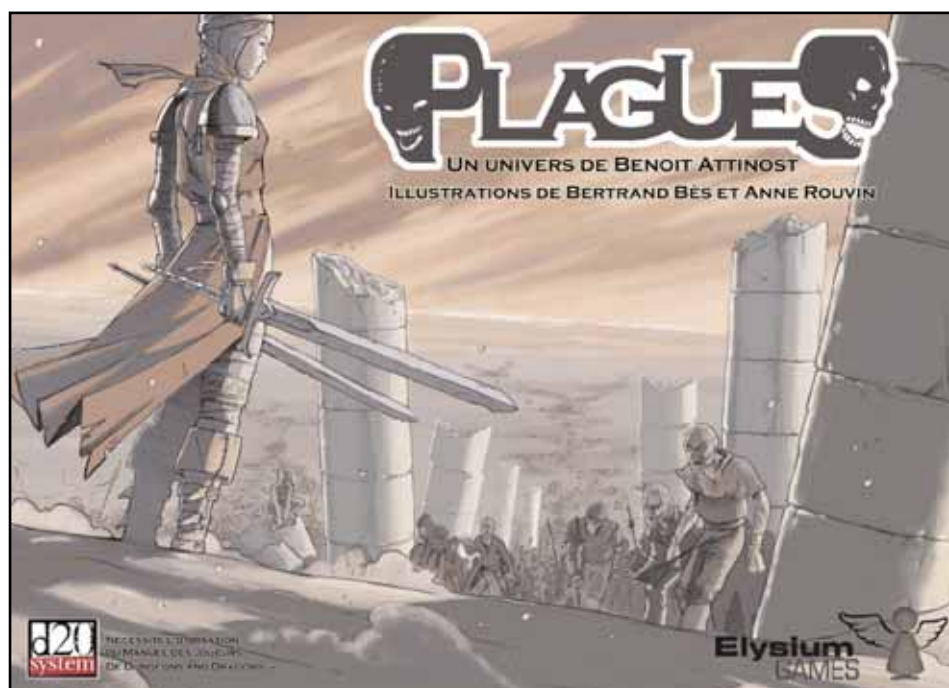


# Jeux amateurs et créateurs

*Une peau parcheminée, des os saillants, une chair flasque, des yeux vitreux, des bras ballants, une démarche hésitante et un cri rauque qui monte vers la pleine lune : « Mangeeeeer cerveauuuu... ». Hé oui, ce bimestre, place aux créatures affamées chères à Roméro : les morts-vivants sont nos amis, il faut les aimer aussi...*

## ► **Plagues (PDF)**

### *Des morts-vivants sauce d20 System*



#### **Ordann, terres des morts**

Nous sommes sur Ordann, un monde touché par une terrible malédiction. Un beau jour, les prêtres se sont rendus compte que leurs dieux étaient devenus subitement inaccessibles et ont perdu ainsi tous leurs pouvoirs. Les magiciens, à leur tour, découvrirent que les pouvoirs impliquant l'utilisation des autres Plans ne fonctionnaient plus... Il fallait se rendre à l'évidence : Ordann était isolé du reste des Plans. C'est alors que se déclencha la première pandémie : ne pouvant plus s'échapper du Plan d'Ordann, les âmes des morts restèrent dans leur corps d'origine, suscitant l'apparition de hordes massives de morts-vivants, avides de chair fraîche.

Un malheur n'arrive jamais seul : moins d'un an plus tard arrive la seconde pandémie. Cette fois, c'était le monde lui-même qui semblait déperir : le soleil brillait moins fort, les couleurs disparaissaient, des cendres toxiques recouvrirent le paysage, d'horribles maladies insidieuses déformèrent les corps, anéantisant mêmes certaines races... Dans le même temps, alors que les races vivantes étaient ga-

gnées par l'infection, les morts-vivants s'organisaient, leurs hordes se hiérarchisant, plaçant les individus les plus puissants – lichés et vampires notamment – à leur tête. Enfin, comme si cela ne suffisait pas, la troisième pandémie frappa à son tour, anéantisant les saisons, corrompant les végétaux et les métaux, qui se mirent à rouiller. Bienvenue sur Ordann, étranger.

#### **Adaptations**

La plupart des races classiques de *Donjons et Dragons* existent sur Ordann. Pourtant, elles ont subi elles aussi l'effet des pandémies. Si les humains n'ont été que peu touchés, les autres ne s'en sortent pas aussi bien. Les gnomes et les halfelins sont devenus extrêmement rares, et souffrent de la « mélancolie terne », qui leur ôte toute volonté de faire la fête et pousse bon nombre d'entre eux au suicide. Les elfes, vieillissants, sont la cible de terribles tumeurs cancéreuses, qui les rongent de l'intérieur, tandis que leurs yeux perdent leur couleur. Les nains souffrent d'une calcification de leur corps,

qui se transforme petit à petit en pierre : leurs mouvements se font plus lents, leur peau s'effrite... Tout cela a un effet (négatif en général, mais pas toujours) sur les caractéristiques du personnage.

Les classes de personnages elles-mêmes ont été adaptées, afin de refléter les conditions de vie particulières du monde d'Ordann. Bardes, druides et prêtres n'existent presque plus. Enchanteurs et magiciens sont eux toujours présents, bien que certains de leurs sorts ne fonctionnent plus. Les paladins, déchus de leur statut, sont désormais des classes de PNJ. Seuls les guerriers, les rôdeurs et les roublards s'en sortent plutôt bien ! Une nouvelle classe fait son apparition : le Sage. Ces personnages sont les nouveaux prêtres d'Ordann, dotés de mystérieux pouvoirs. Ils attribuent ces derniers à leur foi, mais il s'agit en réalité... de pouvoirs sioniques.

#### **Les mystères de la non-mort**

Vous l'avez compris, vivre sur Ordann n'est pas de tout repos. L'ambiance du jeu est une lutte perpétuelle pour la survie, dans un monde post-apocalyptique infesté de morts-vivants. L'idée de base est très proche d'un autre jeu exploitant à peu près la même veine, *Midnight d20*. Toutefois, *Plagues* propose aussi son lot de mystères spécifiques : qu'est-il vraiment arrivé au monde d'Ordann (les apparences sont trompeuses, mais n'en disent pas plus...) ? Pourquoi les morts-vivants construisent-ils d'immenses nécropoles ? Pourquoi, alors que les métaux rouillent, les pierres précieuses et les gemmes brillent-elles d'un éclat surnaturel ?

En 75 pages, *Plagues* réussit à trouver un format intéressant, présentant un univers complet, avec ses enjeux, ses secrets et une toile de fond suffisamment précise pour permettre au MJ de se lancer directement dans l'aventure, tout en ayant encore une marge de manœuvre assez grande pour ses propres créations (le fichier du jeu comporte également deux scénarios). La description géographique des royaumes ayant survécu aux pandémies est assez développée pour envisager un jeu en campagne. L'exploration des territoires extérieurs vides et dévastés pourrait laisser croire

qu'une certaine monotonie est à redouter. Cet environnement extrêmement hostile a toutefois forcé les vivants à se rassembler dans des bastions fortifiés, les havres, dont l'organisation socio-politique et les luttes internes sont décrites en détail, permettant ainsi d'envisager des aventures urbaines variées.

Malgré un format inhabituel par rapport aux JdR « papier » classiques, dû à son support électronique, *Plagues* tient tout à fait la distance. Il s'agissait d'un « coup d'essai »,

d'après le studio Elysium, mais le résultat est tout à fait concluant. L'atmosphère très particulière, très sombre et désespérée, ne plaira peut-être pas à tout le monde sur une campagne de longue durée, mais se révèle de toute façon extrêmement efficace en tant que source d'inspiration. Loin du thème du méchant nécromant qui veut conquérir le monde, nous avons là l'une des variations les plus intéressantes sur le thème des morts-vivants (peut-être même mieux développée que

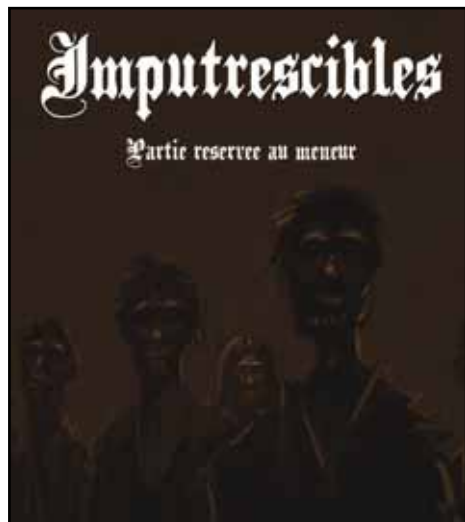
dans *Midnight*, qui joue de toute façon sur un tableau légèrement différent). Signalons enfin que l'intégration des différents concepts à la base de *Plagues* dans un univers existant ne pose pas de problème particulier : une raison de plus pour découvrir le jeu, comme le prouve le scénario officiel que vous trouverez page 109.

Raphaël Bombayl

Éditeur : Elysium studio / PDF de 75 pages / 8 euros, disponible sur [www.indie-rpg.org](http://www.indie-rpg.org)

## ► Imputrescibles (PDF)

### Zombies et prohibition



#### Uchronie américaine

Tout a commencé pendant la Grande Guerre. En février 1917, les tranchées des champs de bataille se transforment en un incroyable chaos, alors que certains soldats morts se relèvent... et se jettent sur les vivants pour les dévorer. L'Europe sombre, et les États-Unis mettent le continent en quarantaine. Pendant ce temps, sur le territoire américain, des morts-vivants apparaissent à leur tour un peu partout. Pour restaurer l'ordre, les autorités imposent au pays une politique très autoritaire, en plus de la Prohibition.

Certains religieux créent à leur tour l'Ordre du Renouveau, un mouvement fondamentaliste aux positions radicales contre les morts-vivants, « créatures du Malin ». Très bien organisé, l'ordre entretient même des centres d'entraînement au combat, pour la lutte contre les zombies ! L'attitude des autorités envers l'Ordre du Renouveau est paradoxale, tolérant ses activités en raison de leur efficacité. Les Chevaliers de l'Ordre ne sont pas les seuls à pourchasser les morts-vivants : des unités spéciales de « Zombies Hunters » ont aussi été créées au sein même du FBI.

#### Chicago, 1920

Trois ans après le début de l'apparition des morts-vivants, le pays a bien changé. Le jeu se focalise surtout sur Chicago, décrite en détail. On y retrouve les éléments classiques de la période : prohibition, crime organisé, guerre des gangs et trafics divers... et des zombies bien sûr. Le quartier de Little Italy a ainsi été mis en quarantaine, infesté par ces créatures. Le livre du meneur présente quelques unes des personnalités les plus importantes du Chicago made in *Imputrescibles*, en s'attachant surtout au milieu du crime, ainsi que les organisations les plus importantes. De quoi alimenter pas mal de scénarios dans les milieux interlopes ! Le livre de base comporte d'ailleurs un scénario de ce type.

