
FAITES VOS JEUX !

PAR *SCRIBES ET DRAGONS*



D&D HOMEBREW

INTRODUCTION

Le groupe passe la soirée dans une auberge et décide de passer le temps sur un jeu de cartes. Un objet précieux est la récompense pour celui qui remportera un tournoi du jeu de stratégie phare du royaume. Un personnage souhaite rembourser ses dettes en gagnant un petit pactole aux dés.

Il est envisageable, dans n'importe quel scénario, de prévoir un moment où les personnages vont jouer aux dés, aux cartes ou autre. À ce jour, la *cinquième édition* propose deux façons de régler ce point :

- Un simple lancer de dés, sous la caractéristique Intelligence généralement ;
- Jouer effectivement le jeu en question.

Les deux cas ont leurs atouts et inconvénients, comme définir un rythme particulier à la progression du scénario, jouer sur l'ambiance et l'interaction avec les objets ou simplement sortir, l'espace d'un moment, des mécaniques de la *cinquième édition*.

Ce supplément va vous permettre de matérialiser et d'interpréter ce type de scènes, sans briser complètement le rythme, en s'appuyant sur les règles du jeu et en permettant aux joueuses de faire montre de leur astuce et aux personnages de s'appuyer sur leurs compétences.

Vous trouverez également la description de jeux à intégrer à votre univers, des options pour les personnages, des PNJ et 3 scénarios centrés sur la thématique.

Bonne lecture !

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	2	LES JOUEURS	10
GÉRER LES SCÈNES DE JEU	3	OPTIONS DE PERSONNAGE	10
SAVOIR JOUER	3	JOUEURS NOTABLES	10
Tout le monde sait jouer	3	SCÉNARIOS	12
Maîtriser les jeux	3	AUBERGE ROYALE	12
RÈGLES ALTERNATIVES	4	LA PIÈCE MAÎTRESSE	14
Comment jouer - Méthode simple	4	LE SECRET DES CATACOMBES	15
Comment jouer - Méthode avancée	6		
Comment jouer - Résumé	7		
LES MISES ET LES PARIS	6		
Les Mises	7		
Les Paris	7		
LES JEUX	8		
JEUX DE DÉS	8		
JEUX DE CARTES	9		
JEUX COMPLEXES	9		



GÉRER LES SCÈNES DE JEU

SAVOIR JOUER

Dans le cadre de ce supplément, la première question que doivent se poser les joueuses concerne la faculté de leur personnage à pouvoir jouer à tel jeu. Généralement, cela se traduit simplement sur la fiche de personnage par l'acquisition de la maîtrise d'un type de jeu.

La cinquième édition est assez avare en précisions sur ce qu'englobe cette maîtrise : s'agit-il d'un jeu particulier ? D'un type de jeu (dés, cartes, pions, etc.) ? Ce sont les questions auxquelles cette première partie répondra.

TOUT LE MONDE SAIT JOUER

C'est le premier parti pris de ce supplément de règles optionnelles : tous les personnages savent jouer. Ou, plus précisément, tous les personnages sont en mesure d'acquérir les rudiments d'un jeu et prétendre savoir y jouer.

Ce postulat peut être posé tel quel à votre table sans adjonction de règles supplémentaires. Lorsque l'occasion de jouer à un jeu se présente aux personnages, vous pouvez décréter que la plupart savent y jouer, en connaissent les règles, ou bien qu'un personnage non-joueur les leur apprendra assez rapidement.

JEUX CONNUS

Si vous souhaitez déterminer le nombre de jeux que connaît votre personnage à sa création, vous pouvez utiliser la table suivante :

Modificateur d'Intelligence	Nombre de jeux connus
-1 et moins	Aucun
0	Bonus de maîtrise -1
1 et plus	Bonus de maîtrise x Modificateur d'Intelligence

Vous n'êtes pas obligé d'être précis sur la nature des jeux connus, vous pouvez vous laisser une marge de manoeuvre et indiquer, lorsque vous abordez un jeu pour la première fois dans une campagne, qu'il fait partie des jeux connus.

OPTION - APPRENDRE LES RÈGLES

Apprendre les règles d'un jeu, même simple, sur le tas peut parfois être handicapant. Vous pouvez traduire cet aspect en appliquant la règle suivante. Si le personnage passe environ une heure à apprendre les règles du jeu et joue immédiatement après, il connaît le jeu (au sens défini précédemment).

S'il joue immédiatement après avoir appris les règles, et qu'il participe à un nombre de manches égal à 10 - son modificateur d'Intelligence (pour un maximum de 10), il n'aura pas besoin de réapprendre les règles ultérieurement. Vous pouvez alors ajouter ce jeu à la liste des jeux connus du personnage.

Autrement, s'il a passé moins d'une dizaine de minutes à se faire expliquer les règles, considérez qu'il a un désavantage pour tout jet futur concernant ce jeu pour la prochaine partie.

MAÎTRISER LES JEUX

Pour ce supplément de règles optionnelles, la notion de maîtrise des jeux, telle qu'elle apparaît dans les règles de la cinquième édition, évolue. Maîtriser les jeux ne signifie pas seulement les connaître mais avoir un savoir et une technique suffisante pour prétendre à un statut de professionnel.

Nous détaillerons cette notion et son fonctionnement dans la partie sur les **Règles alternatives** (page 4).

Par défaut, en cinquième édition, avoir la maîtrise des jeux s'applique sur un type de jeu au sens large. Les paragraphes suivants décrivent des alternatives à cette règle.

NOMBRE DE JEUX MAÎTRISÉS

Lorsque vous acquérez par votre historique la maîtrise des jeux, vous pouvez considérer que vous maîtrisez un nombre de jeux égal à votre bonus de maîtrise. Il doit s'agir de jeux connus de votre personnage.

Si votre personnage ne connaît aucun jeu (voir ci-avant), il connaît et maîtrise finalement autant de jeux que son bonus de maîtrise.

OPTION - ACQUÉRIR LA MAÎTRISE D'UN NOUVEAU JEU

Si votre personnage passe 24h à étudier et s'entraîner à un jeu spécifique avec un autre personnage qui en a la maîtrise, vous pouvez dès lors, et jusqu'à son prochain repos long, considérer que vous obtenez la maîtrise de ce jeu.

Vous perdez cette maîtrise si vous ne prenez pas au moins 1h par jour à réviser le jeu avec un personnage qui en a la maîtrise. Si vous maintenez votre entraînement pendant au moins 60 jours sans interruption, vous pouvez acquérir de façon définitive cette maîtrise.

Cet apprentissage peut s'accompagner d'un coût, généralement 1 po par jour d'entraînement. Vous pouvez également terminer la formation avec un défi particulier, qui pourrait, en cas d'échec, prolonger de plusieurs jours la formation.



RÈGLES ALTERNATIVES

Maintenant que nous avons vu les jeux connus du personnage et ceux qu'il peut éventuellement maîtriser, nous allons étudier des règles alternatives à la résolution des séquences de jeu en partie.

COMMENT JOUER - MÉTHODE SIMPLE

Dans ce supplément seront définies deux méthodes pour simuler les phases de jeu dans un scénario. Ces deux méthodes reposent sur un jeu que vous devez sûrement connaître : pierre - feuille - ciseaux (ou tout autre nom que vous lui donnez).

