

DiL DENT

culture rôliste et plus si affinités

2

mai 2011

la fin des

COMPLEXES

LE MATCH : **Pulp vs. Poulpe** / À FROID : **Metal Adventures (officiel)** / Y'A PAS QUE LE JDR DANS LA VIE : **Emmanuel Gharbi / RETRO : 1984** / RÔLE OVER THE WORLD : **l'Espagne** / SCÉNARIOS & AIDES DE JEU : **La Brigade Chimérique (officiel)**, **Western générique**, **Grand Guignol générique**, **Pathfinder (autorisé)**, **Tenga (officiel)** / CAMPAGNE : **Infection (Phase 2)**



Quand les temps sont troublés, rien ne vaut une bonne marrade...

Le Monde du Jeu en danger malgré des dernières éditions très satisfaisantes, Casus Belli contraint de retarder ses sorties, certains auront vite fait de prédire à nouveau la mort du jdr...

Et c'est dans ce contexte que nous nous lançons dans l'aventure papier. Suicidaire ? Peut-être. Mais en attendant la révolution numérique, c'était juste indispensable. Le rôliste n'est peut-être pas encore prêt à emmener son iPad aux toilettes. Ou l'offre n'est pas encore suffisamment alléchante. Bref, avec l'été qui arrive, il est temps de se changer les idées et c'est bien dans cette optique que l'on vous a concocté ce numéro. Des scénarios où le fun tient une place importante, des articles pour pimenter vos parties, ou décomplexer vos joueurs face à des backgrounds parfois intimidants, et quelques petits jeux pour impressionner vos voisins de camping (ou les faire fuir, si vous préférez).

Et puis, vous verrez, au sortir de l'été, Casus aura retrouvé son rythme de croisière et aura fait taire les oiseaux de mauvaise augure. Ou pas. Les rôlistes auront retrouvé un rendez-vous annuel avec une bonne visibilité. Ou pas. Mais dans tous les cas, ce ne sera que partie remise, chose, après tout, assez largement pratiquée dans le milieu ! Alors, que les courageux retroussent leurs manches, que les autres ne les empêchent pas de faire, et tout ira pour le mieux. Tous rôlistes !

Julien De Jaeger
et la rédaction de DI6DENT

Pour ce numéro, histoire de vous offrir un peu plus de petits jeux pour animer vos soirées d'été, nous avons décidé de repousser la rubrique W.I.P. à septembre. Mais, promis, elle reviendra encore plus forte à la rentrée !

W.I.P.





Sommaire

- 6 **6d6**
- 8 **LE MATCH :**
POULPE VS. PULP
le Mythe ou la Terre Creuse ?
- 12 **À TABLE**
- 13 **CRITIX LE COMIC-STRIP**
QUI PIQUE
- 14 **Y'A PAS QUE LE JDR**
DANS LA VIE : EMMANUEL
GHARBI
Positive ID
- 17 **RETRO : 1984**
- 22 **RÔLE OVER THE WORLD :**
L'ESPAGNE
Tras los Montes

la fin des compléments ?

- 30 **les lois de Laws**
interview de Robin D. Laws
- 33 **panorama : les jeux qui**
vous décollent la pulpe
- 38 **inventaire : les objets du culte**
- 41 **interview Bloodlust**
- 44 **histoire de jouer**
- 50 **inspi : Mission Terre**
- 52 **inspi : Sucker Punch**
- 54 **Purification Point**
scénario Western générique
- 62 **La Femme aux Deux Visages**
scénario Grand Guignol
générique



.ours hibou

Rédacteur en Chef : Julien De Jaeger
Comité de Rédaction : Vincent Ziec, Julien «Narbeuh» Clément, Ludovic «Heuhh» Papaïs, Matthieu «Celewyr» Carbon, David «davidalpha» Robert, Julien «J2J» De Jaeger

Autres rédacteurs : Laurent «Bob Darko» Devernay, Romain «Rom1» d'Huissier, François-Xavier «Xaramis» Cuende, Nathalie «Elfyr» Zema, Virginie «Kali» Gros, Anthony «Tesla» Calla, Sébastien «Wenlock» Delfino, Stéphane Treille, Sanne «SaSti» Stijve, Jérôme «Brand» Larré, Arnaud Cuidet

Illustrateurs : Aurélie Jouannin, Virginie «Kali» Gros, Soutch, Kevin «Netzach» Baussart, Sébastien «Wenlock» Delfino, David «davidalpha» Robert, Julien De Jaeger

Maquette et Direction Artistique: Julien De Jaeger

Remerciements : Emmanuel Gharbi, Robin D. Laws, Aleksi Briclot (ça sera pour une prochaine fois !), Pierre Rosenthal, Coralie Lourme, Vincent Lelavechef & SciFi-Universe.com

Di6DENT est publié par plansix
85, rue d'Arras - Les Hauts d'Aix - B5
62 160 Aix-Noulette

plansix@di6dent.fr

L'éditeur et la rédaction ne sont pas responsables des articles, qui n'engagent que leur auteur. Toutes les illustrations contenues dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs auteurs et éditeurs respectifs. Tous droits réservés. Toute reproduction, même partielle, est interdite, sauf accord écrit de l'éditeur.

Si vous êtes éditeur, auteur, distributeur, studio de création, et que vous voulez voir vos productions abordées dans nos pages, n'hésitez pas à nous faire parvenir vos réalisations (sous format physique ou électronique) à l'adresse de la rédaction, ou à prendre contact avec nous par e-mail à redaction@di6dent.fr

- 70 CRITIX LE COMIC-STRIP
QUI PIQUE**
- 71 À FROID : METAL ADVENTURES**
71 Une étoile nouvelle
74 **La Flotte Lagalla** aide de jeu officielle
77 **Réquisition** scénario officiel
- 84 SUR UN PLATEAU**
- 86 JDRA : LES LIVRES DE L'OURS**
- 89 DE MJ À MJ**
90 **aide de jeu:** envie de tuer ?
94 **aide de jeu Tenga officielle :**
Le Petit Peuple de la Nuit
99 **aide de jeu :** porte, monstre, histoire
- 106 PIZZA FROIDE & COCA TIÈDE**
- 107 PLAY**
108 **Eauvive/Eaumorte :** setting med-fan
(compatible Pathfinder)
127 **Les Monstres de Couzeix**
scénario officiel **la Brigade Chimérique**
Infection campagne générique (*suite et fin*)
136 **Rôle on the beach :** une aventure dont
150 vous êtes le héros / Clay-o-rama/
Parsely Games

julien de jaeger

vincent ziec

matthieu carbon



Tenga... pourquoi un si bon jeu repose sur un thème auquel je suis quasiment hermétique ? POURQUOI ?



Parsely Games, de la Boîte à Heuhh, du pur fun apéritif, en espérant voir fleurir plein de scénars un peu partout !



Tous les gens rencontrés à **Trolls & Légendes**, tant le public que les « professionnels », qui font de ce festival un vrai bon moment.



Within et **Wasteland**, avec de tels castings, forcément sur ma wishlist. Hé les gars, vous voulez me faire un cadeau ?



La FFJdR, si vous voulez la changer, intégrez là et faites ça de l'intérieur sans nous polluer avec vos **polémiques à la con**



Le Monde du Jeu n'aura peut-être pas lieu cette année... merci à la guerre des éditeurs de jeux vidéo !



Les aléas de **la vraie vie** qui nous oblige à mettre le jeu de côté. Pfff...j'me vengerai



...Mais c'est l'occasion de découvrir **des «petits» jeux frais et différents** comme **Remember Tomorrow** ou les **Parsely Games**.



Le Fix, notre newsletter hebdomadaire d'actualité ludique, qui rencontre un vrai succès. Merci à vous !



....Mais maintenant, je ne peux plus partir en **vacances**.



La réédition de **COPS**. J'ai adoré y jouer, et c'est un vrai plaisir de pouvoir redécouvrir le jeu en tant que MJ.



La série **Game Of Thrones** : une Tuerie ! Tout simplement.



Bravo pour ton **édito**, Tristan, dans le Casus Belli n°5. 100% agree !



Le supplément Ascension pour **Dark Heresy** : finis les seconds rôles ; endossez la tunique d'un inquisiteur !



Fin de la licence Warhammer chez Bibliothèque Interdite. Hé, GW, les mégacorpo, c'est seulement dans les univers cyberpunk !



À quand **un vrai JdR licence Star Wars**, avec un système digne de ce nom (i.e où on ne lance pas autant de dés que d'ewoks dans une forêt !).



La réédition de **Pendragon** dans la langue de Michel Leeb. J'en salive déjà !



Marre d'aimer des univers où je dois hypothéquer ma maison... Allez Edge, soyez sympa : **Warhammer V3 à moins de 1000 €!**



julien clément

david robert

ludovic papaïs



Casus Belli's alive ! Malgré les méchants retards et les vilains râlistes impatients, le Grand Frère est fidèle au poste avec des numéros de haute volée.



Tenga, le jdr japonisant de Brand, reçoit tant de louanges (méritées) que ça a de quoi filer des complexes à tous ceux qui voudraient un jour écrire un jdr historique.



Le tome 2 de l'excellente BD **Légendes de la garde** (Mouse Guard en VO) est certes sorti... mais 3 ans après le tome 1 ! Visiblement, ce n'est pas facile à traduire la langue des souris (hiiiiiiiik).



Le jdr **Brigade Chimérique** : adossé à une BD à succès, du beau matos, un prix compétitif... voilà un projet aussi ambitieux que rondement mené. Sans complexes, les gars !



One Roll Engine, The Burning Wheel, FATE... il y a d'**excellents systèmes de jeu novateurs disponibles en VO**. Amis éditeurs, des traductions ou des adaptations, vite !



Merci, merci et encore merci à **tous nos fidèles lecteurs** qui nous ont apporté un soutien des plus concrets via leur don sur Ulule. Diédent est désormais encore un peu plus vôtre.



Pour la sortie en français du livre de base et du kit du MJ pour **Deathwatch**, quasiment 25 ans après **w40k Rogue Trader**. Putain, 25 ans !



Pour la sortie de **Raiders of adventure**, le supplément de création française pour HEX. Franche touche powa !



Spéciale casedédi **aux mecs de Rôliste Tv** qui me font bien délirer.



Aux mecs de la FFJdR qui se la jouent. Je suis bien d'accord : ils feraient mieux de jouer.



Pour **les conventions mal organisées** : avec tous les moyens de communication dont on dispose maintenant, traverser parfois la moitié de la France pour au final ne pas savoir ni à quoi, ni quand, ni avec qui et parfois même où on va jouer, c'est juste impensable.



Pour le **super projet top secret pour Terra Incognita** qu'on a mais dont on ne peut pas du tout parler, d'ailleurs j'ai rien dit !



Les demandes de traduction sur des trucs où l'éditeur Vo est un boulet.



John Doe a **un calendrier toujours aussi bandant...**



Mais que **l'attente** est looooongue.



Sans Détour qui sort **les ombres de Yog Shoggoth**... Mouais. Après, c'est pas bien grave, ça va me permettre de faire souffler le porte monnaie. Et oui, on en veut toujours plus.



Sucker Punch. What else ? Même le cinéma est décomplexé.



Tenga le phénomène, Moyenne 5/5 sur 19 votes. What else ? À quand un jeu Jaworski-Larré ? En tout cas, il faut espérer qu'au niveau mécanique certains s'inspirent de ce qui y est fait.



le match

POULPE VS. PULP

LE MYTHE OU LA TERRE CREUSE ?

Bonsoir à tous !

Vous êtes réunis ici au stade Santiago de la luz da sol pour assister au plus grand match de boxe de tous les temps : un affrontement entre deux jeux proposant du pulp (et même du poulpe). Un jeu exhibant son côté Fun face à un jeu aux origines pas fun qui tente de se mettre au Pulp déluré.

À ma gauche, l'ancêtre parmi les grands anciens, 30 ans, 6 éditions sans compter les 5.5 et 5.6, la version anniversaire et d'autres conneries du genre. **L'Appel de Cthulhu** c'est aussi 238 ouvrages référencés dans le GroG (VO, VF, VE...), et un système de jeu qui n'a que très peu évolué (finalement).

À ma droite, son challenger d'un soir, 5 ans, 1 seule édition, 10 ouvrages référencés (VO et VF), **Hollow Earth Expedition**. Un peu léger tout ça pour arriver à faire le poids. Nous allons voir si la folie de la jeunesse peut renverser un monument ou tout du moins tenter de le faire frémir.

Les deux camps ont envoyé leur représentant : d'un côté il s'agit du livre de base **AdC V6 VF**, 288 pages, et de l'autre, nous avons **HeX VF** de 256 pages. Le combat se fera suivant un certain nombre de thèmes, le vainqueur sera celui qui aura mis le plus de pains à l'autre.

qui a la classe ?

AdC est proposé dans une version N&B sobrement et même chichement illustrée. Même si cela convient au thème, ça fait un peu léger face à **HeX** qui propose plus d'illustrations mais surtout un livret couleur de 24 pages. C'est con à dire, mais ça apporte un plus esthétique non négligeable. Cela souligne la difficulté qu'a l'**AdC** de se caler dans un univers précis. En effet le bouquin n'impose pas une époque ni un style de jeu (année 1880, 1920, pulp, horreur lovecraftienne). Alors que dans **HeX**, on peut plus facilement illustrer le bouquin, cela se passe dans les années 30 à travers le monde et on joue du *Pulp* pur et dur.

Après, c'est clairement une histoire de goût, certains préféreront le côté sobre de **Cthulhu** ou le côté blingbling des jolies couleurs de **HeX**. Certains trouveront que ça pique les yeux les couleurs vives ou n'aimeront pas la vie en noir et blanc. C'est un choix. Personnellement, je regrette la qualité graphique de l'**AdC V5** qui avait une couverture de Caza [bave].

Avantage : HeX pour le côté blingbling

il est beau mon perso

HeX propose une création de personnage très classique avec choix d'un archétype, des attributs, des compétences et des avantages-défauts. Là où il se démarque de la production classique, c'est en introduisant une motivation et des points de style. Cette motivation n'est malheureusement pas assez exploitée, ils ne sont pas allés à fond dans le concept et c'est bien dommage. Elle est là juste pour faire gagner des points de style si le joueur incarne bien son personnage. Pour le style, là ça permet de coller au thème, ce sont des points qu'on peut cramer pour se donner des avantages ou pour aider des coéquipiers, bref, pour avoir du style. Présenté comme ça c'est top, mais en fait quand on réfléchit, ces points de style, c'est un truc vieux comme le monde, dans d'autres jeux ça s'appelle points de destin, points de karma ou autre.

De son côté l'**AdC** fait pareil, il propose les mêmes éléments de base, seule la quantification change. Par contre, on n'a plus qu'une motivation utilisée en termes de background et non plus utilisée en termes de jeu pour pousser au *roleplay*. Exit aussi les points de style, on a dorénavant l'aplomb et la santé mentale. Ces deux éléments permettent à l'instar du « style » de coller au thème « horifique » de **Cthulhu**.

Avantage : AdC qui rajoute vraiment un gros pan de règles pour coller au thème (la santé mentale) et pas seulement un petit « plus » (les points de style).

la mécanique aux petits oignons ?

Côté fonctionnement, on a droit à deux mécanismes génériques, d'une part le vieux système Chaosium à base de D100 et, de l'autre, le récent Ubiquity. Dans les deux cas, les systèmes sont simples (sans être simplistes) et laissent la part belle à l'ambiance et/ou l'action. Ils restent quand même vieillots dans leur approche et n'apportent pas vraiment de réelle fraîcheur (mais est-ce que c'est ce qu'on leur demande). Dans les deux cas, je tiens à le rappeler, on se retrouve face à un système générique, là-dessus match nul forcément. Le système D100 s'appuie sur un simple lancé de dés, il faut être inférieur à son score de compétence associé. Alors qu'Ubiquity demande à ce qu'on lance autant de dés/pièces que son score de compétence et on comptabilise le nombre de face paire ou de côté pile, on regarde ensuite si

on dépasse la difficulté. Il est un peu dommage de lancer des brouettes de dés dans un jeu *Pulp* qui se veut nerveux et rythmé (la difficulté moyenne est à 2 réussites, il faut donc en lancer au moins 4 pour statistiquement réussir un truc moyen). En plus, autant l'**AdC** est générique par essence même, on peut lui pardonner et même apprécier un système qui lui aussi est générique, mais pour **HeX**, là, on ne peut que regretter de ne pas avoir un système mieux tweaké pour correspondre au genre.

Je passe sur les mécanismes avancés, seul l'**AdC** en propose avec des tonnes de règles sur la gestion de la recherche, des interactions sociales, des poursuites, de l'environnement et des équipements, sur la magie... Si les aficionados de la simulation y trouveront (peut-être) leur compte, je pense que cela ne correspond pas à l'attente que l'on peut se faire de l'**AdC** dont le système doit savoir s'effacer pour laisser la place à l'ambiance.

Avantage : AdC pour sa meilleure cohérence côté système, pour ses règles sur la santé mentale et pour son côté boîte à outils.

ton univers impitoyable

Côté univers, on a d'un côté un **AdC** qui se la joue « *je suis connu, je n'ai pas besoin de trop en dire car de toute façon si vous voulez en savoir plus, vous avez les livres de HP Lovecraft* ». Effectivement, l'univers de **Cthulhu** se retrouve dans tous les très bons livres qu'a écrit le monsieur, suffit d'en lire un ou deux pour avoir l'ambiance, y'a même des BD et des jeux vidéos qui sont sortis pour vous donner de l'inspiration. Mais quand même, on retrouve avec le jeu les principaux éléments qui permettront au meneur d'installer une belle ambiance autour de la table. Il y a plusieurs conseils pour mener à bien cette mission mais aussi le bestiaire qui permettra de peupler les scénarios de créatures du mythe.

Pour **HeX**, on pourrait se dire un peu la même chose, lisez « *Voyage au centre de la terre* » et vous aurez une bonne idée de l'univers. Mais ça ne suffit pas et les auteurs ont donc proposé une description, bien trop succincte à mon goût, de la Terre Creuse. C'est d'autant plus dommage que le livre comporte toute une importante partie décrivant le monde dans les années 30. La question de l'utilité d'un tel chapitre se pose sachant qu'au travers de ce livre de base, on



d'aventure en aventure

L'affrontement en vient sur le territoire du scénario inclus dans le livre de base, car oui, ces deux concurrents ont eu la bonne idée de fournir de quoi se lancer dans une aventure. D'un côté avec l'**AdC** vous avez une mini-campagne en 3 actes qui permet de vivre 3 genres différents. En effet, cette campagne propose aux joueurs de commencer par un scénario en huis clos se basant à 90% sur une ambiance liée à un enfermement sur une toute petite île. Il y aura très peu d'action, assez peu d'interactions (seulement 3 PNJ qui seront vraiment en interaction sociale avec les joueurs, et 6 PNJ en tout). Bref, c'est un très très bon scénario d'intro qui permet de filer quelques frissons aux joueurs. On est dans le plus pur genre du jeu d'horreur Cthulhienne. Le deuxième scénario propose un autre classique Cthulien : la recherche. Les joueurs débarquent dans un village et vont fouiner un peu partout, ce qui les emmènera au troisième et dernier volet. Ici l'horreur est beaucoup moins présente, on se trouve dans un lieu public avec tout un village pour interagir. Le dernier volet de cette campagne est quant à lui tourné vers l'action, à la limite du *pulp*. Les auteurs ont sans doute voulu montrer ou donner un avant goût de cette proposition de jouer pulpiquement ou non pulpiquement. Je ne sais si c'est le genre ou la qualité intrinsèque, mais le premier scénario est de loin le meilleur.

nous oriente vers du jeu sous terre, et donc la description de la surface on s'en fiche un peu. Les informations que l'on trouve sont en plus trouvables un peu partout. Pour résumer, ce contexte de surface fait 21 pages alors que la description de la Terre Creuse en fait 16. C'est heureusement complété par les groupes (amis ou ennemis) qui peuvent apparaître dans les différentes aventures et un bestiaire que certains trouveront un peu court mais qui (pour un livre de base) me suffit largement.

Au final, même si on peut avoir des regrets sur l'univers de **HeX**, il a quand même eu le bon goût de proposer une description du monde, des ennemis, des alliés et un bestiaire. Alors qu'au final, l'**AdC** ne propose qu'un bestiaire. On peut regretter d'ailleurs que ce dernier considère presque que la lecture des œuvres de Lovecraft soit un passage obligé pour mener une partie de l'**AdC**, je dis presque parce que rien ne nous y oblige vraiment. Le livre se perd un peu trop en conseils et règles avancées pour avoir un chapitre dédié à l'univers, là aussi, je regrette un peu la matière qui se trouvait dans la version 5 et qui a été remplacée dans celle-ci par des règles.

Si on regarde du côté de **HeX**, ben on se retrouve avec un scénario très léger que le meneur devra travailler pour en faire un bon scénario. Mais on retrouve tous les ingrédients de base : dinosaures, indigènes, hommes-singes et nazis. Je dis léger, mais finalement pour un livre de base c'est dans la moyenne (malheureusement ?), c'est un scénario d'introduction à l'univers et aux possibilités de celui-ci. Bien sûr, il n'y a pas match avec le scénario de l'**AdC** qui propose quelque chose de plus intéressant.

Avantage : AdC pour nous avoir fourni une mini-campagne intéressante.

Avantage : HeX pour montrer que l'**AdC** aurait pu faire des efforts, mais c'est bof quand même.

gamme

Ce match ne serait pas complet sans parler de la gamme qui suit. Alors on pourrait se dire qu'il n'y a pas match : plus de 200 suppléments face à une dizaine d'ouvrages, on sent que **HeX** ne fait pas le poids, et pourtant...

Si on oublie la quantité et qu'on se concentre sur la qualité, on ne peut que louer celle des suppléments de **HeX** qui sont tous utiles à leur façon. Alors je ne parlais ici que de l'écran, *Mystères de la Terre Creuse* et *Secrets de la Surface* qui sont réellement de bons suppléments. On peut dire la même chose de l'**AdC** : même si dans le tas il n'y a pas que des suppléments inoubliables, l'ensemble est quand même de bonne facture. C'est juste que ce n'est pas forcément indispensable (je pense par exemple à la panoplie des « *Secrets de* »). Alors c'est sûr que la Campagne « *Par delà les Montagnes Hallucinées* » est réellement mythique pour peu qu'un meneur se casse le cul à vous en faire une expérience exceptionnelle, et que **HeX** n'a pas d'équivalent, pas de campagne avec un grand méchant charismatique que l'on suivrait d'épisode en épisode. Par contre, vous aurez des suppléments de contexte et tous les ingrédients pour construire votre propre campagne d'envergure. Pour conclure, je dirais que malgré la qualité des suppléments de l'**AdC** aucun ne propose de manière claire du *Pulp* (mode proposé par le livre de base).

Avantage : HeX pour le Pulp.



fun vs. pas fun

Nous voilà arrivés au terme de ce match entre un **AdC V6** proposant un mode *pulp* dans son ouvrage de référence et **HeX** qui de son côté ne propose que du *pulp*. On a tendance à dire que les généralistes sont moins bons qu'un spécialiste. Cela nous conduirait à affirmer que pour faire du *pulp*, **HeX** est clairement inévitable (du moins dans ce match). De plus l'**AdC** ne propose pas de supplément orienté *pulp* déluré. Mais quand même, **HeX** ne propose pas non plus un système qui colle vraiment au côté *pulp*. Aucun des deux n'est donc un choix judicieux pour *pulper*.

Malgré tout, si l'on devait décréter un gagnant, un mix entre l'**AdC V5** (ma préférée, la plus réussie) et les suppléments de **HeX** ne serait pas à mes yeux si aberrant, les suppléments comportant bien plus de matière que le livre de base, vous aurez avec eux assez d'informations pour partir à l'aventure.





pour que le repas soit aussi de la partie !

Ambiance poulpique ou aventure groovy...



Méli mélo de tentacules à picorer

(pour investigateurs courageux)

Vous êtes en train de traquer du cultiste et là, paf, votre estomac gargouille ! Et oui, même le plus persévérant des investigateurs doit se restaurer ! Alors pourquoi ne pas profiter des produits fraîchement sortis des abords d'Innsmouth ?!

Ingédients

- 1 poulpe (oui ça a l'air dégoûtant cru et votre poissonnier va se demander si les rôlistes sacrifient des poulpes les nuits de pleine lune dans les cimetières, mais soyez audacieux)
- 1 gousse d'ail
- 1 oignon
- des pommes de terre
- un concombre
- huile d'olive
- paprika (ou piment pour un résultat plus explosif)
- huile de sésame
- vinaigre de riz
- sucre
- jus d'un citron vert
- haricots de mer (ou salicornes)
- fleur de sel

Recette

Dans une casserole d'eau bouillante salée, mettez l'ail et l'oignon découpés. Ensuite, plongez-y le poulpe et laissez-le cuire 35 minutes. Éteignez le feu et laissez le poulpe dans l'eau 15 minutes.

Coupez les tentacules en tranches fines tout en récitant le Nécronomicon qu'évidemment vous connaissez par cœur... Faites-les cuire à feu vif sur une poêle très chaude. Faites cuire les pommes de terre dans de l'eau salée, puis découpez-les en tranches fines.

Tranchez le concombre en rondelles épaisses.

Préparez ensuite deux sauces : huile d'olive avec paprika ; huile de sésame avec sucre, vinaigre de riz et jus de citron.

Dressez les tapas :

- pomme de terre / poulpe / sauce paprika relevée de fleur de sel
- pomme de terre / poulpe / haricot de mer / sauce sésame

Refaites la même opération avec la rondelle de concombre à la place des pommes de terres pour une variante plus légère.

Et n'oubliez pas avant de déguster de remercier Cthulhu pour ce bon encas !

Pour les investigateurs moins courageux, il est tout aussi facile de régaler votre équipe avec des poulpes fraîchement sortis d'une boîte de conserve. Pensez à les faire griller avant et à bien enlever l'huile qui les accompagne.



Le pan bagnat

ou comment ont survécu des générations d'explorateurs dans les jungles infestées de fruits et plantes empoisonnés...(pour explorateurs pressés)

Terra incognita, le monde intérieur vous attend. Aventuriers de tous bords, inconditionnels d'Indiana Jones ou du fouet, j'ai ici le sandwich qu'il vous faut : facile à réaliser et surtout consistant. Faut avoir l'estomac bien accroché quand on est poursuivi par un t-rex, des nazis surarmés ou encore par une tribu de pygmées cannibales...

Ingédients

- du pain de campagne
- des œufs durs (un par personne)
- des haricots verts (cuits à l'eau puis refroidis)
- un poivron rouge
- trois tomates
- un concombre
- une laitue
- un artichaut poivrade (cuit puis refroidi)
- du thon en boîte
- des olives noires (dénoyautées)
- ail frais
- un oignon frais
- huile d'olive
- vinaigre de Xérès
- sel, poivre

Recette

Mélangez toutes les crudités ensemble avec l'huile, le vinaigre, le sel, le poivre. Ajoutez-y quelques olives, de l'ail coupé en morceaux et de l'oignon émincé. En recouvrir le pain de campagne, puis ajoutez le thon sur lequel vous verserez un filet d'huile d'olive... Traditionnellement, on ajoute aussi des anchois... Régalez-vous !

par Nathalie «Elfyr» Zema



ÇA Y EST, J'AI FINI. HUIT PAGES SUR L'ÉCONOMIE DU SRI LANKA À TRAVERS L'HISTOIRE. ALORS, ELLE EST ENFIN MAGIQUE MON ARME ?

OUI. POUR LES CARAC' DE L'ARME, ÇA SERA MA NOTE MOINS 10 AU BONUS DE DÉGÂTS...



J'ESPÈRE POUR TOI QUE T'AS FAIT DU BON TRAVAIL...



(La rédaction décline toute responsabilité en cas de maltraitance sur les cétacés ou sur une quelconque star prépubère ou presque suite à des propos tenus lors de cette interview. Merci d'adresser tous les messages de condoléances à la famille de notre journaliste directement à la rédaction)

par la rédaction

Mon assistant me souffle que tu te vantes en public d'être un cordon bleu. OK. Instant défi. Qu'est-ce que tu pourrais me mijoter avec du radis noir, un paquet de tapioca et une boîte de sardines à l'huile. Bon, je suis pas chien, tu as le droit d'ajouter deux ingrédients de ton choix dans la liste. Alors ?

T'as pas choisi les trucs les plus sexys. Les sardines à l'huile et le tapioca, punaise. Par contre, le radis noir, c'est excellent et puis c'est bon pour la santé. Tu le stries, tu le trempes tout bêtement dans une bonne sauce moutarde et tu le manges comme ça. Nickel. Le tapioca tu peux en faire des flans ou des crèmes dessert pas dégueu, mais pas avec de la sardine, donc on oublie. Je te propose de faire simple : tu broies tes sardines et tu les mélanges à de la tomate. Tu mets le tout sur des tranches de pain de campagne et tu gratines au four. Tu sers le radis noir tout simplement à côté après l'avoir râpé et assaisonné. Rien de transcendant mais ce n'est pas ma faute s'il est tout vide ton frigo. C'est malin, j'ai faim maintenant !

Tiens, dis Manu, puisqu'on en en est à parler pot-pote, c'est vrai que le couscous de ta mère est si bon que ça ou c'est encore une légende urbaine véhiculée par la TV ?

C'est une légende, ma mère est d'origine alsacienne et le plat qu'elle réussit avec une maestria inégalée, c'est la choucroute. Je n'en ai jamais mangé de meilleure et ce n'est pas faute d'avoir essayé. Ce qui est drôle, c'est que ma belle-mère, une normande pur jus, réussit elle un excellent couscous. Va comprendre. Ah, juste pour dire : cette blague éculée sur le couscous, on ne me l'avait plus faite depuis le lycée... Faut être un peu plus originaux, messieurs de chez Diédent.

'tain, c'est naze, j'ai pas trop de dossier sur toi. J'ai cherché dans les poubelles et nada. C'est juste moi ou tu as une image de gentil dans le milieu ? C'est louche ça. Tu as forcément déjà fait une crasse dans ta vie... allez, raconte, y'a sûrement prescription.

Je ne sais pas si j'ai une image de gentil mais j'essaie effectivement d'être respectueux des gens avec qui je travaille ou j'échange. Pour les échanges, c'est parfois un peu dur et régulièrement je vais sur un forum pour traiter les gens de gros cons. Mais comme je ne le fais qu'une fois tous les six mois, ça ne se remarque pas trop. Pour le boulot c'est plus facile, je ne travaille qu'avec les gens dont j'apprécie à la fois le travail et les qualités humaines. Je refuserais même le plus alléchant des projets s'il implique de bosser avec

quelqu'un que je ne sens pas. Forcément, ça peut paraître très limitatif mais au moins, ça limite le stress. Ceci dit, rassure-toi, j'entretiens quelques solides inimitiés. Ce sont généralement des gens qui utilisent l'argument de leur « passion » pour dissimuler leur connerie ou leur manque flagrant d'éducation. Rien ne m'énerve plus que le prosélyte qui vient t'expliquer la vie ou t'asséner des vérités premières. Mais je n'en dirais pas plus, je ne veux pas alimenter la presse à ragots !



Ah si, tiens, on m'a dit que t'aimais bien jouer avec l'épaulard ou un truc comme ça, pas vrai ? Ça tombe bien : j'en connais un. Tiens, voilà sa photo. Il s'appelle Paupaul. Tu lui proposes quoi comme jeu ?

Je jouerais avec lui à **Blue Planet**. J'adore **Blue Planet** et dedans, y'a des dauphins, des épaulards et des baleines super évolués qui font de l'informatique avec des harnais sur leur dos. Oui, ça n'a pas l'air très clair comme ça mais je t'assure que c'est bien. Et le plus beau, c'est qu'ils sont jouables. Mais je n'ai jamais trouvé de joueur qui voulait prendre un rôle de cétacé. Dommage non ?

Bon, c'est pas que ça m'enchant mais on a qu'à parler boulot alors. John Doe, John Doe... ça me dit quelque chose quand même ? T'as piqué ça où comme nom ? Dans Se7en ? Metal Gear Solid ? Un autre encore plus geekissime ?

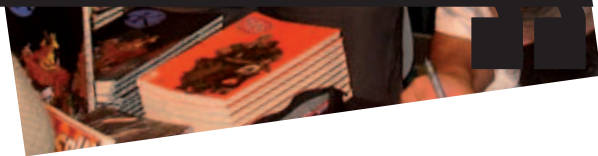
Tu l'as dit, je suis fan de polar et donc je ne sais plus dans quel bouquin j'ai bien pu lire la première fois que John Doe était le nom générique pour désigner un cadavre non identifié. Ça nous a paru une très bonne idée pour notre petite boîte qui produit artistiquement des bouquins de niche.



Bon, c'est pas tout ça mais va falloir qu'on y aille. Faut pas croire mais chez Diédent, on est hyper attachés aux traditions. Alors, go, c'est à toi de désigner le prochain interviewé de cette rubrique. Et puis, t'as même le droit de lui poser une vraie question de Tough Guy. Lâche-toi !

Alors, je vais passer le fardeau à Monsieur Benoît Attinost, un gentleman pour lequel j'ai beaucoup de respect et que je salue au passage. Et la question : y'a quoi à l'intérieur ?

quelle corvée, cette interview... ce qui me rassure, c'est que je vais pouvoir faire subir ça à quelqu'un d'autre



Tout le monde sait bien que la femme de John Doe, c'est Jane Doe. (silence gêné) Hmmmm, OK, je vois ce que c'est. Allez, vas-y, dis nous tout : c'est qui qui fait Jane dans votre boîte ? Toi ou Le Grümph ?

En fait c'est beaucoup plus compliqué que cela, parce que John Doe c'est quatre personnes et pas deux : Le Grümph et moi donc, mais aussi Pierrick « Akhad » May et Matthieu Gonbert. Ça offre beaucoup plus de possibilités qu'un simple couple. Et les rôles peuvent varier...

Imagine un peu. Un bon génie apparaît et t'offre de passer une journée entière dans le corps de Justin Bieber. Wahou. T'en profites pour faire quoi ?

Je crois que j'en profite pour faire les pires horreurs, les trucs les plus honteux que je puisse imaginer. Je le vautre dans l'alcool, j'insulte ses fans, je lui fais dire des atrocités et je le mets à poil sur scène. Juste pour voir jusqu'où on peut aller quand on est célèbre. Ça peut être intéressant de voir si tu peux t'aliéner les gens, combien de temps ils mettent à brûler ce qu'ils ont adoré et si certains vont te défendre quoi que tu puisses faire. Une sorte d'étude sociologique un peu perverse tu vois ? Et puis à la fin de la journée, je lui fais faire un gros virement vers mon compte en Suisse.



Je suis Justin Bieber pour une journée ? Je le mets à poil sur scène

1984

Dans la rubrique Rétro, Diédent explore le temps où le jeu de rôle était encore vert, avait la peau soyeuse et sentait bon l'odeur du pain chaud. Remarquez, il avait aussi quelques fameuses tares que les rôlistes de moins de 20 ans auront eu le bonheur de ne pas connaître. Pour la visite, suivez le Grand Frère.

en ces temps là...

Un petit rappel s'impose avant d'aller plus avant dans notre exploration de ces temps préhisto-rôlistes. Si le jeu de rôle est né en 1974, il est encore en 1984 un loisir très jeune, a fortiori en France où les exemplaires de jeu (parfois recopiés à la main...) n'arrivent qu'au compte-goutte depuis l'extrême fin des années 1970. Le monde du jeu de rôle francophone est donc alors une terre vierge où tout est possible, où tout est à bâtir. Le meilleur... comme le pire.

Très jeunes, les pratiquants de ce nouveau loisir le sont aussi. Ainsi, dans un sondage (dont nous reparlerons) publié dans le n°9 du magazine **Runes**, les lecteurs avouaient à 85 % avoir moins de 3 ans de pratique derrière eux et affichaient un âge moyen de... 18 ans !

Dans le même ordre d'idée, on relèvera la forte présence en 1984 du jeu solo (scénarios solos publiés pour **Tunnels & Trolls**, livres-jeu chez Gallimard, scénarios solo dans les mag...) ; cet intérêt traduit sans nul doute la difficulté à trouver des partenaires de jeu pour un loisir encore très peu pratiqué.

1984 est toutefois la 1ère année de présence du jeu de rôle au grand salon annuel parisien qui s'appelait alors *Salon de la maquette et du modèle réduit*. Le début de la maturité ?

les balbutiements de la presse spécialisée

En 1984, **Casus Belli** en est déjà à ses numéros 19 à 23 : plus vraiment un canardeau de l'année. Toutefois, la revue subit encore une influence énorme du wargame : une bonne moitié de la pagination est constituée d'aides de jeu très techniques et pas du tout *rôliste friendly* (par exemple, les obscures pages consacrées au jeu de combat naval *Amirauté*) ! Et c'est cette belle jeu partie du contenu qui se trouve souvent en écho sur le dessin de couverture qui ouvre chaque numéro de **Casus** (sur environ 25 pages). Quant aux lecteurs de **Runes**, ils se disent aussi wargamers pour 50 % d'entre eux.

Runes est alors le principal concurrent du futur roi **Casus** et le moins que l'on puisse dire c'est que, vu de 1984, il fallait être bien malin pour deviner que c'est **Casus** qui, finalement, emporterait le cœur des rôlistes. **Runes** est lui en effet 100 % jdr et présente des caractéristiques similaires à son rival : une cinquantaine de pages, couverture couleur, intérieur noir et blanc, prix autour de 15 FF... mais, chose curieuse et peut-être fatale pour emporter la future adhésion des rôlistes, le scénario de jdr n'était pas du tout considéré comme une priorité par la rédaction : par exemple, ils en passèrent 1 seul dans le n°7 et... aucun dans le n°8 ! **Casus**, à la même époque, et alors que sa pagination jdr est presque deux fois moindre, en passe systématiquement 3 ou 4.

Empire Galactique

Empire Galactique est une des sorties majeures de 1984 dans le paysage encore bien étrié du jdr francophone. Plus de 25 ans après, le jeu du regretté François Nedelec est encore soutenu aujourd'hui. Rencontre avec un fan hardcore de EG : Stéphane.

Il paraît que tu es fan de Empire Galactique ? C'est vrai ? T'es tombé dans un warp temporel ou bien ?

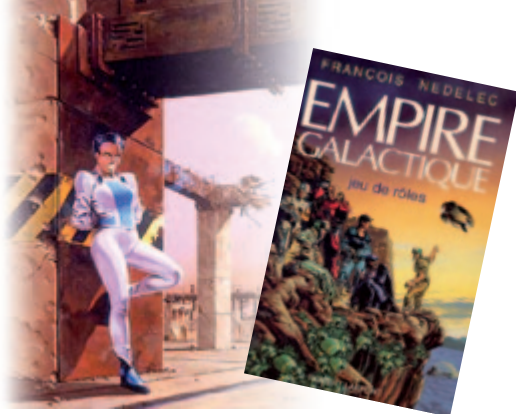
Si je suis tombé dans quelque chose, c'est dans le Space Opera. Tous les films de SF cultes sont sortis pendant mon adolescence : la première trilogie Star Wars, Alien(S), Star Trek 1 à 3. En 1984, Dune (le film) m'a incité à lire le livre, et les classiques de la SF made in US ont suivi. J'ai été "initié" à notre loisir avec la boîte rouge de chez TSR, mais le médiéval-fantastique, je n'accrochais pas. Et puis j'ai lu une critique dans Casus Belli sur un jeu en français s'appelant Empire Galactique et permettant de jouer un tekno ou un navyborg au 116ème siècle, et je suis devenu accro au jeu et à son univers.

Le jeu date de 1984 mais il fait à nouveau parler de lui. Tu peux nous en dire plus ?

En 2009, je suis tombé sur un forum où une bande de fondus jouaient à EG. J'ai lu leurs aventures, puis je les ai rejoints et de fil en aiguille, je suis allé traîner sur le premier site web dédié à EG où une bonne partie du matériel de jeu était disponible gratuitement. Mais le Volume II de l'Encyclopédie Galactique se faisait attendre depuis un certain temps, et le site ne bougeait plus guère. Je me suis dit que c'était dommage d'en rester là. J'ai donc décidé de reprendre le flambeau, de terminer la numérisation de la gamme de jeu, et de continuer sa mise à disposition sur un nouveau site (<http://www.empiregalactique.fr>).

Mais, en fait, pourquoi tu fais tout ça ?

EG est le jeu qui a définitivement assise ma passion des jeux de rôles parce qu'il était assez révolutionnaire pour son époque (une mécanique unique de résolution à base de d6, trois pages seulement pour le combat). À l'époque de sa sortie, les jeux de Space Op' étaient très peu couverts par la presse rôliste (à part celui qui se passe il y a longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine). Entretemps, la Toile a changé la manière dont les passionnés de notre loisir peuvent communiquer. J'ai arrêté de jouer pendant plusieurs années (épouse, gamins, vie active, etc...) mais depuis quelques temps, je cherchais un truc pour déconnecter vraiment du boulot à mes heures perdues. J'ai trouvé...



Il est curieux de voir aussi à quel point le suivi de l'actualité est difficile (pas de web, pas de téléphone portable, même pas encore de Minitel...) ou bien n'est tout simplement pas jugé prioritaire (les lecteurs de *Runes* la classent au dernier rang de leurs préoccupations). On trouve ainsi très peu d'échos de la sortie d'un futur classique comme *Empire Galactique* dans tous les numéros de *Casus Belli* de l'année : une critique sur une colonne mais pas de banc d'essai détaillé, encore moins de scénar'... de même, les *Casus* ne relaient guère les pourtant nombreuses sorties pour *Légendes* cette année-là.

my warrior is rich

À l'époque, le jdr, c'est en fait surtout le rpg. Mais pas le même qu'aujourd'hui ! En effet, on emploie couramment cette expression (role playing game) pour désigner le jeu de rôle sur table qui se vit alors essentiellement comme un produit d'importation anglo-saxon. Copieuses annonces de sorties US dans la presse spécialisée (beaucoup plus de place que celle accordée aux sorties françaises), chroniques détaillées de jeux US tombés depuis dans l'obscurité la plus opaque (ainsi, la critique complète sur plusieurs pages de *Dragon Quest* dans le n°20 de *CB*), beaucoup de scénarios pour des jeux US... On peut même admettre que la presse de l'époque fait preuve d'une certaine condescendance vis à vis des sorties franco-françaises : « *c'est bien, petit, tu progresses mais essaye encore !* ».

Il est vrai que la production francophone se distingue encore mal de l'amateurisme ou de la contribution de fan. Si, comme on va le voir, des jeux indiscutablement « pro » comme *Légendes* ou *Empire Galactique* commencent à sortir, la

production francophone c'est aussi par exemple les modules (cherchez pas, on appelait comme cela, à l'époque, les scénarios...) sortis en 1984 par la NEF, la **Nouvelle Édition Fantastique**. Il s'agit de petits livrets noir et blanc à la présentation sommaire (machine à écrire, dessins du petit frère...) qui sont destinés à s'adapter à « *tous jeux de rôles médiévaux fantastiques* ». Le manque de moyens n'empêche d'ailleurs pas l'enthousiasme le plus passionné puisque les gens de la NEF sortent pas moins de 5 de ces modules durant l'année, ce qui fait d'eux, en quantité, les plus gros créateurs francophones de 1984. De plus, on sent à travers leurs œuvres que la création francophone prend petit à petit ses aises : en toute fin d'année, ils publient **Les Steppes d'Oujasnie**, un module qui marque une nette amélioration graphique (couverture couleur notamment). L'année suivante, la NEF publiera même **Rêve de Dragon...** À part la NEF, on peut faire le même constat pour les micro-productions signées **Épopée F-M** ou **Les Éditions du Dragon Ludique**.

Ceci dit, ce qui s'applique aux jeux s'applique alors aussi à la presse : à l'aune de leurs qualités esthétiques, les **CB** et les **Runes** seraient considérés aujourd'hui, au mieux, comme d'aimables fanzines...

dis,dis,à quoi on joue ?

Pour les francophones de 1984, le choix est tout sauf pléthorique. Ainsi, il existe bien une traduction du *Basic Set* de **Dungeons & Dragons** mais la suite reste en attente et aucun module ne vient grossir les rayonnages français cette année-là.

La vraie nouveauté du moment, c'est l'arrivée en France, grâce aux bons offices de **Jeux Descartes** (à l'époque, un des deux seuls éditeurs dignes de ce nom avec **Jeux actuels**) de la traduction de **L'Appel de Cthulhu**. Outre la boîte de base, **Descartes** assure la traduction de pas moins de 5 suppléments durant l'année ! Cette politique volontariste conjuguée avec un quasi désert de choix fera sans doute beaucoup pour le succès durable du jeu *lovecraftien* dans nos contrées (du rêve, bien entendu).

Pour ce qui est des traductions, **Jeux Actuels** répond très timidement avec **Tunnels & Trolls** accompagné uniquement de scénarios solos. Côté créations locales, l'éditeur assure la réédi-

tion de **L'ultime épreuve** ainsi que la publication de deux livrets de scénarios pour ce jeu *medfan*. **Descartes**, de son côté, continue de soutenir **Légendes** avec 3 scénarios pour la version celtique et un joli spin-off dédié aux *Mille et Une Nuits*.

Autres faits marquants éditoriaux de l'année 1984 : les tentatives de supports différenciés. Le jeu **MEGA** est publié sous la forme d'un hors-série au magazine **Jeux & Stratégie**, vendu en kiosques pour une somme modique (25 FF !). **Empire Galactique** est diffusé au format roman en librairie par **Robert Laffont**.

Les joueurs désirant avoir le choix se tournaient donc alors vers les jeux en VO. Dans le sondage publié par **Runes** n°9, pratiquement tous les jeux cités comme « appréciés » ou « pratiqués » ne sont alors encore disponibles qu'en anglais. C'est ainsi le cas d'**AD&D** pratiqué par... 84 % des lecteurs ! **Runequest**, qui possède à cette époque une grosse côte de popularité grâce à la qualité de ses suppléments (et au soutien unanime de la presse où il est très présent), est le seul à pouvoir rivaliser. Le reste du lectorat se disperse en une multitude de jeux demeurés obscurs et souvent même jamais traduits sous nos latitudes (**Space Opera**, **Daredevils**, **Chivalry & Sorcery**, **Villains & Vigilantes**...).



Chivalry & Sorcery

Un ancêtre paru en 1977 ! Mais, en 84, on joue plutôt à la 2ème édition, parue récemment (83) au format boîte. Comme le nom l'indique, on reste sur du medfan mais avec une approche plus *chivalry* que *sorcery* : le jeu se veut plus authentiquement médiéval que son concurrent (mais contient quand même des elfes, nains...). C'est un jeu **FGU** donc cette prétention passe surtout par une accumulation de petits points de règles pour simuler tout et surtout n'importe quoi (joutes, gestion de fief...).



Daredevils

Années '30 rugissantes, aventuriers à chapeau mou, vengeur masqué drapé dans sa cape noire, dirigeable et autogire, costume rayé et mitrailleuse, le décor est planté avec la couverture du jeu. Un des premiers JdR pulp, **Daredevils**, comme d'autres jeux **FGU**, est desservi par un système un poil complexe et des illustrations médiocres. Mais certaines des aventures publiées (comme *Black Claws*) portent un vrai souffle d'aventure.

Space Opera

Encore un jeu **FGU**, dans l'espaace cette fois-ci. Même punition : pas de véritable univers, des règles dans tous les sens, des livrets aimables comme des rapports d'autopsie soviétiques... À l'image de son concurrent **Traveller**, il contient tous les incontournables du jeu de SF de l'époque : simulation de carrière militariste, pouvoirs PSI, générateur aléatoire de planète... Des secteurs stellaires sont décrits dans une série de suppléments qui donnent alors un univers de référence qui fleure bon l'Age d'Or.



