigie (muni d'une torche), et s'attendent à l'arrivée des Pjs. De même, les gardes à l'entrée pourraient voir d'un oeil curieux ce groupe étrange arrivant à cette heure de la nuit... A ce stade les actions des Pjs détermineront le déroulement de cette scène, bien qu'à l'issue, il ne fera pas de doute que grâce aux « gants de Longinus », ils se soient emparés du reliquaire. Ce dernier est un coffre assez imposant, ouvragé avec quatre poignées, deux serrures disposées de chaque côté, et une croix en fer forgé sur le dessus. Au pire, si les choses s'effectuent de manière peu discrète, le veilleur au clocher sonnera la cloche, ce qui aura pour effet de réveiller une population véhémement qui convergera vers la chapelle avec moult torches...

Chapelle Saint-Paul de la Délivrance



Personnages

Frère Guillaume et Frère Petrus

Ce sont deux mortels ayant rejoint les ordres durant ce temps de ténébres. Cependant Frère Petrus, bien qu'âgé d'une vingtaine d'années, est de nature beaucoup plus diplomate et avisée que Frère Guillaume, le plus vieux. En outre, et contrairement à Frère Guillaume qui a rejoint l'église plus par intérêt et protection, Petrus est un véritable croyant. Techniquement il possède un niveau de Foi de 1, renforcée au niveau 2 par la présence supposée de la Lance.

En réalité le reliquaire ne renferme qu'une simple lance en mauvais état, mais du fait de la vénération des fidèles, ce qui est pris pour la véritable Lance de Longinus bénéficie et catalyse un niveau de Foi de 1 dans l'enceinte de la chapelle.

Scène 4 : La Chevauchée Fantastique

Intrigue

Narr'Havas et la bande d'Ashirras de Hanifa attendent patiemment que les Pjs récupèrent la prétendue relique, puis poursuivront le convoi des Joueurs afin de leur soustraire la garde du reliquaire. Evidemment, c'est la relique la cible de cet assaut et non pas les Pjs, ainsi dès qu'elle tombera entre leurs mains, ils stopperont leurs attaques sur le groupe des Joueurs et partiront. Le But de Narr'Havas est de subtiliser la Lance tant convoitée par Anaximender, bien qu'il sache que cette dernière n'est pas la véritable Lance de Longinus, afin de provoquer et faire sortir de sa réserve le Mathusalem.

Cadre

Cette scène se déroule sur le trajet retour entre la chapelle St Paul de la Délivrance et le Morasha sous lequel se trouve le temple.

Effet Dramatique

Les Pjs retournent vers le Morasha, quand des bruits de galop se font entendre derrière eux. La chevauchée s'intensifie. Une vingtaine de cavaliers légers, Hanifa en tête foncent pour courser la charrette et le reliquaire. Deux autres montures chevauchent un peu à l'écart de ce groupe, le premier cavalier (goule) brandit une torche dont la lueur éclaire le second cavalier, un puissant chevalier au heaume et à l'armure massive étincelante d'ébène (Narr'Havas). Puis Hanifa donnera en arabe l'ordre d'attaquer à ses troupes. Nul doute que vous arriverez à donner à cette scène l'élan des poursuites cinématographiques où de braves pionniers de l'Ouest sont harcelés durant un convoi par de sauvages Indiens...

Lors du climax de cette scène, ou si les choses traînent un peu trop, le sombre colosse chevauchant à l'écart accompagné de la goule au flambeau se dirigera vers le chariot, brisera la roue d'un puissant coup d'épée, ce qui aura pour conséquence de renverser la charrette et son contenu. La relique sera alors entourée puis évacuée par les cavaliers et les Pjs n'auront plus qu'à rentrer au temple, fraîchement dépossédés du reliquaire.

Même si l'issue de cette scène est inéluctable, laissez les Joueurs cavalier avec la charrette, pendant que les autres s'occupent des poursuivants jusqu'au dernier instant, leur laissant envisager qu'ils peuvent s'en sortir. Laissez les se démener pour sauver leur précieux et important butin, qu'ils aient l'impression qu'ils peuvent y arriver. En effet, les Joueurs détestent ressentir à l'avance que quoi qu'ils décident ou fassent, les dès semblent déjà jetés...

Personnages

Narr'havas

1000 ans avant que les Pjs de la Mascarade ne fassent sa connaissance en tant que Lord Phileas Sandbury... Il est ici revêtu dans une sombre armure étincelante et ne quittera pas son heaume afin de préserver pour l'instant son identité auprès des « servants » de son vieil ennemi. (et également dans l'idée de surprendre les Joueurs dans l'épilogue).

Hanifa et le groupe d'Ashirras

(Liber Jerusalem) Cette vampire et sa meute d'Ashirras sont "aiguillés et

manoeuvrés" par Narr'havas, qui a alimenté leur soif de conquête, afin qu'ils l'aident à vaincre Anaximender.

Scène 5 : Bon Sang ne saurait Mentir

Intrigue

Les Pjs auront perdu le reliquaire et retourneront auprès d'Anaximender et de Bernardus. Narr'Havas évidemment, met en application la suite de son plan soigneusement ourdi et a fait suivre durant leur retraite les Pjs par des Assamites de Hanifa. Ces derniers pourront ainsi discrètement remonter jusqu'à la cache du Mathusalem et lui délivrer un message par l'entremise d'une volée de flèches.

Cadre

Les Pjs retournent au temple sous le Morasha. Le lieu est identique au cadre décrit lors de la scène 1 « Memento Finis ».

Effet Dramatique

Les Pjs reviennent bredouille au Temple. Après que les Pjs aient expliqué ce qui s'est déroulé, Anaximender sera comme abasourdi d'apprendre qu'une forte opposition s'est placée entre la Relique, instrument de sa rédemption et lui... il se rendra compte trop tard de la présence d'intrus assamites, arrêtant cependant d'une main vélocité une flèche lui étant destiné. Les Pjs feront certainement volte face pour découvrir quelques Ashirras ayant pénétré dans le temple, arcs au poing, lâchant une volée de flèches vers le groupe des Joueurs.

Le but des intrus n'est pas de détruire les Pjs, mais juste de délivrer un message qui est attaché à l'une des flèches décochées. Il est fort probable que les Joueurs auront vite fait de s'occuper de ces Ashirras, ces derniers cependant une fois leur tâche accomplie essayeront si possible de quitter le temple. Si l'affrontement s'éternise, Anaximender, restant immobile jusque là, comme pris dans une transe personnelle, intimera l'ordre aux Pjs de laisser les intrus s'enfuir...

Il faut signaler tout de même que les flèches ont été enduites avec du sang Assamite afin d'activer la capacité « Venin du Scorpion » qui permet de supprimer 3 pts de Vigueur de manière temporaire, ici certainement jusque la fin de la nuit.