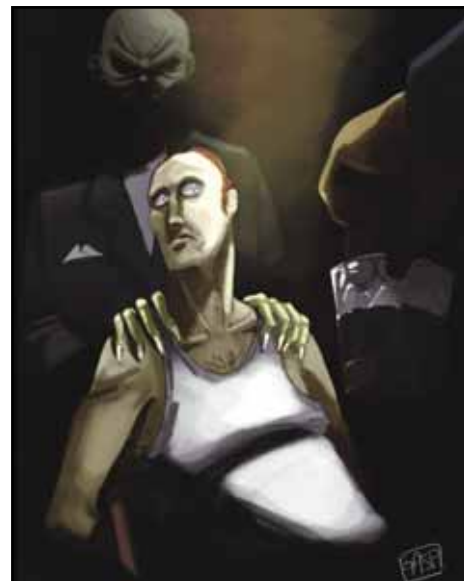
Le premier supplément (fourni avec le livre du meneur), *Voir Chicago et mourir*, apporte des précisions supplémentaires sur la ville : organisations, lieux notables, personnalités diverses. Là aussi, voilà de quoi alimenter de nombreux scénarios, ou d'ajouter de la consistance à Chicago.

#### Arpenter les rues sombres

*Imputrescibles* fait partie de ces petits jeux PDF exploitant un thème très précis, restreint sans doute, mais parfaitement exploité. Si l'envie de lasser du zombie dans les années 20 vous démange, au lieu de votre traditionnelle partie de Cthulhu, vous trouverez sûrement de quoi vous occuper avec *Imputrescibles*. Son système de jeu simple (mais amplement suffisant) permet de lancer des parties rapidement, idéal pour un scénario en one-shot. Il ne faut pas croire cependant qu'il ne s'agit que d'un « petit jeu » : les options envisagées sont nombreuses, entre les histoires de zombies classiques, type *Resident Evil*, les enquêtes policières, les rivalités entre gangsters, voire les scénarios plus politiques, basés sur les secrets que cachent les autorités sur ces affaires de morts-vivants...

Raphaël Bombayl

Éditeur : Zombie Inc. / PDF / Livre du meneur : 4 euros, livre du joueur : 3 euros./disponible sur [www.indie-rpg.org](http://www.indie-rpg.org)





## ◀ Cyberpunk 2020

### *Le métal est meilleur que la viande*

*Fin des années 80. Bousculant les classiques, plusieurs jeux ouvrent d'un seul coup les portes d'un nouveau type d'univers : nous étions entrés dans l'ère du cyberpunk. Retour sur l'un des jeux les plus emblématiques du genre : Cyberpunk 2020.*



Le jeu de rôle n'a évidemment pas inventé le genre « cyberpunk », qui apparaît dans la littérature de science-fiction des années 80. Les chefs de file s'appelaient alors William Gibson (*Neuromancien*), Bruce Sterling (*La schismatrice*), Walter Jon Williams (*Câblé*)... Pour qualifier ces romans visionnaires, le terme « cyberpunk » apparaît, issu de la contraction des termes « cybernétique » (la science qui étudie les mécanismes de contrôle des systèmes, appliqué là surtout aux nouvelles technologies) et « punk » (le mouvement rebelle du même nom). Côté jeu de rôle, un autre nom est devenu célèbre : Mike Pondsmith, créateur de *Cyberpunk 2020*, édité en 1990 chez R. Talsorian Games (et traduit en français la même année par Oriflam).

#### UN FUTUR POURRI JUSQU'À L'OS

Science-fiction d'anticipation, le cyberpunk nous aspire dans un futur sombre, décadent et finalement pas si éloigné de notre présent, en mettant l'accent sur quatre éléments essentiels : nouvelle technologie, nouvelle économie, nouvelle société et nouvelle violence...

Deux mots résument le concept de « nouvelle technologie » : cybernétique et Matrice. La barrière entre le vivant et l'artificiel a été

abolie grâce aux interfaces permettant de relier le système nerveux d'un être humain à un système électronique. Tout devient possible, de la simple prothèse de remplacement au pilotage direct d'une machine ou d'un véhicule, qui devient une véritable extension du corps. Bien entendu, au passage, le remplacement des organes permet d'en améliorer les capacités : augmentation des réflexes, muscles synthétiques, sens améliorés, sans parler des implants à la limite de la légalité (lames de rasoirs rétractiles cachées sous les ongles, interfaces d'arme, etc.).

Anticipation logique d'un réseau informatique mondial et unifié, voici venir la Matrice (ou « cyberspace<sup>2</sup> »), un espace virtuel parcouru par des milliards de téraoctets d'information. Mieux que l'Internet, la Matrice est aussi un monde à part, un véritable univers parallèle virtuel. Ici encore, grâce à la technologie appropriée, il est possible de projeter véritablement son esprit dans le réseau, afin d'en explorer les méandres pendant que le corps, maintenant dans un état proche du coma artificiel, repose quelque part, connecté à un modem via un câble d'interface et une prise neurale... La Matrice est aussi le royaume des pirates informatiques, qui s'introduisent dans les bases de données les plus secrètes, protégées par de terribles programmes de défense, les « ICE » (« Intrusion Countermeasure Electronics »), des contre-mesures informatiques pouvant endommager le matériel de l'intrus (ou même lui griller le cerveau, disent certaines légendes urbaines).

Critique du capitaliste exacerbé, le cyberpunk n'oublie pas d'égratigner les sociétés multinationales, et pousse leur logique jusqu'au bout : la constitution de gigantesques « mégacorporations », des entités économiques dont les intérêts supplantent même ceux des États. En toute impunité, les corporations dirigent désormais l'économie mondiale, se livrant une concurrence acharnée, qui se traduit souvent par des opérations secrètes de sabotage, d'espionnage ou de guerres privées. Les OPA hostiles deviennent un simple moyen parmi d'autres, à côté du meurtre, du chantage et des campagnes d'intimidation.

Parallèlement à cela, c'est la société toute entière qui se délite, ravagée par la pauvreté galopante qui accroît les différences sociales, par la surconsommation de masse et la télé-réalité. Toute une frange de la population, composée des individus les plus démunis, s'entasse dans des quartiers qui deviennent de véritables ghettos, gangrenés par la misère, les trafics en tout

genre et la violence des gangs. Tout cela se passe à l'ombre des buildings gigantesques et des lumières crues des panneaux publicitaires de la ville. Le cadre urbain des mégapoles surpeuplées est devenu une jungle où règne la loi du plus fort. Tout s'y vend et tout s'y échange ; le port d'arme devient une norme. Et c'est dans cet enfer de béton et de néons que les PJ vont devoir survivre...

#### DU CYBERPUNK À CYBERPUNK

*Cyberpunk 2020* exploite évidemment les idées développées dans les romans cyberpunk, tout en posant les bases de son propre univers, déformant et amplifiant les thèmes classiques. Le cyberpunk, en tant que genre littéraire, jouait sur l'exagération des tares du présent. *Cyberpunk 2020*, lui, joue sur l'exagération du genre lui-même, et nous présente ainsi un univers haut en couleur. Les corporations sont toutes aussi pourries les unes que les autres, les gangs des rues sont composés de fous furieux cybernétisés à mort et shootés aux drogues de combat les plus dures, les flics sont forcément désabusés et sous-payés, un scandale révélé au public par un reportage en direct ou le concert d'une star du rock peuvent déclencher une révolution...

Évidemment, on tombe aussi souvent dans la caricature et la surenchère. « Le métal est meilleur que la viande », nous dit-on page après page. Dans *Cyberpunk 2020*, la cybernétique n'est plus seulement un moyen de repousser les limites du corps humain, ce n'est même plus un luxe, puisqu'elle est devenue accessible à tout un chacun. Bras et yeux chromés deviennent même des accessoires de mode. Tout est question de « style » : l'apparence et la réputation comptent plus que tout. Quelle que soit votre domaine, il faut être un gagnant, « in », branché (au propre comme au figuré), à la pointe de la technologie... et savoir vivre sur le fil du rasoir, quitte à se brûler les ailes. Les PJ sont souvent issus de la crasse de la rue, mais doivent s'efforcer d'en sortir, en choisissant éventuellement leur camp au passage (la police ? Les corpos ? Les gangs ?). La cybernétique, c'est cool, man, mais plus les greffes sont nombreuses, plus le risque de folie augmente (la fameuse « cyberpsychose », qui transforme les hommes en robots sans émotions). Porter un flingue de gros calibre, c'est tout aussi cool (surtout si on peut le relier à son





système nerveux), mais en face les flics et les gangs seront toujours mieux armés. Faire des boulots dangereux, payés une fortune au black, c'est encore plus cool, mais que se passe-t-il si l'employeur est une corporation qui décide finalement de doubler ses propres pions ? L'univers de *Cyberpunk 2020* joue sur ces contrastes, et c'est là l'un de ses plus grands intérêts.

C'est aussi une de ses plus grandes limites. Il fut un temps où *Cyberpunk 2020* était présent dans tous les groupes de jeu, en club, en convention ou à la maison, et pourtant l'engouement est retombé presque aussi vite qu'il était apparu. Les thèmes développés dans les univers cyberpunk étaient en effet fascinants, il y a dix ou quinze ans. En est-il toujours de même aujourd'hui, à l'heure d'Internet, de la Star Ac<sup>2</sup>, du téléphone portable et des émeutes de quartier ? *Cyberpunk*, justement, pousse les concepts de ses sources à leur paroxysme. Au départ, c'était fun, violent, survolté et grandiose ! Toutefois, le jeu n'allait pas bien plus loin. Une fois votre personnage armé du meilleur fusil d'assaut et transformé en un véritable cyborg (oui, ce n'était pas un jeu ouvertement subtil...), ou bien tout simplement mort dans la rue, à cause du *boostergang* du coin ou des tueurs privés de la corporation Arasaka<sup>3</sup>, que faire de plus ? Comme la plupart de ses confrères, *Cyberpunk 2020* a apporté un souffle nouveau, une ambiance futuriste urbaine et high-tech qui changeait des univers traditionnels, mais qui s'est progressivement retrouvé enfermé dans un style de jeu trop restrictif et des scénarios trop répétitifs, à la longue.

Déjà, à l'époque, le genre cyberpunk cherchait de lui-même à se renouveler, et c'est ainsi que la gamme s'est enrichie de produc-

tions exploitant des ambiances parallèles, introduisant du fantastique et d'autres créatures à la mode : vampires, loups-garous... Un seul de ces suppléments a été traduit en français, *Les enfants de la nuit*, pas inintéressant, mais pas forcément convaincant non plus. N'est pas *Shadowrun* qui veut.

### UN APERÇU DU SYSTÈME DE JEU

Les personnages sont définis par 9 caractéristiques, notées sur 10 (Intelligence, Réflexes, Technique, Sang-froid, Beauté, Chance, Mouvement, Constitution et Empathie) ainsi que par des compétences, elles aussi notées sur 10. Un test est résolu selon le principe classique : Caractéristique + Compétence + 1D10, par rapport à un seuil de difficulté.

Chaque personnage appartient à une classe : solo (garde du corps, assassin), netrunner (pirate informatique), fixer (receleur, trafiquant), nomade (guerriers de la route), Rockerboy (rocker !), techie (technicien, mécanicien), média (journaliste), cop (policier), corporate (salarié d'une corporation). Toutes ces classes possèdent des compétences spécifiques, ainsi qu'une capacité spéciale qui offre un petit bonus (ainsi, le « Sens du combat » du solo lui permet d'agir en premier lors des combats).

Le score d'EMPathie d'un personnage défini aussi son niveau « d'Humanité », qui descend peu à peu à cause des greffes de matériel cybernétique. Plus l'Humanité est basse, et plus le personnage devient insensible aux émotions humaines : c'est le début de la « cyberpsychose »...