Tunnels & Trolls

Ce **T&T** là date de 1975 et débarque en VF durant cette année 1984. C'est le premier jdr décomplexé : des règles fun et rapides (par exemple, les monstres n'ont qu'une seule caractéristique), de la baston de fond de donjon, un poil de distance humoristique... Toutefois, ce qui réussit surtout à le distinguer de ses nombreux concurrents, c'est son orientation vers le jeu solo : de nombreux modules de ce type sortent même alors en français.

Ultime épreuve (L')

Paru en 1983, c'est carrément le premier vrai jdr de création française. Immanquablement medfan, le jeu n'apporte pas vraiment de *french touch* avec un univers très peu développé (... sur 38 pages !) et très cousin avec celui de **D&D** (ainsi, le peuple des forêts n'y est guère ami avec celui des montagnes, etc). Côté règles, l'inspiration serait plutôt à chercher du côté de **Runequest** (compétences, D100...). Par contre, comme le Grand Ancien, **UE** s'offre des règles avancées avec *Les Chroniques de Linais* sorti en cette année 1984. Plusieurs scénarios, plutôt bons selon les critères de l'époque, ont également été publiés dans cette gamme.

Villains & Vigilantes

Si vous vouliez jouer des justiciers en collant moult en 84, c'est vers **V&V** que vous aviez le plus de chance de trouver votre bonheur. Un bonheur relatif. Le livre de base tenant dans un livret de 48 pages, on ne pouvait pas vraiment s'attendre à y trouver un véritable univers, des pistes d'aventures ou autres...



y'en a un peu plus, je vous le mets ?

Terminons ce rapide tour d'horizon rôlistique de l'année 1984 par quelques anecdotes croustillantes relevées de droite et de gauche, principalement dans la presse spécialisée de l'époque.

À propos de presse spécialisée, il est amusant de noter que le numéro 20 de **Casus** ouvre par... une demande d'excuses pour le retard accumulé ! *O tempora, O mores*. Ah bah non en fait ! Le retard semble endémique au milieu de ces années-là. **Runes** commence l'édito de sa nouvelle formule à partir du n°7 en s'excusant de ses retards qui, c'est promis, ne se reproduiront plus. Chez les éditeurs, c'est pire : les canards du début de l'année se font ainsi l'écho des sorties imminentes de la traduction de *l'Expert Set* pour **DD** ou de la création du jdr officiel de **La Compagnie des Glaces**... qui sortiront tous deux en 1986 !

Feuilleter la presse ludique de 1984, c'est aussi se prendre de fameux chocs chronologiques en découvrant des trucs totalement low tech :

- par exemple, le serveur vocal **Info Jeux** : pour le prix d'un appel téléphonique, on peut accéder 24 h/24 h à un message vocal de 3 mn sur l'actu du jeu ; à en croire **Casus**, on peut même se connecter à... 160 en même temps ! Wahou. Serait-ce l'ancêtre de *Rôliste Tv* ?
- à savourer aussi : les pleines pages de code parues dans **Casus Belli** pour programmer ses propres jeux vidéo en Basic !

Enfin, pour évoquer le thème de ce numéro de *Di-6dent*, nous ne résistons pas à l'envie de vous livrer cet extrait d'une présentation du jeu **Tunnels & Trolls** relevée dans le **Casus Belli** n°19 :

« Tunnels & Trolls, c'est la version sans complexe du jeu de rôle : comme d'autres gagnent leur croûte avec un job régulier, le personnage de T&T se pointe à l'entrée du Donjon, où il trouve une auberge-quincaillerie-épicerie qui lui vend son matos ; puis il pénètre dans le tunnel pour affronter les divers employés dont le job est de défendre l'accès des fabuleux trésors cachés au fond des gouffres ou sous les pots de fleurs. (...) T&T a d'abord été conçu pour rigoler. »

Ah, le jeu de rôle et les complexes, une longue histoire !





Tras los montes

LE JEU DE RÔLE EN ESPAGNE

22

L'Espagne est un de nos premiers voisins, et pourtant la méconnaissance entre les mondes rôlistes français et espagnol est profonde, les passerelles peu nombreuses. Les jeux espagnols ayant franchi les Pyrénées par une traduction en français sont rarissimes, et l'on compte une catastrophe pour un succès : Aquelarre a été plombé par son triple handicap d'un contexte très particulier à la péninsule ibérique, d'une traduction française bâclée et d'un comportement éditorial pas franchement heureux ; en revanche, Anima a tiré profit de son univers très Final Fantasy qui le rend plus universel. Quant aux jeux français, ils sont tout aussi peu nombreux à avoir été traduits en espagnol (Nephilim et In nomine Satanis / Magna Veritas ; bientôt Yggdrasil), et n'acquièrent un peu de visibilité que par des traductions... en anglais (Nephilim et Qin) ! Faut-il croire, pour autant, que les créateurs, éditeurs et joueurs de rôle en Espagne sont très différents de leurs homologues français ?

Une brève histoire *du temps (de rôle)*

La pratique du JdR émerge en Espagne dans les années 1970, sur la base des jeux états-uniens (notamment **D&D**). Il se fait sa propre place au milieu des autres jeux de simulation dans les années 1980, grâce aux jeux anglophones en VO et en traduction française (oui, française), aux premiers zines espagnols sur le sujet, et enfin aux traductions officielles en espagnol. La publication de ces traductions en espagnol est due en particulier à des éditeurs catalans, spécialisés dans les ouvrages pédagogiques (**Dalmau Carles Pla**, maison fondée en 1904 !) ou dans les jeux (**Joc Internacional**, né en 1985). Divers clubs très dynamiques, et des revues comme **Maquetismo & Simulación** et **Líder**, qui touchent tant aux wargames qu'aux JdR (un peu comme « notre » **Casus Belli** des premiers temps) permettent au JdR de s'ancrer en Espagne ; à la fin des années 1980, un quatuor de jeux s'est imposé, dans des traductions espagnoles : **D&D**, **La llamada de Cthulhu** (**L'Appel de Cthulhu**), **Runequest** et **El Señor de los Anillos** (**JRTM**).

La fin des années 1980 et le début des années 1990 voient l'éclosion de divers éditeurs de JdR hors de Catalogne (en Pays Basque, à Madrid, etc.) et la

publication « maison » ou à compte d'auteur de plusieurs jeux de création espagnole. C'est l'année 1990 qui marque un tournant, avec la publication professionnelle du premier jeu « autochtone » espagnol, **Aquelarre**, chez Joc Internacional (**Jl**) ; d'autres suivront rapidement, chez des éditeurs portés par la dynamique de **Jl**.

Mais la fin de l'aventure de **Jl**, en 1998, porte un coup sévère à l'ensemble de la dynamique de l'édition rôliste en Espagne. L'édition de **JdR** s'y essouffle un peu dans la décennie 2000 (saturation du marché, concurrence des jeux en ligne), même si certains éditeurs prennent le relais, publiant notamment des traductions de gammes étrangères à succès (les jeux de **White Wolf**, **Warhammer**, **L5A**, **Gurps**, etc.). Et la création « autochtone » ne baisse pas les bras pour autant, dans des jeux « sérieux » (comme **Capitán Alatríste**) ou dans une vague de jeux parodiques.

La fin des années 2000 et le virage des années 2010 ressemblent, pour le **JdR** espagnol, à ce que nous connaissons en France : publication de traductions de jeux états-unis à succès, émergence d'éditeurs publiant du matériel sous forme PDF, équipes ayant publié des zines qui deviennent des éditeurs de jeux, mode des « rétroclones » des premières éditions de **D&D**, réédition de jeux marquants de l'histoire du **JdR** espagnol (**Aquelarre**), etc.

La production espagnole de **JdR** : *il y en a pour tous les goûts*

Historique, médiéval-fantastique, thriller, parodique, la production rôlistique espagnole, tant amateur que professionnelle, offre un large éventail de jeux. Les citer tous serait superficiel, et donc vain. Alors je prends le risque de donner un coup de projecteur subjectif sur une petite poignée d'exemples marquants.

Aquelarre, le jeu de rôle démoniaque-médiéval (1990) est probablement LE symbole du **JdR** espagnol, non pas le premier à avoir été écrit, mais le premier à avoir fait l'objet d'une publication professionnelle. Adulé par ses fans qui trouvent, dans son mélange de l'histoire et des contes et légendes de la péninsule ibérique, un terrain fertile à mille et une aventures, il n'a pas toujours porté bonheur à ses éditeurs successifs (**Joc Internacional**, **La caja de Pandora**, **Proyectos editoriales Crom**). Sa nouvelle édition, portée par les éditions **No-solorol**, vaincra-t-elle enfin le signe du diable ?

aquelarre

LE REGARD DE RICARD

*À l'occasion de la publication de la 3e édition d'Aquelarre, j'ai échangé quelques mots avec Ricard Ibáñez, créateur de ce jeu et personnage emblématique du **JdR** espagnol.*

Ricard, peux-tu brosser ton autoportrait rôliste ?

Comme beaucoup, je suis arrivé au jeu de rôle par le wargame, en 1982. En 1986, j'ai fait la connaissance de Luis Estrés et je suis entré dans l'équipe de la revue **Troll**, avec ce groupe de jeunes fous qui prétendaient instaurer le **JdR** en Espagne. Bien ou mal, nous y sommes arrivés. J'ai écrit également pour les revues **Líder**, **Play Rol** et **Dragon** – édition espagnole –, produisant surtout des scénarios. Je suis le créateur de deux jeux de rôle : **Aquelarre** et **Capitán Alatríste**. Je n'ai pas été de ceux par qui tout a commencé, mais je me sens parfois comme le seul qui reste dans le domaine (*mensonge éhonté, il y en a quelques autres*).

Que penses-tu de la renaissance d'Aquelarre, plus de 20 ans après sa première naissance officielle ?

Eh bien, je me sens comme a dû se sentir mon père en me disant « au revoir » sur le quai de gare quand je suis parti faire mon service militaire : je vois le jeu, et je me rends compte qu'il a déjà vingt ans... Et je me sens un peu vieux, à dire vrai... Pour le reste, le gamin semble en pleine forme, alors voyons comment lui va cette nouvelle édition.

Et la vie belle mais courte du **JdR du Capitán Alatríste ?**

C'est un projet dans lequel beaucoup d'envie et d'affection ont été investies. Il a été un des jeux les mieux édités du pays, et cela a servi à ce qu'**Alatríste** acquière une forme graphique concrète (grâce à l'excellent travail de Joan Mundet). Malheureusement, il n'a pas réussi à capter le lectorat des romans de la série, contrairement à ce qui était espéré, et le jeu s'est étiolé et éteint pour une simple raison de chiffres et de bénéfices.



Mutantes en la sombra (1991) a posé les bases du jeu de rôle contemporain fantastique espagnol ; les personnages s'y débattent dans un univers cruel de multinationales surpuissantes, d'agences de renseignement, et d'organisations secrètes de mutants luttant pour leur liberté.

Le paysage rôlistique espagnol comporte aussi de nombreuses créations à univers « historique ». **Comandos de guerra** (1990), un des premiers JdR espagnols, a pour cadre la deuxième guerre mondiale. **Far West** (1993) est tout autant habité d'ambiance western que **Piratas** (1994) l'est de forbans au pavillon noir. **Almogàvers** (1995) embarque les joueurs dans l'aventure de ces mercenaires de la Couronne d'Aragon des XIIIe et XIVe siècles. Les amateurs de chansons de geste et de chevalerie de l'An Mil se tourneront vers **Tirant lo Blanc** (1996), tandis que ceux qui préfèrent traîner leur cape et leur rapière dans la Madrid du Siècle d'Or savoureront **Capitán Alatriste** (2002). Et c'est avec le récent **1808** (2010) que les rôlistes pourront revivre les heures dangereuses qui libéreront l'Espagne du joug napoléonien ; ce jeu constitue, d'après son éditeur, le premier d'une série de JdR ancrés dans diverses périodes de l'histoire espagnole.

L'Espagne crée aussi ses jeux d'heroic-fantasy, parmi lesquels **Anima** (2005), empreint de culture manga, qui a vaillamment franchi les Pyrénées pour installer sa gamme en VF (à partir de 2007).

S'il y a un genre dans lequel la création rôliste espagnole semble avoir trouvé une voie originale, c'est celui des jeux parodiques. **Fanhunter** (1992), le jeu de rôle « épicedécadent », basé sur les bandes dessinées de Cels Piñol, en pose des bases solides, avec son univers où un libraire fou a instauré une nouvelle religion dévouée à Philip K. Dick, avant de lancer ses nerfs contre les opposants, c'est-à-dire les fans de quoi que ce soit d'autre que l'œuvre de Dick. D'autres jeux s'engouffrent dans cette brèche ouverte, bousculant dans des éclats de rire quelques « monstres sacrés » chers aux rôlistes : ainsi, **Fanpiro** (2001), adaptation de **Fanhunter**, s'attaque au monde de **Vampire**, et **El Señor de los Pardillos, el juego de rol de la Tierra a medias** (Le seigneur des péquenots, le jeu de rôle de la terre à moitié, 2002) égratigne joyeusement la création de J. R. R. Tolkien. Jeux de rôles parodiques ou parodie de jeux de rôles, ce phénomène vivace mais court – il a constitué une mode de 2001 à 2005 environ – est peut-être l'antidote à la morosité du monde rôliste de ces années-là.

nosolorol

DU PORTAIL RÔLISTE À L'ÉDITION

*Nosolorol est, aujourd'hui, un acteur polymorphe du paysage rôliste espagnol. D'abord organisé autour d'un forum généraliste et de la publication mensuelle d'une revue électronique (62 numéros de juin 2003 à juillet 2008), il a servi de plate-forme de lancement d'une maison d'édition, Nosolorol Ediciones, en 2005. Depuis lors, ces éditions ont publié des créations originales en jeux complets (**sLang, Lances, Fábulas, Eyes Only**), en systèmes génériques (NsD20), ou encore en traduction (**Usagi Yojimbo**, traduction de l'édition **Sanguine**). L'année 2011 sera marquée, pour Nosolorol Ediciones, par la publication de la troisième – et très attendue – édition d'**Aquelarre**.*

Manuel J. Sueiro, 34 ans, dont plus d'une vingtaine d'années de pratique du JdR, a été le créateur d'**Anno Domini**, **Mochos**, **Lances**, **sLang**, **NsD20** et diverses aventures et suppléments. Aujourd'hui responsable des éditions **Nosolorol**, il en brosse un portrait, pour les lecteurs de Diédent :

« Tout a commencé avec **Libros Ucronía**, un petit éditeur qui a publié 4 livres, dont le premier jeu auquel j'ai collaboré, **Anno Domini**. **Nosolorol** est né en tant que revue électronique associée à cet éditeur, mais elle s'en est détachée lorsqu'il est devenu très clair que le projet **Ucronía** était mort. Je pense que c'est comme cela que j'ai vu que le passage à l'édition était un pas logique, puisque c'est ce qui m'a toujours intéressé. Notre rôle dans le panorama rôliste est modeste, mais positif. Un petit éditeur qui, de temps en temps, sort du lot avec des produits plus ambitieux, et qui s'est concentré sur l'attention portée à la création « autochtone » et l'amélioration des éditions, dans la limite de nos moyens, bien sûr. »



pédagogie

ET CRÉATION COLLECTIVE

Écrire pour du jeu de rôle, ça s'apprend en ligne ? J'ai posé la question à Pedro J. Ramos, joueur depuis 20 ans, auteur de 13 ouvrages rôlistes depuis 2002, dont 5 en collaboration, et bien décidé à ne pas s'arrêter en si bon chemin.

« En 2009, des clubs de rôle m'ont invité à proposer quelques activités aux journées qu'ils organisaient à Valladolid. L'une d'elles était un atelier d'écriture d'aventures rôlistiques. Cela s'est très bien passé, et je l'ai dit dans mon blog*. Quelques-uns des passionnés qui le lisent m'ont fait savoir qu'ils auraient aimé y participer, et je me suis dit « Pourquoi je ne le fais pas online ? » En fait, ça a été une grande surprise de voir le succès obtenu. La majeure partie des participants à l'atelier a décroché avant le terme, mais 13 d'entre eux (un peu plus de 20%) sont arrivés au bout, écrivant leurs propres aventures, kit d'initiation aux jeux qu'ils sont en train de développer, etc. Je peux citer trois réalisations, présentées dans mon blog et qui peuvent être considérées comme « publiées » : **The Serpent of Proteus**, de Carlos de la Cruz, une aventure pour **Mazes & Minotaurs** publiée en anglais dans la revue officielle du jeu ; **Leyendas de Zhul**, d'Elcanor2 et son équipe, un kit d'initiation pour un monde imaginaire de type « terre sauvage » pour **Nsd20** et **La Maldición del Loto Negro**, de Bester, une aventure pour **D&D**, publiée dans un e-zine rôliste espagnol. »

* <http://veinticincohorasaldia.blogspot.com>



role over the world : l'espagnole

25

role over the world





Les conventions rôlistes : *plus de 20 ans d'activité*

Les clubs sont les artisans de l'implantation du jeu de rôle en Espagne, et ils lancent les premières rencontres rôlistes dès les années 1980. Elles s'intègrent, à l'origine, dans des rencontres qui touchent à des jeux plus divers, sous le nom générique de *Jornadas de Estrategia, Simulación Y Rol (JESYR, « journées de stratégie, simulation et rôle »)*, impulsées notamment par des collaborations entre un éditeur comme **Joc Internacional** et de dynamiques clubs catalans. Au fil des années, ces JESYR et d'autres rencontres comme les journées *Gen Con* s'installent dans le paysage rôliste espagnol, y compris hors de Catalogne ; par exemple, les *Encuentros de Juegos de Simulación* de Madrid, nés en 1990. Aujourd'hui, il existe un nombre important de rencontres rôlistes ou, plus largement, ludiques en Espagne, de portée nationale ou locale ; elles vont de celles nées dans les premiers temps du JdR en Espagne (*Jornadas Kritikas*, à Barcelone, 17e édition en 2010) à celles lancées très récemment (*Jornada Rolera 2011 en Ars Ludica*, à Madrid), en passant par des journées à des fins humanitaires (*Ayudar jugando*, à Barcelone, 10e édition en 2010) et des initiatives organisées par des éditeurs (*Som con Uno*, à Valence, 1e édition en 2010 sous le patronage des **Ediciones Sombra**).

La communauté rôliste : *surtout forums et blogs*

Aujourd'hui, il n'y a plus de revue rôliste généraliste sur papier ni sur le net : l'emblématique **Lider**, né en tant que magazine de modélisme et de simulation en 1981, a définitivement cessé de paraître en 2003, après plusieurs incarnations cumulant 100 numéros sous la houlette de cinq éditeurs successifs ; et la revue électronique **Nosolorol** a tiré sa révérence après 62 numéros mensuels parus de mi-2005 à mi-2008 (j'envoie un clin d'œil personnel à l'équipe de cette revue, qui m'avait invité à publier, dans son n°53, une histoire du JdR en France). Toutefois, des portails comme **Nosolorol**, **Rolero.net** ou encore **Desde el Sótano** jouent un rôle d'information et de publication de matériel de jeu.

Quelques zines généralistes tentent de se faire une place au soleil, tandis que d'autres ont choisi de se spécialiser sur un jeu, comme **Los papeles del al-**

Enfin, il faut souligner que la création « espagnole » ne s'est pas réduite à des publications en castillan : **Almogàvers** et **Tirant lo Blanc** ont été édités en catalan, **As Crónicas de Gáidil** en galicien. Mais, même si l'éditeur **Ludotecnia**, né en 1990 et basé à Bilbao, est le dernier éditeur « pionnier » encore en activité, après les arrêts d'activité de **Diseños Orbitales** en 1993 (pour devenir **Games Workshop España**), de **Dalmau Carles Pla** en 1997 et **Joc Internacional** en 1998, aucune création rôlistique majeure n'a vu le jour en langue basque.



lances

PLUS EXIGEANT, TU MEURS

Lances est un JdR inspiré des comédies du Siècle d'or espagnol. Si directement inspiré que les aventures jouées avec ce jeu doivent respecter l'architecture de ces comédies en trois actes, avec intermèdes comiques et ballet ! Typiquement le genre de jeu ultra-exigeant, voire élitiste, qui ne peut que difficilement trouver un public, même en Espagne.

le français par l'anglais ?

*Les premiers rôlistes espagnols ne disposaient pas de jeux dans leur propre langue. Ils ont donc, pour certains, commencé à pratiquer avec des JdR états-uniens, comme les pionniers du JdR en France. D'autres, maniant mal l'anglais mais plus à l'aise avec le français, qu'ils avaient appris dans leur cursus scolaire ou bien qu'ils pratiquaient en tant que frontaliers - il faut se rappeler que le berceau du JdR en Espagne est la Catalogne -, ont profité des premières traductions françaises d'ouvrages états-uniens pour se lancer. Aujourd'hui, la pratique du français semble avoir reculé par rapport à l'anglais chez les rôlistes espagnols ; pour découvrir des JdR de création française, il leur faut donc passer par une traduction anglaise, comme pour **Qin**.*

Pour en savoir un peu plus, j'ai posé la question à nos trois invités de cet article :

Qu'en est-il de tes relations avec le monde rôliste français ? Même si tu me dis que tu n'en as aucune, je ne t'en voudrai pas !

Ricard Ibáñez - Plus étroites que tu ne le penses. Ma langue étrangère au collège a été le français, et pas l'anglais (en partie parce que j'ai de la famille à Nion). Le premier jeu qui est tombé entre mes mains pour que j'en maîtrise une partie a été **Mega**, de Didier Guiserix. En tant que supplément de **Jeux & Stratégie**. Luis Estrés est français, et la revue **Troll** avait comme modèle la mythique **Casus Belli**, dans laquelle écrivait Pierre Rosenthal, un auteur multifacettes dont j'ai toujours admiré le travail. Enfin, j'ai été le traducteur d'**In Nomine Satanis / Magna Veritas**, l'excellent jeu de Croc.

Pedro J. Ramos - Hahaha ! J'en connais moins que je ne le voudrais, c'est vrai. Je crois que les efforts comme celui de votre revue sont nécessaires, parce qu'en Europe, nous aimons beaucoup critiquer les États-Unis mais, ensuite, nos regards sont presque uniquement tournés vers là-bas. Je ne parle pas français, alors la plus grande partie des jeux français dont j'ai entendu parler sont des traductions en anglais comme **Qin** (auquel je n'ai pas joué parce que son univers ne m'intéresse pas, mais des amis m'encouragent à lui donner une chance) ou **Mazes & Minotaurs** que j'ai mentionné tout à l'heure, un jeu amusant qui rend hommage à **D&D** au lieu de le copier sans plus. Dans ma bibliothèque, j'ai les

traductions espagnoles de **Nephilim** et **In Nomine Satanis**, publiées dans les années '90 par **Joc Internacional**.

Manuel J. Sueiro - Aucune, malheureusement. La barrière de la langue est nette, et mes relations hors d'Espagne se limitent au marché anglo-saxon. Je le regrette parce que je sais qu'il se fait des choses très intéressantes en France, mais elles me restent inaccessibles.



le jdr espagnol

AUJOURD'HUI ET DEMAIN ?

Ricard Ibáñez - Le JdR a toujours été une activité minoritaire. L'Espagne a une densité de population faible, et une culture ludique peu développée : les jeux d'adultes (cartes, dés) ont été associés à l'idée de « perdre son temps à la taverne ». Notre passion a une « mauvaise santé de fer » qui la soutient depuis le début : peu de passionnés, mais très fidèles. Et j'espère que ça ne changera pas.

Pedro J. Ramos - Les passionnés de JdR ont démontré le rôle qu'ils tiennent : notre industrie est très petite, pas seulement celle du JdR en Espagne, mais celle du JdR en général, et grâce aux nouvelles technologies qui permettent de mettre en page, illustrer et même imprimer à bas coût, nous disposons d'un grand nombre de produits « amateurs » avec une finition exceptionnelle. C'est ce qui fait que les éditeurs eux-mêmes s'efforcent d'apporter de la valeur à leurs productions, comme le montre la nouvelle édition d'*Aquelarre*, qui aurait difficilement pu être menée à bien sans l'aide de professionnels aguerris du secteur comme Ricard Ibáñez (créateur du jeu), Manuel J. Sueiro (éditeur en chef de Nosolorol) et Jaime García Mendoza (illustrateur).

Manuel J. Sueiro - L'avenir réside dans les supports numériques, je crois que tout le monde le sait ou, au moins, le pressent. C'est dans cette direction qu'il faut avancer : réduire les coûts de production et les intermédiaires, mais soigner la qualité comme dans l'édition papier. Aujourd'hui, un produit « uniquement en pdf » est presque toujours synonyme de produit mineur ou de qualité moins bonne quant à sa présentation, à sa taille, etc. C'est en partie dû au fait que n'importe qui peut publier en PDF à coût presque nul ; le marché est inondé de produits de fans (parmi lesquels quelques vrais bijoux), et il devient difficile de séparer le bon grain de l'ivraie. Je dis « en partie » parce que même chez les éditeurs, on observe également la tendance à publier uniquement en PDF des petits produits, moins bien travaillés, etc.



ferez Balboa (un zine pour *Capitán Alatriste*) et *Dramatis Personae* (pour *Aquelarre*), tous deux aux parutions très irrégulières.

En Espagne, le net rôliste espagnol comprend, comme en France, quelques « gros » forums généralistes (**Nolosolorol**, **Nacion Rolera**, etc.), des forums de JdR à distance (comme **Comunidad Umbria**) et l'inévitable et hétéroclite nuée de blogs d'éditeurs, d'auteurs et de joueurs. Une caractéristique du net rôliste espagnol : des blogs qui, au grand jour, proposent quasi exclusivement des liens de téléchargement de copies très probablement pirates de jeux et suppléments, en VO et en traduction.

Voisins, *cousins*

Finalement, en plus d'être des voisins, rôlistes espagnols et français sont cousins par leurs histoires, leurs goûts, leurs préoccupations. Il serait peut-être temps de bâtir des passerelles au travers des Pyrénées. Dans nos échanges pour la mini-interview sur l'atelier d'écriture de JdR, Pedro J. Ramos a d'ailleurs lancé un défi : pourquoi ne pas créer un lieu, sur le net, où les rôlistes européens s'informerait mutuellement des actualités du JdR dans leurs pays respectifs. Serons-nous assez fous pour essayer de relever ce gant ?

Vous pourrez bientôt trouver, dans les bonus du site de Diédent, quelques compléments à cet article.

la fin des Complexes

De prime abord, on serait tenté de considérer le style de jeu décomplexé comme une vaste blague, une tarte à la crème de la jeuderologie ou encore un cache-sexe disgracieux pour rôlistes bas du front en recherche de légitimité. En effet, si on suit ce verbiage, considérer qu'une partie de jeu de rôle est autre chose qu'une réunion d'anciens combattants portés sur l'abus de café froid, de curlys et de blagues nulles serait être «complexé»? Penser qu'une partie de jeu de rôles réussie est une petite merveille de création collective (t'as vu? j'ai pas dit «art»...), qu'elle peut donner à vivre des situations inédites, des dilemmes, des mises en abyme ou des cas de conscience serait donc un des cas de conscience à réserver aux réintolérables élitisme à réserver aux résolutions du Collège de France mais à proscrire lors de celles du Club des Tueurs Goblinoïdes de Hobbits du Chaos?

Si vous ne l'aviez pas compris d'emblée : nous ne sommes pas d'accord avec cette vision étroite de notre loisir. Ceci dit, après ce mouvement d'humeur, on ne peut s'empêcher de chercher à comprendre ces rôlistes de plus en plus nombreux qui revendiquent cette démarche réactionnaire :

revenons au bon vieux temps où qu'on s'amusait !

Où le jeu de rôles n'était, en somme, qu'une version un poil sophistiquée des cow-boys et des indiens, avec des dés.

Quand on débute le jeu de rôles, tout est neuf, tout est beau, tout est formidable. On fait alors ses premières parties. On se marre bien. Et puis vient le jour où, fatalement, on se dit que braver le froid en pleine nuit, se fâcher avec sa copine ou ses parents, rater ses études... tout ça pour tuer 10 gobelins et jeter un ou deux dés multicolores, c'est pas bien raisonnable quand même.

On se demande alors si on ne pourrait pas continuer à jouer mais mieux. On achète d'autres jeux (des avec des couvertures sobres, cette fois-ci), on lit des revues pédantes comme Diôdent, des sites de jeuderologie, des témoignages de rôlistes soi-disant expérimentés sur les forums... et avec tout ça on essaie de jouer plus intelligemment. Après plusieurs parties où l'on a essayé (ou réussi d'ailleurs, peu importe) de donner dans le conte philosophique, la narration déstructurée ou les personnages politiquement investis, on se rend compte qu'il manque un petit quelque chose. Oh, presque rien. Les rires. La grosse rigolade. Le fun.

Alors plutôt que de s'intéresser à une mode du «ta gueule, c'est ludique !», penchons nous sur un style de jeu qui ambitionne de remettre l'amusement au centre du jeu de rôle.

Sus au grand hoax éditorial qui voudrait qu'on ait besoin de gros bouquins, de fiches ou même de dés pour faire du JdR :

Osez le JdR-naturiste réduit à trois règles toutes nues !

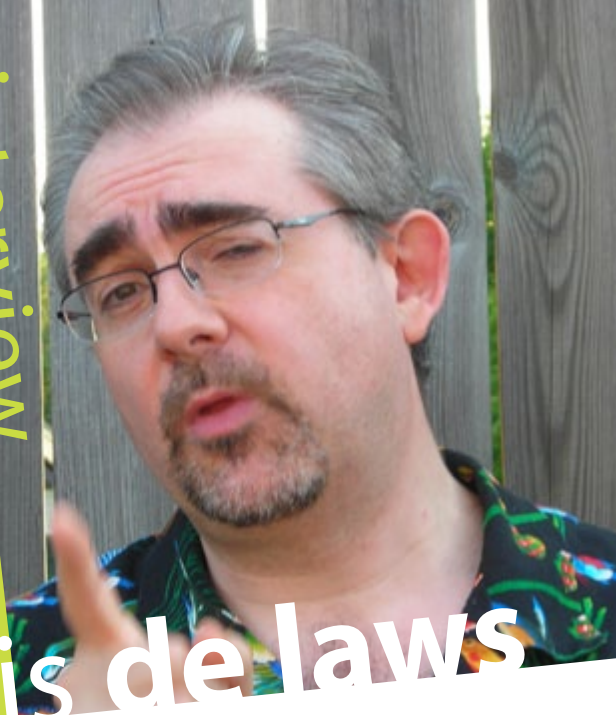
Thema



Lorsque nous avons décidé d'interviewer un auteur de JdR pour notre numéro sur «la fin des complexes», notre choix s'est rapidement porté sur Robin D. Laws, le pape du jeu narratif mais «décomplexé» ayant écrit pour Earthdawn, Vampire, RuneQuest, Deadlands, Cthulhu ou Pathfinder mais surtout créé Conspirations, Feng Shui, le système HeroWars/HeroQuest ayant relancé Glorantha, celui de Dying Earth ou de Eso-terroristes... Il a été assez aimable pour répondre aux questions combinées de toute la Rédaction et nous avons tâché de traduire au mieux. Voilà le résultat.

interview

les lois de laws



Pour commencer, puis-je vous demander sur quoi vous travaillez actuellement ?

Robin D. Laws : *Ashen Stars*, le space-opera **GUMS-HOE**, est maintenant en cours d'illustration et de maquette pour une sortie en 2011 chez Pelgrane Press. *The Worldwound Gambit*, un roman qui mêle «casse» et médiéval-fantastique dans l'univers de Golarion (*Pathfinder*), doit sortir ce mois-ci chez Paizo. Un second volume de *The Birds*, mon webcomic, devrait sortir bientôt. Et je supervise une nouvelle gamme de fiction pour Stone Skin Press, une branche de Pelgrane.

Une grande part de vos «lois du bon MJ»¹ consiste à connaître et embrasser ce qu'on aime dans le JdR : pourquoi pensez-vous que les rôlistes ont un problème avec ça ? Est-ce qu'avoir des complexes est inscrit dans la nature des joueurs ou est-ce qu'on y peut quelque chose ?

En tant que geeks, nous réfléchissons beaucoup trop. Nous préférons la réflexion à l'émotion et la théorie à la pratique au point d'être parfois déconnectés de nos réactions véritables. Ce n'est pas strictement un

défaut de geek : si vous demandez à quelqu'un de vous donner son opinion après avoir vu un film ou lu un livre, il va généralement oublier ce qu'il a ressenti alors et produire un nouvel avis, à la fois abstrait et largement à côté de la plaque. Quand je play-teste un jeu avec mon propre groupe, j'écoute leurs avis après la partie mais, ce qui m'intéresse vraiment, ce sont leurs réactions pendant : les rires, leur attention, leur langage corporel. Et souvent ce qu'ils expriment alors ne correspond guère à leurs analyses ultérieures. C'est pourquoi les groupes qui discutent de théorie ludique sur internet devraient se méfier, sans quoi ils peuvent ruiner leur propre plaisir de jeu. On se convainc facilement de la validité d'une construction intellectuelle, même si elle ne ressemble pas du tout à ce qui nous donne réellement du plaisir à une table de jeu. Certaines personnes cherchent plus à savoir qui pisse le plus loin qu'à trouver ce qui leur plaît vraiment dans le jeu de rôle, ou même dans le jazz ou n'importe quel sujet. J'essaie de contrer ça autant que je peux et j'espère ne pas être le seul mais, au fond, c'est une triste réalité de la nature humaine : beaucoup de gens sont prêts à se convaincre d'abandonner leur propre plaisir. S'il est une chose que le jeu de rôle peut nous enseigner (en dehors des valeurs relatives de différentes armes d'hast), j'espère que c'est l'ouverture aux nouvelles expériences et aux nouvelles manières de faire les choses.

¹ «Robin D Laws of Good Game Mastering», intéressant petit manuel à destination des MJ paru en 2002 chez Steve Jackson Games, qui accorde une large place à l'analyse des différentes attentes des rôlistes et aux manières de les satisfaire.

Le dungeon crawling et ce que vous appelez le jeu «de bottage de culs» sont fréquemment considérés comme des sous-genres médiocres du JdR, mais vous avez plutôt l'habitude de les défendre : pourquoi ?

D'abord, rappelez-vous qu'ils sont considérés ainsi par une minorité de rôlistes : la majorité des joueurs pratique encore des variantes de **D&D**. Les jeux sont utilitaires : leur valeur est proportionnelle à leur capacité à stimuler la créativité des gens et à les amener à interagir à la table de jeu. Piller les donjons et tabasser des monstres peut-être extrêmement amusant quand c'est pratiqué avec une certaine expertise et l'esprit collaboratif de rigueur. Exactement comme un jeu indépendant focalisé sur une unique question de contrôle narratif peut être incroyablement divertissant. Débattre pour savoir si l'un a plus de valeur que l'autre revient à dire que les drames ou les comédies musicales sont les seuls genres cinématographiques valables, ou qu'il n'y a qu'un seul style de jeu d'acteur qui vaille la peine : c'est tenter d'élever un goûd personnel au rang d'avis objectif.

« je sais apprécier une scène de bagarre bien décrite, un personnage avec une voix débile ou une blague facile de temps en temps. »

Y a-t-il d'autres «plaisirs coupables» auxquels vous vous adonnez aux tables de jeu ?

Mes jeux préférés au fil des ans ont généralement été centrés sur l'histoire ou les personnages. Mes principaux intérêts portent finalement sur la grande tradition de la narration, et toutes les leçons qu'on peut tirer des autres médias. C'est précisément le sujet de **Hamlet's Hit Points** ².

Mais ça ne veut pas dire que je ne sais pas apprécier une scène de bagarre bien décrite, un personnage avec une voix débile ou une blague facile de temps en temps.

Ok... J'avoue que j'espérais quand-même des révélations un peu plus compromettantes. Disons que je commence : moi qui passe volontiers pour un «narrativiste» pur et dur, en réalité, j'adore jouer des combattants ultra-optimisés qui démontent leurs adversaires à coups de bonus cumulatifs, par exemple (ahem). Est-ce que ça pourrait suffire pour vous inciter à avouer des choses un peu plus «croustillantes» ?

En fait, toutes mes parties nourrissent mes projets professionnels, que ce soit pour play-tester mon nouveau jeu ou me familiariser avec un autre dans le but d'écrire des suppléments. Alors j'ai bien peur que mes jeudi soirs soient des livres ouverts ³ sans aucun secret juteux à révéler... Quoique j'ai mené **D&D** pendant un moment, et c'était clairement «croustillant».

Et vous, personnellement, c'est quoi votre plus grand plaisir de MJ ? Soyez pas timide, personne (que vous connaissez) ne vous jugera : c'est en français.

Le moment où le jeu prend vie sans mon intervention, et où je peux juste regarder la narration se mettre en place par la seule interaction des joueurs.

Quel serait votre fantasme rôliste le plus fou (si tant est que vous ne l'ayez pas encore réalisé) ?

J'attends toujours qu'un millionnaire excentrique m'invite avec mes collègues favoris à une croisière de luxe où l'on pourrait mener des parties les uns avec les autres bercés par la brise tropicale, et dîner de carrés d'agneau en éclusant du Côtes du Rhône.

Diriez-vous que la satisfaction de la tablée est l'unique but du MJ, ou peut-on avoir des ambitions narratives : introduire du drame ou de la tragédie, faire vivre un univers complexe... ? Est-ce que c'est contradictoire, à votre avis ?

Personnellement, j'essaie d'avoir un objectif «esthétique» différent pour chaque campagne que je mène. La plupart du temps, j'écris des jeux simplement pour tester un nouveau système. Mais ensuite, c'est beaucoup une question de «drame» ⁴. La création d'univers était un élément essentiel de la campagne précédente ⁵... Si vous avez ce genre d'ambitions, vous devez chercher un groupe branché par l'expérimentation et l'idée qu'une nouvelle campagne aura des objectifs différents de la précédente.

² Son second ouvrage de théorie «narrative et ludique» paru l'année dernière chez Gameplaywright Press.

³ Il fait ici allusion à son blog, où il raconte la plupart de ses parties (principalement du jeudi soir, donc).

⁴ au sens narratif du terme, donc.

⁵ son blog a en fait été le lieu de sondages réguliers pour déterminer l'univers, Robin soumettant régulièrement les différents thèmes et options aux votes de ses lecteurs.

Parce que si personne ne s'amuse, le reste n'a pas d'importance. Si tous vos joueurs ont décroché et que vous vous dites quand-même «*Hé bien au moins, je m'en suis tenu à mon plan d'explorer le ver-fremdungseffekt brechtien* »⁶ dans l'univers de *Rift*», vous avez sérieusement merdé en tant que MJ et en tant que personne.

Il me semble que vous avez inséré très tôt des principes «narrativistes» dans vos jeux, et même bien avant que n'émerge le terme de «narrativisme». Pourrait-on dire que vous êtes un «pré-narrativiste» ?

Je dirais «un des premiers narrativistes», marchant dans les pas de Erik Wujcik⁷ en compagnie de Jonathan Tweet et James Wallis. C'est l'une des grandes forces du jdr : chacun bâtit sur ce qui l'a précédé. J'ai d'ailleurs l'impression que ma contribution à notre grand projet collectif a été reconnue par la foule des «indépendants» à qui le terme est désormais associé. Mais il y a encore un long chemin à parcourir pour incorporer les techniques de narration aux formes, relativement jeunes, du jdr.

Diriez-vous que «Hero Wars/Hero Quest» ou «Dying Earth» étaient des tentatives narrativistes ? Qu'en est-il de «Feng Shui» ?

À des degrés variés, ces jeux cherchaient tous à mettre en avant la narration. *HeroQuest 2* est clairement le plus narratif, *Dying Earth* est un peu à mi-chemin et *Feng Shui* était un jeu plus traditionnel encadré par des conseils de maîtrise «narrative» qui étaient assez radicaux à l'époque.

Et puis il y eut GUMSHOE...

GUMSHOE rapproche les scénarios d'enquête de ce qu'on trouve dans la littérature, les films ou les séries policières en se demandant non pas si le héros va trouver l'indice, mais ce que les indices signifient et comment ils s'agencent ensemble. C'est produit par un système qui garantit que si vous faites ce qu'il faut pour la chercher, vous trouverez toujours l'information dont vous avez besoin en supprimant le hasard de l'équation.

Avez-vous eu des retours sur vos jeux traduits en français ? Avez-vous jamais remarqué une manière «française» d'aborder le jeu de rôle (où ne faisons-nous que fantasmer notre exception culturelle) ?

Celui sur lequel j'ai eu le plus de feedback est *GUMSHOE*, particulièrement sa version *Cthulhu*. Mais quand je pense à des jdr français, je pense «*excentricité*», «*ironie gauloise*» et «*nichons*». Beaucoup, beaucoup de nichons.

Je suppose que vous avez suivi les développements du Big Model : qu'en avez-vous tiré ?

Le *Big Model* est un manifeste déguisé en taxinomie⁸. Même si c'en était une bonne, ce n'est pas d'une taxinomie dont on a besoin. Ça encourage justement le genre d'intellectualisme forcené dont on parlait. Pire encore, ça affecte justement ceux des créateurs «indé» qui devraient être les plus «libres penseurs» et exploser les catégories.

Il n'y a donc rien là-dedans que vous trouviez un tant soit peu utile ?

S'il y a une utilité, elle se trouve dans l'énergie que ce processus de réflexion et d'assemblage narratif ont produit, et qui a donné à des gens l'envie de créer des jeux et d'y jouer.

Pensez-vous que tous les jeux de rôle tendent vers le «fun» ou est-ce un trait distinctif d'un certain genre ? Est-ce qu'il y a des jeux «fun» par nature, ou est-ce que ça ne dépend au fond que de la manière dont joueurs et MJ les abordent ?

Certains jeux sont d'avantage axés sur le partage d'une expérience intense que sur ce qu'on pourrait appeler le «fun». Un jeu d'horreur vraiment terrifiant ou quelque chose qui traite d'un sujet vraiment sérieux comme *Steal Away Jordan*⁹ semblent nécessiter un autre terme pour décrire le plaisir créatif qu'ils suscitent. Néanmoins, certains groupes de joueurs-y compris le mien- tirent n'importe quel jdr vers la comédie, et certains jeux favorisent cette attitude plus que d'autres. *Dying Earth/Skuldugery*¹⁰ vise clairement l'humour, Ashen Stars n'est pas en soi un jeu «comique» mais peut s'y prêter si vous le voulez...

(Nous reprendrons cette interview dans quelques temps pour reparler plus avant de «Hamlet's Hit Points» avec son auteur...)

⁶ la notion de «distanciation» théorisée par Bertolt Brecht voulant que ni l'acteur, ni le public, ni la pièce de théâtre ne doivent s'identifier aux personnages ou à la réalité, histoire de faire réfléchir le spectateur sur son rapport à la fiction. Ce n'est effectivement pas une approche très «rôliste».

⁷ auteur de «Ambre, le jeu sans dé», notamment.

⁸ spécialité de la biologie consistant à classer les organismes vivants

⁹ jeux «indé» de Julia Bond Ellingboe sur l'esclavage, paru chez Stone Baby Games.

¹⁰ «skuldugery» («truande», en vieil anglais) est une version simplifiée du système de «Dying Earth» qui motorise justement «Ashen Stars»



panorama

les jeux qui vous décollent la pulpe

- What's the challenge, then?
- Rescue the damsel in distress,
kill the bad guy, save the world.

The Mummy (Stephen Sommers, 1999)

sur les traces d'Indy

Sans prétention à donner une définition du « pulp » ni à offrir un passage en revue exhaustif des JdR de ce genre, j'ai coiffé mon chapeau et empoigné ma machette pour m'aventurer dans la jungle rolistico-indianajonesque, cherchant à en dessiner pour vous les principaux canons, à exprimer ma façon de séparer l'or et la pyrite. J'aurai l'audace de vous donner des conseils, tant pour en suivre les pistes balisées que pour emprunter des sentiers plus originaux. Ma jungle pulp ludique, ce sont les jeux privilégiant l'action, l'exotisme et les personnages plus grands que nature, les intrigues bien manichéennes dans lesquelles le Bien triomphe le plus souvent, avec les décennies 1920 et 1930 en arrière-plan « historique ». Parmi les références les plus évidentes, *Les aventuriers de l'arche perdue* (Steven Spielberg), *La momie* (Stephen Sommers) ou encore *Rocketeer* (Dave Stevens / Joe Johnston). Suivez le guide !

garçon, un cocktail pulp !

Examinons plus en détail les ingrédients de mon cocktail pulp.

Une grande dose d'action

L'action est à la fois le moteur de l'aventure et un de ses objectifs principaux. L'intrigue est simpliste, le décor a des trous ? Qu'importe, tant que l'action est trépidante et emporte les personnages et, avec eux, les joueurs ! Les scènes d'action doivent être spectaculaires, risque-tout, et rythmée pour tenir les joueurs en haleine.

Une généreuse rasade d'exotisme

L'aventure peut commencer dans un décor classique, un musée à New York, un club de gentlemen à Londres, les bureaux d'un journal à Paris. Mais elle doit ensuite transporter les PJ vers l'inconnu, source de curiosité ou de danger. L'exotisme peut commencer tout près, dans les bas-fonds des docks de Londres ou les Halles de Paris, ou empor-

ter les PJ loin de là, des temples des montagnes du Tibet aux rues populeuses du Caire, voire sous la surface de la Terre. Les PJ pourraient affronter des triades chinoises ou des coupeurs de tête d'Amazonie, protéger des chanteuses de night-clubs ou des tireurs de rickshaws, sentir leur esprit bousculé par les fumées d'opium, les sortilèges de prêtres immortels ou l'haleine fétide d'un bronto-saure. Faites-les voyager !

Des personnages hauts en couleurs

Les aventures plus grandes que nature requièrent des personnages plus grands que nature. Vrais durs-à-cuire ou fragiles exploratrices, ils affrontent le danger chacun à leur manière, ne se tirent que d'un cheveu des situations périlleuses, accumulent plaies et bosses mais ne meurent pas pour un oui ou pour un non. Tant les PJ que les PNJ sont taillés à la serpe, définis par un ou deux traits principaux qui les rendent faciles à incarner, à reconnaître. Ici, la caricature des personnages est une qualité.

Ni à la cuiller, ni au shaker

Il y a deux camps clairement définis : les gentils, dont les PJ et leurs alliés, et les méchants. Les personnages en tons de gris, qu'ils aillent se faire embaucher dans les jeux d'espionnage ! Dans ce cocktail, les ingrédients se juxtaposent mais ne se mélangent pas, une Tequila Sunrise, pas une vodka-Martini.

Une recette alambiquée

Le Grand Méchant est forcément machiavélique ; il a un Grand Dessein, comme étendre son contrôle sur le monde entier ou mettre à bas la puissance de l'empire britannique. Toutefois, sa méchanceté présente un côté sophistiqué qui confine au Grand-Guignol (rappelez-vous la moustache finement cirée de Fu Manchu). Il n'est pas un psychopathe assoiffé de sang, il n'étripe pas, ne torture pas – en tout cas, pas avant d'avoir raconté son enfance difficile, ses déceptions amoureuses... Il enlève la petite amie d'un des PJ, menace de la passer au broyeur, mais les PJ auront la possibilité de la délivrer de ses griffes, au tout dernier moment.

Des seconds rôles pimentés

Les héros ne sont pas seuls en jeu, d'autres personnes dépendent d'eux, pour les besoins de l'aventure. Un classique : la jeune femme enlevée par le Grand Méchant (souvenez-vous, dans le paragraphe précédent...). Un tel personnage est un

ressort d'aventure : il faut le protéger, le délivrer, etc. Mais c'est aussi un boulet à traîner : il ne sait pas se défendre tout seul, prend peur de tout, crie quand il faudrait être silencieux. Et, autant le dire clairement, il n'a généralement aucune autre utilité que ça.

