

LA BRIGADE CHIMÉRIQUE

L'ENCYCLOPÉDIE



LE
JEU

ÉDITIONS
SANS-DÉTOUR





| | |
|--------------------|---|
| Préface | 4 |
| Introduction | 7 |

L'ENCYCLOPÉDIE CHIMÉRIQUE

| | |
|--|----|
| Une Histoire chimérique | 12 |
| Traité de géopolitique superscientifique | 26 |
| Hypermonde et superscience | 36 |
| Les cités européennes | 54 |

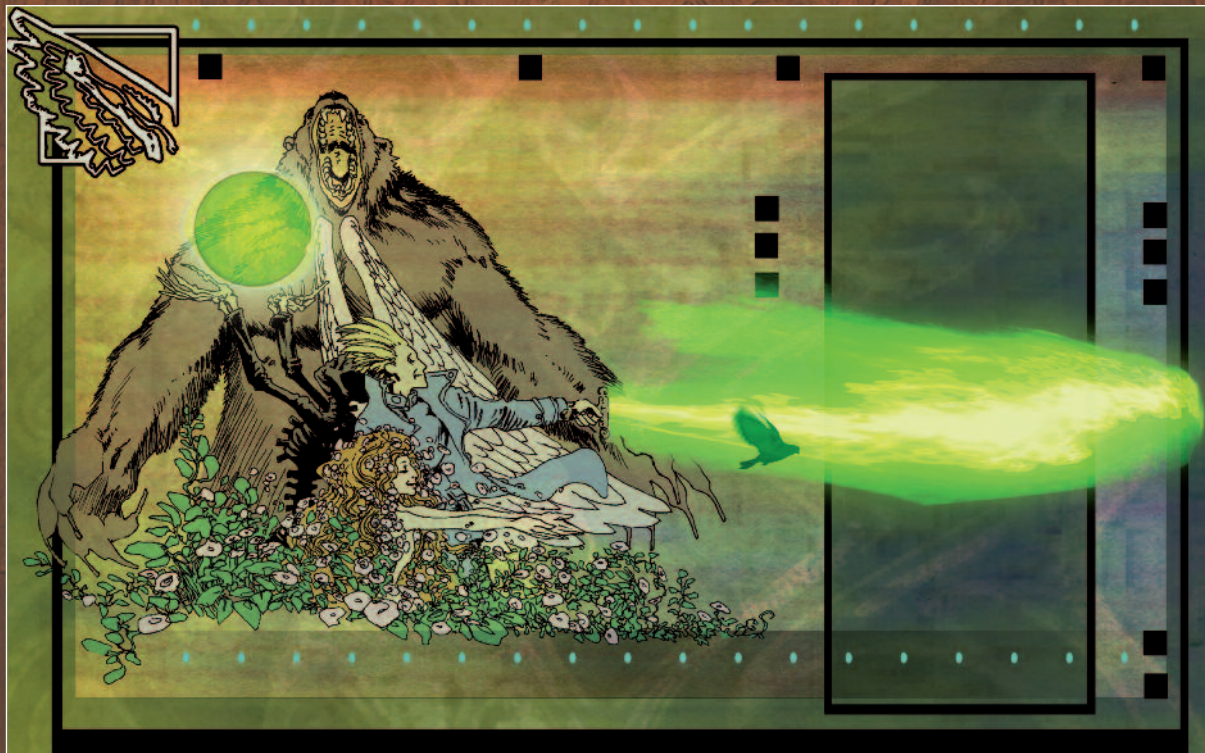
TOUER DANS L'HYPERMONDE

| | |
|---|-----|
| Créer un surhomme | 142 |
| Des surhommes et de leurs capacités | 162 |
| Les règles de l'Hypermonde | 192 |
| Arpenter l'univers de la Brigade chimérique | 210 |
| Scénario : La Dernière Guerre | 218 |

ANNEXES

| | |
|---|-----|
| Personnages clef en main | 248 |
| Bibliographie des Chasseurs de Chimères | 252 |
| Index | 254 |
| Fiche de personnage vierge | 255 |





R · A · D · I · U · M · P · U · N · K

Ce que vous tenez entre les mains est plus qu'un jeu, plus qu'un livre, plus qu'une encyclopédie imaginaire. Comme la bande dessinée qui l'inspire, c'est une clé pour ouvrir la porte d'un monde parallèle coupé du nôtre depuis le milieu du vingtième siècle.

