Livret découverte
du jeu de rôle



LE JEU DE RÔLE ? QUELLE ÉTRANGE EXPRESSION !

Oui, le terme jeu de rôle, vous l'avez forcément entendu un jour … Et ça sonne étrangement.

C'est pourtant dans la continuité de ces histoires que nous nous racontions, entre copains et copines, dans notre enfance … Mais vous le faites dans un cadre donné, réglementé, pour transformer votre récit imaginaire collectif en un jeu de société. Ce livret est là pour vous accompagner dans la découverte de ce loisir convivial et ouvert, où la seule limite est votre imaginaire.

Et vous allez même pouvoir essayer rapidement, par vous-même et sans effort, d'y jouer avec vos amis et votre famille !

Bonne découverte !



Carmen, l'ingénieure touche-à-tout

CRÉDITS

Auteurs
Jean-François Beney, François Cédelle

Relecture
Thomas Hervet

Couverture
Vincent Dutrait

Illustrations
Vincent Dutrait, Christophe Swal

Cartographie
Jems

Direction artistique et maquette
Nadège Calegari

Fabrication
Angèle Rougelin et Norhane Bey

Tous les papiers se trient et se recyclent.

Ne pas jeter sur la voie publique.

LIVRET DÉCOUVERTE : COMMENT ÇA MARCHE ?

Le but de ce livret est de vous permettre de rapidement jouer une partie de jeu de rôle.

Conçu pour aller à l'essentiel, afin de jouer presque immédiatement, il vous explique d'abord ce qu'est un jeu de rôle pour vous donner les quelques notions clés et comprendre la finalité, l'intérêt et les plaisirs de ce jeu de société à part.

Une fois que vous aurez compris ce dont il s'agit, nous vous proposerons un exemple de règles de jeu de rôle. Concentré en quatre pages, vous saurez, à la fin de sa lecture, en quelques minutes, tout ce que vous avez besoin de savoir pour pouvoir commencer à jouer. Ni plus, ni moins.

Puis nous vous proposons un court scénario, pour que vous fassiez jouer vos amis le temps d'une soirée ou d'une après-midi. Conçu pour vous aider à appréhender aisément la trame de l'histoire et les petites « astuces » pour transformer ces moments de jeu en scènes haletantes, vous serez guidé pas à pas pour devenir le meneur de jeu, conteur/metteur en scène de cette histoire.

Vos amis, qui tiendront les rôles des personnages, n'auront rien à préparer ou à connaître.

Choisir leur personnage pré-tiré sera la seule démarche de leur part avant de pouvoir commencer à jouer.

L'aventure commence dès la page suivante.

À vous de jouer !



Jules, l'ex-militaire

Anna, la biologiste

LE JEU DE RÔLE, PETITE EXPLICATION SUR CE JEU DE SOCIÉTÉ

QU'EST-CE QUE C'EST ?

Le jeu de rôle est un jeu de société coopératif. Un joueur particulier, le meneur de jeu, met en scène une aventure. Les autres joueurs interprètent les personnages principaux de cette aventure. Le jeu consiste en un dialogue permanent au moyen duquel les joueurs décrivent les actions de leurs personnages. Le meneur de jeu décrit à son tour les effets de ces actions, interprète les personnages secondaires et arbitre la partie en s'appuyant sur des règles. Le but est la création d'une
fiction collective.

Dans certains jeu de rôle, le meneur de jeu à un nom spécial (le gardien, le conteur ...).

COMMENT ÇA MARCHE ?

Installés autour d'une table, les joueurs évoquent ensemble un univers imaginaire dans lequel ils décrivent les aventures des personnages qu'ils interprètent, chacun jouant le rôle de l'un d'entre eux.

Le jeu réside dans les échanges entre les participants, parmi lesquels on distingue d'une part les joueurs, qui détaillent les actions de leurs personnages et les interprètent oralement ; d'autre part un meneur de jeu, qui anime le jeu et arbitre les situations, interprète les rôles secondaires et garantit la cohérence du cadre de jeu. C'est en quelque sorte le metteur en scène. Il s'appuie souvent sur un scénario, une trame présentant des lieux, des personnages et des événements. Les données chiffrées (la feuille de personnage) permettent de définir les personnages et ainsi de résoudre par des règles les actions tentées au cours de l'aventure. L'objectif des participants est donc de mettre en scène verbalement des situations aussi riches et intéressantes que possible, dans une sorte de récit interactif qui contribue au développement d'une histoire cohérente et dynamique. Toutes les thématiques et tous les scénarios sont possibles, la seule limite étant l'imagination des participants.

Le seul véritable but du jeu est le plaisir de raconter ensemble une histoire et de passer des moments mémorables. La partie s'arrête alors en fonction du temps disponible ou encore lorsque l'on arrive à un point du récit intéressant, ou encore lorsque l'objectif principal du scénario a été atteint. On peut continuer à jouer les mêmes personnages, chaque séance de jeu constituant un chapitre de la vie de ces derniers, un peu à la manière des épisodes d'une série. Un personnage peut mourir, ce n'est pas grave, il suffit d'en faire un nouveau et de repartir à l'aventure. On the road again. La mort d'un personnage ne signifie par la défaite du joueur. Il se peut même que ce soit une belle fin du point de l'histoire. Et le départ d'une nouvelle aventure !

JEU DE RÔLE, UN JEU DE SOCIÉTÉ EMBLÉMATIQUE DE LA POP CULTURE

Le jeu de rôle est un jeu de société avant tout. Il puise ses racines dans les parties de simulation de batailles historiques, où chaque joueur dirige et fait combattre ses armées sur des cartes. Puis un jour, dans les années 70, un des joueurs s'est mis à imaginer les batailles dans des univers fantastiques. L'échelle est passée de l'armée au personnage qui vit désormais des aventures mises en scène par un meneur de jeu.

Les univers servant de référence sont alors issus de la pop culture : la littérature de genre (la fantasy, la science-fiction, l'horreur, le polar …), le cinéma (*Excalibur*, *James Bond*, *Star Wars*, *Mad Max* …). On les retrouve également dans les jeux vidéo, autre pilier de la pop culture.

Perçu comme un loisir de geek, le jeu de rôle revient sur le devant de la scène, porté par des célébrités qui s'en revendiquent (Maxime Chattam, Joan Sfar, Alexandre Astier …) et des séries qui y font référence (*Stranger Things*, *Rick & Morty*, *Big Bang Theory* …). C'est peut-être le moment de découvrir ce jeu de société avec cet ouvrage.

COMMENT ÇA SE JOUE ?

Un des joueurs doit prendre le rôle de meneur de jeu. Pour cela, il prépare la partie en amont en lisant les règles, l'univers et le scénario qu'il veut faire jouer.

Il doit ensuite donner rendez-vous aux autres joueurs, les réunir autour d'une table (et quelques victuailles) pour qu'ils créent ou choisissent leur personnage. Les joueurs doivent s'équiper d'une poignée de dés (D4, D6, D8, D10, D12 et D20), d'un crayon et d'une gomme.

LA PARTIE PEUT COMMENCER !

Le jeu de rôle que vous allez jouer ne nécessite ni une connaissance d'un univers particulier (l'action se déroule maintenant en France), ni matériel spécifique (le système de jeu tourne autour de dés à 6 faces présent dans la majorité des jeux de société), ni érudition quelconque.

Déterminez en premier lieu qui va être le meneur de jeu et les joueurs dans le cadre de la partie. Le meneur de jeu est celui qui aura le plaisir de lire les règles et le scénario. Si vous êtes joueur, arrêtez-vous au scénario. Vous vous gâcheriez le plaisir.

À QUOI RESSEMBLE UNE TABLE DE JEU ?

1. Le meneur de jeu, placé en bout de table.
2. Les joueurs qui incarnent les personnages principaux.
3. L'écran de jeu, pour cacher les informations réservées au meneur.
4. Les dés.
5. Les feuilles des différents personnages avec leurs caractéristiques, ainsi que l'intégralité des informations utiles pour la partie.
6. Un plan, pour mieux se repérer dans l'espace de jeu. On peut ajouter des figurines si on le souhaite.
7. Des biscuits !



LES MÉCANIQUES DE JEU

PRINCIPE DE BASE

Chaque personnage est doté de 3 **Caractéristiques** dont la valeur s'échelonne de 1 (médiocre) à 5 (exceptionnel) : le **Physique** pour jouer de ses muscles, de son endurance ou de son agilité, le **Mental** pour employer son intelligence, user de ses sens ou faire preuve de volonté et le **Social** pour jouer de son charme, de son statut ou de son empathie.

Quand un personnage veut accomplir une action dont l'issue est incertaine et intéressante pour l'histoire, son joueur lance trois dés à 6 faces (notés d6). Il compare le résultat de chacun des d6 avec la valeur de la **Caractéristique** choisie par le meneur de jeu (MJ) pour cette action. Chaque d6 dont le résultat est égal ou inférieur à cette valeur est un **Succès**, les autres sont des **Échecs**. Plus le joueur obtient de succès, mieux c'est !

> **Un exemple ?**
> Pierre est en train de fouiller une ruelle étroite, scène d'un étrange crime crapuleux. Le MJ lui demande un test de **Mental** afin de déterminer s'il trouve des indices. Pierre a 3 en **Mental**. Le joueur de Pierre lance 3d6 et obtient 2, 3 et 5, soit 2 **Succès** sur 3. C'est réussi ! Pierre gagne des informations utiles pour la suite de l'histoire.

AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

Dans quelques cas particuliers, un personnage peut bénéficier d'un avantage ou subir un désavantage.

Un **Avantage** est une circonstance favorable de l'action en cours, une acquisition antérieure ou une qualité propre au personnage qui donne au joueur, exceptionnellement, le droit de relancer un dé qui était un **Échec**.

Exemples d'Avantages

- Maîtrise appropriée
- Objet utile
- Contact utile
- Position dominante lors d'un combat ou d'un débat
- À couvert pour éviter un tir ou se cacher
- Bénéficie de l'effet de surprise
- Bénéficie de recommandations, de son statut
- Aidé par un autre personnage
- Le MJ estime que le joueur a eu une très bonne idée pour accomplir cette action.

Un **Désavantage** est une circonstance défavorable lors de l'action en cours, ou un personnage à l'état dégradé, qui contraint le joueur à relancer un dé qui était un **Succès**. Lorsqu'un Défaut du personnage peut s'appliquer (s'attaquer à un être vivant quand on est pacifiste, par exemple), il subit un Désavantage.

Exemples de Désavantages

- Vision perturbée (nuit, brouillard, éblouissement …)
- Terrain glissant, accidenté
- Conditions difficiles (pluie, froid, chaleur …)
- Blessé, sonné, étourdi …
- Surpris
- Assoiffé ou affamé
- Empoisonné
- Mauvaise réputation, sale, hirsute
- Gêné par un autre personnage
- Mauvaise position, entravé …

Quoi qu'il arrive, le joueur ne relance jamais plus d'un d6. Si plusieurs avantages, ou plusieurs désavantages s'appliquent, on ne relance qu'un seul d6. Si, au cours d'une même action, un ou plusieurs Avantages sont contrebalancés par au moins un Désavantage (ou l'inverse), le joueur ne relance aucun dé.

> **Un exemple ?**
> De nuit, sous la pluie, Jules doit escalader un mur. Jules cumule 2 **Désavantages** (la nuit et le mur rendu glissant par la pluie). Toutefois, Jules est un soldat possédant la Maîtrise Athlétisme qui lui est utile pour grimper. Il bénéficie d'un **Avantage**. L'**Avantage** et les **Désavantages** s'annulent.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Les actions que veulent réaliser les personnages sont plus ou moins compliquées, et le nombre de succès requis pour les accomplir est calculé en proportion : c'est le niveau de difficulté.

- **Action facile** – *il faut obtenir au moins 1* ***Succès*** – conduire un véhicule par temps calme, observer les détails d'une scène, grimper à un arbre, obtenir une

Comment utiliser les maîtrises ?

Une **Maîtrise** définit un domaine de compétences dans lequel le personnage est particulièrement doué. Cela peut être dû à son métier, à une passion, à un contexte familial, etc.

Il n'est jamais obligatoire de posséder une **Maîtrise** pour réaliser une action. C'est un bonus permettant de gagner un **Avantage**.