Olive et zeste de citron

L'entre-deux-guerres voit se succéder l'euphorie des Années Folles et la montée des nationalismes et totalitarismes, en Europe, Amérique et Asie. Le pulp leur emprunte des éléments de décor qui vont des développements techniques (l'aéronautique, par exemple) à l'explosion culturelle (le jazz, le surréalisme, le cinéma) en passant par les tensions politiques. Parfois, une touche d'anticipation introduit des éléments de sciences « avancées », comme la voiture volante, le propulseur dorsal, ou les armes à rayon.

savoir choisir son fournisseur

Avoir une idée des ingrédients du cocktail, c'est déjà bien. Mais savoir chez qui se fournir, c'est mieux. Je ne prétends pas connaître tous les bootleggers du pulp, ni avoir goûté tous leurs distillats. Mais je peux au moins vous dire quelques mots de ceux qui ont éveillé mes papilles.

Les classiques qui manquent de souffle

Dans la photo de famille indianajonesque, il y a, pour commencer, quelques classiques. Ils sont dans le ton des années 1920-1930, mais leur système n'apporte pas un souffle pulp particulier.

Daredevils (FGU, 1982), au système peu intuitif, offre toutefois quelques scénarios intéressants, dont le grand-format *Black Claws*.

Peu après, **Justice Inc.** (HG, 1984) se fait une petite place au soleil, grâce à son système plus simple, adapté de Champions, mais sa vie éditoriale a été courte et peu prolifique.

Gurps Cliffhangers (SJG, 1989), ancré dans les années '30, est utile grâce à ses chapitres sur les canons du genre et sur les éléments sur lesquels appuyer une campagne pulp, et par sa bibliographie-filmographie commentée bien fournie.

Quant à **Indiana Jones** (TSR, 1984), il enferme les joueurs dans les personnages et les aventures tirées du film.



Les demi-sels en progrès

D'autres membres de la famille tentent de mieux coller au genre (création archétypale, utilisation assumée des clichés du genre, etc.), sans pour autant en atteindre toutes les qualités.

Torg (WEG, 1990) et son *Empire of the Nile* collent bien au pulp. Mais, si les cartes d'action constituent une bonne idée pour apporter du piment dans le déroulement de l'aventure, le système est déroutant, voire pénible, à mettre en œuvre. Et l'orientation de **Torg** comme la lutte, dans un multivers, contre un envahisseur venu d'une autre dimension est une force pour ceux qui apprécient ce style, et une faiblesse pour les amateurs de pulp plus générique.

Indiana Jones (WEG, 1994), dont le système est comparable à celui de **Torg**, offre un peu plus de liberté que son homonyme chez TSR. Un bon point pour le supplément *Artifacts* qui dresse un inventaire de tout plein d'objets prétextes à scénarios.

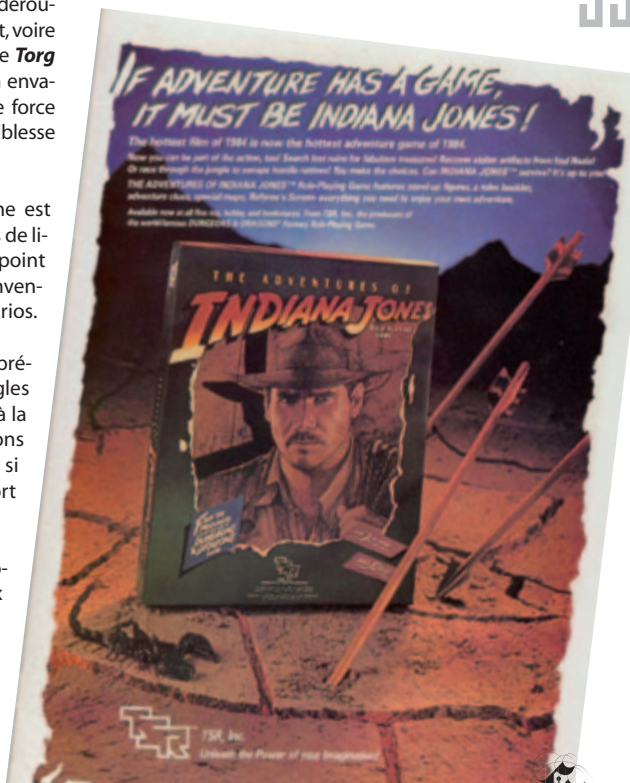
Arkeos (EWS, 2004) est une réussite par sa présentation, sa galerie d'archétypes, ses règles modulaires, mais un échec par son système à la présentation brouillonne et aux complications inutiles, et par sa campagne à la rédaction si squelettique qu'elle demande un gros effort au MJ pour la rendre vraiment jouable.

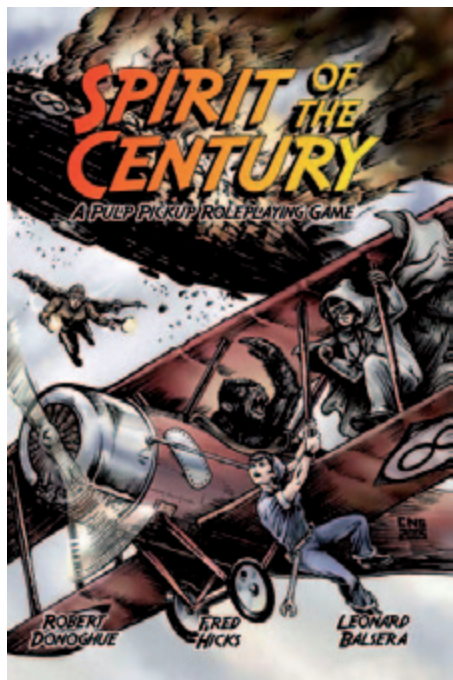
Hero System (HG, 2009, 6e éd.) et son supplément *Pulp Hero* (DOJ, 2005) sont deux ouvrages volumineux, l'un étant une boîte à outils plus qu'un système clés-en-main, et l'autre utile pour ses sources techniques et contextuelles, surtout sur la campagne pulp et sur les « méchants ». Les « *Hero Action*

Points » permettent aux joueurs d'influer fortement sur le cours de l'aventure.

Hollow Earth Expedition (EGS, 2006) bénéficie d'une création archétypale et d'un système qui limite le recours aux jets de dés. Toutefois, le livre de base se révèle insuffisant à l'usage et rend obligatoire l'achat du supplément sur la Surface et/ou celui sur la Terre Creuse pour bénéficier pleinement de l'univers du jeu. À noter, un prochain supplément strictement réservé à l'édition française, *Raiders of adventure*, dont un des buts avoués est d'assister le MJ dans l'écriture de sa campagne.

Two-Fisted Tales (PI, 2007, 2e éd. révisée). Un cas un peu à part, puisqu'il s'agit d'un moteur de jeu, sans univers particulier, voulant couvrir le pulp largement au-delà du style indianaJonesque. Originalité : le personnage évolue non pas par la progression numérique de ses savoir-faire, mais par la « découverte », au fil des aventures, des talents qui sont les siens et n'avaient pas encore été mis en lumière jusque là. Le mélange de dés et de cartes – ces dernières servant aux effets de bonus – pour résoudre les situations lui fait perdre un peu de sa fluidité.





Les caïds

Finalement, rares sont les membres de la famille qui, tout en collant bien au genre, offrent au MJ et aux joueurs des outils particuliers.

Adventure ! (WW, 2001), auquel même les allergiques aux jeux de White Wolf devraient accorder un regard. Contenant à peu près tout ce qu'il faut pour se lancer dans le pulp, il fait des personnages de vrais héros pulp, à la fois vulnérables et inoxydables, et offre aux joueurs des règles explicites pour prendre, eux-mêmes, les commandes de certains moments de l'aventure.

Spirit of the Century (EHP, 2006). Basé sur le système *Fate*, il bénéficie de sa simplicité et de sa modularité. Le jeu fait un grand usage des « aspects » des personnages – aussi bien les ressources dont ils disposent, que les relations interpersonnelles –, qui sont, pour le MJ comme pour les joueurs, des leviers sur lesquels agir pour faire évoluer l'histoire à leur gré. Ceux qui aiment bricoler un jeu à leur propre sauce seront ravis d'apprendre que le document de référence de système (SRD) de ce jeu est en licence ludique libre (OGL).

Les cousins à ne pas négliger

D'autres jeux, ancrés dans des périodes historiques différentes ou fictionnelles sont dignes d'intérêt car fortement porteurs de pulp. Ainsi, pour des aventures fidèles à l'esprit des nouvelles et romans de Robert E. Howard, que ce soit celles de *Conan le Barbare* avec **Barbarians of Lemuria** (BBG, 2008), ou celles de Solomon Kane avec le jeu homonyme (Olivier Legrand, 2007, 3e éd.). Les amateurs d'action débridée dans un univers contemporain avec une touche de surnaturel profiteront de **Feng Shui** (AG, 1999, 2e éd.). Quant à **James Bond 007** (VG, 1983), il a, lui aussi, toutes les qualités d'un jeu pulp.

et le cocktail, vous le dégustez comment ?

Il ne suffit pas de savoir quels ingrédients composent ce cocktail. Encore faut-il qu'un JdR soit taillé pour les mettre en œuvre, et que MJ et joueurs s'en emparent pour faire vivre cet esprit pulp.

Les ustensiles adéquats

Un système léger

C'est l'essence même d'un jeu qui veut reproduire une ambiance trépidante. Conseil du patron : tout jeu dont la fiche de personnage est plus grande qu'une carte à jouer est trop complexe.

Une création de personnages archétypaux

Un métier, quelques traits complémentaires, une poignée d'accessoires, et en avant la musique !

Une prime aux actions plus grandes que nature

Le jeu doit permettre que les personnages aient des faiblesses, des fragilités, mais qu'ils puissent tenter des actions pleines de panache, téméraires mais pas crétines, être rattrapés par les cheveux en cas d'échec, etc.

L'aventure dans les mains des joueurs

Les joueurs doivent pouvoir contribuer pleinement au scénario, par des mécanismes de jeu permettant, par exemple, d'expliquer pourquoi leur personnage peut se sortir d'une situation critique : un atout que la fiche du personnage ne prévoit pas expressément, un allié providentiel de circonstance, un élément de contexte soudainement favorable.

Pour le MJ derrière le comptoir

Imprégnez-vous sans scrupule

Voyez et revoyez des films du genre, piochez-y les éléments qu'il sera profitable de mettre en scène : l'action échevelée, les personnages archétypaux, les décors exotiques, etc.

Privilégiez la simplicité de l'intrigue

Même si le Grand Dessein du Grand Méchant est un plan en six étapes, ce n'est pas une inextricable intrigue à tiroirs : c'est du Henry Rider Haggard, pas du John Le Carré. Le plan du Grand Méchant doit pouvoir être démolì à grands coups de pieds.

Densifiez l'action

Elle camoufle aisément les trous du scénario ou du décor, elle vous évite de vous préoccuper des listes de prix ou des caractéristiques des armes et des véhicules.

Mitonnez un Grand Méchant aux petits oignons

Il doit être facilement reconnaissable, dans sa globalité et ses détails : un timbre de voix, un animal de compagnie, une arme de prédilection, une expression favorite, etc. Donnez-lui une motivation bien tranchée : se venger du monde entier parce qu'il a été un enfant brimé du fait de sa petite taille, par exemple. Son nom est important : il doit être claquant, facile à mémoriser ; pour un savant fou, le titre de Docteur ou de Professeur est quasiment indispensable, surtout si c'est un titre auto-attribué parce qu'aucune université n'a voulu reconnaître son talent. Pour d'autres, une appellation militaire (« appelez-moi « Le Général », tout simplement »), nobiliaire (de « Monsieur le Comte » à « Son Altesse le Maharadjah »), ou de profond respect (façon « Don Corleone ») fera l'affaire.

Ne négligez pas les seconds couteaux

Que ce soit des individualités (le conseiller de l'ombre, la femme fatale) ou des groupes (les tueurs à la solde du Grand Méchant, les membres d'une secte), ils apportent une saveur complémentaire. Une règle à retenir : plus ils sont nombreux, moins ils sont dangereux individuellement : moins intelligents, moins courageux, ou moins bons combattants.

Potassez quelques sujets « bizarres »

Quelques connaissances, même superficielles, sur les mythes, les symboles ou les animaux rares peuvent s'avérer utiles, y compris pour de l'improvisation. Les livres d'ésotérisme et de symbolique qui remplissent les étagères des bouquinistes sont une source inépuisable d'inspiration.

Usez du superlatif

Attention, y parvenir sans déclencher l'incrédulité des joueurs est un exercice difficile.

Sachez retourner les clichés

Surprenez vos joueurs en les prenant à contre-pied : la jolie blonde écervelée est, en fait, le cerveau du crime, et le soi-disant mage égyptien a de vrais (!) pouvoirs de sorcellerie.

Pour les joueurs qui lèvent le coude

Imprégnez-vous sans scrupule

Vous aussi, piochez allègrement dans les films. Pen-
sez en particulier à vous trouver une expression ré-
currente, du genre « Des nazis ! Je hais ces gars-là ! »
(Indiana Jones) ou « Je ne mise que ma vie, jamais
mon argent » (La momie).

Agissez avec courage, voire témérité

Les trouillards, ce sont les méchants, et ceux qui
meurent. Foncez, il sera toujours temps de réfléchir
plus tard, quand vous serez suspendu(e) du bout
des doigts à la gouttière. Foncer, c'est cool, et c'est
dans le ton.

Ayez du bagout

Utile dans de nombreuses situations, et pour placer
votre expression fétiche. Bien sûr, le bagout va sou-
vent foirer, alors n'oubliez jamais d'emporter votre
flingue, aussi.

Soyez confiants, voire crédules

La méfiance, la paranoïa, tuent l'esprit pulp. Cette
adorable jeune femme cherche certainement à
vous entourlouter ; mais l'aventure ne naîtra-elle
pas de l'entourloupe ?

Ayez le sens des priorités

Sauver le monde passe avant votre propre sécurité
ou celle de vos amis.

Et, surtout, quoi que vous fassiez, faites-le
avec style !



illustrations : Jeff Siemons ©

les objets du culte

PRÉSENTEZ ARMES !

Vous avez du mal avec la notion de style de jeu décomplexé ? Allons, donc ! C'est seulement parce que vous n'avez pas encore saisi quels en sont les avantages. Venez choisir vos jouets dans l'ancre du vrai personnage décomplexé.

Mieux vaut un pétard **que** jamais

Simulationnisme mon cul : les jeux de rôles et le réalisme n'ont jamais fait bon ménage. Dans les jeux décomplexés, ce conflit est facilement résolu par une série de violents coups de pied au visage du réalisme et de l'historicité ! Les bonds impossibles, les acrobaties délirantes et la victoire contre des adversaires en supériorité écrasante sont les bases du genre ... et les éléments essentiels d'un jeu de rôles lorsque les hommes d'action prennent le pas sur les diplomates : c'est l'école dite de la Méthode américaine* dans toute sa splendeur, centrée sur le combat et la résolution des problèmes par la violence !

Jules : Il nous faudrait des canons sciés pour ces affaires-là.

Vincent : Y'a combien de mecs ?

Jules : Oh... Quatre.

Vincent : En comptant notre gars ?

Jules : Pas sûr...

Vincent : Ah bon. On pourrait avoir à faire à cinq types !

Jules : C'est possible...

Vincent : Faudrait des canons sciés...

Pulp Fiction

Mais le combat à mains nues c'est la mort du petit commerce. D'ailleurs ne dit-on pas qu'un bon artisan n'est rien sans de bons outils ? Heureusement, pour y pourvoir, il y a les suppléments sur les armes. Le récent supplément pour **L'Appel de Cthulhu**, le ridicule Arsenal du Vieux Monde pour **WHJdR**, les chrome books pour **Cyberpunk**... Tu aimes les gros flingues mon ami ? Tu vas être servi ! Passage en revue de quelques une des armes les plus abusées de l'histoire du JdR.

- Alors de quoi t'as besoin, à part d'un miracle ?

- Des armes, un maximum d'armes.

Matrix (Tank et Neo)

James Bond **007**

Dans **JB007** le JdR, un affable PNJ est officiellement chargé de remettre à vos joueurs leurs cadeaux de Noël : c'est le célèbre Q et son manuel du service Q qui répertorie tout ce qui n'est pas dans le manuel, si je puis dire. Parmi toutes ses gâteries, il en est une qui sera difficile à dissimuler sous un veston croisé, mais que je ne pouvais manquer de placer ici : le fusil de chasse Holland-Holland Royal (aussi présent dans d'autres jeux comme **HEX** par exemple, ce

* : parfois aussi appelée sous nos latitudes Ecole de la poutre, ou plus simplement Baaaaston !

qui montre que c'est un incontournable de la chasse au gros). Atteignant la paroxystique classe de dégât L (autant qu'un missile antiaérien), il ne fait pas dans le détail mais plutôt dans les confettis. « *C'est le plus puissant fusil qui soit au monde* » dit de lui la description, capable de tuer un éléphant caché derrière un autre éléphant !

Underground RPG

Soyons honnêtes, je crois qu'on peut dire que la couverture (et particulièrement le gros flingue qui s'y trouve représenté) a fait beaucoup pour le succès d'**Underground RPG**. Ce gros flingue était fait maison par le dénommé Edward qui a posé pour la susdite couverture, un « *30mm/15mm over-and-under custom firearm with deluxe recoil compensator, last-ditch self-destructor and an articulated variable geometry bayonet* ». Je sais, ça fait rêver.

Rifts

N'allez pas me dire que vous avez vécu jusqu'à présent en ignorant l'existence du célèbre Boom Gun, qui dans **Rifts** est une arme à feu ferroviaire – hum, pardon, petite défaillance du traducteur automatique : un railgun, m'enfin, est-ce bien différent ? - montée sur les célèbres armures de combat de type Glitter Boy (un robot Méga-domages qui est fabriqué en seulement quelques endroits dans les rifts de la Terre, et plus particulièrement dans l'État de la Coalition du Québec libre) qui tire un obus à fléchettes à plus de Mach 2. Le bang sonique est si fort que le Glitter doit s'ancre à l'aide de deux pylônes laser de forage et de griffes préhensibles dont ses pieds sont équipés et les effets de l'explosion sur quoi que ce soit dans le voisinage sont évidemment dramatiques. Précisons pour les puristes que dans cet univers, grâce à un échange de technologies avec le Québec libre, la société allemande Triax a réussi à créer une version plus petite du G-Boy équipée du même Boom Gun, mais le mieux n'étant pas toujours l'ennemi du bien, comportant également tout un tas d'armements supplémentaires sous la forme d'un petit laser, de divers missiles, et d'une vibro-lame. Du travail de pro.

Feng Shui

Vous avez peut-être un jour été tenté de faire l'acquisition à Téléachat d'un couteau Ginsu parce que découper le poisson vous crée de vrais sushi. Les joueurs de Feng Shui connaissent ce genre



d'envie : pour eux il y a (dans le supplément *La nouvelle chair*) le Sabre de la Mort, fonctionnant sur le principe de la gravité, et dont le moins qu'on puisse dire c'est qu'effectivement, il est vraiment grave. Il fonctionne comme un aimant, capable d'attirer mais aussi de repousser, et ce en oscillant à très grande fréquence, projetant une colonne gravifique d'un centimètre de diamètre et de trois mètres de long qui réduit en miette tout objet la touchant ou qu'elle traverse, engendrant qui plus est de formidables forces de frottement : le bois s'enflamme, le plomb fond et les chairs sont carbonisées non sans avoir été préalablement dispersées alentour façon puzzle.

BIRU

Ok, j'ai bien repéré votre sourire en coin. Vous êtes blasés, vous pensez qu'on peut faire plus fort que ça ? C'est probablement que vous n'avez pas encore croisé **BIRU** (*Brigade d'Intervention Rapide Universelle*), le jeu de Pierre Galois. Dans cet univers futuriste, vous pourrez en effet disposer d'armes gravifiques (ou gravitationnelles) qui feraient passer celles de **Feng Shui** pour des jouets d'enfant. Elles utilisent - je cite - « *le principe des trous noirs et des wormholes pour générer un fin rayon de gravité cohérente d'un diamètre à peine supérieur à celui d'un atome et avalant tout, que ce soit matière, énergie, lumière... on a même détecté des variations temporelles à proximité des plus puissantes* ». Bon, et si ça ne vous suffit pas, des armes à matière noire tirant des munitions composées de la matière même d'un trou noir et générant de micro singularités pendant quelques secondes. Je vous sens calmés là.

Dying Earth

Mais fi de toute cette violence ! Le JdR c'est quand même et avant tout le rêve, la fantaisie, la puissance créatrice du verbe incarnée par exemple dans la finesse et l'habileté d'un discours bien senti venant à bout de tous les fâcheux récalcitrants. Certes, et quel meilleur représentant de cette tendance que le célèbre **Dying Earth** ? Pourtant il a lui aussi son supplément matos, *Le Compendium des avantages indispensables de Cugel*, qui comporte d'ailleurs une croquignollette Rapière de congélation plaintive de Peltaron, qui, pour sauver les apparences, ressemble à une inoffensive épée d'apparat dépourvue de lame, capable sur un ordre verbal de geler l'humidité ambiante en une lame de glace au tranchant vitreux et à la dureté de l'acier. Marche moyennement dans les déserts et autres environnements arides ou les immeubles de bureaux comprenant des systèmes automatisés d'air conditionné impliquant une forte dessiccation de l'atmosphère confinée.

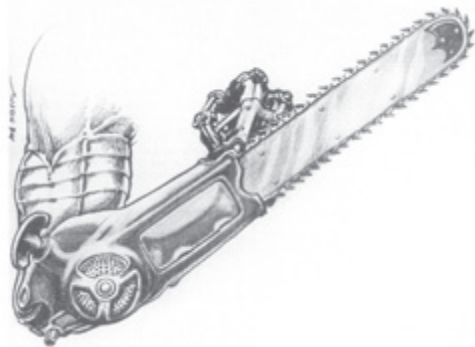
- *Un vrai guerrier aurait demandé
à quoi sert le bouton rouge*
Le Cinquième Élément

Empire Galactique

EG est un jeu plutôt propre sur lui : il évite les poncifs trop excessivement guerriers de ses concurrents d'époque (genre **Traveller**). Mais, bon, il faut bien vivre. Donc, après un livre de base très soft, *l'Encyclopédie Galactique volume 2* apporte largement son lot de fusils à fusion (une arme lourde d'épaule qui lance des boules de plasma) et autres pistolets à rayons noirs (une arme de poing élégante, silencieuse, indétectable et qui a le bon goût, je cite, de « *désorganiser les cellules, transformant une créature en bouillie aqueuse d'acides aminés* »... élégant, quoi). Mais si j'ai retenu **EG** ce n'est pas pour cet attirail finalement banal dans le moindre jdr space op' mais pour une perle directement empruntée au célèbre auteur de SF Larry Niven : le TASP. Il s'agit d'un inducteur de champ électrique qui stimule à distance les centres du plaisir jusqu'à déclencher un insoutenable orgasme à la « victime ». Mourir d'aiaiaiaier ! (air connu)

Cyberpunk 2020

Comment ne pas terminer ce trop bref shopping décomplexé par un détour dans les rayonnages bien garnis des chrome books, les suppléments matos du jeu cyber de chez Talsorian. Je passe sur les guns invraisemblables aux mensurations plus agressives que celles d'une poupée de chair biosculptée. Leurs niveaux de dégâts ne cessent d'enfler de supplément en supplément pour faire pièce à la distribution tout azimut des armures aussi fines que des t-shirts de coton et des blindages cyber. Inflation quand tu nous tiens... Non, le vrai test pour savoir si vous êtes un joueur totalement décomplexé, c'est quand vous assumez l'idée que votre perso soit équipé de pièces de cybernétique comme : un bras-tronçonneuse, des pieds-roller, des doigts-grenades, des pieds qui s'ancrent dans le sol pour absorber le recul de votre énorme gun ou encore, on the top of it (hit ?), une main-massue capable de se détendre sur un câble long d'un mètre pour aller calmer la face des gros malins qui ne s'y attendaient pas. Eh ouais, *metal better than meat* et tout...



- *Qu'est-ce que vous prenez ?*
- *Tout !*
Terminator



BLOODLUST

les petites indiscretions

de Rafael Colombeau

Hmmm, Bloodlust.

Des gros barbares. D'énormes épées (ou haches de batailles, c'est selon les goûts) aux pouvoirs surhumains. Et, surtout, surtout, la couverture de Fra-zetta. Peut-on a priori imaginer un jdr plus décomplexé dans la production francophone de ces dernières années ? Or, comme vous le savez depuis le numéro 1 de Di6dent, toute une équipe d'auteurs talentueux (et bien décomplexés au niveau des délais !) planche depuis des mois sur un remake du fameux jeu de Croc : Bloodlust Metal. Rencontre avec l'un d'entre eux, Rafael. En toute décomplexitude, bien sûr.

Bloodlust, Bloodlust... ? Attends, Rafael, c'est bien le jeu où on peut jouer des gros barbares poilus tenant à pleines mains des épées phalliques, c'est bien ça ?

Rafael Colombeau : Oui, et bien plus ! En plus des barbares, il y avait les amazones sexy, les mutants étranges ou les orientaux fourbes et avides. Et coté armes, outre les épées, il y avait toutes une panoplie de trucs pointus, coupants ou contondants. Du sang, du sexe et des clichés ! De quoi assurer de gros cauchemars et un gros audimat à Mireille Dumas.

On te pose cette question car c'est encore l'image que le jeu a auprès de pas mal de rôlistes, qu'ils le connaissent vraiment ou pas, d'ailleurs. Est-ce que cette image vous a inquiété ou freiné au moment de vous lancer dans le projet de seconde édition du jeu Bloodlust Métal ?

Nous avons décidé de faire ce remake parce que nous sommes des fans de la première édition. Cette image ne nous a pas inquiétés : c'est elle qui nous a séduits à l'époque, et même si on a pris vingt ans dans la vue, elle reste partie intégrale de **Bloodlust**. Mais rassurez-vous, c'est bien d'un remake qu'il s'agit, et il y a pas mal de choses qui changent.

Justement, sur ce point, je crois qu'on peut dire que les illustrations de la 1ère édition, et tout particulièrement la couverture de la boîte signée Frazetta, ont beaucoup contribué à cette image. Quels sont les choix de direction artistique que vous avez fait pour ce remake ? Ont-ils été influencés par cet héritage ?

Les illustrations de l'édition **Métal** sont dans la même logique que les textes. C'est dur, sec, violent et franc. C'est Christophe Swai qui a livré les premières illustrations, et il pose un monde comme nous l'espérons : sans concessions. Le Grumph, de son côté, a carrément changé son style pour se glisser dans ce moule, avec des dessins plus dur et plus sombres que ceux à quoi il nous avait habitués.

Tu dis «plus sombre». En effet, Bloodlust peut être vu comme un jeu franchement décomplexé mais aussi, à l'inverse, comme un jeu «prise de tête» axé sur les conflits d'intérêt voire la sorte de schizophrénie qui s'instaure entre l'Arme et son porteur. Est-ce dans cette direction que vous avez voulu aller avec l'édition Metal ?

Les deux mon capitaine ! **Bloodlust** permet tout ça à la fois. L'univers et l'ambiance du jeu sont propices aux pires lâchages de tête, au bourrinisme défouloir basique, aussi bien qu'aux scénarios stressants et tendus. Tu vas me dire qu'on peut faire ça dans n'importe quel jeu, qu'on peut jouer des scénarios d'horreur à **Toon** ou des histoires burlesques à **Cthulhu**. Il suffit de tordre un peu le jeu de base, de changer son paradigme. Simple-ment, **Bloodlust** contient les germes de tous ces styles de jeu en lui.

Les porteurs d'Armes et les Dieux incarnés sont en quête de sensations de toutes sortes. Pour des joueurs débutants, ça se résume parfois à une quête d'adré-

naline, mais le monde est assez complexe, et - on l'espère - assez intéressant pour qu'ils se trouvent vite plus d'options, plus de variétés.

Comment avez-vous voulu rendre cela dans les règles ? Le background ?

Pour le background, nous avons essayé de faire profiter les joueurs de vingt ans de jeu et de dix ans d'existence du Mois des Conquêtes. Nous avons pris le Tanaephis de départ, et nous y avons ajouté une foule de détails, d'anecdotes, de précisions. De quoi alimenter un jeu plus varié donc, avec des décors et des ambiances différentes.

Coté règles, il y a un exemple assez parlant : le système de tension. Les PJ ont un score de tension qui augmente quand ils subissent des coups de stress ou de trouille. Le score de tension monte aussi si les personnages vont contre leurs désirs - un autre aspect essentiel du jeu. Trop de tension provoque des malus, des actions plus difficiles à réussir. Par contre, si les joueurs satisfont leurs désirs, se défoulent, leur tension baisse. Pour résumer, **Métal** et le premier système que je connaisse ou une bonne baston d'auberge, un tour au bordel ou une belle histoire d'amour peuvent améliorer tes scores de jeu.

Hu, hu : «bordel», «histoire d'amour», tu commences à m'intéresser, là ! Dans le Bloodlust original, il y avait parmi les caractéristiques des Armes un Désir «Sexe» qui, s'il était en positif, incitait le PJ porteur à se livrer à toutes sortes d'actes plus ou moins pervers pour le satisfaire. Toi et l'équipe ayant travaillé sur Bloodlust Metal, vous êtes totalement à l'aise avec ça et ce que ça peut donner autour de certaines tables particulièrement... disons, euh... décomplexées ?

Pour commencer, ce sont les désirs humains. Les Armes n'apportent que des orientations ou des tendances supplémentaires. Et il y a mille manières de satisfaire un désir, pas juste les plus tordues. Au joueur de se creuser un peu la tête. Ce serait un peu facile de se cacher derrière sa fiche pour dire «Mais je suis obligé de faire ça, regarde, c'est ma feuille de perso qui m'oblige !».

Dans la version **Métal**, nous avons remplacé «Sexe» par «Plaisir». Ce n'est pas pour adoucir le truc ou rassurer mémé ; c'est juste qu'on trouvait dommage d'oublier la gnole, les drogues diverses et les mille et une façons de se faire du bien avec une ficelle et un bâton. Je suppose que ça peut paraître un peu limite dans l'ambiance actuelle de politiquement correct, mais en effet on assume. Lorsque je maîtrise, j'ai tendance à être assez cash, et à ne pas trop lésiner sur les descriptions un peu trash ou sexy. Cela donne de beaux moments de solitude en démo public lorsque tu vois une gentille petite famille avec deux bambins ralentir



devant ta table alors que tu t'apprêtes à décrire une scène de torture. On apprend beaucoup coté improvisation dans ces moments-là. Ensuite, on comprend très bien que selon les tables, on trouve du soft gentillet ou du glauque tendance SM. Dans le livre, on donne des conseils sur ce point-là, mais pas un guide sur comment «bien jouer à **Bloodlust**». Chaque table trouvera son propre équilibre, et c'est un des trucs les plus agréables en JdR selon moi.

*Puisqu'on en est à parler des trucs cool : un jeu où on interprète des armes et des guerriers doit sans doute nécessiter une attention toute particulière au système de combat, non ? Peux-tu nous en dire plus sur ce que propose **Bloodlust Métal** à ce sujet ?*

Le système **Métal** est une bizarrerie. Il propose une base de jeu dans laquelle, si vous savez vous y prendre, vous ne ratez presque aucun jet. Si une action est trop difficile pour vous, vous pouvez ne pas la tenter, tout simplement. Si elle est à votre portée, un jet suffit pour obtenir la réussite et sa qualité, sans aucun calcul de marge ou jet annexe. Les joueurs, au début, ont parfois l'impression qu'ils ne peuvent presque rien rater, ce qui les perturbe un peu. En fait, ce sont eux qui s'adaptent à leur personnage et agissent de façon à optimiser les bonus ; mais comme cela se fait sans calcul ni ajout de pourcentage, c'est assez transparent.

Et puis ils se retrouvent face à un adversaire, et ils s'aperçoivent que les choses ne sont pas si roses que ça. Le système de blessure ne pardonne rien. Lorsqu'un coup porte, les personnages s'affaiblissent à vitesse grand V. Et si un coup est particulièrement réussi, c'est la blessure directe, l'inconscience ou la mort instantanée. Et il ne suffit pas d'avoir les plus gros dégâts ou la meilleure compétence ; il faut apprendre à choisir son terrain, à prendre des risques et à jauger son adversaire. Il a fallu plus de trois ans de tests pour arriver au système actuel, mais nous en sommes plutôt contents. Reste à espérer que les joueurs accrocheront.

*« Soyons francs : l'idée fédératrice de **Bloodlust**, c'était de réunir tous les fantasmes fantasy des joueurs de l'époque »*

*Bizarrerie, tu dis ? Justement, jouer un objet (une arme), même divin, ou encore jouer deux personnages en un (l'arme et son porteur), ça peut être vu comme un peu «bizarre». Diamétralement opposé à sa réputation «décomplexée», est-ce que **Bloodlust** n'était pas aussi un jeu un peu expérimental, quelque part en avance sur son époque ? Est-ce que ce sentiment a joué au sein de l'équipe pour faire mûrir ce projet ?*



Soyons francs : l'idée fédératrice de **Bloodlust**, c'était de réunir tous les fantasmes fantasy des joueurs de l'époque. Il y a du **Conan**, du **Stormbringer**, une touche de **Cycle des épées**, et des emprunts assumés à **JRTM**, **Warhammer** et **Runequest**. Le coté expérimental du jeu - avec ses joueurs schizophrènes, les personnages immortels, les meneurs multiples - est un bonus génial, mais qu'on découvre avec le temps. Au début, on se lance surtout dans **Bloodlust** pour son pitch, son ambiance et son coté fun. Ensuite on découvre un univers bien plus profond que prévu, et en effet, des manières de jouer inattendues. Cette alchimie nous a passionné il y a vingt ans, et ce qui a joué au sein de l'équipe, c'est surtout l'envie de faire passer tout ça à une nouvelle génération de joueurs.

*Ah ouf, tu me rassures ! Donc, si je veux jouer un gros barbare velu avec une hache de deux mètres de long à **Bloodlust Métal**, c'est toujours prévu, c'est bien ça ?*

On peut. On peut tout jouer, tout faire, se lâcher et se défouler brutalement sur de pauvres PNJ qui n'ont rien demandé. Ou pas. Les jeux ne sont jamais plus décomplexés que les joueurs, et c'est eux qui choisiront de jouer fin ou bourrin, soft ou trash. En vingt ans, les fans de **Bloodlust** ont commis presque autant de variantes de ce jeu qu'il y avait de tables, et je suis certain que les petits nouveaux sont aussi malins - et pervers - que les vieux briscards. Nous, on livre juste des textes ; le vrai jeu, c'est à la table qu'il se crée. Enjoy.

histoire de jouer



Les jeux historiques génèrent beaucoup d'appréhensions chez les joueurs et les meneurs. « Euh... qu'est-ce que je peux incarner exactement comme perso dans une ambiance guerre de religions ? », « C'est comment, au fait, une auberge du XVIII^e siècle ? »...

La crainte des uns et des autres de devoir coller au plus près de la vérité historique, sous peine de trahir l'esprit de l'univers du jeu, ajoute de la complexité à l'approche ludique : il faut déjà se soucier des règles, de la bonne marche de l'intrigue, de l'interprétation. Et voilà que l'orthodoxie historique s'ajouterait à toutes ces contraintes ! Dissuasif quand on veut juste jouer une soirée sans se prendre la tête. Alors, on repart une énième fois tronçonner des gobelins dans les égouts malfamés d'une cité médiévale kitsch tenant plus de Walt Disney que de Philippe Auguste.

Pour beaucoup de joueurs, ces supposées difficultés n'en sont pas le moins de monde, parce qu'ils ne voient pas le moindre intérêt à jouer dans un contexte historique. Pour d'autres, en revanche, ces craintes sont une réalité, source de frustration ludique ; c'est pour ces cas-là que DiDdent tente une intervention divine ! Nous avons donc aux JdR historiques ! et retours d'expérience réunis des conseils et retours d'expérience venant de meneurs et joueurs confirmés, de joueurs et MJ ayant eu à faire face à ces inquiétudes. Le but est d'oser se lancer. Après, il sera toujours temps de savoir si, d'expérience, vous êtes faits ou pas pour les jeux de rôles historiques.

Nos conseils s'appliquent aussi aux jeux mettant en scène un univers dense, fouillé, qui nécessite la lecture de centaines de pages d'information pour pouvoir être pleinement utilisé : Glorantha, Hårn et autre Terre du Milieu. Toutefois, les jeux inspirés de l'Histoire réelle nous semblent induire plus d'appréhensions. Peu de personnes éprouveront une gêne à l'idée de ne rien savoir des subtilités de la société seigneuriale en Hårn ; il est moins évident d'avouer n'avoir aucune idée de ce à quoi pouvait bien ressembler la France en 1900.

De plus, au-delà de la dichotomie « savoir socialement reconnu » / « truc pour geek », il existe une différence de fond : la diversité des sources. Pour prétendre bien connaître un univers de fiction, aussi fouillé soit-il, il suffit d'avoir lu 3 ou 4 fois les romans, vu les films ou potassé le livre du jeu : tout y est. En ce qui concerne l'Histoire, il faudrait être sacrément désinhibé pour prétendre avoir tout lu, vu et compris, sur une période donnée !

Balayons quelques idées reçues

Non, ce n'est pas le jeu de rôle de la vie de Monsieur Tout-le-Monde

Qui n'a pas lu ou entendu l'argument, massue mais spécieux, qu'un JdR historique, c'est pour jouer à « Vie Quotidienne RPG » ? Ces jeux de rôle proposent, certes, des cadres ancrés dans l'histoire, la géographie, les cultures de notre monde, mais pour des aventures insolites dans lesquelles plongent des personnages ordinaires ou extraordinaires. Les ressorts de ces aventures sont les mêmes que pour des aventures dans des univers de fiction : l'appétit de gloire ou de richesse, la curiosité pour des horizons inconnus, l'amour ou la haine, le courage ou la vengeance, etc. De Bob Woodward et Carl Bernstein, journalistes au *Washington Post* dévoilant le scandale du Watergate, à Bayard tenant à lui seul le pont du Garigliano, en passant par René Ma-déc, marin du commerce quimpérois qui se taille un royaume à coups d'épée pour devenir ni plus ni moins qu'un des nababs de l'empire moghol, les inspirations ne manquent pas, qui sortent largement de la monotonie de la vie quotidienne de Monsieur-Tout-le-Monde.

Des univers où vous ne serez pas à l'étroit

Il n'est pas rare, non plus, d'entendre que les univers historiques sont étriqués par rapport à d'autres, comme ceux de la science-fiction qui peuvent

comporter plusieurs galaxies. Pourtant, un univers a priori « immense » en termes de kilomètres à parcourir devient plus petit si l'on s'y déplace à la vitesse du son ou de la lumière. Tandis qu'un univers où parcourir cent lieues à pied ou à cheval est aussi aventureux que d'aller dans le ciel prend une dimension supérieure. Quant à la variété des paysages et des sociétés humaines, un univers historique n'a pas à rougir de la comparaison. Pour une campagne de JdR inspirée des romans de Lindsey Davis, des personnages au service de l'empereur romain Vespasien pourraient parcourir des contrées aussi différentes que l'île de Bretagne ou le désert de Palmyre, les rues d'Alexandrie ou les forêts de Germanie. Et ils seraient confrontés à des peuples et des cultures très éloignés de ce qu'est un homme de la colline romaine de l'Aventin. Ce qui n'a rien à envier aux régions et peuples de fiction ; qu'ils prennent la forme d'abominables orcs ou de calamars géants, ceux-ci gardent généralement des mentalités bien humaines, dans une diversité cosmétique, superficielle. N'ayez donc aucune crainte d'une prétendue monotonie des univers « historiques ».

N'emportez que le nécessaire

Il arrive que, futur MJ, vous soyez timoré à l'idée de vous lancer dans un univers historique qui, tout à la fois, vous attire et vous met mal à l'aise par son ampleur ; vous ne vous imaginez pas capable de mettre en scène le Monde entier dans les années 1930, ni de jongler entre les différents théâtres d'opérations de l'âge d'or de la piraterie. Mais qui a besoin de tout ça pour jouer une partie unique, ou même pour une campagne qui durera peut-être une dizaine de séances de jeu ? Certains jeux, comme **Arkeos** ou **Tenga**, ont trouvé le bon équilibre dans la présentation de leurs univers de jeu, fournissant assez de matière sans que le lecteur soit submergé par le poids de ce qu'il faut « ingurgiter ».

Dans la grande majorité des cas, il vous suffira de vous concentrer sur un petit morceau de l'univers du jeu. Emmener vos joueurs dans un vaste voyage dans les colonies de la Belle Époque vous semble trop ardu ? Optez pour un scénario en huis-clos se déroulant entièrement dans un petit village de Bretagne ou du Massif Central. De même, si à **Pavillon Noir**, vous écarterez toute éventualité de que les PJ se rendent en Europe, ne vous souciez ni de la façon dont on y vit, ni des intrigues de cour qui s'y nouent ; en revanche, préoccupez-vous de savoir quels sont, parmi les gouverneurs en poste dans les Antilles, ceux qui ferment les yeux sur les trafics des pirates.

Partez du scénario, si possible assez linéaire, que vous avez choisi pour vous lancer. Que vous l'ayez imaginé ou que vous vous contentiez de le mettre en scène, reprenez-en la lecture, un crayon à la main, sous le seul angle suivant : de quelles informations de contexte (politiques, géographiques, techniques, etc.) pourrais-je bien avoir besoin en cours de jeu ? Ajoutez-y un petit tour d'horizon du groupe de PJ avec le même regard et hop, vous avez vos devoirs pour le week-end prochain ! Là encore, le livre de base de votre jeu et quelques ressources en ligne devraient vous permettre de cerner l'essentiel.

Cette approche, si elle aide à apaiser les anxiétés du MJ, peut prêter le flanc à la critique de « l'univers étriqué » évoquée plus haut ; critique qui ne tiendra pas debout, si vous partez ensemble, MJ et joueurs, à la découverte d'un vaste univers de jeu en procédant ainsi, par petites touches.

Bousculez l'Histoire

Dans des parties de JdR historiques, nous ne jouons généralement pas avec l'Histoire elle-même, ni dans l'Histoire de manière rigoureuse. Nous jouons plutôt dans – et avec – une image que nous nous sommes construite de la période historique en question, au travers de nos imprégnations académiques (parfois) ou fictionnelles (souvent) comme les romans, les BD, les films. Si vous ou vos joueurs êtes quelque peu intimidés avant de vous lancer dans un univers historique, placez-vous dans l'optique d'une œuvre de fiction qui s'inspire de cette époque-là :

n'essayez pas de recréer l'Histoire, et amusez-vous plutôt avec la mythologie que les romans et les films en ont tissée.

Du fun dans l'Histoire...

Un bon vieux western avec John Wayne, c'est jouer avec l'Histoire des États-Unis au XIXe siècle, non ? *Les trois mousquetaires* de Dumas, c'est une fenêtre ouverte sur l'époque de Louis XIII, pas vrai ? Pourtant, nul besoin d'avoir préparé une thèse de doctorat pour profiter de ces œuvres de fiction ancrées dans l'Histoire. Pourquoi devrait-il en être autrement pour le JdR ?

Par exemple, persuadez-vous que vous n'allez pas vous lancer dans une campagne sur « *les derniers soubresauts de la République romaine* » mais dans une intrigue inspirée de la série télévisée *Rome*. Décomplexez votre approche de la Belle Époque en oubliant volontairement que c'est le temps de Jaurès et Dreyfus pour vous rappeler que c'est aussi (et peut-être, surtout, pour le type d'aventures que vous comptez jouer !) celui de *Fantômas* et des *Brigades du Tigre*. Ce simple changement de façon de présenter les choses peut suffire à lever les doutes. Si le cœur vous en dit, vous pouvez même poser les bases de la campagne à partir du livre ou de la série qui vous inspire. Un méchant récurrent, façon *Fantômas*, ou un groupe d'enquêteurs en voiture peuvent être des fils rouges utiles pour garder de la familiarité entre l'univers exploré, les joueurs et le MJ.

N'ayez pas peur de jouer avec certains clichés de ces mythologies, comme les bruits d'épée dans la rue centrale avec le duel des pistoleros, l'empoisonneur florentin dans les couloirs secrets des palais de la reine de France, le chevalier errant imbattable en tournoi, et le pirate à la jambe de bois avec un perroquet sur l'épaule. Parce que ces clichés sont des points de repère. Pour autant, assurez-vous que ces clichés soient dans le ton de l'aventure souhaitée : envahir une ambiance censée être celle d'un western crépusculaire « à l'*Impitoyable* », de références au western spaghetti « à *la Mon nom est personne* », c'est prendre le risque que la partie coince.

... ou de l'Histoire dans le fun ?

Si, décidément, franchir le pas du « vraiment » historique demeure difficile, même par le biais d'un medium imaginaire, il reste encore une chance de faire passer par la fenêtre ce qui ne passe pas par la grande porte. Si vous rêvez de faire partager votre passion pour la piraterie du XVIIe siècle à un groupe de joueurs obstinément attiré par la high fantasy ou le space opera, laissez tomber *Pavillon Noir*, et

Grosses ficelles

Ne dédaignez pas les grosses ficelles des maîtres du pulp ou du genre de cape et d'épée. Vous craignez que l'Histoire ne soit bouleversée parce que les PJ en arrivent à tuer le Roi dans une embuscade ? Ah, ce n'était pas « vraiment » le Roi, mais un sosie qui avait pris sa place, après que des espions avaient appris l'imminence d'un attentat ! Arturo Pérez-Reverte en a joué dans *Le gentilhomme au pourpoint jaune*, pourquoi pas vous ? N'oubliez pas, non plus, que plus le rythme de l'action est soutenu, moins les détails du décor de l'aventure ont besoin d'être précis ; pour éviter les questions pointues, foncez !



lancez une campagne **Metal Adventures** avec tout ce qu'il faut de vaisseaux spatiaux et de pistolets laser. Servez-leur, en guise de campagne, un très léger démarquage (changez juste les noms et deux ou trois détails pour justifier le transfert de tout ce petit monde dans l'espaaaaaace) d'une épopée réelle, celle de Barbe Noire ou de L'Olonnais, par exemple. Tout le monde devrait y trouver son compte.

Cette astuce fonctionne très bien, également, avec les jeux medfan dans lesquels vous pourrez réinvestir les périodes historiques qui vous plaisent, en remplaçant, au besoin, la technologie avancée par la magie.

À chacun ses tuyaux

Que vous soyez un MJ ou un joueur qui a du mal à se convaincre de tenter l'expérience, ou un MJ attiré par les jeux historiques mais qui hésite à se lancer dans une campagne de ce type, ne jetez pas l'éponge avant d'avoir lu ces quelques conseils.

My tailor is rich, et mon costume me va bien

La création de personnages est une phase-clé, qui peut braquer un joueur déjà méfiant envers le JdR historique ou, au contraire, lui permettre de se glisser avec aisance dans le rôle et le costume de son personnage. Deux écueils sont donc à éviter : le confronter à des choix trop vagues qu'il ne se sentirait pas en capacité d'assumer, et le noyer dans un vocabulaire abscons.

L'option la plus évidente pour contourner cette difficulté est de se dispenser de la création de personnage, en recourant à des personnages prêtirés accompagnés d'un background rédigé en termes compréhensibles. Un portrait du PJ, tiré d'une illustration d'époque ou d'une reconstitution actuelle, sera le bienvenu et facilitera la phase si intimidante de la traditionnelle présentation du PJ au reste du groupe. C'est aussi l'occasion de glisser à chacun une fiche d'informations soigneusement sélectionnées dans le livre du jeu ou dans quelques sources sur le net : des informations destinées à tous les joueurs, permettant de comprendre l'esprit du temps, et d'autres propres à chaque personnage, pour les besoins plus techniques de son activité. Ainsi, un joueur de **Maléfices** sera plus à l'aise en sachant que c'est une société où les idées sociales, l'économie, la science, les technologies et les arts font des bonds en avant dans une certaine forme d'insouciance et de foi dans le progrès, mais que tout ceci se heurte encore avec un passé qui n'a pas encore disparu. Et un joueur incarnant un



médecin de **Te Deum pour un massacre** tirera profit d'un topo sur l'état de l'art médical à la fin du XVI^e siècle et les noms de quelques commisités de ce domaine à l'époque.