Cette clé a été forgée dans les métaux les plus purs : l'or d'un âge littéraire oublié, la poussière d'argent de pellicules laissées pour compte dans les armoires des cinémathèques. On y a ajouté des copeaux de cuivre récupérés au fond d'un atelier de gravure et quelques paillettes de radium pour donner à l'objet sa fluorescence caractéristique.

La porte elle-même ressemble à un panneau de fer rongé par la rouille et on dirait qu'elle est prête à céder sous la poussée du premier venu. Erreur. Le badaud qui procéderait ainsi ne verrait qu'un terrain vague jonché de

ruines et de machines incompréhensibles. Il reconnaîtrait peut-être dans le dessin d'une proue, la silhouette d'un hublot, les traces d'une beauté à la fois guindée et grotesque. Mais une fois passé l'instant de surprise initial, ce touriste irait s'intéresser à des choses plus modernes (c'est ce qu'ils font tous). Pour entrer dans cet univers – pour en comprendre la séduction et le sens – il faut se soumettre à une hallucination rétrograde. La porte de fer, autrefois, était noire et puissamment cloutée pour contenir les assauts d'entités inqualifiables. Les machines circulaient couramment entre la Lune, Mars et Vénus ; certaines exploraient le fond des océans, s'enfonçaient au cœur de la Terre, ouvraient des couloirs instables vers d'autres dimensions. Tout autour, les palais en ruines résonnent encore de conciliabules entre des héros excentriques, dotés de grands pouvoirs et de grands savoirs, aux surnoms dantesques : le Nyctalope, Félifax, l'Homme Truqué ou Sun-Koh le dernier Atlante...





Au centre de l'esprit,
il y a un endroit
qui est tous les esprits.
Un endroit sans espace
et sans temps.

Se frayer un chemin là-dedans,
c'est comme essayer de reconstituer
un vitrail brisé
sans avoir le dessin original.

Et quand on y parvient...

L'Hypermonde

« Les chimériques utilisent mes images mentales pour se projeter dans le monde mais, au fond, ce sont des forces élémentaires, comme la faim ou la peur. »

- Jean Séverac

L'Hypermonde (également appelé Chambre ardente) est une strate du plasmé qui emmagasine les représentations psychiques les plus stables de l'humanité : un peu à la manière du fond d'un fleuve qui se dessine progressivement par le courant et les alluvions, jusqu'à former un véritable paysage aquatique.

Le plasmé agit comme un fluide : là où il a souvent été mobilisé, il finit par sculpter la réalité, la dessiner selon ses courants. Ce paysage plasmique a une « mémoire », exactement comme une vallée est la mémoire d'un écoulement qui a duré longtemps. Et cette mémoire, cet inconscient collectif : c'est l'Hypermonde.

Pour faire simple, on pourrait dire que cette strate est la manifestation concrète du plasmé, un paysage chimérique sculpté au fil du temps, donnant naissance à des lieux, des êtres, des divinités, des archétypes, des créatures... Lorsque les hommes croyaient encore aux entités magiques ou aux créatures géantes hantant les mers, l'Hypermonde prenait l'apparence de châteaux féériques ou de baleines monstrueuses et voraces. Comme autant d'images dessinées par le plasmé, guidé par les peurs et les superstitions de l'humanité...

Désormais, la fée électricité et la magie de l'atome ont remplacé les korrigans bretons et les esprits des montagnes d'hier mais ils ont donné naissance à d'autres mythes : les surhommes de l'après-guerre !