Pour une action donnée, il est possible d'utiliser différentes **Maîtrises**. Par exemple, lors d'un test de **Mental** pour résoudre une énigme, le personnage peut utiliser sa Maîtrise en Érudition, Ésotérisme, Investigation, Technologie… en fonction de la situation et des explications du joueur.

Liste des maîtrises

Physique : Artisanat, Athlétisme, Combat, Discrétion, Escamotage, Survie

Mental : Érudition, Investigation, Médecine, Nature, Perception, Technologie

Social : Arts, Dressage, Empathie, Intimidation, Persuasion

petite remise de la part d'un commerçant, convaincre un garde de parler à son supérieur …

- **Action moyenne** – *il faut obtenir au moins 2* ***Succès*** – tenir en équilibre sur une corde, suivre une trace, repérer quelqu'un qui se cache, convaincre un garde de vous laisser passer …
- **Action difficile** – *il faut obtenir au moins 3* ***Succès*** – échapper à un animal affamé, décrypter une langue ancienne ou codée, rentrer discrètement dans un bâtiment surveillé, calmer un ennemi énervé …

Réussir et rater

Les conséquences d'une action sont déterminées par le meneur de jeu, qui compare le nombre de succès obtenus par le joueur et la difficulté de l'action.

- **Autant ou plus de Succès que la difficulté** – l'action est réussie exactement comme l'entendait le personnage. Bravo ! Selon le nombre de succès excédentaires obtenus, le meneur de jeu peut offrir au personnage des bénéfices supplémentaires.
- **Moins de Succès que la difficulté** – c'est un échec, l'action est ratée. Le personnage n'arrive pas à ses fins et le meneur de jeu décide des conséquences.

> **Un exemple ?**
> Carmen doit casser un code secret. Ça tombe bien, c'est son métier ! C'est une action difficile, donc 3 **Succès** sont nécessaires. Le personnage dispose d'un **Avantage** (sa Maîtrise en Technologie). Son **Mental** (sa Caractéristique utilisée pour décrypter) est de 4 (score à ne pas dépasser pour obtenir un **Succès**). Le lancer de dés donne 3, 6 et 2. Aïe, il manque un **Succès** mais l'**Avantage** de Carmen lui permet de relancer le 6. Elle obtient 1. C'est réussi !

Actions en opposition

Quand le personnage s'oppose directement à un adversaire – une course poursuite, repérer un adversaire qui se cache, etc. – chacun effectue un jet avec la Caractéristique appropriée. Celui qui obtient le plus de **Succès** l'emporte ! En cas d'égalité, le meneur de jeu peut demander un nouveau jet, donner l'avantage au personnage du joueur (PJ) ou déclarer un match nul.

> **Un exemple ?**
> Pierre tente d'échapper à la surveillance d'un garde. Il essaie d'être discret mais n'obtient aucun **Succès** (avec 1 en **Physique** pas de miracle), tandis que le garde en obtient 2 (c'est son job après tout). Pierre est repéré.

Les combats

Malheureusement, la vie d'un personnage n'est pas un fleuve tranquille. Parfois, un personnage doit se défendre ou lutter pour imposer sa volonté : ce sont les combats.

On agit dans quel ordre ?

Le combat est décomposé en « tours ». Chaque tour dure environ 6 secondes.

Les personnages agissent les uns après les autres dans l'ordre décroissant de leur valeur de **Physique**. Si plusieurs personnages ont la même valeur de **Physique**, les personnages incarnés par des joueurs (PJ) agiront avant ceux dirigés par le meneur de jeu (les **Figurants**).

TACTIQUE

Chaque personnage agit une fois par tour. La liste exhaustive des actions possibles lors d'un combat serait difficile à dresser ici, tant elles sont variées.

Toutefois, les plus couramment utilisées sont les suivantes :

- **Aider.** Permet d'utiliser une action pour offrir un **Avantage** à un camarade sur son jet. L'action *Aider* est automatiquement réussie.
- **Gêner.** Permet d'infliger un **Désavantage** à un adversaire. L'action *Gêner* est automatiquement réussie.
- **Attaquer.** Le but est d'infliger une perte de Points de santé à l'adversaire pour le forcer à abandonner ou pour le mettre hors d'état d'agir. Le joueur effectue un jet de Physique/Combat. Chaque **Succès** sur un jet équivaut à un point de dégât et inflige en conséquence la perte d'un point de santé à l'adversaire. On ajoute ensuite à ce résultat les éventuels bonus de l'arme utilisée et on retranche les éventuelles protections portées par la cible.
- **Défendre.** Le but est d'annuler les **Succès** adverses pour se défendre ou défendre ses camarades. Le personnage privilégie sa sécurité. Il effectue un jet de **Physique**. Il peut utiliser les **Succès** obtenus contre n'importe quelle attaque du tour, dans la limite d'un Succès pour un Succès.
- **Intéragir.** Le personnage interagit avec le décor ou même avec d'autres personnages ou créatures, sans chercher à combattre. Il peut par exemple parler, crocheter une serrure, soigner un camarade, etc. Un jet n'est pas forcément nécessaire.
- **Se Déplacer.** Le personnage effectue un déplacement important (un déplacement d'un pas ou deux est gratuit et ne demande pas d'action), effectue quelques acrobaties ou cascades, passe un obstacle sérieux, traverse un endroit encombré ou dangereux, etc. Parfois, il faudra effectuer un jet de Physique/Athlétisme complémentaire si le terrain est particulièrement difficile ou le mouvement risqué. Cette action permet aussi de se cacher ou même de se déplacer en silence, en utilisant Physique/Discrétion.

ARMES

Voici les bonus aux dégâts des armes les plus communes.

- **+ 0 Point de Dégât :** mains nues, griffes et crocs de petits animaux, etc.
- **+ 1 Point de Dégât :** bâton, batte de baseball, poing américain, petit couteau, taser, griffes et crocs d'animaux moyens, etc.
- **+ 2 Points de Dégâts :** couteau de chasse, cocktail Molotov, hache, épée, pistolet léger, griffes et crocs de gros animaux, etc.
- **+ 3 Points de Dégâts :** fusil de chasse, grenade, pistolet lourd, etc.
- **+ 4 Points de Dégâts :** fusil d'assaut, fusil de sniper, mine, etc.

PROTECTIONS

Les protections permettent de réduire les dégâts infligés. Chaque point de protection réduit la perte de 1 Point de Dégât.

- **1 Point de Protection :** Veste en cuir, peau de bête, etc.
- **2 Points de Protection :** Gilet pare-balles, cotte de mailles, etc.
- **3 Points de Protection :** Tenue tactique militaire, armure de plates, plaque blindée, etc.

Les protections ne se cumulent pas. Un personnage bénéficie de la meilleure d'entre elles. Exception faite des boucliers qui apportent un point de protection supplémentaire (ex : cotte de mailles et bouclier = **3 Points de Protection**).

LES POINTS DE SANTÉ

Les **Points de santé** mesurent l'état de santé physique et mental d'un personnage. En début de partie ils sont calculés en additionnant les scores de **Physique** et de **Mental** du personnage.

Le personnage perd des **Points de santé** quand il se fatigue, est stressé ou subit des blessures.

Quand les **Points de santé** d'un personnage tombent à zéro, il est hors-jeu jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à ce qu'il puisse se reposer ou recevoir des soins. Qu'il ait été assommé, qu'il ait dû quitter les lieux, qu'il ait eu peur ou qu'il soit immobilisé, dans tous les cas il ne peut plus agir.

Un personnage récupère des points de santé quand :

- Il se repose – il récupère 1 **Point de santé** par jour de repos et un second par nuit de sommeil. S'il ne peut pas se reposer, il ne regagne pas de **Points de santé**.
- Il reçoit des soins – un jet réussi de **Mental** permet de rendre 1 **Point de santé** à un personnage par **Succès**, mais on ne peut recevoir des soins qu'une seule fois par jour.

Selon les circonstances, le meneur de jeu peut décider en accord avec le joueur que son personnage est mort plutôt qu'hors-jeu et le joueur peut en créer un nouveau.

Un exemple de combat ?

Jules poursuit un suspect déjà blessé à l'épaule, avec pour seule arme son courage. Au premier tour, le suspect se retourne l'arme au poing, avec la ferme intention de tirer sur Jules, qui lui fonce dessus. Jules agit en premier (il a un **Physique** de 4 alors que son adversaire à 3). Prudent, il décide de faire un roulé-boulé pour éviter le tir (action Se défendre) et obtient 3 **Succès** qui annuleront ceux de son agresseur. Ce dernier tire et obtient 2 **Succès**… Il loupe Jules car tous sont annulés par l'action de défense de Jules.

Sans son roulé-boulé, Jules aurait subi 2 **Points de Dégâts** (1 par **Succès**) + 2 parce que le suspect tire avec un pistolet léger, soit la perte d'un total de 4 **Points de santé** (Jules ne porte aucune protection). Heureusement que Jules sait esquiver et qu'il a fait le bon choix au bon moment.

Au deuxième tour, pugnace cette fois, Jules fait quelques pas vers son adversaire, le saisit au col et lui décoche un coup de poing à l'estomac. Il obtient 3 **Succès**. Soit 3 **Points de Dégâts** pour une perte de 3 **Points de santé**. Le blouson de cuir du suspect lui offre 1 **Point de Protection**, ce qui lui permet de réduire la perte de 1 Point de santé. Il perd donc 2 **Points de santé**. Comme il en avait déjà perdu 2 dans sa fuite sur les 4 qu'il possédait, le suspect tombe à 0 **Point de santé** et s'écroule, hors d'état de nuire.

CRÉEZ VOS PROPRES PERSONNAGES

Si vous désirez personnaliser l'expérience de jeu, vous pouvez proposer à vos joueurs de créer leur propre personnage en lieu et place de ceux fournis par défaut. Vous trouverez toutes les règles correspondantes en vous rendant directement à la page **page 28** du présent livret.



CERNUNNOS

Bienvenue dans ce petit scénario d'initiation. Si vous n'êtes pas le meneur de jeu de cette partie, arrêtez tout de suite votre lecture. Vous gâcheriez votre plaisir.

Bien, cher lecteur, vous êtes donc le meneur ou la Meneuse de Jeu de cette partie de découverte. Bravo !

Pour vous permettre de profiter de la magie de cette nouvelle expérience de jeu, tout en vous familiarisant avec sa mécanique particulière, le scénario est simple, court mais complet. Il suffit d'en suivre le fil pour guider les joueurs du début à la fin de l'histoire.

Naturellement, si l'exercice vous paraît trop facile, rien ne vous empêche de prendre des libertés et d'improviser. Nous vous donnerons des pistes pour le faire sans risquer de vous perdre.

Vous trouverez, sous forme d'encarts, divers conseils pour vous aider à animer cette partie.

Les textes écrits en Italique précédés de la mention **« Description »**, peuvent être lus tels quels aux joueurs lorsqu'ils atteignent cette partie de l'intrigue. Vous pouvez également les paraphraser.