Si vos joueurs préfèrent créer eux-mêmes leurs personnages, il vaut mieux fuir comme la peste les jeux proposant un système de création trop libre. **Maléfices**, sans listes de compétences adaptées ni référentiel de convictions d'époque, laisse toute latitude au joueur pour modeler son alter ego sans grandes contraintes techniques ; c'est appréciable pour l'expert en Belle Époque, mais flippant pour celui qui ne connaît qu'Adèle Blanc-Sec et les Brigades du Tigre. Il faut donc préférer des jeux où cette création est très détaillée et intègre des éléments de contexte. L'exemple le plus marquant est probablement **Te Deum pour un Massacre** ; la création de personnage repose sur un questionnaire à choix multiples qui définit toutes les étapes importantes de sa vie, de son enfance à son âge adulte. Le joueur garde le choix, mais il est guidé par des propositions adaptées au contexte de l'époque, sans craindre le moindre impair. À la fin du processus, le PJ est à la fois conforme aux goûts du joueur et cohérent avec le contexte historique. La contrepartie est le temps certain nécessaire à une telle création. D'autres jeux historiques, comme **Pavillon Noir**, proposent un accompagnement des choix du joueur, sous une forme plus légère. Les joueurs de **Tenga**, eux, sont invités à comprendre que ce qui importe pour leurs personnages, ce n'est pas ce qui est particulier à ce Japon de la fin du XVI^e siècle, mais leurs aspects les plus universellement humains : ce qu'ils sont, ce qu'ils espèrent devenir, et ce qu'ils deviendront réellement.



MJ, pas prof d'histoire ni guide de musée

Une fois les joueurs pourvus de leurs PJ respectifs, il ne faudrait pas que, tout engoncés dans leurs costumes sur mesure, ils n'osent plus jouer de peur de commettre l'impair qui les rendrait ridicules ou qui empêcherait ceux qui, autour de la table, n'ont pas les mêmes doutes qu'eux, de se laisser emporter par l'aventure.

Si vous, MJ, êtes féru de la période historique servant de cadre au jeu, ne vous comportez pas en frein pour les joueurs, mais bien en moteur. Si certains détails qui vous passionnent laissent les joueurs de marbre, abandonnez-les, au moins provisoirement ; avant que les joueurs ne s'enflamment pour les subtilités entre le gros d'argent et la livre tournois, laissez-leur le temps de se déshabiller des pièces d'or, d'argent et de cuivre de leurs jeux medfan préférés. Pour vos premiers pas, évitez des termes trop spécifiques (comme knorr ou langskip plutôt que drakkar) quand des termes connus, même approximatifs, pourront constituer un lexique commun autour de la table. Ne les submergez pas, non plus, sous une nuée de « grands personnages » dont les rôles dans l'aventure ne seraient qu'anecdotiques.

En revanche, aidez les joueurs à prendre en main leurs personnages et le contexte par des questions-réponses avec vous, du style « *comment une personne de cette époque et qui aurait le même métier, classe sociale ou genre réagirait-elle dans une circonstance similaire ?* ». Vos réponses, courtes et efficaces, leur seront d'une grande aide pour incarner leurs rôles.

Pour autant, ne vous privez pas, si l'envie est partagée, d'apprendre, peu à peu, à utiliser des termes corrects au lieu d'expressions galvaudées, ou à connaître les familles influentes du royaume, ou les arts de la table locaux ; cela peut aussi faire partie du plaisir du jeu.

Pour le dire trivialement, en tant que MJ, offrez une bonne aventure, pas une foutue visite guidée ! Évidemment, le conseil s'adresse aussi au joueur pédant qui a enfin réussi à s'incruster à une partie de son jeu préféré et qui a bien l'intention de montrer aux autres participants qu'il est incollable sur la période...

Encore plus d'audace ?

Malgré tout, il peut rester difficile de se glisser dans un décor ou une façon d'être éloignés de la réalité des joueurs. Autant tirer, alors, de ce décalage des éléments concrets de jeu.

Le mode « béotiens »

Les joueurs ne connaissent pas grand-chose au monde dans lequel ils vont être plongés ? Qu'ils incarnent donc des personnages tout aussi étrangers à ce monde : les PJ sont des personnages déracinés, inadaptés à leur environnement, ont tout à en découvrir. Les impairs sont, alors, non seulement inévitables mais aussi cohérents, et même moteurs d'un certain dynamisme ludique (« *de quoi tu m'as traité, étranger ?* »). Projetez, pour **Maléfices**, des étudiants japonais dans le Paris de 1900, à l'occasion de l'Exposition Universelle, afin qu'ils participent à la quête de modernité de leur pays. Suivez la voie ouverte par James Clavell dans son roman *Shogun*, en plongeant des PJ européens dans des parties de **Tenga**. Aventurez-vous à faire jouer des amnésiques échappés du laboratoire d'un savant fou. Cette méthode rencontre toutefois ses limites face à des univers bien particuliers : de quel type « d'étranger » pourrait-on endosser le rôle pour se plonger dans l'univers préhistorique de **Wurm** ?

Enfin, une telle approche pour PJ béotiens étant rarement prévue dans la gamme officielle du jeu, il revient au MJ de la créer, sans qu'il lui soit toujours possible d'adapter les scénarios du commerce ou des magazines.

Anachrony in the UK

En jouant à fond la carte de l'anachronisme apparent, le MJ peut dire clairement aux joueurs intimidés : « *l'orthodoxie historique ne m'intéresse pas, lâchez-vous, jouez !* » Le dire avant la partie est indispensable mais le mettre en scène durant le jeu est encore mieux.

En commençant par les dialogues. Rien de pire que les films ou les romans où tous les personnages, même les gens du peuple, parlent de manière ampoulée au prétexte que c'est « *en costume d'époque* ». Il n'y a aucune raison pour qu'un plébéien romain ou le valet d'un mousquetaire n'ait pas juré comme un charretier, avalé la moitié des lettres, déformé les mots, bref, aucune raison qu'il n'ait pas parlé une langue aussi éloignée de celle d'un orateur du Sénat romain ou d'un littérateur baroque, que la langue d'un ouvrier d'aujourd'hui est éloignée de celle d'un Umberto Eco. Faites donc en sorte que chaque personnage s'exprime dans le registre de sa classe sociale, et vous serez suffisamment dans l'ambiance.

Et si vous appréciez de jouer en musique, profitez-en pour sortir des sentiers battus. Pour la bande-son de *Marie Antoinette*, Sofia Coppola n'a pas hésité à juxtaposer Couperin, Rameau, et les groupes récents qu'elle apprécie comme The Strokes ou Gang of Four. C'est une façon d'affirmer que son film n'est pas une reconstitution historique : elle utilise une trame historique pour porter un message plus intemporel. Modestement, vous pouvez vous y essayer aussi. Sonorisez votre campagne « classique » de *Pavillon Noir*, en mer des Caraïbes au XVIIIe siècle, avec du reggae et du dub. Certains des compagnons de bord de vos PJ porteront d'épaisses dreadlocks et fumeront des trucs bizarres. Pourquoi pas ? Pour la reconstitution historique, c'est raté ; néanmoins, vous ferez voyager l'imaginaire de vos joueurs sur des mers lointaines mais pas trop méconnues d'eux.

Si vous désirez poursuivre votre approche des jeux historiques, tournez-vous vers l'excellent ouvrage édité par Pinkerton Press : **Jouer avec l'Histoire**. Vous n'y trouverez pas toujours des conseils pratiques, mais de quoi approfondir cet article ; par exemple sur la notion de « genre » - littéraire ou cinématographique - comme angle d'approche d'un univers historique intimidant. Et des réponses à des questions connexes à celle qui nous a occupés ici : comment ne pas se sentir contraint par le cours de l'Histoire ou encore comment et pourquoi traiter des questions difficiles en JdR.

<http://www.pinkertonpress.com/>

Cave canem

Quand vous jouez à *Praetoria Prima*, rien ne vous oblige à truffier vos dialogues d'expressions latines. Le plébéien romain pouvait dire, dans sa langue, « *Cave canem* » ; autour d'une table de JdR, cependant, il dira « *fais gaffe au clébard* ». Mais, si vous voulez apporter une touche d'exotisme, qui sait s'il ne citera pas, dans une langue « étrangère », pour faire le beau, un proverbe ramené d'une expédition militaire en Calédonie ou d'un voyage commercial à Alexandrie ?

Toutefois, prenez également plaisir à émailler les dialogues de quelques expressions qui font couleur locale, en les piochant dans des films, romans, ou ouvrages spécialisés (par exemple : *La lune avec les dents* - *Le dictionnaire des façons de parler du XVIe siècle* de Pierre Enckell, pour les parties de *Te Deum pour un massacre*). Attention, il ne s'agit pas de se focaliser sur des glossaires techniques, comme les termes de marine pour *Pavillon Noir*, mais bien de rendre les PJ et PNJ vivants.



[inspi]

Mission Terre

Un décalogue satirique et pulp dans un univers space opéra de L. Ron HUBBARD.

[œuvre]

Mission Terre est une des œuvres majeures de la science fiction des années 80. Écrit par L. Ron Hubbard* en 1985, ce décalogue paraît pour la première fois en France aux Presses de la Cité en 1988 dans la collection « *Univers sans limite* ». Par la suite cette saga sera rééditée jusqu'en 1994. À l'époque, la vague SF a encore quelques belles années devant elle et toujours beaucoup de succès. Cette œuvre satirique nous transporte avec humour et dérision sur la Terre, monde lointain, vu par des aliens issus d'une civilisation culturellement et technologiquement avancée. Dans cette version Pulp et Pop des « *lettres persanes* » de Montesquieu, ces visiteurs observent les pires travers de notre monde occidental de la fin des 80's.

Nous voici donc sous l'œil de l'Empire de Voltar ! Par une habile machination politique, au cœur de conspirations malveillantes, la Terre se trouve au centre des convoitises ! D'un côté, l'Empire de Voltar réalise qu'au train où vont les choses, elle sera détruite par ses habitants avant qu'il ne puisse

l'envahir. De l'autre l'Appareil, un service de renseignement occulte, qui a placé ses pions et entend mener ses noirs desseins à terme. Chaque camp envoie son agent. L'un est chargé de faire aboutir la « *Mission Terre* » et l'autre de la faire échouer. Jettero Heller doit améliorer la situation écologique sur place afin que la planète bleue subsiste. Soltan Gris doit veiller à ce que personne ne nuise au plan du chef de l'Appareil, le terrifiant et psychotique Lombard Hisst ! Dans *Mission Terre*, Soltan Gris est la pire des ordures. Il est laid, petit, mesquin et lâche, et enfin, il est victime d'une malchance crasse ! Face à l'efficacité redoutable de Jettero Soltan Gris se noie. Poursuivi par la mafia et le F.B.I., dans l'ombre terrifiante de Hisst, avec la menaçante comtesse Krack et l'univers entier qui s'acharne à le persécuter, la tâche semble dantesque ! L'agent de l'Appareil multiplie les pièges et les complots pour faire échouer la Mission Terre et cette cabale de persécuteurs infernaux, avec à leur tête le diabolique Heller, le pourchasse où qu'il aille.

Sa chute va commencer au rythme d'une parodie orchestrée par L. Ron Hubbard, auteur déconcertant. Un à un, ses plans échouent et sa situation s'aggrave. Cette satire drôle et bien maîtrisée passe au crible, sous le filtre d'un récit très Pulp saupoudré d'un style nostalgique de la SF des années

*Si les a priori que l'on a sur l'auteur sont connus, la réalité est loin des idées préconçues que l'on se fait de ses œuvres. L'homme est un romancier unique et déconcertant.

50, tous les travers de notre société occidentale. Gaspillage des ressources naturelles, pollution industrielle, culture du jetable, friabilité du système politique, précarité des emplois ou encore décadence sociale, c'est une œuvre qui s'inscrit profondément dans la *Pop Culture*. Elle nous annonce ce possible « *no future* », tout en tournant en dérision la naïveté des solutions écologiques et sociales proposées encore aujourd'hui. Même si la critique est trentenaire, elle souligne des facteurs toujours d'actualité.

[inspi]

L'univers proposé par Hubbard permet de visualiser et de s'impregner de la construction astucieuse de la satire. On peut créer à sa guise des personnages et lieux, et s'approprier les schémas proposés par l'auteur. Celui-ci met à notre disposition des cartes dessinées dans ses romans : un « prêt à jouer » digne des « *livres dont vous êtes le héros* ». L'ambiance kitsch et désuète rappelle les œuvres *pulp* des années 40. Bien entendu c'est un Space Opera qui nous est proposé par l'auteur, on peut l'adapter à l'univers de *Dune*, *Babylon5* ou encore *Fading Suns*. Mais pourquoi ne pas imaginer le même type de situation dans une exploration du début du vingtième siècle sur un *Arkheos* ou bien un *Hollow Earth Expedition* ? Dans des jeux comme *Midnight* ou même *Polaris*, la proposition reste valable et permet d'autres axes de traitement. Une interprétation plus Punk peut être intéressante. Dans un *Cyberpunk* ou un *Underground*, cela donnera certainement une toute autre dimension au scénario. On y retrouve toute l'essence de la satire et de la critique de la société occidentale, sous ses traits les plus noirs.

Soltan Gris est l'incarnation du pauvre mec frustré et vil. Mais aussi l'agent infiltré ou encore la Némésis. Soltan est l'opiniâtreté faite homme ! Il est Cypher dans *The Matrix* ou Lando Calrissian dans *Star Wars*, *l'Empire Contre-Attaque*. C'est un archétype qui peut être joué dès lors que l'univers permet une opposition politique, éthique, et est favorable au complot et à la conspiration. Une table complète de vilains (un groupe d'Agents du MJ2 dans *Delta Green* par exemple) fonctionne sur n'importe quel jeu et peut donner lieu à de magistrales campagnes. Être mauvais n'empêche en rien la cohésion pourvu qu'on joue sur les affinités entre les personnages. Dans ce type de groupe, le code d'honneur personnel a plus de poids que la loyauté à l'ordre établi. Cependant, gare au MJ qui prend le parti d'avoir un infiltré seul dans d'un groupe de gentils. Il faut une gestion particulière du joueur pour que cela fonctionne. Le MJ doit être complice, laisser des ouvertures, sous peine que l'effet scénaristique tombe à plat. Le joueur qui incarne le traître doit, lui, être plein de finesse d'interprétation et faire preuve de réactivité. C'est un rôle délicat à interpréter. Les félons aux traits grossiers ont une espérance de vie généralement assez réduite. Si vous souhaitez intégrer un traître à une table, assurez-vous que le joueur que vous avez choisi en a l'étoffe. Inutile donc de faire preuve de meurtres à répétition et de bourrinisme pour être un super-vilain : fourberie et juste dose de vice et de manipulation sont les deux maîtresses de la trahison.

« Un traître peut se trahir lui-même
et faire un bien qu'il n'avait pas en vue. »

J.R.R Tolkien



[œuvre]

[inspi]



[inspi]

52

SUCKER PUNCH

Un film de Zack Snyder (2011)

[œuvre]

Internée contre son gré dans un asile psychiatrique après avoir tué sa petite sœur par accident en tentant de la protéger d'un beau-père incestueux, la jolie Baby Doll est promise à un funeste destin : une lobotomie, seul moyen de s'assurer de son silence sur ces faits sordides.

C'est par le pouvoir de son imagination que la jeune femme va se libérer : fantasmant une vie parallèle en tant que nouvelle-venue dans un bordel de luxe, elle va s'allier avec plusieurs autres pensionnaires et, suivant les conseils d'un guide, mettre au point un plan d'évasion nécessitant de réunir plusieurs objets. Chaque quête se trouve dès lors matérialisée sous la forme d'un autre niveau de rêve, dans lequel l'équipe est propulsée sur divers champs de bataille, à affronter des soldats-zombies à vapeur et des zeppelins, des orques et des dragons, des robots et

une menace atomique. Autant de missions à remplir pour s'emparer des outils nécessaires à la fuite hors de la maison-close – et donc de l'asile...

Sucker Punch est le premier film réellement personnel de Zack Snyder. Jusqu'ici, ce réalisateur avait réalisé un remake (**l'Armée des Morts / Dawn of the Dead**) et deux adaptations de comic-book (**300** et **Watchmen**) et bien que ces trois œuvres comportent à divers degrés des thèmes récurrents, c'est avec **Sucker Punch** que Snyder peut se permettre de pousser son style (tant dans la forme que dans le fond) jusqu'à ses limites ultimes.

Visuellement déjà, le film reprend tous les tics habituels de Snyder (image ultra-léchée, ralentis / accélérés pour magnifier l'action, iconisation à outrance...) mais à la puissance 1000. Mettant judicieusement à profit le prétexte d'un univers onirique dans lequel tous les débordements graphiques sont autorisés, la mise en scène abuse jusqu'à l'overdose de ces procédés afin de créer une identité cinématographique

propre, reconnaissable entre toutes – à la croisée du comic-book, du manga et du jeu vidéo. Autant dire que si l'on est allergique à ce style, mieux vaut passer son chemin ; mais si l'on accepte le postulat de base et que ces influences ne rebutent pas, on peut alors prendre plaisir à contempler un spectacle total, réglé et chorégraphié au millimètre. Car Zack Snyder n'est pas Michael Bay : si ces deux hommes partagent un certain sens de l'esbroufe, le premier a le mérite d'offrir une action toujours lisible, à base de plans larges et à la durée suffisante pour admirer le cadre dans ses moindres recoins – d'ailleurs, de nombreuses scènes se paient le luxe d'être de longs plans-séquences, certes artificiels, mais toujours impressionnants. Bref, à moins d'être réfractaire au style Snyder qui trouve ici son apogée, difficile de se plaindre sur un plan purement technique : **Sucker Punch** est de ce point de vue une réussite totale, un véritable show graphique et sonore qui nous fait attendre avec impatience le blu-ray.

Mais toute cette maestria visuelle est-elle au service d'un fond quelconque ou n'est-ce là qu'une coquille vide ? C'est là où Snyder sait tirer son épingle du jeu : le film parvient, grâce à plusieurs niveaux de lecture, à éviter l'écueil du spectaculaire mais creux. Certes, il n'y a là rien de révolutionnaire et le motif des rêves imbriqués était déjà présent dans **Inception** (film dont **Sucker Punch** est finalement une sorte de cousin décomplexé) mais les thèmes brassés offrent suffisamment de matière pour amorcer une réflexion. Le film parle pêle-mêle d'héroïsme et de sacrifice de soi, d'aliénation physique (des jeunes femmes dans un bordel) et mentale (des jeunes femmes dans un asile), du pouvoir de l'imagination comme moyen de faire face à une réalité sordide (et non comme échappatoire), de la transformation de la femme-objet en femme conquérante de sa liberté, etc. C'est parfois brouillon, souvent maladroit, toujours grossier, à la lisière du ridicule (mais Snyder parvient en extremis à ne pas verser dans la parodie ni le putassier – bien qu'il flirte dangereusement avec à plusieurs reprises) mais c'est en tout cas présent de façon indubitable tout au long du récit – jusque dans sa conclusion en forme de faux twist. Alors **Sucker Punch**, plaisir coupable ou réel chef d'œuvre maudit ? Ni l'un ni l'autre, mais un peu des deux : un spectacle racoleur qui nous prend dans ses filets pour nous exposer diverses thématiques, sans finesse mais avec une certaine naïveté touchante. On pourra s'y laisser prendre ou le rejeter en bloc, mais au moins ne laisse-t-il pas indifférent.

[inspi]

Du point de vue purement rôlistique, **Sucker Punch** peut se décortiquer pour servir d'inspiration à de nombreux jeux fort différents les uns des autres. Les fantasmes, l'imagination, les univers intérieurs : tout cela se recyclera avec bonheur dans **la Méthode du Docteur Chestel** – certes un vieux jeu, mais qui n'a toujours pas trouvé son successeur. Le thème de l'aliénation et l'enfermement dans un monde carcéral glauque serviront à des parties un peu décalées de **Patient 13**. La modification de la réalité via l'imagination rappellera également l'utilisation de l'Encre dans **Sable Rouge**.

Mais c'est surtout le visuel et l'action qui permettront à un meneur de jeu d'y puiser à pleine poignée. Ainsi, le côté totalement assumé des scènes d'action longer, bigger & louder fait immanquablement penser à **Feng Shui** – d'autant que le patchwork des univers oniriques colle assez bien avec un jeu puisant tant dans le polar HK que dans la science-fiction à base de singes volants. Le champ de bataille type Première Guerre Mondiale, avec ses zeppelins, ses avions, ses mechas et ses soldats steampunk, fournira une bonne inspiration graphique pour **WarsaW**, **Godlike** ou **la Brigade chimérique**. Le siège du château peuplé d'orcs et protégé par un dragon fera le bonheur des meneurs de jeu de **Warhammer, D&D / Pathfinder** ou du **Seigneur des Anneaux**. Le train futuriste abritant des robots-tueurs quant à lui se prêter bien à une utilisation dans **Cyberpunk** ou **Shadowrun**. Le tout étant de s'inspirer également du côté décomplexé de **Sucker Punch**, afin de surprendre les joueurs en poussant la partie dans une direction inhabituelle – mais fun avant tout !

[œuvre]

[inspi]



PURIFICATION point

Le scénario Western générique est prévu pour être mené tambour battant, pour une séance d'une durée de 3 à 5 heures. Vos joueurs n'auront que peu de moments de répit, ce qui facilitera leur immersion et devrait les pousser à la spontanéité nécessaire à un scénario décomplexé. Le cadre étant avant tout un prétexte à l'action, il est facilement adaptable à beaucoup d'univers, moyennant quelques retouches : med-fan, pulp, ou même SF si vous le souhaitez.

Nb : Les joueurs incarnent tous des hommes de loi : marshalls, chasseurs de primes, pistoleros, vous trouverez sur notre site des pré-tirés directement utilisables pour le système **dk2**. Vous pouvez également utiliser les prêtirés disponibles dans le kit d'initiation à **Deadlands**, sorti il y a quelques semaines. Les deux principaux PNJ reprennent d'ailleurs ce système de jeu.

In the desert, you can't remember your name

Désert de l'Arizona, septembre 1898.

Depuis 4 jours, les personnages sont à la poursuite du gang Escallosa : des desperados, braqueurs de banque, violeurs et pillards, bref, la lie de l'humanité. Mais cette belle brochette de salauds est dirigée par Jackie Escallosa, dit «Lucky Seven» (voir encart), et sa chance surnaturelle profite bien à ses hommes. Voilà des mois qu'ils terrorisent les bons citoyens au nord de la frontière mexicaine, sans que personne n'ait jamais réussi à leur mettre la main au collet. La prime sur sa tête est conséquente : 50 000\$, mort ou vif. De quoi attirer pas mal de convoitises.

Cette fois, après plusieurs échecs cuisants (voir encart «flashbacks»), le gang est coincé au sommet d'une mesa, et les personnages l'ont en ligne de mire. C'est l'occasion de lancer la partie sur une bonne fusillade, histoire de donner le ton dès le départ. Escallosa a

Soyez héroïques !

Vos joueurs doivent sentir que le rythme de ce scénario va les pousser à agir rapidement, et parfois de façon inconsidérée. C'est pour quoi vous pouvez utiliser un système simple de points d'héroïsme, qui consiste à récompenser d'un point une action téméraire si celle-ci va dans le sens de l'action et est bien décrite. Ces points, à distiller avec précaution tout de même (un joueur ne devrait pas pouvoir en cumuler plus de 3 sans risquer de faire basculer le scénario dans le grand n'importe quoi), pourront leur permettre de relancer un dé, ou de s'assurer une réussite (sur un jet ne mettant pas la trame en péril, sauf si vous vous sentez d'attaque pour improviser !)

encore trois hommes avec lui dont au moins un doit parvenir à s'échapper en sa compagnie. Ils sont lourdement armés, ce qui peut sembler surréaliste après plusieurs jours de poursuite acharnée. Ils disposent de revolvers et de fusils avec un lot de munitions conséquent, mais aussi de quelques bâtons de dynamite, et, s'ils ne sont pour la plupart pas très bons tireurs, ils n'ont pas peur de gâcher.

Déroulement de l'action

- **Escallosa** : il reste à couvert. C'est le chef, le cerveau de l'équipe, il sait très bien que ses hommes ne sont pas des foudres de guerre, c'est même pour cela qu'il les a choisis. Il tire rarement, mais fait souvent mouche, ou manque de très peu. Dès qu'il comptera un mort et un blessé parmi ses hommes, il prendra la fuite avec le valide restant, abandonnant le blessé. Il couvrira sa fuite en lançant un bâton de dynamite, qui lui donnera les quelques secondes suffisantes pour grimper à cheval et partir au galop. Rapide, le bougre !
- **Tito** : c'est le bras droit « officiel » d'Escallosa, un vieux baroudeur moustachu et court sur pattes (pensez à l'acteur Cheech Marin). Pas spécialement courageux non plus, c'est lui qui a le plus de chances d'en réchapper avec son patron. Mais s'il est laissé derrière par celui-ci, il n'hésitera pas à lui tirer une balle dans la cuisse. Pour le principe.
- **Hawkins** : le seul américain survivant du gang. Et probablement la pire ordure de la bande. C'est un tueur né, un sadique, et de loin le meilleur tireur du groupe. Les personnages seraient inspirés d'en faire leur cible prioritaire, hormis l'intouchable Escallosa, bien entendu. Ça tombe bien, c'est celui qui s'exposera le plus durant la fusillade, sortant régulièrement de son couvert et cherchant la meilleure place pour aligner les personnages.
- **Navajas** : pas de western décomplexé sans Danny Trejo, et il reprend là le rôle qu'il tenait dans *Desperado*. Il est donc plus à l'aise avec des couteaux qu'avec un fusil, mais il reste toujours un danger pour les personnages. D'ailleurs, si l'un d'eux tente une approche furtive, Navajas le cueillera et il lui faudra une sacrée dose de chance pour ne pas ressortir du duel en petites rondelles. Si Navajas doit mourir, ce sera avec classe : lors d'un duel au corps à corps, ou en tentant une sortie pour couvrir la fuite de ses compagnons. Danny Trejo, quoi !



Jackie «Lucky Seven» Escallosa

Jackie tire son nom à la fois de son infirmité et de sa chance au jeu : Jackie est un... bandit manchot. Il s'est fait connaître en tant que joueur émérite et invétéré dans les États du Sud il y a quelques années, avant de se reconvertir dans le braquage de banque suite à quelques défaites coûteuses. C'est un vrai dur, crade, malpoli, mais certainement pas stupide : il sait s'entourer d'hommes de main efficaces mais assez bêtes pour qu'il puisse les doubler au besoin. L'origine de son infirmité est sujette à nombre de légendes (il aurait échappé au chupacabra, à un ours, un mari cocufié lui aurait coupé le bras dans son sommeil, voire il l'aurait simplement... perdu au jeu). La vérité est bien plus intéressante. Son bras droit est en fait malformé, même s'il reste parfaitement utilisable. D'aspect chétif et tordu, il peut, si cela vous arrange et si cela colle avec votre univers, devenir un bras mutant, chitineux, ou tout ce qui vous passe par l'esprit. D'abord honteux de son handicap, Jackie a appris à l'utiliser à son avantage, autant pour tricher au jeu que pour bâtir sa légende... En privé, il est loin d'être la brute sans pitié que colporte la rumeur. C'est une sorte de Robin des bois, certes parfois mal entouré et qui redistribue rarement ses richesses, mais pas un tueur sanguinaire pour autant.

FLASHBACKS ?

Si vous souhaitez déstructurer, ou simplement agrémenter le scénario, nous vous proposons quelques séquences à jouer en «flashback». En plus de relancer l'intrigue, ces séquences pourront apporter un peu plus de densité aux personnages, joueurs et non-joueurs. Chaque séquence aura sa «cinématique», un passage obligé ayant un but bien précis (donner un indice, développer une personnalité, etc.)

D'un autre côté, vos joueurs pourraient trouver ces séquences absurdes, puisqu'ils savent qu'ils sont toujours à la poursuite d'Escallosa. Rappelez-leur que c'est aussi une course d'endurance que vous menez, et plus la proie sera épuisée, blessée, diminuée, plus elle fera une cible facile !

Vous pouvez également remettre ce scénario dans l'ordre, et relier les séquences par des poursuites dans le désert, mais attention au rythme général qui risque alors de retomber entre chaque scène.

flashback

SWEET LITTLE SISTER

(à faire jouer à un joueur de votre choix juste avant la mort - ou la découverte du cadavre - de Hawkins ou de Navajas, au choix)

Cinématique : le premier jour de la poursuite, alors que le PJ, caché, est en vue du gang, il assiste à une dispute entre les hommes d'Escallosa : Hawkins, qui commençait à s'en prendre à la vertu d'une de leurs - jeunes - otages, est violemment frappé par Navajas. Escallosa intervient rapidement et sépare les deux hommes, mais la tension entre eux est évidente. Navajas rassure la jeune fille, alors que Hawkins a la gâchette qui le démange. Il est renvoyé à son poste par Escallosa, furieux.

Quoi qu'il arrive, Escallosa prendra la fuite avec un de ses hommes, et les PJ ne pourront rien y faire. Par contre, le sort du blessé restant est entre leurs mains : Tito sera conciliant, cherchant à sauver ses fesses avant tout. Hawkins se dira prêt à se venger d'Escallosa pour mieux poignarder les personnages dans le dos, et Navajas... restera Navajas, fidèle à son gang et préférant y rester que d'aider les gringos. Ils pourront donc apprendre de Tito ou de Hawkins qu'Escallosa va probablement s'arrêter au prochain

village pour changer de chevaux, les leurs étant complètement exténués. Il en profitera probablement pour voler quelques armes, voire braquer la banque du coin.

Mais la piste est fraîche, et les personnages n'auront aucun mal à la suivre, particulièrement si Escallosa a été lui-même blessé (par Tito ou par un des PJ). Elle mène tout droit au petit village de Clearwater, quelque peu isolé, qui représente habituellement une halte obligatoire (repos, ravitaillement, etc.). Le seul accès au village se fait par un large pont. Le coin est rocailleux, on approche d'une zone montagneuse et minière. Oui, juste après un désert. Pourtant, la trace du fugitif disparaît peu avant le village : il n'y a aucune autre route, il est forcément passé par là, il s'y cache même peut-être encore.

Clearwater, 278 habitants

Certains personnages connaissent peut-être déjà le coin pour s'y être arrêtés une ou deux fois, mais sans plus. Clearwater est une petite ville bâtie, à l'époque, à côté d'une mine de charbon et d'une source souterraine. Mais la mine est désaffectée depuis des années, et la population n'a fait que décroître depuis. Ils trouveront donc tous Clearwater très calme, peut-être assommée par ce soleil brûlant en milieu d'après-midi. Il n'y a presque personne dans la rue principale, qui se résume aujourd'hui à quelques bâtisses mal entretenues, un saloon, quelques échoppes qui survivent tant bien que mal (un barbier à qui on ne confierait pas sa gorge en toute confiance, un croque-mort qui va prochainement devoir se charger de lui-même, une épicerie où les étrangers ne sont pas les bienvenus). Si on y prête attention, on remarque que seule l'église est parfaitement entretenue. Personne ne vient à la rencontre des PJ. S'ils commencent à poser des questions, les gens semblent réticents ; ils les évitent, ou paraissent complètement abrutis. Le soleil, sûrement...

Ils peuvent éventuellement se réfugier dans le saloon, quasiment désert, mais qui reste le meilleur moyen de rencontrer quelques locaux. Mais ceux-ci ne seront pas plus coopératifs pour autant ; on leur répondra du bout des lèvres que non, ils n'ont vu passer personne depuis des jours, que, de toute façon, ils n'ont pas bougé de la journée, et que s'ils veulent commander à boire, il faut payer comptant.



un truc dans l'eau

Vos joueurs feraient bien d'avoir un penchant pour la bouteille... Car c'est bien l'eau qui est la cause de l'apathie des villageois. Le Père Callahan a pas mal baroudé depuis ses jeunes années, il a même été missionnaire au Mexique, et même plus au Sud, où il a fait largement connaissance avec quelques plantes très très utiles, surtout quand on veut s'assurer de la malléabilité des esprits. Parti depuis en croisade face aux démons, qui ne manqueront pas d'accompagner l'apocalypse, il a trouvé refuge à Clearwater, isolée et facile à fortifier face aux suppôts de Satan. Il a contaminé toutes les sources d'eau, et embrigade un à un tous les villageois dans sa folie meurtrière. Si, à un moment ou à un autre, un des personnages boit de l'eau de Clearwater, il ne tardera pas à en ressentir les méfaits : engourdissement, ralentissement des fonctions cognitives, perte de la notion d'individu. Les effets, si aucune nouvelle dose n'est ingérée, disparaissent au bout de quelques heures, à votre convenance.

Après de longues minutes, le pasteur du village, sortant de son église, leur fait signe d'approcher (ou vient les trouver, s'ils sont dans le saloon, non sans se signer en rentrant dans ce lieu de perdition). Grand et sec, l'air sévère, il tranche nettement avec l'hébétéude des autres habitants. Le Père Callahan s'inquiète pour la tranquillité de sa communauté. Sans aller jusqu'à les bombarder de questions, il s'enquiert de la raison de la présence des PJ. L'homme est imperturbable, et très insistant. Un personnage à l'odorat particulièrement fin, ou qui s'est déjà déclaré comme réfractaire à l'alcool, décèlera dans l'haleine du pasteur quelques relents de vieil alcool fort savamment masqués... Pas très sérieux pour un homme d'église ! Si l'un des PJ fait preuve d'un minimum de psychologie, il comprendra que c'est lui qui représente l'autorité à Clearwater, et que se le mettre à dos serait probablement une erreur. Alors que le Père Callahan leur assure son soutien pour la capture de ces dangereux fugitifs, un jeune garçon pas gâté par Mère Nature, s'approche timidement du pasteur.

«Père Callahan, j crois bien savoir où ils sont, j'ai vu deux chevaux derrière la grange du vieux Seth»

flashback

MY KINGDOM FOR A HORSE

(à faire jouer à l'ensemble du groupe)

La veille. Alors qu'ils ont accumulé du retard, les personnages tombent sur cinq «voyageurs» : la petite famille Calloway (le père Mark, la mère Michelle et leurs enfants Ken, Layla et Beth) vient de se faire voler deux chevaux par quatre desperados qui correspondent au signalement. «Ils n'avaient pas l'air bien dangereux, en plus, à quatre sur deux chevaux». S'ils décident de les aider (leur donner un cheval, leur promettre qu'ils vont envoyer du secours, etc.), ils perdront du terrain, mais auront droit à un indice :

Cinématique : alors que les personnages repartent en chasse, Mark, le bon père de famille, les prévient : «de toute façon, ils iront pas bien loin, la bonne Martha tiendra pas le choc. Mais Sunny, il a beau être moche et maigre comme un clou, lui c'est un bon ch'val, pensez à me l'ramener !»

S'ils n'offrent aucune aide à la famille, ils n'en tireront qu'un bouquet d'insultes fleuries et quelques jets de cailloux.

Le jeune garçon, à la demande du Père Callahan, accepte de les emmener en vue de la grange. Avec le soleil qui se couche, la lumière devient insuffisante pour voir si quelqu'un pourrait se cacher à l'intérieur, mais les personnages peuvent aisément remarquer les deux chevaux abandonnés. Si Escalosa a été blessé, on peut même trouver quelques traces de sang sur la terre battue. Trop évident ? Oui et non...

La grange

Ils devront, d'une façon ou d'une autre, rentrer dans la grange : celle-ci n'a qu'une seule entrée, et l'obscurité qui y règne les y contraindra, de toute façon. À l'intérieur, on ne leur a pas complètement menti : le complice d'Escalosa est bien là, crucifié, agonisant, mais aucune trace du chef de la bande. Ils n'ont pas le temps de réagir, que déjà les portes se referment sur eux. Puis, de la fumée, âcre et irrespirable... les villageois mettent le feu à la grange ! Celui-ci gagne rapidement, laissant juste le temps de mettre au point un semblant de plan pour s'échapper. Les personnages vont devoir tenter une sortie. Dehors, à travers les cris des villageois rassemblés, ils peuvent entendre Callahan psalmodier :



«J'irai vous prendre dans toutes les nations ; je vous rassemblerai de tous les pays, et je vous ramènerai sur votre terre. Je verserai sur vous une eau pure, et vous serez purifiés. De toutes vos souillures, de toutes vos idoles je vous purifierai. Je vous donnerai un cœur nouveau, je mettrai en vous un esprit nouveau. J'enlèverai votre cœur de pierre, et je vous donnerai un cœur de chair. Je mettrai en vous mon esprit : alors que vous suivrez mes lois, vous observerez mes commandements et vous y serez fidèles. Vous habitez le pays que j'ai donné à vos pères. Vous serez mon peuple, et moi, je serai votre Dieu.»

Les PJ ont à leur disposition plusieurs moyens pour se tirer de ce mauvais pas, mais c'est avant tout à eux de faire preuve d'imagination et de réactivité. N'hésitez pas à en rajouter : la chaleur étouffante, la fumée suffocante, les derniers cris du complice crucifié... Ils doivent agir vite, quitte à prendre des risques inconsidérés. Les villageois dehors ne sont pas bien dangereux, pour le moment : très peu d'armes à feu, encore moins de gens capables de bien les utiliser, et leur état semi-végétatif permettra de faire une percée sans trop de dégâts.

Une sortie par l'entrée principale est envisageable, s'ils utilisent un chariot comme bélier et qu'ils s'y mettent en nombre. Il est également possible de monter à l'étage, et de sauter par les fenêtres, même si l'atterrissage promet d'être rude (trois bons mètres de hauteur tout de même). Des équilibristes pourront tenter de disposer une poutre entre une fenêtre et le toit d'un bâtiment voisin, ou glisser une corde dans une poulie... bref, les moyens ne manquent pas, et sachez récompenser toute initiative, même les plus farfelues !

Mais, une fois sortis, que faire des dizaines de villageois en colère, menés par un pasteur qui a perdu tout flegme et qui leur ordonne de purifier la ville de ces âmes damnées ? S'il est possible d'en abattre quelques-uns, les joueurs seraient avisés de garder leurs munitions pour plus tard. La fuite est la seule solution, et la seule option semble être la route qui mène vers la mine...

Run to the hills

Le chemin de la mine est étroit, il traverse tout d'abord un petit canyon, avant de s'élever vers les collines. Dans un premier temps, il ne sera pas difficile de tenir en respect les quelques dizaines de villageois hostiles. Quelques balles bien placées ou une bonne organisation devraient suffire. Mais, alors qu'ils sont au beau milieu du canyon, les PJ réalisent que d'autres villageois les ont pris à revers,

flashback

INGLOURIOUS BASTERDS

(à faire jouer à l'ensemble du groupe juste après la réplique d'Escallosa en haut du canyon)

Quatre jours plus tôt. La chasse à l'homme débute lorsque les marshalls retrouvent la trace du gang Escallosa à Red Crossing, une petite ville. En pleine journée, acculés dans le saloon, les bandits décident de faire front : ils renversent des tonneaux, se cachent dans le bâtiment, prennent des boucliers humains, la rue principale est rapidement gagnée par le chaos.

Cinématique : en plein milieu du carnage, alors que ses parents tentaient de le faire rentrer dans une maison, une gamine traverse la rue pour aller récupérer sa poupée. D'un cri, Escallosa suspend les tirs. Alors que tout le monde retient son souffle, Lucky Seven ajuste une balle en plein dans l'œil d'un des marshalls (non joueur !)

et commencent à les canarder depuis les hauteurs avec les moyens du bord. Quelques-uns sont armés, mais ils utilisent tout ce qui leur tombe sous la main. Essentiellement des cailloux, donc. C'est quand la situation semble vraiment dégénérer qu'une série de coups de feu rapprochés éclate : six ennemis sont abattus, et chutent depuis le haut du canyon. Une silhouette apparaît alors. «*Je crois qu'il va falloir qu'on s'entraide, pandejos*».

C'est bien Escallosa qui vient de les sortir de ce mauvais pas. Faites en sorte de rendre son entrée en scène réellement exagérée, avec une musique mexicano-héroïque. Lucky Seven est un poseur, amateur de bonnes répliques, et, au-delà de sa tendance à naviguer du mauvais côté de la loi, il doit attirer la sympathie. Sans attendre, il allume un bâton de dynamite avec son cigarillo. «*Vers la mine, hommes, je me charge de les retarder*». Les PJ feraient bien de profiter, rapidement, de la diversion. L'explosion est assourdissante, et, depuis l'entrée de la mine, la pluie de gravats et la fumée empêchent de distinguer quoi que ce soit. C'est un Escallosa boitillant qui les rejoint, assez fier de lui.

Ce qui est arrivé à «Lucky Seven»

Si le timing le permet, il est fort probable que les joueurs chercheront à savoir comment Escallosa est arrivé là. Et pourquoi il les aide ! La réponse à la deuxième question est simple : il est blessé à la jambe (soit lors de la fusillade de l'introduction, soit plus tard), et sait pertinemment qu'il n'échapperait pas longtemps aux villageois. Entre finir massacré, pendu, crucifié, ou toute autre pratique locale, et finir derrière les barreaux, son choix est vite fait. C'est également sa blessure qui, paradoxalement, lui a probablement sauvé la vie : son complice et lui se sont arrêtés sur les hauteurs, près du canyon.

Pour éviter d'attirer l'attention, Escallosa est resté en arrière pendant que son complice allait chercher quelques vivres en ville, et voler de nouveaux chevaux. Il a assisté à tout depuis son perchoir : la capture de son complice, le piège qui se met en place puis se referme sur les PJ, et leur sortie héroïque. Il espérait secrètement que les personnages attireraient les villageois au loin pour lui laisser une porte de sortie, mais, constatant que la foule hostile les rabattait dans sa direction, il a bien fallu qu'il prenne position. Et, malgré tout ce qui les oppose, des hommes de loi lui semblent des interlocuteurs bien plus sensés qu'une bande de fanatiques.



La source

Même s'ils pourraient être tentés de croire qu'ils sont pris au piège dans un cul de sac, plusieurs solutions s'offrent maintenant aux PJ. En fouillant à droite et à gauche, ils pourront rapidement constituer une barricade. La mine a beau être abandonnée, elle semble être encore visitée régulièrement. Il y a un bon stock de dynamite (plus forcément très fiable, et, à moins d'être un expert en la matière, utiliser des explosifs dans une mine n'a rien d'une idée de génie), des outils passablement rouillés, mais d'autant plus dangereux, une caisse de bouteilles à l'aspect douteux (un rapide examen permet de déterminer que c'est de l'alcool de mauvaise qualité mais hautement inflammable), quelques rails sur plusieurs niveaux et des chariots, etc.

Mais le principal attrait de la mine est ailleurs. Un personnage curieux remarquera facilement que certains murs sont ornés de nombreux gribouillages et inscriptions : des versets de la Bible, des signes cabalistiques mêlés à des motifs ouvertement sud-américains, le tout formant une sorte de frise démente et apocalyptique. En suivant le cheminement des textes, le curieux entendra un clapotis qui annonce ce qui se trouve à quelques mètres de là : la source d'eau qui alimente le village. Mais ce qui frappe immédiatement, c'est l'attrail disposé tout autour de cette source : une sorte d'alambic complexe, qui distille dans l'eau une décoction à base de peyotl. Un carnet de notes disposé sur une table contient des pages et des pages de formules complexes, agrémentées de divagations bibliques, qui laissent à penser que celui qui est à l'origine de tout ça a longtemps tâtonné avant d'arriver à ses fins. Il y a d'ailleurs, sous une toile de jute, une caisse de fioles préparées ainsi que toute une cargaison de feuilles à divers états de décomposition.

Le lien avec le Père Callahan devrait être fait depuis longtemps maintenant, et l'implication des villageois dans les événements très largement remise en cause. Toutes les issues sont possibles : les villageois finiront par renverser les barricades, et traqueront les PJ, poussés par un Callahan qui a définitivement basculé dans la folie. Coincés dans des boyaux étroits, il sera facile de faire un véritable massacre. Mais, confrontés à la manipulation du pasteur et pris dans l'action depuis plusieurs heures, un discours enflammé pourrait également leur ouvrir les yeux et les pousser à se retourner contre Callahan, et rien ne pourrait plus alors le sauver. En allant plus loin dans la mine, il est fort possible aussi que les personnages trouvent une autre issue. En laissant les pauvres habitants de Clearwater livrés en pâture à la folie d'un illuminé ? À moins qu'ils n'aient saboté sa diabolique installation...

Escalosa, lui, profitera bien évidemment de la moindre occasion pour disparaître. Une dernière course-poursuite qui pourrait, pourquoi pas, prendre place dans les chariots de la mine : des virages serrés, des descentes vertigineuses, un dernier bâton de dynamite, un petit rush d'adrénaline pour conclure !

Seule une vigilance de tous les instants pourrait empêcher Escalosa de se faire la belle. Ultime sacrifice, s'il se retrouve coincé, il consentira même à se servir de son bras handicapé, révélant par là-même la supercherie. Son sort est complètement entre les mains de vos joueurs : libre, il pourra autant tourmenter les personnages que leur donner de bonnes informations. La prime pour sa capture peut les rendre riches, mais qui sait combien de temps des barreaux pourront le retenir ?

- THE END -

LES PERSONNAGES

vous pouvez vous référer au «gang» du kit d'intro *Deadlands*, téléchargeable sur leur site

LES BAD GUYS

Jackie Escallosa

(Joker)

Charisme : -2 **Sens** : Perception d6

TRAITS

Attributs : AGI d10, Âme d6, FOR d6, INT d6, VIG d10

Compétences : Combat d10+2, Discrétion d10+2, Perception d8, Tir d10+2, Tripes d8

ATTAQUE

Allure : 6

Distance : SA Peacemakers d10+2 (2d6+2d4, 12/24/48, CdT 1, 6 tirs, PA 1)

Option de combat : Dégaine comme l'éclair

DEFENSE

Parade : 8 **Résistance** : 7 **Trempe** : 2

STATISTIQUES

Atouts : Arcanes, Arme fétiche, Dégaine comme l'éclair

Handicaps : Paria, Recherché(majeur)

Équipement : SA Peacemakers, ceinture, boîte de balles, pancho.

Père Callahan

(Joker)

Charisme : +2 **Sens** : Perception d6

TRAITS

Attributs : AGI d4, Âme d10, FOR d4, INT d10, VIG d8

Compétences : Combat d4, Discrétion d8, Foi d10+2, Persuasion d10+2, Soins d10+2

More, More, More !

Vous en voulez encore plus ? Vous voulez rajouter encore un peu de folie dans le scénario ? Voilà quelques pistes que vous pouvez exploiter.

Twist again

Le Père Callahan, dans sa folie, a revêtu une ceinture d'explosifs. Si la situation tourne à son désavantage dans la mine, il menacera de tout faire sauter, villageois et PJ compris. Et Lucky Seven se sentirait bien de jouer au héros. À moins que ce ne soit une ruse de plus...

Ami Ami

Escallosa tentera par tous les moyens d'ama-douer les personnages. S'il n'y parvient pas, il pourrait essayer de les acheter : aurez-vous envie de mettre la main sur le fabuleux trésor de Lucky Seven, qui n'a peut-être, finalement, rien d'exceptionnel ? Il les amènera jusqu'à sa planque... pour une nouvelle embuscade ou pour un partage équitable ?

Ce n'est pas une colline

Et si Callahan n'était pas si fou que ça ? Mais son Dieu pourrait également n'être qu'une créature enfouie dans le sol de l'Arizona, un Grand Ancien, ou ver géant, bref, une créature de cauchemar qui, bien évidemment, se réveillera alors que tout le monde se pensait tiré d'affaire...