Rappelons les règles : chaque joueur décide en secret de quel objet il va utiliser contre son adversaire, sachant que la pierre écrase les ciseaux, les ciseaux coupent la feuille et la feuille enveloppe la pierre.

Cette méthode repose sur le même principe en transformant les fameux objets en techniques de jeu : la stratégie, le bluff et l'analyse. Chacune de ces techniques correspond à un test de caractéristique reposant sur une compétence.

La stratégie consiste en une connaissance aiguisée des règles du jeu et à un temps passé à son analyse suffisant pour déployer des stratégies souvent efficaces et en mesure de s'adapter à celles des adversaires. Quand vous utilisez la stratégie, vous réalisez un test d'Intelligence (Histoire).

Le bluff est une technique qui repose sur une forme de manipulation suffisamment sournoise pour tromper l'adversaire sur vos intentions et ainsi l'amener à commettre une faute ou une erreur fatale. Quand vous utilisez le bluff, vous réalisez un test de Charisme (Tromperie).

L'analyse s'appuie sur des méthodes d'évaluation du comportement qui permettent ainsi de déterminer l'attitude de votre adversaire et éventuellement détecter mensonges et omissions. Quand vous utilisez l'analyse, vous réalisez un test de Sagesse (Perspicacité).

Si votre personnage maîtrise le jeu (ou le type de jeu) qui est joué, vous pouvez considérer pour cette partie que le personnage maîtrise les compétences associées aux techniques si ce n'est pas déjà le cas.

Par ailleurs, si votre personnage maîtrise le jeu et maîtrise la compétence associée à la technique utilisée, vous pouvez ajouter une seconde fois le bonus de maîtrise au résultat du jet.

CONSEILS DE MAÎTRISE

LE CHOIX DE LA TECHNIQUE

Choisir en secret une technique peut paraître complexe de prime abord. En effet, le premier réflexe du maître de jeu pourrait être de demander discrètement le choix de chaque joueuse et s'en servir pour le ou les personnages non-joueurs impliqués.

Notre conseil dès lors serait soit d'intégrer une joueuse arbitre, qui recueille l'information, soit de recourir à un système de bulletins cachés.

Vous pouvez sinon pousser la logique du pierre - feuille - ciseaux en faisant le choix de la technique avec une main dans le dos et une symbolique appropriée.

JOUER UNE MANCHE

Déterminez le jeu qui sera joué et le nombre de manches gagnantes. À chaque manche, chaque participant détermine secrètement la technique qu'il emploiera parmi les trois existantes.

Simultanément, les différents participants dévoilent la technique qu'ils souhaitent employer. Déterminer alors les ascendants que chacun pourrait avoir en fonction de la technique employée sachant que la stratégie a l'ascendant sur l'analyse, l'analyse sur le bluff et le bluff sur la stratégie.

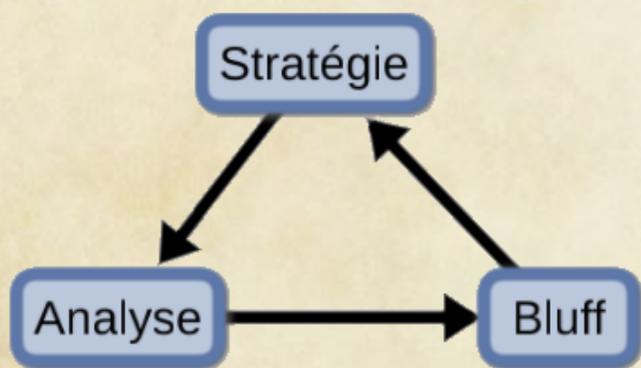
Si un participant a l'ascendant sur au moins un autre participant, il pourra effectuer son test de compétence avec un avantage. Si tous les personnages ont l'ascendant, considérez qu'aucun participant ne pourra faire son test de compétence avec un avantage. Jetez ensuite les dés et observez les résultats. Le plus haut score emporte la manche.

Exemple : Béatrice joue Thorgga, une guerrière naine plutôt retorse. Elle affronte un certain Nezznar, un elfe noir, au poker de dés. Afin d'augmenter leurs chances de l'emporter, Romain décide de se mêler à la partie avec son personnage Adam, un paladin d'ascendance noble.

Avant d'effectuer les tests, les trois participants déterminent la technique qu'ils emploieront. Thorgga bluffera, comme à son habitude, tandis qu'Adam et Nezznar useront de stratégie. Thorgga a donc l'ascendant sur ses adversaires, Béatrice obtient un 12 et un 8 sur son test avec avantage, Romain un 13 et le MJ un 11.

C'est donc Adam, le personnage de Romain qui emporte la manche, malgré l'ascendant qu'avait Thorgga.

Recommencez jusqu'à ce qu'un participant ait gagné le nombre de manches requis. Les participants peuvent changer de technique entre deux manches bien entendu.



VARIANTE - CUMUL DES ASCENDANTS

À partir du moment où un certain nombre de participants est atteint, les probabilités pour que chacun ait au moins un ascendant sur un concurrent sont très grandes. C'est pourquoi nous introduisons cette variante.

Comptez, pour chaque participant, le nombre d'adversaires sur lesquels il a l'ascendant une fois les techniques révélées. Celui qui a le plus d'ascendants pourra effectuer son test de compétence avec un avantage à cette manche. En cas d'égalité, aucun participant n'a l'avantage à cette manche.

Exemple : Thorgga, Adam et Nezznar sont rejoints par un acolyte de ce dernier qui a recours à l'analyse. Dans la mesure où les trois techniques sont utilisées par au moins un participant dans cette manche, il devrait y avoir égalité.

Avec la variante de cumul des ascendants, Thorgga a l'ascendant sur deux participants, Adam et Nezznar ont un ascendant chacun sur l'acolyte et ce dernier a un ascendant sur Thorgga. Thorgga a donc plus d'ascendants que les autres participants, elle pourra donc effectuer son test de Charisme (Tromperie) avec avantage.



VARIANTE - JEU EN ÉQUIPE TECHNIQUE COMMUNE

Cette variante introduit la possibilité pour les PJs de jouer en équipe. Elle permet à un PJ, en cas d'égalité entre tous les participants au moment de la révélation des techniques, de ne pas effectuer son test de compétence afin d'accorder l'avantage à son partenaire.

Cette variante ne peut s'appliquer que si les personnages emploient la même technique.

TECHNIQUES DIFFÉRENTES

Cette variante implique, au-delà de trois participants, que vous utilisiez également la variante de cumul des ascendants. Si, lors d'une partie où au moins deux PJs sont impliqués, un des PJs a l'ascendant sur un de ses coéquipiers, il peut décider d'ignorer cet ascendant si, au cumul, cela permet à son coéquipier d'emporter l'avantage sur la manche.

Exemple : Thorgga et Adam continuent d'affronter Nezznar. Un autre acolyte de Nezznar se joint à la partie, il utilise la stratégie. Dans cette configuration, Thorgga a l'ascendant sur Adam et le dernier acolyte arrivé, Adam a toujours l'ascendant sur Nezznar et son partenaire et enfin ces deux derniers ont l'ascendant sur Thorgga.

Ici, les deux PJs ont chacun deux ascendants. Thorgga peut décider d'ignorer un ascendant et permettre à Adam d'effectuer son test de compétence avec avantage.