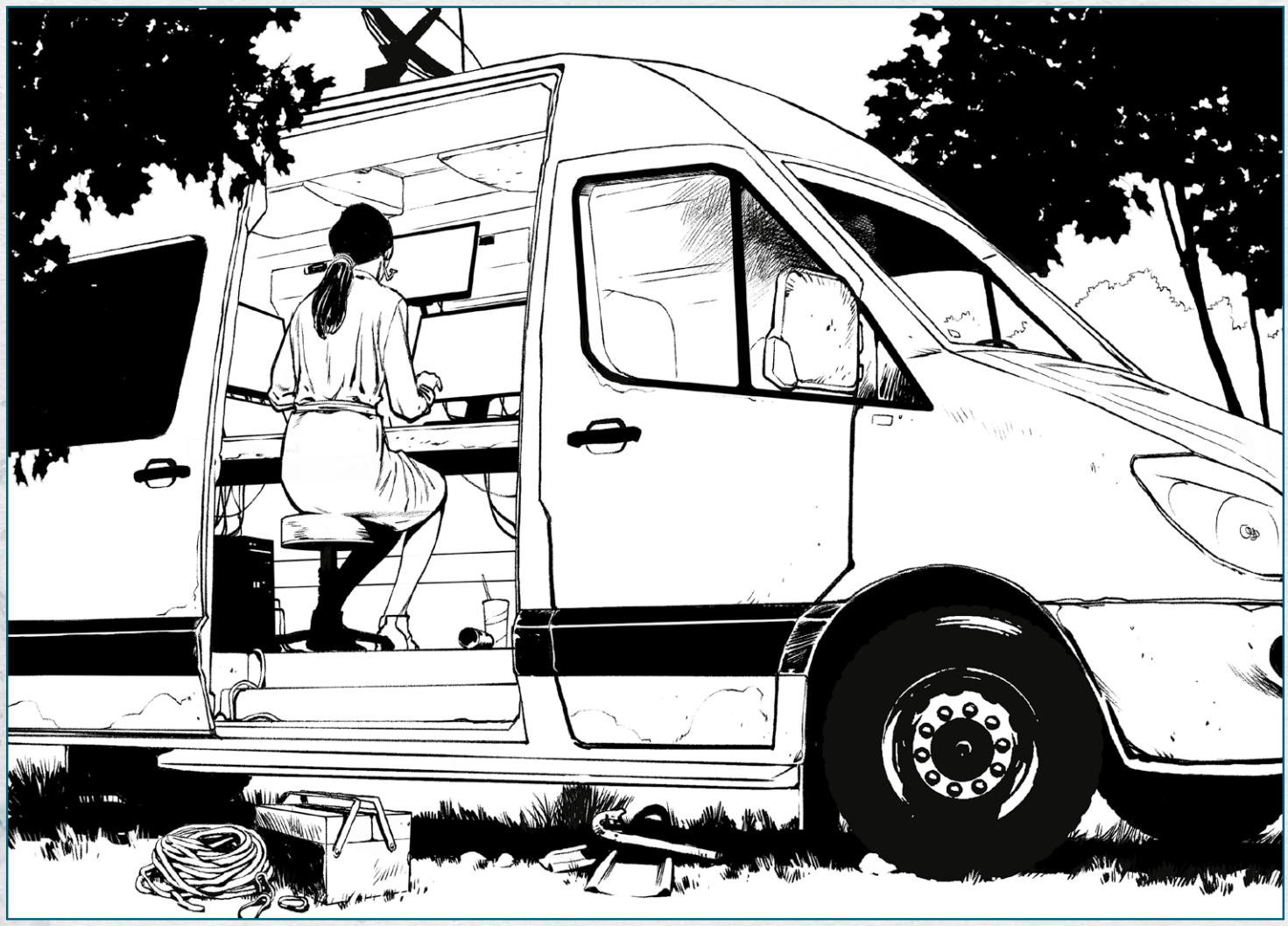
PRÉPARATION DE LA PARTIE

Vous devez lire entièrement au moins une fois le scénario en entier.

Vous devez également bien connaitre les règles précédemment décrites. Car vous allez devoir les expliquer à vos joueurs. N'hésitez pas à leur détailler la mécanique via les exemples fournis.

Discutez avez les joueurs des personnages et assurez-vous de leur choix.

Entourez de vous crayons, de papiers pour prendre des notes, de suffisamment de dés à 6 faces pour tout le monde (idéalement 3 par joueurs). Vous êtes prêts à commencer !



INTRODUCTION : PHÉNOMÈNES ÉTRANGES À KERCASTELL

Description

Un matin de juillet, vous recevez un coup de fil de votre chef. La colonelle Monica Loiseau, fidèle à elle-même, vous aboie ses ordres : rendez-vous dès que possible dans un petit village du centre de la Bretagne qui porte le nom exotique de KerCastell. Elle vous explique les circonstances de cette mission, avec un ton sec et rapide qui ne vous laisse pas d'autre choix que d'écouter respectueusement.

Depuis quelques semaines, des phénomènes mystérieux frappent la commune. Les habitants parlent d'étranges ombres qui rôdent, de lumières qui dansent dans la nuit, de cris inquiétants dans la forêt, etc. Ces phénomènes sont de plus en plus fréquents et la population a peur.

Que se passe-t-il à KerCastell ? Hallucination collective, créatures étranges ou canular ?

Loïc Kerkadech, le capitaine de gendarmerie locale, un ami personnel de la colonelle, a demandé de l'aide pour élucider l'affaire. C'est tout à fait dans vos cordes et cela aidera un ami de votre supérieure. Préparez votre paquetage et la camionnette. Vous partez immédiatement. La colonelle vous donne rendez-vous à la mairie de KerCastell, où le maire et le capitaine vous attendent.

L'HISTOIRE : CE QU'IL EST EN DES PHÉNOMÈNES DE KERCASTELL

Le maire actuel, Jacques Mercier, est le fils du maire précédent. C'est un industriel local, comme son père.

À l'époque où Édouard Mercier en était le dirigeant, l'entreprise a provoqué une grave pollution de la nappe phréatique sous KerCastell. Il a caché cet incident, causant la mort d'une femme, Marie Hasgouat. Un décès tragique qui a plongé son mari Yffick Hasgouat dans le désespoir et l'a conduit au suicide quelques temps plus tard.

Édouard a caché les preuves de son implication pendant des années. Rongé par le remords, il a toutefois révélé sur son lit de mort la vérité à son fils et successeur, Jacques. Ne sachant que faire de ce sordide héritage familial, celui-ci a gardé le secret à son tour et caché les confessions de son paternel dans un parapheur, à l'abri dans son coffre-fort. Le temps a passé. Il a été élu maire, tout en restant le patron de l'usine Mercier.

DÉCRIRE LES LIEUX

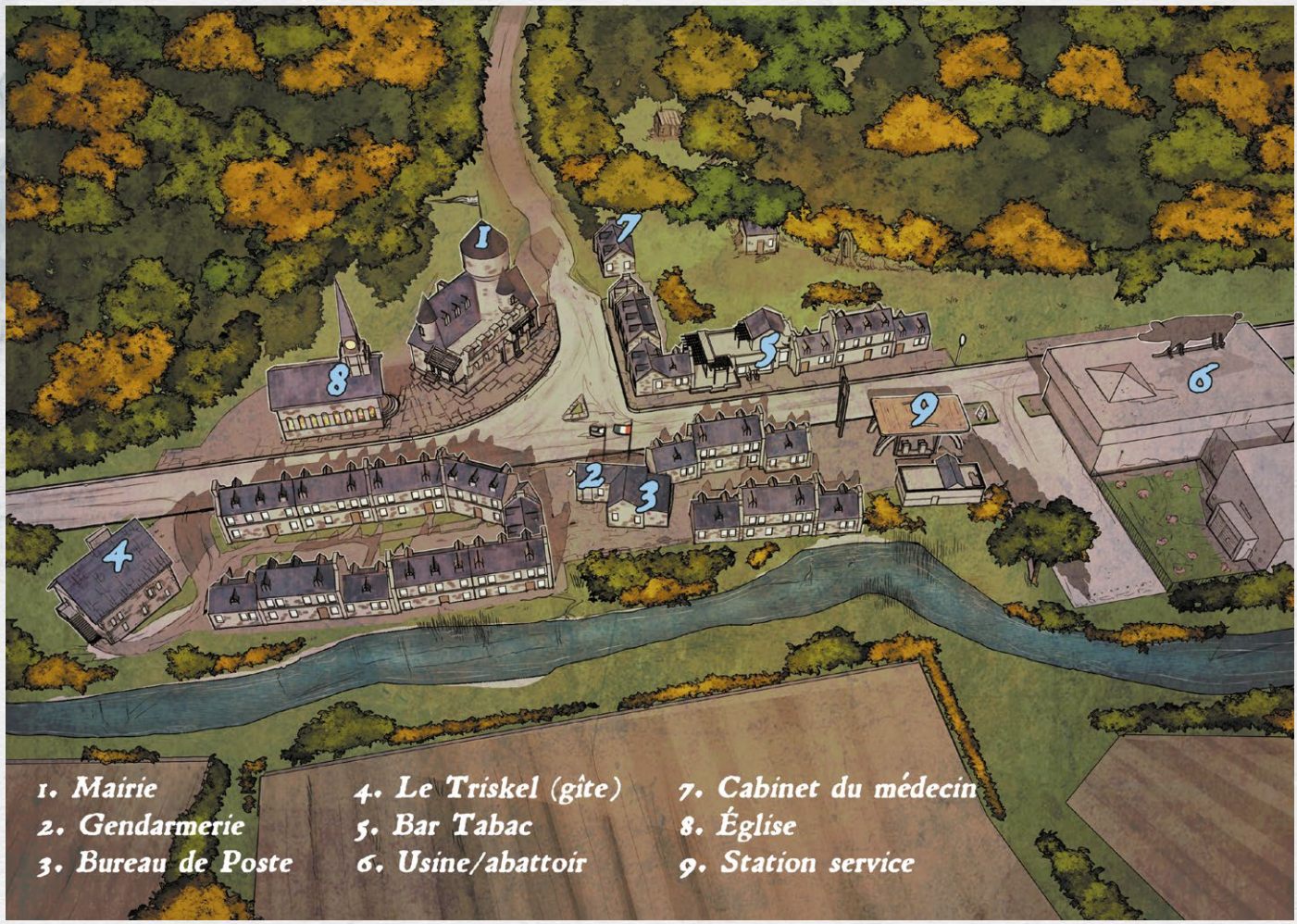
Si vous désirez décrire plus précisément un lieu, un bâtiment, etc., utilisez les souvenirs d'endroits que vous connaissez déjà. Si vous avez voyagé en Bretagne ou si vous êtes Breton, c'est encore plus simple. Sinon, allez faire un tour sur internet et regardez des images de paysages et de villages bretons.

De même, n'hésitez pas à photocopier les plans fournis ou à dessiner des plans rudimentaires de lieux en vous inspirant de votre mémoire (la maison de tatie par exemple, le bois près de chez vous …).

Vous pouvez aussi placer les personnages présents dans la scène sur le plan en utilisant des figurines d'un autre jeu, de simples meeples ou des cacahuètes. Cela permet de se représenter plus clairement une situation, notamment à l'occasion des scènes d'action comme les infiltrations ou les combats : on visualise alors plus facilement qui se trouve où, dans quel sens un personnage se déplace, etc.

POSSESSION OU DÉMENCE

L'abus de drogues, le trop-plein de colère et de tristesse ont-ils eu raison de sa santé mentale ? Yannick est-il réellement possédé par Cernunnos ? Tous les événements que vont vivre les personnages sont-ils réels ou imaginaires ? Cette affaire est-elle surnaturelle ou juste hallucinatoire ? Vous devrez en tant que meneur de jeu choisir des réponses à ces questions ou au contraire alimenter le flou et le doute. Dans cette aventure, nous laissons volontairement celles-ci sans réponse, tout en fournissant des pistes de jeu selon l'optique choisie.



Yannick Hasgouat, le fils de Marie et Yffick, devenu orphelin, a été adopté par un couple de parisiens. Il revient aujourd'hui se venger sous l'identité de Jean-Pierre LeCleach, le nouveau médecin local. L'esprit rempli de colère et le corps nourri des drogues hallucinogènes utilisées par des chamanes des quatre coins du monde, il est persuadé que Cernunnos, un ancien dieu du folklore breton, a pris possession de lui et guide son bras.

LES LIEUX

Description

Le village de KerCastell est une commune bretonne d'environ six cents âmes. La population est majoritairement composée de paysans et de personnes travaillant à Guillemenech, la ville située à 20 minutes.

Le village se trouve près d'un grand massif forestier, la forêt de Tenval, attirant les amateurs de champignons et de balades dans les bois. Cette forêt constitue le seul attrait touristique notable du coin. Elle renferme les vestiges de ce qui seraient d'antiques cercles de pierres druidiques.

Les principaux points d'intérêts sont :

- La mairie située dans les ruines d'un vieux château médiéval breton, restauré avec plus ou moins de bonheur et de bon goût à travers les âges ;
- La modeste gendarmerie attenante au bureau de poste ;
- Le Triskèle, un gîte rural tenu par Mireille Sartier, la secrétaire de mairie, est mis à disposition des personnages pendant leur séjour (selon le rythme des personnages, ce scénario peut durer dans la fiction plusieurs jours) ;
- Le Saint Tugdual, un bar-tabac/crêperie/station-service tenu par le sympathique Roger Blairon (un bon endroit où rencontrer les habitants pour les interroger) ;
- L'usine-abattoir de porcs «Tout est bon», appartenant depuis des générations à la famille Mercier, employant 12 personnes (les personnages pourraient vouloir la visiter. Cela peut constituer une bonne fausse piste) ;



- Le cabinet du nouveau médecin Jean-Pierre LeCleach, attenant à sa maison, une vieille ferme qu'il restaure ;
- Un vaste réseau de galeries souterraines contenant le tombeau de Saint Tugdual (voir plus loin). Attention, ce réseau est connu mais pas vraiment exploré/cartographié entièrement.