ATTAQUE

Allure : 6

Mêlée : Couteau d6 (2d4)

Sortilèges : Augm/Dim de Traits (2PP), Guérison (3PP)

DEFENSE

Parade : 4 **Résistance** : 6 **Trempe** : 2

STATISTIQUES

Atouts : Arcanes, Charismatique, Conviction

Handicaps : Chimère, Serment, Tête

Équipement : Soutane, croix & chapelet, couteau, citations bibliques

LA FEMME aux DEUX VISAGES

62

À l'occasion de ce thème « La fin des complexes ? », DI6DENT vous propose cette trame pour une partie de Cthulhu, Kult ou Maléfices. Vous pourrez vous inspirer du film « les Brigades du Tigre » (2005). Cette aventure se déroule dans le Paris de 1900, durant l'exposition universelle, au mois de mai. Nous vous invitons à briser les tabous et mutiler le réalisme. Il est évident que cette aventure est destinée à un public majeur, voire averti, et prêt à repousser relativement loin les limites de la vraisemblance.

Même si le fil rouge semble être un classique des scénarios d'enquête du genre, l'objectif du scénario est de faire descendre les PJ dans une horreur progressive qui vire au glauque, voire au burlesque, jusqu'à l'apogée de la scène finale, et leur permettre également d'exploser les carcans du scénario d'enquêtes par des scènes pulp surréaliste. N'hésitez pas à grossir les traits, au besoin, de certains clichés ou de certaines situations.

Meurtre mystérieux à Meudon

Les PJ sont un groupe hétéroclite d'enquêteurs de terrain à forte personnalité appartenant à un département secret des fameuses « Brigades du Tigre » : le D.A.D (Département des Affaires Démoniaques). Ils ont accès à toute la quincaillerie disponible, agissent en marge des lois, ne s'embarrassent pas de contraintes et ne connaissent qu'un seul mot d'ordre : l'efficacité. Lorsque cette aventure commence, ils ont été dépêchés pour creuser une affaire fort inhabituelle. Dans la nuit du 17 au 18 Juin, le Professeur en archéologie et célèbre orientaliste Alexander Müller a disparu de son domicile à la veille d'une conférence qu'il devait donner au musée d'histoire naturelle. C'est sa femme de chambre qui a trouvé sa chambre vide et entièrement retournée au matin. Arrivant sur les lieux en même temps que la police qui, lors des observations liminaires, va pencher pour un cambriolage et un enlèvement, ils auront la possibilité de mettre à jour deux points capitaux et particulièrement troublants. Premièrement, le Professeur n'a pas été enlevé : il est même toujours présent dans

sa chambre ! Mais il a été tué par strangulation puis son corps a été méthodiquement désarticulé et rassemblé en un bloc compact avant d'être enterré sous le carrelage recouvert par un riche tapis venu tout droit de Lahore. Deuxièmement, les objets de valeur semblent être toujours à leur place bien que tout l'appartement ait été retourné ! Les deux seuls objets peut-être manquants sont une dague sacrificielle rapportée du Bengale dont l'emplacement sur un des murs est vide et un bol qui figure sur une photographie de l'expédition à Delhi dirigée par le défunt et qu'on ne trouve nulle part. Mais d'après ses proches, il semblerait que les objets en question ne se trouvaient plus depuis longtemps dans la collection personnelle du Professeur... La photographie est au-dessus d'un article sur une vieille coupure de presse où le docteur pose avec son assistant de l'époque, feu Eugène Hibert.

La scène de crime

La pièce est plongée dans une semi obscurité. Les meubles ne sont pas renversés mais des documents sont répandus sur le sol. Il semble que la pièce ait été méticuleusement fouillée, à la recherche de quelque chose de précis. La lampe à gaz est restée allumée mais les volets sont fermés, une lumière tamisée baigne la pièce. Des objets ont été brisés sur le sol et la plupart des pièces archéologiques semblent avoir été ignorées par les cambrioleurs présumés. Les plus petites pièces n'ont même pas été touchées. Sous un tapis, quelques carreaux de carrelage ont été descellés, une petite fosse a été creusée, dans laquelle le corps d'un homme octogénaire aux cheveux hirsutes et blancs a été dissimulé. Sur son visage crispé sont accrochés des yeux exorbités, des lèvres cyanosées et une langue énorme et bleue qui sort de sa cavité de manière obscène. Un tissu de soie rouge sang est toujours enroulé autour du cou serré du docteur. Il porte toujours sa chemise de nuit blanche. L'assassinat a eu lieu tôt dans la nuit et personne n'a rien vu ni rien entendu. L'homme ne s'est visiblement pas défendu ou n'en a pas eu le temps. Sur un bureau où s'amoncèlent cartes et ouvrages est ouvert un carnet au contenu plutôt inattendu. Les notes concernent des rituels de plusieurs cultures - celte, hindou, maya ... - au sujet des célébrations du solstice d'été. Müller s'est visiblement intéressé de très près à la question. Des sorts et rituels sont répertoriés. L'un est décrit plus particulièrement et nécessite la présence d'une certaine dague et d'une vasque sacrificielle !



la victime :

le Docteur Alexander Müller

Cet érudit octogénaire d'origine germanique était réputé pour ses travaux sur la mythologie du panthéon hindou. Au cours de son expédition de 1879 à Delhi, il s'intéressa particulièrement à une ancienne secte dédiée à la déesse de la mort et du sang, Kālī (voir encadré La secte de Kālī). Il était accompagné de son jeune apprenti, Eugène Hibert, et ils ont rapporté de très belles pièces.

Lors d'une précédente expédition au Bengale, le Professeur Alexander Müller avait été victime d'une terrible mésaventure : enlevé par une branche particulièrement virulente des Thugs, il devait être offert en sacrifice par les sectateurs à la déesse. Une prophétie annonce en effet son retour pour le Dakshinayana (solstice d'été) et le sang devait être versé pour assurer à la déesse puissance sur terre. Alors, elle terrassera les démons et le mal, appelant l'Armagedon et le retour de Bramâh, le créateur du monde. Il était parvenu à échapper à la secte, déroband une dague sacrificielle à l'occasion, et depuis s'était passionné pour les rituels de ce groupe religieux et les recherches occultes. Il conservait donc des notes sur le sujet, fasciné par l'événement majeur de ses jeunes années.

Il a ainsi collectionné des dizaines d'objets occultes et rituels ... et pressenti les probables événements à venir pour le solstice d'été de ce nouveau siècle - une concordance cosmique puissante selon lui. Il craignait le retour des Thugs mais espérait avoir mis assez de distance entre eux et lui...

illustrations : Virginie «Kali» Gros



La secte est apparue sous le règne de Jalâl ud-Dîn Khalji, sultan de Delhi. Après avoir été combattue et déportée au Bengale, la secte s'était depuis montrée discrète. Mais l'époque du colonialisme anglais avait contribué à redonner au groupe actif un second souffle, en tant que possible force anticolonialiste. Pour eux, l'assassinat pour le profit est un devoir religieux, un acte honorable et saint. Ils vouent un culte particulier à la déesse Kâli, à qui ils sacrifient parfois des personnes choisies en fonction de leurs tabous. Ils communiquent discrètement entre eux à l'aide d'un argot gestuel appelé Râmâsî. Subtils, pieux et redoutables, les Thugs sont réputés pour ne jamais échouer ni ne manquer leur cible, peu importe le temps que cela doit prendre, et même s'ils doivent la traquer à l'autre bout du monde...

Un groupe de ces agents de l'ombre est venu à Paris afin de retrouver le trésor de Kâli, volé lors de l'expédition de Müller. Malheureusement, celui-ci a été disséminé aux quatre coins de l'Europe aux fins de diverses expositions sur les curiosités des pays des Indes et de leurs rafraichissantes et pittoresques cultures. À l'approche de ce nouveau siècle et du Dakshinayana (solstice d'été hindou), la secte est à la recherche de l'antique vasque et de la dague sacrificielle. Une équipe de quatre Thugs (un guetteur, deux bloque-bras et un étrangleur) s'est donc introduite dans la maison de l'archéologue à la retraite en espérant y trouver leur bien. Mais tout d'abord, il était pour eux capital de châtier le profanateur pour que la déesse obtienne une juste réparation. Müller fut donc étranglé avec soin à l'aide du roumal, tissu sacré traditionnel utilisé dans le rituel, puis son corps fut désarticulé et enterré sur place, toujours selon leur pittoresque pratique traditionnelle. Ensuite la chambre fut fouillée de fond en comble mais en vain. Bien entendu, les sectateurs ont cherché ensuite Eugène Hibert et se sont rapidement aperçu que celui-ci n'était plus de ce monde. Remontant la piste, ils se sont rendus sur les lieux de l'incendie qui s'était produit 15 ans auparavant, pour finalement y déchanter : ils arrivaient trop tard, la cache d'Eugène Hibert ayant été vidée récemment ! Ils remontèrent alors la piste d'Agathe afin de récupérer leurs objets de culte pour accomplir leur rituel du siècle... Ils se retrouveront sur les lieux du rituel en même temps que les PJ, la secte de Grand Cornu et les Yakuza !

Mademoiselle Adèle

En remontant la piste pour tenter d'obtenir une direction, ils rencontrent la veuve d'Eugène, Elise Hibert, de même que sa jeune nièce, Adèle Hibert. On dit d'elle qu'elle est touchée par la grâce, et que visions épiphaniques et stigmates divins la frappent régulièrement ! Et voici justement que lorsque les PJ questionnent les deux femmes, Adèle entre en transe (*voir : La vision d'Adèle*). Si on l'interroge sur ses visions, elle dira qu'elle rêve souvent d'un homme asiatique tatoué sur tout le corps. Sa tante confie également qu'il arrive à Adèle de se lever la nuit et de marcher à travers la maison.

La vision d'Adèle

Alors que les investigateurs parlent du trésor d'Eugène avec Élise et Adèle Hibert, cette dernière est frappée d'une vision. Un long spasme parcourt tout son corps comme un frisson. Sa peau se couvre de chair-de-poule et ses yeux se fixent dans le vide. Sa voix est terrifiée et tremblotante. Elle décrit la lune pleine qui brille au dessus de Paris. La lune semble l'aspirer et le cercle lumineux se change en disque d'or. Les poignets de la jeune femme se mettent à saigner alors qu'elle décrit le disque éclatant qui tournoie. Elle s'exclame « *Oh ! L'homme tatoué !* ». Son regard change soudain et devient lubrique et sulfureux. Elle prononce des mots comme si c'était d'une autre gorge qu'ils sortaient, en fixant un des hommes de l'assistance : « *Baise-moi à m'en faire mal, sale bâtard !* », son avant bras gauche semble marqué d'une brûlure et la paume de sa main droite est frappée d'une coupure nette et profonde ! Se contorsionnant accrochée aux accoudoirs du fauteuil, frottant ses cuisses l'une contre l'autre, la tête en arrière, elle pousse un cri de jouissance long et puissant. Après quelques spasmes, sa respiration se ralentit et elle semble doucement revenir à elle. Elle regarde alors l'assistance d'un air égaré avant de fondre en larmes, totalement désorientée. Ces dernières semaines, le phénomène s'est manifesté de manière plus fréquente : elle avouera se confesser plusieurs fois par semaine au sujet de rêves obscènes : elle se croit courtisée par le Diable et s'est donc enfoncée dans un obscurantisme dément.



Le lendemain

Les carnets du Professeur Müller sont épais, obscurs et empruntent étrangement à la magie et l'occulte... Une bonne journée va probablement être nécessaire aux PJ pour s'interroger sur son entourage et éplucher en détail tous les indices contenus dans son bureau ! Le matin suivant, la veuve Hibert les contacte. Adèle a disparu mystérieusement. Elle a en fait été manipulée par sa jumelle, Agathe, disparue en 1886 et présumée morte depuis. Adèle voit et ressent ce qu'Agathe voit et ressent. Il arrive fréquemment qu'Agathe utilise le corps d'Adèle comme vaisseau, parfois pour son plaisir ou par simple jeu. Ces dernières semaines, c'est de manière plus utilitaire. Agathe cherche la dague et ce n'est que grâce aux notes de son oncle qu'elle pourra la trouver. Elle utilise donc le corps d'Adèle pour fouiller dans les vieilles affaires du grenier de sa tante. Le fait d'utiliser Adèle fréquemment renforce leur lien et de plus en plus, Adèle ressent les actes d'Agathe alors qu'elle est éveillée. Dans la nuit du 19 au 20 Juin, Agathe utilise ce lien et l'état de transe de sa sœur pour l'enlever de son pensionnat catholique afin de réaliser un rituel sacrificiel la nuit de la St Jean !

La police frappe toujours trois fois...

En se rendant à l'école de la jeune fille disparue, les PJ s'aperçoivent que la chambre de la demoiselle a été visitée. Le gardien est très surpris de leur venue car la police est déjà passée interroger tout le monde ce matin, et plutôt deux fois qu'une ! Deux hommes dont un asiatique sont arrivés très tôt et ont posé un tas de questions sur mademoiselle Hibert. Ils ont présenté des plaques de police, disant qu'ils enquêtaient sur sa disparition. Ce qui étonne le gardien, c'est qu'ils ont retourné la pièce - ils semblaient chercher quelque chose en particulier - mais surtout que les deux visiteurs s'exprimaient entre eux en chinois ou bien japonais, il n'y connaît rien. Et au poignet de l'asiatique, il a bien cru apercevoir le bord d'un tatouage très coloré lorsqu'il lui a serré la main. Si les investigateurs demandent plus de précision, le gardien dira qu'il manquait en effet une phalange à l'auriculaire du bridé !

Encore plus étonnant, après cette première visite, ce sont ensuite quatre autres policiers - « bien français ceux-là » - qui leur ont succédé. Ils n'ont rien eu l'air de trouver de bien probant, hormis un tisonnier que l'un d'eux a emmené « comme pièce à conviction ».

L'autre homme sur les photos,
l'ancien assistant du Docteur :

Eugène Hibert

Eugène Hibert était un jeune chercheur devenu l'assistant du Professeur Müller. La seule expédition à laquelle il a participé est la fameuse de 1879. Il s'était marié peu de temps avant à Élise Chatelet, demoiselle issue de la petite bourgeoisie Parisienne. D'extraction modeste, Eugène arrondissait ses fins de mois grâce à quelques pièces archéologiques dont il réalisait des faux qu'il revendait au marché noir.

C'est ainsi qu'à sa mort Élise a hérité d'une fortune assez considérable. Il est donc parti en Inde durant plusieurs mois, le temps qu'exigeait l'expédition. À son retour en France le jeune homme a détourné une vasque rituelle (le bol de Bouddha) et craignant les retombées judiciaires, il l'a dissimulée dans les murs de la cave de la maison de sa sœur. Il a envisagé plus tard de la récupérer, comptant sur ce trésor pour assurer la fortune de ses vieux jours. Mais il est décédé de la fièvre jaune 1885, laissant sa veuve sans enfant. Le journal d'Eugène, rangé dans une malle au grenier de la maison depuis sa mort, mentionne l'emplacement de cette vasque. Agathe consulte ce journal afin de s'en emparer. Malheureusement pour les Thugs, ils arriveront quelques heures après le passage de la sorcière et de son compagnon.



Note pour le meneur : Ces derniers protagonistes, les membres d'un cercle d'honnêtes hommes - le Club Thalès, récemment formé sur le modèle des clubs de gentlemen anglais - qui se piquent de mener l'enquête, sont une fausse piste dont le Meneur pourra user et abuser à sa guise en les poussant régulièrement dans les pattes des PJ.

Une histoire de famille : Les Barthélémy

Amélie Hibert était la jeune sœur d'Eugène Hibert. Elle avait épousé un agriculteur dans un véritable mariage d'amour. Son union avec Philibert Barthélémy a donné naissance en 1881 à deux petites filles, des jumelles : Adèle et Agathe Barthélémy. Une tragédie a brisé définitivement cette famille lorsque la maison familiale a été dévorée par un incendie au cours de l'hiver 1886. Adèle est la seule survivante. Elle est recueillie puis adoptée par l'épouse de son oncle et devient alors une Hibert. Peu après l'accident, elle commence à manifester de violents cauchemars, des stigmates étranges comme une brûlure au visage. Elle consulte alors nombre de médecins, de prêtres, de psychologues et même quelques occultistes en désespoir de cause.

Depuis son adolescence, Adèle dit vivre dans le péché. Elle raconte qu'une entité malveillante s'empare régulièrement de son corps lorsqu'elle est endormie et lui fait faire des choses obscènes avec un homme à la peau d'albâtre dont le corps est couvert de motifs colorés, aux cheveux noirs d'ébène. Pour expier, la jeune femme va tous les jours en prière et se confesse à chaque fois que nécessaire. Elle se pense mauvaise et éprise du Mal, aussi se raccroche-t-elle à une piété sans faille devant la honte et le désir coupable...

En réalité, Agathe a survécu à l'incendie mais nul ne s'en est aperçu. Cette gamine sans nom a été élevée

dans un orphelinat de sœurs catholiques comme pupille de la nation. Murée dans un mutisme glacé, la jeune fille ne dit jamais son nom, bien qu'elle s'en souvint avec précision. Alors qu'Adèle suivait des cours dans de grandes écoles privées et étudiait pour devenir infirmière, Agathe suivait un cursus public jusqu'à l'âge de 12 ans et travaillait comme plumeuse dans un abattoir. Elle finit à la rue et connut la misère. Pleine de rancœur, considérant qu'on lui avait pris la vie qui lui était due, elle jura que le monde lui paierait cette injustice.

Une fois majeure, elle reprit son nom de famille originel et découvrit au hasard d'une rencontre les arts occultes. Ainsi, c'est en sorcière qu'elle rencontre courant 1896 un jeune homme qui tombe sous son emprise : Raito Ogawa est un de ces jeunes japonais envoyés étudier en Europe, mais lui s'avère disposer de beaucoup plus d'argent qu'il ne devrait. Alors qu'il n'était au début qu'un avantage matériel pour elle, elle finit par l'aimer en retour. Une passion malsaine et sans borne naît alors et les deux se tournent ensemble vers la magie noire et organisent des « cercles de réflexion » afin de grossir les rangs de leurs adeptes.

nb. : ces informations ont avant tout un but informatif pour le MJ, elles seront très difficiles à obtenir pour les joueurs, et nécessiteront une enquête minutieuse.

Un yakuza à Paris

L'indice est assez clair : voilà les PJ dans l'obligation d'entrer en contact avec les Yakuzas Burakumin, qui semblent être aux trousseaux de mademoiselle Hibert, pour en apprendre plus. Mais où les trouver ? Tout simplement à l'hôtel Victorien - « orientalisé » pour l'occasion - où ils « protègent » l'Oyabun de la famille Kawasaki qui y est descendu pour la durée de l'exposition universelle lors de laquelle il a la responsabilité du pavillon japonais. Une solution semble être de passer un marché avec eux et collaborer afin de retrouver la jeune femme. Bien évidemment, si les hommes d'action prennent le pas sur les diplomates, ce sera alors l'occasion d'une scène d'action assez croquignolesque dans l'hôtel...

Selon la mafia japonaise, Adèle Hibert mènerait une double vie sous le nom d'Agathe Barthélémy et entretiendrait une relation impudique avec un des anciens hommes de main de l'Oyabun. Celui-ci aurait trahi la famille et bafoué l'honneur de la fille de l'Oyabun, Keiko, en entretenant sa catin lubrique. Ils ont donc a priori les mêmes objectifs mais il leur sera sans doute difficile de croire que la frêle jeune femme pénitente est une perverse d'aussi grande envergure que le décrivent les japonais. Ils devront démêler tout ceci rapidement car pour la jeune disparue le temps est compté. S'ils arrivent trop tard, Agathe aura sacrifié Adèle lors du rituel de la nuit de la St Jean.

La planque d'Agathe et Raito

Raito et Agathe sont membres de la troupe du théâtre du Grand Guignol (voir encadré page suivante) depuis sa création il y a trois ans. Ils y vivent (à l'étage) et y organisent des réunions régulières. Des séances de spiritisme avec les intellectuels Européens, aux soirées libertines discrètes de la bourgeoisie locale, beaucoup de monde s'y retrouve. C'est une excellente manière de générer un recrutement intéressant pour des séances plus privées et plus occultes. Les adeptes y célèbrent donc un culte à la luxure et aux plaisirs, dans l'accomplissement de leurs plus vils instincts sous l'œil de la Bête.

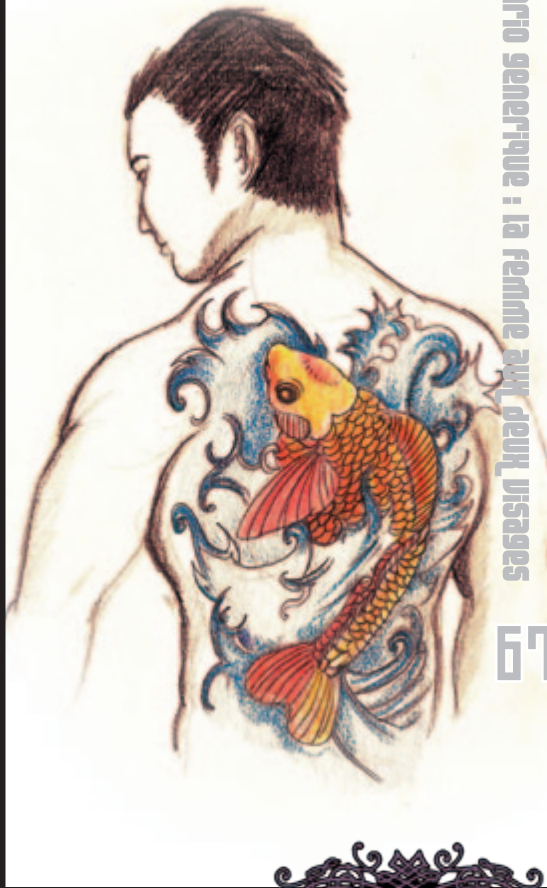
Le Grand Guignol

Ce théâtre situé au fond de l'impasse Chaptal à Paris dans le 9e arrondissement propose des divertissements basés sur un spectacle d'horreurs macabres et sanguinolentes. Dans cette salle de 280 places, tout en largeur, donc au cœur du spectacle, avec des fauteuils verts et des loges et baignoires «grillées», un public très varié du quartier et des beaux quartiers vient régulièrement s'encanailler et frémir de plaisir, mais il reste encore très confidentiel. À la suite de cette aventure, le théâtre va changer de directeur et connaître le succès. En effet, Max Maurey, auteur lui aussi, s'inspirant des faits qui s'y sont déroulés, a privilégié la mise en scène au texte, fabriqué un répertoire spécialisé, et commencé à utiliser les effets spéciaux qui firent sa célébrité mondiale.

La famille Kawasaki

Raito Ogawa était le wakagashira (premier lieutenant) de l'Oyabun Yoshiro Kawasaki. Il avait toute sa confiance et était proche du chef de famille à bien des égards. Son honneur au sein de la famille et la confiance que le chef des Yakuzas lui accordait étaient tels qu'il devait épouser Keiko Kawasaki, la fille unique de Yoshiro. Et quand le vieux patriarche quitterait ce monde, c'est Raito qui lui succéderait. Mais le mafieux avait compté sans la rencontre avec Agathe Barthélémy. Littéralement ensorcelé par l'appétit sexuel carnassier de sa partenaire et l'amour qu'il lui porte, il ne pouvait rien lui refuser et utilisait sa position pour gagner ses faveurs : un appartement luxueux à Paris qu'ils ont dû déserrer, des bijoux et parures, des robes et fourrures...

Lorsque l'Oyabun s'aperçut de la disgrâce et de la trahison de celui qu'il considérait comme son fils, il lança une traque sans appel. Depuis quelques semaines donc, Raito Ogawa est protégé et dissimulé par sa compagne, mais la famille Kawasaki remonte la piste rapidement. Les envoyés de l'Oyabun vont chercher à entrer en contact avec les enquêteurs, cependant, leurs intentions homicides étant très claires, il faudra négocier leurs informations contre la supposée collaboration des enquêteurs. Les Yakuzas savent où Raito et Adèle ou son alter ego se cachent désormais. Les PJ accepteront donc peut-être un deal mais sachant très clairement que ce que veulent leurs alliés objectifs, ce n'est pas une arrestation mais une exécution par vengeance.





Le rituel

(cf. scène d'intro du récent *Sherlock Holmes* de Guy Ritchie)

Lorsque les PJ arrivent au théâtre, ils constatent que c'est soir de première, entrée sur invitation – qu'ils n'ont pas, mais on leur fait confiance pour trouver un moyen d'assister au spectacle ! Sur scène le rituel a déjà commencé, cependant pour le moment il est difficile de savoir si c'est du lard ou simplement du cochon...

Une assemblée d'invités triés sur le volet assiste à la cérémonie dans la salle : des dizaines de silhouettes encapuchonnées y sont installées en prière. Ceux dont la conversion était moins évidente ont été enfermés dans les baignoires et des chandelles noires diffusent suffisamment de clarté pour permettre de constater que nombre d'entre eux ont déjà complètement perdu l'esprit. Une puissante et lugubre mélodie s'élève en permanence d'un orgue funèbre quelque part en coulisses. Les Grands Prêtres officient dans la fosse : ils lèvent les bras puis scandent des incantations dans le même ton lugubre, leurs voix résonnant sous les voûtes. Une lueur rouge baigne l'avant scène et l'image d'un

lac bouillonnant de sang se dessine juste au-dessus. La vasque pleine de la liqueur de vie est disposée au pied d'un autel de bois sculpté, lui-même surélevé par rapport à la scène. La chaleur moite est insoutenable.

Derrière l'autel, le couple de sorciers préside la cérémonie. Celle qui est supposée être Agathe, parée de bijoux anciens pour tout vêtement, et Raito, habillé de ses seuls tatouages, récitent prières occultes et odes mystiques. Chaque adepte a versé son sang en offrande pour invoquer le Grand Cornu Hermaphrodite. Il peut être savoureux pour le Meneur d'entretenir un moment l'équivoque – véritable cérémonie satanique ou effets spéciaux très réussis ? – mais lorsque l'invocation maudite touchera à sa fin, les PJ devront se rendre à l'évidence : tout est réel et quelque démon s'apprête à s'incarner dans toute son horreur ! Et le voici qui fait son apparition...

Sur l'autel, celle qui est supposée être Adèle est ficelée grâce au shibari. Elle a été ligotée dans une position à genoux forcée, les bras dans le dos et les épaules et la tête rivées à la surface plane de l'autel, offerte à la divinité hermaphrodite incarnée. La peau sombre et luisante, le monstre fait environ 2m10, et son corps musculeux supporte une tête de bouc à hautes cornes. Il s'apprête déjà à goûter au sacrifice qui lui est destiné. On sent les murs et le grand lustre au plafond vibrer du souffle de la Bête, il semble que tout va s'écrouler. La supposée Agathe psalmodie. La supposée Adèle reste impuissante, liée à l'autel. Un chœur de chants organiques s'élève de la masse grouillante des adeptes. Hey, mais ce serait peut-être le moment de tenter quelque chose pour les enquêteurs ! Certes, mais les Thugs venus récupérer leur petit matériel sacré et les yakuzas de Kawazaki venus tuer le traître et sa catin qui surgissent des loges au même moment pensent exactement la même chose...

Il est important de noter que nous disons la supposée Adèle et la supposée Agathe, car c'est un piège ! Les deux sœurs ont interverti leurs rôles, ce qui peut réserver aux « sauveurs » une petite surprise lorsque leur protégée se retournera contre eux et tentera de s'enfuir... au moment même où surgiront les ninjas (un par PJ) envoyés par le clan pour châtier les PJ s'ils n'ont pas tenu leur engagement. Mais tout cela est déjà presque une autre histoire !





CETTE BOURSE REPRÉSENTE UNE VIE DE LABEUR. ELLE EST À VOUS SI VOUS ME RAMENEZ MA FILLE...



DITES-MOI SI JE ME TROMPE MAIS Y'AVAIT PAS UNE HISTOIRE D'ALIGNEMENT OU UN TRUC COMME ÇA POUR VOS ACTES ?





*When nine hundred years old you reach,
look as good, you will not.*

Yoda, Star Wars Episode IV : A New Hope

Master and *commander*

Parmi les grandes questions qui agitent notre microcosme, l'une des plus mystérieuses concerne le légendaire capitaine du **Metal Adventures**. Qui est vraiment Arnaud Cuidet, ce météore qui semble foncer vers nous, et où trouve-t-il l'énergie d'assurer une promotion menée tambour battant (presque 20 conventions en 12 mois !) tout en pilotant dans la galaxie rôliste une gamme qui en est déjà à son 3e supplément de 160 pages en un an (tout en couleurs et couvertures rigides), plus un corpus de base en deux livres et quelques accessoires... soit l'une des gammes françaises récentes les plus importantes, dans un milieu où les grosses productions sont de plus en plus rares ? Est-ce un

homme, une machine ? Nul ne le sait, mais quand on l'appelle pour un événement ludique il surgit puis il disparaît, à l'affut de la prochaine occasion. Mais d'où vient sa puissance ? Oui d'où vient son courage et quel est son secret ? Dans toutes les conventions, venu de nulle part, plus vif que le serpent, tout le monde l'aperçoit, il est toujours là.

Bon, il faut dire ce qui est : l'expérience ça aide. Fort de dix années dans la conception de jeux, Captain Cuidet a aussi par le passé été vendeur à Phénomène J Paris (où il assurait en compagnie de Benoît Attinost les initiations aux jeux de rôle), il a collaboré à de nombreux JdR (**COPS**, **Nephilim**, **Retrofutur**), été responsable jeux de rôle chez **Casus Belli**, chroniqueur chez **DXP**, scénariste pour de multiples revues, créateur de background chez Rackham, responsable de collection pour la 4ème édition de **Donjons et Dragons**... C'est toute cette expérience de vieux routier intergalactique qui se retrouve dans son jeu de pirates de l'espace.

par David Robert

*La Science-fiction
c'est quand je ferai enfin un bon film!*
Jean-Claude Van Damme

Ton univers *impitoyable*

Je rappelle en effet à celles et ceux qui auraient passé l'année écoulée coincés dans la carbonite que **Metal Adventures** est un jeu de rôle de science-fiction mélangeant Space Opera et Piraterie dans un esprit proche d'*Albator* ou *Cobra*, dans un violent et désespéré « dernier Millénaire » oscillant entre l'Univers Zéro et une galaxie de *Star Wars* dont les extra-terrestres auraient déserté la Cantina (ne restent que les mutants, descendants de croisements avec des espèces extra-terrestres éteintes ou encore transformés et déformés par des conditions de vie extrêmes), où vous pourrez incarner des canonnières, des fusiliers de l'espace, des ingénieurs de bord, des navigateurs, bref tous les membres d'équipage qui ont accès à la passerelle mais, cette fois-ci, sans être contraints de porter ces pyjamas ridicules. Et, bien entendu, des capitaines séducteurs et balafrés. Et chacun aura son rôle à tenir dans la gestion du vaisseau, personne ne jouera les utilités lorsqu'il va s'agir de laisser sa marque dans une galaxie où règnent quatre grandes puissances qui ne sont pas sans évoquer chez le chroniqueur quelques souvenirs : un empire féodal en lutte contre un militariste Empire Galactique, avec dans le rôle d'arbitre une Fédération du Commerce, et une Ligue des Planètes Libres, apôtre de la liberté et la justice et – heureusement pour elle – détentrice d'une technologie très en avance sur les autres, dans la limite de la déréliction ambiante généralisée, bien entendu. Et à la marge, vivant des deux côtés de la loi, les pirates de l'espace que vous incarnerez !

*Je suis pas indispensable, je suis le type qui meurt
dans l'épisode pour montrer que l'heure est grave !*
Galaxy Quest

Le pool *au pot*

Pour ce qui est du système de jeu en lui-même, tout se fait avec des dés à 6 faces : les personnages sont définis par six caractéristiques et des compétences dont le cumul détermine le nombre de dés que lance le joueur pour dépasser un niveau de difficulté fixé par le MJ. Chaque résultat de 4 ou plus sur un dé compte pour un succès, sauf en cas d'action facile ou au contraire difficile, avec des succès respectivement sur 2 ou plus, ou sur des 6 uniquement.

Bien entendu, avoir des amis dans la vie c'est très utile, aussi pourrez-vous vous mettre à plusieurs pour faire une connerie, et donc chaque aide que vous recevrez vous donnera un dé supplémentaire par acolyte. À noter que les compétences dans **MA** sont classées en six domaines et que chaque classe est spécialisée dans trois (technique, survie, espionnage, sciences, négociation, trempe, avec pour chaque domaine des compétences associées), d'où encore une fois la prévalence de la complémentarité chez les Frères de l'Espace !

Évidemment, comme tout pirate qui se respecte, les personnages peuvent décider de faire preuve de violence dans certaines de leurs actions... on fait alors appel à un autre pool de dés : les dés *Metal Factor*. Il y en a 50 pour toute la partie, accessibles à tous les personnages pour être utilisés à n'importe quel moment (à condition que la compétence concernée soit accessible au MF). Mais voilà, la violence engendre la violence, qui a vécu par le laser-gun périra par le lasergun et tous les dés utilisés tombent dans le pot du MJ qui par la suite pourra les retourner contre vous... !

Je ne pense jamais au futur. Il vient bien assez tôt.
Albert Einstein

L'avenir de *metal adventures*

La campagne de **MA**, *El Barco Del Sol*, est désormais arrivée, avec *le Roi et le Peuple*, à un premier moment critique ; les joueurs et leurs PJ peuvent y apprendre quelques secrets de l'univers – sans pour autant le dénaturer ou le rendre injouable car il n'a jamais été question pour Arnaud de faire de **Metal Adventures** un jeu à « gamme fermée » ou encore un « jeu campagne ». Alors qui sait, après les six premiers suppléments, nous verrons peut-être surgir de l'hyperespace des ouvrages d'un format différent en 2012 ? Cependant, il n'est pas question de modifier le système des « alertes » (vert : tout public, orange : réservé aux PJ originaires de l'OCG et rouge : réservé au MJ) indiquant le niveau de confidentialité qui fait sa marque de fabrique. Du coup si vous êtes seulement joueur et que vous feuilletez un supplément, vous retrouvez vos habitudes au feu tricolore : vert passer, orange accélérer, rouge passer très vite !

Mais n'anticipons pas, comme disait Asimov, et parlons déjà des trois prochains au planning : dans l'ordre *Les Sciences et l'Infini* sur la Ligue des Planètes Libres et leur technologie supérieure, puis *Le Fer et le Sang* sur l'Empire galactique et l'art de la guerre, et enfin *La Belle et la Bête*, sur les monstres, les mutants et tout ce qui rend fou dans le dernier millénaire - ce dernier supplément mettant un point final la campagne *El Barco del Sol*.

Observons quelques instants à la longue-vue celui qui s'apprête à sortir, puisqu'on en sait déjà pas mal sur son compte. Il bat pavillon de la Ligue des planètes libres et vous pourrez découvrir dans ses soutes les secrets de la haute-technologie du dernier millénaire et les caractéristiques de vaisseaux spatiaux hors du commun. De nouvelles aptitudes, compétences, des Qualités et Défauts pour tous les pirates de l'espace ainsi que les règles sur la haute-technologie du dernier millénaire sont aussi à bord, en compagnie de règles optionnelles pour la navigation et les voyages (hyper)spatiaux, de matériel inédit et de nouveaux vaisseaux. Et bien entendu, à l'abri dans la cabine du capitaine se cachent les secrets de la Ligue des planètes libres et de nombreuses amorces d'aventures, des fiches de PNJ et de vaisseaux et bien entendu le cinquième épisode de la campagne !

P'tit gars j'ai piloté cet appareil d'un coin de la galaxie à l'autre j'ai vu des tas de choses étranges dans ma vie !

Han Solo, Star Wars Episode IV : A New Hope

Champ d'astéroïdes

Mais outre ce programme alléchant, l'avenir de cet univers va probablement se décliner aussi sur d'autres supports. Outre le jeu *Metal Adventures Online*, actuellement en construction, le Matagot a en effet plusieurs projets « dérivés » pour *Metal Adventures* (notamment un jeu de cartes « pas à collectionner ») ainsi que l'intention de proposer des applications en ligne pour faciliter la vie des joueurs. En attendant, pour étancher votre soif d'aventures, sachez que le site web dédié contient déjà plusieurs goodies, dont des aventures en téléchargement gratuit jouables avec le seul *Manuel des joueurs*. Et n'oubliez pas de venir faire escale sur le groupe de fans Facebook sur lequel vous trouverez régulièrement des news sur les futurs suppléments !

[inspi]

*Pas mal, Frey, pensa-t-il. Tu réfléchis comme un vrai capitaine.
C'est comme ça qu'on gère un équipage*

jouer à MA dans un univers parallèle *un souffle d'air Frey*

Il y a de nombreuses façons de jouer à **MA** mais nous vous en suggérons une de plus : jouer dans l'univers de *Frey* (le roman de Chris Wooding paru en 2010 aux éditions Bragelonne) en remplaçant les vaisseaux spatiaux par des appareils à la technologie électropunk rendus plus légers que l'air par un gaz miracle nommé *aerium*, et la galaxie par l'espace aérien d'une planète géante. Vous y retrouverez les éléments décomplexés et l'ambiance fun qui font le charme de cet univers et finalement tout ce que vous aimez dans les films de pirates, les récits de cambriolages et les westerns-spaghettis. Un rythme furieux, de l'action en panoramique, des balles perdues et les cris des mourants.





la flotte Lagalla

AIDE DE JEU METAL ADVENTURES OFFICIELLE

alerte rouge !

Cette aide de jeu officielle, réservée au MJ, présente en détail une flotte de guerre de l'Empire de Sol. Elle vous permettra de prendre la mesure des affrontements du dernier millénaire, de confronter les PJ à de très gros ennuis, et d'ajouter de la profondeur à l'aventure officielle publiée p. 78

L'appel AUX ARMES

D'un point de vue formel, la flotte Lagalla n'existe que lorsque le marquis Lagalla part au combat. Cependant, les vaisseaux qui la composent ont été acquis il y a bien longtemps par le marquis, voire depuis plusieurs siècles.

En réalité, la flotte Lagalla est un assemblage de flottes, appelées bannières : celle du marquis en son nom propre et celles de ses vassaux. Selon la situation réelle au moment de l'appel aux armes, elle compte plus ou moins de vaisseaux, ses effectifs dépendant du nombre de seigneurs qui répondent à l'appel. Au sein de cette flotte, la place hiérarchique occupée par chaque noble dépend de son rang (cf. *R&P*, p. 43). Notamment, chacun des vassaux directs commande un cuirassé, le plus souvent acheté à l'OCG car ceux-ci sont plus abordables que leurs équivalents solaires : la famille Lagalla et ses vassaux ne sont pas particulièrement fortunés.

En ce qui concerne la bannière du marquis Lagalla, elle compte une dizaine de croiseurs, construits par le duc auquel Lagalla a prêté allégeance, voire les Askalions eux-mêmes. Lagalla les a obtenus en remerciement des services rendus à son suzerain ou à la couronne. Son vaisseau amiral, Le Majestueux, est aussi vieux que le fief Lagalla, et a été donné à l'ancêtre du marquis lorsque celui-ci prêta allégeance. Le marquis dispose également de cuirassés de l'OCG, achetés pour rapidement complé-

ter sa flotte et partir au combat. Les vaisseaux de moindre tonnage ont été patiemment construits de façon artisanale ou achetés à des nobles du Denier (cf. *R&P*, p. 34). Au total, la bannière Lagalla compte pour environ 20% de la flotte Lagalla.

Les vaisseaux des autres bannières, quoique de moindre tonnage (les comtes ne possèdent pas de croiseurs) ont été acquis ou construits à peu près de la même façon.

Prise dans sa globalité, la flotte Lagalla manque de capacité d'emport pour tous les chasseurs et les corvettes que doit compter une flotte de guerre selon la doctrine officielle. Pour compenser (partiellement) ce défaut, le marquis a tiré profit de la soute des Galactic Protector (pour environ 500 UC chacun) et même des Romanza 450 qui transportent quelques chasseurs, déployés dès la sortie de l'hyperespace (pour environ 300 chasseurs).

Les effectifs totaux de la flotte sont les suivants :

- 10 croiseurs Roi-Soleil
- 18 cuirassés Galactic Protector
- 54 frégates Romanza 450
- 162 corvettes Sentinelle
- 570 escadrons de 3 chasseurs Dard solaire
- 30 transport Bulky 450 escortés par 30 escadrons de 3 chasseurs Dard solaire

Bannières ET LANCES

Malgré les efforts d'optimisation des généraux solaires, l'organisation des flottes de guerre de Sol n'est pas toujours rationnelle : ce qui prime avant tout, c'est la recherche de la gloire, et la faveur du commandant. Ainsi, sont placés dans le fer de lance, là

où les combats seront les plus durs, ceux que le marquis aime bien, afin de leur donner le plus de chance de briller. À l'inverse, ceux qu'il méprise sont relégués à l'arrière garde, là où il ne se passe rien. Les rapports de famille jouent également, car les vaisseaux les plus puissants ne peuvent être confiés qu'à des proches ou des vassaux de confiance.

Ainsi, la flotte Lagalla est commandée depuis Le Majestueux, le Roi-Soleil du comte Lagalla, qu'il commande en personne. Ce croiseur opère au sein de la bannière Lagalla, qui comprend Le Majestueux et les autres Roi Soleil de la flotte, commandés par les frères, les cousins et les oncles proches du marquis. La bannière Lagalla a sous son autorité deux lances, des unités de moindre importance :

- **La lance Fardus**, qui accueille les Bulky 450 et leur escorte. Ces transports lourds ont à leur bord les vivres, les pièces détachées et les munitions nécessaires aux débarquements de la flotte.
- **La lance Sorel**, qui rassemble 30 escadrons de chasseurs Dard solaire. Ceux-ci restent à bord des croiseurs et ne sont déployés que si la bannière Lagalla est attaquée.

En principe, les croiseurs ne participent pas aux combats ; leur mission consiste à transporter les vaisseaux d'un système à un autre et de diriger la flotte dans son ensemble. Au combat, les vigies et les commandants de la bannière Lagalla centralisent les informations relayées par les autres vaisseaux de la flotte. Ils déterminent la stratégie générale et tentent de percer à jour, puis de contrer, celle du commandant adverse.

Le reste de la flotte (presque tous les vaisseaux en fait), sont rassemblés au sein de bannières, chacune commandée par un comte (ou un proche du marquis) à bord de son cuirassé. Ces bannières sont elles-mêmes composées de lances, constituées d'escadrons ou d'escadrilles. Chaque bannière ou lance rassemble plusieurs types de vaisseaux. En revanche, chaque escadrille ou escadron ne rassemble qu'un type de vaisseau.

Au sein de chaque bannière, le cuirassé joue le rôle d'un état-major secondaire : il relaye la position de tous les vaisseaux de la bannière aux croiseurs, et applique les ordres que ceux-ci lui envoient. En outre, le commandant de la bannière a sous son autorité trois lances, chacune commandée par une frégate. Chaque lance est composée comme suit :

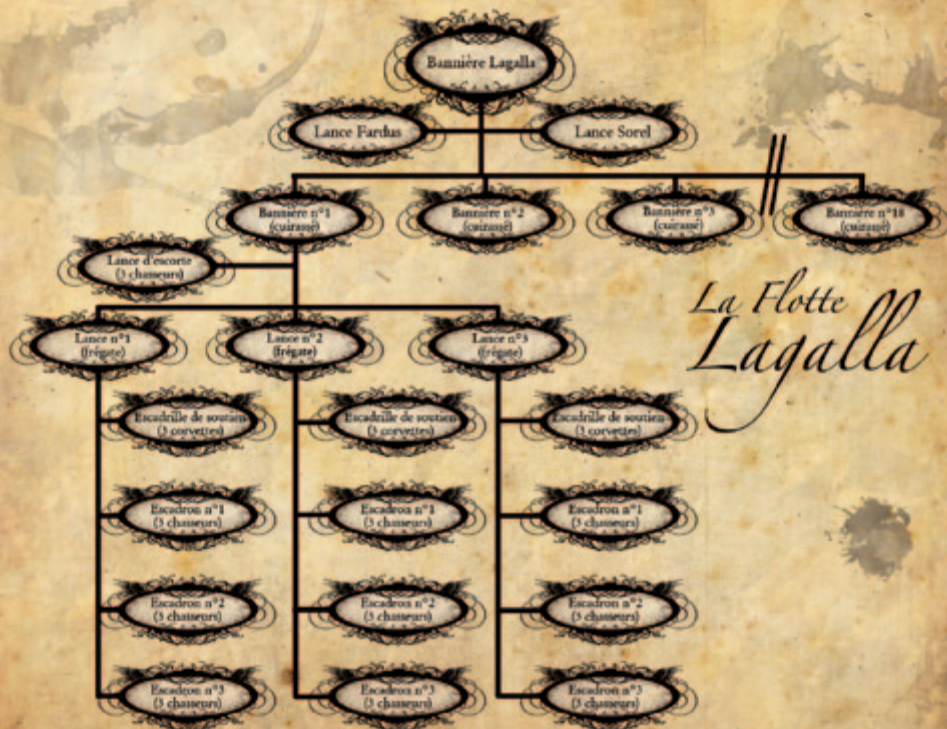
- Une escadrille de 3 corvettes lui permet de soutenir les autres escadrilles en difficulté et de suivre l'évolution des combats.
- Trois escadrons de trois chasseurs.

DÉPLOIEMENT

Aucun équipage de pirate ne peut vaincre la flotte Lagalla à lui seul. Celle-ci n'a d'utilité que pour servir d'artifice scénaristique (comme dans l'aventure p. 78) ou pour mettre en scène les proportions que prend la Guerre galactique.

En outre, un futur supplément, *Le Fer et le Sang*, propose des règles de bataille spatiales. Dans ce cadre, la flotte Lagalla a les caractéristiques suivantes :

- Dépourvue d'assez de vaisseaux (selon la doctrine officielle), la flotte Lagalla est considérée comme étant en infériorité numérique mineure (sc) face aux flottes normales.
- Le marquis Lagalla aime la gloire, mais pas les coups. Lorsqu'il doit tester son Commandement pour ne pas fuir, il subit D+1.



Les chasseurs et les corvettes engagent effectivement l'ennemi, le plus souvent en combat tournoyant, soutenus par les frégates qui gardent leur distance. À moins que la bataille ne tourne mal, ou qu'au contraire il faille asséner le coup de grâce, les cuirassés se contentent de superviser les manœuvres des vaisseaux dont ils ont la charge.

Hauts FAITS

Le marquis Lagalla n'est pas un grand chef militaire, mais plutôt un intrigant. En outre, l'obsession de Lagalla pour la gloire lui fait souvent prendre des risques inconsidérés. Lorsqu'il gagne une bataille, c'est plus grâce à l'incompétence de l'ennemi qu'à la qualité de ses stratégies. Ou alors, c'est que ses espions ont œuvré dans l'ombre pour affaiblir suffisamment l'adversaire.

Pourtant, l'audace et l'habileté du marquis lui ont permis de briller à plusieurs reprises ; il a même à son actif la conquête de plusieurs systèmes planétaires. Les mauvaises langues disent qu'il ne s'agissait que de systèmes des Barrens tenus par des seigneurs de guerre incompetents ou mal équipés...

- **La bataille de Valdak III** : face à une flotte de l'Empire galactique (déjà malmenée disant les ennemis du marquis), Lagalla a su manœuvrer pour l'attirer dans un champ d'astéroïdes et lui tendre des embuscades. Il a finalement conquis la planète, mais a dû se retirer du fait des pertes subies.
- **La conquête de Kaltrus** : ce système des Barrens, proche du fief du marquis, abritait plusieurs seigneurs de guerre belliqueux. Lagalla a su jouer sur les rivalités des pillards pour les affronter un par un et conquérir toutes les planètes du système.