COMMENT JOUER - MÉTHODE AVANCÉE

La méthode avancée de ce supplément de règles repose toujours sur le jeu de pierre-feuille-ciseaux, mais s'étend à sa version à 5 objets.

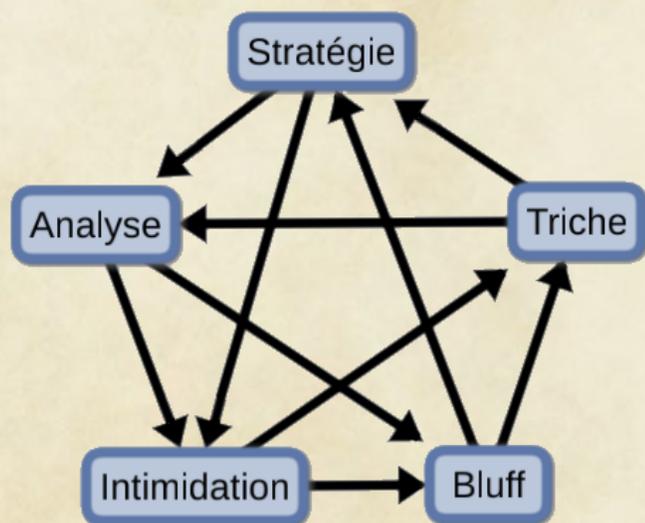
Dans cette version du jeu, chaque objet a l'ascendant sur deux autres et est, de fait, vulnérable aux deux derniers. Il est donc nécessaire d'ajouter deux techniques pour correspondre à cette version : la triche et l'anti-jeu.

La triche est la capacité à manipuler le jeu, à son bénéfice, afin de gagner autrement qu'en respectant les règles. Quand vous utilisez la technique de triche, vous réalisez un test de Dextérité (Escamotage).

Nous entendons par anti-jeu une attitude brutale, voire agressive, que certains qualifieraient de comportement de mauvais joueur, et qui freinerait l'envie de tricher ou de bluffer. Quand vous utilisez la technique d'anti-jeu, vous réalisez un test de Charisme (Intimidation).

JOUER UNE MANCHE

Dans la méthode avancée, les manches se jouent de la même façon qu'en méthode simple, cependant le calcul des ascendants sera plus complexe.



VARIANTE - JOUER AVEC LE FEU COMPORTE DES RISQUES

La méthode avancée part du principe que les personnages ne sont pas sanctionnés pour l'usage de la triche ou de l'anti-jeu. Pourtant, dans les deux cas, il peut être dangereux d'essayer de tricher ou d'intimider ses adversaires.

ANTI-JEU

Définissez un seuil de tolérance de la table du nombre de recours à l'anti-jeu par un même personnage. Une fois ce seuil atteint, le personnage est exclu de la partie, ou celle-ci prend fin immédiatement.

Dans un cas comme dans l'autre, si le personnage souhaite reprendre, il devra réussir un test de Charisme (Persuasion) DD 10 + le nombre de personnages autour de la table incommodés par son comportement.

S'il réussit, la partie peut reprendre en sa présence, mais il n'aura plus aucun ascendant comptabilisé s'il continue de recourir à l'anti-jeu. Si le seuil est de nouveau atteint, le test de Charisme (Persuasion) est effectué avec un désavantage contre un DD de 10 + le nombre de personnages autour de la table incommodés par son comportement.

S'il convainc de nouveau ses adversaires de jouer contre lui, toutes les techniques ont l'ascendant sur son anti-jeu, sauf l'anti-jeu d'un autre personnage.

Au troisième dépassement du seuil de tolérance, le personnage est expulsé définitivement.

CONSEILS DE MAÎTRISE

SE RENSEIGNER SUR L'ADVERSAIRE

Dans le cadre de la méthode avancée, savoir quelle technique utiliserait potentiellement son adversaire devient essentiel. Laissez donc la possibilité à vos joueuses d'obtenir ces renseignements et pouvoir éventuellement anticiper sur quelques manches la méthode de leur adversaire.

Mais vous pouvez également corser la situation par ce biais, en considérant que la majorité de vos personnages non-joueurs ont généralement recours à au moins deux techniques qui seraient complémentaires.

TRICHE

Définissez le seuil de vigilance de la table concernant le recours à la triche. Il est égal à 5 + le nombre de personnages susceptibles de ne pas tolérer qu'il y ait de la triche.

Lorsqu'un personnage a recours à la triche, si le résultat de son test de compétence est inférieur au seuil de vigilance de la table, il entre dans le collimateur de ses adversaires. Il doit alors réussir un test de Dextérité (Discretion) DD 10 + le plus haut bonus de Sagesse de la table.

S'il échoue, le personnage est exclu de la partie, ou celle-ci prend fin immédiatement. Si le personnage souhaite reprendre, il devra réussir un test de Charisme (Persuasion) DD 10 + le nombre de personnages autour de la table incommodés par son comportement.

S'il arrive à se montrer persuasif, il devra pour la suite réussir systématiquement un test de Dextérité (Discretion), DD 10 si le résultat est égal ou supérieur au seuil de vigilance, DD 10 + le plus haut bonus de Sagesse de la table si le résultat est inférieur. En cas d'échec, il sera à nouveau exclu, sans possibilité de rejoindre la partie.

Exemple : Myst participe à une partie de poker avec 4 autres participants, dont son ami Thorn. Le seuil de vigilance de la table est défini à 8, Thorn ayant plutôt intérêt à ce que Myst triche efficacement.

Lors de la deuxième manche, Myst obtient un 6 sur son test de Dextérité (Escamotage). Il doit donc réussir son test de Dextérité (Discretion) puisqu'il est au-dessous du seuil de vigilance. Le DD de ce nouveau test est de 12, le plus haut bonus de Sagesse dans la partie adverse étant +2.



Il réussit son test, la partie peut continuer. S'il avait échoué, il aurait dû réussir un test de Charisme (Persuasion) DD13 pour espérer rester à la table.

Vous pouvez également définir un seuil de tolérance qui serait égal à 5 - le plus haut bonus de Sagesse de la table. Chaque manche où le personnage n'a pas recours à la triche diminue d'un niveau le seuil de tolérance.

Vous pouvez enfin décider que le seuil de vigilance augmente de 1 niveau à chaque fois que le personnage entre dans le collimateur de ses adversaires.

CONSEILS DE MAÎTRISE

VOS TABLES, VOS RÈGLES

Dans les variantes citées ici, vous avez tout à fait le droit d'augmenter les DD des tests à réaliser par les PJs si la situation s'y prête.

Également, les retombées des échecs évoqués peuvent être bien plus dures qu'être simplement exclu de la table. Un établissement qui indique que les tricheurs seront jetés irrémédiablement en prison peut avoir un effet dissuasif dans la mesure où le risque est bien plus important.

COMMENT JOUER - RÉSUMÉ

Technique	Compétence associée	Caractéristique associée	Ascendant sur
Stratégie	Histoire	Intelligence	Analyse et Anti-jeu
Analyse	Perspicacité	Sagesse	Anti-jeu et Bluff
Anti-jeu	Intimidation	Charisme	Bluff et Triche
Bluff	Tromperie	Charisme	Triche et Stratégie
Triche	Escamotage	Dextérité	Stratégie et Analyse



LES MISES ET LES PARIS

Il aurait été difficile d'écrire un supplément sur les jeux sans aborder la question des jeux d'argent. Ça aurait été d'autant plus étrange que ce type de jeu est souvent présent dans la culture populaire, notamment dans les jeux vidéo.