INCARNER LES FIGURANTS

Vous allez devoir faire « vivre » les figurants, les personnages non-joueurs (PNJ). Pour cela, n'hésitez pas à leur donner des signes particuliers : la colonelle parle vite et sèchement. Le capitaine de gendarmerie commence toutes ses phrases par « Affirmatif » ou « Négatif », etc. Différenciez-les au gré de vos envies.

Vous pouvez également vous inspirer de personnages connus de tous pour les décrire ou les faire parler. Des acteurs de cinéma par exemple : la colonelle ressemble à Jeanne Moreau, le capitaine à Jean Reno, le docteur LeCleach à Jean Dujardin… Laissez-vous guider par ce qui est le plus facile à visualiser et à interpréter pour vous.

Scène 1 : Un cadavre tout frais, tout vert

Description :

Vous arrivez à la tombée de la nuit. Vous êtes accueillis par des lumières de gyrophares et quelques gendarmes affairés dans le parc de la mairie. Celle-ci est un vieux bâtiment, sans doute un ancien château transformé en hôtel de ville. La colonelle est là, sur le perron, discutant avec un capitaine de gendarmerie. Une femme est assise sur les marches, à côté d'eux. Elle pleure à chaudes larmes.

Alors qu'ils arrivent à la mairie, les personnages découvrent un modeste dispositif de gendarmerie et une ambulance. Il y a visiblement eu un drame ! Le maire, Jacques Mercier, a en effet été retrouvé mort par Mireille Sartier, sa secrétaire. Elle a prévenu les gendarmes.

À leur arrivée, les personnages sont accueillis par le capitaine de gendarmerie, qui leur présente Mireille (en pleurs).

Il fait ensuite un topo des circonstances de la mort de Jacques Mercier, avant de les laisser passer et accéder au lieu du décès, où œuvre une petite équipe de gendarmes. Le capitaine dit attendre le médecin du village qu'il a contacté par téléphone. Il ne l'a pas eu en direct mais lui a laissé un message. L'homme s'occupe de tous les habitants de la campagne alentour. Un sacré boulot ! Il ne devrait pas tarder à arriver.

RAPPEL SUR LES TESTS

Dans le petit tableau ci-dessous, des Maîtrises sont indiquées (Investigation, Nature …). Demandez au joueur quelle Maîtrise son personnage utilise pour examiner les lieux ou ce qu'il recherche exactement pour vous aider à déterminer quelle Maîtrise est la mieux adaptée.

S'il fouille à la recherche de traces de produits suspects ou d'empreintes, Investigation ou Nature s'imposent. S'il examine le téléphone, c'est Technologie. L'architecture des lieux, c'est Bricolage …

Restez souple et logique dans le choix des Maîtrises qui peuvent lui donner un Avantage (et donc une relance) et donnez-lui l'indice correspondant. Vous êtes là pour aider le groupe à avancer dans l'histoire.

Par exemple : Anna cherche d'éventuels produits toxiques. Elle utilise sa Maîtrise Nature et obtient finalement deux Succès. Cela lui permet de déterminer que c'est un étrange lichen qui a détruit le téléphone et qui provoque l'odeur de moisi dans la pièce.

Autres exemples : Pierre utilise Investigation pour découvrir ce qui est caché ou ce qui a disparu dans le bureau. Avec 3 Succès, il trouve l'étrange parapheur vide et le passage secret. Carmen cherche des choses « étranges » dans la pièce, sans rien préciser. Elle obtient 1 Succès. Vous lui offrez une relance grâce à sa Maîtrise de Bricolage, ce qui lui permet de passer à 2 Succès et de découvrir le passage secret.

Enfin, rappelez-vous qu'il n'est pas nécessaire de posséder une Maîtrise pour tenter une action.

Jacques Mercier semble être mort d'asphyxie et/ou d'apoplexie dans son fauteuil. Sa peau est en revanche étrangement verdâtre. Selon la secrétaire, le maire s'était enfermé en fin de journée dans son bureau pour y travailler tranquillement. Seule Mireille a le double des clés. Mireille explique, entre deux sanglots, que Mercier travaillait souvent tard le soir dans son bureau et qu'il avait coutume de s'y enfermer pour ne pas être dérangé par les derniers administrés de passage. Parce qu'elle s'inquiétait qu'il ne réponde pas à ses appels téléphoniques, passés de chez elle au sujet d'un courrier à envoyer le lendemain (rien d'important, un simple acte administratif), Mireille a fini par venir vérifier sur place que tout allait bien. C'est là qu'elle a découvert le cadavre. Elle ne peut s'empêcher de faire un signe de croix dès qu'elle évoque le défunt. Elle ne sait rien de plus.

Si les personnages interrogent le capitaine sur les événements étranges récents *(voir l'introduction)*, il confirme avoir reçu des dizaines de témoignages inquiétants. Au début, il a cru à une mauvaise blague mais ils se sont multipliés. Les habitants disent voir et/ou entendre des choses étranges dans les bois ou à leur proximité : lumières, ombres, cris, chuchotements, etc. La panique guette ! Cette mort étrange va ajouter du stress à tout le monde !

Voici les éléments que peuvent découvrir les personnages sur les lieux du crime en réussissant un test de Mental pour enquêter. Les Maîtrises donnant des Avantages sont indiquées entre *{accolade}* à titre d'exemple.

1 Succès	Une odeur d'humus et de moisi règne dans les lieux *{Investigation, Nature}*. L'ordinateur et le téléphone portable ont été détruits par une sorte de micro-lichen *{Investigation, Nature, Technologie}*.
2 Succès	Une trace au sol semble indiquer qu'une pierre a récemment rayé le parquet en arc de cercle depuis la cheminée. En appuyant sur les bonnes pierres, le fond de l'âtre s'ouvre et laisse apparaître un passage secret *(cf. plus bas)* *{Investigation, Bricolage}*. Un vieux parapheur à clé vide est abandonné sur le bureau du maire. Sa petite serrure a visiblement été arrachée. L'objet dénote avec les autres documents et dossiers plus récents se trouvant sur place. Il a plus de 10 ans. *{Investigation, Perception}*.
3 Succès	La même sorte de lichen mystérieux retrouvé sur le téléphone et l'ordinateur encombre les voies respiratoires du mort. C'est probablement la cause de son décès *{Investigation, Médecine}*.





Scène 2 : Le passage secret

Description

Une pierre de la cheminée semble bouger. En la retirant de son logement, on aperçoit un mécanisme caché : un petit levier.

Dès qu'un joueur actionne le levier, poursuivez :

En relevant le levier, un crissement se fait entendre. Un pan entier de la cheminée s'anime et pivote en émettant de petits gémissements. Un passage souterrain et une volée de marches en pierre poussiéreuses apparaissent, s'enfonçant dans l'obscurité. Des traces de piétinements successifs attestent d'une utilisation récente. Une odeur douceâtre de moisissures émane des souterrains …

Le vieux château breton devenu bâtiment municipal recèle un accès à d'anciens souterrains. Les personnages sont plongés dans l'obscurité. Ils découvrent des galeries, des caves taillées à même la roche, etc. Tout un réseau parcourt les sous-sols de la ville.

Interrogé, le capitaine de gendarmerie peut donner les informations suivantes : d'après les historiens locaux, le château a été construit par des seigneurs médiévaux sur un antique réseau cavernicole, qui s'étend loin aux alentours. En effet, KerCastell est aussi connu dans le coin pour ses nombreuses galeries souterraines. La tradition orale rapporte que les premières tribus bretonnes les utilisaient pour leurs rituels religieux. Lorsque l'endroit a été évangélisé (voir Saint Tugdual), le missionnaire qui a ancré le christianisme dans la région y a été enterré pour affirmer la victoire de la foi sur les croyances païennes. Son tombeau est accessible depuis une des entrées principales du réseau proche de la forêt, mais il y en a bien d'autres, connues pour certaines, disparues pour d'autres, ou maintenant oubliées. L'accès aux cavernes est interdit au public, car les lieux ne sont pas sécurisés. Nul n'avait connaissance de ce passage secret au cœur même de la mairie, ni le maire actuel ni aucun de ses prédécesseurs n'avait jamais évoqué l'existence.

Que faire si personne ne trouve le passage secret ?

Il est peu probable, mais possible que cela arrive. Si c'est le cas, n'hésitez pas à faire intervenir un figurant pour leur indiquer une étrange trace au sol ou une pierre branlante dans la cheminée. Gardez à l'esprit qu'il faut que l'histoire avance. Si les personnages sont bloqués, il vous faut les aider. En revanche, ils auront plus de plaisir s'ils trouvent tout seuls la solution. Laissez-les donc chercher un peu, et s'ils ne trouvent pas au bout de quelques minutes, volez discrètement à leur secours.

LE TOMBEAU

Alors que les personnages explorent le réseau, ils aperçoivent la silhouette inquiétante d'une créature bipède et cornue. Elle semble fouiller une salle, accessible par le souterrain mais donnant vers l'extérieur (à l'accès fermé par une grille et un panneau signalant que l'endroit est interdit au public) avec un tombeau en son centre : le gisant de Saint Tugdual. Lorsque les personnages approchent, la créature s'enfuit. Si certains tentent de la poursuivre, elle les sèmera sans difficulté dans les souterrains qu'elle semble bien connaître.

AMBIANCE ET ATMOSPHÈRE

La découverte du passage secret est là pour inspirer le mystère et créer une tension. L'exploration des lieux est un prétexte à donner le frisson. Il n'y a pas de plan précis, à vous de décider ce qui s'y passe avant que les personnages ne tombent sur la prochaine rencontre, mais encouragez vos joueurs à en dessiner un au fil de leur exploration. Ils seront d'autant plus attentifs et immergés dans l'ambiance.

Donnez-leur l'impression d'être dans un dédale (jusqu'à ce qu'ils s'en fatiguent) avec des couloirs, à gauche, à droite, des croisements, des culs de sacs, etc.

Vous pouvez user d'artifices en live comme baisser la lumière, parler doucement puis soudain dire à l'un d'entre eux que quelque chose se faufile entre ses jambes … C'est un rat ! Quelque chose colle au visage de la personne qui ouvre la voie … C'est une toile d'araignée ! Plic-ploc plic-ploc … un bruit étrange … Plouf, le personnage se trempe dans une mare d'eau stagnante ! Un craquement ? C'est le plafond qui menace de s'effondrer. Etc.

Faites faire régulièrement à vos joueurs des tests de Perception (1 Succès suffit) pour éviter ces embûches.

Quand vous sentez que la tension est suffisante et que vos joueurs en ont assez de tourner en rond, passez à la partie intitulée « le tombeau ».

Description

Vous apercevez au détour d'une galerie une petite salle creusée dans la pierre. Elle donne également sur l'extérieur, en hauteur, par une grille cadenassée. Quelque chose bouge à l'intérieur. Une silhouette étrange, un être avec une tête allongée et des cornes comme des bois de cerf. Vous avez l'impression que son dos est fait d'un pelage luisant. Elle se tient debout, c'est une certitude, mais impossible d'en distinguer les traits dans cette obscurité. Elle semble fouiller les lieux.

Dès que les personnages s'approchent, poursuivez la lecture.

Un bruit attire l'attention de la bête. Elle se retourne et fuit immédiatement dans les souterrains.

Si les personnages la poursuivent, lisez ceci :

Vous foncez. La progression est rendue difficile par les irrégularités du sol et du plafond. Vous manquez de glisser et de vous cogner plusieurs fois. Ce qui ne semble pas gêner la chose. Puis au détour d'un couloir, vous arrivez brusquement à un croisement mais … Elle a disparu, comme volatilisée …

SAINT TUGDUAL ET CERNUNNOS

Si la fouille du gisant permet aux personnages d'identifier Saint Tugdual, voici ce qu'ils savent de cette figure locale grâce à leur pratique d'enquêteurs de l'étrange :

Évangélisateur de la Bretagne au VI^e^ siècle, Saint Tugdual a mené bien des batailles contre les cultes païens. Il a affronté les druides, leurs serviteurs sylvestres et leurs divinités oubliées. Son plus grand exploit aurait été de voler aux puissants druides de la région leur plus précieuse relique : le Cœur de Cernunnos. Une pierre féérique qui aurait le pouvoir d'invoquer (ou de réanimer) les créatures du folklore breton.