LE MARQUIS LAGALLA

Pour interpréter le marquis Lagalla, utilisez la fiche du Noble solaire (cf. R&P, p. 107), avec les modifications suivantes :

- Lagalla ne dispose pas d'Histoire et de Langue (Sol), mais de Navigation (4d) et de Stratégie (3d). En outre, il ne dispose pas d'Intimidation, mais de Commandement (3d).
- Lagalla est un second rôle. Sa réputation est celle d'un aristocrate, et sa gloire minimum vaut 3.

REQUISITION

SCÉNARIO OFFICIEL METAL ADVENTURES

Personne ne touchera à mon vaisseau !

Cette aventure officielle est prévue pour un groupe de quatre à six joueurs légèrement expérimentés (environ 5 000 PX). Elle peut se dérouler avant ou après la bataille d'Havana. Elle permet aux joueurs d'avoir un avant-goût de la Guerre galactique et de ses conséquences pour le reste de la Galaxie. Elle peut débiter dans n'importe quelle station relais de la Galaxie (cf. GdM, p. 88). Elle nécessite de posséder Le Roi et le Peuple.

Le SECRET

Quelques jours avant le début de l'aventure, le marquis de Lagalla mena sa flotte au combat, et se fit battre. Selon que vous jouez cette aventure près du Front ou pas, la bataille fut livrée contre les forces de l'Empire galactique ou contre des pillards, en réalité appartenant au Grand Khan (cf. G&D, p. 84). Le marquis essuya de lourdes pertes et décida de battre en retraite au plus proche, ce qui le mena à la station-relais où se déroule l'aventure.

Pendant le voyage hyperspatial, le marquis mit au point le plan suivant : feindre de se ravitailler pour débarquer en force dans la station et réquisitionner le matériel nécessaire à la remise en état de sa flotte. En une journée, il doit réparer tous les vaisseaux qu'il peut en se servant des pièces détachées de la station et réquisitionner les vaisseaux dont il aura besoin, soit à la station, soit à des particuliers.

Le marquis sait qu'en vertu des accords avec l'OCG, cela équivaut à un incident diplomatique, voire une déclaration de guerre. Il est prêt à dédommager tout le monde en lettres de change, mais tient à user de la force pour que personne ne puisse refuser cette offre. S'il fait assez vite, il compte bien retourner dans le système où il s'est battu pour prendre sa revanche et revenir à Sol victorieux. Son honneur est en jeu !

Pour aboutir à ses fins, il fait notamment confiance à un des chevaliers qui l'assistent : Hakim de Perennis (cf. R&P, p. 104). Officiellement, Hakim a prêté son concours par bonté d'âme, mais en réalité, il doit rédiger un rapport sur le marquis, dont les crises de colère ont déjà coûté beaucoup à Sol.

Résumé DE L'AVENTURE

Cette aventure commence pendant une escale des PJ à une station-relais. Alors qu'ils vaquent à leurs occupations, la flotte Lagalla débarque et prend le contrôle des docks. La directrice de la station, Emily Watson, tente de faire valoir les accords de Benett, mais le marquis reste intraitable : le mieux qu'elle puisse obtenir, c'est un remboursement avantageux pour le cartel. Pendant ce temps, des soldats et des matelots de Sol mettent pied à terre et se comportent comme en terrain conquis, déjouant la frustration de la défaite sur le personnel et les visiteurs de la station.

Les PJ, quant à eux, n'ont pas beaucoup de temps avant que leur vaisseau ne soit réquisitionné. Ils doivent enquêter rapidement dans la station pour comprendre la situation et jauger les mesures de sécurité. Cela fait, il leur faudra pénétrer le cordon de sécurité qui entoure les docks, puis rejoindre leur vaisseau. Une fois à bord, il faudra encore fausser compagnie aux vaisseaux de Sol et fuir, libres, dans l'espace !

LA FLOTTE LAGALLA

La flotte Lagalla est décrite en détail dans l'aide de jeu p. 74. Au début de l'aventure, ses effectifs sont les suivants :

- 10 croiseurs Roi-Soleil
- 16 cuirassés Galactic Protector
- 35 frégates Romanza 450
- 112 corvettes Sentinelle
- 350 escadrons de 3 chasseurs Dard solaire
- 27 transport Bulky 450 escortés par 24 escadrons de 3 chasseurs Dard solaire

Selon la façon dont les PJ sont organisés, il est possible qu'une partie du groupe soit dans le vaisseau au moment où l'aventure commence. Ces PJ participeront tout de même à l'aventure, en fournissant de précieuses informations à leurs compagnons de l'autre côté du cordon !

ChronoLOGIE

Comme expliqué plus loin, le temps dont disposent les PJ avant que leur vaisseau ne soit réquisitionné est variable. Cependant, **24 heures après son arrivée**, le marquis Lagalla repart, avec une bonne partie des vaisseaux et des pièces détachées de la station !

Une station

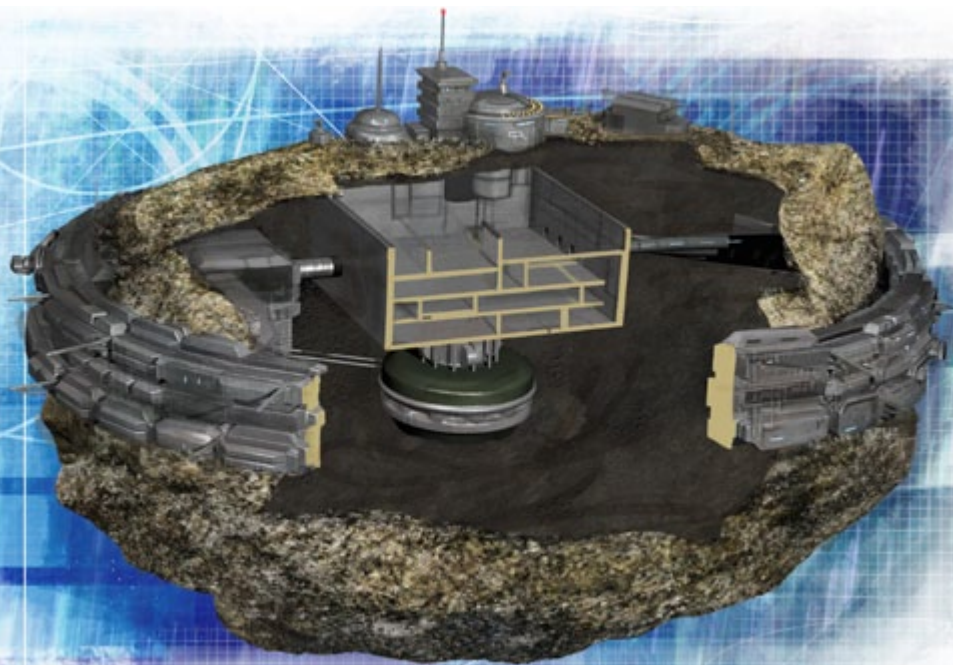
COMME LES AUTRES

Vous l'aurez remarqué, il n'y a pas ici de texte à lire à haute voix : il ne faut pas éveiller l'attention des joueurs. Cependant, innocemment, demandez à chacun d'entre eux ce qu'il veut faire dans la station. Sans trop insister, rappelez-leur qu'ils peuvent acheter de l'équipement, visiter un bar ou tout simplement se changer les idées après un voyage hyperspatial.

Une fois que tous les joueurs ont annoncé leurs actions, résolvez-les, en insistant sur le fait qu'ils se promènent dans la station pour arriver à leurs fins. Soyez bien sûr de qui se trouve dans le vaisseau et qui se trouve ailleurs.

Si l'état du vaisseau ou des PJ laisse supposer qu'ils passeront plusieurs jours dans la station, attendez que leur vaisseau soit en état de voler pour passer à la scène suivante. Cependant, chaque jour, appliquez les consignes ci-dessus pour ne pas mettre la puce à l'oreille des PJ au dernier jour.

Une fois que tout le monde a agi et que le maximum de joueurs est à l'extérieur du vaisseau, passez à la scène suivante.



Débarquement SOLAIRE

Vous remarquez que l'activité de la station ralentit un peu. Sur les docks, les gens se pressent aux hublots. Dans la halle marchande, tout le monde s'arrête pour regarder les écrans géants : une flotte de l'Empire de Sol est sur le point d'accoster, et tout le monde veut admirer le spectacle.

Mais celui-ci est décevant : les croiseurs sont noircis d'impacts et leur coque est percée en maints endroits. Les frégates qui les accompagnent ne valent pas mieux et les escadrons de chasseurs ne sont pas assez nombreux pour escorter des croiseurs.

Vous n'avez pas le temps de vous moquer de l'Empire de Sol. À peine les croiseurs sont-ils amarrés à la station qu'une alarme retentit : les croiseurs ont envoyé leurs sas d'abordage et les troupes débarquent !

– Restez calmes ! Nous ne vous voulons aucun mal, nos troupes ne sont là que pour assurer la sécurité de nos vaisseaux !

Laissez les PJ réagir au débarquement de Lagalla. S'ils se précipitent vers les docks, ils tombent nez à nez avec des centaines de soldats de Sol. Si l'un d'entre eux est resté au vaisseau, il est témoin du débarquement de plusieurs milliers de soldats.

Soyez bien clair sur le fait que la confrontation armée n'est pas une option. À l'inverse, si un PJ inspecte de plus près la flotte (par un hublot de la station ou parce qu'il est dans le vaisseau), demandez-lui un test de **Recherche (1)**. S'il est réussi, expliquez-lui que la flotte est vraiment dans un sale état : si un vaisseau parvenait à décoller, il serait peut-être poursuivi par quelques chasseurs, mais le reste n'est pas en état de se battre.

Laissez à nouveau les PJ réagir :

- Un PJ qui tente de comprendre ce qui se passe peut **Se renseigner (1)** ; il apprend alors que les troupes solaires sont en train de réquisitionner des vaisseaux et des pièces détachées.
- Un PJ resté dans le vaisseau est témoin de ces réquisitions. Expliquez-lui que s'il sort du vaisseau, il devra être discret ou sera probablement mis aux arrêts.
- Si les PJ décident d'attendre sagement, ils sont pris à partie par 6 soldats de Sol (cf. *R&P*, p. 107) qui ont mis pied à terre. Il s'agit d'une bagarre de bar qui se joue aux poings. Faites-leur comprendre qu'ils ne sont pas les seuls à être importunés.

Une fois que les PJ ont compris la situation, expliquez-leur qu'il y a beaucoup de vaisseaux dans la station et qu'il faudra du temps aux Solaires pour en faire l'inventaire, puis les réquisitionner. Cela dit, le fait de savoir quand le leur tombera entre leurs mains est uniquement une question de chance : il faut dépenser des PP ! Pour chaque PP, les PJ ont une heure de délai avant que leur vaisseau ne soit réquisitionné. S'ils vous posent la question, dites-leur qu'il existe peut-être des moyens d'allonger ce délai. Si au moins un PJ est dans le vaisseau, les PJ ont 1 heure de délai supplémentaire. Cependant, s'ils obtiennent 24 h ou plus de délai, le marquis réquisitionne tout de même leur vaisseau juste avant son départ. En outre, dites au PJ dans le vaisseau que tant que le délai court et qu'il reste à l'intérieur du vaisseau, il ne risque rien.

Une fois que vous avez établi le délai, passez à la scène suivante. À partir de maintenant, tenez compte du temps qui s'écoule.

Mécontentement GÉNÉRAL

Les haut-parleurs de la station retentissent à nouveau :

– Ici la directrice Emily Watson. Le marquis de Lagalla, commandant des forces solaires, m'a assuré qu'aucun occupant de la station ne serait maltraité au cours de son opération de ravitaillement. Tous les propriétaires de vaisseaux réquisitionnés seront indemnisés. Veuillez vous présenter au comptoir OCG pour remplir les formalités de remboursement. Gardez votre calme et tout ira bien.

Laissez les PJ agir, en leur expliquant bien que chaque action, ou chaque tentative, réclame une heure. Incitez-les à se coordonner et à se répartir les tâches pour être les plus rapides possibles.

- Demander audience : au comptoir de l'OCG, un test de **Bureaucratie (5)** permet d'obtenir une audience auprès d'Emily Watson. En se rendant au cordon de sécurité ou en sortant les mains en l'air du vaisseau, il est possible de requérir une audience auprès d'un officier en réussissant un test d'**Éloquence (5)**. Dans ce cas, le PJ rencontre Hakim de Perennis.
- Discuter avec les gens : si un PJ s'intéresse aux autres occupants de la station, dites-lui que certains sont furieux, d'autres sont morts de trouille et que selon la rumeur, certains chercheraient même un moyen de quitter la station au plus vite, quitte à forcer le blocus. En réussissant

à **Se renseigner (3)**, le PJ peut trouver un tel individu, prêt à payer 1 000 € pour être déposé à la station-relais ou la planète civilisée la plus proche. Notez le nombre de « réfugiés » que les PJ récupèrent. Chacun d'entre eux infligera D+1 au test d'un PJ lors des scènes suivantes.

- Inspecter le cordon de sécurité : un PJ à l'intérieur de la station peut discrètement observer le cordon de sécurité des docks. Un PJ resté dans le vaisseau peut observer les conditions de sécurité à l'intérieur des docks. Dans les deux cas, il faut réussir un test de **Recherche (3)**. Si le test est réussi, indiquez un des tests de compétence possibles dans les scènes correspondantes, Difficulté comprise (voir plus loin), plus un test par succès excédentaire.
- Le remboursement : en se présentant au comptoir et en réussissant un test de **Bureaucratie (3)**, un PJ comprend que les vaisseaux ne sont pas remboursés en crédits, mais en lettres de change payables dans n'importe quelle base de l'armada ou, à défaut, à la succursale de Sol Prime qui se trouve aux Champs du Solstice (cf. R&P, p. 79).

Si un des PJ obtient un rendez-vous, jouez la scène correspondante. Une fois qu'ils se sentent prêts à passer à l'action, allez à la scène « **Vers les docks !** ».

Audience !

Les soldats du poste de garde vous font signe de les suivre et vous amènent jusqu'à un des bureaux des docks. Là, vous trouvez assis derrière le bureau un chevalier revêtu d'une armure d'or. Sa peau mate contraste avec son armure solaire, mais ce sont surtout ses traits gracieux qui retiennent votre regard. Deux soldats restent avec vous, les autres se posent dans le couloir. Le chevalier se lève et vous salue :

– Je suis le chevalier solaire Hakim de Perennis ; que puis-je pour vous ?

Jouez Hakim en restant poli et avenant. Cependant, le chevalier est un loyal serviteur de Sol. A priori, à part expliquer aux PJ que la flotte Lagalla sera partie dans les 24 heures et les assurer qu'ils seront remboursés en cas de réquisition, il ne peut pas faire grand-chose.

Cependant, si les PJ mettent en avant le caractère intolérable de la réquisition ou le non-respect des accords de Benett, autorisez-leur un test d'**Éloquence (3)**. En cas de succès, Hakim leur explique que l'attitude du marquis est indigne de l'esprit chevaleresque. À contrecœur, il veut bien aider les PJ si ceux-ci lui promettent de retenir que le marquis n'a pas l'aval de Sol dans cette affaire.

À partir de là, les PJ peuvent utiliser **Empathie** pour **Interroger (4d)** Hakim. Si le test est réussi, révélez-leur les tests et les Difficultés nécessaires pour franchir le cordon de sécurité ou se déplacer à l'intérieur des docks, selon la question des joueurs. Pour chaque succès excédentaire, les PJ obtiennent les mêmes informations pour une autre scène.

Lorsque l'entrevue est finie, retournez à « **Mécontentement général** ».



Réunion !

Un employé de l'OCG vient vous chercher en bousculant la foule de gratte-papiers qui vous entourent. Il vous amène au pas de course jusqu'à une grande salle de réunion encombrée d'employés, d'ordinateurs et de piles de papiers. Une femme d'âge mûr officie au milieu de ce chaos administratif.

– Écoutez, faites vite, je suis surchargée !

Dans la situation actuelle, la directrice Watson fait du mieux qu'elle peut pour satisfaire les clients de l'OCG. Ne perdez pas une occasion de faire porter le chapeau à l'Empire de Sol, qui ne respecte pas les accords de Benett (cf. P&P, p. 30).

Si les PJ demandent franchement de l'aide ou des informations, elle les repousse en leur expliquant qu'il est hors de question qu'elle fasse quoi que ce soit qui puisse énerver un marquis à la tête d'une flotte de guerre !

En revanche, si les PJ se comportent comme des clients normaux, en faisant mine, par exemple, de s'inquiéter pour l'état de leur vaisseau, il est possible d'utiliser **Empathie** pour **Interroger (6d)** Watson. Si le test est réussi, révélez-leur les tests et les Difficultés nécessaires pour franchir le cordon de sécurité ou se déplacer à l'intérieur des docks, selon la question des joueurs. Pour chaque succès excédentaire, les PJ obtiennent les mêmes informations pour une autre scène.

Lorsque l'entrevue est finie, retournez à « **Mécontentement général** ».

Note : pour interpréter la directrice Watson, utilisez le profil de Vera Fisher (cf. P&P, p. 155).

Vers LES DOCKS !

Doucement, vous rôdez aux alentours des soldats de Sol. Ils sont nombreux, mais la station est si grande qu'ils ne peuvent pas tout surveiller. Certains postes de gardes ne sont occupés que par une poignée de soldats. Vous remarquez même que des employés, et quelques voyageurs, sont parfois autorisés à passer.

C'est le moment de faire preuve d'audace ! Demandez aux PJ comment ils s'y prennent pour franchir le cordon :

- Trouver un bon prétexte pour aller aux docks en réussissant à **Mentir (4d)** aux 9 soldats de Sol qui gardent chaque issue. S'habiller avec des uniformes de l'OCG et réussir un test de **Déguisement (1)** procurent +1d pour mentir.
- Déverrouiller un sas de sécurité avec une **Effraction (3)** puis se faufiler jusqu'au hangar avec un test de **Discrétion (3)**.
- Il est également possible de neutraliser les 9 soldats de Sol (cf. R&P, p. 107), mais informez les PJ qu'il suffit d'une action simple des gardes ou de 10d MF pour déclencher une alerte !

N'oubliez pas que si les PJ ont emmené des réfugiés, l'un d'entre eux subit D+1 par réfugié dont il a la charge. Chaque tentative requiert une heure (le temps de trouver un poste de garde propice, puis de passer à l'action). En outre, si un PJ n'obtient aucun succès sur un test, une alerte est déclenchée.

Si les PJ passent le cordon de sécurité, passez à la scène suivante. Si une alerte est déclenchée... passez à « **Alerte !** ».

Mon VAISSEAU !

Discrètement, vous atteignez enfin les docks. Des centaines de matelots solaires s'affairent partout pour transporter des pièces détachées, faire l'inventaire des vaisseaux et réquisitionner ceux qui leur plaisent. Par les hublots, vous voyez des milliers de matelots en scaphandre sur la coque des croiseurs en train de réparer les immenses vaisseaux de guerre. Ce n'est plus une station-relais, c'est une base militaire !

Cette zone n'est pas patrouillée par des soldats. En revanche, il y a beaucoup de matelots ! À nouveau, laissez les PJ vous expliquer comment ils s'y prennent :

- Faire comme si de rien n'était et se balader l'air décontracté avec un test de **Comédie (3)**.
- Se faufiler de coursive en coursive et de tas de caisses en tas de caisses avec un test de **Discrétion (3)**.
- Y aller au culot en demandant son chemin aux matelots avec un test de **Baratin (3)**.
- Trouver le premier sas et faire le chemin à l'extérieur avec un test d'**Environnement (Espace) (3)** (et un scaphandre !).
- Si un PJ est dans le vaisseau, il peut faire un esclandre pour attirer l'attention des matelots. En réussissant un test de **Baratin (1)**, il confère +1d aux autres PJ par succès excédentaire obtenu.

N'oubliez pas que si les PJ ont emmené des réfugiés, l'un d'entre eux subit D+1 par réfugié dont il a la charge.

Chaque tentative requiert une heure. En outre, si un PJ n'obtient aucun succès sur un test, une alerte est déclenchée.

*Si les PJ atteignent leur vaisseau, passez à la scène suivante. Si une alerte est déclenchée, passez à « **Alerte !** ».*

ALERTE !

Soudain, un cri retentit, rapidement suivi par le son strident des sirènes. Toutes les lumières deviennent rouges, c'est l'alerte !

Bien que l'alerte soit déclenchée, les soldats ne se téléportent pas immédiatement sur les lieux. Laissez aux PJ l'équivalent d'un tour pour réagir :

- S'ils se cachent, les soldats effectuent l'action **Repérer (8d)** contre celui d'entre eux qui est le plus mal caché.
- S'ils fuient, résolvez une opposition d'**Athlétisme (5d)** entre les soldats et tous les PJ. Les soldats rattrapent tous les PJ qui obtiennent moins de succès qu'eux.

Si les gardes attrapent au moins un PJ, ils lui permettent de se rendre et d'expliquer ce qu'il fait ici. Les PJ ont le choix :

- Trouver un bon prétexte pour justifier leur présence en réussissant à **Mentir (4d)** aux 9 soldats de Sol qui sont venus. S'habiller avec des uniformes de l'OCG et réussir un test de **Déguisement (1)** procurent +1d pour mentir.
- Il est également possible de neutraliser les 9 soldats de Sol (cf. R&P, p. 107), mais informez les PJ qu'il suffit d'une action simple des gardes ou de 10d MF pour déclencher une alerte !

*Dans le premier cas, les PJ sont ramenés au cordon de sécurité et doivent redémarrer le processus à « **Vers les docks !** ». Dans le second cas, ils peuvent recommencer la scène au cours de laquelle ils ont déclenché l'alerte.*

Décollage EXPRESS

Pendant un instant, vous savourez le plaisir de retrouver votre vaisseau. En vous installant dans le cockpit, vous remarquez qu'il y a des centaines de

scaphandriers tout autour de vous, et des dizaines de chasseurs en patrouille. Vous êtes tout petits, mais tout le monde peut vous voir !

Demandez aux PJ comment ils décollent. S'ils procèdent normalement, commencez à leur décrire leurs préparatifs, qui leur prennent cinq minutes. S'ils ne réagissent pas immédiatement, une patrouille de 3 Dards solaires les encercle et les somme de se rendre. Si les PJ refusent, un combat spatial s'engage, et le vaisseau des PJ est TF à toucher !



Si les PJ réussissent un **Décollage (2) (TD)** (cf. MdJ, p. 161), ils prennent de vitesse les vigies de la flotte Lagalla. S'ils ratent le test, ils peuvent dépenser 1 PP pour qu'on ne les remarque pas. Sinon, ils sont pris à partie comme ci-dessus.

Une fois que les PJ ont décollé, passez à la scène suivante.

Seuls CONTRE SOL

Vos réacteurs rugissent et vous vous détachez de la station-relais. Vous êtes prêts à mettre les gaz, mais il faut d'abord slalomer entre les centaines de vaisseaux qui volent autour de la station !

Annoncez aux PJ que cette scène est gérée de la même façon qu'un péril. S'ils se mettent tout de suite à annoncer des actions, gérez celles-ci en leur infligeant des malus si elles ne correspondent pas au protocole ou sont exécutées dans le mauvais ordre (cf. GdM, p. 36). S'ils vous demandent le protocole, demandez-leur un test de **Navigation (3)**. S'il est réussi, révélez-le.

Protocole :

- **1 – Senseurs** : détecte un couloir où les vaisseaux sont moins nombreux avec un test de **Senseurs (3)**
- **2 – Officier** : trace une route au milieu des vaisseaux avec un test de **Navigation (3)**
- **3 – Canonnier** : déblaye le chemin en tirant sur les vaisseaux avec un test de **Armes embarquées (3)**
- **4 – Pilote** : slalome entre les vaisseaux avec un test de **Pilotage (Vaisseau spatial) (3)**

Résultat :

- **0-3** : un combat spatial s'engage entre les PJ et 6 Dards solaires au point 0.
- **4-6** : un combat spatial s'engage entre les PJ et 6 Dards solaires au point 100.
- **7-9** : un combat spatial s'engage entre les PJ et 3 Dards solaires au point 100.
- **10+** : les PJ partent si vite que personne ne les attaque !

Si les PJ doivent livrer un combat, ils gagnent celui-ci en neutralisent leurs adversaires ou en quittant la Battlegrid : le marquis Lagalla a d'autres chats à fouetter que de chasser un tout petit vaisseau !

Une fois que les PJ ont quitté la Battlegrid, passez à la scène suivante !

Loin du SOLEIL

Derrière vous, la station-relais n'est plus qu'un petit point brillant, bientôt perdu dans l'immensité de l'espace. Même l'incroyable flotte du marquis Lagalla disparaît. Vous ne pouvez vous empêcher de tapoter les consoles de votre vaisseau, comme on tapote l'épaule d'un ami qu'on vient de retrouver. Devant vous ; l'espace, infini, et votre liberté !

Les PJ sont libres de reprendre le cours de leur vie « normale » de pirates. S'ils ont embarqué des réfugiés, c'est le moment de se demander où les débarquer... C'est peut-être le début d'une nouvelle aventure !

Si les PJ ont rencontré Hakim et que cette entrevue s'est déroulée de façon polie, voire amicale, informez-les qu'ils peuvent choisir Hakim comme contact (cf. R&P, p. 18).

Ensuite, en route vers l'infini !



ACTION	PX	PP	PG
<i>passer le cordon de sécurité</i>	+100 px	-	-
<i>atteindre le vaisseau</i>	+100 px	-	-
<i>ne pas déclencher d'alerte</i>	+200 px	-	-
<i>par réfugié emmené (max x4)</i>	+25 px	-	-
<i>forcer le blocus</i>	+100 px	-	-
<i>ne pas combattre de vaisseaux spatiaux</i>	+200 px	-	-
max	+800 px	+0 PG	+0 PP

SUR UN PLATEAU

[L'ACTU DU JEU DE PLATEAU]



Dans ce numéro de Diédent, nous avons décidé de vous parler de quelques jeux ayant le bon goût de proposer une nouvelle façon de jouer. Il est à noter que pour une fois, vous ne trouverez pas de jeux réellement « déconseillés » (espérons que cela ne devienne pas une habitude).

[SPACE DEALER]

3 à 4 joueurs, 30 minutes (pile poil) – Eggertspiele

Régulièrement, des joueurs cherchent LE jeu de plateau qui permet de revivre les sensations des STR (Stratégie en Temps Réel), type **Starcraft**, **Warcraft**, **Total Annihilation**... Il existe un seul jeu de plateau qui rend cette sensation « temps réel », il s'agit de **Space Dealer**. Alors ici point de combats titanesques, vous aurez au contraire comme mission d'acheminer des marchandises chez vos adversaires pour marquer des points de victoire. Vous pourrez aussi améliorer votre niveau technologique afin d'avoir accès à des technologies plus évoluées, récupérer des technologies qui amélioreront votre planète de départ, produire des ressources... Les joueurs débutent avec un générateur qui apportera l'énergie nécessaire pour alimenter ses bâtiments, une mine qui produira des ressources. Et et et... 2 sabliers !!! Tout le cœur du système est là. Pour réaliser une action, il suffit de poser un sablier dessus, à la fin du temps l'action sera réalisée. Et bien sûr tout le monde joue en même temps, ce qui peut occasionner quelques gênes quand, dans la précipitation, les joueurs se ruent pour retourner leurs sabliers. Le jeu est en plus chronométré, au bout de 30 minutes il se termine, le joueur qui a le plus de points de victoire gagne. Mention spéciale aux petits vaisseaux spatiaux en carton tout mimi. **À tester !**

[DART WARS]

2 à 5 joueurs 40 minutes – Squal Games

Dart Wars fait partie de ces jeux qui ont eu un gros buzz de part leur originalité. Imaginez : vous passez au détour d'un stand devant un gars qui balance des fléchettes (aimantées) sur une carte du monde. Cela a de quoi titiller la curiosité. Et bien ce jeu n'est autre qu'un genre de **Risk**, sauf que les déplacements de votre troupe dépendent de votre adresse aux fléchettes, vous ne pouvez vous déplacer que sur des territoires adjacents et là où se trouve votre fléchette (vous en avez 3). En cas de conflit, celui-ci est résolu avec les cibles qui se trouvent sur la carte, le plus proche du centre gagne. Passé le moment jouissif où on joue aux fléchettes sur une mappemonde, le jeu se révèle malheureusement oubliable. **À tester... ou pas.**

[POLARITY]

2 à 4 joueurs 20 minutes – Ferti

Parmi les OLN (Objets Ludiques Non Identifiés), **Polarity** mérite une place de choix. Le matériel est surréaliste et le concept est hyper simple (et pourtant accrocheur). Votre but : se débarrasser de ses pions (oui, bon, l'originalité n'est pas là, elle est dans le matos, qu'on vous dit). Le



matériel consiste en des pions, blancs d'un côté et noirs de l'autre, qui sont aimantés ! À son tour un joueur doit poser un pion en équilibre grâce à un autre pion de sa couleur (ça tient grâce à l'effet magnétique) sur le tapis de jeu. Si des pions se collent ensemble le joueur fautif prend les pions. Si le pion ne tient pas en équilibre et tombe à plat, le joueur qui tentait de le poser le récupère et on passe au suivant... C'est tout bête. Le matériel est tout mimi, ça tient dans un sac. En cours de jeu, tous ces petits pions qui tiennent en équilibre sont tous mimis eux aussi. **Bref, un jeu à tester qui fera classe dans les soirées mondaines.**



[AFFENTENNIS]

2 joueurs 60 minutes – autoédité

Essen, je vous en ai déjà parlé, c'est la Mecque du jeu de plateau et c'est un évènement qui permet de croiser de véritables perles ludiques. **Affentennis** fait partie de ces trucs qu'on regarde avec des gros yeux d'enfant émerveillé, brillants d'un bonheur originel retrouvé. Le matériel : un tapis de jeu quadrillé d'hexagones représentant un terrain de tennis, un « bâton » qui relève le centre du court de tennis, une balle de tennis, deux singes tennismen et surtout un propulseur. À son tour, le joueur utilise le propulseur pour envoyer la balle en face. Ensuite, le joueur adverse peut utiliser 6 points de mouvements sachant qu'avancer c'est 1 point et reculer 2 points, de plus il peut répartir ces points avant et après la frappe de balle. Les sensations sont là, smash, coup croisé, passing shot... Le plaisir de renvoyer un coup vicieux dans le coin opposé du terrain adverse, le balader... En plus, imaginez que ce sont deux petits singes, vous aurez une belle image d'**Affentennis** ! **Un jeu à tester, retester et adorer.**

[FIESE FREUNDE FETTE FETEN]

2 à 6 joueurs - 1 heure - 2F Spiele

Fiese Freunde Fette Feten, appelé aussi **4F** (et **Funny Friends** pour sa traduction anglaise), est un jeu dont la mécanique n'est pas tellement originale, il s'agit plutôt d'un truc classique à base d'enchère. Ce qui est original dans ce jeu c'est plutôt le pour quoi on enchère : des moments importants de la vie.

4F c'est un peu comme si on avait mis **The Sims** en jeu de plateau. Les joueurs démarrent avec des objectifs dans leur vie (amis, boulot...). Ces objectifs sont de type : devenir millionnaire, faire son coming out, rentrer dans les ordres, fonder une secte, etc. Ensuite, les joueurs achèteront des cartes, tout d'abord des cartes représentant l'adolescence avec des *touche pipi*, tripler son CM2, *Première fois* (dommage, sans capote)... Ensuite, les cartes « vie adulte » seront mises aux enchères : *adopter un enfant, désintox, séduire un pote, se marier à Las Vegas, Capote Farceuse, Anorexie, Suivre une campagne anti-tabac, divorce, le sort s'acharne*... Elles sont toutes accompagnées d'illustrations sympathiques.

Toutes ces cartes permettent d'augmenter ou non les caractéristiques de son personnage : drogue, alcool, joie, poids, foi, savoir, argent, nombre de relations sexuelles, fiancé, petit ami, divorcé, enfants... Le jeu se termine lorsqu'un joueur réalise 4 objectifs. Finir vieille fille, gourou, écrire ses mémoires et millionnaire. **Un jeu à tester pour des parties marrantes et déjantées.**



Cet article repose en fait sur 3 jeux signés Kobayashi : **Tranchons & Traquons** (2ème édition), **Shell Shock** et **10 000**. Les 3 jdr se téléchargent librement sur le site des Livres de l'Ours : <http://livresdelours.blogspot.com/> Certains d'entre eux peuvent aussi s'acheter en version imprimée à la demande à prix coûtant. D'autres jeux peuvent être dénichés sur le site de ce prolifique auteur connu également pour être le principal promoteur de **Barbarian of Lemuria** dans la langue de Clovis.

Non, non, non. Chassez de votre petit cerveau malade l'image d'un Winnie l'Ourson RPG ou d'un Boubou campagne aventure. Sous ce nom curieux se cachent en fait les différentes productions rôlistiques du sieur Kobayashi. Cet auteur présente en effet toute une gamme de jeux de rôles innovants, courts... et totalement gratuits. De l'amateur hardcore, quoi !

Les livres de l'Ours bons comme une tartine de miel !

trois petits oursons

Premier constat : Kobayashi apprécie les jeux courts. **Tranchons & Traquons** (T&T pour les intimes) est un fichier PDF de 64 pages, **10 000** pèse 62 pages en PDF ou livre imprimé à la demande et **Shell Shock** (pour les intimes... euh... non, mettons que **Shell Shock** n'ait pas d'intimes) court sur... 20 pages ! Il est vrai qu'il s'agit d'une tendance lourde dans le paysage actuel du jdr mais on peut dire que Kobayashi a été l'un des premiers en France à prouver que l'on pouvait en dire beaucoup en peu de place.

Pour cela, il faut savoir cerner son sujet et ne pas en dévier. On ne s'étonnera donc pas qu'avec un tel programme, les jeux dont il est question ici ne soient pas vraiment du genre à enquiller des pages de background, de règles optionnelles et de mini-campagnes. Les Livres de l'Ours sont des jeux avant d'être des livres. En cela, ils contiennent essentiel-

lement du matériel pour jouer : règles, conseils de jeu, voire scénario mais disons que ce sont des jeux sans gras autour, secs comme un coup de trique.

Ainsi, **Shell Shock** aborde-t-il le thème de la guerre de façon intemporelle. Les personnages y sont des troufions de base transportés au cœur d'un conflit dont les enjeux les dépassent très largement. Pour eux, le quotidien, c'est survivre et tenir le coup jusqu'à l'armistice, point. Si l'ambiance et les exemples donnés (voire certaines règles) indiquent une très nette préférence pour les conflits du 20ème siècle, le jeu reste tout à fait valable pour une sale guerre du futur genre *Starship Troopers*, voire pour un univers medfan dans le style Gondor versus Mordor. Toutefois, ne vous attendez pas à avoir en 20 pages les raisons idéologiques du conflit, la présentation des belligérants, l'état du front, les armements utilisés... ça, c'est votre part du boulot.

10 000 est à l'exact opposé de ce que l'on peut proposer dans un format court : un jeu hyper-spécialisé qui confine au « *burst* » (un jeu-campagne auquel on ne joue qu'une fois). Il s'agit encore une fois ici de mettre en scène des guerriers mais dans un tout autre contexte, celui de l'*Anabase*. Ce récit signé de l'athénien Xénophon mettait en scène le périple des Dix Mille, une fameuse troupe de mercenaires grecs mal embarqués dans un plan foireux en Asie Mineure. Bien sûr, les PJ seront quelques-uns des Dix Mille mais, à l'inverse de **Shell Shock**, ils en seront ici les plus éminents, ceux à même de prendre les décisions qui assureront la sauvegarde ou la dislocation de la troupe. Les jdr antiques sont rares en français et toujours un peu intimidants. Dans **10 000**, vous trouverez presque tout ce qu'il faut pour mettre en scène cette campagne spectaculaire. Par contre, du coup, on ne peut guère jouer qu'une seule fois à **10 000**.

T&T est finalement celui qui brasse le plus large puisqu'il relève du genre medfan classique : le clin d'œil aux Grands Anciens est évident dès le titre. Comme **D&D**, **T&T** ne propose pas de véritable univers de jeu. Celui-ci est fait de tout ce que la table voudra bien partager de références communes faites probablement d'objets magiques, monstres verdâtres, elfes aux oreilles pointues... Bien sûr, avec ses 64 pages tout mouillé, pas question pour **T&T** de bouffer la laine sur le dos à **D&D**. L'optique clairement assumée est de rendre le jeu le plus facile à prendre en mains possible. Pour autant, malgré l'absence d'une section background, ce n'est pas de l'eau tiède non plus : de loin en loin, un univers légèrement décalé, fait d'humour et même d'un peu de poésie, transparait à travers des exemples ou des listes d'items. C'est par exemple le cas avec les races jouables où défilent, en sus des classiques, des Drakken ou des Kitling évocateurs.

Des règles bien léchées

Un point commun évident à tous les *Livres de l'Ours*, c'est la volonté de tourner le dos à l'héritage simulationniste lié au développement du jdr en couches successives depuis les années 70. Ne vous attendez donc pas à trouver des tables de localisation des coups critiques ou des règles destinées à simuler les effets du gel sur les potions de guérison dans les jeux de Kobayashi. Les règles sont présentes, très présentes même puisqu'un jeu comme **Shell Shock** en est presque entièrement composé (sur 20 pages toutefois, je vous le rappelle...) mais elles restent toujours simples. Cette volonté de simplification des jeux est, là aussi, comme pour les formats courts, une tendance lourde et on pourrait estimer que Kobayashi n'est là qu'un

suiveur parmi d'autres. Ce ne serait toutefois pas faire honneur à l'originalité de la démarche. Désireux de prendre le bon miel aussi bien dans les vieux pots bien culottés que dans les ruches encore actives, Kobayashi emprunte aussi bien dans l'esprit du rétroclonage qui consiste à reprendre ce qui faisait le charme des jeux des années 70/ début 80 (ce qui, bien sûr, est surtout sensible dans **T&T**) que des éléments de règles d'inspiration narrativiste dans des jeux indie anglo-saxons (**3:16**, **Lady Blackbird**, **Tomorrow Knights**...).

En ce qui concerne les bases des systèmes de jeu, nous sommes donc dans l'ultra-basique. **T&T** se contente d'une formule $2D6 + \text{caractéristique} > \text{ou} = 8$. **Shell Shock** et **10 000** partagent eux le même code génétique : les caractéristiques utilisées dans une action indiquent le nombre de D6 à lancer ; les 1-2-3 sont des échecs, les 4-5-6 sont des réussites. Comme on le voit, rien d'original mais rien non plus qui empêche de se concentrer sur l'essentiel : le plaisir de jouer.

Les trois jeux comportent ici ou là d'autres coups de canif bien sentis aux mauvaises habitudes de la plupart des tables. J'ai particulièrement apprécié, par exemple, le principe du « réflexe » dans **T&T** qui permet au joueur de décider une fois pour toutes ce que son personnage pense à faire systématiquement (fouiller les cadavres, allumer sa lanterne quand il fait sombre, dégainer son arme quand il rentre dans un donjon...) sans que lui-même, pris par le jeu ou la fatigue, ait besoin de le rappeler sans cesse au MJ. Libre à ce dernier d'en tirer parti quand les bonnes habitudes peuvent devenir de mauvais réflexes !

Ours savant

À cette base d'une rare simplicité se greffe donc une approche volontiers narrativiste. Par exemple, dans **T&T**, le MJ ne prendra jamais ce fameux air mystérieux du gars qui émerge de derrière son écran et prononce la sentence trop souvent entendue : « *Fais un jet pour voir...* ». Non, dans ce jeu, les jets simulent des scènes entières (pas action par action) aux enjeux bien identifiés : joueur(s) et MJ se mettent d'accord avant le lancer de dés sur les conséquences positives et négatives induites par le jet sur le récit en cours. C'est tout simple : c'est une attitude plus qu'une règle mais ça évite bien des malentendus autour de la table.

Cette approche est bien plus sensible dans **Shell Shock**, notamment dans le dispositif des *Dérives* qui est au cœur du jeu. Chaque soldat y est désigné par une série d'attitudes qu'il adopte plus ou moins vo-



lontiers, en fonction de ses scores, face au caractère insoutenable de sa condition de troufion. Certains PJ sont ainsi rongés par la *Culpabilité* pendant que d'autres forgent leur *Indifférence*. Or, c'est le joueur qui choisit le moment où son PJ gagne tel ou tel point de *Dérive* en fonction de l'influence qu'il veut donner au récit : par exemple, contre l'encaissement d'un point supplémentaire de *Culpabilité*, un PJ peut échapper à une balle qui devait le frapper... c'est alors un autre PJ ou PNJ qui est touché !

Kobayashi ne montre pas non plus un amour déliant des scénarios entièrement écrits d'avance. Le narrativisme enseigne en effet qu'une situation de jeu trop figée, trop prévue à l'avance, laisse peu de place à l'investissement des joueurs, qui peinent à y insérer leur personnage, ses ambitions... Certes, **T&T** propose un court scénario d'introduction mais qui très vite laisse la place à une série de conseils sur le sujet et même à un système de génération aléatoire de (minces...) prétextes d'aventure. Notons aussi que **Shell Shock** est dépourvu de scénarios à proprement parler. Dans **10 000**, on l'a vu, la campagne est certes au cœur du jeu mais chaque épisode n'est pas pour autant détaillé sur plus d'une page et laisse donc largement la place à l'improvisation du MJ et des joueurs.

Toujours dans une volonté de prendre les choses efficaces là où elles se trouvent et de troussez des jeux qui soient accessibles au plus grand nombre, Kobayashi ne dédaigne pas non plus puiser dans des accessoires ou des principes qui relèvent plus traditionnellement du jeu de plateau que du jeu de rôles.

Ainsi, le système de jeu de **T&T** dispose-t-il de cartes à distribuer aux joueurs. Celles-ci sont spécifiques au jeu (pas des cartes à jouer classiques, quoi) et représentent un coup spécial, un avan-

tagé... et toute autre forme de privilège qui permet ponctuellement à un personnage de s'affranchir des règles usuelles. L'usage en est assez souple : le MJ les utilisera en quelque sorte comme récompense pour les joueurs qui impliquent leur personnage dans le récit collectif par leur interprétation, leurs idées... Ainsi, plus le personnage est placé au centre du récit par un joueur entreprenant, plus il reçoit la capacité à influencer sur celui-ci par le biais de cartes évènements à dépenser à sa volonté.

Dans **10 000**, c'est tout le principe de la campagne retraçant l'*Anabase* qui reprend les principes du jeu de plateau : une carte, des étapes bien identifiées, des choix à faire quant au déplacement du groupe, des règles pour générer ce qui se passe entre deux étapes... Le jeu de rôle reprend ses droits seulement quand le MJ anime chaque étape en proposant une scène, une péripétie, qui s'y déroule.

Ne pas vendre la peau...

On dit que c'est le propre du rôliste d'être un éternel insatisfait, de vouloir tout mais aussi son contraire. Et pour pas cher, en plus. Joignons-nous au concert.

Alors, certes, les jeux de Kobayashi sont des jeux aussi gratuits que volontairement courts mais on ne peut s'empêcher parfois de regretter un petit goût d'inachévé. Ainsi, dans **T&T**, la part consacrée à la magie et au merveilleux apparaît à la fois modeste et bien peu excitante. Chaque classe de perso possède des dons de classe et les pouvoirs magiques sont donc des dons parmi d'autres : en pratique, rien ne les distingue de dons triviaux comme « *dissimulation* », par exemple. Comme les autres, les magiciens n'auront qu'un seul de ces dons au départ rendant leur pratique magique assez ennuyeuse et répétitive. Surtout, leur exacte mise en œuvre est laissée dans le flou presque total : au joueur d'avoir le fantastique dans la peau, les règles ne l'aideront pas vraiment ici.

Toutefois, **T&T** est incontestablement un jeu complet (avec bestiaire et tout). Par contre, **10 000** avec ses épisodes d'une page, rend la mise en œuvre de la campagne un peu complexe. Que dire alors de **Shell Shock**, bien en peine dans ses 20 pages, de nous fournir tout le nécessaire pour mettre en scène ce système de règles si bien trouvé.

Allez, Monsieur Ours, donnez-nous en encore un peu plus !



de mJ à mJ

[inspis & conseils]

Autant donner le ton tout de suite : ça va saigner !

En passant par le tout récent Grog d'Or (Tenga) qui va peupler vos parties de ma-
landrins en tous genres, nous vous posons deux questions essentielles du jeu de
rôle : est-il si facile que ça de tuer ? Et est-ce que tous les donjons doivent se res-
sembler ? Vous vous doutez bien de notre réponse : non. Pour les arguments,
c'est juste après...

envie de tuer

En repensant à mes débuts de rôliste, et notamment à des séries de parties d'AD&D dans lesquelles j'incarnais une illusionniste-assassin, je dois reconnaître qu'une partie de la philosophie de notre groupe de PJ, quant à la façon la plus pragmatique d'affronter nos adversaires, pouvait se résumer à l'adage « Si ça peut se toucher, ça peut se tuer ». Même avec le recul, je ne crache pas sur les plaisirs trouvés dans ces aventures-là ; et avoir trucidé – avec des dés ! – des gobelins par centaines, des bourgeois par dizaines et des lichs par pincées ne m'a jamais conduit à zigouiller mon voisin de palier dans la « vraie vie ». Pour autant, après diverses discussions sur le sujet, en particulier dans des forums rôlistes, l'idée a germé d'aborder cette question : quel sens prend le fait de tuer ses adversaires dans une aventure de JdR, et peut-on apporter un sens supplémentaire à un tel acte ?

**Dis-moi comment tu tues,
je te dirai qui tu es**

C'est rien qu'un skaven !

L'univers de **Te Deum pour un massacre** est celui de notre XVI^e siècle, secoué par de sanglantes guerres de religion. Il n'est donc pas rare que l'on s'y entretue résolument. Comme dans tous les JdR « historiques », les PJ n'y affrontent que des êtres humains ; alors, quand il s'agit de tuer un adversaire, on y tue un autre être humain. En revanche, dans **Warhammer**, les PJ n'affrontent pas uniquement des êtres humains : le « bestiaire » est bien fourni, et comporte des adversaires démoniaques, mutants, skavens et autres créatures d'une nature très différente de celle des PJ. Et, donc, différente de celle des joueurs. Ma propre façon de jouer varie selon qu'il s'agit d'un univers historique ou d'un univers fantastique, quant au fait de porter le fer contre un être humain et contre une créature envers laquelle je ressens moins d'empathie ; et, pour ce que j'en ai vu autour de tables de jeu, je ne suis pas le seul dans ce cas. Par la distance que la différence de nature induit, tuer une « bête du chaos », ou tout autre être non humain, semble plus aisé, pour un joueur au travers de son personnage, que de tuer un être humain.

Sens dessus dessous

Certains JdR, dont le plus illustre d'entre eux, ont fait de l'élimination de l'adversaire un des moteurs de la progression des personnages : plus le PJ tue de créatures (humaines ou non humaines), plus il récolte de points, grâce auxquels il acquiert

plus de capacités avec lesquelles il pourrait tuer des créatures encore plus nombreuses ou encore plus puissantes. Le fait de tuer y prend donc un sens principalement comptable.

Dans d'autres jeux, tuer est une simple question de survie dans un environnement hostile. Que ce soit parce que, du fait d'une guerre sans fin, chacun ne peut compter que sur lui-même pour voir le soleil se lever le lendemain, ou parce que quand on est un pirate pourchassé par les marines royales, tous les moyens sont bons pour vivre une vie libre, courte et peut-être momentanément riche.

Parfois, tuer et être tué est le cœur même de l'ambiance, l'axe premier du jeu. Mais la question peut y être abordée avec un cynisme et un humour grinçant qui n'a rien de comparable avec le masacre gratuit ; les amateurs de *Paranoïa* pourront en témoigner... s'ils arrivent vivants jusqu'ici pour en parler.