L'Hypermonde est la zone la plus stable, la plus accessible et la plus « proche » de la réalité et donc très certainement celle à laquelle les personnages seront le plus souvent confrontés. Il est possible de rejoindre l'Hypermonde par de nombreux moyens : les rêves, les transes, la médiumnité ou un simple voyage dans un monde inconnu ou une dimension parallèle.

C'est à l'intérieur de l'Hypermonde, de cette couche de la réalité née des croyances humaines, que l'on trouve l'au-delà, les souvenirs des défunts auxquels s'abreuvent les spirites, les contrées légendaires, les dieux antiques comme Baal, les démons ou les chimères qui peuvent être invoqués et prendre pied dans le monde réel.

Dès qu'un personnage met le pied dans un lieu fantastique, fantasmagorique ou entre en contact avec des êtres inhumains, on peut dire qu'il se trouve confronté à une manifestation de ce plasmé « fossilisé ». Les membres de la Brigade chimérique ou la Xénobie par exemple sont des êtres issus de

Devenir un agent du CID

« Que chacun reste calme. Le CID et ses alliés contrôlent la situation. »

- Félifax

Les agents du CID sont recrutés dans différents milieux, principalement l'armée et la police. Ils y sont généralement remarqués pour leur professionnalisme et leurs hauts faits et se voient alors proposer de rejoindre l'organisation du Nyctalope. Bien peu refusent étant donné le prestige associé au protecteur de Paris – sans même parler du généreux salaire qui accompagne l'offre de recrutement.

Un programme de formation exigeant permet à ces recrues de devenir des agents opérationnels ; celui-ci dure en général un an. L'entraînement couvre presque tous les domaines : combat au corps à corps, tir, travail en équipe, cours de superscience, études de rapports, criminologie, etc. Arsène Lupin lui-même vient superviser de temps à autre les cours de savate tandis que l'ambassadeur du Japon à la retraite, le vénérable Gno Mitang, enseigne parfois quelques secrets des arts martiaux nippons. Les surhommes du CID n'hésitent jamais à venir se mêler à l'entraînement, afin que les futurs agents comprennent ce qu'implique de combattre un individu doté de pouvoirs. Malgré la difficulté de la formation, le taux d'abandon est relativement faible. La sélection à l'entrée permet de ne proposer qu'aux meilleurs de devenir agents du CID et au bout de l'année d'entraînement, ce sont des professionnels aguerris qui sont prêts à participer au maintien de l'ordre à Paris.

Plus d'un super-vilain a fait l'erreur de sous-estimer les agents du CID, au prétexte qu'il s'agit de simples humains. Tous l'ont regretté.

Les surhommes affiliés au CID

Pour la plupart anciens de l'Institut du Radium, les surhommes qui travaillent désormais pour Léo Saint-Clair au sein du CID pensent respecter la décision de la Reine de Radium en se mettant au service de son héritier.

Félifax

Fils de Rao, un brahmane hindou, et d'une descendante de Tamerlan, cet homme-tigre surpuissant doit ses caractéristiques félinoides à une expérience superscientifique secrète menée près de Pondichéry en 1929. Après avoir combattu un temps le détective anglais Eric Palmer, Félifax a fini par demander l'aide de Marie Curie à l'Institut du Radium. À son contact, il est devenu un justicier irascible que les autorités françaises