Cernunnos est un ancien dieu local de la nature, souvent représenté sous la forme d'une créature anthropomorphe coiffée de bois de cerf. Son culte a aujourd'hui totalement, et depuis longtemps, disparu.

Si les personnages fouillent l'alcôve et le gisant, voici ce qu'ils découvrent avec un test de Mental :

1 Succès	Le gisant est un simple bloc de pierre taillé, avec la représentation érodée d'un moine. Les inscriptions sont effacées. *{Bricolage}*
2 Succès	Le gisant abrite un compartiment secret. Il révèle une cache vide. *{Perception, Bricolage}* Les inscriptions restantes et la sculpture indiquent qu'il s'agit de Saint Tugdual. *{Érudition, Ésotérisme}*
3 Succès	Dans la précipitation, la créature a laissé tomber un petit sachet de pollen étrange. *{Investigation, Perception}*

Scène 3 : Une vieille femme dans une vieille bicoque

Description

En sortant de la grotte, vous débouchez à l'orée d'une forêt. Vous distinguez une lumière un peu plus loin. C'est celle d'une vieille maison dont les fenêtres éclairées vous révèlent une silhouette qui semble observer dans votre direction.

Une vieille femme surveille la grotte derrière ses vitres. Elle accueille les personnages et répond timidement et avec appréhension à leurs questions. C'est Yvonne Germain, l'ancienne institutrice du village. Elle vit ici, en marge de KerCastell qu'elle fréquente peu. Elle déteste l'agitation et le bruit. Un test de Social *{Charme, Discussion}* Moyen réussi peut l'amener à se confier. Elle craint qu'on la prenne pour une folle, surtout avec les événements bizarres récents, mais elle a aperçu une silhouette mystérieuse, ni homme ni bête, entrer et sortir de la grotte.

L'espace d'un instant elle a vu son visage. Elle jurerait que cette créature étrange avait des airs de « Yannick », le petit garçon de feu Yffick Hasgouat. Yffick était un baba cool et un protecteur de la forêt de Tenval. Il s'est donné la mort il y a bien des années.

Le petit garçon, Yannick, a alors été adopté par un couple de "parigots". En effet, sa mère est morte deux ans plus tôt des suites d'une maladie terrible et inexpliquée (Yvonne Germain n'a pas connaissance de l'empoisonnement de la nappe phréatique par l'entreprise Mercier. La nappe était reliée au puits de la ferme familiale. Les personnages ne le sauront qu'en récupérant les confessions du père du Maire, voir l'encart *"La cabane de Jean-Pierre LeCleach"*).

Yannick était le meilleur copain du défunt maire lorsqu'ils étaient en primaire. Ils traînaient toujours ensemble et faisaient les quatre cents coups. De vrais chenapans ! Madame Germain s'en souvient très bien. Elle a une mémoire d'éléphant ! Ils se prenaient pour des chevaliers et exploraient le château de fond en comble et à longueur de vacances (Madame Germain ne le sait pas, mais c'est ainsi que les enfants ont découvert le passage secret du bureau du maire).

Scène 4 : L'enquête

Les joueurs ont en mains quelques informations. Ils doivent maintenant faire le lien entre le jeune Yannick Hasgouat disparu il y a vingt ans et Jean-Pierre LeCleach, le nouveau médecin du village arrivé depuis peu de la capitale.

Il y a plusieurs moyens d'y arriver. Vous en trouverez quelques-uns décrits ci-dessous, mais vos joueurs auront certainement d'autres idées. Peu importe la manière utilisée pour trouver les informations, si l'idée vous semble bonne, récompensez les joueurs.

- Analyse du pollen trouvé dans le souterrain, ou du lichen dans le bureau ou de celui qui a causé la mort du maire, avec un test de Mental.

1 Succès	Ces végétaux sont de puissants hallucinogènes. Ils sont rares. Ils peuvent effectivement causer à forte dose des malaises cardiaques ou des asphyxies mortelles. *{Médecine, Nature}*
2 Succès	Ils ne sont pas originaires de la région, ils proviennent de l'étranger, peut-être du Tibet ou du Népal. *{Érudition, Nature}*
3 Succès	Il est possible de produire un antidote rapidement avec le matériel scientifique présent dans la camionnette. *{Médecine}*

- Interroger les habitants sur les faits étranges avec un test de Social

1 Succès	Les témoignages ne sont pas cohérents et chacun a vu ou entendu quelque chose de différent. *{Empathie}*

2 Succès	Les personnages peuvent déduire que tous les témoins se sont baladés en forêt quelques heures avant leurs visions. On les dirait victimes d'hallucinations ou sujets à une drogue hallucinogène. *{Investigation}* (En fait, LeCleach les a bombardés de pollen hallucinogène pour créer la peur chez les habitants du village qu'il déteste).
3 Succès	En recoupant les trajets des témoins, les personnages délimitent une zone assez précise en forêt, située au nord du village. *{Investigation, Survie}*

Interroger les habitants sur la famille Hasgouat.

1 Succès	Tout le monde connait cette triste histoire (mort de maladie de la mère, détresse et suicide du père, adoption du fils…) mais personne ne sait ce qu'est devenu le petit Yannick depuis qu'il a été récupéré par les services sociaux puis adopté. *{Empathie, Investigation}*
2 Succès	L'ancien maire du village, Édouard Mercier, le père de l'actuel, était en froid avec la famille Hasgouat. *{Empathie, Investigation}*
3 Succès	Yffick Hasgouat suspectait l'abattoir *Tout est bon* de la famille Mercier de ne pas respecter les normes sanitaires et environnementales.

Interroger les habitants sur le Népal.

1 Succès	Rien, il faut 2 succès au minimum.
2 Succès	Le nouveau médecin, arrivé il y a quelques mois de Paris, possède plusieurs bibelots provenant d'Inde et du Tibet dans son cabinet. Ce sont des régions proches du Népal. *{Art, Investigation}*
3 Succès	LeCleach a fait un long voyage au Népal avant de venir s'installer ici. Il en a parlé brièvement à quelques patients.

Fouiller les archives de la mairie sur les Hasgouat ou aussi effectuer des recherches administratives et informatiques auprès de divers services (sociaux ou autres).

1 Succès	Le cabinet du nouveau médecin se trouve dans l'ancienne ferme de la famille Hasgouat. *{Investigation}*
2 Succès	La famille Hasgouat possédait aussi un terrain en friche avec une vieille cabane près de la forêt, vers le nord. *{Investigation}*
3 Succès	Yannick Hasgouat a été adopté par une famille aisée, un couple de chercheurs bretons installés à Paris. *{Investigation}*

Analyser le téléphone et l'ordinateur du maire avec un test de Mental.

1 Succès	Rien, il faut 2 succès au minimum.
2 Succès	Un SMS indique une demande de rendez-vous de Jean-Pierre LeCleach, le médecin, pour le soir du meurtre. *{Technologie}* (Il voulait s'assurer que le maire soit bien sur place lorsqu'il passerait à l'action).
3 Succès	Le disque dur contient des copies scannées de vieux fichiers assez compromettants sur le peu d'entretien de l'usine d'abattage de porcs, il y 20 ans. Certaines canalisations d'évacuation des déchets chimiques et biologiques laissaient à désirer. *{Technologie}*

Tenter de trouver et d'interroger le médecin.

1 Succès	Il n'y a personne chez lui. Décidément, le toubib semble avoir lui aussi disparu. Une caméra surveille la propriété en travaux de rénovation. *{Perception}*
2 Succès	Les voisins les plus proches, les Planchac, l'on vu partir à vélo en direction de la forêt il y a déjà un bout de temps (avant le meurtre de Mercier). *{Empathie}*
3 Succès	Il a toujours son téléphone sur lui, en cas d'urgence (mais il ne répond pas si les personnages l'appellent, comme pour le capitaine). *{Empathie}*

- Localiser le téléphone du médecin avec un test de Mental *(Technologie)*.

1 Succès	Rien, il faut 2 succès au minimum.
2 Succès	Le téléphone se trouve dans une cabane abandonnée, près de la forêt. *{Technologie}*
3 Succès	Les personnages ont accès à l'historique des déplacements de LeCleach. Il va régulièrement en forêt et dans la grotte près de la maison de l'ancienne institutrice. Certains trajets correspondent aux heures de certains témoignages hallucinés d'habitants. *{Technologie}*

Jouer l'enquête

Accordez toute liberté à vos joueurs pour mener et animer cette enquête. Laissez-les proposer des axes de recherche et des hypothèses. N'hésitez pas à leur suggérer des actions possibles s'ils sont bloqués et remettez-les dans le droit chemin s'ils se fourvoient.

Vous pouvez pour cela faire intervenir le capitaine de gendarmerie qui peut les conseiller ou la colonelle qui peut leur donner des directives par téléphone.

Jouez les interactions avec les gens du village avec bienveillance.

Si les succès ne sont pas au rendez-vous, un témoin pour leur donner une nouvelle chance ou leur fournir une information manquante. Vos joueurs doivent avancer jusqu'à la scène suivante sans frustration.

La cabane de Jean-Pierre LeCleach

Les personnages devraient finir par se rendre à la vieille cabane des Hasgouat devenue celle de Jean-Pierre LeCleach, en bordure de forêt, au nord du village.

Dans la cabane de LeCleach, les joueurs peuvent trouver :

- Des tas de bouquins sur Cernunnos et les légendes bretonnes mais aussi des livres d'histoire sur l'évangélisation chrétienne.
- Plein de pollens différents et exotiques.
- Des objets chamaniques divers (des os d'animaux, des plumes, des pierres peintes de symboles ésotériques).
- Un plan sommaire des souterrains sous la ville, il a été tracé par LeCleach
- Les confessions du père du maire, avec des documents originaux de l'entreprise à l'appui (les mêmes fichiers que ceux du PC) et des falsifications de relevés chimiques, le tout volé dans le vieux parapheur.
- Un journal intime qui explique qui est réellement le médecin et sa possession par Cernunnos (qu'il ressent ou réelle selon votre angle de jeu). Il y retrace aussi rapidement son enfance, son adolescence rebelle, ses études en médecine et pharmacologie (il est très intelligent), ses voyages, son initiation chamanique, ses visions sous l'influence de stupéfiants, ses rêves agités, son envie de comprendre ses origines, son enquête minutieuse sur la mort de ses vrais parents, ses soupçons vis-à-vis des Mercier, sa colère et son envie de vendetta, etc (voir ci-dessous).
- Un calendrier, à la date du jour, un texte est griffonné : « ouverture de la Porte aux Fées ».

À l'arrière de la cabane, un petit chemin s'enfonce dans la forêt avec des traces de pas récentes.

Scène finale : La forêt de Tenval

À la fin du chemin, se trouve effectivement un petit cercle de pierres moussues. Au milieu, LeCleach/Cernunnos se livre à un ancien rituel païen, versant son sang sur le Cœur de Cernunnos. Celui-ci est posé sur un autel de pierre improvisé. L'air est rempli de pollens divers (des hallucinogènes que répand copieusement le médecin/chaman/druide autour de lui).