Cette partie du supplément aborde comment intégrer les mécaniques de mises et de paris de manière fluide et cohérente.

LES MISES

La clé concernant le sujet des mises est d'être parfaitement au clair en jeu sur la teneur de la mise et les conséquences qui peuvent advenir pour un personnage qui mise.

Ainsi, lorsque le jeu repose sur une mécanique de mise, vous devez définir :

- La forme de la mise (argent uniquement, biens de valeur, informations, etc.) ;
- La valeur de la mise ;
- Les obligations de mise (surenchère stricte, surenchère obligatoire, etc.) ;
- La fréquence de mise (une fois pour la partie, une fois par manche, etc.) ;
- Les conséquences pour le(s) vainqueur(s) ;
- Les conséquences pour le(s) perdant(s).

Exemple : Les personnages vont affronter plusieurs PNJ au poker de dés. Le jeu est en trois manches gagnantes, et chaque manche permet de relancer jusqu'à deux fois ses dés. Les mises sont en pièces d'or, par multiple de 5. Avant le premier lancer les participants doivent miser.

Il est défini que, pour les lancers suivants, si la mise doit être augmentée, les autres participants doivent s'aligner pour continuer la manche. Le gagnant remporte l'ensemble des mises de la manche.

LES PARIS

De même que pour les mises, il est important que tout participant à un pari soit au fait de l'entièreté des règles le concernant, comme :

- La forme de la mise (argent uniquement, biens de valeur, informations, etc.)
- La valeur de la mise
- Le sujet exact du pari et les conditions associées
- Les cotes
- Les conséquences pour les vainqueurs
- Les conséquences pour les perdants N'hésitez pas à produire un tableau des mises comme le suivant :

Cote	Jet	Gagne sur	Gain =
7 : 1	d8	2-8	mise / 7
3 : 1	d4	2-4	mise / 3
1 : 1	n'importe	chiffre pair	mise
1 : 3	d4	1	mise x 3
1 : 7	d8	1	mise x 7

LES JEUX

Les jeux n'ont pas besoin d'avoir une place importante dans vos scénarios ou vos campagnes pour avoir une certaine saveur. La singularité de votre cadre ou de votre univers de jeu peut passer par la description sommaire d'un jeu de cartes populaire ou d'une épreuve renommée.

Intégrer un ou plusieurs jeux de votre cru renforcera le caractère atypique de votre cadre ou univers de jeu, ou bien pourra être le noeud central de l'intrigue d'un scénario, conduire une partie de ce jeu devenant un élément majeur du déroulement.

Vous trouverez dans cette deuxième section plusieurs propositions de jeux à intégrer dans vos parties, dont certainement sont suffisamment détaillés pour être réellement joués.

JEUX DE DÉS

LE CONVOI

Il s'agit d'un jeu de dés qui se joue à 2 joueuses ou plus et avec 5 dés à six faces.

La première joueuse lance les dés et doit obligatoirement obtenir un 6, qui sera la carriole, puis un 5 qui sera le marchand et enfin un 4 qui sera la cargaison. Si elle n'a pas de 6 elle doit rejouer tous les dés. Elle ne peut pas garder ni un marchand ni une cargaison sans carriole. Si elle obtient un 6 mais pas de 5, elle ne pourra garder la cargaison (le 4).

Ces trois dés doivent arriver en un même jet ou à la suite mais dans le bon ordre. Au bout de trois lancers elle devra donc avoir eu dans l'ordre un 6 pour la carriole, un 5 pour le marchand et un 4 pour la cargaison. Les deux autres dés serviront alors à compter les points (ou les kilomètres qu'aura parcouru le convoi).

La gagnante est bien sûr la joueuse qui aura parcouru le plus de kilomètres avec son convoi.

L'ÉCHAUFFOURÉE

Il s'agit d'un jeu de dés qui se joue à 2 joueuses ou plus et avec 5 dés. Chaque participant possède un capital de 24 points en début de partie. Chacune à leur tour, les joueuses tirent les dés et conservent un ou plusieurs dés jusqu'à ce que tous les dés aient été mis de côté - il y a donc 5 jets par joueuse et par tour au maximum.

Selon la somme totale des dés conservés, la joueuse pourra soit :

- perdre des points ;
- régénérer son capital de points ;
- attaquer le capital de points d'un adversaire.

La partie est terminée quand il ne reste plus qu'une seule joueuse avec un capital de points positif.



JEUX DE CARTES

LES PARTENAIRES

Il s'agit d'un jeu de cartes se jouant en équipe de deux. Chaque participante reçoit en début de manche 4 cartes. 4 autres cartes sont disposées au centre de la table. Si une joueuse a dans sa main au moins une paire de même couleur, il retire une des cartes et la mélange dans la pioche.

À chaque manche, les joueuses échangent leurs cartes en main avec celles disposées au centre. Lorsque plus aucun échange n'est souhaité, les 4 cartes au centre sont retirées et 4 nouvelles cartes sont tirées de la pioche. Le but du jeu est de constituer dans sa main deux paires de figures identiques et de même couleur. Par exemple, deux 8 noirs et deux valets rouges.

Lorsqu'une participante a constitué une telle main, elle s'interrompt et laisse les autres joueuses continuer. La partie est gagnée lorsque les deux membres d'une équipe ont constitué une main gagnante.

LA GRANDE CRIÉE

Il s'agit d'un jeu de cartes se jouant individuellement. Chaque participante reçoit en début de manche 4 cartes. 4 autres cartes sont disposées au centre de la table. Si une joueuse a en main une suite d'au moins 3 cartes dès cette phase, elle se sépare de sa main, pioche 4 nouvelles cartes et mélange sa main précédente à la pioche.

À chaque manche, les joueuses échangent leurs cartes en main avec celles disposées au centre. Lorsque plus un seul échange n'est souhaité, les 4 cartes au centre sont retirées et 4 nouvelles cartes sont tirées de la pioche. Le but du jeu est de constituer dans sa main une suite de 4 cartes.

Quand une joueuse a une main gagnante, elle crie "Il est frais mon poisson!". Une suite avec 3 ou 4 couleurs différentes est un poisson pas frais et vaut 1 point. Une suite avec deux couleurs différentes, rouge et noire, est un poisson d'eau douce et vaut 2 points. Une suite avec deux couleurs différentes, rouge OU noire, est un poisson d'eau de mer et vaut 3 points. Enfin une suite de la même couleur est une belle prise et vaut 5 points.

La première joueuse à 20 points remporte la partie.

JEUX COMPLEXES

LA JOUTE

La Joute est un jeu qui se joue en tournoi, en 1 contre 1.

Une piste scindée en son milieu permet à des figurines montée sur roues de s'entrechoquer. Le but du jeu est de faire tomber la figurine adverse.

La forme de la figurine et la matière dont elle est constituée sont souvent des facteurs déterminants de réussite. À côté, le poids des figurines est normalement réglementé.

Contrairement à ce que l'on pourrait préjuger, ce jeu est pratiqué par de nombreux adultes, qui vont jusqu'à chroniquer les hauts-faits de leurs figurines.

Règles spécifiques : Tirer à pile ou face pour déterminer le gagnant d'une manche.