Attributs

Robustesse 5
Cognition 3

Drestesse 5
Sensibilité 6

Ténacité 5
Allure 5

Profils

Aventurier 5
Criminel 2
Policier 4
Scientifique 1

Réserve de Radium : 8
Réserve de Combat : 14

Douvoirs

- Griffes et crocs (Armes naturelles) : 4 / Toucher / Illimitée / Contrainte Apparence inhumaine (tigre humanoïde)
- Puissance du fauve (Anatomie surhumaine : Robustesse) : 3 / Personnelle / Illimitée / Contrainte Apparence inhumaine (tigre humanoïde)
- Agilité du félin (Anatomie surhumaine : Drestesse) : 4 / Personnelle / Illimitée / Contrainte Apparence inhumaine (tigre humanoïde)
- Résistance du carnassier (Anatomie surhumaine : Ténacité) : 3 / Personnelle / Illimitée / Contrainte Apparence inhumaine (tigre humanoïde)
- Œil du tigre (Anatomie surhumaine : Sensibilité) : 2 / À vue / Illimitée / Contrainte Apparence inhumaine (tigre humanoïde)
- Oreille du prédateur (Anatomie surhumaine : Sensibilité) : 3 / À vue / Illimitée / Contrainte Apparence inhumaine (tigre humanoïde)
- Odorat du chasseur (Anatomie surhumaine : Sensibilité) : 4 / À vue / Illimitée / Contrainte Apparence inhumaine (tigre humanoïde)



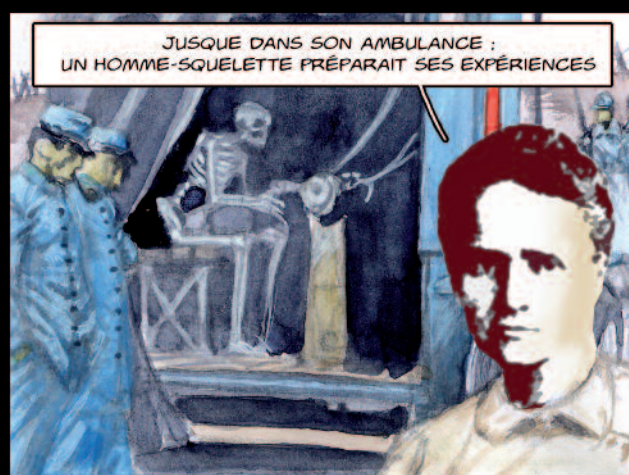
PRÈS D'AMIENS, UN OURS L'aurait SAUVÉE D'UNE PATROUILLE ALLEMANDE



DANS LES TRANCHÉES QU'ELLE VISAIT, UNE INFIRMIÈRE-FANTÔME RANIMAIT LES MORTS.



AU COURS D'UN ASSAUT À NOYON, UN ARCHANGE L'aurait PROTÉGÉE DU FEU ENNEMI.



JUSQUE DANS SON AMBULANCE : UN HOMME-SQUELETTE PRÉPARAIT SES EXPÉRIENCES

que la Brigade est unie et se bat ensemble, ses membres – de par leur nature même d'entités psychiques matérialisées – sont

invulnérables : ils ne peuvent tout simplement pas être blessés. Un pouvoir sans pareil qui explique pourquoi Marie Curie préféra garder la Brigade chimérique à ses côtés plutôt que de sortir Jean Séverac de l'Hypermonde... La Reine du Radium était une personne pragmatique : mettant en balance la protection de Paris et la vie d'un seul homme, elle trancha et fit de la Brigade son principal atout dans sa lutte contre toutes sortes de menaces superscientifiques.

Jean Séverac

« J'ai fait médecine parce que ma sœur est morte de la tuberculose. J'ai perdu la femme que j'aimais dans les tranchées. J'étais dans le coma



Attributs

Robustesse 5
Cognition 4

Prestesse 4
Sensibilité 4

Ténacité 5
Allure 4

Profils

Médecin 5
Militaire 4
Mondain 4
Scientifique 3

Réserve de Radium : 7
Réserve de Combat : 9

Pouvoirs

- La Brigade chimérique (Chimères) : 2 / Infinie / Illimitée / Contrainte Circonstance (Jean Séverac permute avec la Brigade chimérique et se retrouve dans l'Hypermonde) / Contrainte Artificiel (la Chambre ardente)