### BOÎTE À CYBER-OUTILS

Faut-il toutefois jeter *Cyberpunk* avec l'eau du bain ? Avec le recul, il est facile de pointer du doigt ses incohérences et ses exagérations, tout comme les bugs de son système de jeu ou sa réputation de jeu bourrin. Il est vrai que la gamme faisait la part belle aux catalogues d'armes et d'implants cybernétiques de combat, à côté de franches réussites (par exemple le supplément *Night City*, qui décrit la ville du même nom, ou *Wildside*, axé sur l'économie parallèle urbaine...). Il est vrai aussi que les scènes d'action musclées, menées tambour battant par des PJ cybernétisés à mort et armés jusqu'aux dents, sont devenus des clichés qui ont contribué à la mauvaise image du jeu. Autre point qui a fait grincer beaucoup de dents : le système de jeu. On lui reprochait d'abord son système de « classes de personnages », où les combattants – les fameux « solos » – étaient largement avantagés. Les critiques ont également eu la dent dure contre certains de ses déséquilibres, générés notamment par les règles concernant la cybernétique, véritables usi-

nes à gros-bills optimisateurs : on met tout en EMPathie, et en avant pour la cybernétisation à outrance. Beaucoup ont également critiqué les règles sur la Matrice, qui paraissaient trop simplistes, ou encore les règles sur les armures, capables de transformer un PJ bien équipé en char d'assaut...

Difficile cependant de croire qu'il n'y avait que du mauvais dans le jeu. Impossible de nier ses bugs et son côté « too much », c'est vrai, mais *Cyberpunk 2020* ne fait pas forcément partie de ces jeux que l'on lit et que l'on repose aussitôt sur l'étagère du bas, section « jeux nuls ». Bien entendu, le meneur de jeu ne doit pas avoir peur du bricolage, et de veiller à limiter les abus, mais il y a toujours des choses à récupérer. Le système de jeu ? Buggé, oui, mais il tourne, tout en restant élégant, fluide et synthétique. Aujourd'hui encore, ces règles n'ont pas pris beaucoup de rides, et n'ont pas à rougir face à d'autres systèmes de jeu, plus récents. Quelques corrections mineures suffisent à corriger les défauts les plus évidents. Reposant sur des concepts et des échelles de valeurs simples, il est aussi facile à adapter à une ambiance légèrement différente de celle de l'univers de base. L'ambiance, justement : reconnaissons que *Cyberpunk 2020*, c'était parfois n'importe quoi. C'était aussi une formidable boîte à outils, dans laquelle on pouvait piocher à loisir pour se fabriquer son petit univers à soi, taillé sur mesure. C'est aussi sans doute ce qui a pu expliquer le succès du jeu : en plus de proposer des thèmes forts et accrocheurs, *Cyberpunk 2020* pouvait s'appuyer sur un système simple et souple, ainsi que sur l'approche plutôt généraliste de son univers.

Ce n'est pas un hasard non plus si les tous premiers jeux du genre ont tant emprunté à *Cyberpunk 2020* (ou à son prédécesseur *Cyberpunk 2013*, ce qui revient au même). Malgré le fait que *Cyberpunk 2020* soit aujourd'hui beaucoup moins pratiqué, le genre est-il mort pour autant ? Certes, beaucoup de jeux ont disparu (*Cyberspace*, GURPS *Cyberpunk*, ou l'excellent *Cyber-Age*, supplément pour *SimulacreS*), tandis que d'autres ont réussi à durer (c'est le cas de *Shadowrun*, qui a réussi malgré son orientation *fantasy*, grâce au talent de ses concepteurs). Il ne faut pas oublier les sorties récentes, par exemple *Ex Machina* (Guardians of Order) ou *AmnesYa 2k51* (Ubik), sans oublier bien sûr *Shadowrun 4* et *Cyberpunk 3* !

Raphaël « Hardwired » Bombayl

<sup>1</sup> Cet article parle essentiellement de *Cyberpunk 2020*, successeur de *Cyberpunk 2013*, une première édition bien moins connue dans nos contrées car non traduite en français.

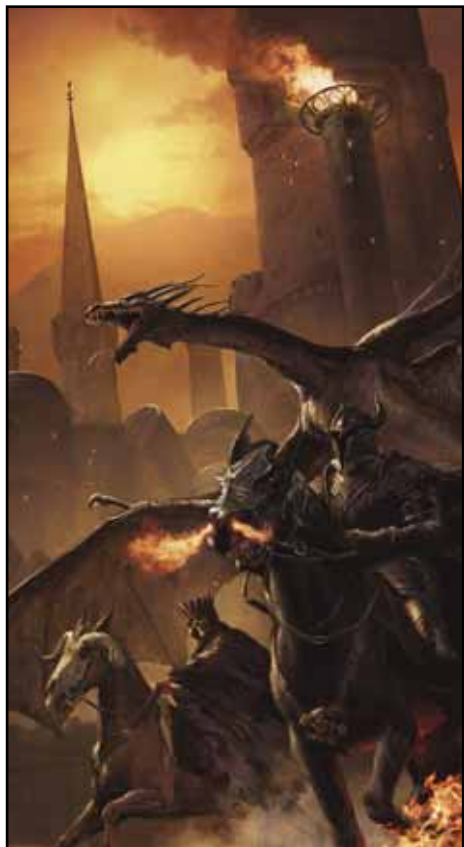
<sup>2</sup> Un mot inventé par William Gibson, dans *Neuromancien*.

<sup>3</sup> Dans l'univers de *Cyberpunk 2020*, Arasaka est une corporation spécialisée... dans le mercenariat ! Tout vrai joueur de *Cyberpunk* a un jour perdu un personnage sous les balles des « hommes en noir » gros-bills d'Arasaka...

## II Midnight

### Et si Sauron avait gagné ?

La victoire de l'Ombre est totale. À l'aube du Troisième âge de ce monde, la défaite des peuples libres est inéluctable. Les elfes et les nains résistent encore à l'extermination, reclus dans leurs domaines, et les élus de l'Ombre imposent leur régime de terreur d'une main de fer. Quelques âmes fortes se redressent pour sauver ce qui peut encore l'être... Que ferez vous ?



*Midnight* fait partie de ces nombreux univers d20, officiels ou non, qui viennent ajouter la description d'un contexte, d'un monde animé d'une histoire en marche, au fourre-tout de *Donjons et Dragons*. Ici, la proposition des auteurs est simple, mais suffit à faire exploser l'imaginaire. Que serait devenue la Terre du Milieu si Sauron avait gagné ? Alors bien sûr, il ne s'agit pas de faire de la « Tolkien-fiction » et de respecter eu pied de la lettre les romans du professeur anglais. Les auteurs ont pris de nombreuses libertés, avec les noms (Sauron devient Izrador), la géographie des lieux, bien plus encore. *Midnight* s'inscrit en fait dans le « médiéval-fantastique rôliste » classique. L'imaginaire du *Seigneur des Anneaux* remodelé à la sauce *D&D* : les nains n'aiment toujours pas les elfes qui le leur rendent bien, jusqu'au moment où les orques débarquent (ça tombe bien !), les magiciens lancent des boules de feu, les trolls

régénèrent... Dans *Midnight*, l'originalité ne vient pas d'un exotisme certain, comme dans les univers les plus connus (*Ravenloft*, *Planescape*, *Les Terres balafrees*, *Dark Sun*...) mais dans l'évolution plausible d'un univers archiconnu. L'esprit du Mal a finalement mené les siens à la victoire. Et là, ça change tout !

#### BIENVENUE AU ROYAUME DE L'OMBRE

Un siècle après la victoire d'Izrador lors de la grande bataille du Troisième âge, l'espoir a disparu. Les elfes et les nains sont pourchassés, tués à vue, les halfelins réduits en esclavage, dans le meilleur des cas. La peur, la misère ambiante et les difficultés à survivre au quotidien ont annihilé tout sentiment de révolte chez les humains. Les armées du dieu sombre se préparent pour l'assaut final sur les derniers foyers de résistance des fées. Pendant ce temps, les patrouilles armées des légats (les prêtres d'Izrador) traquent les rares résistants et punissent de mort l'usage de la magie, des armes, de la lecture et de l'écriture. Charmant, non ?

Le monde sombre de *Midnight* offre une alternative intéressante aux « donjoneurs » en mal de dépaysement. Sans avoir à se projeter dans un imaginaire complètement différent ni dans un système de règle nouveau, ici le contexte nécessite à lui seul une façon de jouer nouvelle. Les forces en présence rendent compte d'un déséquilibre effrayant en faveur de « l'axe du mal ». L'embuscade et la fuite redeviennent un art au goût du jour, tant les confrontations directes finissent inmanquablement de façon funeste. De même, l'or et les richesses n'existent plus. Les rares échanges commerciaux se font par le troc. Comme si la précarité matérielle ne suffisait pas, le monde de *Midnight* a également été abandonné des dieux. Les prêtres n'ont plus aucune raison d'être, sauf bien entendu, les légats qui servent l'Ombre. Il se dit aussi que les esprits ne peuvent plus quitter cette terre maudite et que les morts se relèvent, affamés, les yeux vides... Aucun répit, ni même aucune gloire n'attendent les aventuriers, face à l'apathie générale. Pire, les résistants sont perçus comme des vaniteux dont les vaines actions mettent en danger des innocents. Bref, on se bat

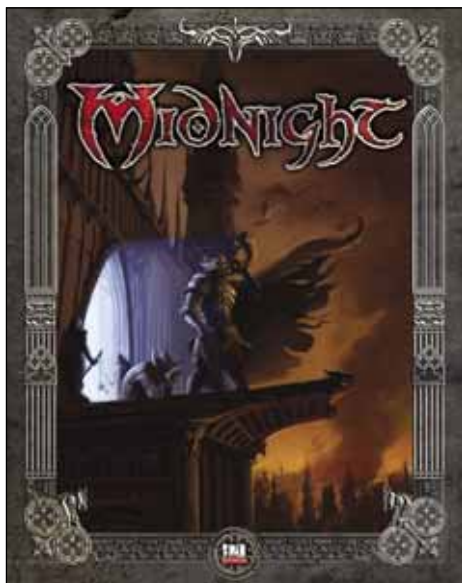
pour l'honneur, pour une vie sauvée, pour un mirage d'espoir, pour une mort légendaire.

#### LA GAMME

Les possibilités de développement de l'univers sont infinis, tant le postulat de la victoire de l'Ombre a des conséquences dramatique sur chaque aspect de la vie en Eredane. Les auteurs du jeu ont opté pour un suivi régulier de suppléments courts et thématiques. La VF, après de nombreuses coquilles sur le livre de base, propose maintenant une qualité qui s'améliore de plus en plus. Coté forme, la gamme décline une charte graphique à l'identique, avec des couvertures magnifiques (à l'exception du vilain épouvantail cthulhesque de *Créatures de l'Ombre*) et des illustrations intérieures la plupart du temps tout à fait dans l'ambiance. Sur le fond, il y a la volonté de mêler background et règles spécifiques. De façon générale, les deux éléments sont tenus avec une cohérence remarquable. Pas de liste chaotique de dons, de classes de prestige injustifiées ou de sorts sans queue ni tête. Pas non plus d'éléments de contexte déconnectés des possibilités ludiques qu'on peut en tirer. Et surtout, quelques belles trouvailles.

Commençons par la création de personnage. Il est toujours possible de jouer les « classiques », barbare, guerrier, roublard, en revanche les autres classes de *D&D* ont disparues. On découvre au pied levé le maraudeur, déclinai-son clandestine du rôdeur, l'arcaniste versé dans l'art interdit de la magie (voir plus loin), le protecteur, qui a appris à se battre sans armes, et bien sûr le légat. La grande nouveauté, une franche réussite, ce sont les voies héroïques. Chaque PJ suit une sorte de destinée spécifique venant de sa lignée, des astres, ou de ses affinités avec la nature. Indépendamment de la classe choisie, la voie héroïque donne à chaque niveau supplémentaire une capacité, un don ou un bonus spécial en rapport avec la voie choisie : le chanceux, le charismatique, l'enfant du métal, le sang de géant, le vif, le sauvage... Au-delà des capacités, petit plus très agréable pour des PJ qui en ont bien besoin, les voies héroïques donnent des pistes supplémentaires, après la classe, la race et l'alignement, pour l'interprétation et la psychologie du personnage.