LIGNÉES

Lignées est un jeu de lettres pratiqué chez les érudits et les nobles. Sur un plateau perforé de 15 cases sur 15, les joueuses disposent des lettres en bois afin de former des prénoms ou des noms de célébrités.

En plus des 26 lettres de l'alphabet, les jetons peuvent contenir des numéros de position (1er, 2nd, etc.). Il existe aussi des jetons héraldiques, représentant un blason vide, qui remplace les numéros de position.

Le but du jeu est d'inscrire le plus de noms possibles sur le plateau, jusqu'à épuisement des possibilités ou de la pioche.

La variante par sélection, jouée principalement en tournoi, consiste à ce que chaque participant tire le même ensemble de lettres et doivent évaluer le meilleur coup possible. Cette variante permet aux joueurs les plus retors de miser sur chaque manche.

La plupart des grandes bibliothèques détiennent un Précis des figures de Lignées, un recueil compilant l'ensemble des personnalités réelles ou fictives autorisées pour le jeu. Cet ouvrage est régulièrement mis à jour selon les directives du Collège des Lignées, un groupe de bardes chargés de faire respecter le jeu.

RÈGLES SPÉCIFIQUES

Lignées est un jeu trop complexe pour ne pas être maîtrisé. Ne comptabilisez pas d'ascendant pour votre personnage s'il ne maîtrise pas ce jeu.

Un personnage maîtrisant Lignées cherchera à chaque passage dans une grande ville à mémoriser les derniers ajouts au Précis des figures de Lignées. Comptez 6 - bonus de maîtrise heures d'études du Précis pour que le personnage soit à jour.



LES CATACOMBES DE KEUBLEUHAN

Une joueuse incarne l'Architecte, les autres interpréteront chacun un aventurier. Les aventuriers vont devoir parcourir les Catacombes du nécromant Keubleuhan à la recherche de trésors et de gloire.

L'Architecte, à l'aide d'un jeu de 32 ou 52 cartes, va dessiner le labyrinthe qui constitue les catacombes. Chaque carte correspond à une salle ou un couloir différent. Les cartes de figures représentent les plus importantes rencontres, avec notamment le Roi de Pique, qui est la salle du trône de Keubleuhan. Les personnages sont définis par six attributs et différentes compétences et capacités.

Le livre de règles officiel des Catacombes de Keubleuhan dépasse la centaine de pages. Une frange des joueuses de Catacombes ne le possèdent cependant pas et se contentent de règles basiques transmises de bouche à oreille.

Un collectif appelé les Sorciers du Littoral commercialise accessoires et variantes de règles.

RÈGLES SPÉCIFIQUES

On ne gagne pas à Catacombes, on prend plaisir à incarner son personnage ou à dessiner des embûches retorses mais pas injustes pour ses joueuses. Ainsi, le système de règles décrit page 4 ne s'applique pas vraiment aux Catacombes de Keubleuhan.

LES JOUEURS

OPTIONS DE PERSONNAGE

NOUVEAU DON - JOUEUR INVÉTÉRÉ

Vous êtes un expert des jeux de façon général. Vous en comprenez très rapidement les mécanismes et cela va jusqu'à exacerber certaines de vos aptitudes naturelles.

- Dès que vous passez une heure à apprendre les règles d'un jeu, vous le maîtrisez.
- Vous acquérez la maîtrise de deux compétences parmi les cinq suivantes : Escamotage, Histoire, Intimidation, Perspicacité et Tromperie.
- Choisissez deux jeux que vous maîtrisez au moment d'acquérir ce don. Vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise une nouvelle fois lors de votre test de caractéristique.

SORTS

QUI PERD GAGNE

Tour de magie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Personnelle

Composantes : V, S

Durée : Instantanée

Jusqu'à la fin de votre prochain tour, par une réaction, vous pouvez annuler le résultat d'un dé de dégâts de votre adversaire et le transformer en un dé de vie utilisable immédiatement. Le dé de vie acquis de la sorte est un d4. Le nombre de points de vie acquis de la sorte ne peut pas vous permettre de dépasser votre nombre maximum de points de vie.

La valeur du dé de vie augmente avec le niveau de votre personnage : il devient un d6 au niveau 5, un d8 au niveau 11 et un d10 au niveau 17.

Classes : *Barde, Ensorceleur, Magicien*

PARI

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Contact

Composantes : V, S

Durée : Concentration

Choisissez une créature à portée du sort, elle gagne un d6 supplémentaire à ajouter au jet de son choix, sauf à un jet de dégâts, d'ici la fin de son prochain tour.

- Si la créature échoue au test alors qu'elle a utilisé le dé supplémentaire, elle subit autant de dégâts psychiques que la valeur du dé supplémentaire.
- Si la créature réussit son test, il lui est de nouveau possible d'utiliser un d6 supplémentaire qu'elle ajoute au jet de son choix d'ici la fin de son prochain tour.
- Si elle échoue après plusieurs réussites, elle subit autant de dégâts psychiques que la valeur du dé bonus lors de son dernier test, multiplié par le nombre de tours ou elle a bénéficié du dé bonus.

Le dé bonus devient un d8 si le sort est envoyé avec un emplacement de niveau 3, un d10 si le sort est envoyé avec un emplacement de niveau 5.

Classes : *Clerc, Ensorceleur, Magicien, Sorcier*

JOUEURS NOTABLES

ALPHABET

ALPHABET

Humain de taille M, Neutre Mauvais

Classe d'armure 14 (armure de cuir)

Points de vie 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9m.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +2

Compétences Escamotage +5, Histoire +4

Sens Perception passive 10

Langues commun, nain

Challenge 2 (PX : 450)

Coup en traître. Au cours de son premier tour, Alphabet a un avantage aux jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore pris un tour. Tout coup d'Alphabet qui touche contre une créature surprise est un coup critique.

Attaque sournoise (1/tour). Alphabet inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible lors d'une attaque avec une arme et qu'il a un avantage au jet d'attaque, ou lorsque la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'assassin qui n'est pas incapable d'agir et si l'assassin n'a pas un désavantage à son jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Alphabet effectue deux attaques au corps à corps : une avec son cimeterre et une avec sa dague, ou il effectue deux attaques à distance avec ses dagues.

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou 6 / 18m, une cible. *Touché* 5 (1d4+3) dégâts perforants.

Alphabet est un receleur plutôt discret dans son activité. Il est surtout connu pour sa grande passion du jeu Lignées, dont il est un des plus grands joueurs. Il est même une des rares personnes à posséder un exemplaire du Précis des figures de Lignées.

Alphabet organise des actes malveillants ciblés sur une personne ou une activité précise dans le but de l'amener dans une position où les clients d'Alphabet pourront tirer en un profit direct ou indirect.

Il n'a par exemple jamais été prouvé qu'il était derrière l'accident qui coula la Flamboyante dans le port de Mercalm, un navire de la compagnie des Goëlands, incident qui permit aux Marchands de la Perle d'Argent de décrocher un juteux contrat commercial.

Depuis 20 ans, il organise tous les 3 ans un tournoi de Lignées avec mise et par sélection.

Règles alternatives : Si vous appliquez les règles alternatives lors d'une partie avec Alphabet, sachez que ses techniques préférées sont la stratégie et la triche.

CAPITAINE HECTOR DIT LE BROCHET

Le Brochet, capitaine de la Sirène sanglante, est un mercenaire des mers, prêt à répondre à n'importe quelle requête pourvue qu'elle soit accompagnée d'une belle somme d'argent.