Le message est écrit en punique, et destiné à Anaximender.

Dialogues

Anaximender lira le message qui indique que le reliquaire a été dérobé et qu'il pourra le récupérer en se rendant près des falaises vers le route de Damascus. La Signature est celle d'un dénommé Narr'Havas. Durant ce dialogue, en fonction des interactions des Pjs, des événements d'un passé séculaire reviendront en mémoire du Mathusalem, et il pourra révéler ce qu'il sait, voire peut être de quelle manière s'est déroulée l'Histoire...néanmoins, il ne fera point mention de sa Rédemption et de Son secret de la Lance.

Après quoi, il réclamera un petit calice à Frère Bernardus et s'ouvrant le poignet, y laissera couler quelques filets de son précieux Vitae. Il passera alors le calice à tour de rôle à chacun des Pjs, du plus ancien au plus jeune étreint, ainsi qu'à Frère Bernardus. Anaximender ne contraindra personne à boire. Les Pjs qui acceptent, quitte à recevoir le lien d'un sang puissant recevront jusque la fin de la nuit un bonus de + 2 en Force d'Ame, + 2 en Puissance, l'élimination des blessures avec comme potentiel de guérison 15 bulles de sang, et l'élimination immédiate de l'effet des toxines Assamites des Ashirras.

Personnages

Anaximender
Frère Bernardus

Scène 6 : Delenda est Carthago

Intrigue

Narr'Havas arrive à l'apogée de ses desseins. Il sait que le Mathusalem va venir au lieu du rendez-vous, et peu lui importe qu'il soit accompagné par la coterie de ses faibles servants (les Pjs...). Narr'havas compte faire résonner au delà du temps la soif de vengeance et la férocité des Brujah. Il jubile à l'idée de défier verbalement sa némésis millénaire avant de la détruire avec l'aide de l'armée de vampires d'Hanifa.

Cadre

Les Pjs quittent le temple avec Frère Bernardus monté sur un âne et Anaximender toujours vêtu de sa toge également sur une monture pour se rendre au lieu du rendez vous. Ils suivront ainsi la piste longeant les falaises en direction de Damascus jusqu'au moment où, au sommet d'une montée, se trouvent face à eux le sombre colosse en armure, Hanifa et une quinzaine d'Ashirras. Parmi eux sur le côté, 4 des vampires à cheval portent le reliquaire suspendu par des chaînes.

Effet Dramatique

Narr'Havas, accompagné par quelques Ashirras, s'avance à pied. Anaximender fera de même et ira à leur rencontre. (possiblement accompagné par 1 ou 2 Pjs). Après le bref échange entre les deux délégations (voir Dialogues), chacun retourne de son côté et Anaximender empoignera une épée Kriss de métal sombre accrochée sur son cheval. Il intimera au Pj qu'il estime le plus en le désignant du doigt de protéger Frère Bernardus, puis se dirige vers le front adverse en marchant.

De son côté, Narr'Havas donne la charge, les troupes commandées par Hanifa attaquent. Lors de sa progression, Anaximender usera des ses pouvoirs d'Aliénation et de Domination pour perturber la charge ennemie. Puis le Malkavian finira par être encerclé par une horde de combattants qu'il fauchera avec son épée kriss, projetant membres et corps à plusieurs mètres de distance. La toge du Mathusalem se gorge rapidement du sang de la bataille. Narr'Havas cédant à la frénésie, chargera alors l'immortel conquérant. Au plus fort de ce combat homérique, les deux épées des titans se brisent...

Le climax de cette scène arrive lorsque Anaximender prenant le dessus sur Narr'Havas, se retrouve agrippé par quelques Ashirras qui s'agglutinent, entravant ses mouvements. Le Brujah en profite et arrive à transpercer le corps du Mathusalem à l'aide de son tronçon d'épée, avant de réussir à le projeter de la falaise.

Dialogues

Lors de la rencontre entre les deux délégations, Anaximender et le sombre colosse après s'être salués en Enochéen, auront un bref échange de ce type:

NH : Ihal Dül Anaximender !

AN : Ihal Dül Narr'Havas. J'ai besoin de la lance. Donne la moi !

NH : Tu m'as pris Carthage. Je te prends la lance.

AN : Donne moi la lance.

NH : Dans Carthage, nous avons ouvert pour établir ce dont tous Caïnites rêvaient : une société dans laquelle les mortels et les Caïnites coexistaient pour le bénéfice de tous.

AN : Ce qui a été fait appartient au passé, écarte-toi de mon chemin.

NH : Ce rêve dont tu t'es moqué. Tu as contribué à le détruire.

AN : Ton rêve ? Où étais-tu quand Carthage est tombée ? Tu n'étais qu'un nouveau né, il y a 2000 ans !

Pendant ce dialogue, les Pjs s'aperçoivent que d'autres adversaires émergent de derrière la butte et complètent la ligne de Front des Ashirras. La véritable armée de Narr'havas, constituée d'une cinquantaine de vampires et de goules, apparaît alors dans toute sa splendeur.

NH : En ce jour, le sang qui a coulé à Carthage sera vengé.

AN : Alors Carthage brûlera de nouveau.



Personnages

Anaximender
Narr'Havas
Frère Bernardus
Hanifa
Les Ashirras d'Hanifa

A l'issue de l'affrontement, Narr'Havas regarde dans le précipice, puis se retourne et contemple la scène. D'un geste de la main, il ordonne à ses troupes de se retirer. Les porteurs de la relique lâchent le coffret et s'enfuient. Narr'Havas ramasse une épée à proximité et dévisage alors chaque survivant.

ACTE III La Mascarade

Scène 1 : La Comédie de Lord Sandburry

Intrigue

Cette scène reprend après le flashback de mise en abîme durant l'Age des Ténèbres. Lord Sandburry informera les Pjs qu'il a réussi à localiser la Lance. En réalité, Tanzu Behir, le leader de la meute du Sabbat, seul rescapé de la rencontre avec Tyrus et son équipe (voir la scène 4 « Coup de Théâtre » dans l'Acte 1). Suite à cette rencontre imprévue, Tanzu, blessé et supportant la véritable aura de la Lance, a contacté Sandburry afin de l'informer de ce qui s'est déroulé. Ce dernier a donné à Behir un autre point de ralliement et compte maintenant y envoyer les Pjs afin qu'ils se débarrassent à leur tour du dernier membre du Sabbat. Le fait que cette nouvelle équipe prenne en charge la Relique permettra à la Famille de Chicago et à Sandburry de bénéficier de plus de temps afin de retrouver Anaximender pour le détruire...

Cadre

Cette scène reprend là où s'arrête la scène 4 « Coup de Théâtre » de l'Acte 1. Le décorum et le cadre sont donc identiques.