## LA VOIE DES HÉROS

À ce sujet, le supplément *Adversaires de l'Ombre* est indispensable. Il propose en effet 14 nouvelles voies héroïques (j'ai un petit faible pour le Sans-douleur et l'Orateur) mais surtout, il dévoile des classes de prestiges évoquées tout au long des descriptions du monde et des peuples. Les insaisissables veilleurs elfes, les fameux cavaliers wogren halfélins... En plus des dons, de l'équipement et des armes supplémentaires, l'accès à l'une de ces classes peut devenir à elle seule une aventure. Le MD trouvera également une description par race des stratégies de résistance et surtout les plans secrets de chaque groupe. Ces rubriques ouvrent des fenêtres formidables d'inspiration (quelle étrange croyance anime donc la secte des jeunes barbares du nord ?). Enfin, la magie se faisant rare, le retour aux pratiques ancestrales, plus discrètes, de l'herboristerie devient vitale pour les aventuriers. Plus qu'un simple catalogue de bonus, le dernier chapitre décrit avec précision les plantes et les modes de préparations de cet art oublié. Un régal (un baume de sève de Thurgur ?), adaptable dans n'importe quel univers.

Le deuxième supplément, *la Couronne de l'Ombre* est une campagne efficace. Sans doute pas la plus originale, cette succession linéaire d'étapes d'un voyage initiatique présente toutefois quelques points forts. *CdO* est idéale pour prendre en main la découverte de la réalité du monde, avec des PJ niveau 1. La trame, si

elle est un peu scolaire, favorise néanmoins les ajouts et les digressions. Les indications pour la rétribution en PX, détachée des combats et des richesses accumulées, sont fidèles à l'esprit du jeu. Enfin, le chapitre final réserve une surprise épiciée. Stimulant.

La suite de la gamme présente *Créatures de l'Ombre*, un bestiaire bien fichu, mais qui reste un bestiaire. On fait donc connaissance avec les démons emprisonnés sur Eredane, quelques nouveautés, séparées entre ceux qui servent Izrador et ceux (plus rares) susceptibles de venir en aide aux résistants. Le chapitre le plus intéressant est sans conteste le dernier, qui détaille une galerie de PNJ prêts à l'emploi et des archétypes bien pratiques des armées de l'ombre (légats, soldats, éclaireurs...).

## LA MAGIE, LE NERF DE LA GUERRE

En revanche, s'il y a un supplément à mon sens absolument indispensable au MD, c'est *Ombre et Magie*. Vous apprendrez l'histoire complète de la lutte pour la magie, comment les résistants tentent de garder l'espoir en s'accrochant à la moindre relique, à des chimères sans doute. De l'autre côté, vous vous rendrez compte que si Izrador s'intéresse de près à toutes les énergies magiques, ce n'est pas simplement pour affaiblir la résistance. La guerre est déjà gagnée, mais la fin justifie les moyens...

Le système de magie, déjà original (tout PJ possédant les dons appropriés peut lancer des sorts, indépendamment de sa classe, mais seuls les arcanistes sont capables de stocker suffisamment d'énergie pour le faire efficacement), s'enrichit d'un développement sur les runes, ou le pouvoir de graver des sorts dans la matière.

En plus des traditionnels classes de prestiges, sorts et dons pour les maîtres des arcanes, *O&M* détaille également le concept de berceaux de pouvoirs, une autre idée forte avec les voies héroïques. Chacun de ces lieux à fort potentiel magique a une histoire, des caractéristiques singulières et fait l'objet de luttes sans merci et de recherches effrénées. Les énergies concentrées à ces endroits permettent la création d'objets puissants, la mise en place de rituels... Une source d'inspiration en soi (Un scénario VF exploite le filon dans *O&M*).

Enfin, un mot sur les objets magiques. Ils sont rares et les auteurs ont eut la bonne idée de reprendre le concept de pouvoirs évolutifs (Cf

le jeu *Earthdawn*) qui se révèlent au fur et à mesure que le porteur gagne en niveau d'expérience. Cela permet de limiter le nombre d'objets en circulation tout en gagnant en richesse avec la mise en avant du caractère unique de l'objet, de son histoire et du lien créée avec le porteur.

Changement d'ambiance avec *La Cité de l'Ombre*. Ce supplément s'adresse principalement aux groupes qui désirent jouer du « côté obscur » (un scénario VF est d'ailleurs prévu à cet effet), sachant que mettre un pied à Theros Obsidia en tant que rebelle est pratiquement injouable. Bien entendu, ce supplément est également précieux pour les MD curieux de l'organisation hiérarchique des forces d'Izrador (mention honorable aux quatre seigneurs de l'Ombre).

## LE MEILLEUR POUR LA FIN ?

*La colère de l'Ombre*, la grande campagne est sortie, en même temps qu'un écran 4 volets au format A4 et une carte de la forêt d'Erethor (pour une critique plus détaillée, voir la preview du traducteur dans *Black Box 1*). C'est fini, Izrador lance la dernière (?) grande offensive sur Erethor, l'immense forêt tenue jusque là par les elfes. Ce n'est qu'une question de temps. Les troupes du dieu sombre sont innombrables. La force du supplément, outre la description des différentes régions elfiques en amuse-bouche, vient de la marche en avant du monde, avec la description des événements principaux de la guerre, des protagonistes et de leurs stratégies. Le ballet, et les turpitudes à l'intérieur même des troupes de l'Ombre, est assez délicieux, tout comme la beauté des elfes acculés dans leur dernier retranchements. L'intérêt, c'est que l'avancée des événements reste suffisamment ouverte pour laisser de la place aux actions d'un groupe d'aventuriers qui voudrait se laisser tenter dans la tempête épique de ces sombres heures.

Un thème qui révolutionne, avec simplicité, les poncifs du genre, une gamme de qualité avec régulièrement de vraies bonnes idées. Pour les amateurs de noir, les blazés des *Royaumes Oubliés*, ou les fans des orques (il y en a plus qu'on ne croit) ou ceux qui n'aiment pas les elfes (sortez, on sait qui vous êtes), jetez donc un œil à *Midnight*. Oui, c'est ça, un grand œil enflammé qui ne dort jamais... Vous ne serez pas déçu.

Thomas Berjoun



# Aide de jeu Midnight

## Les marques de corruption d'Izrador

Les PJ de Midnight avaient les voies héroïques. Désormais, les serviteurs de l'Ombre ont leur équivalent maléfique : les marques de corruption. Que vous soyez MJ en mal de nouveaux adversaires ou que vos PJ désirent se lancer dans une grande campagne « evil » pour personnages mauvais, cette aide de jeu est faite pour vous !



Illustration © Fantasy Flight games

### MARQUES DE CORRUPTION

D'une certaine façon, les marques de corruption sont une version inversée des voies héroïques. Elles apparaissent sur quelques êtres pris au hasard, ou peut-être choisis par le destin, et leur donnent des pouvoirs et des capacités à la mesure de leur décrépitude morale. À chaque marque est associée un défaut ou un vice auquel le porteur devra faire face et qu'il présentera souvent à un point plus ou moins haut.

Bien que les marques de corruption ne soient pas réservées aux créatures d'alignement mauvais ou aux monstres, c'est tout de même parmi eux qu'on les trouve le plus fréquemment. Les porteurs de marques de corruption constituent des adversaires redoutables et mémorables, à la hauteur des personnages de *Midnight*.

Le facteur de puissance d'une créature présentant des marques de corruption augmente de +1. Les marques de corruption sont généralement plus puissantes que les voies héroïques à niveau égal. Les PJ serviteurs de l'Ombre ou les PNJ ayant choisi une marque de corruption ne peuvent jamais en changer et obtiennent gratuitement les aptitudes correspondant à leur niveau global.

### MARQUES DE COLÈRE

L'âme du personnage est aussi enflammée que sa personnalité est volatile. Son affinité toute particulière pour le feu se reflète sur son tempérament : il est impatient, irascible et constamment nerveux. La moindre contrariété, la plus petite insulte, et il explose de colère, frappant les murs ou ses ennemis de toutes ses forces.

Physiquement, les marques de la colère se stigmatisent par une peau bronzée, des cheveux roux et en bataille, des yeux charbonneux et une pilosité abondante.

Table A-1 : marques de colère

Niveau	Capacité
1	Âme de feu
2	<i>Mains brûlantes</i> (1/jour)
3	Fureur +2
4	<i>Rayon ardent</i> (1/jour)
5	Déplacement accéléré
6	<i>Boule de feu</i> (1/jour)
7	Fureur +4
8	<i>Mur de feu</i> (1/jour)
9	<i>Puissance divine</i> (1/jour)
10	<i>Cône de feu</i> (1/jour)
11	Fureur +6
12	<i>Explosion de lumière</i> (1/jour)
13	<i>Transformation martiale</i> (1/jour)
14	<i>Boule de feu à retardement</i> (1/jour)
15	Fureur +8
16	<i>Explosion de lumière</i> (1/jour)
17	<i>Corps de fer</i> (1/jour)
18	<i>Nuée de météores</i> (1/jour)
19	Fureur +10
20	Corps de feu

**Âme de feu (Sur).** Non seulement le personnage est immunisé contre le feu, mais à chaque fois qu'une attaque devrait lui infliger des dégâts de feu, il récupère à la place un nombre de points de vie égal au quart des dégâts qu'il aurait dû subir.

Par contre, le personnage est sensible au froid, et il subit +50% de dégâts des attaques de froid.

**Fureur (Ext).** Pendant les combats, le personnage bénéficie du bonus indiqué sur la table précédentes aux tests d'initiative, aux jets de dégâts et aux jets de Volonté. Les effets de la fureur sont perdus si le personnage passe un round sans attaquer ou utiliser un pouvoir magique.

**Déplacement accéléré (Ext).** La vitesse au sol de base du personnage augmente de 3 mètres.

**Cône de feu (Mag).** Ce pouvoir est similaire au sort cône de froid, mais il inflige des dégâts de feu plutôt que de froid.

**Corps de feu (Sur).** Au niveau 20, le personnage devient un élémentaire du Feu, bien qu'il conserve sa forme humanoïde. En tant que tel, il est obtient la vision dans le noir sur 18 mètres, l'immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie et l'étourdissement, et il n'est plus sujet aux coups critiques et à la prise en tenaille.

Ayant atteint l'apogée de sa colère, il gagne un bonus permanent de +2 en Force, Dextérité et Constitution.

### MARQUES DE CRUAUTÉ

Provoquer et se réjouir de la souffrance d'autrui renforce le sentiment de supériorité d'un personnage cruel. Plus il inflige de malheur et de douleur, plus le contraste avec sa propre situation le rend heureux et satisfait. Selon le personnage, on ne peut être cruel que lorsqu'on se trouve au sommet de la hiérarchie, et il possède les capacités nécessaire pour s'y hisser... et s'y maintenir.

La cruauté est un trait répandu chez les orques, particulièrement depuis qu'ils oppriment le peuple d'Aryth. Les porteurs de cette marque ont les ongles noirs et longs, les yeux légèrement enfoncés dans les orbites et la peau sombre.