Il a le goût du risque, bien entendu, et navigue après ses cibles comme un requin file une proie ensanglantée. Son équipage, fidèle, n'hésite pas à aller au combat si le besoin s'en fait sentir.

La particularité de l'équipage est que le poste de second change tous les 3 jours. Le gagnant est déterminé par un tournoi de Grande criée. Il faut cependant battre le Brochet pour espérer gagner sa place. Si c'est le capitaine qui gagne, pas de changement.

Règles alternatives : Si vous appliquez les règles alternatives lors d'une partie avec le Brochet, sachez que ses techniques préférées sont l'analyse et la stratégie.

CAPITAINE HECTOR DIT LE BROCHET

Humain de taille M, Chaotique neutre

Classe d'armure 14 (chemise de mailles)

Points de vie 58 (9d8 + 18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (0)	11 (0)	10 (0)

Compétences Athlétisme +5, Perception +2, Perspicacité +2

Sens Perception passive 12

Langues commun

Challenge 3 (700 PX)

Attaques multiples. Le Brochet réalise deux attaques à l'épée longue. S'il a dégainé son épée courte, il peut également réaliser une attaque avec cette dernière.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Meneur d'hommes. (*Recharge repos court*)

Pendant 1 minute, le Brochet peut prononcer un ordre ou un avertissement spécial chaque fois qu'une créature non-hostile située à 9 mètres dans son champ de vision effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter 1d4 à son jet, à condition qu'elle puisse entendre et comprendre le Brochet. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Meneur d'hommes à la fois. Cet effet prend fin si le Brochet est neutralisé.



SCÉNARIOS

AUBERGE ROYALE

Il y a peu, les personnages joueurs ont été mêlés malgré eux à une tentative de sabotage commanditée, ils l'ignorent, par Alphabet. Leur intervention, consciente ou non, a coupé court aux agissements du receleur.

Ce dernier avait investi l'ensemble de la fortune de ses clients pour monter l'opération qui a échoué. Il a donc peu de temps devant lui pour recouvrer sa fortune et rembourser, avec les intérêts, ses créanciers.

Pour ce faire, il prévoit de privatiser dans quelques jours l'Auberge Royale, un établissement réputé, et d'y organiser un tournoi de Lignées, par sélection, et avec des mises minimales de 500 pièces d'or.

Le concurrent d'un des créanciers détient une partie des informations pouvant incriminer Alphabet, voire le créancier en question. Cette personne aurait besoin que les PJs empêchent Alphabet de rembourser ses dettes en participant au tournoi et en battant le receleur.

Si les PJs réussissent, Alphabet cherchera probablement à se venger d'une manière ou d'une autre. Il n'hésitera pas à recourir à la torture pour avoir l'identité de toutes les personnes impliquées dans sa chute.

Si les PJs échouent, ils pourront toujours continuer de le surveiller afin d'en apprendre plus sur ses créanciers et éventuellement réunir des preuves supplémentaires pour les faire tomber.

PRÉAMBULE

Avant toute chose, les PJs doivent avoir empêché directement ou indirectement les sbires d'Alphabet d'accomplir un acte malveillant spécifique qui aurait dû aboutir à l'enrichissement d'un ou plusieurs des clients du receleur.

Il peut s'agir d'une embuscade qui a tourné court, d'une tentative de sabotage avortée, d'un kidnapping qui n'a pu avoir lieu etc.

CONSEILS DE MAÎTRISE

JOUER À LIGNÉES

Ce scénario n'a que peu d'intérêt à être joué si aucun personnage ne maîtrise Lignées.

Assurez-vous que ce soit le cas, ou suggérez-le à une des joueuses pour laquelle son personnage aurait le plus de chances d'être concerné.

LA RENCONTRE

Suite à l'incident auquel les PJs ont été mêlés, ils sont contactés par un ou une notable de la ville, dont les affaires auraient pu être gravement affectées si les événements s'étaient déroulés différemment.

Sous le prétexte de vouloir remercier les PJs, cette personne va leur proposer, contre récompense, de s'attaquer à Alphabet de façon plus directe, en participant au tournoi de Lignées qu'il organise à l'Auberge Royale.

Le ou la commanditaire sera en mesure de fournir aux PJs les fonds nécessaires pour une inscription (5000 po, soit 10 fois la mise minimale) ainsi que les moyens pour l'un des personnages joueurs d'assurer sa présence au tournoi (faux documents, garantie ou patronage, etc.).

Les personnages peuvent bien entendu refuser. Anticipez cette problématique en essayant de lier ce ou cette notable à leur histoire ou leur objectif actuel.

LA PARTIE

Comptez au maximum 6 participants au tournoi, dont Alphabet et au moins un PJ. Chaque tour, les participants posent une mise minimale de 500 po. Dans la narration, les participants reçoivent la sélection de lettres, envisagent les possibilités et, avant d'acter leur prochain coup, peuvent augmenter les mises.

Si un participant ne peut pas égaliser au niveau des mises, il passe son tour et perd ce qu'il a déjà misé. Si un participant ne peut plus miser en début de tour, il est exclu définitivement de la partie.

CONSEILS DE MAÎTRISE

UTILISER LES RÈGLES ALTERNATIVES.

N'hésitez pas à faire incarner les autres participants au tournoi par les PJs qui n'interviennent pas. Vous pouvez demander à ces derniers les caractéristiques principales de ces personnages et les tactiques auxquels ils ont majoritairement recours. Vous pouvez aussi les définir en amont.

Cernant Alphabet, pour lequel le MJ effectue les tests de compétence, il a recours en alternance trois fois à la stratégie et une fois à la triche. S'il lui reste moins de la moitié de son pactole de départ, soit moins de 2500 po, sa séquence devient deux fois la stratégie, une fois le bluff, une fois l'anti-jeu et une fois la triche.

Enfin, lorsqu'il ne lui reste plus que 1000 po, ou si le tournoi bascule en phase finale, la séquence est conservée mais doit se dérouler dans le désordre.

Si vous utilisez la variante avec les seuils de vigilance et de tolérance concernant la triche et l'anti-jeu, les valeurs sont 4 pour la tolérance à l'anti-jeu et 5 + le nombre de PJs participants pour la vigilance.

N'oubliez pas que les techniques sont connus des joueuses et pas de leurs personnages, en particulier pour la triche. Si un des personnages souhaite mettre en cause Alphabet, assurez-vous qu'il puisse avoir l'information auparavant (par un test de compétence par exemple).

Le participant qui enregistre le meilleur score, dans la fiction, remporte le tour, et l'ensemble des mises en jeu. Le tournoi marque une première pause au bout de dix tours. Les participants exclus sont invités à rester comme spectateurs. Cette pause peut durer plusieurs heures et peut faire l'objet d'interaction entre Alphabet, ses gardes du corps et les PJs.

Si au bout de dix autres tours il reste encore trois participants, une nouvelle pause a lieu. Lorsqu'il ne reste plus que deux participants, quel que soit le nombre de tours restant, le tournoi doit se conclure en trois tours maximum, avec une mise totale des liquidités au troisième tour.