Dialogues

Lord Sandburry semble perdu dans ses souvenirs. Il regarde sa montre et s'exclame :

« Je croyais qu'il avait été vaincu, mais cette nuit, je ne perdrai pas la lance. »

Lord Sandburry indique l'endroit où se trouve la lance, information qu'il possède grâce aux Nosferatus. La Lance se trouve au 322b Paxton Street dans le quartier Market.

Sandburry dira aux Pjs qu'il les rejoint à cette adresse mais que d'abord, il va fédérer et rameuter de nombreux autres vampires afin de pouvoir donner la chasse à Anaximender.

Personnages

Lord Phileas Sandburry
Les autres Pnjs éventuellement encore présents dans la galerie

Scène 2 : La Lance du Destin

Intrigue

Les deux ennemis immortels se retrouvent à nouveau, chacun attendant des Pjs une action bien particulière avec la Lance, la vraie cette fois,

objet mystique d'un grande puissance...

Cadre

Les Pjs se rendront dans le Quartier Market au 322b Paxton Street, situé dans la banlieue Sud de Chicago. La maison est poussiéreuse. Les fenêtres sont fermées par des parpaings. A l'intérieur, la pièce est recouverte d'une tapisserie à fleurs, déchirée, les meubles sont pourris. Le plafond est taché par une vaste marque brunâtre, d'où une fuite d'eau s'écoule au goutte à goutte. Des câbles électriques sont apparents.

Effet Dramatique

Lorsque les Pjs arrivent aux abords de la maison abandonnée, tout semble tranquille. A l'intérieur de la mesure, ils découvriront dans un coin de la pièce principale, Tanzu Behir recroquevillé. Il semble être dans un état cataleptique, du sang s'écoule de ses oreilles, de ses yeux et de son nez. Il a des spasmes sanguins et vomit des filets de sang. Un de ses bras semble avoir été arraché. En outre, il est recouvert d'importantes traces de brûlures. Anaximender se trouve sur une chaise de cuisine à côté d'une table en formica. Sur cette table se trouve la Lance. Le temps est comme figé et cette immuabilité fait naître l'impression que l'espace de la pièce semble rétrécir...

Sur le côté du visage d'Anaximender le plus proche de la Lance, (bien qu'il semble impassiblement assis) d'importantes veines et innervations battent frénétiquement et des discrètes volutes de fumée se dégage de la partie de son corps la plus exposée à la Relique...

A un moment, pour provoquer les Pjs, il retournera vivement la table, projetant la Lance plus près des joueurs. Mais l'objet, malgré la force de la propulsion ne volera pas au travers de la pièce, et la Lance tombera lourdement, comme animée d'une résistance propre, même face aux capacités du Mathusalem...

Au bout d'un moment, Narr'Havas fera son entrée, coupant ainsi toute sortie aux Pjs et les invectivera de s'emparer de la Lance...(comme il lui est impossible de prendre la Lance, il harangue ses « troupes »). Devant l'incapacité probable et la crainte des Pjs, coincés entre ces deux créatures, Narr'Havas les insulte, cherche à les provoquer... mais l'attitude d'Anaximender, qu'il ne comprend pas et cette situation qui s'éternise le font progressivement basculer vers la Frénésie...

Il apparaîtra alors en Célérité en brisant le mur derrière Anaximender, saisira son adversaire et le place devant les Pjs.

Le Malkavian se débattrà à peine pour donner le change... et une fois que les Pjs auront fait la seule chose qui semble raisonnable pour sortir de cette situation, Anaximender empalé par la Lance meurt sans cri, sans rage, sans douleur manifeste, s'écroule puis tombe extrêmement rapidement en poussière. L'aura de la Lance disparaît. Narr'Havas après avoir assisté à sa victoire disparaît par l'ouverture.

Les Pjs se retrouvent au milieu des cendres avec la Lance, qui, souillée, n'émet plus d'aura de Foi...

Dialogues

Il peut n'y avoir que peu de dialogues dans cette scène. Après tout, Anaximender n'a jamais été aussi proche de l'objet de sa quête. Il suffit juste maintenant que quelqu'un le lui enfonce dans le cœur afin qu'il accède à Sa Rédemption. Il n'y a pas de Grand Plan que le méchant révèle à la fin... d'ailleurs il n'y a même pas de méchant... A ce stade, ce ne sont plus les paroles qui comptent mais uniquement les actes...

Personnages

Anaximender

Ayant réussi à survivre à son affrontement avec Narr'Havas, il est désormais âgé de plus de 4500 ans. Vêtu assez sobrement, comme il en a toujours été, il porte un pantalon de toile claire, un petit gilet et un veston de couleur sable avec des coudières en cuir. Grâce au Rituel Tremere, il a retrouvé la piste de la Relique et s'est assis juste à côté, comme pris dans sa transe. Sur le coup, après des siècles de quête, sa puissante Aliénation s'est manifestée et a réduit l'esprit de l'infortuné Tanzu Behir, le muant en une créature balbutiante. L'aura de la Lance agresse son enveloppe charnelle pluri-millénaire, mais son âme est plus que jamais

prête pour ce qu'il estime être le plus intense et décisif moment de sa non-vie.

Lord Phileas Sandbury/Narr'Havas

Lorsqu'il décide de retrouver les Pjs pour protéger et suivre à distance l'itinéraire de la Lance, l'Aïeul détecte la proximité de son vieil ennemi. Cette fois, le plan du Brujah a subi quelques avancées imprévues... qu'importe, il est trop tard désormais, Narr'Havas contrôlant encore un peu sa frénésie, se doit d'empêcher le Malkavian de récupérer la Lance. Mais la Relique, objet de fascination et de peur, a catalysé dans l'esprit du Brujah tellement de rancœur et de haine, qui, associé à son aura naturelle de Foi, a généré une indéfectible aversion qui fait qu'il est incapable de s'en emparer, ni même de l'approcher...



Tanzu Behir

Echappé des griffes de la Meute des Loups, son sort est bien plus funeste encore puisque l'aura de la Lance a travers sa malette l'a véritablement impacté, rongé sa carcasse corrompue de Caïnite. Techniquement, c'est la Vraie Foi qui a gangréné et réduit son bras en poussière. Son esprit, impitoyablement conditionné par Narr'Havas, a mieux résisté à ce fardeau que son corps physique. Il est dans l'état dans lequel Anaximender puis les Pjs le trouvent dans la mesure. Agonisant, les dernières parcelles de son esprit ont cependant cédé dans la proximité du puissant Malkavian.