Table A-2 : marques de cruauté

Niveau	Capacité
1	Force +2
2	Châtiment des faibles (1/jour)
3	<i>Mise à mort</i> (1/jour)
4	Coup étourdissant (don)
5	Châtiment des faibles (2/jour)
6	Force +4
7	<i>Blessure grave</i> (1/jour)
8	Attaque en rotation (don)
9	Châtiment des faibles (3/jour)
10	<i>Blessure critique</i> (1/jour)

11	Spécialisation martiale (don, une arme au choix)
12	Force +6
13	Châtiment des faibles (4/jour)
14	Mise à mal (1/jour)
15	Blessure grave de groupe (1/jour)
16	Spécialisation martiale supérieure (don, une arme au choix)
17	Châtiment des faibles (5/jour)
18	Force +8
19	Blessure critique de groupe (1/jour)
20	Absorption d'énergie (1/jour)

**Châtiment des faibles (Sur).** Le personnage peut porter une attaque de corps à corps avec un bonus de +4 sur le jet d'attaque et un bonus sur le jet de dégâts égal à son niveau. Cependant, ces bonus ne sont valables que si la cible a un niveau global inférieur à celui du porteur.

## MARQUES DE CUPIDITÉ

La cupidité est une maîtresse cruelle, qu'il est impossible de satisfaire et qui tiraille constamment le personnage, teintant ses relations sociales d'une touche aigre. Il convoite la propriété d'autrui, n'attachant d'importance qu'à son propre confort et à la constitution de son butin. La cupidité se double généralement d'avarice et le personnage n'est pas enclin à dépenser son trésor.

Les porteurs des marques de cupidité ont souvent les sourcils épais et proéminents, les doigts longs et crochus, et le dos arqué.

**Table A-3 : marques de cupidité**

Niveau	Capacité
1	Déguisement (1/jour)
2	Science du désarmement (don)
3	Débloccage (1/jour)
4	Dextérité +2
5	Invisibilité (1/jour)
6	Localisation d'objet (1/jour)
7	Attaque sournoise (+2d6)
8	Invisibilité suprême (1/jour)
9	Métamorphose (1/jour, personnel uniquement)
10	Dextérité +4
11	Double illusoire (1/jour)
12	Champ de force (1/jour)
13	Attaque sournoise (+4d6)
14	Passe-muraille (2/jour)
15	Orientation (1/jour)
16	Dextérité +6
17	Prémonition (1/jour, personnel uniquement)
18	Changement de forme (1/jour)
19	Attaque sournoise (+6d6)
20	Arrêt du temps (1/jour)

## MARQUES DE DÉCHÉANCE

La déchéance du corps est l'une des marques

de corruption les plus flagrantes et les plus puissantes. Tandis que les forces vives du personnage s'amenuisent, son pouvoir sur l'essence mortelle augmente et renforce son esprit. Bientôt, seule la haine du personnage pour ses semblables le maintient en vie, même si ce n'est plus qu'une triste parodie de vie.

Les organes et les chairs du personnage sont flétries, sa peau est terne et tachetée de brun, tandis que ses yeux gris luisent d'une lueur inquiétante.

**Table A-4 : marques de déchéance**

Niveau	Capacité
1	Lente déchéance
2	Frayeur (1/jour)
3	Invisibilité pour les morts-vivants (1/jour)
4	Effroi (1/jour)
5	Animation des morts (1/jour)
6	Contagion (1/jour)
7	Malédiction (1/jour)
8	Terreur (1/jour)
9	Empoisonnement (1/jour)
10	Exécution (1/jour)
11	Mauvais œil (1/jour)
12	Création de mort-vivant (1/semaine)
13	Contrôle des morts-vivants (1/jour)
14	Doigt de mort (1/jour)
15	Création de mort-vivant dominant (1/mois)
16	Flétrissure (1/jour)
17	Toucher de la déchéance
18	Aura maudite (1/jour)
19	Mot de pouvoir mortel (1/jour)
20	Plainte d'outre-tombe (1/jour)

**Lente déchéance.** À chaque niveau, le personnage perd un point de Constitution. Lorsque sa valeur de Constitution atteint 0, il devient un mort-vivant, avec tout les avantages et inconvénients de cet état. Le personnage n'a plus de valeur de Constitution, ses dés de vie passés et futurs deviennent des d12 (mais ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegarde sont inchangés). Il gagne la vision dans le noir sur 18 mètres, l'immunité contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies et les effets de mort, et il n'est plus sujet aux coups critiques, aux diminution de caractéristiques, à la mort par dégâts massifs, à l'absorption d'énergie, la fatigue et l'épuisement, ainsi que l'affaiblissement des caractéristiques physiques. Une fois mort-vivant, les sorts de soins et de blessures ont sur lui des effets inversés.

En contrepartie de sa déchéance, le personnage gagne un bonus d'armure naturelle à la CA égal aux points de Constitution perdus, jusqu'à un maximum de +10. Ensuite, chaque point perdu donne un bonus de +1 à une autre caractéristique au choix.

**Toucher de la déchéance (Sur).** Utilisable à volonté, ce pouvoir nécessite de toucher sa cible par une attaque de contact au corps à corps. En cas de coup au but, il inflige un affaiblissement

temporaire de Constitution de 1d6 points plus le modificateur de Charisme du personnage. Si la valeur de Constitution de la victime atteint 0 de cette façon, elle devient immédiatement un zombi sous les ordres du personnage.

Le zombi peut revenir à la vie (avec exactement 1 point de Constitution) s'il est d'abord « détruit », puis soigné avec des plantes médicinales adaptées (test de Premiers secours de DD 25).

## MARQUES DE VANITÉ

Le personnage souhaite être constamment au centre de l'attention et des discussions. Il veut être célèbre, séduire et entrer dans les cercles de pouvoir. Sa principale préoccupation est avant tout sa propre personne, et puisqu'il estime naturel que son entourage soit de même entièrement à son service, il est prêt à tout pour s'assurer que ce soit le cas.

Les porteurs de marques de vanité font toujours très attention à leur apparence et au choix de leurs vêtements. Ils ont une peau brillante et de yeux chamarrés, et ont des cheveux longs et soyeux.

**Table A-5 : marques de vanité**

Niveau	Capacité
1	Charme-personne (1/jour)
2	Charisme +2
3	Splendeur de l'aigle (1/jour)
4	Suggestion (1/jour)
5	Prestige (don)
6	Charisme +4
7	Charme-monstre (1/jour)
8	Bagou (1/jour)
9	Domination (1/jour)
10	Charisme +6
11	Suggestion de groupe (1/jour)
12	Envoûtement
13	Convocation de monstres VII (1/semaine)
14	Charisme +8
15	Charme-monstre de groupe (1/jour)
16	Aura glorieuse
17	Convocation de monstres IX (1/mois)
18	Charisme +10
19	Domination universelle (1/jour)
20	Souhait (1/an)

**Envoûtement (Sur).** Le personnage peut rendre l'un de ses pouvoirs de charme-personne ou de domination permanente. Il ne peut avoir sous sa coupe qu'une seule créature à la fois, mais peut en relâcher une instantanément pour en envoûter une autre.

**Aura glorieuse (Sur).** Toute créature ayant une valeur de Charisme inférieure ou égale à la moitié de celle du personnage rechigne à l'attaquer. Si elle décide de le faire tout de même, elle subit un malus de -10 sur ses jets d'attaque.

Olivier Fanton



## « Import/Export Van Persye »

### *Aide de jeu pour univers contemporains et futuristes*

*L'entreprise d'import/export Van Persye peut se situer dans l'univers de votre choix. Il est néanmoins indispensable de placer l'entrepôt au bord d'un point d'eau (salée de préférence). Vous trouverez certainement de nombreuses idées pour l'intégrer habilement à votre scénario. Suivez le guide et attention où vous mettez les pieds.*

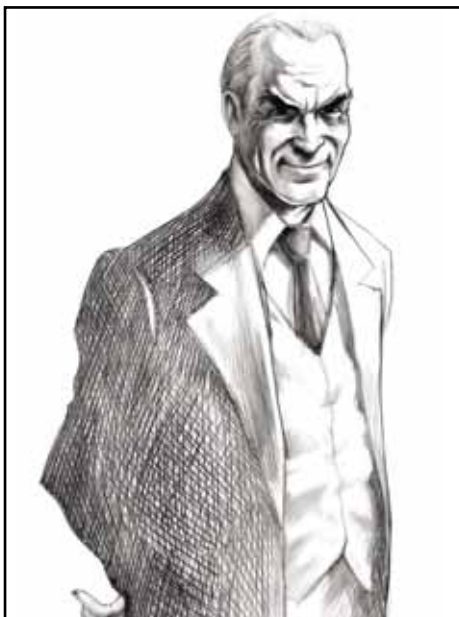
### **Le lieu : l'entrepôt Van Persye**

L'entrepôt mesure environ 2 500 m<sup>2</sup> au sol. C'est un bâtiment rectangulaire en béton gris. Une grande enseigne surplombe l'entrée. On peut y lire « Van Persye Import/Export ». La porte blindée de 10 m de large pour 5 m de haut est surveillée en permanence par deux gardes. Une porte de service se trouve également en façade. Ce sont les 2 seules entrées « normales » de l'enceinte. L'arrière du bâtiment est construit sur des pilons métalliques surplombant l'océan. Le RdC est principalement destiné au stockage des différentes cargaisons en transit. Des milliers de caisses et de camions franchissent la porte chaque jour. Les 100 derniers mètres sont occupés par des petits box algeco où l'on traite l'administratif. Derrière les box, un espace vide d'une surface de 15 m<sup>2</sup> semble ne servir à rien. C'est en fait une trappe donnant sur l'océan. Tout transit par cet entrepôt. Y compris les animaux les plus dangereux de la faune aquatique. On

peut aussi accéder à une plateforme où sont amarrés 4 scooters des mers. Pratique, pour la fuite et pour les arrivages « maritimes » de drogues. Le sous-sol abrite aussi une pièce de 20 m<sup>2</sup> employée pour le transit de marchandises humaines. Le trafic d'enfants, de prostituées et de travailleurs immigrés passe aussi par là. La trappe est activée à partir du dernier box dans lequel sont entreposés des cartons et du matériel de nettoyage. Quand le personnel veut maquiller cet espace, il y gare les fenwicks. Si on ne connaît pas son existence il est impossible de voir la trappe. 40 salariés travaillent 24h/24 (roulement 12/12). Un poste de sécurité accueille les livreurs et les clients juste après la porte principale. La journée, cet endroit grouille d'une activité frénétique. Les arrivages succèdent sans cesse aux clients venus chercher leurs colis. C'est un véritable labyrinthe de caisses et de boîtes, où il est impossible de se repérer sans l'aide d'un

ouvrier. L'entrepôt est ouvert toute la journée en continu, et le seul moment de calme se situe entre 2h et 4h du matin. On peut accéder à 2 étages de bureaux par un escalier métallique. Le premier est celui des 8 secrétaires et de la salle de repos. Le deuxième est celui de l'assistant de direction et de Ruud Van Persye, le directeur. Son bureau mesure 70 m<sup>2</sup>. Le sol est recouvert d'une moquette rouge clinquante. Le mobilier est en tek. Une baie vitrée (pare-balle) de 10 m de long au format « panoramique » offre une vue sur le port. Un poste de surveillance dernier cri permet à Van Persye d'observer ses employés au moyen de 11 écrans de contrôle. De l'extérieur, le bâtiment ne dépareille pas des autres entrepôts de la zone portuaire. Il est parfaitement situé si on veut entrer ou sortir du port discrètement par la mer. Un héliport privé est installé sur le toit.