PENDANT LA PARTIE

Certains événements peuvent avoir lieu pendant le tournoi. Si Alphabet est en mauvaise posture, un sbire d'un de ses créanciers peut chercher à intimider le receleur. Par ailleurs, s'il sent que le ou les PJs participants sont de trop bons adversaires, il pourrait chercher à les doubler d'une façon ou d'une autre, comme tenter de kidnapper un de leurs compagnons ou chercher à les empoisonner.

Les pauses dans le tournoi peuvent aussi être l'occasion de percer explicitement la tactique d'Alphabet et ainsi, peut-être, adapter la suite du scénario à ces informations qu'auront récoltées les personnages.

VICTOIRE OU DÉFAITE

Si un PJ gagne le tournoi, il remporte normalement 30 000 pièces d'or. Cette somme importante peut attirer des convoitises, en plus de nourrir un fort sentiment de vengeance chez Alphabet.

Après que les PJs aient quitté l'Auberge, le receleur va chercher à les éliminer et à récupérer le pactole d'une façon ou d'une autre. S'il a pu kidnapper un des personnages, il le torturera pour obtenir des informations sur le groupe ou leur commanditaire. Il pourra également faire l'objet d'une rançon, du montant de la victoire au tournoi.

Tant qu'il n'aura pas l'argent, il sera victime des pressions et du harcèlement de ses créanciers. Cela pourrait le pousser à commettre une faute, à moins que ces personnes peu recommandables, dans l'incapacité de récupérer leur argent, ne cherchent à l'éliminer.

Si les PJs perdent le tournoi, Alphabet s'arrangera pour gagner et commencera alors rapidement les préparatifs pour rembourser ses créanciers. Il va donc devoir organiser une rencontre, pendant laquelle le groupe pourra le prendre en flagrant délit.

Si le groupe a peur d'être en sous-effectif, n'hésitez pas à leur fournir des hommes de main supplémentaires via leur commanditaire. Que le tournoi soit remporté ou non, l'objectif reste avant tout de faire tomber Alphabet et au moins un de ses clients.

CONSEILS DE MAÎTRISE

INSCRIRE AUBERGE ROYALE DANS VOTRE CAMPAGNE

N'hésitez pas à vous appuyer sur un scénario classique pour personnages de bas niveau pour faire jouer le chapitre avant Auberge Royale. Ce scénario pourrait au final être au centre d'une courte campagne pour personnages de bas niveau, qui s'achèverait avec une rencontre épineuse contre un ou plusieurs des clients d'Alphabet, qui seraient soit des criminels, soit des nobles adeptes de manigances retorses.

Pour puiser l'inspiration, vous pouvez vous appuyer sur l'intrigue de Casino Royale, le livre de Ian Fleming ou le film de Martin Campbell (2006).

LA PIÈCE MAÎTRESSE

Un notable important de la ville détient dans son coffre-fort une information capitale pour les personnages joueurs. Cependant, ils ont appris que la clé de ce coffre est aussi sa figurine de Joutes.

Un tournoi de Joutes est organisé en ville dans quelques jours. Le but des PJs sera de produire un double de la figurine, le substituer à l'original pendant l'événement, profiter de la distraction pour retirer le contenu du coffre et procéder à un nouvel échange.

PRODUIRE LE DOUBLE

Selon l'endroit où vous situez ce scénario, jusqu'à 3 personnages non-joueurs peuvent être en mesure de fabriquer un double. Pour cela, il leur faudra les éléments suivants :

- une description précise de la figurine ;
- la matière qui la constitue ;
- son poids au plus proche.

L'approche du tournoi fait que de nombreux participants sont déjà présents, et certains ont pu affronter le notable et son objet fétiche. Selon la difficulté que vous souhaitez instaurer, les PJs doivent réussir entre 3 et 5 tests d'Intelligence (Investigation) DD13 pour obtenir les informations nécessaires pour le faussaire choisi.

Un fois les informations réunies, le fabricant de la pièce évaluera un montant compris entre 300 et 1500 pièces d'or pour réaliser le double de la figurine. Si les PJs ne peuvent verser la somme totale réclamée, le résultat ne sera pas aussi bon que potentiellement espéré, comme l'indique le tableau ci-dessous :

Somme versée	Résultat
Moins de la moitié	Refus
Moitié somme demandée	Médiocre
$\frac{3}{4}$ somme demandée	Convenable
Somme demandée	Suffisant

CONSEILS DE MAÎTRISE

PREMIÈRE IMPRESSION

La somme nécessaire pour obtenir un bon résultat peut également être le résultat d'un test de *Première impression*. En effet, sur une réussite, le prix que demanderait le faussaire pourrait être jusqu'à moitié moins élevé qu'en cas d'échec.

(*Première impression* est un supplément réalisé dans le cadre de la newsletter hebdomadaire **Scribes & Dragons**).

REPÉRAGES ET PRÉPARATIFS

En parallèle de la recherche d'informations, ou pendant la fabrication du double de la figurine, les PJs peuvent chercher à repérer les lieux et réfléchir ainsi à la stratégie à employer.

Le lieu du tournoi sera plutôt ouvert, voire en plein air, mais doit proposer quelques recoins entre des tentes ou des bâtiments pour pouvoir se faufiler ou procéder à une opération discrète. Laissez votre imagination et celle des joueuses parler afin de leur laisser un minimum de marge de manoeuvres.

Si les PJs le veulent, ils peuvent s'inscrire au tournoi. Il faut bien entendu qu'ils disposent de leur propre figurine de Joutes. L'inscription est à 10 pièces d'or seulement. L'accès aux gradins pour les spectateurs coûte 3 pièces d'or pour la grande tribune et 1 pièce d'or pour la petite tribune.

Enfin, les autres repérages à effectuer concernent le domicile du notable, situé en pleine ville, et le trajet entre lui et le lieu du tournoi. Le domicile doit permettre au moins 3 accès différents, plus ou moins exposés ou faciles d'accès. La protection du lieu est à l'avenant de la position de la cible des PJs.

Il est possible, si l'action est dans une grande ville, de trouver un plan de domicile, soit dans une bibliothèque, des archives ou auprès de personnes peu recommandables. Si les PJs obtiennent un tel objet, n'hésitez pas à favoriser leurs actions.

PARTICIPER AU TOURNOI

Si un personnage souhaite concourir, vous pouvez le faire jouer normalement sauf contre le notable, qui doit impérativement rester dans le tournoi tant que l'opération n'est pas terminée.

Si un personnage souhaite concourir, vous pouvez le faire jouer normalement sauf contre le notable, qui doit impérativement rester dans le tournoi tant que l'opération n'est pas terminée.

Pour subtiliser la figurine et la remplacer par le double, les PJs doivent trouver un moment opportun pour effectuer l'échange. L'opération est réussie sur deux succès successifs à un test de Dextérité (Escamotage) DD12.

Vous pouvez augmenter la difficulté en fonction de la qualité de fabrication du double :

Qualité du double	DD du test d'Escamotage
Médiocre	DD16
Convenable	DD14
Suffisant	DD12

Comme évoqué ci-dessus, il est impératif que le notable reste sur les lieux tant que le vol n'a pas été accompli. Un des PJs peut rester sur place afin de distraire le PNJ, si nécessaire. Le lieu du tournoi dispose d'une buvette où nourritures et boissons sont vendues pour ceux qui en auraient le besoin.