Si les personnages découvrent ce lieu avant la scène finale, ils n'y trouveront rien. Cernunnos ne sera présent

LES CONFESSIONS DU JOURNAL INTIME

La lecture du journal intime de LeCleach permet de comprendre beaucoup de choses :

- Son adoption par le couple LeCleach et son parcours à Paris.
- Son envie de vengeance envers les gens du village à qui il reproche d'avoir abandonné ses parents à leur sort, lorsqu'ils ont accusé l'abattoir d'être un nid de pollueurs.
- Ses soupçons sur le rôle de l'ancien Maire, père de son ami d'enfance.
- Sa tristesse qui le pousse vers un monde plus féérique, plus onirique. Sa recherche d'une autre philosophie de vie qui l'amène au Népal. Les visions de Cernunnos qu'il a en utilisant les drogues locales et sa lente descente vers un enfer intérieur où il ne fait plus la différence entre lui et cette vieille divinité bretonne, protectrice de la forêt comme feu son père, qui lui en contait régulièrement l'histoire.
- Son retour au village sous sa nouvelle identité, où personne ne le reconnaît, pour y mener sa croisade : punir ceux qu'il tient pour responsables de la mort de sa mère, du désespoir de son père, assouvir sa vengeance familiale mais aussi faire renaître la magie de la forêt.
- Sa découverte d'autres entrées des souterrains en enquêtant sur l'histoire du village liée à Saint-Tugdual. Sa recherche du Cœur de Cernunnos.
- Le meurtre de Jacques Mercier lors de l'effraction de son bureau via le passage secret. Il le tue à l'aide des pollens toxiques. Sa fuite avec les dossiers compromettants. LeCleach savait que les Merciers avaient un vieux coffre dans leur bureau dont la combinaison était la date de création de l'usine Mercier (Jacques lui avait dit enfant, il le tenait de son père). Gamins, Jacques et lui s'imaginaient être les valeureux gardiens de ce trésor. Si la famille cachait quelque chose, c'était bien là !
- Dans les derniers jours, LeCleach/Hasgouat a bien du mal à distinguer sa personnalité de sa « possession » par Cernunnos (Démence ? Véritable possession ? À vous de voir.)
- Il veut accomplir la dernière partie de son plan : créer une porte magique ouverte sur le monde de Cernunnos pour que les esprits de la Forêt d'antan reviennent en Bretagne. Il se dit prêt pour cela à effectuer le sacrifice de son propre sang sur le Cœur de Cernunnos dans un antique cercle de pierres sacrées, situé derrière la cabane. Le médecin a trouvé un vieux rituel dans ses livres chamaniques et druidiques. Il est persuadé de pouvoir le réaliser !

qu'une fois qu'ils auront percé le mystère et compris l'utilité des lieux.

Description

Au milieu des restes d'un ancien cercle de pierres, une forme étrange, cornue, psalmodie. Elle danse de manière dégingandée, en tenant dans une main une pierre grisâtre en forme de cœur et dans l'autre un bâton gravé couvert de plumes et autres colifichets.

Partout autour d'elle, et autour de vous, l'air est saturé de pollens odorants qui volètent.

Vous reconnaissez la créature. C'est celle du tombeau !

En fait, c'est LeCleach, le mystérieux nouveau médecin de KerCastell, vêtu de peaux de bêtes et coiffé d'un crâne de cerf. Il se coupe la main et commence à laisser son sang goutter sur la pierre.

Le cercle semble alors palpiter d'une lueur kaléidoscopique. Des farfadets apparaissent sous les pierres, les pollens deviennent des petites fées lucioles, les hautes herbes semblent prendre vie de manière menaçante.

LeCleach se met à rire et à crier : « Moi, Cernunnos, je reprends possession de mon royaume volé et lui rend toute sa magie ! »

Réalité ou hallucinations collectives ? En tout cas, l'assassin du maire et l'auteur de tous les troubles est face à vous !

Jouer la scène finale

Vous allez devoir mettre vos joueurs sous pression et leur faire comprendre que le temps est compté.

Ils doivent avoir l'impression que tout leur environnement les menace et les agresse : les farfadets, les fées, les herbes vivantes … Selon votre approche (réalité ou démence), cela ne peut être que des illusions/ hallucinations destinées à les ralentir. Elles disparaissent dès qu'on leur avoir infligé suffisamment de dégâts pour les détruire.

Si les joueurs optent pour le dialogue afin de faire remonter la personnalité de LeCleach à la surface et le raisonner, ils doivent réussir un test de Social Difficile *{Empathie ou Charme}*.

S'ils optent pour l'affrontement, LeCleach, galvanisé, va se défendre en cherchant à protéger le Cœur à tout prix. Il se bat avec son bâton chamanique.

Comme expliqué plus haut, n'hésitez pas à dessiner un plan du cercle de pierre pour faciliter le combat final. Placez-le au centre de la table avec un jeton pour LeCleach/ Cernunnos, un pour chaque personnage et pour chaque farfadet.

LeCleach/Cernunnos

Physique : 2 **Mental :** 4 **Social :** 2

Point de Santé : 6☐☐☐☐☐☐

Maîtrises : Médecine, Érudition, Ésotérisme, Nature.

Équipement : Tenue de cérémonie de Cernunnos (casque en os et peaux de bêtes : 1 Point de Protection). Bâton (+1 Point de Dégât). Trousse de médecine et chamanique avec de nombreux pollens.

Notes : *La danse étrange qu'il effectue en permanence et le lieu de l'affrontement encombré (branches, pierres, pollens, etc.) le rendent plus difficile à viser et à toucher avec une arme. Il faut réussir un test Difficile pour réussir à l'attaquer (3 Succès).*

Les farfadets

Physique : 1 **Mental :** 1 **Social :** 1

Point de Santé : 2☐☐

Maîtrises : Discrétion, Nature, Survie.

Équipement : Dents et griffes (+1 Point de Dégât)

Pour arrêter le rituel, plusieurs solutions s'offrent à vos joueurs :

- Faire revenir LeCleach à sa véritable identité (lui rappeler sa vie, son passé, son père, le confronter à ses souvenirs …).
- Le neutraliser physiquement.
- Dérober ou briser le Cœur de Cernunnos.

Les joueurs ont dix tours pour parvenir à leurs fins. Sinon, un tremblement de terre secoue la forêt. Une faille s'ouvre à leurs pieds, avalant le vieux cercle de pierre et Cernunnos. Une onde de choc les assomme. Ils aperçoivent fugacement avant de sombrer dans l'inconscience les silhouettes de nombreuses créatures féériques se répandre dans la forêt : licornes, farfadets, satyres, trolls, etc. (encore une fois, ceci peut être la réalité ou le fruit de leurs hallucinations avant qu'ils ne sombrent dans une sorte de coma causé par l'abondance de drogues dans l'air …)

Le combat final détaillé

Voici un petit guide pour vous aider à gérer cette opposition.

Il faut deux déplacements (2 tours) pour que les personnages soient en contact avec LeCleach/Cernunnos, à partir du moment où le combat débute. Si LeCleach/ Cernunnos est mis hors d'état de nuire (physiquement ou psychologiquement) avant le tour 10, la brèche disparaît et le combat s'arrête. Les tours à venir ne se produisent donc pas. (Le médecin arrête de jeter ses pollens hallucinogènes et peu à peu les personnages



retrouvent leurs esprits, si vous avez choisi une option réaliste. Sinon, le rituel échoue tout simplement).

Voici comment interpréter chronologiquement les actions de LeCleach/Cernunnos qui jette frénétiquement des poignées de pollens hallucinogènes autour de lui au hasard, tout en accomplissant ses autres actions :

- **Tour 1 :** LeCleach/Cernunnos fait un large geste de la main, les herbes et buissons environnants s'agrippent aux jambes des joueurs. Les personnages doivent réussir un test de Physique Facile pour ne pas subir un Désavantage à leur déplacement du prochain tour.
- **Tour 2 :** LeCleach/Cernunnos se concentre et continue de faire s'animer la végétation. Les personnages doivent réussir un test de Physique Moyen pour ne pas être stoppé à quelques mètres de l'invocateur (même test possible à chaque tour suivant pour se libérer et approcher).
- **Tour 3** *(s'ils ont réussi à se déplacer, les personnages sont au niveau du médecin)* **:** LeCleach/Cernunnos jette du pollen bizarrement lumineux dans les airs. Les particules se transforment en minuscules fées lumineuses. Elles viennent perturber le champ de vision des personnages, les aveuglant. Les personnages doivent réussir un test de Mental Facile pour ne pas subir un Désavantage à toutes leurs actions pendant ce combat.
- **Tour 4 :** LeCleach/Cernunnos envoie une nouvelle poignée de pollen luminescent en l'air. Les fées continuent d'aveugler les personnages. Les personnages doivent réussir un test de Mental Moyen pour ne pas errer, aveuglés, pendant le prochain tour (ils ne peuvent pas agir).

  Une sorte de brèche lumineuse apparaît derrière lui.
- **Tour 5 :** Des farfadets, de petites créatures sylvestres, sortent de sous les pierres. Il y en a 2 par personnage. Ils se jettent sur eux pour les empêcher de nuire à LeCleach (voir leur profil page précédente).
- **Tour 6 :** LeCleach/Cernunnos continue de danser. La brèche s'agrandit. On distingue des ombres mouvantes à l'intérieur.
- **Tour 7 :** De nouveaux farfadets apparaissent et se jettent sur les personnages (2 chacun).
- **Tour 8 et 9 :** La brèche est aveuglante. Des créatures féériques et sylvestres semblent sur le point d'en sortir. Si les personnages ont réussi à se débarrasser des farfadets, LeCleach/Cernunnos se jette à l'attaque du personnage de plus proche avec son bâton à la main.
- **Tour 10 :** LeCleach/ Cernunnos s'immobilise. Il est galvanisé ! La brèche explose ! Une onde de choc assomme les personnages. Ils voient des créatures fantastiques courir autour d'eux alors qu'ils sombrent dans l'inconscience.

Épilogue

Convaincu ou maîtrisé, LeCleach/Cernunnos s'effondre. Le médecin sombre dans la folie définitivement. Il est impossible de le raisonner à long terme car il rebascule aussi vite.

Si les joueurs ont réussi à interrompre le rituel avant les 10 tours fatidiques, la forêt retrouve son calme.

La colonelle les félicite et leur demande un rapport (Alors ? Magie ou simple démence ? À vos joueurs de juger). Le capitaine de gendarmerie les remercie également et le village de KerCastell retrouve sa quiétude.

S'ils n'ont pas réussi à interrompre le rituel à temps, LeCleach/Cernunnos a disparu. Des créatures sylvestres et féériques se mettront à apparaître dans la forêt et d'autres troubles sont à envisager. Une nouvelle enquête se profile pour la Cellule. Peut-être les mènera-t-elle au cœur d'un royaume parallèle où la Bretagne mythique d'autrefois est toujours réalité et où LeCleach/Cernunnos est devenu roi ?

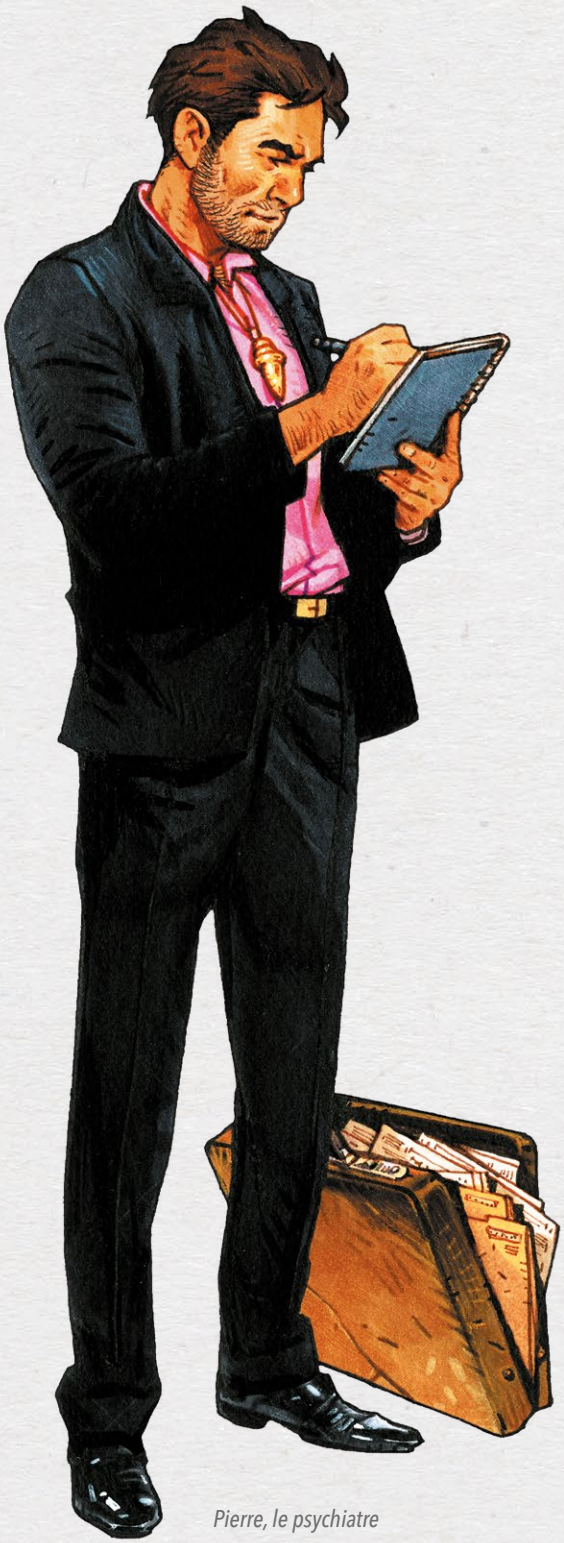
Concernant l'abattoir, une enquête s'impose. Continue-t-il à polluer ? Même si ce n'est plus le cas, il paraît important de réhabiliter les Hasgouat et de faire juger et condamner les responsables de la mort de la mère de Yannick. Malgré l'égarement du médecin, la lumière doit être faite sur cette sombre histoire du passé !