La Lance de Longinus

Véritable entité, il s'agit ici de la vraie Lance du centurion Longinus. Elle est constituée d'un fer de lance, qui semble être corrodé par le temps, fixé à un court bout de bois calcifié (l'extrémité du pilum). Sa proximité finira par provoquer une féroce frénésie chez Narr'Havas, (qui trouvera alors le courage d'agripper le Malkavian) alors qu'elle apaise Anaximender, le faisant basculer dans une forme de martyr... Techniquement, la Relique est un instrument de Foi de Niveau 4 qui dégage pour les vampires une puissante aura de malaise. Pour s'en emparer un jet de Volonté diff 10 sera nécessaire ainsi qu'un point de Volonté dépensé automatiquement. Son contact provoque cependant de vives douleurs (4 dès de dégâts aggravés diff 6) et incapacite les pouvoirs du Sang (donc l'utilisation de toute discipline). Si un Pj encaisse 3 aggravés en un coup, le bras qui saisit la Lance est en quelques secondes réduit en poussières...

EPILOGUE Dark Ages

« Le ciel s'éclaircit peu à peu sur la falaise où s'est déroulé un affrontement dont l'histoire ne parlera jamais. Deux armées importantes se sont fait face. Le sang irrigue le champ de bataille. Le Champion en armure, l'épée à la main, contemple ses adversaires survivants. »

Narr'Havas fixe les Pjs rescapés. Les derniers membres de son armée se dispersent. Le reliquaire gît à l'endroit où il a été gardé.

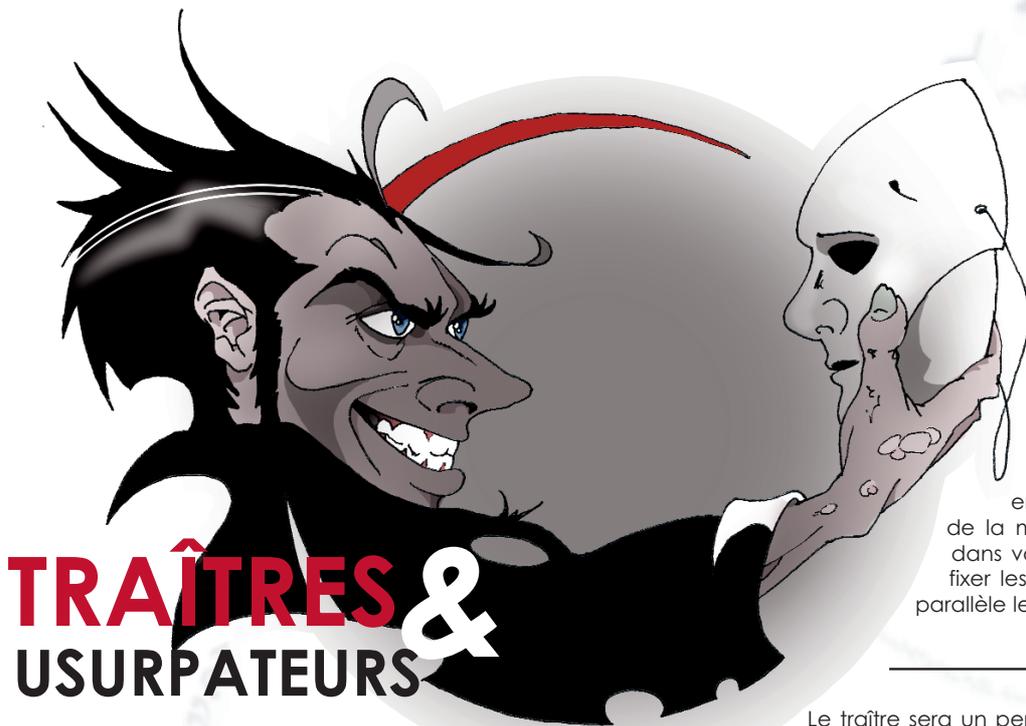
Le Colosse enlève alors son casque, dévoilant son visage, prend un cheval et quitte la scène.

Frère Bernardus se précipite vers le reliquaire et s'aperçoit que la Lance n'est pas une véritable relique :

« Quel dommage ! Lui qui voulait seulement la rédemption ! »

En contrebas, éclaté sur une corniche de la falaise, le corps d'Anaximender est immobile... Mais bientôt c'est le règne de la nuit qui va faire place au joug destructeur et salvateur du soleil...

Andy Taker et Erron Flyll



Le Traître

Mise en place

Le traître dans un groupe de PJ est un personnage dont le joueur, choisi par le MJ, s'engage à jouer un double jeu, un personnage à deux facettes. Bien souvent, le joueur-traître est votre ami le plus assidu de vos parties et/ou qui ne rechignerait pas à créer un nouveau personnage éphémère à vos côtés et sous vos directives. L'insertion d'un traître s'adapte mieux lorsque vous entamez une nouvelle campagne, ou à l'occasion de la mise en place d'un nouveau groupe de joueurs dans votre univers préféré. En tant que MJ, vous devez fixer les buts et l'historique du traître en considérant en parallèle les limites du roleplaying du joueur collaborateur.

But & Jeu de Scène

Le traître sera un personnage qui aura pour but principal d'utiliser les services intéressants des autres personnages du groupe pour accomplir ses sombres desseins diaboliques ou cupides. Les pauvres crédules manipulés seront la plupart du temps des combattants devenant, dans l'objectif du traître, de la chair à canon ou tout du moins des remparts face à la menace globale des PNJ du scénario.

Pourquoi ce besoin de manipuler les autres PJ ? Le traître possède bien souvent une constitution chétive (Un riche notable bedonnant des années 20 engage des Investigateurs chevronnés contre très forte somme, jouant le boulet au cours de l'aventure ; il s'agit en réalité d'un sorcier avide de pouvoir voulant s'emparer du puissant artefact...) ou encore s'agit-il d'un être noir très puissant ne pouvant ou ne voulant révéler ses pouvoirs au grand jour (Dans Mage, un pitoyable initié solitaire s'attire la sympathie du groupe et se révèle être un agent Technomancien infiltré dans les Traditions, communiquant ses infos aux Hommes en Noir). Dans la plupart des cas, le traître travaille pour son propre compte auquel cas il peut déployer une escouade de spadassins lorsqu'on le démasque ; ou alors il officie pour le chambellan régicide qui ne veut pas que la quête de preux chevaliers se voit accomplie... Le concept de la taupe infiltrée chez les joueurs est alors ici facilement exploitable, d'autant plus si les joueurs appartiennent tous à une organisation commune (la Camarilla, les Cops, les agents du M16, l'Alliance Rebelle, ...).

Le traître doit se jouer en permanence de la confiance des autres joueurs, et même en abuser vilement (le MJ et son collaborateur sont priés de retenir leurs fous rires). En jouant la carte de l'apitoiement, le traître gardera d'autant plus facilement et plus longuement son masque ; le contrat sera rempli dès lors que les autres joueurs seront persuadés d'avoir pris sous leur protection « ce pauvre hère de chien galeux », d'où la nécessité de choisir un joueur chevronné dont le roleplaying à double facette et les mimiques amènent la confiance/pitié/sympathie.