RÉCUPÉRER LE CONTENU DU COFFRE

Se rendre au domicile du notable ne devrait pas être trop compliqué. Vous pouvez toujours corser le trajet ou tout du moins la sortie du tournoi avec un contrôle ou une patrouille.

Entrer dans le bâtiment sera sûrement plus complexe. Servez-vous du repérage effectué précédemment pour définir les embûches que devront affronter les PJs. Les tests fréquents pour ce genre d'opération incluent les compétences suivantes : Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Escamotage, Investigation, Perception.

Trouver le coffre et en dérober le contenu ne devrait pas être trop complexe si les PJs font preuve de discrétion. À l'intérieur du bâtiment, il y a très peu de monde.

Enfin, espérez que vos PJs penseront d'eux-mêmes à chercher à rendre la figurine originale à son propriétaire, afin d'assurer au maximum leurs arrières et diminuer les soupçons sur le vol, avant le dernier moment.

ÉCHEC OU RÉUSSITE DE LA MISSION

En cas d'échec à produire le double ou à subtiliser la figurine originale, les PJs peuvent toujours tenter le vol de cette pièce maîtresse. La tâche sera peut-être plus ardue de fait et, surtout, la discrétion ne risque plus d'être de mise.

En cas d'échec à dérober le contenu du coffre ou à partir avec son contenu, les PJs peuvent devenir la cible du notable ou des autorités de la ville. Parmi les conséquences, une fuite peut s'imposer.

En cas de réussite, la campagne pourra se poursuivre grâce à l'information capitale obtenue par les PJs. Potentiellement, celle-ci peut-être revendue pour une somme importante, que vous pouvez évaluer à plusieurs milliers de pièces d'or.

LE SECRET DES CATACOMBES

Des enfants ont disparu. Voilà effectivement plusieurs semaines que les disparitions ont commencé. Il s'agit d'enfants entre 8 et 14 ans, garçons et filles, de divers peuples. Les personnages-joueurs arrivent sur les lieux (ville ? village ? à vous de déterminer ?) le jour de la découverte d'une cinquième ou sixième disparition.

Les familles, dans l'incapacité de faire leur deuil, commencent à s'en prendre violemment aux autorités. Ces dernières peuvent alors solliciter les PJs, si ceux-ci jouissent d'une réputation particulière, ou s'ils mettent en avant certains talents d'enquêteurs. Une récompense est tout à fait envisageable.

Les disparu.e.s avaient pour point commun de fréquenter Vivienne, l'Architecte locale des Catacombes de Keubleuhan. Elle organise une à deux parties par semaine (ou tout autre équivalent de votre univers de jeu).

Il s'avère que le jeu de cartes qu'elle utilise pour réaliser les Catacombes appartient à un aboleth. Le monstre se sert de certaines des cartes pour envoûter un joueur ou une joueuse et l'amener, une fois la partie terminée, dans son antre. La créature cherche à se constituer une petite armée afin de reconquérir un domaine duquel elle a été chassée.

ENQUÊTE

Un rapide interrogatoire des familles des disparus les mènera finalement sur la piste de Vivienne et de ses parties des Catacombes de Keubleuhan.

Vous pouvez, bien entendu, générer des fausses pistes, comme ce vagabond qui était présent au moins deux soirs où un enfant a disparu, ce marchand qui a cru entendre le cri d'une bête inconnue pendant qu'il dormait dans l'écurie, cette fermière esseulée qui connaît une légende locale sur un croque-mitaine ou un fantôme, etc.

Lorsque les PJs finissent par rencontrer Vivienne, prenez le temps de leur remémorer les tenants et aboutissants du jeu des Catacombes, s'ils ne sont pas familiers. N'hésitez pas à confronter certains points de vue ou accentuer les différences de pratiques entre Vivienne et un PJ : "Mais si ça se joue au dé !" "Par chez nous, la Dame de coeur ne soigne que les personnages féminins !", etc.

Au final, Vivienne n'a aucune idée de ce qui a pu advenir de ses camarades de jeu. Le soir même, elle organise une nouvelle partie, à laquelle elle souhaite convier les PJs.



LA PARTIE

À moins de vouloir jouer un jeu de rôles dans le jeu de rôles, ménagez quelques ellipses, en racontant des morceaux de la partie. La description page 9 est volontairement succincte pour vous permettre d'improviser complètement la partie et de donner l'interprétation que vous souhaitez à chaque carte.

Avant la partie, définissez pour vous-même quelles cartes ont été piégées par l'aboleth. Cela peut être les cartes impaires d'une couleur précise, un enchaînement ou une séquence particulière, etc.

Lorsque le déclencheur intervient, désignez un des PJs. Il va entendre dans sa tête une phrase, un mot d'ordre provenant de l'aboleth, lui intimant qu'il est sous son contrôle. Mais à peine l'aura-t-il entendu qu'il n'en aura plus conscience.

Une fois la partie terminée, l'aboleth va lancer un nouvel ordre, indiquant au PJ un lieu où il doit se rendre dans les plus brefs délais.

L'ANTRE DE L'ABOLETH

Dans les heures qui suivront la fin de la partie (idéalement de nuit), le PJ contrôlé par l'aboleth va chercher à se diriger vers l'antre de la créature. Offrez la possibilité à ses camarades de s'en rendre compte, parce qu'il ne fera pas preuve de discrétion par exemple.

L'antre peut-être une caverne à flanc de montagnes, une bâtisse en ruines, une grotte au coeur d'une forêt ou encore les égoûts d'une grande cité. Tant que le PJ contrôlé n'est pas blessé, il reste sous le charme du monstre.

Les lieux peuvent être occupés par d'autres créatures qui peuvent s'en prendre aux autres PJs, ce qui peut les ralentir ou leur faire perdre la trace de leur compagnon.

Ce dernier fera à un moment face à l'aboleth, qui sera surpris d'avoir une personne adulte sous son contrôle. Les enfants disparus seront présents, affairés à creuser une galerie, s'entraîner aux armes ou fabriquer des pièces d'armures.

Le combat risque d'être compliqué par la présence des enfants et l'envoûtement de l'un des PJs. Les autres devront faire preuve d'inventivité pour réussir à terrasser la créature sans dommages collatéraux.

LA LIBÉRATION

Les enfants, tout comme le PJ mentalement contrôlé, seront en mesure d'expliquer ce qui a pu se passer. Il sera demandé à Vivienne de se débarrasser de son jeu de cartes, par précaution.

Par la suite, les PJs peuvent s'intéresser à comment la jeune fille a pu se procurer cet objet, qui est l'adversaire de l'aboleth et s'il constitue une menace, etc.

REMERCIEMENTS ET CRÉDITS

Merci à Sébastien pour sa relecture précieuse qui aura permis de revoir complètement la méthode sans en supprimer l'essence.

Merci à Simon pour son aide inestimable sur la mise en page et l'intégration des illustrations.

Merci à Benoît, Franck, François, Gaspard, Guillaume et Nicolas pour leurs commentaires et corrections.

Cette aide de jeu a été réalisée grâce au site [The Homebrewery](#).

Illustrations de [Woo Chul Lee](#), [Olly Lawson](#), [Ian Llanas](#), [Servia](#).

Ceci est un contenu non-officiel de fan réalisé dans le cadre de la Fan Content Policy. Ni approuvé ni soutenu par *Wizards*.

Une partie du matériel utilisé est la propriété de *Wizards of the Coast*. ©Wizards of the Coast LLC.