Et, dans certains cas, l'affrontement mortel est le sommet épique d'une aventure, le canon du genre, qu'il s'agisse d'un duel au soleil à Tombstone ou d'un combat sans merci contre un démon à renvoyer dans les limbes.

Il convient donc de bien comprendre le sens qu'a le fait de tuer un adversaire, dans le contexte particulier d'un jeu, avant d'envisager s'il y a matière à lui donner un sens supplémentaire sans trahir l'esprit du jeu.

Des héros, vous êtes sûrs ?

Les PJ sont, par essence, les héros des aventures de JdR, si l'on retient comme sens du mot « héros » qu'ils en sont les personnages principaux. Pour autant, certains mécanismes de jeu entraînent que les PJ ne sont pas toujours des « héros » pris comme des personnages confrontés à des épreuves qui les obligent à se dépasser ; en particulier, tout ce qui, dans le système de jeu, contribue à ne présenter aux PJ qu'une adversité surmontable sans grand risque. Par exemple une opposition spécifiquement calibrée, limitée, en fonction des capacités des PJ – c'est le cas de jeux « à niveaux » –, ou des capacités spécifiques des PJ qui le mettent quasiment hors de tout danger mortel, par des mécanismes de chance, de destin et autres coups de pouce, ou par des savoir-faire magiques qui éloignent le spectre de la mort définitive du personnage. Où est le courage du héros,

dans de telles conditions de sécurité ? Qu'y a-t-il d'héroïque à tuer, à tour de bras, des adversaires incapables de rendre la pareille ? Épique, peut-être ; mais héroïque, non, pas à mes yeux.

Sens pour sang

Les clés pour apporter une signification supplémentaire au fait de tuer son adversaire sont à portée de main du MJ. Même si le système de jeu ne prévoit pas explicitement ces clés, il ne tient qu'à lui de se bricoler un passe-partout sans gros investissement.

Une opposition intelligente

Une des premières manières de rendre la mise à mort de l'adversaire moins mécanique et moins aisée est de faire agir l'opposition aux PJ au maximum de son intelligence tactique, qu'elle soit individuelle ou collective. Ainsi, un skaven, un goblin, un paysan armé d'un bâton, ne représente pas à lui seul une vraie menace ; pas plus qu'une troupe de skavens, de gobelins, ou de paysans chargeant bêtement des aventuriers aguerris qui vont les faucher comme le blé mûr en été. Mais rien n'interdit au MJ de faire agir ces adversaires d'une manière moins caricaturale, moins suicidaire, dans la limite, bien sûr, des capacités de l'esprit de ces créatures humaines ou non humaines. Bombarder les PJ de cailloux à distance, les assaillir sur plusieurs fronts à la fois, les harceler plusieurs heures ou plusieurs jours de suite avant de lancer un assaut, voilà qui devrait donner du fil à retordre aux PJ. Et pour se défendre, ces adversaires peuvent déployer un peu d'ingéniosité ou, tout au moins, d'instinct de survie : si même des bancs d'anchois ou de gnous savent limiter la casse face à leurs prédateurs respectifs, pourquoi des gobelins ou des paysans y seraient-ils moins aptes, d'instinct ou d'esprit, que des poissons ou des herbivores ?



Une mort qui prend un sens

Tuer son adversaire n'est pas une action à rejeter en elle-même, mais en éviter la banalisation peut contribuer à lui donner une valeur particulière. Nul besoin de mécanismes très particuliers pour éviter cette banalisation, un peu de bon sens suffit. Ainsi, en dehors des moments où l'éradication complète de l'adversité est nécessaire (les répurgateurs font rarement dans la demi-mesure), la mise hors de combat n'est pas obligatoirement synonyme de mort. C'est ainsi que certains JdR formalisent différents niveaux pour désigner l'opposition :

- le menu fretin peut être mis en déroute en l'intimidant ou en le bousculant, par grappe de six, à grands moulinets de tabouret d'auberge ;
- les « seconds couteaux » demandent un peu plus d'efforts, mais perdent toute capacité à nuire dès la première blessure incapacitante reçue ;
- si le menu fretin et les seconds couteaux sont ainsi écartés du chemin des PJ sans pour autant les faire passer de vie à trépas, alors l'affrontement avec le « grand méchant » prend toute sa saveur, jusqu'à sa mort finale éventuelle.

Il sera fait à chacun selon son grade

Plusieurs JdR intègrent à leur système de jeu une typologie simple – à deux, trois, ou quatre niveaux – des adversaires selon les efforts que l'on doit faire pour les mettre hors de combat. Par exemple : **Qin** (sbires / autres PNJ), **Feng Shui** (anonymes / avec nom), **Savage Worlds** (extra / wild card), **Wushu** (figurant / Némésis), **Barbarians of Lemuria** (raffle / villains), **7th Sea** (brute / homme de main / vilain), **Capharnaüm** (traîne-babouches / champions / vaillants capitaines), **2012 : Extinction** (figurant / second couteau, boss), **Tranchons et Traquons 2** (petit bras / gros bras / brutasse / grand chef), **D&D4** (sbire / standard / élite/ solo).

Merci aux Obéronnistes et aux CasusNOiens qui ont apporté leur aide pour cette liste.

illustration : Kevin «Netzach» Baussart



Plaisir d'offrir, joie de recevoir

Donner de la valeur à la mort de l'adversaire passe aussi par le risque physique pris par le PJ dans cet affrontement. Hacher menu son adversaire sans jamais être exposé à quoi que ce soit de grave en retour, voilà qui n'est pas éloigné des mots que Corneille prêtait au Comte parlant au Cid : « À vaincre sans péril, on triomphe sans gloire ». Les JdR dont les systèmes sont mortifères y compris pour les PJ amènent les joueurs à ne pas engager ceux-ci inconsidérément dans la mêlée ou sous le feu ennemi ; les PJ vont alors recourir à leur tête avant leurs bras, chercher à tirer bénéfique d'avantages fournis ou créés par eux. Ah, vous voulez le tuer ? Eh bien, il va falloir que vous vous gagniez ce plaisir !

En misant ainsi sur la vulnérabilité des PJ, le MJ mettra mieux en valeur les différences entre les mentalités des personnages :

- les moins scrupuleux saisiront la moindre chance de faire mal sans s'exposer eux-mêmes ;
- les plus chevaleresques, eux, permettront à leur adversaire de ramasser son épée s'il s'est trouvé désarmé et se remettront, par grandeur d'âme, en position de risque.

Tout se paie un jour

Néanmoins, limiter les dangers encourus par le personnage à des risques physiques serait réducteur. Ainsi, il est possible de jouer avec l'équilibre mental du PJ tueur. Pour une personne qui n'est pas habituée à trucider une créature à chaque petit-déjeuner, se résoudre à tuer quelqu'un ou « quelque chose » n'est pas anodin, et le MJ devrait trouver un moyen de prendre cette pression en ligne de compte. C'est plus aisé lorsque le système de jeu le prévoit expressément, mais le MJ peut en être comptable, en collaboration avec le joueur concerné, de manière moins formalisée. Quant au PJ familier de la tuerie, son esprit présente probablement quelque dérangement devenu permanent, un détachement total par rapport à la souffrance des autres – voire à la sienne propre – ou, tout au contraire, une rage meurtrière irrépressible.

Enfin, tuer une personne ou une créature peut valoir au personnage des ennuis plus divers. Pour avoir découpé en rondelles une troupe de gobelins afin de leur dérober leur trésor (dont personne ne saurait dire comment ils l'ont ac-

cumulé, mais ceci est une autre histoire), le PJ devient la cible de la vengeance d'un clan entier de gobelins, bien décidés à ne pas se laisser faire gentiment. Et s'il n'y a pas de gobelins dans le jeu, une famille de la Cosa Nostra ou une Triade fera l'affaire ! Dans un univers « civilisé », le PJ tueur sera poursuivi par un tribunal civil ou religieux, selon la nature de son crime, ou par des individus de sac et de corde au service d'une Justice réelle ou prétendue. Et, pour le cas où ce n'est pas la potence qui attend le PJ pour mettre fin à sa vie, un bannissement – du fait de la violation d'un tabou tribal, par exemple – sera l'occasion de se lancer à l'aventure vers de nouveaux horizons.

MJ, à vous les clefs !

Pour que tuer son adversaire ne devienne pas un acte banal, il revient au MJ de jouer sur divers ressorts du personnage et de son entourage. Des ennemis moins bas de plafond, des risques plus prononcés, des enjeux personnels et sociaux plus forts, autant d'éléments qui ne devront pas être des barrières pour empêcher les PJ de tuer mais, au contraire, des pierres sur lesquelles bâtir un édifice aventureux plus diversifié, plus profond, où l'héroïsme découlera du surpassement des personnages.



Une partie non négligeable de cet article est née de discussions dans le forum de la Cour d'Obéron. Je ne dresserai pas une liste des participants, de peur d'en oublier, mais que ces Obéronnistes sachent qu'ils sont un peu présents, ici, dans mes mots.

LE PETIT PEUPLE DE LA NUIT

AIDE DE JEU OFFICIELLE POUR TENGA

Tout le monde aime les ninjas. Peu importe qu'on les nomme Ezio, Solid Snake, Sam Fisher, Naruto ou Hattori Hanzo. On peut finasser, tenter d'opposer une résistance feinte afin de préserver sa réputation ou sa crédibilité, mais impossible de tromper qui que ce soit.

Cela dit, on n'aime pas nécessairement tous les mêmes ninjas et il existe un monde entre ceux fidèles à une certaine réalité historique et ceux qui peuplent les films de Michael Dudikoff. Pourtant, les complexes ne sont pas toujours là où on les attend et il sera plus facile pour la plupart des meneurs de donner dans la surenchère que de permettre d'en incarner sans bouleverser le ton de sa campagne.

En effet, il suffit d'une recherche sur Internet pour trouver bien plus que nécessaire sur leur organisation prétendue, leurs techniques martiales ou leurs gadgets à faire pâlir d'envie tout le MJ6. Par contre, il est beaucoup plus difficile de trouver des concepts de groupes ou des personnages intéressants et allant au-delà du simple fantasme. Aussi voici quelques groupes et archétypes afin de les mettre au centre de vos campagnes, mais il aurait été également possible d'en citer bien d'autres : vengeurs, résistants, saboteurs, soldats d'une guerre invisible, terroristes, etc.

Un village TROP TRANQUILLE

Cette communauté ressemble en tout à un village de paysans. Si plusieurs familles d'un même clan y vivent, grandissent et s'entraînent ensemble, la plupart de ses habitants cultivent la terre et ont un mode de vie finalement presque ordinaire. Avant l'attaque des Oda, Iga abritait de nombreuses communautés similaires et ce village peut donc aussi bien avoir survécu que se situer ailleurs, mais il a réussi à perpétuer son mode de vie en se mettant au service d'un clan de samourais ravi d'une telle aubaine. Pourtant, cette entente ne saurait durer...

CONCEPT Un village isolé abritant plusieurs familles de shinobi

KARMA Devenir un clan de samourais à part entière

AMBITION Survivre, quels qu'en soient les moyens

TALENT Ninjutsu

ACCOMPLISSEMENT Envoyer un jeune réaliser sa première mission pour le compte du clan

RESSOURCES

Le village est à proximité d'un réseau de grottes qui sont autant de caches (localisation).

Les grottes sont infestées de chauves-souris, ce qui permet de produire beaucoup de salpêtre et donc de poudre (localisation).

Les artificiers du village sont excellents. Ils produisent du matériel efficace et de très bonne qualité (savoir-faire).

Leur réputation va bien au-delà des frontières du village. De nombreux autres shinobi dépendent d'eux et seront enclins à venir prêter main-forte à l'occasion (relations).

La collaboration avec les samourais permet au village d'avoir les coudées franches sur de nombreux domaines et de bénéficier de moyens importants (relations).

Un des fils préférés - bien qu'illégitime - du seigneur est en formation au village (relations).

LIMITES

Le seigneur du clan de samourais connaît la localisation du village.

Il exige que certains de ses hommes soient entraînés par les shinobi, ce qui est une source de tension

permanente et pourrait se révéler très problématique si les autres villages venaient à l'apprendre. Le nombre d'adultes en état de se battre est relativement limité, surtout comparé aux jeunes.

RIVAUX

Une autre communauté du même clan, estimant que l'attitude du village est intolérable(majeur)

Le clan de samourais (mineur)

Un clan de samourais ennemi du précédent, qui souhaite affaiblir ce dernier en le privant de ses shinobi (mineur)

ARTIFICIER PERFECTIONNISTE

Ancien, Entretien : 5, Points de karma : 0

Vous êtes le maître artificier du village et une de ses fiertés. Parmi les shinobi, votre travail est respecté de tous et, d'une certaine façon, c'est tout ce qui vous importe. Cependant, depuis peu, cela ne vous suffit plus. Alors que les vôtres en sont réduits aux pires compromissions, vous rêvez de faire connaître votre art plus largement et de laisser votre trace dans l'histoire. Peut-être même continuer à progresser, si c'est encore possible. Vous avez le talent, vous voulez la gloire.

VIG 8 VIV 8 AGI 9 PER 13 ESP 11 DÉT 11 TAL 15

KARMA Mourir dans l'anonymat

AMBITION Faire connaître vos réalisations en dehors du cercle trop restreint des shinobi.

RÉVOLTE Voir les siens s'inféoder aux samourais

PRIVILÈGES ET REVERS Expertise, Maîtrise, Shinobi, Talentueux (Compétence interdite [poudre]); Dépendance incurable (réputation), Faible, Ignoré par les kamis, Inapte au combat, Trainard, Vieille blessure

VALEURS Excellence 3, Réputation 4

COMPÉTENCES Maître en Compétence interdite (poudre) ; Accompli en Discrétion, Ninjutsu, Sagesse populaire, Vigilance ; Notions en Calligraphie, Faction (village), Intendance

JÔNIN PRIS À SON PROPRE PIÈGE

Entre deux âges, Entretien : 1, Points de karma : 0

Vous êtes le jônin, le chef du clan que vous dirigez d'une main de fer, n'hésitant pas à attiser la rivalité entre les divers villages pour les pousser à s'illustrer et à toujours faire davantage. Votre tour est rodé et vous dirigez chacune de ces communautés sans que les autres n'en soient jamais informées. Mais, avec les événements récents, vous n'arrivez plus à contrôler leur animosité et les villages semblent désormais au bord de l'affrontement. Il va falloir agir. Rapidement.

VIG 8 VIV 9 AGI 10 PER 13 ESP 13 DÉT 13 TAL 10

KARMA Provoquer une révolte au sein de sa propre communauté

AMBITION Manipuler les villages à son avantage

RÉVOLTE Perdre le contrôle de la rivalité entre les familles

PRIVILÈGES ET REVERS Shinobi, Statut (jônin) ; Acharnement divin, Dépendance incurable (contrôle), Irrésolu

VALEURS Sa place au sein du clan 3

COMPÉTENCES Accompli en Aplomb, Discrétion, Faction (village), Intendance, Sagesse populaire ; Notions en Art de la guerre, Calligraphie, Étiquette, Ninjutsu, Politique

SHINOBI IMPITOYABLE

Adulte, Entretien : 0, Points de karma : 0

Vous êtes un shinobi et en tirez une certaine fierté. Vous avez lutté depuis votre plus jeune âge pour vous imposer comme un membre loyal et infailible du clan et, même si vous vous interdisez d'y penser pour l'instant, vous êtes le seul à mériter d'en prendre la tête. En attendant, vous mettez un point d'honneur à remplir vos missions de la façon la plus parfaite qui soit.

VIG 10 VIV 11 AGI 11 PER 11 ESP 10 DÉT 11 TAL 10

KARMA Mettre à jour les manigances du maître de la communauté et en causer la fin

AMBITION Devenir le maître du clan

RÉVOLTE Arrivée d'un rival remettant sa supériorité en cause

PRIVILÈGES ET REVERS Shinobi

VALEURS Clan 3, Statut 2

COMPÉTENCES Accompli en Athlétisme, Discrétion, Faction (village), Ninjutsu, Sabres.

Les orphelines de DAME MOCHIZUKI

Lorsqu'il fut tué à Nagashino, Mochizuki Nobumasa était connu pour être le neveu de Takeda Shingen et un de ses plus valeureux vassaux. Pourtant, ses mérites ne sont rien par rapport à ceux de son épouse, Chiyome. Shinobi du clan Kôga, elle a mis en place un des plus vastes réseaux d'espions du Tenga, fort de plus de 200 femmes. En effet, Dame Mochizuki s'était fait une spécialité de recruter parmi les orphelines, prostituées et autres victimes de l'époque ses futurs agents qu'elle forme dans tous les arts nécessaires à leur mission. Mais, depuis la destruction des Takeda, elles sont désormais laissées à elles-mêmes, partagées entre la crainte que leurs proches ne découvrent leurs secrets et l'espoir de voir réapparaître Chiyome. En effet, nombreux sont ceux qui aimeraient prendre le contrôle de son réseau.

CONCEPT Les membres d'une ancienne cellule de Dame Mochizuki

KARMA Devenir les piliers du château qu'elles espionnaient

AMBITION Réussir à refaire leur vie sans trahir leur secret

TALENT Influence

ACCOMPLISSEMENT Sortir une de ses camarades d'un risque mortel ou mettant son secret en jeu

RESSOURCES

Une des femmes a épousé le seigneur du château (infiltration).

Elles sont présentes dans toutes les couches sociales (infiltration).

Elles possèdent une copie du sceau seigneurial (infiltration).

Elles connaissent toutes le langage codé des shino-bi Kôga (entraînement).

Le premier vassal du clan donnerait tout pour un sourire de sa châtelaine (hommes).

Les hommes sont souvent à la guerre et donc absents du château (hommes).

LIMITES

Leur statut : Pour peser concrètement sur les événements, elles doivent convaincre les hommes.

Les fortes disparités de rang social entre elles rendent leurs discussions suspectes.

Une sordide histoire de jalousie risque de dégénérer et scinder le groupe en deux.

ESPIONNE ABANDONNÉE

Adulte, Entretien : 0, Points de karma : 0

Vous êtes une ancienne victime de la guerre, recueillie et entraînée par Mochizuki Chiyome pour devenir une shinobi au service des Takeda. Pendant des années, vous avez en effet œuvré dans l'ombre au bénéfice de ce clan, jusqu'à ce que l'on vous envoie en mission auprès d'un samouraï en vue de la province de Dewa. Vous l'avez épousé et eu des enfants avec lui, et, très vite, les impératifs de votre mission se sont estompés devant les liens qui vous unissent désormais à votre famille. Aujourd'hui, le clan Takeda n'est plus et vous n'avez qu'une peur : Que les vôtres ne découvrent votre secret et vous refusent le bonheur auquel vous avez enfin droit.

VIG 9 VIV 9 AGI 9 PER 13 ESP 12 DÉT 13 TAL 11

KARMA Devoir se faire chasser par les siens pour pouvoir les protéger

AMBITION Vivre sa vie auprès de sa nouvelle famille et assurer leur bonheur

RÉVOLTE Le silence assourdissant des cadres du réseau, des Takeda et de Mochizuki Chiyome

PRIVILÈGES ET REVERS Shinobi, Statut (époux) ; Ennemi (clan shinobi)

VALEURS Ses enfants 4, Son époux 1

COMPÉTENCES Accomplie en Discrétion, Étiquette, Influence; Notions en Calligraphie, Droit, Faction (cellule), Ninjutsu, Politique; Vagues notions en Savoir (classiques), Savoir (théologie)

RIVAUX

L'abbé d'un monastère proche voulant forcer les espionnes à travailler pour lui (majeur)

Une des concubines du seigneur souhaitant se débarrasser de sa rivale (mineur)

Les hommes du château, même s'ils ne s'en rendent pas compte (mineur)

Les revers DE FORTUNE

Après les massacres, la plupart des survivants d'Iga se retrouvèrent isolés, délaissés et désœuvrés. Certains cherchèrent de nouveaux maîtres ou la vengeance. D'autres changèrent tout simplement de vie. Parmi ces derniers, quelques-uns mirent à profit leur entraînement pour devenir des voleurs insaisissables à la sinistre réputation. Désormais, rien ne semble hors de leur portée. Au contraire, ils prennent un plaisir particulier à détrousser les demeures les mieux gardées et à ridiculiser samouraïs et

marchands, multipliant les risques. Ceci leur vaut la sympathie populaire, d'autant plus que leurs « victimes » ont la réputation d'avoir bien mal acquis leur fortune, mais personne ne se doute qu'elles sont toutes liées à l'invasion d'Iga.

CONCEPT Un groupe de shinobi devenus cambrioleurs

KARMA Aider Ishikawa Goemon à tuer Hashiba Hideyoshi

AMBITION Détrousser tous ceux qui ont participé au sac d'Iga

TALENT Discrétion

ACCOMPLISSEMENT Réussir un cambriolage plus impressionnant que les précédents

RESSOURCES

Le peuple les aide à chaque fois que possible (popularité).

Les membres les moins gradés de l'armée ou de la garde ont également une certaine sympathie pour eux, même s'ils refuseront de l'avouer (popularité).

Leur butin leur permet de ne pas se soucier des contingences matérielles (exploits).

Les nombreuses rumeurs à leur sujet les protègent en partie des autorités qui peinent à démêler le vrai du faux (exploits).

Ils ont accès à un certain nombre de caches un peu partout en ville (citadins).

Ils connaissent la ville dans ses moindres recoins. Elle est leur territoire et leur outil de travail (citadins).

LIMITES

Les autres shinobi les perçoivent au mieux avec mépris, plus couramment avec hostilité.

La vie facile a des atours bien plus séduisants que n'importe quelle cause.

Les liens entre les membres sont de plus en plus ténus : Ils n'ont plus besoin les uns des autres.

RIVAUX

Le bras droit du seigneur local, qui s'avère être un de leurs anciens camarades (majeur)

Des shinobi du clan Kôga, rival depuis toujours des Iga, et embauchés par un marchand pour se débarrasser d'eux (mineur)

La garde du seigneur local qui prend leur existence comme un affront personnel (mineur)

CAMBRIOLEUR ENRICHI

Adulte, Entretien : 0, Points de karma : 1

Suite au massacre d'Iga, vous avez fui votre province natale pour vous réfugier à la capitale. Vous n'avez pas tardé à profiter de vos talents pour vous introduire dans les demeures les plus riches et les dépouiller. Cherchant au départ à vous venger de ceux qui avaient contribué à la destruction de votre village, vous êtes désormais bien plus sensible à l'adrénaline et à tous ces petits plaisirs que l'on trouve à la capitale et qui vous changent de la discipline avec laquelle on vous a formé.

VIG 10 VIV 12 AGI 14 PER 10 ESP 10 DÉT 8 TAL 8

KARMA Céder aux tentations et autres plaisirs de la ville au point d'en devenir l'esclave

AMBITION S'enrichir en détroussant ceux qui ont des choses à se reprocher

RÉVOLTE Le massacre d'Iga

PRIVILÈGES ET REVERS Shinobi, Sympathique ; Ennemi (la garde de la ville), Irrésolu

VALEURS Risque 2, Vie facile 3

COMPÉTENCES Accompli en Aplomb, Discrétion, Ninjutsu, Savoir (Miyako); Notions en Faction (Iga), Sabres ; Vagues notions en Calligraphie, Politique



Les FUGITIFS

La succession de l'illustre Uesugi Kenshin a donné lieu à une guerre fratricide qui a bien failli faire sombrer tout le clan, pour le plus grand profit de ses belliqueux voisins : les Oda, les Takeda et les Hôjô. Entre autres manigances, ces derniers avaient placé un des shinobi du clan Fuma auprès du prétendant qu'ils souhaitaient favoriser. Mais alors qu'il devait empêcher ce dernier de mourir et le ramener à Odawara, la capitale des Hôjô, il refusa d'obéir et l'aïda au contraire à en finir. Depuis, il erre sur les routes avec sa femme et ses enfants, en sachant trop bien que jamais les Fuma ne lui pardonneront sa désobéissance. Malgré eux, ils sont amenés à jouer un rôle important dans les guerres que se livrent plusieurs clans de shinobi.

CONCEPT *La famille en fuite d'un shinobi renégat à son clan*

KARMA *Provoquer la chute d'Odawara*

AMBITION *Rejoindre le village de la mère, sur Kyûshû*

TALENT *Survie*

ACCOMPLISSEMENT *Se rapprocher de façon significative de Kyûshû sans être découvert*

RESSOURCES

L'aide des Sanada, toujours là lorsque les choses se gâtent (alliés).

L'aide d'Hattori Hanzô, qui a un compte à régler avec les Fuma (alliés).

Une lettre du prétendant Uesugi, mettant en cause les Hôjô (Cour Uesugi).

Des vêtements volés permettant de passer pour un officiel Oda (Cour Uesugi).

La laideur du premier fils qui semble contagieux (famille).

LIMITES

La tête du père est connue par tous ceux qui fréquentaient la cour des Uesugi.

Le dernier-né est encore un bébé et il est particulièrement difficile de se déplacer avec lui.

Malgré son âge, la mère a de magnifiques cheveux blancs qui la rendent facilement identifiable.

RIVAUX

Les shinobi du clan Fuma (majeur)

Les samouraïs du clan Uesugi (mineur)

FILS DE SHINOBI

Jeune, Entretien : 0, Points de karma : 2

Votre père était un shinobi. Pour vous qui avez été éduqué à la cour des Uesugi avec les enfants de leurs principaux vassaux, cela n'a pas été facile à accepter. Pourtant, au moment crucial, il a choisi l'honneur et la parole donnée plutôt que les intrigues fallacieuses, et vous l'aimez pour ça. Mais aujourd'hui, vous devez fuir ses anciens alliés et parcourir l'ensemble du pays pour espérer enfin trouver la paix. Avec votre mère et votre frère malades, vous ne vous autoriserez pas à être un fardeau. Ils ont besoin de vous.

VIG 7 VIV 13 AGI 12 PER 10 ESP 10 DÉT 12 TAL 10

KARMA Diriger un groupe de shinobi pour venger son père

AMBITION Devenir un samouraï comme les autres

RÉVOLTE Avoir vu son père tuer un homme pour lui permettre de fuir

PRIVILÈGES ET REVERS Shinobi ; Ennemi (Fuma)

VALEURS Famille 3, Haine des shinobi 2

COMPÉTENCES Accompli en Discrétion ; Notions en Art de la guerre, Calligraphie, Étiquette, Faction (Fuma), Ninjutsu, Sabres, Survie



PORTE, MONSTRE, HISTOIRE le donjon, espace ludique et narratif

SI LE DUNGEON CRAWL EST SOUVENT CONSIDÉRÉ COMME LA FORME LA PLUS PRIMAIRE DU JEU DE RÔLE, OÙ DES PERSONNAGES ARCHÉTYPAUX S'ENFILENT LES «PORTE-MONSTRE-TRÉSOR» SOUS DES PRÉTEXTES MINIMAUX POUR LATTER TOUT CE QUI BOUGE ET PILLER LE RESTE, CE N'EST PEUT-ÊTRE DU QU'À SON «ANTIQUITÉ», JUSTEMENT.

DEPUIS, LE JdR A ÉVOLUÉ, SA PART NARRATIVE N'À CESSÉ DE CROÎTRE ET IL EST AUJOURD'HUI DE BON TON DE TRAITER CET AÎEUL COMME UN DES PARENTS MALODORANTS ET VAGUEMENT SÉNILES QU'ON NE TOLÈRE À SA TABLE QUE LORS DES GRANDES RÉUNIONS. POURTANT, IL Y A 40 ANS*, LES CRÉATEURS DES PREMIERS MODULES VOULAIENT EN FAIRE BIEN PLUS QU'UN ÉNIÈME REJETON DU WARGAME : UN UNIVERS EN MINIATURE, LE LUNA-PARK HORRIFIQUE ET VIOLENT DES AVENTURIERS INTRÉPIDES, MAIS SURTOUT, DÉJÀ, L'AVENTURE.

FOIN DE SNOBISME ET HALTE AUX COMPLEXES, LE DONJON PEUT ÊTRE DRAMATIQUE ET NARRATIF, IL EN A TOUS LES ATOUTS ET MÊME UNE STRUCTURE UNIQUE EN SON GENRE, QUI LIE INEXTRICABLEMENT LE JEU ET L'HISTOIRE : UNE ÉCRITURE PAR L'ESPACE...

fondations

Définition

Fondamentalement, un donjon est un terrain de jeu : un lieu où sont concentrés des épreuves, des dangers et des enjeux sous la forme d'un environnement mystérieux et hostile. Si les personnages y vont pour des enjeux ludiques et narratifs (trésors, XP, princesse à sauver, adversaire à débusquer dans son repaire...), les joueurs eux s'y prêtent pour le challenge. Car un donjon rassemble idéalement des défis très divers : l'exploration et le combat, bien sûr, mais aussi des énigmes et des pièges, de l'infiltration, de la tactique, de la gestion de ressource... tout cela inscrit dans un espace spécialement conçu pour former une épreuve globale dont le danger est proportionnel aux récompenses.

Mais le donjon se manifeste également par un décor : un environnement sensoriel (visuel, auditif...) et une structure spatiale qui vont créer une atmosphère particulière de danger, de mystère, d'horreur ou d'exotisme. Ce décor, à la fois symbolique et esthétique, va ainsi devenir le «théâtre» de l'affrontement ludique et, avec l'aide d'un soupçon d'intrigue et d'une bonne dose de mise en scène, propulser cette épreuve au rang d'une aventure : une histoire, d'ailleurs assez particulière puisque, si

*Darkmoor, le premier «donjon» créé par Steve Arneson mais jamais publié sous sa forme originelle est réputé avoir été conçu en 1971 : joyeux anniversaire.



le donjon peut se prêter à presque tous les thèmes et univers, il prend toujours la forme d'un scénario ouvert inscrit dans un espace clos.

Doser l'épreuve

Le donjon étant une «aire de jeu» regroupant différents défis, la première chose à faire est de choisir les capacités que l'on veut mettre à l'épreuve (combat, déduction, courage, endurance...) et tâcher d'en doser la difficulté globale. Même avec l'aide des outils d'évaluation dont se dotent justement les systèmes dédiés au dungeon crawl (niveaux de personnage, «Facteur de Puissance», score de «Menace»...), il est parfois délicat de produire un véritable challenge sans virer à l'exécution sommaire de PJ : l'important est alors de se créer une marge de manœuvre, d'abord en évitant qu'un obstacle difficile soit l'unique point de passage vers le reste de l'aventure, ensuite en prévoyant des listes de dangers supplémentaires d'une part (monstres errants, pièges optionnels...) et de «ressources» disponibles d'autre part (soins, objets magiques, PNJ secourables) qui permettront de modifier l'équilibre en cours de jeu. Mais à partir de là, il faut accepter le risque d'un véritable danger, puis laisser les capacités des PJ et l'astuce des joueurs faire la différence.

Organisation spatiale

Commençons par clore le terrain de jeu : les limites n'ont pas besoin d'être totalement étanches, mais l'intensité du jeu demande que le donjon soit une arène à laquelle les PJ ne peuvent réellement échapper que par la victoire. On installe ensuite des obstacles et des barrières qui vont diviser l'aire de jeu mais aussi compliquer les déplacements et gêner l'observation pour créer le mystère. Si les souterrains et autres espaces fermés sont les options les plus courantes, l'efficacité de ces barrières dépend surtout des possibilités de déplacement et de perception : un donjon peut être à ciel ouvert dès lors que les PJ ne peuvent pas voler, prendre la forme de rares sentiers perçant une jungle inextricable ou d'une montagne escarpée et brumeuse parcourue de corniches et autres voies d'escalade, de quelques stations viables dans l'obscurité du vide spatial, quelques îlots sur l'océan implacable...

Par contre, l'aspect tactique du jeu implique que les PJ aient assez de liberté de circulation pour explorer, faire choisir leur itinéraire et leur tactique, chercher des points d'accès ou déterminer une méthode de déplacement. Il est notamment très utile que le résultat d'une épreuve ne conditionne pas toujours strictement la progression, mais qu'un échec renvoie au contraire vers un détour impliquant d'autres risques et des épreuves d'une nature différente : préférer l'infiltration au combat, se réfugier dans le labyrinthe des égouts pour échapper au monstre géant ou prendre le temps d'accéder à l'ordinateur central pour mieux échapper à l'autodestruction du complexe.

Si les épreuves doivent par ailleurs prendre la forme de lieux, chacun doit être aussi «ludique» que possible et on peut grandement jouer sur la topographie pour varier les épreuves : un combat se déroule différemment dans une grotte encombrée de stalactites ou à flanc de falaise, un piège à feu sur un pont en bois peut soudain produire une course infernale, l'escalade se double d'infiltration si des chauves-souris géantes hantent la falaise abrupte... La difficulté de l'obstacle aura aussi une incidence sur l'intensité dramatique de la situation et, si le décor s'y prête, une belle épreuve peut-être la source d'une belle scène.

Enfin, pour maintenir une difficulté croissante malgré la relative liberté de circulation des PJ, mieux vaut instaurer une direction générale de progression qui soit à la fois spatiale et symbolique : l'ascension de la tour du nécromant, la descente dans les cavernes des entités chthoniennes, la traversée de la forêt maudite vers les riches plaines du levant...

Exploration narrative

Si l'exploration est la première épreuve de tout donjon (s'orienter, observer, chercher des passages secrets...), c'est surtout la base de sa structure narrative : les évènements étant des obstacles conditionnés par l'espace, l'histoire va se produire au fil du cheminement des PJ, de leur affaiblissement et de leurs découvertes. Il n'y a guère d'autre intrigue que «les PJ s'aventurent dans un endroit dangereux» et le MJ n'a donc que l'espace et les adversaires pour gérer le rythme de l'aventure comme son intensité dramatique, mais il y a différents moyens pour bien structurer une histoire par l'espace :

- **jouer sur le temps de voyage** : si chaque déplacement implique des jets de dés (orientation, endurance...), des risques, une description et représente en soit une épreuve, vous devriez assez vite pouvoir donner une ambiance au moindre endroit et un enjeu dramatique aux moindres gestes... mais aussi ralentir ou accélérer l'action rien qu'en rallongeant le trajet ou l'évacuant soudain par une ellipse.
- **lier les scènes «clés» à des sites incontournables** : cela permet de planter la situation dans un décor spécifique et, suivant l'opposition rencontrée pour y accéder, d'influencer l'état de santé et d'esprit dans lesquels les PJ y arriveront. À partir de là, scripter une poignée de scènes sur l'ensemble de la narration devient tout à fait possible.
- **préparer tout un stock d'évènements optionnels et d'éléments narratifs «mobiles» qu'on déclenchera quand la situation s'y prête** : un soudain courant d'air qui souffle les torches juste avant l'irruption d'un monstre, le PNJ avouant sa trahison s'il est gravement blessé, des éléments de description modulables en fonction des jets de perception... Quelques compagnons-PNJ peuvent aussi rendre de grands services à la mise en scène en déclenchant un piège quand la tension retombe, en exprimant plus que les PJ les sentiments qu'on veut générer ou en mourant pour manifester le danger ou la tragédie, mais les «monstres errants» restent une valeur sûre pour relancer le rythme.

construction

Pour qu'un donjon ne soit pas un «HLM monstrueux» où des créatures variées s'entassent pour cause de crise du logement, il est de bon ton de réfléchir à la manière dont il s'est constitué. Mais comme la cohérence crée de la cohérence, cette réflexion peut vite inspirer un thème, des épreuves ludiques et une atmosphère qui vont lui donner tout son cachet...



Origines

Le donjon naît d'abord d'une géographie et d'une topographie : qu'il se situe dans les crevasses labyrinthiques d'une région montagneuse ou qu'il ait été bâti sur une île avant de s'effondrer dans les flots, la structure de l'espace, sa faune et sa flore originelles, son climat et l'éventuelle culture qui vont le marquer dépendent tous de la région, de la latitude et du relief où il est installé.

Ensuite vient son histoire : un événement déclencheur (Grand Plan Cosmique, invasion et évacuation, chute de météorite radioactive...) a d'abord créé les conditions nécessaires et le donjon a ensuite évolué jusqu'à ce qu'il est aujourd'hui. Car il peut avoir été construit sciemment, s'être développé naturellement ou avoir dégénéré à partir d'une situation différente, il peut avoir atteint sa maturité ou n'être qu'au début de son inquiétante croissance, mais le temps passé va forcément avoir une incidence et peut apporter des idées de scénario (retrouver l'artefact antique, stopper la propagation des mutants dans les égouts, reconquérir la cité envahie...), de décors ou d'environnements (le cyber-complexe après des décennies d'abandon, le temple du mal en chantier, l'étrange éco-système né des ruines du zoo impérial...) et même d'épreuves ludiques (les pièges dégradés par l'usure, le monstre végétal ayant poussé dans la fontaine bienfaisante, l'I.A. gardienne dont les générateurs affaiblis n'alimentent plus que quelques défenses à la fois...).



C'est aussi le temps qui va permettre au donjon de menacer le voisinage, aux voyageurs de le remarquer et à ses légendes de se diffuser pour finalement y attirer les PJ.

Dynamique

Un autre très bon moyen de donner un thème au donjon et d'inspirer des obstacles cohérents est de considérer qu'il est une «zone d'activité», un endroit où il se passe des choses même en l'absence des PJ : un champ de bataille piégé et fortifié par des factions rivales, la prison où est gardé une terrible créature ou un allié dont les PJ ont grand besoin, le repaire où une communauté monstrueuse vague à ses étranges occupations... Ses fonctions vont alors influencer la structure de l'espace (postes de garde, fortifications, plan de circulation, logements, enclos, réserves, installations, productions locales...) mais aussi animer constamment l'endroit et modifier les paramètres des épreuves : par exemple, des créatures troglodytes exploitant du minerai seront certes nombreuses et circuleront constamment, mais elles ne seront pas forcément sur leurs gardes ni bien armées (à moins que leur outillage soit déjà dangereux), l'espace complexe des échelles et passerelles reliant les filons caverneux sera un défi en soit, des panonceaux et toutes sortes de bruits renseigneront les intrus capables de les déchiffrer pour se glisser entre les équipes de mineurs, la machinerie activant poulies et cha-

riots peut aussi bien aider les PJ que se retourner contre eux et des gardes surveilleront probablement le conséquent butin que les troglodytes récoltent sans doute pour de plus terribles maîtres.

Même un espace «sauvage» mais colonisé par des prédateurs concurrents et affamés (avec leurs tanières, territoires de chasse, abreuvoir, toute une chaîne alimentaire monstrueuse...) peut vous fournir un donjon non seulement logique mais fonctionnel et «vivant», où la progression du danger correspond à un ordre hiérarchique ou naturel.

Par ailleurs, cette dynamique peut fluctuer et les conditions du terrain de jeu se modifier avec le temps, peut-être même à l'échelle de la visite des PJ : des filons épuisés laissent des puits de mine sans surveillance, les secousses sismiques ayant provoqué la chute de la cité perdue peuvent se reproduire par moments (où être les soubresauts du dragon qui dort dans son sous-sol), un avant-poste en cours d'installation n'est pas encore pleinement fortifié mais peut recevoir des renforts constants (augmentant le danger avec chaque heure que les PJ y passent) et l'épave d'un vaisseau-monde peut avoir attiré bien d'autres expéditions que celle des PJ (dans le même but ? faudra-t-il se disputer les trésors ? Et si on coupe soudainement le générateur de gravité ?).

Architecture dramatique

Si le donjon doit être le décor d'une histoire, autant qu'il ait de la gueule : soignez son apparence, le potentiel dramatique de sa structure ou de sa décoration, donnez aux épreuves un cadre non seulement ludique mais aussi esthétique, pensez aux effets visuels et sonores, aux grandes scènes de cinéma...

Un donjon doit aussi manifester la culture qui l'a bâti, les événements qui l'ont marqué ou les créatures qui l'occupent ; il peut même être symbolique d'un concept esthétique ou dramatique (le déclin des civilisations, la démesure des puissants, l'enfermement, la pourriture, la paranoïa, la guerre...).

Ces descriptions devraient autant jouer sur la découverte d'espaces grandioses que sur l'angoisse de l'inconnu, créer tout un environnement sensoriel (la cacophonie grouillante de la jungle, l'obscurité fétide et le goutte-à-goutte constant des égouts...), mettre en avant la lumière (couleurs, clair-obscur, pénombre, angle ou changements d'éclairage...), l'atmosphère (brume, pluie, poussière, électricité statique...), jouer sur différents indices pour manifester les menaces (empreintes de monstres, cadavres de malchanceux, impacts de lasers...), révéler peu à peu les différents lieux et les différents « jeux », faire monter la tension ou magnifier les exploits des joueurs.

Tout particulièrement, ce sont les transitions d'un site à un autre qui vont amener les grandes descriptions à l'arrivée dans un lieu particulier, mais n'importe quel corridor utilitaire et le moindre déplacement entre deux épreuves devrait servir à rappeler le décor de base et l'ambiance générale tant que les PJ ne sont pas trop occupés par une épreuve ou un ennemi...

maîtrise d'œuvre

Et pour finir, quelques conseils pour exploiter tout ça...

Soigner l'intro

Comme dans tout autre scénario, établir des motivations claires et puissantes pour chacun des personnages va déjà vous fournir un élan « narratif » non-négligeable sur lequel vous appuyer par la suite : générer des objectifs et des conflits personnels, monter l'intensité dramatique avec l'augmentation du danger ou le rapprochement de l'objectif (les cris de plus en plus proches mais de plus en plus aigus, faibles ou désespérés de la personne qu'on vient secourir ; le souffle du dragon transformant un large tas de trésors en mélasse brûlante, la mission de reconnaissance dont le retour conditionnera la suite immédiate de la guerre...).

Situer le donjon dans une intrigue plus vaste, comme épisode d'une campagne, sérieuse complication d'un voyage ou aboutissement d'une enquête est aussi un bon moyen de lui donner des enjeux dramatiques forts. Ne négligez pas non plus la manière d'amener les choses : un long voyage préalable pour bien faire peser l'isolement, les multiples légendes qui courent sur l'endroit, les avertissements inquiets des autochtones, la recherche d'alliés ou d'informations peuvent donner une toute autre ampleur à la phase « paquetage et comptes d'épiciers », qui prendra pourtant tout son sens une fois sur place, quand les munitions viendront à manquer et que les pires avertissements seront devenus réalité.



Exploiter le roleplay

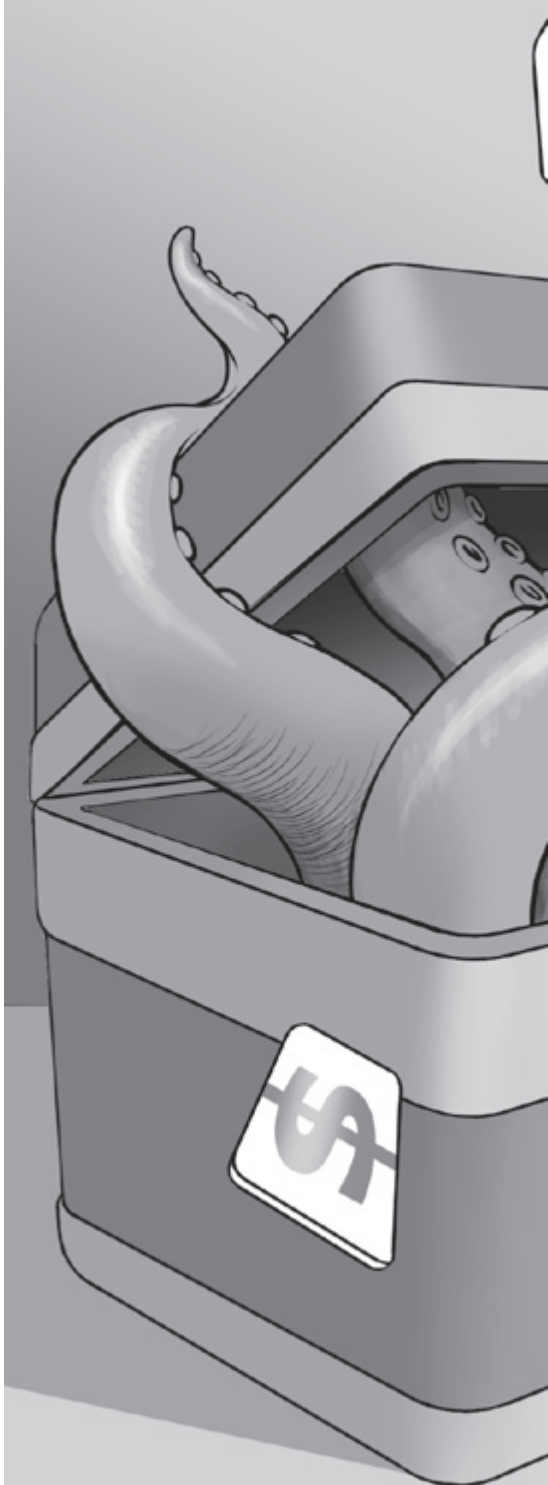
Parce qu'un donjon doit être une véritable épreuve pour les personnages, elle devrait fournir un carburant infini à leur roleplay : si le système de jeu gère les effets de la fatigue, de la tension nerveuse ou de la douleur, appuyez-vous pleinement dessus pour faire éclater des querelles, manifester les troubles mentaux, provoquer les démonstrations d'affection ou les déclarations héroïques... Mais même dans le cas contraire, demandez des jets de résistance variés et distribuez de temps en temps à vos joueurs des petits papiers indiquant «*Tu as vu une silhouette au bout du tunnel...*», «*Ton perso est maintenant très fatigué et démoralisé.*», «*Un affreux pressentiment t'envahit...*».

Dans l'idéal, la hauteur des enjeux, l'ambiance et le danger constant devraient produire des comportements alternant entre les films de guerre et ceux d'épouvante : beaucoup d'action mais aussi du sordide, des grands sentiments, des traumatismes, des faiblesses et des décisions irrationnelles... tout ce qui fait la grandeur et la bassesse de l'âme humaine sous haute tension.

Par ailleurs, une fois engagés en territoire hostile, les PJ devront faire face à toutes sortes de décisions difficiles et de dilemmes moraux : abandonner le blessé ou prendre le risque d'être tous rattrapés par le monstre, sacrifier son arme fétiche (seul souvenir de ses parents défunts) ou ses principes moraux aux nécessités pratiques, s'accorder tous sur un risque apparemment «calculé» pour se sortir d'un mauvais pas... Une telle situation devrait normalement être du pain béni pour le roleplay, et rester unis jusqu'au bout devrait être un enjeu en soit pour les aventuriers.

Intrigues secondaires

Les épreuves ludiques, le roleplay, les enjeux, l'ambiance et l'attention prêtée aux décors devraient déjà occuper pas mal vos joueurs mais rien n'empêche d'inclure quelques intrigues secondaires : exploiter pleinement les échecs et les erreurs des PJ pour produire de nouvelles épreuves (délivrer le compagnon capturé, descendre dans le gouffre récupérer le dernier med-pack tombé pendant le combat...), amener de petits éléments d'enquête (concernant un danger à venir, un mystère local ou une expédition précédente) dont la résolution produirait une découverte utile (ressource, passage secret, faiblesse de l'ennemi...). La situation tactique peut encore créer une négociation ou un conflit personnel qui menace de dégénérer gravement, faire subitement remonter le passé des



personnages (visite de leur némésis au château du nécromant, un compagnon bafoué choisit le pire moment pour se venger...) ou amener une révélation qui transforme soudain leurs objectifs.

L'intérêt, c'est qu'en milieu hostile, la moindre petite chose prend tout de suite des proportions «dramatiques»...

Une fin qui dépote

Après bien des embûches et des combats, vos PJ devraient arriver au bout de leur expédition affaiblis à tous les niveaux, et trouver pourtant la ressource de mener le dernier assaut. Vous lui avez réservé votre plus beau décor, à la fois grandiose et lugubre, plein de positions tactiques et d'éléments ludiques à exploiter, les plus puissants adversaires sont là, les enjeux clairement établis... Mais est-ce que ça suffit vraiment ? Est-ce qu'une grosse boucherie finale précédant la répartition du butin et des Xp suffira à contenter vos joueurs et à produire un final mémorable ?