Variante possible : Le traître dit « involontaire » n'est pas à proprement parler un nouveau personnage mais le personnage habituel du collaborateur qui se retrouve soumis à une pression telle qu'il n'a d'autre choix que de trahir les siens (sa famille est prise en otage, on le fait chanter, une microbombe a été incorporée dans son corps, ...)

ou l'art et la manière de pimenter un groupe de joueurs

Cet article alertera le meneur de jeu plutôt habitué à gérer le relationnel parmi ses joueurs. Les débutants auront tout de même une vision de ce qu'ils pourront mettre en place à l'avenir afin de pimenter leurs parties.

Au commencement...

Une séance classique de jeu de rôle se déroule toujours sur le modèle du Maître de Jeu opposant ses PNJ aux personnages des joueurs. Ce qui amène les joueurs, comme vous le savez certainement, à former une équipe soudée avec tout de même d'inévitables petites tensions au sein du groupe, surtout si les archétypes de PJ proposés reposent sur des castes/familles/races/clans. Exemple : L'elfe répugne à servir aux côtés du nain dans JRTM, le Ventrue déteste les méthodes du Brujah dans Vampire, etc... Ceci amenant souvent à dispute, on assiste à des scènes de roleplaying tout à fait honorables sortant de la ligne directrice du scénario et peut-être du train-train du tous-ensembles-unis-contre-les-méchants. Tout cela demeure pourtant à la portée d'un meneur de jeu moyennement expérimenté, et pour cause, les PJ gardent toujours en vue le même but commun. Ici, nous vous proposons de changer ce dernier paramètre.

Soudain le changement...

Et si soudainement, c'est vous, Maître de Jeu, qui engendriez ces situations cocasses ? Le but : mettre du piment dans la sauce du groupe. Le concept est simple, il suffit de faire entrer un loup dans la bergerie.

Le loup : un joueur qui manipulera un personnage allant à l'encontre du but des autres joueurs, un personnage que vous aurez pris soin de créer de toutes pièces pour les besoins du scénario. En fait, il s'agira d'un PNJ diabolique, certainement pas le cerveau de l'opposition, mais une troisième force concurrente aux buts tout aussi invouables. Pour ce faire, nous nommerons ce concept « collaboration », le fait qu'un joueur soit de mèche avec le MJ.

Mais, on peut aussi distinguer deux alternatives pour ce collaborateur : le Traître, facilement interprétable, ou l'Usurpateur, plus complexe à mettre en place.

Soupons

Les soupçons sont aussi une distraction à introduire : des objets de l'équipement disparaissent, les hommes en noirs sont systématiquement sur les lieux avant le groupe, ...

Lorsque la paranoïa et les soupçons d'infiltration au sein des joueurs s'accumulent, faites effectuer des jets de dés sur des compétences liées au doute (perception, empathie, vigilance, manipulation, ...). Montez, si le cœur vous en dit (selon votre degré de pratique du JdR) les joueurs les uns contre les autres. En termes de jeu, il suffit de les prendre en aparté tous ou seulement certains et revenez à la table de jeu avec un sourire en coin (alors que votre entretien était des plus anodins) ; un seul mot vous viendra alors à l'esprit : zizanie ! Bref, jouez à la fois sur le doute des personnages, et la confiance mutuelle, peut-être un peu trop prématurée, des joueurs.

Ces soupçons peuvent aussi être noyés si le groupe des aventuriers est suivi par un voire plusieurs PNJ alliés (ou suivants) sur lesquels la paranoïa peut se rejeter plus aisément que sur un joueur censé être un « ami ».

Révélation

La révélation, c'est-à-dire l'instant où le masque du traître tombe, doit survenir lorsque la scène finale de votre scénario/campagne est en ébullition. Les doutes de certains/tous les joueurs se retrouvent fondés ; les sicaires apparaissent pour tenir en respect les PJ et autres PNJ s'opposant à la cause du traître, ou lorsqu'enfin le but ultime est atteint, l'entité démoniaque concurrente vaincue et l'objet de la quête récupéré, le traître révèle son identité dans un rire moqueur et s'enfuit avec le Graal, pensant avoir cloué les PJ dans une impasse... C'est ici que votre collaboration obtient sa récompense et que vous, en tant que MJ, gagnez vos gallons de Grand Manipulateur de PJ crédules.

Espérance de Vie

La durée de vie du traître est bien plus longue que celle de l'usurpateur (cf. ci-après). Le collaborateur peut user de son/votre personnage durant une campagne entière, ou le ressusciter uniquement lorsqu'il joue avec votre groupe de joueurs « manipulés », alors qu'habituellement, il reprendra son autre personnage préféré. Mais il faut savoir qu'une fois le masque tombé, le personnage du traître est alors inutilisable ou s'il le reste c'est sous la forme d'un PNJ.

Selon la performance d'acteur jouée par le collaborateur, le traître pourra ou non être livré en pâture à la colère des autres joueurs ou à leur pardon ! Après tout, comment pourrait-on ôter la vie à un être si pitoyable (qui a été orchestré excellemment comme tel). Vous êtes seul décideur d'une rédemption possible pour ce type de personnage.

L'Usurpateur

Mise en place

L'usurpateur tient bien du traître pour ce qui est du concept mais demeure plus difficile à mettre en place et surtout à être interprété par votre joueur collaborateur. Ici, le joueur prend la peau d'un PNJ encore plus démoniaque que le traître (pourquoi pas le big boss de votre aventure), mais la différence subsiste dans le fait que ce personnage n'aura pas besoin de s'attirer les bonnes grâces des autres joueurs : l'usurpateur, comme son nom l'indique, a dérobé les traits et l'identité du personnage habituel de votre collaborateur !

La mise en oeuvre d'un tel vol d'identité et d'apparence ne peut se faire qu'avec des moyens magiques et/ou surnaturels tels les dopplegangers de *Warhammer* ou *D&D*, ou les pouvoirs « changeformes » de certaines créatures du *Monde des Ténèbres*, par exemple. D'autre part, certains sorts ou artefacts puissants existent certainement dans vos recueils de magie med-fan pour y répondre. Dans un aspect contemporain ou S-F, nous pouvons même nous risquer à évoquer la chirurgie esthétique, un haut niveau de compétence de déguisement (*James Bond 007*) ou encore l'éventuel production d'un clone biologique ou robotique de la victime (*StarWars*, *Mage*). Les masques en latex de *Fantômas* ou *Mission*

Impossible peuvent ici être exploités. Dans tous ces cas, le nouveau personnage du collaborateur devra posséder tous les traits caractéristiques de l'apparence et de la description de l'ancien personnage connu de toute la table de jeu.

But & Jeu de Scène

Les buts restent bien sûr les mêmes que ceux du traître mais avec un role-playing plus difficile à intégrer.