Attributs

Robustesse 4
Cognition 4

Prestesse 5
Sensibilité 4

Ténacité 5
Allure 6

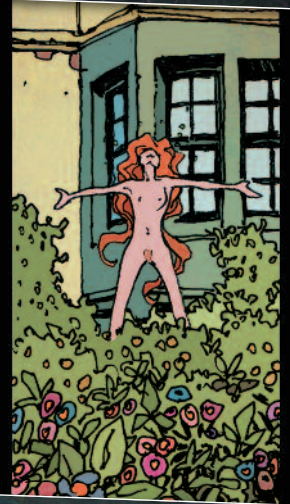
Profils

Aventurier 4
Militaire 5
Scientifique 2

Réserve de Radium : 10
Réserve de Combat : 12

Pouvoirs

- Glaive de feu (Arme naturelle) : 5 / Toucher / Illimitée
- Rayon enflammé (Rayonnement d'attaque) : 5 / À vue / Instantanée
- Lumière divine (Rayonnement d'attaque) : 5 / À vue / Une Scène / Opacité
- Vol de l'Ange (Déplacement prodigieux) : 4 / Personnelle / Illimitée / Contrainte Apparence inhumaine (ailes d'ange)



Attributs

Robustesse 3
Cognition 3

Prestesse 6
Sensibilité 5

Ténacité 4
Allure 6

Profils

Aventurier 4
Médecin 4
Militaire 2
Scientifique 4

Réserve de Radium : 10
Réserve de Combat : 9

Pouvoirs

- Contrôle de la flore (Transformation atomique de la matière) : 5 / À vue / Illimitée
- Contrôle des micro-organismes (Transformation atomique de la matière) : 5 / À vue / Illimitée
- Transfert de vitalité (Cicatrisations et régénérations cellulaires) : 6 / Toucher / Illimitée
- Légère comme la vie (Déplacement prodigieux : vol) : 3 / Personnelle / Illimitée

Attributs :

Robustesse 3
Cognition 6

Prestesse 3
Sensibilité 5

Ténacité 3
Allure 4

Profils

Aventurier 4
Médecin 3
Militaire 3
Scientifique 6

Réserve de Radium : 10
Réserve de Combat : 10

Pouvoirs

- Toucher nécrotique (Rayonnement d'attaque) : 5 / Toucher / Instantanée / Contrainte Circonstance (Pouvoir actif en permanence) / Contrainte Apparence inhumaine (squelette)
- Rayons entropiques (Rayonnement d'attaque) : 4 / À vue / Instantanée / Contrainte Apparence inhumaine (squelette)
- Analyse de la structure atomique de la matière (Perception supranormale) : 5 / Toucher / Instantanée / Contrainte Apparence inhumaine (squelette)
- Non soumis à la gravité (Déplacement prodigieux : vol) : 1 / Personnelle / Illimitée



Attributs

Robustesse 5
Cognition 2

Prestesse 3
Sensibilité 5

Ténacité 5
Allure 3

Profils

Aventurier 5
Militaire 5

Réserve de Radium : 10
Réserve de Combat : 14

Pouvoirs

- Griffes et crocs (Armes naturelles) : 4 / Toucher / Illimitée / Contrainte Apparence inhumaine (ours)
- Puissance ursidée (Anatomie surhumaine : Robustesse) : 3 / Personnelle / Illimitée / Contrainte Apparence inhumaine (ours)
- Vitesse du grizzly (Anatomie surhumaine : Prestesse) : 2 / Personnelle / Illimitée / Contrainte Apparence inhumaine (ours)
- Constitution montagnarde (Anatomie surhumaine : Ténacité) : 3 / Personnelle / Illimitée / Contrainte Apparence inhumaine (ours)
- Oûie surdéveloppée (Anatomie surhumaine : Sensibilité) : 3 / À vue / Illimitée / Contrainte Apparence inhumaine (ours)
- Odorat de l'ours (Anatomie surhumaine : Sensibilité) : 5 / À vue / Illimitée / Contrainte Apparence inhumaine (ours)
- Non soumis à la gravité (Déplacement prodigieux : vol) : 1 / Personnelle / Illimitée

LES RÈGLES DE L'HYPERMONDE



Maintenant que les joueurs ont tous créé leurs surhommes, il est temps d'expliquer à quoi vont servir les données techniques qui émaillent leurs fiches et de quelle manière il convient de s'en servir.

