



CHIAROSCURO | CAMPAGNE (VF)

## LE DESTIN DES MARANTEO

### Sur le fil du rasoir

Aldo « *Pénombre* » Pappacoda nous gratifie d'une intrigue de plus de 100 pages qui rassemble les ingrédients que nous avons appréciés dans le jeu de base (voir CB #19). Les PJ, héritiers d'une maison patricienne, devront apprendre rapidement à naviguer en eaux troubles pour se sortir des ennuis où ils se trouvent brutalement plongés dans cette campagne finement ciselée et documentée. L'assassinat du chef de famille et de graves accusations pesant sur eux les laissent livrés à eux-mêmes. Au travers des jeux de pouvoir, des trahisons et des alliances de circonstances, ils devront éviter les tourbillons de pistes trompeuses et les écueils manigancés par les puissants. La campagne peut se jouer comme la suite du scénario « *une heureuse occasion* » d'*Imperivm*, avec les personnages pré-tirés ou être facilement adaptée à des personnages créés.

Gaël « Lib » G.

**Éditeur** • Les Vagabonds du Rêve  
**Matériel** • Livre à couverture souple, 110 pages, couleur.  
**Prix constaté** • 24,90 €



TERRES SUSPENDUES | RÈGLES RAPIDES (VF)

## TERRES SUSPENDUES 4, APÉRITIF

### Du suspens vite fait bien fait

C'est avec un grand plaisir que nous avons accueilli la version apéro de *Terres Suspendues 4*. Conservant la grande qualité du jeu de base et le système « *sans dés* » (voir la critique dans *Casus* #18), ce mince livret remplace les chapitres « *Les héros* » et « *Le Système* ». Le manque de temps des joueurs pour créer leur agent du bureau 735 ou pour appréhender les règles du jeu n'est désormais plus une excuse pour repousser une enquête. Le système est ici considérablement allégé et simplifié, traits et talents disparaissant au profit de pouvoirs. La réussite des actions se détermine toujours en fonction de mises de jetons à répartir entre initiative, action et opposition avec quelques différences majeures fluidifiant le déroulement. Une raison de plus de se plonger dans les sombres secrets de la ville cosmopolite d'Encoche.

GG

**Éditeur** • Les Vagabonds du Rêve  
**Matériel** • Livre à couverture souple, 30 pages, couleur.  
**Prix constaté** • 12 €



ACCESSOIRE (VF)

## KIT DU MENEUR DE JEU CASUS

### Le JdR oui, mais le JdR de luxe !

Soyons clair, *Casus* n'a pas réinventé le fil à couper le beurre. Mais à force de jouer avec le *Combat Pad Pathfinder*, l'idée est venue de proposer aux joueurs un outil similaire mais générique. Voici pour un prix modique un regroupement d'éléments vraiment pratiques pour se lancer dans du JdR, notamment ceux dont les combats demandent un peu d'organisation (mais pas que) : une surface de jeu grand format, effaçable à sec, une face quadrillée, l'autre non ; un kit de combat magnétique pour disposer des marqueurs magnétique aussi, le tout recouvert d'une surface effaçable, pour tenir à jour l'initiative par exemple ou d'autres choses (qui est paralysé ? Ralenti ? Qui doit prendre des dégâts le prochain round ?) ; deux crayons à papier *Casus* ; des gommes *Casus* ; un feutre effaçable. Qui en veut ?

Tête brûlée

**Éditeur** • Black Book Éditions  
**Matériel** • voir plus haut !  
**Prix constaté** • 29,90 €