Soupons

Deux problèmes d'interprétation subsistent dans le concept de l'usurpateur. Primo, la mémoire du personnage remplacé n'est pas acquise par le joueur (à moins d'un sort puissant d'emprise mentale) ; le joueur doit, en conséquence, se limiter à ne pouvoir les évoquer. Il faudra donc s'arranger pour éluder ou mieux esquiver les questions des autres joueurs basées sur les souvenirs. Secundo, l'usurpateur n'a aucune des compétences ou des habiletés/pouvoirs de sa victime (à moins qu'il ne s'agisse d'un clone génétique) ou tout du moins, elles ne peuvent être identiques à 100%. Il ne faut pas non plus oublier que l'usurpateur peut ne pas réagir comme attendu aux habitudes du personnage originel. L'époque, le lieu ou le pays, les us et coutumes de ce dernier peuvent être totalement étrangers de l'usurpateur.



Révélation

Lorsque le masque de l'usurpateur tombe, c'est pour révéler une créature repoussante ou un être machiavélique très puissant ou recherché des autorités, ... Les autres joueurs ainsi dupés n'auront de cesse de vouloir sa mort, mais avant ne pourraient-ils pas s'inquiéter de savoir « ...mais où est le vrai Bobby ?... Est-il toujours vivant ? ».

Espérance de Vie

Pour les raisons précédentes, l'usurpateur n'est jouable que pour une seule session (one-shot) car son espoir de garder le masque plus longtemps ou de survivre au courroux des PJ est infime.

Vous êtes Dieu-le-Père, et le sort des traîtres vous appartient !

N'oubliez surtout pas que votre collaborateur, qu'il soit traître ou usurpateur, n'est là que pour pimenter l'aventure. En aucune manière il ne faut mettre en péril la vie des PJ ou celle de votre campagne pour garder à tout prix votre collaboration et son masque voilé. Si le collaborateur est démasqué avant l'heure, et bien soit, mangeons le piment immédiatement ! Il suffit de jouer la scène de la révélation à cet instant. Si le traître meurt sous les coups des PJ, votre collaborateur peut se retrouver sur la touche pendant un moment (jusqu'à la fin du scénario). La règle primordiale veut que le traître et l'usurpateur ne

soient que des personnages « one-shot » (car voués à une mort certaine dans la majorité des cas) et ne doivent devenir les personnages habituels d'un joueur.

Pour ces raisons, les concepts introduits dans cet article ne doivent en aucun cas monter les joueurs manipulés contre vous ou votre collaborateur, arrangez-vous pour satisfaire tout le monde et garder un certain esprit de fair-play convenu. Et dans le pire des cas, rappelez-vous que le personnage du traître ou de l'usurpateur vous appartient plus qu'il n'appartient à votre collaborateur, son destin vous incombe donc, en cas de bourde n'hésitez pas à en reprendre les commandes toujours en considérant ce qui a été joué auparavant.

Le Goût du Piment

Le but de ces deux concepts est de changer d'orientation dans votre maîtrise du JdR, le temps d'une aventure ou d'une campagne. En conclusion, faites en sorte que le goût du piment soit le moins amer pour toute la tablée. Le MJ voit sa collaboration devenir fructueuse, permettant de transformer un scénario qui aurait pu être banal en une épopée épique de suspicion et de zizanie au sein des joueurs ; après tout le MJ peut s'amuser aussi pour une fois ! Le collaborateur aura lui aussi un plaisir jouissif à manipuler ou à un niveau moindre à duper ses partenaires. Pour les autres PJ, et suivant le caractère de chacun, il faudra éviter les vexés, les « quoi ? on a joué pendant 8 heures pour se faire avoir sur toute la ligne ! », etc... Mais la plupart du temps, vous aurez impressionné votre auditoire.

par Olivier Camus



Le célèbre jeu
d'AVENTURE
LOVECRAFTIENNE

HORREUR À ARKHAM™

Un jeu de plateau de Richard
Launius et Kevin Wilson

UBIK

A
L'Appel de
CTHULHU
JEU DE PLATEAU

De 1 à 6 joueurs
À partir de 12 ans

MES CROISADES D'UNNORD

7,8 & 9 avril 2007
dans les locaux de HEI, Lille

Depuis maintenant 10 ans, les Croisades d'Unnord réunissent à Lille les amateurs de jeux de simulation de tous bords. Bien qu'à peine (re)sortis de notre cocon, il nous était impossible de manquer ce rendez-vous à deux pas de chez nous... Les Croisades... par le petit bout de la lorgnette... (ce compte-rendu, forcément subjectif, est avant tout un moyen de présenter brièvement quelques-uns d'entre nous... attention, private jokes inside!)

SAMEDI

Baptême du Feu (et de l'Air, Terre, Eau, Lune)

Première sortie "officielle" de l'Assemblée depuis sa renaissance, ces Croisades-là étaient donc sous le signe du baptême. Nous arrivâmes donc en force et en nombre dans ce lieu de débauche, connu pour être fréquenté par de gentils étudiants le jour, et par de sombres adorateurs de Satan et autres psychopathes en puissance à l'époque des Cloches...

Une fois installés près du bar (ils savaient comment nous corrompre, les bougres!) par un des petits chaperons rouges (on me la fait pas à moi, je connais la vraie histoire!), nous nous hâtons de bâtir une barricade de tables entre nous et le monde extérieur. Mieux vaut prévenir que guérir...

Mais rien ne nous préparait à ce qui allait suivre...

J'aurais dû m'en douter. Nous ont-ils drogués? Ou alors peut-être n'étions nous pas suffisamment préparés...

Et oui, hormis quelques énergumènes, ce sont bien des gens normaux que nous avons croisés aux Croisades. Même qu'on les a invités à nos tables. C'est dire! A propos de Table, nos fiers Chevaliers de la Table Ronde n'ont pas chômé. Les pions ont chauffé tout le week-end, pas de 35h à Camelot! Et si ça se trouve, même cet abruti de Perceval a réussi quelque chose sur la cinquantaine de parties... Comme quoi, tout arrive!

Les autres jeux? Ils n'ont pas été en reste. Entre Seb qui remontait ses manches pour affronter le Mythe (Horreur à Arkham) et Christophe qui démontrait que devenir Primogène n'était pas de tout repos (Vampire: Prince of the City), pas le temps de souffler. Tant d'activité, c'était là "leur" tactique pour mieux endormir notre méfiance; le backstab se rapprochait à grands pas!

Pendant que notre Olivier jouait au mitrailleur en chef, Stéphane emmenait ses ouailles pour une initiation à Trinités, particulièrement attendue... Et là, c'est l'hécatombe; à peine l'intro passée, ces vils organisateurs vinrent enlever de force (bon, j'exagère...) un joueur qui avait le malheur de suffisamment connaître Arkéos pour remplacer au pied levé un meujeu peu scrupuleux... C'est là que j'aurais dû me méfier, je connaissais le programme, pourtant...