### **Le PNJ : Ruud Van Persye**



Le directeur de la société s'appelle Ruud Van Persye. Fils d'immigrés hollandais débarqués aux Etats-Unis au début du XXème siècle, il a fait prospérer l'entreprise familiale dont l'activité principale était la livraison de poisson. Gravissant les échelons de la classe supérieure de la ville à une vitesse impressionnante, il s'est tissé un réseau de contacts divers et variés. Il s'est très vite intéressé au trafic d'influence et les différentes organisations criminelles de la ville et même de la région lui ont fait part de leur intérêt à son égard. Comme les plus grands notables de la cité l'invitaient toujours à leurs soirées de gala, il était le messenger idéal, ni gangster, ni juge, le « tampon » parfait. Ses contacts professionnels se trouvant aux 4 coins du globe (on pêche du poisson partout !), il permit à de nombreux chefs de familles d'étendre leurs activités. L'idée de la société d'import/export s'est ensuite logiquement imposée à lui. Créé il y a 5 ans, celle-ci a permis à son

propriétaire de figurer parmi les personnes les plus influentes et riches de la ville. 80 % de son activité est légale. Pour le reste, Van Persye n'est pas très regardant. Trafic d'œuvres d'art, d'enfants et de drogue, il est l'homme de la situation pour tout ce que la région compte comme mafieux et crapules pouvant s'offrir ses services. Ses prestations vont du stockage à la livraison des marchandises. En graissant la patte des douaniers, de nombreux conseillers municipaux et de quelques flics gradés, il se couvre parfaitement sur tous les plans. Ses services sont chers mais le client ne peut qu'être satisfait. Virtuellement inattaquable, la seule chose qu'il craint est bien sûr le flagrant délit. C'est pourquoi il emploie d'anciens flics et même quelques ex-membres des forces spéciales pour son « service de sécurité privé ». Au nombre de 20, ils assurent la surveillance du local et sont quelquefois requis pour les livraisons les plus importantes. Ils sont armés, violents, certains

sont très probablement alcooliques et ils ont fait disparaître plus d'un fouineur dans la baie. Deux gardes du corps asiatiques armés le suivent partout, lui assurant une sécurité discrète mais des plus efficace. Carrure imposante, cheveux poivre-sel, regard perçant, Van Persye est un infatigable négociateur,

argumentant chacun de ses propos et pesant toujours la moindre de ses phrases. Sociable et charmeur, il sait mettre un auditoire dans sa poche en très peu de temps. Il n'est jamais menaçant. Il connaît les secrets de la moitié de la ville et l'autre moitié aimerait bien bosser pour lui. Mais c'est un calculateur qui ne

laisse rien filtrer de sa vie privé. Il vit avec Roy, son fils de 6 ans, dans une somptueuse villa sur les hauteurs de la ville. Divorcé, il mène à 46 ans une vie de PDG tout ce qu'il y a de plus normale. Impitoyable, amoureux du pouvoir et de l'argent, il est une magnifique représentation du rêve américain.

## L'objet : les camions de livraison

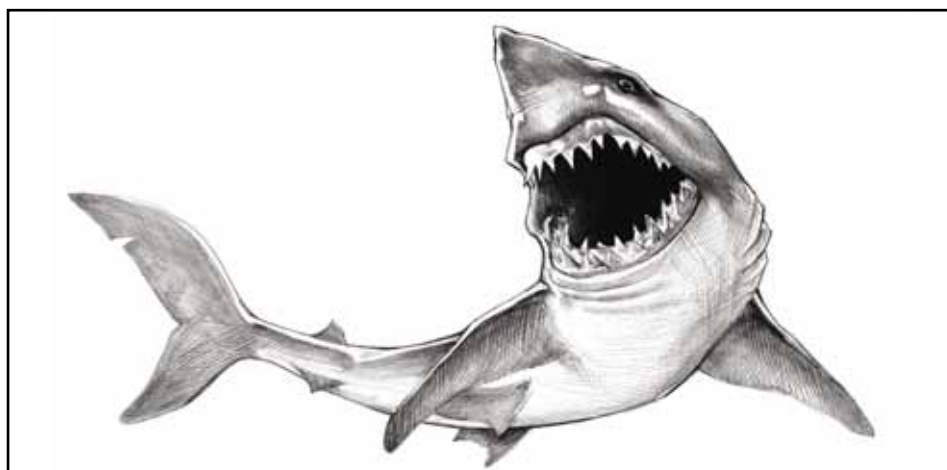
Pour certaines marchandises de grande valeur, de nombreux clients font confiance au service de livraison « haute-sécurité » mis à disposition par Van Persye. Trois camions de transfert de fonds ont été achetés et équipés à cet effet. Blindage amélioré, vitres teintées, carrosserie masquant les pneus, ils peuvent résister à une attaque à l'arme lourde et à certains types de roquettes. Équipés d'un matériel informatique haut de gamme comprenant un guidage par satellite et un scanner topographique qui permet de conduire à l'aveugle, l'équipage peut également écouter la fréquence police afin de suivre l'itinéraire le plus discrètement possible. Ces camions sont noirs et ne portent aucun signe indiquant qu'ils appartiennent à Van Persye. Des fusils d'assaut rangés dans un caisson blindé à code sont à disposition des convoyeurs. Les moteurs trafiqués donnent aux pilotes 350 chevaux, ce qui aide véritablement en cas de poursuite. Lorsque les camions

ne sont pas utilisés, ils sont garés dans l'entrepôt, près du poste de sécurité. Les clefs sont dans l'armoire du PC sécurité. Les allées et venues de ces trois véhicules ne sont notés sur aucun registre. Officiellement ce sont des véhicules d'appoints mis à disposition des clients lorsque ceux-ci n'ont pas prévu un moyen de transport suffisamment volumineux. Pour les transports de drogue, le sol est aménagé de manière à ce que même une fouille approfondie ne puisse rien révéler. Il est recouvert d'une plaque d'acier usée que l'on confond facilement avec le vrai plancher. Hermétiquement closes, ces cachettes ne laissent filtrer aucune odeur. Il faut une demi-journée pour mettre au point ce stratagème. Totalement modulables, ces véhicules sont aménagés en fonction de de leurs cargaisons. Lorsqu'ils sortent de la ville ou quand plusieurs jours de voyages sont nécessaires, les équipages peuvent vivre normalement sans sortir. Commodités, mini coin-cuisine et couchettes



font leur apparition. Plus efficaces et plus discrets que le van de Mister T, les camions du service de livraison Van Persye sont un gage du sérieux, de la qualité et du respect du client qui caractérisent cette entreprise.

## Les créatures : animaux exotiques et grand requin blanc



La mode des animaux de compagnie exotiques est intacte. Mygales, cobras, alligators et chimpanzés sont régulièrement en transit dans l'entrepôt. Procédé totalement illégal, l'importation de ces animaux est une des activités les plus rentables. Deux vétérinaires déguisés en dockers y travaillent à plein temps. Les spécimens terrestres et les volatiles sont installés au fond du hangar. le bassin se trouvant sous la trappe est prévu pour un séjour pouvant aller jusqu'à deux semaines d'importations issues de la mer. Il n'est pas rare de voire un parrain de la mafia investissant dans un crocodile de mer. Mais la grosse

tendance est le *carcharodon carcharias*. Le grand requin blanc. Certains seigneurs du crime aménagent dans leurs villas de gigantesques bassins pour accueillir le roi des prédateurs. Van Persye n'hésite pas à inclure dans la facture un surplus pour la prise en charge du monstre. Son repas se compose parfois d'intrus indésirables. Et quand un bon contact a besoin de faire disparaître un corps rapidement, pour 10 000\$ l'entrepreneur se réserve le droit d'utiliser la bête tant qu'il en a la garde. Par contre, si un flic véreux doit se séparer de son nouveau coéquipier idéaliste ou

d'un témoin gênant, c'est gratuit. Lorsqu'un requin blanc occupe le bassin, les employés évitent soigneusement de passer près de la trappe. Tous les trafiquants d'animaux de la région passent par Van Persye. Une fois de plus, son sérieux et sa rigueur ne laissent aucune place à la concurrence. Pour les livraisons, l'utilisation des camions est indispensable et un vétérinaire doit chaperonner chaque voyage. Pour les grands requins blancs, ils utilisent un semi-remorque spécial qu'ils chargent de nuit à l'aide d'une grue mobile. Des plongeurs nettoient le bassin dès qu'il est vide. Pour faire rentrer ces marchandises sur le sol américain, Van Persye arrose ses contacts aux douanes et s'assure dans tous les cas que le conditionnement est sécurisé. Si une caisse abîmée risque de laisser échapper son occupant (il est rarement question de labradors inoffensifs), la cargaison est refusée. Tous les gardes ont sur eux des capsules de tranquillisants, juste au cas où.... Pour finir, chers clients, sachez que l'importation d'un requin blanc nécessite un mois d'attente. Devant l'expansion de ce marché, nous préférons tabler sur la qualité du service plutôt que sur sa rapidité. N'ayant qu'un seul bassin à disposition vous comprendrez aisément qu'il nous est impossible d'y faire cohabiter plusieurs grands blancs. Merci de votre compréhension.

N.B. : notre infrastructure ne nous permet pas d'accueillir un spécimen de plus de 6 m. (le bassin mesure 20 mètres de large, 20 mètres de long et 12 mètres de fond)