C'est l'objet de ce chapitre que de détailler les multiples règles qui régissent ce jeu de rôle – du simple jet de dés au complexe système de combat. Ces règles définissent ce que peuvent ou ne peuvent pas faire les personnages et la façon dont le Meneur de Jeu peut arbitrer les diverses situations faisant intervenir un nécessaire arbitrage impartial.



Exemples tirés de la Brigade chimérique

Tout au long de ce chapitre, de multiples exemples seront donnés afin d'éclairer chaque point de règle présenté de façon concrète. Dans certains cas, deux exemples seront donnés : l'un en utilisant le personnage de Georges Sauvin créé dans le chapitre « Créer un surhomme » et l'autre (moins technique et plus illustratif) directement tiré de la bande dessinée (noté *Exemple BD*) et mettant en scène ses protagonistes.

La base du système de jeu

Le système de la Brigade chimérique utilise uniquement des dés à 6 faces (dits D6). Afin de faire un jet, un joueur en lance généralement 3 dont il additionne les résultats, plus un autre nommé le Dé chimérique qui joue un rôle particulier (il est conseillé d'utiliser un dé d'une couleur différente pour celui-ci).

Un joueur ne doit lancer les dés que si la situation s'y prête : c'est-à-dire si son personnage a une chance de réussir ou d'échouer lors d'une action, ou quand il est opposé à quelqu'un et qu'il convient de le départager de son antagoniste. Si le personnage ne peut que réussir l'action (car impossible à rater) ou si au contraire il est certain qu'il va échouer (car impossible à réussir) : il n'y a pas besoin de lancer les dés et le bon sens s'applique. C'est entre ces deux extrêmes que Meneur de Jeu et joueur peuvent demander un jet.

Les différents types de Test

Lorsqu'il devient indispensable de faire appel aux règles pour savoir si un personnage va réussir ou échouer lors d'une action, le joueur va lancer les dés. C'est ce que l'on appelle un Test.

Voici comment procéder : En fonction de l'action entreprise, le personnage va utiliser un Attribut particulier et voir quel Profil (ou Passe-temps éventuellement) peut s'appliquer. Il en additionne les

niveaux et jette alors 3 dés à 6 faces (3D6) ; la somme des résultats de ces dés est alors à son tour ajoutée à celle de l'Attribut et du Profil.

Le total est ensuite comparé à une difficulté : si le résultat du Test est supérieur ou égal à celle-ci, l'action est une réussite ; sinon c'est un échec. La différence entre le résultat du Test et la difficulté est appelée Marge de Réussite (si l'action est un succès) ou Marge d'Échec (si l'action a raté).

Un Test est donc noté : **Attribut + Profil (ou Passe-temps) / difficulté.**

Cela signifie que le joueur additionne les niveaux de son Attribut et de son Profil ou Passe-temps, qu'il lance les 3D6 dont il ajoute également le résultat et qu'il faut égaler ou dépasser la difficulté précisée.

Un Test de **Cognition + Universitaire / 12** se lit ainsi : le joueur ajoute la Valeur de sa Cognition et celle d'Universitaire au résultat des 3D6 et le total doit atteindre ou dépasser 12.

Avant d'effectuer un Test, Meneur de Jeu et joueur doivent se mettre d'accord sur l'Attribut et le Profil (ou Passe-temps) appropriés à l'action. De nombreuses combinaisons sont bien sûr possibles mais surtout, plusieurs Profils peuvent s'appliquer à la même action. C'est en dernier ressort au Meneur de Jeu de trancher, en fonction de la cohérence de la scène.

Exemple : Une statuette africaine a disparu d'un petit musée de Paris. Missionné par le

À approprier le système

Le Meneur de Jeu est bien entendu libre de modifier les règles de la Brigade chimérique à son gré, afin que le jeu soit conforme à sa vision. Changer quelques éléments ou ignorer totalement les règles écrites ici afin de les remplacer par un autre système, c'est la son choix. Il est par contre indispensable que les joueurs soient au courant des changements et ajustements apportés.