UN PEU DE COMPLICATIONS

Si vous voulez corser l'histoire, vous pouvez mettre en place des fausses pistes :

- LeCleach peut laisser traîner dans le bureau du maire des objets/des indices pour incriminer d'autres personnes (un carnet de la secrétaire de mairie qui révèle une liaison houleuse avec le maire, des lettres de menace d'un opposant politique …).
- LeCleach/Cernunnos peut également profiter de complicités au sein de KerCastell : des « adeptes » qui créent des diversions ou qui prêtent main forte au chaman dément. Dans ce cas, considérez que LeCleach s'est installé à KerCastell depuis plusieurs mois et qu'il a peu à peu influencé quelques habitants fragiles : jeunes désœuvrés, babas cools sur le retour, mère seule et isolée … Il a ourdi son plan savamment en se constituant une petite secte avant de passer à l'action.
- Les indices de la cabane peuvent être cachés ailleurs (notamment le journal intime dissimulé dans son cabinet par exemple) et le chemin jusqu'au cercle de pierre peut ne pas exister (il faut donc effectuer des recherches supplémentaires pour le localiser).

À vous de voir quel degré de complexité vous souhaitez donner à l'intrigue. Chaque complication rallongera la durée de la partie. Mais pas d'inquiétude, vous pouvez tout à fait découper la partie en plusieurs sessions de jeu. Il suffit pour cela de trouver un bon moment pour s'arrêter (par exemple, un moment calme, un changement de scène, etc.) et de recommencer au même point la fois suivante. Débutez la nouvelle partie par un rappel de ce qu'il s'est passé la fois précédente, demandez aux joueurs de relire leurs notes et dès que tout le monde est prêt, vous pouvez relancer l'intrigue.



Pierre, le psychiatre



Nom Anna Krankov

L'AGENCE

Profession Biologiste

Défaut Pacifiste

Santé (6) ☐☐☐☐☐☐

Physique — 2

- ☐ Athlétisme
- ☐ Bricolage
- ☐ Combat
- ☐ Discrétion
- ☐ Passe-passe
- ☐ Pilotage
- ■ Survie

Mental — 4

- ☐ Érudition
- ☐ Ésotérisme
- ☐ Investigation
- ■ Médecine
- ■ Nature
- ☐ Perception
- ☐ Technologie

Social — 2

- ☐ Art
- ☐ Baratin
- ☐ Charme
- ■ Dressage
- ☐ Empathie
- ☐ Intimidation
- ☐ Sang-froid

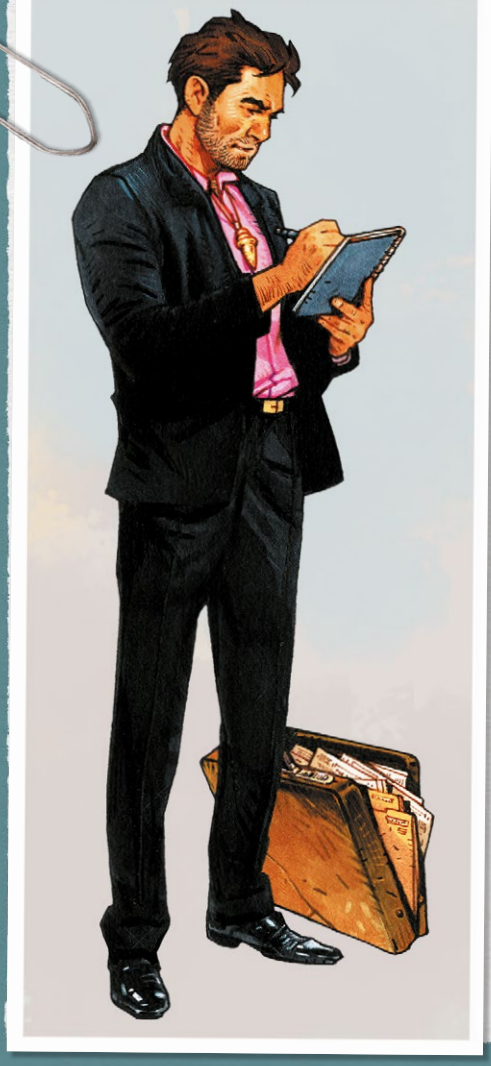
Équipement

Kit de laboratoire
Besace
Tablette
Couteau suisse (+1 point de santé)

Contacts

Colonel Monica Loiseau (Militaire)
Professeur Charles Meunier (Chimiste)

Agir : *lancez 3d6, chaque résultat inférieur ou égal à la Caractéristique = 1 succès.* // ***Difficulté :*** *nombre de succès à obtenir (1 à 3) pour réussir l'action.* // ***Avantage*** *(contexte, talent, equipement) = relance d'un échec.* // ***Désavantage*** *(contexte, défaut) = relance d'un succès.* // ***Dégâts*** *= nombre de succès + bonus de l'arme-protection.* // ***Santé :*** *Récupération = +1/jour de repos & +1/ nuit de repos.* // ***Soins*** *= +1/succès.*



Nom Pierre Miquel

L'AGENCE

Profession Psychiatre

Défaut La Guigne

Santé (5) ☐☐☐☐☐

Physique — 1

- ☐ Athlétisme
- ☐ Bricolage
- ☐ Combat
- ☐ Discrétion
- ☐ Passe-passe
- ☐ Pilotage
- ☐ Survie

Mental — 3

- ■ Érudition
- ☐ Ésotérisme
- ■ Investigation
- ☐ Médecine
- ☐ Nature
- ☐ Perception
- ☐ Technologie

Social — 4

- ☐ Art
- ☐ Baratin
- ☐ Charme
- ☐ Dressage
- ■ Empathie
- ☐ Intimidation
- ■ Sang-froid

Équipement

Carnet de notes
Malette en cuir
Costume chic
Pendule d'hypnose

Contacts

Colonel Monica Loiseau (Militaire)
Georges Pfeiffer (Policier)
Alain Lavergne (Avocat)

Agir : *lancez 3d6, chaque résultat inférieur ou égal à la Caractéristique = 1 succès.* // ***Difficulté :*** *nombre de succès à obtenir (1 à 3) pour réussir l'action.* // ***Avantage*** *(contexte, talent, equipement) = relance d'un échec.* // ***Désavantage*** *(contexte, défaut) = relance d'un succès.* // ***Dégâts*** *= nombre de succès + bonus de l'arme-protection.* // ***Santé :*** *Récupération = +1/jour de repos & +1/ nuit de repos.* // ***Soins*** *= +1/succès.*

Histoire

Vous êtes une grosse tête. Première de promo, prix prestigieux, vous êtes une experte mondiale dans votre domaine. Vous vénérez la science et la vie. Vous détestez la violence et vous êtes incapable de blesser un être vivant même s'il venait à vous attaquer.

Il y a quelques mois, après une intervention lors d'un colloque où vous évoquiez la possible origine extraterrestre de l'humanité, vous avez été recrutée. Vous faites maintenant partie d'une cellule au sein d'une agence gouvernementale secrète et discrète qui enquête sur des décès ou des disparitions comportant des circonstances troublantes ou inexpliquées : OVNIS, fantômes, créatures monstrueuses, malédictions …

Comme les autres membres de votre cellule, vous êtes une spécialiste. Tous ensemble vous réunissez toutes les compétences utiles à la résolution de vos enquêtes.

Vous ne connaissez pas les autres cellules, vous ne connaissez même pas le nom de votre employeur, vous l'appelez simplement : l'Agence.

Votre seul contact avec l'Agence est la colonelle Monica Loiseau : une femme efficace, mais colérique que vous pouvez appeler en cas de besoin.

Notes

Histoire

La pratique de votre profession vous a amené à rencontrer de nombreux patients souffrants de troubles mentaux les plus divers. Cependant, vous avez petit à petit acquis la conviction que certains ne sont pas fous. Ils ont vraiment vu des choses ! En fouillant leur histoire, en posant des questions dont les réponses ne peuvent être révélées, vous avez attiré l'attention sur vous …

Après une longue période de surveillance, vous avez été recruté il y a quelques mois pour faire partie d'une cellule au sein d'une agence gouvernementale secrète et discrète qui enquête sur des décès ou des disparitions comportant des circonstances troublantes ou inexpliquées : OVNIS, fantômes, créatures monstrueuses, malédictions …

Comme les autres membres de votre cellule, vous êtes un spécialiste. Tous ensemble vous réunissez toutes les compétences utiles à la résolution de vos enquêtes.

Vous ne connaissez pas les autres cellules, vous ne connaissez même pas le nom de votre employeur, vous l'appelez simplement : l'Agence.

Votre seul contact avec l'Agence est la colonelle Monica Loiseau : une femme efficace, mais colérique que vous pouvez appeler en cas de besoin.

Vous travaillez à l'ancienne. Les objets technologiques ce n'est pas votre fort. Quoi de mieux qu'un papier et un crayon ?

Notes



Nom Jules Beaumont

L'AGENCE

Profession Vétéran de l'armée **Défaut** Colérique

Physique 4

- [x] Athlétisme
- [ ] Bricolage
- [x] Combat
- [ ] Discrétion
- [ ] Passe-passe
- [ ] Pilotage
- [x] Survie

Mental 2

- [ ] Érudition
- [ ] Ésotérisme
- [ ] Investigation
- [ ] Médecine
- [ ] Nature
- [ ] Perception
- [ ] Technologie

Social 2

- [ ] Art
- [ ] Baratin
- [ ] Charme
- [ ] Dressage
- [ ] Empathie
- [ ] Intimidation
- [x] Sang-froid

Santé (6) ☐☐☐☐☐☐

Équipement

Tenue de camouflage
Couteau de survie (+2)
Pistolet lourd (+3)
Jumelles infrarouges

Contacts

Colonel Monica Loiseau (Militaire)
Marius Beaumont (Médecin)

Agir : *lancez 3d6, chaque résultat inférieur ou égal à la Caractéristique = 1 succès.* // ***Difficulté :*** *nombre de succès à obtenir (1 à 3) pour réussir l'action.* // ***Avantage*** *(contexte, talent, equipement) = relance d'un échec.* // ***Désavantage*** *(contexte, défaut) = relance d'un succès.* // ***Dégâts*** *= nombre de succès + bonus de l'arme-protection.* // ***Santé :*** *Récupération = +1/jour de repos & +1/ nuit de repos.* // ***Soins*** *= +1/succès.*



Nom Carmen Egon

L'AGENCE

Profession Ingénieure **Défaut** Objet fétiche (pendentif)

Physique 3

- [ ] Athlétisme
- [x] Bricolage
- [ ] Combat
- [ ] Discrétion
- [ ] Passe-passe
- [x] Pilotage
- [ ] Survie

Mental 4

- [ ] Érudition
- [x] Ésotérisme
- [ ] Investigation
- [ ] Médecine
- [ ] Nature
- [ ] Perception
- [x] Technologie

Social 1

- [ ] Art
- [ ] Baratin
- [ ] Charme
- [ ] Dressage
- [ ] Empathie
- [ ] Intimidation
- [ ] Sang-froid

Santé (7) ☐☐☐☐☐☐☐

Équipement

Ordinateur dernier cri
Trousse à outil (+1)
Téléphone satellite
Pendentif de la vierge

Contacts

Colonel Monica Loiseau (Militaire)

Agir : *lancez 3d6, chaque résultat inférieur ou égal à la Caractéristique = 1 succès.* // ***Difficulté :*** *nombre de succès à obtenir (1 à 3) pour réussir l'action.* // ***Avantage*** *(contexte, talent, equipement) = relance d'un échec.* // ***Désavantage*** *(contexte, défaut) = relance d'un succès.* // ***Dégâts*** *= nombre de succès + bonus de l'arme-protection.* // ***Santé :*** *Récupération = +1/jour de repos & +1/ nuit de repos.* // ***Soins*** *= +1/succès.*

Histoire

Amateur de sports extrêmes et de sensations fortes, vous avez participé à de nombreux larcins étant adolescent. Heureusement, vous avez trouvé de quoi assouvir vos pulsions et donner un sens à votre vie en entrant dans l'armée de terre. Vos excellents états de service vous ont probablement valu d'être repéré par la Colonelle.