Oui, car c'est ensuite votre serveur qu'"ils" sont venus débaucher, avec deux malheureuses bières pour me corrompre... Incapable de résister à l'appel du Nephilim le soir au fond des bois (à moins que ce ne fut la bière...), j'abandonnai donc lâchement notre Président, la tête basse et prêt à me prendre une volée d'objets contondants divers. Pauvre Stéphane, heureusement qu'il lui restait le soutien de Maggy pour faire face à ces êtres dégénérés!

Bon, autant le dire, les 45 minutes qui ont suivi ont probablement été les plus courtes de ma vie de rôliste. Absorber un scénario, cinq personnages et créer les aides de jeu manquantes en si peu de temps (merci Diego pour la clé!). J'ai dû tomber dans la faille spatio-temporelle des MJs paniqués, à peine le temps de relever la tête qu'on m'appelait pour me mener à l'abattoir. Pas de bol, j'ai raté mon jet de discrétion...



Je vais éviter de faire un résumé de la partie (surtout que je compte bien la faire rejouer un de ces quatre!), je me contenterai de dire que tout s'est étonnamment bien passé (malgré la présence du trublion Pradines en mode Parano), une fois tout le monde prévenu du postulat de départ (pas de préparation, pas de bouquin de règles, à l'arrache, quoi!).



C'est donc tardivement que je suis sorti de ma bulle du 6è étage (la hauteur nous avait probablement permis de nous rapprocher de l'Eidos), étonné de l'heure, et totalement inconscient de ce qui avait bien pu se passer durant mon absence. Je me suis précipité aux nouvelles, pour apprendre que Stéphane aussi avait été réquisitionné, pour un Dr. Chestel avec la clique la plus déjantée de la journée (naheulbeukiens amateurs exceptés).

Pour une première, que d'action! Même si le dimanche s'annonçait plus calme, il nous fallait bien quelques heures de repos bien mérité avant d'affronter "Day 2: Day of the Onion"...



À peine le temps d'assister à la remise des prix, que le temps des photos souvenirs était venu. Allez, on remballage vite avant que la pleine lune n'arrive et ne révèle le vrai visage de tous ces rôlistes. M'enfin, rendez-vous dans un an, on trouvera un moyen de prouver que nous étions les seuls gens normaux et sains d'esprits. Ou pas.

par The Ju™

à nouveau, un grand merci aux organisateurs des Croisades pour leur accueil et leur disponibilité. Promis, on reviendra!

site des Croisades d'Unnord: <http://croisades.free.fr/>



DIMANCHE

Day 2: Day Of The Onion

Le repos du guerrier est éternel, à ce qu'il paraît. Il faut donc en déduire que le rôliste n'est pas un guerrier, puisque les yeux étaient unilatéralement mi-clos de retour dans la capitale des Flandres. Et pourtant, il a bien fallu se remettre dans le bain, puisque, une fois les premiers tournois terminés, la horde revint refluer vers nos tables accueillantes.

Jusque là, il avait bien fallu se mettre en jambes en faisant rentrer dans l'histoire un Jack enfin victorieux (London 1888) avant de renvoyer Yig jouer avec les Grands Anciens (Horreur à Arkham), à chaque fois en ramenant à nous une âme égarée en manque de jeu (ou plutôt entre deux tournois...).

Au bout du compte, seul notre vaillant Seb aura eu l'opportunité (et le courage) d'initier aux joies des ruelles londonniennes de joyeux drilles pour qui l'aspect collaboratif de la chose fut long à se révéler. Il aurait pu peler un oignon, il n'aurait pas autant pleuré, et sans notre soutien indéfectible (et houblonné), qui sait ce qui serait advenu de ces pauvres jeunes gens sans défense face à un Seb assoiffé...



PHOTO DE FAMILLE

les derniers courageux de L'Assemblée posent pour la postérité

GEN CON

PARIS

25-26-27 Mai 2007

Palais des Congrès Paris-Est

Pour la seconde année consécutive, Asmodée & Ubik/Millennium organisaient la version française du mythique salon du JdR à Paris. En expédition au Palais des Congrès de Paris-Est, l'équipe des Carnets de L'Assemblée a envahi les stands des éditeurs et des associations pour cueillir à chaud les événements à venir et les nouvelles sorties en matière de Jeux de Rôle, mais aussi de Jeux de Plateau, de cartes, ...



Premier constat en arrivant sur les lieux : si l'on en croit les allées et venues de stormtroopers qui patrouillaient dans les allées du salon, plus aucun rassemblement ludique ne se fait sans l'accord de l'Empire ! Les sympathiques suisses de 2d Sans Faces nous accueillent alors chaleureusement sur leur stand. On y découvre les nouveaux suppléments pour *Nightprowler* et *Tigres Volants*. On y remarquera aussi la VF de *Loup Solitaire RPG* proposée par Le Grimoire.

Mongoose Publishing, venu d'Albion pour présenter sa nouvelle mouture de *Hawkmoon RPG*, n'offre malheureusement toujours pas de traduction VF pour *Paranoia XP*.

Les gens du 7ème Cercle dominent un stand immense sur lequel s'étalent *Qin*, *Humanydyne*, et les nouveautés (*Esoterroristes*, *Kuro*).

Plus loin, c'est un forum du GROG, surbondé de tables JdR en ébullition, qui accueille le stand de John Doe RPG. Nous y retrouvons Yno, coupable de l'excellentissime *Patient 13* tout chaud sorti des presses aux côtés de *Plagues dK* (Benôit Attinost). Et cette année, l'équipe du GROG en a profité pour remettre son trophée du meilleur JdR 2007 : le Grog d'Or est décerné à *Warhammer JdR* (Bibliothèque Interdite).

Juste le temps pour Escrivio et Dedjet de faire une rapide partie pour tester *Mana*, le nouveau jeu en cuir de Jactalea et nous repartions au charbon.

Asmodée éditions abandonne les sorties Jeux de Rôle mais mise désormais gros sur le nouveau jeu de combat en escarmouche de figurines créé par Croc (*Bitume*, *INS/MV*, etc...) ; avec un design impressionnant, tout comme son marketing, et des règles téléchargeables gratuitement sur le site officiel. Présenté en avant-première pour le salon, ce nouveau mastodonte des tables n'a pas laissé indifférent bon nombre de joueurs de tous poils car *Hell Dorado* se rapproche grandement du JdR. On va donc ressortir les vieux pinceaux du tiroir de chez mémé !

Sur le stand des éditions Hazgaard (*Eollis*), nous découvrons le prototype finalisé (ne manque plus que le packaging) de Okko, sous-titré "l'ère d'Asagiri" (onis vs. samouraïs), le jeu de figurines extraites de la BD de Hub. Le projet de cette nouvelle maison d'édition est totalement alléchant et vise deux publics : les fans de BD et les joueurs de plateau. On pourra regretter l'absence d'autres noms de l'édition ludique française, mais la conclusion du marché de nos hobbies est indéniable : il y a de la matière en terme de créativité ! Reste à savoir si le public suivra encore cette année.