Les Pouvoirs

Les Pouvoirs peuvent également intervenir lors d'un Test, en s'ajoutant par exemple à la somme de l'Attribut et du Profil ou Passe-temps.

La façon dont les Pouvoirs influent les Tests est expliquée dans le chapitre « Des surhommes et de leurs capacités » (p. 162).

Louvre, Georges Sauvin le Poisson chinois mène l'enquête. Afin de découvrir des indices sur les lieux, il effectue un Test de Sensibilité (il a 3) + Policier (il a 4) / 12. Il obtient 7 avec les 3D6 (2, 3, 2) ce qui fait un total pour le Test de 14 ! Un succès.

Exemple BD : George Spad doit rendre un important chapitre de sa biographie du Nyctalope à son éditeur, afin de le faire approuver par le protecteur de Paris. Devant écrire un texte de qualité, elle effectue un Test de Sensibilité + Artiste (écrivain) / 12. Le Test a comme résultat final 17, une réussite.

Le Dé chimérique

Le Dé chimérique est un dé un peu particulier que le joueur lance durant un Test. Il s'agit également d'un dé à 6 faces (D6) et le mieux est qu'il soit d'une couleur différente, afin de ne pas le confondre avec les 3D6 du Test.

Le rôle du Dé chimérique est d'amplifier ou de réduire, en fonction de son résultat, la Marge d'un Test (qu'il s'agisse d'une Marge de Réussite ou d'une Marge d'Échec).

Le tableau suivant indique de quelle manière :

| Résultat du Dé chimérique | Effet sur la Marge |
|---------------------------|------------------------|
| 1 | Marge divisée par 2 |
| 2, 3, 4, 5 | Aucun effet |
| 6 | Marge multipliée par 2 |

Ainsi, on voit que selon que le Test est un succès ou un échec, le résultat du Dé chimérique peut augmenter ou diminuer la réussite ou la déroute du personnage.

ARPENDER L'UNIVERS DE LA BRIGADE CHIMÉRIQUE



L'Europe superscientifique qui est le cadre de la bande dessinée la Brigade chimérique est un univers doté de codes qui lui sont propres. Ceux-ci sont hérités de plusieurs sources d'influence : le « roman scientifique européen » de la première moitié du 20^{ème} siècle (qui définit notamment les premiers surhommes), l'Histoire et ses événements mais aussi les *pulps* et les *comic-books* américains.

L'objet de ce chapitre est de décrypter quelques-uns de ces codes, de les énoncer clairement et d'expliquer de quelle manière ils peuvent être retranscrits au sein du médium « jeu de rôle ». Et ce afin de fournir au Meneur de Jeu les « briques » qui lui permettront de construire ses propres scénarios, dans un esprit aussi proche et respectueux que possible de l'œuvre originale.

Ces modestes conseils ne se substituent bien entendu pas à une plongée approfondie dans les sources d'inspiration listées, mais ils offrent un cadre structuré aisément consultable afin de chimériser les œuvres pour lesquelles le Meneur de Jeu aura eu le coup de foudre.

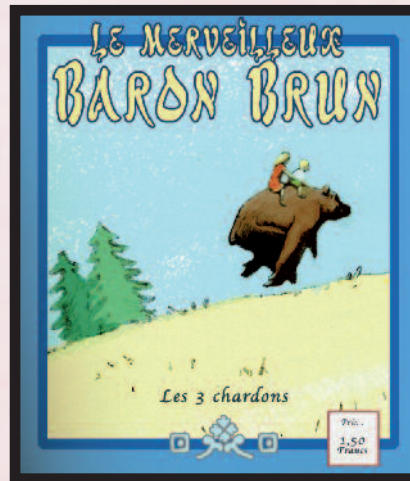


Les grandes influences

La Brigade chimérique se trouve à la croisée de nombreuses influences, de nombreux univers. Ses auteurs s'en sont approprié les codes, les ont chimérisés afin de créer leur propre Hypermonde : un décor partagé au sein duquel peuvent se croiser des personnages de la littérature du début du 20^{ème} siècle et des personnalités historiques, au sein duquel les événements historiques intègrent les histoires de romans-feuilletons endiablés (et se trouvent influencés par eux), au sein duquel nous invitons le Meneur de Jeu à intégrer ses propres idées et inventions afin d'élargir encore cet univers foisonnant et riche de millions de possibilités.