## L'organisation : la société d'import/export

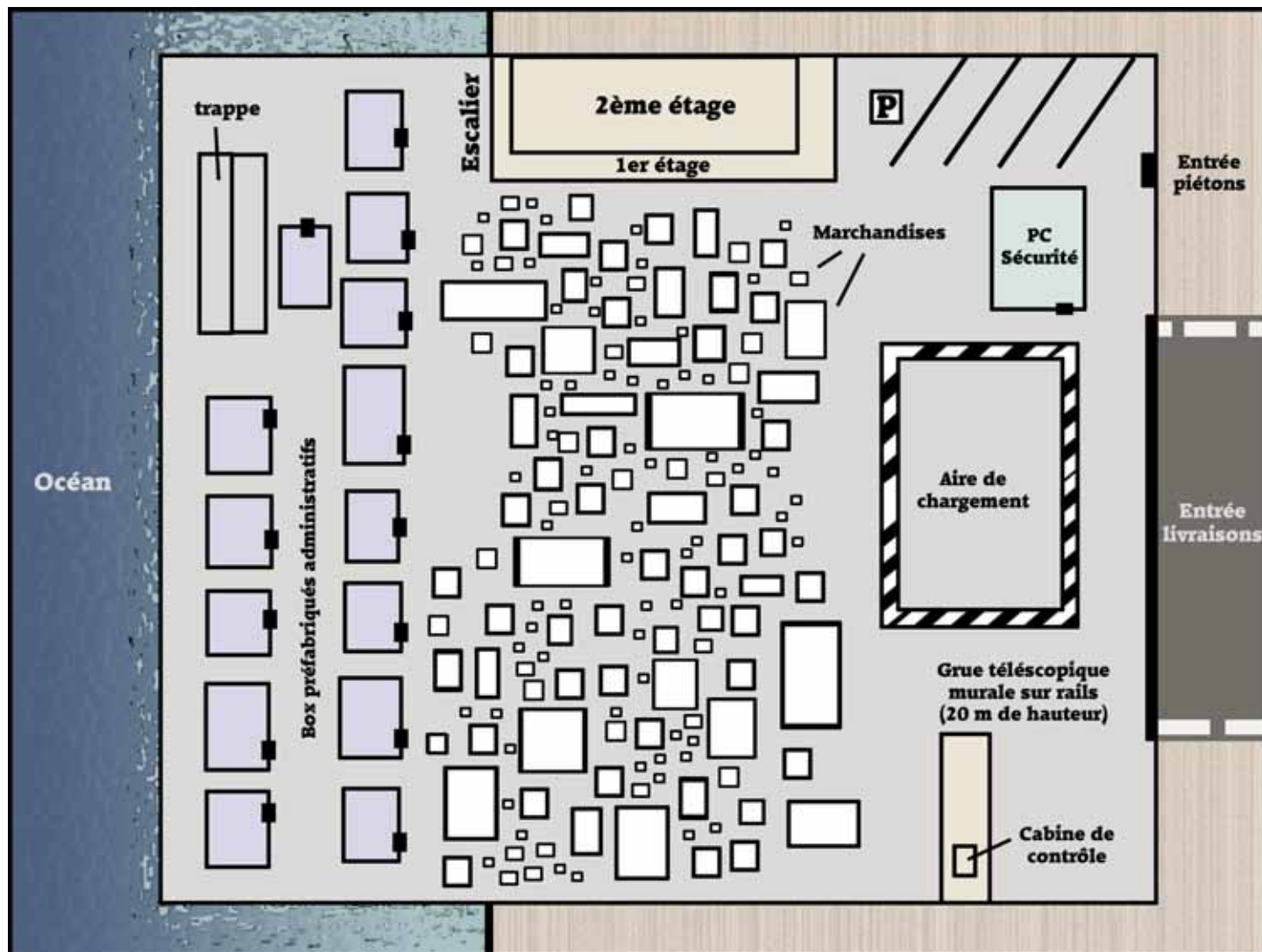
La société d'import/export Van Persye n'est pas à la disposition d'un seul syndicat du crime. Tous les desperados des environs ont accès aux services « spéciaux » de l'entreprise. Du gang de quartier aux yakuzas les plus secrets, toutes les ethnies criminelles sont représentées. La seule condition est le paiement d'avance de chaque prestation, afin de s'assurer d'une fiabilité bancaire. Pour chaque client une recherche est effectuée par les flics corrompus que Van Persye n'hésite jamais à contacter, s'assurant ainsi des renseignements de première main. Si un avis de recherche récent est signalé ou si la possibilité d'avoir à faire à une balance est avérée, c'est direction le bassin. Le trafic de drogue est bien sûr l'activité la plus importante ; arrivent ensuite les armes, les voitures, les œuvres d'art (et les pierres précieuses) et les animaux (secteur incluant les humains.). Van Persye

a dans son bureau une ligne sécurisée intraçable (qu'il a payée une fortune). Il s'occupe de toutes les affaires illégales à partir de ce numéro. Une mise sur écoute ne révélera donc rien. Et les courriers envoyés par les organisations connaissent rarement la nature de leur cargaison. Nostalgique de ses racines européennes, Van Persye entretient d'excellents rapports avec les Italiens. Il n'est pas rare qu'il les fasse profiter de tarifs préférentiels. Bon, il faut dire aussi qu'ils sont les clients les plus réguliers, et qu'ils trempent dans toutes les magouilles possibles et imaginables. Soucieux du respect que ses employés témoignent aux clients, Van Persye insiste fortement pour que le service de sécurité ne fasse pas de zèle avec les gangs et toutes les organisations semi-professionnelles. Le tour de force de Van Persye est de travailler avec des intervenants issus de tous les horizons, souvent

ennemis, sans que jamais ils n'interfèrent avec ses intérêts. Il peut livrer à des Coréens les AK-47 qui décimeront une semaine plus tard une partie du gang de Mexicains à qui il a livré 25 Mac-10. Le chef d'une famille de yakuzas peut finir dans le ventre d'un tigre ayant transité par l'entrepôt. Ce qui n'empêchera pas ces même Japonais de venir y chercher leur commande de drogue. Personne ne trouve à redire à ce fonctionnement, et tout le monde s'accorde à dire que Van Persye est le meilleur dans sa catégorie. Le danger le guettera le jour où il prendra partie pour quelqu'un. En attendant, il continue à prospérer, s'engraissant sur le dos d'un marché en perpétuelle expansion. Dans le monde, tout a une fin, sauf la guerre.

N.B. : tout ce que vous voulez peut transiter par cet entrepôt. Absolument tout.

## Le plan : l'entrepôt Van Persye



Guillaume Baron / Illustrations : Anthony Geoffroy / Plan : Damien Coltice

# Le bazar aux assassins

## Aide de jeu pour D&D

« *Quel étrange marché! Je ne pensais pas qu'un si petit village pouvait attirer autant de voyageurs du monde entier! On dit pourtant que la région est dangereuse et infestée de brigands. Mais si l'empereur venait ici, il serait surpris de l'activité et de la convivialité des marchands! Cet endroit est un petit paradis terrestre bien caché, si vous voulez mon avis.* »

## L'organisation : Glamrek, le havre des assassins

**Glamrek** est un petit village difficile d'accès. Il se trouve dans une région très reculée et il n'y a guère que les marchands itinérants les plus téméraires qui s'y rendent. En effet, le village se trouve au beau milieu d'une dangereuse zone de non-droit dont l'empire n'a, à vrai dire, que faire. Le village est encerclé de monts pointus et décharnés, au cœur d'une vallée aride. À part le marché, il n'y a guère d'activité ici. Ce « bazar », comme il est appelé par les villageois, est en revanche très fourni et fait venir des voyageurs de tout l'empire et de tous les royaumes frontaliers. On y trouve des articles très difficiles à obtenir, et une foire aux reptiles des plus cocasses. En fait, si ce marché attire tant de gens, c'est simplement parce que tous les assassins de l'empire viennent y faire leurs petites emplettes.

Voilà une dizaine d'années qu'un vieil assassin, **Borco le gnome**, s'est installé ici. Il a fait savoir à tous ses anciens collègues son intention de ne pas raccrocher malgré son âge, mais, ne pouvant plus accomplir lui-même ses méfaits et n'ayant pas la fibre politique d'un véritable chef de guilde, il s'est lancé dans le commerce de produits illicites : poisons, matériel d'intrusion, objets magiques meurtriers. En moins de dix ans, le marché de Glamrek est devenu une petite entreprise privée attirant tous les grands pontes du monde de l'assassinat. Il a donc fallu s'organiser pour rester discret et maintenir le calme et la sérénité au petit village, qui ne se doute d'absolument rien. À cet effet, Borco a fait circuler dans le milieu une charte de bonne conduite dans laquelle il exprimait sa volonté : faire de Glamrek et de son bazar une plaque tournante de matériel pour assassin, ainsi qu'un havre de paix pour

les employés des guildes. Ici, toutes les guildes ont passé un accord de principe autorisant Borco à gérer la communauté clandestine de l'intérieur. Pour tous les assassins en ville, la voix du gnome est la loi.

À Glamrek, tout fonctionne dans le calme et la discrétion la plus totale. Les habitants du village eux-mêmes ne comprennent rien au développement soudain du bazar. Aujourd'hui, la renommée grandissante du village et les rumeurs à son sujet commencent à devenir de véritables menaces pour le bazar. De nombreux royaumes sont victimes chaque année des produits mortels achetés à Glamrek, et l'on dit qu'un assassin de la guilde de la Cendre aurait récemment révélé l'existence du marché. Si cela se confirme, ce pourrait être la fin d'un « rêve » pour de nombreux récents résidents du village.

## Le lieu : Le bazar de Glamrek

Situé en bordure du village, le bazar de Glamrek est adossé aux vestiges d'une haute et vieille muraille derrière laquelle s'est peu à peu construit le village. Ce mur de pierres effritées protège le bazar des regards extérieurs, et son ombre massive permet aux marchands de se livrer à leur commerce illégal en pleine journée, sans encourir le moindre risque ni éveiller l'attention des quelques gardes du village. Le bazar, installé à flanc de colline, est divisé en 3 parties bien distinctes :

Le « marché » jouxte le village. C'est là que la plupart des Glamrekis viennent acheter des produits de première nécessité : animaux de montagne, domestiques ou de trait, farine, céréales, légumes, lait, viande et épices. Les allées sont assez larges, couvertes de pierres et de graviers, et les échoppes sont à l'image de toutes celles que l'on peut trouver dans le bazar : hautes et pleines à craquer de marchandises. Les rideaux de peau qui recouvrent les mâts et les toitures en bois donnent

à ce fouillis coloré un cachet particulier, rappelant un peu les marchés nomades du sud de l'empire.

Les « marches » constituent l'ensemble des échoppes qui se sont entassées ces trois dernières années à flanc de montagne, juste à côté du mur. Cette zone du bazar a été investie par les nombreuses guildes d'assassins pour 2 raisons simples : pouvoir offrir toute l'année à leurs employés les produits dernier cri en matière de mort violente, et entretenir des relations privilégiées avec les autres guildes (les espionner, en fait). À ce propos, l'année dernière a eu lieu un règlement de compte sanglant dans les marches du bazar. 8 morts furent à déplorer (un chef de guilde en visite serait décédé à cette occasion). Il serait injuste de parler des marches sans évoquer leur foire aux bestiaux, et, surtout, leur foire aux reptiles. Les assassins étant amateurs de reptiles plus ou moins venimeux (plutôt plus que moins, si vous voulez mon avis), c'est assez

naturellement que les meilleurs éleveurs des pays orientaux sont venus s'installer ici, où leur commerce est plus que profitable, malgré le racisme parfois violent des Glamrekis.

Le « mur » est le centre névralgique des activités secrètes du bazar. Dissimulées dans la grande ombre de l'antique muraille (du lever jusqu'au coucher !), les sombres échoppes des forgerons et des marchands vendent exclusivement des marchandises ayant une fonction « cachée ». Ici, la luminosité, déjà faible à cause de la grande ombre, est étouffée par les grandes tentures de peaux fermant les échoppes et par l'étroitesse des allées. Trois marchands principaux sont connus de tous les assassins du village : Borco le gnome (1), bien sûr, pour son autorité suprême et ses outillages magiques divers et variés, Cirindelle, l'elfe aux cheveux blancs (2), pour ses liqueurs, charmes et autres poisons introuvables dans le reste de l'empire, et Brasada, le nain borgne (3), pour ses équipements escamotables ou



creux, et ses mécanismes barbares. Chaque échoppe possède son lot de représentants de guilde, comme Farceur, le jongleur du bazar (4), ambassadeur de la guilde des Morts en fête. Autant dire que les badauds et les étran-

gers non affiliés attirent vite l'attention, surtout s'ils ont la mauvaise idée de se montrer un peu trop curieux et de vouloir acheter les meilleures marchandises à des prix raisonnables. À chaque fois que ces curieux décèdent

accidentellement en ville, leurs cadavres sont découpés en morceaux par l'unique boucher du marché, le demi-elfe Yarrik le Rouxdou (5). Les Glamrekis sont d'ailleurs très friands de ses côtes de bœuf.

## Le PNJ : Borco, le gnome marchand



Borco est un retraité. Pendant des dizaines d'années, il a trimbalé sa vieille carcasse de ville en ville, utilisant ses dons d'illusionniste et d'assassin pour gagner de quoi vivre jusqu'à ce qu'il s'engage pour la guilde de la Main froide. La Main froide oeuvrait dans tout l'empire, et son credo était l'assassinat

des hommes de foi. Les gnomes assassins passant relativement inaperçus, Borco égorgeait les puissants fidèles et les prêtres les plus audacieux avec une certaine facilité.