Les JCC ayant toujours la côte chez les jeunes, on peut espérer que ces derniers se diversifient à l'avenir afin de créer une seconde génération de joueurs. La preuve, nous avons fait une petite partie de "Poker d'enfer" avant de rejoindre nos contrées nordiques. En tout cas, un dernier constat est indéniable : en 2007, le rôliste historique n'a décidément plus le temps de se raser !



Olivier Camus, Escrivio & Dedjet
Remerciements : Rocambole

les sorties qui ont retenu notre attention...



Jeux de Rôle:

Conan "édition atlante" VF (Ubik)
Patient 13 (John Doe)
Plagues dK (John Doe)
Kuro (7ème Cercle)
Esoterroristes VF (7ème Cercle)
Loup Solitaire VF (Le Grimoire)
Suppléments *Tigres Volants* & *NightProwler* (2d Sans Faces)
Hawkmoon, the eternal champion VO (Mongoose)

Pirates du Nouveau Monde (Wizkids)
Mana (Jactalea)

Wargames & Figurines:

Hell Dorado, le livre des règles + 4 séries de figurines (Asmodée)
Okko, l'ère d'Asagiri (Hazgaard)

Accessoires :

Un D6 spécial « GenCon 2007 », uniquement édité pour le salon par Chessex

Jeux de Plateau:

Yakuza, extension pour *Cash'n'Guns* (Repos Productions)



www.lassemblee.org

rejoignez-nous !

ADHÉREZ A L'ASSEMBLÉE

Pour adhérer à l'association vous avez deux possibilités:

- remplir et renvoyer le formulaire d'adhésion ci-dessous
- remplir le formulaire en ligne sur notre site, www.lassemblee.org

Dans les deux cas, envoyez votre chèque de 15€ correspondant à la cotisation annuelle à l'ordre de l'Assemblée à l'adresse suivante :

L'Assemblée - 14 avenue du Bois - 62820 Libercourt
(notez votre pseudo au dos du chèque)

en devenant membre, vous pourrez jouir des avantages suivants:

- participation aux parties, tournois et autres manifestations
- accès à la ludothèque de l'association
- mise à disposition gratuite du fanzine dans sa version numérique (en format PDF)
- tarifs préférentiels pour la version papier du fanzine

la majorité des articles sont publiés sur le site, et peuvent être consultés gratuitement. Toutefois, les scénarios, dossiers et autre aides de jeu ne sont disponibles que dans les Carnets de l'Assemblée.



www.lassemblee.org

FORMULAIRE D'ADHÉSION

NOM : _____

PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

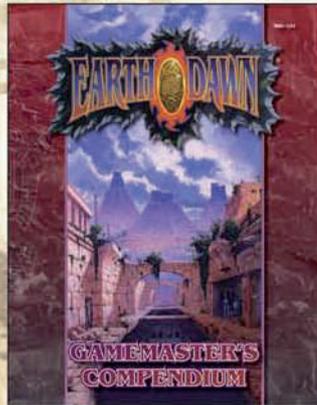
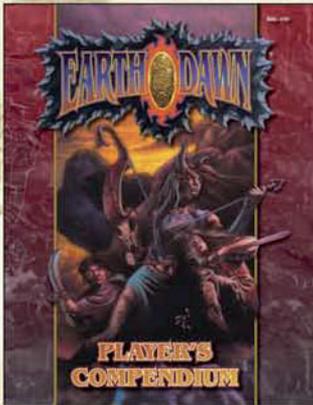
PSEUDO (le même que sur le forum) : _____

EMAIL : _____

J'adhère à l'association « l'Assemblée » pour un an, à compter de la réception de mon règlement. Je joins un chèque de 15€ à l'ordre de l'Assemblée.

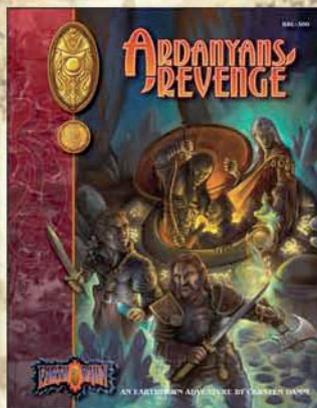
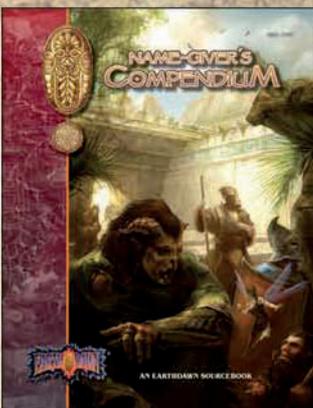
Formulaire à découper, photocopier ou imprimer, et à renvoyer accompagné du règlement à l'adresse suivante:
L'Assemblée - 14 Avenue du Bois - 62820 Libercourt.

EARTH DAWN



REVISED CORE RULEBOOKS

The **Player's** and **Gamemaster's Compendiums** contain everything you need for years of play: revised and streamlined game mechanics, updated setting and history information covering the province of Barsaive on the brink of war, hundreds of spells, talents, knacks skills, creatures, magical treasures, and much more!



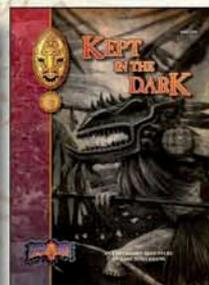
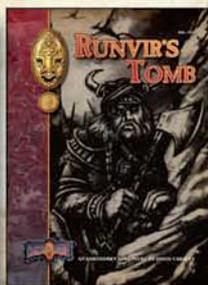
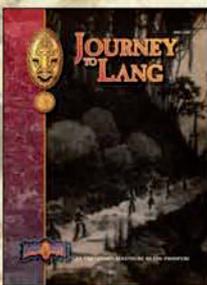
NEW SOURCEBOOKS AND ADVENTURES

Fantastic adventures await you and your friends in the world of **Earthdawn**.

The **Name-giver's Compendium** offers an in-depth look at the eight Name-giver races and provides extended information on fifteen new Disciplines.

Ardanyan's Revenge provides comprehensive information on starting an **Earthdawn** game for kaer-dweller characters, but integrates easily into any running campaign.

The ongoing **Shards** series is a collection of adventures and encounters, an excellent and inexpensive resource for **Earthdawn** gamemasters.



MINIATURES

Our own line of miniatures includes both old and new models. Add windlings, t'skrang, obsidimen, and a range of other figures to your collection.



Hardcover and softcover books are available from our online store at:

<http://lulu.com/redbrick>

FASA
CORPORATION

RedBrick
LIMITED
www.earthdawn.com