« Chimériser »

Le terme de chimérisation renvoie directement à l'acte de transformer un élément quelconque (personnage, événement, roman, etc.) de façon à le faire correspondre à l'univers défini par les auteurs de la Brigade chimérique — eux-mêmes ayant chimérisé nombre d'œuvres, personnages, données historiques pour construire leur Europe superscientifique... Au cours de ce chapitre, plusieurs exemples de chimérisation seront fournis : analysés et décortiqués, ils permettront au Meneur de Jeu de se livrer ensuite lui-même à cet exercice, apportant sa touche personnelle à l'univers de la Brigade chimérique.



Le roman scientifique et la littérature feuilletonesque

Ce courant littéraire (et cinématographique) d'une richesse insoupçonnée abondait d'œuvres, de récits, de personnages... Il fit les beaux jours des éditeurs et journaux de la première moitié du 20^{ème} siècle et nombre de très grands auteurs apportèrent leur pierre à cet édifice colossal (dont Jules Verne ou H.G. Wells ont creusé les fondations) : Rosny Aîné, Arthur Conan Doyle, William Hope Hodgson, Maurice Renard, Jean de la Hire, Jean Ray, Fritz Lang, Jacques Spitz et bien d'autres !

La Bibliographie des Chasseurs de Chimères (p. 252) offre d'ailleurs un aperçu français de cette culture populaire qui ne demande qu'à être (re)découverte et dont la Brigade chimérique intègre largement les codes et astuces narratives.

Quelques codes

Le roman scientifique européen se caractérise avant tout par une imagination sans borne, qui semble ne connaître aucune inhibition. Après la Révolution industrielle, les débuts du 20^{ème} siècle furent une période d'essor à la fois social, économique et bien sûr scientifique : une époque où tout semblait possible grâce au progrès, même si la Première Guerre Mondiale a jeté sur les technosciences une ombre inquiétante. C'est l'ère d'Albert Einstein, de Max Planck, de Marie Curie : de grands esprits capables de réinventer le réel par leurs découvertes scientifiques révolutionnaires, ouvrant des horizons vertigineux à un monde qui ne demandait qu'à rêver son avenir — quitte à se retrouver en plein cauchemar...

C'est un esprit qui se retrouve totalement dans le courant qui fut nommé par Maurice Renard le



BRIGADE CHIMÉRIQUE

L'ENCYCLOPÉDIE

Ils sont nés sur les champs de bataille de 14-18, dans le souffle des gaz et des armes à rayons X. Ils ont pris le contrôle des grandes capitales européennes. Les feuilletonistes ont fait d'eux des icônes. Les scientifiques sont fascinés par leurs pouvoirs. Pourtant, au centre du vieux continent, une menace se profile, qui risque d'effacer jusqu'au souvenir de leur existence...

La Brigade chimérique - l'encyclopédie et le jeu de rôle - se propose de vous transporter dans l'univers des années 20 et 30 de la célèbre bande dessinée afin de vous en dévoiler tous les mystères, de vous en présenter tous les protagonistes, de vous en faire visiter tous les lieux. La superscience et l'Hypermonde n'auront désormais plus de secrets pour vous ! Grâce à des règles de jeu exhaustives, il vous sera également possible d'y vivre vos propres aventures, dans la peau d'un surhomme devant choisir son camp au sein d'une époque troublée.



Prix public conseillé **36 €**

ISBN : 978-2-917994-20-7



9 782917 994207

Catalanic
éditions

WWW.SANS-DETOUR.COM



Référence Réseau Librairies



9 782841 729302