Et puis l'âge commença à se faire sentir, et de vilaines douleurs articulaires commencèrent à réduire ses facultés. Il était temps pour lui de se reconverter. Ses convictions politiques aussi s'étaient effritées avec le temps, et, s'il restait passionné par la pratique de son travail, son intérêt pour la cause était vacillant. Alors il s'engagea sur un autre chemin : le commerce. Il chercha un lieu retiré, dans une zone franche (qui appartient maintenant à l'empire), où il installa une échoppe pour vendre les multiples objets que sa richesse et ses talents lui avaient permis d'accumuler. La suite, vous la connaissez, et après 10 ans, le gnome est le maître incontesté du bazar, et tous les assassins en ville le respectent. Sans lui, toutes les guildes de Glamrek se seraient déjà entretuées.

Borco entretient toujours des liens étroits avec la Main froide. En fait, depuis que son commerce se montre très lucratif, il s'est trouvé un nouveau hobby : retrouver des objets magiques aux pouvoirs étranges à partir

desquels il invente ensuite toutes sortes de pièges mortels. Ce sont par exemple de simples aventuriers qui récupérèrent pour lui l'anneau d'hypnose des reptiles. Et c'est avec cet anneau qu'il inventa sa dernière « œuvre » en date, la boîte assassine. Le fonctionnement est simple ; il s'agit d'une boîte sans fond (cf *GdM*, profondeur maximum) à l'intérieur de laquelle il « glisse » un serpent venimeux géant, un agamaka. La boîte se retrouve chez la personne à assassiner, le serpent en sort et fait le reste du travail.

**Borco, gnome (masculin) LM.** Rappelons-nous que le gnome est à la retraite et qu'il préfère demander à son jeune fiston **Gloumo (Rou6/Ass4)**, de faire le sale boulot à sa place. Borco emploie souvent des aventuriers n'ayant rien à voir avec les guildes pour des missions dans l'empire. On dit que **Usman** le paralysé (6), une victime de Borco ayant survécu à son poison, a juré sur le nom de son dieu de se venger. Il s'est récemment installé à Glamrek et attend qu'un membre de son culte se présente ici et veuille bien juger le gnome sur la place publique. Une telle exécution en plein centre du bazar sera chose amusante !

## Les créatures : les agamakas, les serpents assassins

Borco dut s'en prendre physiquement à **Yornos**, le dresseur de nageas (7), pour que celui-ci accepte de lui livrer régulièrement les rares agamakas de son échoppe. Yornos aurait pourtant dû se douter, après le meurtre de sa fille, que le gnome était prêt à tout. Et comme sa guilde, les Pythons armés, n'ont pas osé soutenir le dresseur de serpent, celui-ci a tout perdu : son unique fille, sa femme, son honneur, sa jambe droite, et ses serpents favoris, ceux qui faisaient sa renommée. Les agamakas, originaires d'un désert reculé du sud et élevés par une tribu sauvage, sont aujourd'hui la propriété exclusive de Borco. Ces serpents constrictors géants assurent depuis quelques mois l'essentiel de ses revenus. Hypnotisés, les serpents n'ont pas d'autre choix que de lui obéir, en échange de quelques points d'Intelligence temporaires. C'est déjà la quatrième fois que les agamakas sévissent et assassinent une personnalité de l'empire ou des royaumes frontaliers. À chaque fois, les enquêteurs (des PJ ?) n'ont retrouvé au pied des victimes empoison-

nées qu'une boîte magique en acier vide, et une étrange mare de liquide organique.

En effet, les agamakas ont ceci de particuliers qu'ils n'utilisent leur venin qu'en dernier recours. Et pour cause, ce venin les tue et consume leurs chairs, jusqu'à ce qu'il ne reste plus sur le sol que les deux petites poches qui contiennent le liquide venimeux et acide.

**Agamaka, serpent constrictor géant.** FP : 9 ; animal de taille TG ; DV 8d8+11 ; pv 45 ; Initiative +3 ; VD 6 mètres (4 cases) escalade et nage ; CA 15 (-2 en taille, +3 en Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12 ; BBA +8 ; Lutte +23 ; Att morsure (+13 corps à corps, 1d8+10) ; Espace occupé/allonge : 4,5 m/3m ; AS étroite, constriction (1d8+10), venin ; Part odorat ; JS Réf +10, Vig +8, Vol +4 ; For 25, Dex 17, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 2.

**Compétences.** Détection +9, Déplacement silencieux +10, Discrétion +10, Équilibre +11, Escalade +17, Natation +15, Perception auditive +9.

**Dons.** Endurance, Robustesse, Talent (Discrétion), Vigilance.

**Environnement.** Désert de sable chaud.

**Venin (Ext).** Ce venin puissant est rarement utilisé par les assassins, puisque ses propriétés venimeuses disparaissent moins de 5 mn après expulsion. Par contre, il est utilisé par les agamakas pour dissuader les grands prédateurs du désert de les manger. Le serpent asperge d'acide la créature qui va lui porter le coup de grâce. S'il est ingurgité trop prestement, c'est son venin acide qui se répand alors dans l'estomac de son prédateur.

Toute créature entrant en contact avec le son venin doit faire un jet de Vigueur (DD 16, partiel). Effet initial et secondaire : l'acide tue immédiatement les êtres vivants aspergés dans rayon de 3 m autour de l'agamaka. Si les cibles réussissent leur jet de sauvegarde, elles encaissent tout de même 10d6 points de dégâts. Pour le serpent, le jet de sauvegarde est obligatoire et son DD est de 26.

## L'objet : l'anneau d'hypnose des serpents

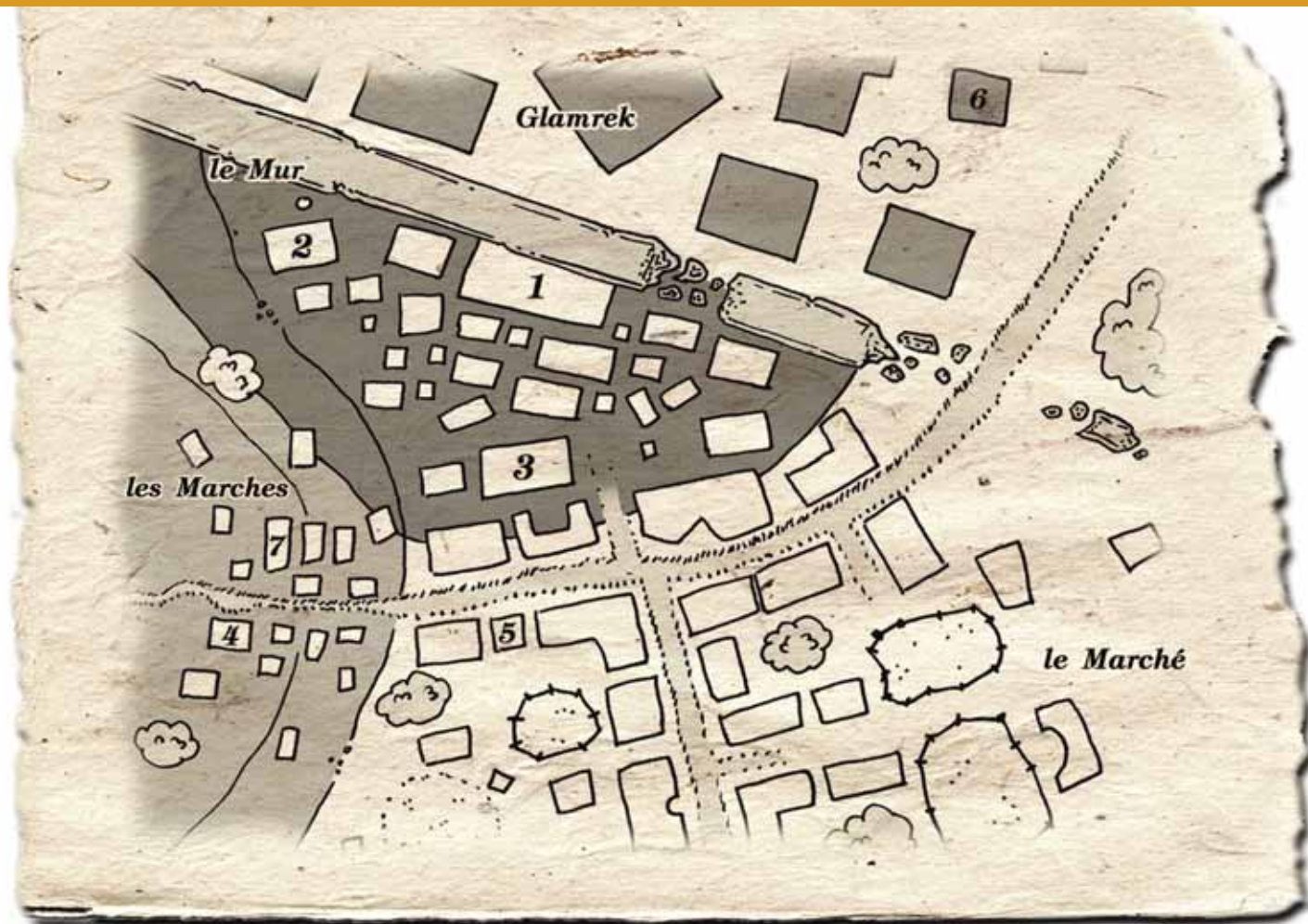
Retrouvé dans une antique sépulture envahie par des centaines de singes agressifs, l'anneau d'hypnose des serpents appartenait autrefois à Ghimaru le pleutre. Ce prince couard l'utilisait pour envoyer ses serpents favoris éliminer les rares prétendants à son trône. Cet anneau plat de métal blanc est lisse à l'extérieur et couvert de gravures serpentine à l'intérieur. Il offre plusieurs pouvoirs à son porteur :

- Celui de communiquer à volonté avec tous les serpents (comme le sort *communication avec les animaux* mais ne fonctionne qu'avec ces derniers).
- Celui de transférer par contact jusqu'à 6 points de valeur d'Int à un serpent (jet de Volonté DD 14 + modificateur de Cha, annule pour 24 heures), pendant une durée égale en jours au niveau du porteur de l'objet. Cela n'est pas la personnalité qui est transférée, mais seulement la capacité à comprendre les choses et à mémoriser. Le personnage qui possède l'anneau ne peut transférer que ses propres points d'Int, ce qui peut avoir des conséquences fâcheuses sur son comportement si sa valeur devient très basse (à la discrétion du MD). L'autre problème que représente ce précieux pouvoir est qu'un 20 naturel sur le jet de Volonté du serpent entraîne un transfert permanent de 1d4 points d'Int du personnage vers le serpent (chose que Borco ne sait toujours pas, le malheureux) !
- Celui d'hypnotiser par contact un serpent (à la fois) et de lui donner un ordre simple. Si celui-ci échoue son jet de Volonté (DD 10 + modificateur de Cha, annule), il devient loyal envers son nouveau maître et obéira à son ordre du mieux qu'il peut. Cet ordre doit pouvoir être compris par le serpent (cf les deux pouvoirs précédents). Il reste sous les effets de cette hypnose pendant un



nombre de jours égal au niveau du porteur de l'anneau. L'ordre que donne Borco le plus souvent est le suivant : « Sors de ta boîte dès que le seigneur X est seul dans sa chambre et asperge-le de ton venin. »

## Le plan : le bazar de Glamrek



Damien Coltice / Illustrations et plan : Damien Coltice