En effet, vous avez été recruté il y a quelques mois pour faire partie d'une cellule au sein d'une agence gouvernementale secrète et discrète qui enquête sur des décès ou des disparitions comportant des circonstances inexpliquées (ovnis, fantômes, créatures monstrueuses, malédictions ...

Comme les autres membres de votre cellule, vous êtes un spécialiste. Tous ensemble vous réunissez toutes les compétences utiles à la résolution de vos enquêtes.

Vous ne connaissez pas les autres cellules, vous ne connaissez même pas le nom de votre employeur, vous l'appelez simplement : l'Agence.

Votre seul contact avec l'Agence est la colonelle Monica Loiseau : une femme efficace, mais colérique que vous pouvez appeler en cas de besoin.

La colonelle vous a confié le commandement de la cellule sur le terrain. La vie de chacun est entre vos mains.

Notes

Histoire

Votre domaine, c'est l'atelier. Vous êtes tombée dans l'écurie automobile familiale quand vous étiez petite. Vous faites des merveilles avec une carte à programmer, un fer à souder ou une clef de douze. Votre crédo : tout peut s'améliorer, tout peut se réparer !

Il y a quelques mois, c'est après avoir cherché les plans d'une étrange carte à puce sur le Darknet que vous avez été recrutée. Vous faites maintenant partie d'une cellule au sein d'une agence gouvernementale secrète et discrète qui enquête sur des décès ou des disparitions comportant des circonstances troublantes ou inexpliquées : OVNIS, fantômes, créatures monstrueuses, malédictions … de quoi ébranler votre foi !

Comme les autres membres de votre cellule, vous êtes une spécialiste. Tous ensemble vous réunissez toutes les compétences utiles à la résolution de vos enquêtes.

Vous ne connaissez pas les autres cellules, vous ne connaissez même pas le nom de votre employeur, vous l'appelez simplement : l'Agence.

Votre seul contact avec l'Agence est la colonelle Monica Loiseau : une femme efficace, mais colérique que vous pouvez appeler en cas de besoin.

C'est bien sûr vous qui conduisez le van et qui l'entretenez. Personne n'a le droit d'y toucher sans votre permission !

Notes

La création de son personnage est un moment très important ; imaginez comment vous voudrez l'interpréter, son nom, sa description, ainsi qu'un bref historique à propos de sa famille, ses amis ...

Pour créer son personnage, le joueur doit :

I. Répartir 8 points dans les trois caractéristiques (minimum 1, maximum 5).
II. Calculer et noter la réserve de Santé (= Physique + Mental).
III. Sélectionner et cocher 4 Maîtrises.
IV. Déterminer un défaut (cf. ci-dessous).
V. Noter 3 équipements de son choix (objets, véhicules, armes, protection ...).
IV. Noter autant de contacts (nom + profession) que son score en Social.

Défauts :

Lors de l'étape de création, un personnage doit choisir un défaut de son choix (la liste ci-dessous n'est pas exhaustive et vous pouvez créer autant de défaut qu'il vous plaira) :

Addict : vous êtes dépendant à une substance (de votre choix).
Règle : vous avez besoin d'en consommer au moins une fois par jour, sans quoi vous perdez 1 Santé par jour d'abstinence et subissez un désavantage à toutes vos actions.

La guigne : l'utilisation d'un équipement plus perfectionné qu'un simple objet mécanique est difficile.
Règle : l'objet fonctionne mal, la batterie s'épuise en un instant, le pistolet s'enraye après un tir ...

Code d'honneur : vous suivez un code d'honneur contraignant (à convenir avec le meneur de jeu).
Règle : le meneur de jeu peut utiliser ce code pour contraindre les actions de votre personnage.

Colérique : vous êtes prompt à réagir et ne pouvez arrêter un combat par votre propre volonté.
Règle : même si le combat est perdu d'avance, vous ne pouvez pas fuir.

Dette : vous avez une dette (d'argent, d'honneur, peu importe) et vous devez la rembourser.
Règle : le meneur de jeu peut utiliser cette dette pour imposer une mission risquée et imprévue à votre personnage. La dette sera alors remboursée et le défaut annulé.

Hors-la-loi : vous êtes recherché par une autorité pour vous punir de crimes dont vous devez déterminer la nature avec le meneur de jeu. Vous êtes en fuite et vous dissimulez votre identité.
Règle : si vous faites un échec lors d'une action liée à la nature de ce crime, on vous repère et vous êtes automatiquement recherché dans les jours qui suivent.

Marqué : votre peau est couverte d'une marque visible et identifiable révélant une partie de votre passé (tatouage, cicatrice, code-barres ...). Les gens vous remarquent et ne vous oublient pas.
Règle : vos tests de discrétion effectués en plein jour sont des échecs automatiques.

Objet fétiche : vous ne pouvez pas vous séparer d'un objet fétiche étonnant qui vous fait passer à coup sûr pour un individu original.
Règle : vous subissez un Désavantage à toutes vos actions si vous ne portez pas votre objet fétiche.

Phobie : vous avez peur d'une chose (choisissez) : de l'obscurité, des araignées, etc.
Règle : lorsque vous êtes confronté à l'objet de votre peur, vous subissez un désavantage à toutes vos actions tant que la source de votre frayeur n'a pas disparue de votre vue.

Progression :

À la fin de chaque scénario, chaque joueur peut (en accord avec le meneur de jeu) :

- Cocher une nouvelle maîtrise.
- Ajouter un équipement et/ou un contact.
- Noter 1 point d'expérience dans une caractéristique. Lorsque que l'expérience totale atteint le score actuel de la caractéristique, celle-ci augmente automatiquement d'1 point. (exemple : il faut 3 points d'expérience pour augmenter une caractéristique de 3 à 4).

COMMENT DÉBUTER DANS LES UNIVERS DU JEU DE RÔLE ?

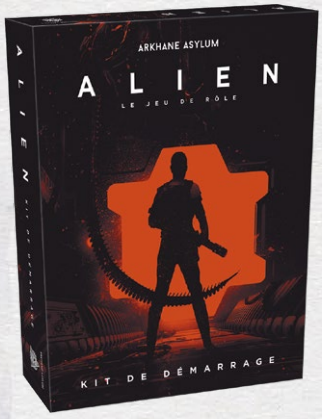
Cette partie vous a intéressé et vous désirez essayer un jeu plus abouti, des histoires plus copieuses et des univers plus exotiques. Voici une liste de jeux de rôle correspondant à vos goûts et possédant des formats adaptés à un public qui débute dans ce loisir.

VOUS AIMEZ LES UNIVERS MÉDIÉVAUX-FANTASTIQUES ?



Fleuron français, créé justement pour initier le plus grand nombre de personnes et cela dès le plus jeune âge, **Chroniques Oubliés Fantasy** est sans doute la boîte de démarrage la plus intéressante pour commencer dans un univers Médiéval-Fantastique, avec un matériel riche, des règles simples et truffées de conseils, un scénario de départ pas-à-pas.

VOUS AIMEZ LES UNIVERS DE SCIENCE-FICTION ?



Vous préférez l'espace aux donjons ? Pas de souci. Laissez-vous attraper par **Alien**, le jeu de rôle inspiré de la licence cinématographie. Espace et grand frisson, avec un *Kit de démarrage* qui vous emmène loin dans l'horreur et la SF, avec plein de pions, de cartes, marqueurs … et un scénario palpitant. La nouveauté à succès de l'année 2020.

LES BOÎTES D'INITIATION

Quitte à enfoncer une porte ouverte, il vaut mieux privilégier les boîtes « d'initiation » (elles peuvent parfois s'appeler « kit de démarrage », « boîte base » ou « starter set »). Elles contiennent souvent tout le matériel de base nécessaire à une partie (écran, dés…), des règles allégées pour un public débutant, des personnages pré-tirés pour jouer immédiatement et un scénario fourmillant de conseils pour une prise en main facile et rapide. Privilégiez ce type de boîte pour commencer. Et si la passion vous prend, vous pourrez ensuite plus facilement vous immerger dans des livres de règles et des scénarios plus détaillés de la gamme de jeu de rôle que vous avez choisie.

Vous préférez le Space-Opéra ? **Starfinder**, l'adaptation SF d'un autre jeu de rôle célèbre appelé *Pathfinder* (Médiéval-Fantastique pour le coup) vous propose une boîte d'initiation bourrée de matériel de qualité.



VOUS AIMEZ LES UNIVERS HORRIFIQUES ?

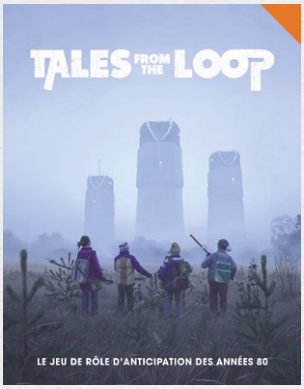
Vous aimez avoir peur ? Vous êtes fan de littératures qui font dresser les cheveux ? Laissez-vous tenter par la boîte de base de **l'Appel de Cthulhu**, la célèbre adaptation de l'univers horrifique de HP Lovecraft, qui se déroule dans les années 20 aux États-Unis. En plus de règles simples, cette boîte propose trois scénarios complets.



solo pour vous permettre de vous immerger dans cette ambiance très particulière.



Vous pouvez également poursuivre votre collection de la gamme **Chroniques Oubliées**, avec la boîte consacrée justement à Cthulhu. Ce sont les mêmes règles de jeu, faits pour l'initiation, mais adaptées dans l'univers de Lovecraft également. C'est tout aussi exhaustif et pratique que les autres boîtes de *Chroniques Oubliées*.



Robots domestiques, science gravitationnelle avancée : bienvenus dans la Suède des années 80 ! Dans une ambiance surréaliste mais proche de notre réalité, vous incarnez des enfants et des adolescents aux vies normales, confrontés à des événements fantastiques. Le *Kit d'initiation* **Tales from the Loop** est un jeu de rôle qui s'inspire des succès comme E.T, Super 8, Stranger Things ou encore Les Goonies !

Vous aimez les univers cyberpunk, technologiques et sombres ?



Essayez le *Jumpstart Kit* de **Cyberpunk**, le jeu de rôle qui a lancé le genre à la fin des années 80. Si vous êtes fan de l'écrivain William Gibson, de Tron, de *Matrix* voire d'*Akira* et de *Ghost in the Shell*, cette boîte est faite pour vous. Vous y disposez de tous les éléments pour vous immerger dans une partie de jeu de rôle *Cyberpunk*.

Des livres pour aller plus loin

Si l'expérience vous a plu et que vous voulez aller plus loin, découvrez les livres de règles et les suppléments des univers des boîtes d'initiation. Rendez-vous dans les magasins spécialisés qui accueillent « La semaine du Jeu de Rôle ». Spécialistes du jeu de rôle, ils vous conseilleront et vous guideront vers les gammes qui vous intéressent.

Si vous souhaitez parfaire votre technique, découvrez également la superbe collection d'ouvrages de références de l'éditeur « Lapin Marteau » : **La boîte à outils du meneur de jeu**, **Jouer des parties de jeu de rôle**, **Mener des parties de jeu de rôle**.

Vous aimez le Japon et les samouraïs ?



Découvrez le kit d'initiation de **La Légende des Cinq anneaux**, un univers de samouraïs, de ninjas, de clans, de complots, teinté d'une pointe de magie et de monstres. Pour les fans de katanas et de Japon médiéval.

Et nous aurions pu également vous présenter …



Toutes les boîtes de **Chroniques oubliées** : *Elfes* (tirée des cycles des *Terres d'Arran*, BD de chez Delcourt), *Monstres* (le jeu de rôle de l'univers de Johan Sfar). Mais aussi **Tails of Equestria** (dans l'univers de *My Little Pony*) …

Illustration tirée de La Légende des Cinq anneaux


Plongez dans des univers incroyables
grâce aux jeux de rôle
www.recitspolyedriques.fr