Si la réponse est «non», c'est le moment d'introduire un dernier twist de l'intrigue, une révélation-choc ou une brutale élévation des enjeux : les méchants tiennent en otage un PJ capturé plus tôt et menacent de l'exécuter (mais la mission est trop importante, bien sûr), les sectateurs ont déjà commencé à sacrifier leurs captifs pour le grand rituel (combien d'entre eux et qui les PJ pourront-ils sauver s'ils se lancent à l'attaque sans s'être préparés, combien mourront si les héros prennent le temps d'établir un plan ?), la machine infernale a déjà été mise en route et sa destruction risque d'entraîner tout le décor avec elle, la sortie est définitivement bloquée et la seule échappatoire est désormais le harnais de téléportation du grand méchant (arriveront-ils à le lui prendre avant qu'il ne s'en serve pour les abandonner à une mort certaine)...

Rappelez-vous qu'une «bonne» fin est non seulement la résolution de toutes les attentes, mais aussi la subite introduction d'imprévu et le paroxysme des enjeux : lasser le boss et piquer le trésor suffit rarement, alors allez-y de bon cœur sur les retournements de situations et le déferlement d'effets spéciaux. Défoncez le décor au passage : c'est symboliquement très satisfaisant pour les joueurs et puis il a fini de servir, de toutes façons.

NOUVELLE VERSION



AUTANT EN EMPORTENT LES DÉS



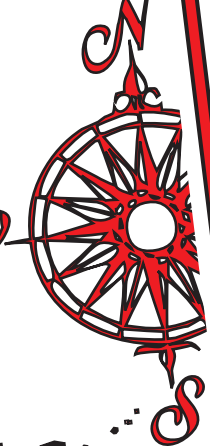
PIZZA FROIDE ET COCA TIÈDE
Scénario : Amaury Fournet
Dessins : Aurélie Jouannin



PIZZA FROIDE ET COCA TIÈDE

▶ party





108

La mort et l'immortel



PATHFINDER
ROLEPLAYING GAME COMPATIBLE



play

par Sébastien Delfino

trueuses recommencèrent à envahir les canalisation où l'eau «vive» se mêlait désormais aux égouts des alchimistes, et une terrible «moisissure jaune» se répandit bientôt dans la cité dévastée, relevant les cadavres qui marchèrent alors vers la source. Les drows vainquirent à grand peine les zombis végétaux et se barricadèrent finalement dans les souterrains, pendant qu'à l'extérieur d'autres sortes de morts-vivants, les vers pourpres livrés à eux-mêmes, des plantes mutantes, des légions de charognards et des pillards orques prenaient possession de la ville que les chroniques nommeraient désormais «Eaumorte»...

En route pour Eauvive

Quand les réfugiés eauviviens ont atteint Janderhoff et Korvosa, leur histoire s'est bientôt répandue dans tout le sud de la Varisie puis jusqu'à Port-Énigme. Les autorités sont encore peu enclines à envoyer leurs propres troupes reconquérir une cité lointaine qui n'a jamais prêté allégeance à personne mais différentes guildes, écoles de magie et autres maisons marchandes ayant des intérêts à Eauvive embauchent des Éclaireurs pour des expéditions de reconnaissance ou de récupération.

Nombre de rescapés chercheront également à retrouver certains biens précieux et/ou magiques abandonnés lors de leur fuite, à s'enquérir de leurs proches disparus ou à se renseigner sur la situation de la cité avec l'espoir que les drows en soient repartis... Il y a donc toutes sortes de gens au sud de la Varisie qui pourront parler d'Eauvive aux PJ, leur décrire les trésors qui jonchent la ville en ruines ou les embaucher pour y aller. **Une série de missions sont d'ailleurs proposées en fin d'article.**

Il est aussi tout à fait possible que, dans la première semaine après sa chute, les PJ y arrivent sans connaître la situation en escortant une caravane depuis Kaer Maga, en se rabattant vers la ville après une expédition dans les Monts de l'Esprit (à Rocrystal ou Mundatei, par exemple) ou en étant tout simplement venus en quête de matériel magique. À moins qu'ils croisent des réfugiés en chemin, ils découvriront sur place que Eauvive est désormais «ville ouverte», mais qu'ils ne sont pas les seuls invités à la curée...



Le vallon

Après 4 à 6 jours d'ascension à travers les Monts de l'Esprit infestés de bêtes sauvages, de géants de pierres ² et de trolls, la route suivant la rivière Runtash depuis Janderhoff rejoint un vallon étroit et pentu : là, elle serpente vers le nord-ouest pendant près de 3 kilomètres au bord du torrent qu'on appelle «le Férin», croisant quelques fermes, des bergeries et un petit moulin qui émerge de la forêt : **l'unique pont** franchissant la rivière encaissée surplombe justement la grande roue à aube. Si l'endroit paraît plutôt bucolique, **une famille d'ogres** y a élu domicile depuis que la vallée n'est plus gardée et : comptez trois adultes ronflant généralement dans la maison pendant que leurs enfants difformes (autant que de PJ) jouent à torturer les petites bêtes des parages.

De là, un sentier quitte le chemin principal vers le nord du val : à près d'un kilomètre de la ville se trouvent **l'entrée d'une mine de fer** dont la grande porte a manifestement été barricadée de l'extérieur puis enfoncée de l'intérieur. Si les PJ nettoient la dizaine de gobelins qui s'y sont installés (portant pour certains les armes et armures magiques des nains d'Eauvive, leur chef arbore même une Clé Dentelée ⁵), ils trouveront à l'intérieur les restes de quelques nains, deux drows et un éboulement fermant la galerie au bout de 50 mètres. Si le tunnel était dégagé malgré tout, les PJ pourraient y trouver les cadavres de drows et de nains ainsi que, tout au bout d'un boyau étroit, le passage vers Ombreterre par où les drows avaient envoyé leurs archers-incendiaires.

À 500 mètres de la ville, les PJ découvriront **les restes d'une caravane** et les corps d'une cinquantaine d'hommes, femmes, enfants et vieillards massacrés par les drows alors qu'ils fuyaient la ville. En fouillant à fond chariots et cadavres, les PJ peuvent encore espérer y trouver quelques potions, vivres et pièces d'or mais les orques ont déjà raflé l'essentiel (en laissant moult empreintes vers la poterne).

En arrivant en vue de la ville, les PJ pourraient remarquer l'exceptionnelle vivacité et la diversité de **la végétation sur les pentes du torrent** : s'ils évitent les lianes meurtrières, ils pourront y cueillir de quoi fabriquer divers potions, poisons, remèdes ou composants de sorts.



L'enceinte extérieure

Vue de l'extérieur, Eauvive a l'air déserte mais intacte : le pont-levis est relevé et la poterne fermée, mais seuls les corbeaux montent la garde aux créneaux. À moins qu'ils ne soient particulièrement doués en escalade (DD30) ou disposent de sorts de lévitation, **les seuls accès vers la ville-basse** seront :

- **la poterne sud (a1)**, en descendant dans la gorge pour franchir le Férin par le pont de bois avant de remonter un étroit escalier de pierres glissantes (Dextérité DD15), mais surtout de la discrétion au risque d'alerter les sentinelles orques (voir plus bas).
- **la porte des eaux (c1)** par où s'écoule le canal de la Vive, si les PJ arrivent à escalader le bas de la muraille depuis l'escalier (deux jets d'Escalade DD20) et à vaincre le courant (Force DD20 ou méchante chute dans le torrent).
- **le déversoir des égouts (H1)** qui rejoint le Férin au fond de la gorge, à quelque distance en aval du pont de bois. Le principal problème est que les déchets alchimiques et l'eau « vive » se déversant ici ont produit un Prédateur Végétal³ qui ressemble à un sapin nouveau dont les racines sont prises dans la grille (il faudra les trancher : CA8, 16pv).

La Tour Sud (A) est une grosse tour carrée qui, moins d'une semaine après le saccage de la ville, a été investie par **la bande de Grundahl**³, un guerrier orc nettement plus malin et ambitieux

que la moyenne venu piller la cité déchue. Ce qui avait plutôt bien commencé lorsque les orques ont eu leurs premières altercations avec les autres créatures d'Eaumorte... Depuis, ils évitent de sortir pendant les heures de plein soleil et la nuit noire, se retranchant alors dans la tour (quelques jets de Perception ou de Connaissance devraient permettre à des PJ prudents de comprendre leurs horaires).

La poterne (a1) a été forcée par les drows puis sommairement réparée et piégée par les orques (avec une bombe explosive (voir « la grand-rue ») mais des PJ habiles pourraient l'ouvrir (DD20) pour pénétrer par **le niveau inférieur de la tour** : une haute salle voûtée de 8m de côté où les orques entassent en désordre le rebut de leur pillages (armement non-magique et/ou brisé, bijoux sans grande valeur, potions non-identifiées... et une Clé Dentelée⁵ !) ; un haut escalier longeant deux murs monte jusqu'à une nouvelle porte verrouillée (Crochetage DD12).

Le rez-de-chaussée sert surtout de dortoir aux orques : la grande porte vers la ville-basse, disloquée depuis l'attaque, a été barricadée avec presque tout le mobilier disponible et si une sentinelle devrait toujours garder la porte de l'étage inférieur, elle est une fois sur deux en train de cuver sa bière sur une des 16 paillasses crasseuses (dont 2D6 autres sont occupées par d'autres dormeurs durant les « heures creuses »). Quelques barriques d'alcool, beaucoup de déchets et le mécanisme de la porte des eaux (l'ouvrir au maximum réduit la pression et, en quelques instants, le jet pour franchir le passage tombe à DD15... mais risque d'attirer la Vase d'Eaumorte du canal).



Au 1er étage se trouve la salle d'armes : 1D3+2 sentinelles y veillent en permanence sur la solide porte vers le rempart sud (par où la bande part en pillage via l'escalier extérieur, plus facile à défendre), guettent par les meurtrières (mais souvent vers la ville), jouent aux dés et (parfois) se querellent...

Le 2^e étage est le quartier-général où Grundhal et ses lieutenants dressent des plans la nuit, dorment les heures creuses et trient le butin au retour des expéditions : les richesses et les objets magiques occupent déjà 3 gros coffres verrouillés (Crochetage DD20 et «*Trésor III*», voir «*les Butins*» p.123) et 4 tonneaux pleins d'équipement («*Matériel III*»). Un des gobelours et deux orques y sont toujours de garde et guettent parfois aux meurtrières.

Le dernier étage est une terrasse couverte bordée de créneaux où deux archers veillent théoriquement jour et nuit mais, là encore, surtout vers la ville. De là, malgré le brouillard, on peut se faire une assez bonne idée de la ville-basse sur un jet de Perception DD15 pour arriver ensuite n'importe où en seulement deux ruelles (voir plus bas). S'ils sont attentifs, les PJ pourraient aussi remarquer qu'un grand oiseau survole par moment la cité : c'est un Roc qui, heureusement, n'attaque que parfois les cibles dépassant de la brume (volantes, montées sur un toit...).

La ville-basse

Autrefois charmante avec ses statues d'alchimistes célèbres, ses maisons de pierres aux frontons sculptés, aux toits ardoisés et aux fenêtres fleuries, la ville-basse centrée autour de sa fontaine est aujourd'hui un inquiétant champ de ruines : des plantes étranges poussent entre les pavés et envahissent les façades éventrées jusqu'aux statues ornant les gouttières disjointes, les gravats calcinés encombrant les rues en pente et, surtout, la brume fétide qui y règne en permanence donne un aspect fantomatique à l'architecture, déforme les nombreux bruits (craquements, éboulements, éclaboussures, écoulements...) et camoufle nombre d'embûches qui, pour la plupart, risquent d'attirer des créatures beaucoup plus inquiétantes pendant que les PJ galoperont dans le brouillard (vision limitée à 25m, «camouflage» 20% et Discretion +5 en deçà) avec de plus en plus d'horreurs à leurs trousses.

La grand-rue (B) est encombrée de dizaines de cadavres que les corbeaux n'ont pas encore tous nettoyés : une majorité d'humains de tous sexes, origines et âges mais aussi des nains, des driders, de rares drows et même une poignée de corbeaux et végépygmées tués par les pièges...

Car après avoir dépouillé presque tous les corps, les orques en ont piégé environ 1/6 pour se protéger des autres créatures (à cause du brouillard et du charnier, tous sont «Perception DD25», mais les orques bénéficient d'un bonus de +8 au repérage comme au sabotage) : divers dards empoisonnés (lotus noir, tormentille, sanvert, venin d'araignée...), des chutes d'ardoises près des bâtiments (semblables à une chute de pierres), d'autres reposent sur des **bombes explosives** (Per. DD25, Sab. DD25 (4D6 feu), Réflexes DD15 pour dégâts/2, rayon 3m) ou **acides** (pareil sauf dommages : 3D6 acide à l'impact +1D6 round suivant) bricolées à partir des restes de la bataille ⁴.

Au milieu de tout cela dorment trois **Explosés** (voir «*Créatures Locales*» et illustration ci-contre) qui se réveilleront en cas d'explosion, chute d'ardoises, combat ou hurlements de PJ horrifiés... Évidemment, esquiver un piège risque toujours d'en déclencher un autre et combattre dans la grand-rue va être un cauchemar.

Les ruelles pavées et autrefois fleuries du quartier sont devenues assez aléatoires : celles qui ne se terminent pas en cul-de-sac ou sur le canal (C) sont fréquemment bloquées par des barricades improvisées (franchissement Dex. DD12), des décombres ou des bâtisses écroulées (Escalade DD15) et souvent jonchées de cadavres en décomposition. Avec le brouillard, s'y orienter est assez difficile : chaque déplacement implique un jet de Perception DD18 indiquant si les PJ devront traverser 2 (jet réussi), 3 (jet raté) ou 4 ruelles (échec de 3 ou plus) pour atteindre leur destination. Dans chaque ruelle, on peut trouver (choisissez ou lancez 1D12) :

- **1 : un cadavre** massacré (voir les «Butins»)
- **2 : un groupe d'1D6+2 Goules** qui ont envahi le quartier mais craignent Gardes et orques
- **3 : un alchimiste d'Eaumorte** ³ qui malgré sa transformation ratée (la moisissure l'a soudé aux pavés et il est «immobilisé») peut encore jeter une dernière bombe.

- **4 : un drider d'Eaumorte** ³, dangereux mais qu'on peut fuir.
- **5 : un piège** posé par les orques ⁴ (sur 1D3 : 1 = dard empoisonné, 2 = fosse dissimulée, 3 = chute de pierres).
- **6 : une liane meurtrière** joliment fleurie car née d'une plante décorative trempant dans l'eau «vive».
- **7 : une barrière de gravats** bordée de bâtiments instables (Dex. DD15 ou «chute de pierres» ⁴).
- **8 : un vol d'1D4+2 Gargouilles de Gwynford** (voir plus bas) qui n'attaqueront que si les PJ les repèrent : le reste du temps, elles aiment à se poster aux angles des toits en prenant des poses idiotes.
- **9 : 2D3 Gardes d'Eaumorte** (voir «Créatures Locales»), parfois accompagnés d'un Officier.
- **10 : un Explosé** à moitié enseveli sous des gravats (1D3 rounds à s'en dégager s'il repère les PJ, pendant ce temps, il est considéré comme «Immobilisé» mais crachera volontiers un Nuage Ardent).
- **11 : une maison effondrée** qui bloque le passage (Escalade 10).
- **12 : un Trésor** abandonné par un fuyard, lancez 2D6 sur la table des Butins de cadavres.

Les maisons, étroites et hautes, comportent souvent deux ou trois étages d'une à deux pièces où mobilier et possessions ont été abandonnés en désordre. La plupart des portes sont ouvertes ou facile à enfoncer (For.DD12) mais parfois occupées par des créatures (1 chance/3, si vous faites «1» lancez 1D6 sur la table des Ruelles ; les occupants tendront des embuscades quand ils en sont capables) et 1 fois/6 «instables» (voir Ruelles n°7). Pour le butin, lancez 1D3 : 1 = sans intérêt, 2 = déjà pillée par les orques, 3 = un butin (voir p. 123).

Les toits permettent par un peu d'escalade (DD15) de s'élever bien au dessus de la brume pour s'orienter (Perception DD10 cette fois) mais sont généralement glissants (Dex. DD16 pour ne pas tomber), ont 1 chance/4 cumulables de s'effondrer sous le poids de chaque PJ (voir Ruelles n°7) et au-

tant d'attirer un drider d'Eaumorte ou de déranger 1D6 Gargouilles. À cette hauteur, toute explosion ou lumière vive a aussi 1 chance/10 d'attirer **le Roc** qui survole le secteur (et qu'il vaut mieux fuir, sincèrement).

Le canal (C) construit par les nains sort des pentes de la ville-haute via une conduite défoncée par un «ver carapaçonné», mais qui donne vers les Canalisations (c2) et traverse toute la ville basse jusqu'en c1. Deux des trois ponts menant vers le sud du quartier ont été détruits par le même ver pourpre et l'eau trouble est aujourd'hui occupée par **deux Vases d'Eaumorte** ³ apprivoisées par les végépygmées (ils les nourrissent). Les orques, eux, ne passent plus par là...

Des dizaines de cadavres de gardes et de drows s'entassent autour de **la fontaine (D)** dont la statue représentant une belle alchimiste déverse l'eau miraculeuse d'une amphore enchantée (régénère 1D8pv, 1 fois par jour et par personne). Il n'y a pas de traces de monstre ni de piège aux alentours... parce que 3 Mohrgs se dissimulent parmi les corps (Perception DD25 ; butin sur Fouille DD12 parmi les corps : *Trésor II* et *Matériel I*).

Le marché couvert et le temple d'Abadar (E) forment un seul grand bâtiment qui porte les traces d'un incendie et d'une bataille acharnée. Sous les halles, plusieurs chariots renversés ont été la dernière défense d'un groupe de nains (*butin : Matériel II, Trésor I, une Clé Dentelée* ⁵... et 2 Mohrgs). Dans le grand hall du temple, **une drider d'Eaumorte** ³ se terre au plafond dans une zone de «ténèbres profondes» depuis qu'elle a été blessée par les Mohrgs («seulement» 60pv) et de là les PJ peuvent aller vers :

- l'oratoire d'Abadar dont la statue brisée gît au sol, les quatre prêtres étant devenus des **Habitants d'Eaumorte** ³ qui rôdent dans le bâtiment (dont un vieux barbu qui conserve la Bague d'Abadar ⁵).
- l'étage des bureaux contient l'inventaire du sous-sol, un Plan de la Ville ⁵, 7 cadavres de scribes et **2D6 goules dissimulées** qui ont volé les 3 clés de l'entrepôt.
- **l'entrepôt souterrain** accessible en bas d'une longue rampe où gisent une dizaine de corps... dont 3 Explosés qui réagiront au moindre dérangement. La porte de l'entrepôt est entièrement couverte d'acier enchanté (CA 40) où

sont gravés des avertissements : elle comporte trois serrures DD30 et un Golem de Fer attend les intrus à l'intérieur (mieux vaut avoir la baguette). L'endroit contient pour 120.000pO de marchandises encombrantes (tissus précieux, parfums, vins et nourritures exotiques...100pO par kg) et environ 10.000pO en bijoux et valeurs « aisément transportables » (1000pO par kg). Tout au fond, une bouche d'égouts cadenassée (hE : Crochetage DD25) est gênée par une lourde caisse (Force DD30, DD35 par en dessous).

L'Auberge Férine (F) était jadis plutôt cossue avec ses trois étages : aujourd'hui, elle oscille sur ses fondations de pierre et son toit incendié laisse entrer la pluie. Le Ver Agonisant est tapi dans les écuries à moitié effondrées, parmi les débris de nombreux Gardes d'Eaumorte (accès vers l'égout hF). Leur combat a affaibli la structure et chaque PJ dans l'auberge a 1 chance/20 cumulables de la faire complètement écrouler (x2 en cas de combat avec le ver ou l'élémentaire). Une bonne vingtaine de cadavres d'aventuriers et de sorciers gisent un peu partout, mais un **Élémentaire de Terre de taille « G »** veille au dernier étage sur le corps de l'elfe Neyrane. De la nourriture dans la cuisine et, à la cave, un coffre dissimulé (Fouille DD25, Crochetage DD30, piège : éclair magique) contient des lettres et un *Trésor III*.

La demeure de l'orfèvre gnome Gwynford (G) est défendue par une solide serrure (DD25) piégée par une boule de feu ⁴, mais surtout par 8 Gar gouilles avec lesquelles l'orfèvre avait conclu un pacte.

Dans l'atelier de l'orfèvre, un coffre dissimulé dans le mur (Perception DD25, 2 serrures chacune DD30 et un piège « colonne de feu » ⁴) contient pour 2D6x1000pO en gemmes et métaux précieux.

La nuit, 1D3 spectres ayant l'apparence de gardes d'Eau vive se matérialisent aux lieux de chacun des combats les plus intenses (la grand-rue, la fontaine, le temple d'Abadar, l'auberge) et convergent lentement vers la Grande Porte de la cité, où leur Capitaine les attend là où il s'est sacrifié pour permettre aux survivants d'évacuer. Lorsqu'ils sont rassemblés, ils remontent en une lente procession vers la citadelle, s'arrêtent à la Porte Haute puis vont errer par les rues en petits groupes.

Les Horribles égouts (H)

Depuis le déversoir **H1**, le long collecteur principal **h2** est un tuyau absolument obscur haut de presque 1m70 qui monte en pente raide (Dex DD15 ou chute et glissade vers le déversoir) et où s'écoulent toutes sortes d'immondices et de produits toxiques (Jet de Vigueur DD12 ou perte d'1D3pv pour chaque chute). Une Vase Grise rôde juste après le virage, près du squelette d'un halfling (butin « aventurier » sur Fouille DD12 et jet de Vigueur supplémentaire).

À la jonction des conduites **h3** s'est formé un tapis de 6 fongoides violets :

- à gauche, un premier collecteur secondaire (1m40 de diamètre) monte vers le nord-est en pente raide (**h4** : rejoint la grand-rue par un puits équipé d'une échelle en **hB1**, mais où traîne un Garde d'Eaumorte un peu perdu).
- à droite, un deuxième tunnel de même taille (**h13**, voir plus bas) part en pente douce (pas de jet) vers le sud-ouest.
- le collecteur principal (**h5**) continue tout droit en pente raide vers le nord-ouest jusqu'à un nouvel embranchement (**h6**) où guette une Vase d'Eaumorte contenant le butin des cadavres de deux Gardes.

De cette fourche, un autre collecteur secondaire (**h7**) monte à nouveau vers le nord-est (pente raide, 3 fongoides violets) jusqu'à un puits (**hE**) qui rejoint l'Entrepôt du Temple d'Abadar (on peut entendre le Golem grincer) ; la conduite principale se prolonge pour sa part à travers un rideau de racines grasses (**h8**) qui s'avère être une bande de 4 Prédateurs Végétaux, et débouche sur un autre embranchement (**h9**)...

Si le conduit secondaire menant au nord (**hO**) s'est effondré au bout de 10m, il abrite un Otyugh nommé Olmar : si les PJ évitent de le tuer et promettent de tuer « le monstre » qui rôde sous la ville-haute depuis l'invasion, Olmar pourra leur parler de l'assaut, de la maison « 1 » qui a détruit sa tanière, des passages vers la surface et les Canalisations, des mousses incendiaires et, s'ils sont vraiment persuasifs (ou sympas), leur servir de guide dans les égouts (il sait approivoiser les Prédateurs Végétaux). Au sud de l'embranchement « **h9** », un tunnel secondaire (**h10**), occupé par 3 Prédateurs Végétaux, monte en pente raide vers le sud et rejoint la grand-rue par le puits (**hB2**).

Le collecteur principal qui continue à l'ouest sous le rempart de la ville-haute (**h11**) est colonisé par des Mousse Incendiaires qui explosent en présence d'une flamme (3D6 dommages feu sur 15m de tunnel, Réflexes DD18 pour se jeter dans la fange... et faire un jet de Vigueur). Le «monstre» décrit par Olmar, un Pouding Noir, est en embuscade à l'embranchement «**h12**» qui relie les collecteurs supérieurs (où la toxicité augmente nettement, Vigueur DD20, et où les Mousse Incendiaires sont légion : dommages 5D6), qui mènent au sud vers les habitations naines (**c4**) et à l'ouest vers les laboratoires souterrains (**hL**). Une échelle rongée par les acides (Dex.DD15) monte jusqu'à l'égout de l'Atelier Alchimique (**i5**).

À partir du collecteur «**h13**», on peut atteindre le puits (**hF**, où rôde une Vase d'Eaumorte) qui rejoint les écuries de l'auberge en pente raide, puis mène par une loooooongue conduite légèrement inclinée (2 Prédateurs Végétaux en **h14**, 4 autres en **h15**) vers le puits «**hG**» (à deux ruelles de chez Gwynford) et de là en pente abrupte (Dex.DD20) par «**h16**» (où 3D3 Végépygmées apportent des morceaux d'orques à une Vase d'Eaumorte ou tentent de lui faire lâcher un cadavre «utilisable» pour leur moisissure-mère) jusqu'aux canalisations naines (**c9**).

Les Canalisations (c2 à c9) sont le cœur du circuit d'eau «vive» bâti sous la ville-haute par les nains (à leurs dimensions), aujourd'hui le territoire de la moisissure rousse. Là où le canal à ciel ouvert rejoint la muraille commence la canalisation principale **c2**, qui était un tunnel rond de 2m de diamètre en pierres de taille, immergé au tiers et flanqué de trottoirs, jusqu'à ce qu'un ver pourpre y passe en force, arrachant les grilles, brisant les ponts et descellant les voûtes : parmi les rideaux de racines (inertes) venant de la ville-haute, 1D6+6 végépygmées y montent désormais la garde et l'une des Vases d'Eaumorte du canal y vient dès qu'on jette quelque chose de vivant dans l'eau.

Dans l'eau du bassin **c3** se trouvent les squelettes (rongés par les Vases) de deux nains portant un *Trésor II*, un *Matériel II* et une Clé Dentelée, mais dès qu'on pénètre dans l'eau, 2 Vases d'Eaumorte arrivent en 1D6 rounds chacune.

Plus avant, le souterrain mène à gauche vers un long **quartier d'habitation (c4)** voûté où, parmi les lits, tables, bancs et armoires dévastés, traînent 1D6 pygmées supplémentaires (et un *Matériel I*). Dans la partie «cuisine» dont la cheminée est reliée à celle de la forge (on peut y entendre les grincements métalliques du Golem qui tourne en rond) s'ouvre une

bouche d'égout (vers **h12**). Une porte fracturée dans le mur sud-est donne sur la **champignonnière (c5)** où campent 2D6 pygmées qui interviendront s'il y a du grabuge aux environs (butin : *Matériel I* + 2D6 champignons reconstituants : 1D8pv chaque). Au nord du dortoir se trouve une **salle de réunion** richement sculptée (**c6**) où les nains eaviviens tenaient conseil (*Matériel II*, *Trésor II* et le plan complet des Égouts et Canalisations).

Une porte renforcée (serrure DD20) protège encore l'**oratoire de Torag (c7, Trésor II)** : une fontaine représentant un nain y dispense une eau fortifiante (1fois par personne, +1DV pour 24h) et un creux dans les bas-reliefs (Perception DD15) peut recevoir une Clé Dentelée permettant, si l'on trouve la bonne combinaison (Ingénierie DD18), d'ouvrir le passage secret vers la **chambre forte (c8)** dont la porte de métal poli s'orne d'une serrure DD30 (un autre creux, Perception DD15 et Ingénierie DD25 désamorcent le piège à feu relié à la porte et faisant 6D6 de dommages dans tout le passage au premier tour, puis 3D6 au deuxième) : elle contient un *Trésor II*, un *Matériel III*, des notes décrivant l'engrenage **c11** (Ingénierie DD18 pour tout comprendre) un Plan de la Ville ⁵ et un Marteau Béni ⁵.

Depuis les logements, un pont aujourd'hui détruit permettait de rejoindre l'**atelier de trempe (c9)** où l'on trouve un *Matériel III*, une bouche d'évacuation vers les égouts (**h16**) et un escalier vers les forges (**i4**) que gardent 2D3 pygmées.

La canalisation aux trottoirs éboulés continue au nord-ouest (**c10**), là où les pygmées ont installé dans l'eau sombre un piège à base d'épieux sur bascule (Perception DD30, Sabotage DD10, Réflexes DD20 ou dommages 2D6 et attire une vase en provenance du canal) sensé empêcher leurs «Vases de garde» d'avancer plus loin.

Dans la paroi du fond se trouve un **engrenage compliqué (c11)** relié à une grande manivelle : une fois ajoutés les Clés Dentelées nécessaires, il permet de contrôler les vannes du réseau d'eau «vive» (notamment la trappe hydraulique «**m2**») et donc soit d'ouvrir les conduites pour rincer brutalement les égouts (éjectant vers le déversoir toutes les créatures de tailles P - fongoides, végépygmées, mousses incendiaires-, faisant dégringoler de deux zone «h» les créatures de taille M et privant d'eau les créatures de la Citadelle (**K**) qui y perdent en quelques heures leurs 2DV de bonus, mais nécessite *au moins 4 Clés*), soit de les fermer pour inonder les cavernes (**M**) en quelques jours et chasser (temporairement) les drows (nécessite 8 Clés Dentelées).



De là, la conduite se sépare en deux : plein ouest, un tunnel qui s'est en partie effondré ménage un passage étroit où l'eau «vive» s'écoule depuis le jardin médicinal (c1) et qu'on peut emprunter (Dextérité DD25 pour grimper et se glisser dans la faille) pour peu qu'on passe les 6 végépygmées qui le surveillent anxieusement (vu l'horreur qui habite au-dessus).

C'est dans la **partie effondrée** (c12) de la canalisation principale que s'est logée la **Moisissure Rousse**, 2D6+6 végépygmées dont 2 «chefs» («évolués») la défendant constamment contre toute attaque venue du canal. Les pygmées y entassent les cadavres pour leur reproduction, un **Trésor III**, un **Matériel II** et une **Clé Dentelée** ont fini par s'y accumuler.

La ville-haute

Entourée d'une haute muraille aux pierres si ajustées que l'escalade est impossible, le quartier des alchimistes est fermé par une large herse d'acier qu'un ver carapaçonné a tellement emboutie qu'elle ne s'ouvrira plus jamais. Comme les bassins d'eau «vive» ont débordé, on y patauge constamment dans le flot miraculeux et **toutes les créatures d'Eaumorte ont ici +2DV**.

En dehors des canalisations et des égouts, l'unique accès depuis la ville-basse est une **haute maison qui s'est à moitié effondrée contre l'enceinte** (i1) : en l'escaladant (2 jets DD15), on peut atteindre une série de sculptures représentant les fondateurs d'Eauvive et, après une vertigineuse grimpette DD25. Chaque personne sur le **chemin de ronde** a 1 chance/4 cumulable d'attirer le Roc qui niche en haut du donjon et de devoir se carapater vers la solide porte **k13** (fermée, voir «la Citadelle») en haut

de son escalier ou le bastion de la **Porte Haute** (i2). De là, on peut continuer par le chemin de ronde vers la Tour de Garde (i8) ou descendre par un long escalier en colimaçon jonché de cadavres (5 gardes d'Eauvive, 3 nains, 1 alchimiste, 7 drows... et **2 Explosés** !) qui rejoint la salle d'armes **i3** où veillent 3 Gardes et un Drider d'Eaumorte.

Incapable de quitter l'**enceinte I** depuis que son congénère a fait tomber une partie des arcades derrière lui en creusant vers les canalisations, un **Ver Carapaçonné** ³ a passé sa rage sur presque tous les bâtiments dépassant de la muraille, pour la plupart couverts d'une végétation croissant rapidement : seuls l'atelier et les forges lui ont résisté et toutes les autres maisons du quartier sont effondrées ou «instables». Au moins deux groupes de 2D4 Gardes+1 Driders d'Eaumorte y cherchent des cadavres en tâchant d'esquiver le ver. S'il était tué, un **Trésor II** pourraient être dégagé de sa carapace métallique (depuis le temps qu'il se vautre dans les décombres...).

En plus d'avoir verrouillé la porte d'entrée (Dex. DD30, piège à feu 4D6 sur rayon 5m, Sauvegarde DD18), les nains ont lâché un Golem de Fer dans leurs **Forges** (i4) et il faudra un **Marteau Béni** pour accéder sans danger au **Matériel IV** et aux corps de 5 drows et 3 nains qu'elles contiennent (dont une **Clé Dentelée**). La porte vers les canalisations est semblable à celle de l'entrée.

L'**Atelier Alchimique** (i5) où l'on conditionnait les potions les plus courantes est devenu le refuge des zombis de moisissures jaunes (pour autant renforcés) : 2D3 Gardes, un Alchimiste, un Elfe et une Drider d'Eaumorte s'y terrent en attendant que la fureur du ver se calme.

En plus de pupitres, de livres et de 6 cadavres d'alchimistes (dont 1D6 peuvent se révéler «d'Eaumorte» pendant qu'on les fouille), l'endroit contient 3D6 potions aléatoires, autant de parchemins et 1 grimoire de formules alchimiques. En **hl**, une bouche dégout verrouillée (DD20) rejoint la section **h12**.

La Tour de Garde ne comporte qu'une simple salle d'armes au rez-de-chaussée (**i6** : *Matériel II*, 4 Gardes d'Eaumorte) et trois étages de dortoirs et réfectoire (**i7**) pour les vaillantes troupes d'Eauvive (*Trésor I*) mais permet ensuite, par un haut escalier de pierres bordées d'archères sur 4 côtés, de monter jusqu'à hauteur du Chemin de Ronde par le poste de guet (**i8**), où parmi les corps de deux gardes se dissimulent un Explosé. Au dernier étage (**i9**) se trouvent les appartements et le bureau du Capitaine (et le havresac de l'espionne, dans un coffre fermé serrure DD35 : le spectre du Capitaine, apparaissant la nuit dans la ville-basse, possède encore la clé).

Les Jardins (J) arboraient auparavant milles plantes fabuleuses et précieuses courant des bassins finement carrelés aux arcades de **la fontaine de Néthys (j1)** dont la statue a été brisée par le ver... Dernièrement, 2D6 lianes meurtrières (toutes +2DV) ont envahi le jardin principal alors qu'une superbe Attrape-Mouches Géante est née du **jardin médicinal (j2)**, barrant la faille **cJ** vers les canalisations. Un herboriste peut trouver ici 2D6 plants de tous les végétaux bénéfiques de l'univers sur un jet DD25.

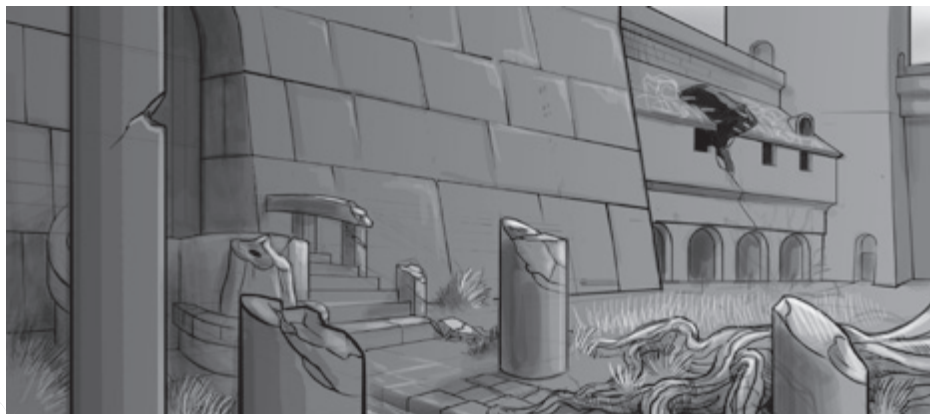
Un double escalier de marbre aux blocs descellés et éparpillés un peu partout monte encore (de guingois) autour de la fontaine vers le portail de la Citadelle (**iK**).

La Citadelle (K)

Accessible seulement par le portail (enfoncé de l'intérieur) donnant sur la superbe **Gallerie (k1)**, assez abîmée par le passage des vers) dont les voutes entièrement sculptées racontent l'histoire d'Eauvive, la forteresse des alchimistes est une tour carrée de plus de 30 mètres de côté, flanquée d'une autre plus petite, la première étant organisée autour du haut puits de lumière éclairant **la Fontaine du Fondateur (k2)** du hall : haute de 3m50, elle représente le dieu aux deux visages versant d'une grande conque torsadée une eau enchantée (qui permet de régénérer tous les sorts «préparés» des magiciens une fois par jour).

Chaque étage de presque 6 mètres de haut est un palier du grand escalier double qu'entoure un corridor dont les arcades de pierre sculptée à l'image d'alchimistes illustres, de grands sorciers du passé, de plantes magiques et de jets d'eau. Aux alentours de midi, tout cela s'illumine magnifiquement... si on fait abstraction des cadavres abandonnés un peu partout et des inquiétants échos qui se répercutent dans toutes les directions. Les malhabiles créatures d'Eaumorte évitent généralement d'emprunter les escaliers de marbre où elles ont tendance à glisser (DD10 pour eux) mais, en cas de violent combat, peuvent rattrapper de partout en franchissant un étage tous les 3 rounds, quitte à chuter.

Le rez-de-chaussée, est principalement occupé par le grand hall désert où s'ouvre le grand escalier vers les Laboratoires (**kL**) et donnant au nord sur les **bains (k3)** où loge la **Grande Moissure Jaune** ³, gardée par **2 Gardes**, **1 Drider**, **2 Elfes** et **3 Alchimistes d'Eaumorte** ³. Parmi ces derniers se trouve un des Maîtres portant un Médaillon de Passage ⁵. Au sud se trouvent le **séchoir (k4)** et l'**herboristerie générale (k5)** : une fois vaincus les **2D6 Alchimistes d'Eaumorte** qui y errent en prenant garde aux tes-



sons de verre (DD10, dommages 1D2 + 1 chance/6 de poison), on peut récupérer sur un jet de Fouille DD15 jusqu'à MRxD10 doses de plantes très variées et précieuses (pesh, orchidées solaires, fleurs de lunes, lys murmurant, mousse-aux-esprits...) dans les milliers de bocal brisés qui tapissent toute la salle.

Le premier étage se répartit entre la vaste **Salle du Conseil (k6)** où nombre de notables s'étaient enfermés lors de l'assaut (si on force la porte DD15, ce sont maintenant 12 cadavres de «marchands» et 2D10+10 Habitants d'Eaumorte), les **Archives (k7)** : contiennent encore un *Plan de la Ville* ⁵ et une *Clé Dentelée*, Fouille DD22) et le **Scriptorium (k8)** éclairé de hautes fenêtres donnant sur les jardins qui ont été fouillés méthodiquement (par les drows).

Le deuxième étage était celui de l'école de magie : des salles de classes (**k9** : 1D4 Alchimistes et 1D3 Habitants d'Eaumorte, *Matériel II*), un office (**k10** : 1D3 Habitants, *Trésor I*) et surtout la **Bibliothèque (k11)** qui contient encore 1D6 grimoires (niveaux 1 à 6) , 2D6 parchemins de sorts (niveaux 1 à 12) et 2D6 formules alchimiques utiles aux joueurs, mais qu'un sorcier drow (niv.7) et 8 combattants très prudents visitent chaque nuit en quête d'informations sur l'obélisque.

Le troisième étage accueille un réfectoire et ses cuisines (**k12**), les **dortoirs des alchimistes (k13)** : *Matériel II*) et celui des scribes (**k14**, *Trésor II*) : 1D4+2 Alchimistes d'Eaumorte rôdent dans chacun d'eux mais se regroupent en cas d'attaque. Les portes vers le chemin de ronde (**k15**) et vers la Tour de Garde (**k16**) ne s'ouvrent que de l'intérieur.

La dernière volée de marches (**k17**) vers le **quatrième étage** est gravée de glyphes déclenchant un **rideau d'éclairs** dans tout l'escalier (6D6 dommages électriques pendant 3 rounds), comme en attestent les corps de 5 drows et 6 créatures d'Eaumorte. Il hébergeait les quartiers des trois Maîtres-Alchimistes (dont un a pu s'enfuir) et leur collègue Maître-Sorcier : avant de mourir, ils ont pu invoquer le **Gardien Alchimique** ³ qui défend l'étage. Dans le vestibule (**k18**), parmi les corps de 22 drows, 3 driders, 5 gardes et 6 alchimistes se trouvent ceux des 2 autres Maîtres et leurs médaillons respectifs (Perception DD20), une fenêtre brisée de l'extérieur et une bibliothèque déjà fouillée. **Les Appartements des Maîtres** contiennent chacun 1D6 grimoires, un *Trésor II* et un coffre mural dissimulé (Perception DD30, Serrure DD35, boule de feu 4D6 sur 4m) contenant un *Trésor III* et un *Matériel IV*... sauf celui de Maître Endoval (**k19**) qui ne contient que les rapports incriminants de ses contacts duergars !



Depuis le vestibule, un **Ascenseur Enchanté (k20)** permettait aux alchimistes de rejoindre directement leurs laboratoires (**L3**) par un simple Mot de Commande (Connaissance «Histoire» ou «Mystère» DD35, bonus +5 si les PJ ont étudié la Galerie **k1**).

Du vestibule, un petit escalier en colimaçon rejoint la grande terrasse du **cinquième étage** où se dressent seulement les arcades couvertes, les corps de 9 gardes, 4 alchimistes... et, dans la petite tour de guet, le récent **nid du Roc (k21)** qui contient un œuf qu'il défendra jusqu'à la mort.

Les Laboratoires (L) souterrains de la citadelle sont barrés par une lourde porte (**kl**) réparée, magiquement scellée (**Contresort DD35 pour rouvrir**) et piégée par les drows lorsqu'ils ont dû abandonner la tour aux créatures d'Eaumorte (les restes brûlés d'une quinzaine d'entre elles encombrant l'escalier, détruit par un glyphe de boule de feu régulièrement rechargé de l'intérieur, dommages 5D6 sur 5m de rayon, Réflexes DD25 pour dommages ½, qui se déclenche dès qu'on touche la porte). À moins d'attendre l'expédition nocturne du sorcier vers la bibliothèque (qui ne sort que sous bonne garde), les égouts et l'ascenseur enchanté sont des accès nettement préférables.

L'escalier donne directement dans la **Réserve Alchimique (L1)** gardée par 2 driders et 10 guerriers drows : les rayonnages ont été saccagés lors des combats, mais une *Clé Dentelée*, 3D6 potions, autant de formules et de composants alchimiques s'y trouvent encore. Au fond, une porte s'ouvre sur un couloir donnant à droite vers le **Laboratoire Principal (L2)** transformé en salle de garde par les drows (2D3+4 combattants et 2 driders) et à gauche vers le **Laboratoire des Maîtres (L3)** où débouche l'Ascenseur (*Trésor II* + 4 potions très puissantes mais 2D3+6 guerriers et 1

Créatures Locales

LES PILLARDS DE GRUNDHAL

Ils ont longtemps écumé la région, comptent en tout 21 orques «classiques», 2 «sergents» orques niv.3, 2 gobelours jumeaux et vaguement idiots qui ne se supportent pas mais que leur chef a réussi à convaincre de se joindre à lui (Kralik et Kurlak, comme les gobelours du bestiaire mais Int.8), leur «lieutenant» Traagsh (comme un sergent mais avec 2 niveaux supplémentaire de «roublard») et leur ambitieux leader, le fameux Grundhal (guerrier niv.5, sa tête est mise à prix pour 4.000pO à Janderhoff). Si la majorité d'entre eux sortent pour piller la ville basse en trois groupes de 5 ou 6 (dont, toujours, soit Traagsh, soit Grundhal, soit l'un des jumeaux accompagné d'un «sergent») de l'aube à la fin de matinée et de la fin d'après-midi au coucher du soleil (subissant alors un malus de -1 à cause de leur «sensibilité à la lumière»), une bonne douzaine d'entre eux gardent la tour en permanence.

HABITANTS D'EAUMORTE

Zombis classiques mais possédant les Traits des Plantes, 16pv et 2d20pO de butin.

ALCHIMISTE D'EAUMORTE

Un zombi végétal comme ses congénères (Traits des Plantes, 16pv) mais encore capable de lancer maladroitement (Att.4) jusqu'à 2 bombes (1/round) faisant 3D6 dommages feu sur 3m de rayon. Butin d'un cadavre d'alchimiste, 600xp.

GARDES D'EAUMORTE

Les membres défunts de la garde d'Eauvive réanimés par la Moisissure Jaune sont colonisés par la mousse et des racines torses, mais ont la plupart des attributs des zombis classiques sauf : Traits des Plantes (Ext.), Init.+4, CA15, contact 12, 19pv et dommages +1 tranchant (400px, butin d'un garde d'Eauvive).

DRIDER D'EAUMORTE

Un(e) drider zombi-végétal, possédant les Traits des Plantes et les caractéristiques d'un drider classique mais dépourvu de ses Détections, Sorts, Art de la Magie et Connaissance, «Ténébres» et «Ténébres Profondes» (1/jour) étant ses seuls Pouvoirs encore actifs. Pas «chancelant» (du tout). 2000xp.

ELFE D'EAUMORTE

Techniquement un «drow-zombi-végétal» ayant donc les Traits des Plantes, pas d'autre Pouvoir que «Ténébres» et plus de poison mais 20pv pour faire bonne mesure. Pas «chancelant» (du tout). 200xp.

EXPLOSE

Un guerrier mort-vivant né d'une puissante déflagration magique qui l'a en partie calciné. En plus des caractéristiques des zombis humains habituels, il possède une CA18, Initiative+6, 40pv, l'attaque spéciale «Nuage Ardent» (tous les 3 rounds peut exhaler un nuage de fumée et de braises : action gratuite, Sauvegarde DD18, 3D6 dommages feu, rayon 3m, durée 1rd), une Discrétion +5 pour se planquer parmi les corps, une vulnérabilité au froid et n'est pas «chancelant» du tout. Ne s'entend guère avec les Gardes d'Eaumorte mais préfère quand-même attaquer des PJ. 1200Xp, butin d'un garde d'Eauvive.

PRÉDATEUR VÉGÉTAL

Les caractéristiques et capacités de base d'une liane meurtrière mais 50pv, 2 coups +8 au corps à corps et une «vulnérabilité au feu» au lieu de l'habituelle «résistance». 1100xp.

VASE D'EAUMORTE

C'est techniquement un vase grise «éveillée» de taille «Grande» (FP7) qui atteint 90pv, Initiative -2, Perception 0, dommages 2D6 constriction +1D6 acide, For24, Dex1, Con36, Int2, Discrétion +5, Lutte +12 (3000xp). Celle du canal (C) a dévoré deux orques qui revenaient de pillage, contenant désormais 2D20x100pO et un gantelet d'arme auquel tient encore une arme magique «intermédiaire».

VER CARAPAÇONNÉ

Un Ver Pourpre que les drows ont doté d'une carapace métallique pour pouvoir l'utiliser comme «bélien» dans les tunnels. Les caractéristiques qui changent sont : Perception +4 (fou de rage, donc relativement «inattentif», et gêné par sa carapace), Perception des Vibrations 4m, CA28, Attaques +20 (très encombré par l'armure) et 150pv (déjà largement blessé). 18.000xp.

VER AGONISANT

Mêmes caractéristiques que le précédent à part CA20 (armures et chitines endommagées), 16pv et toutes les Attaques à +15 («géné par une charpente d'écurie») et plus aucun Don. (6.000xp).

GARDIEN ALCHIMIQUE

Une créature créée conjointement par les Maîtres et leurs collègues mages-forgerons, semblable à un Golem de Fer mais portant dans le dos un gros réservoir à piston plein de liquide verdâtre lui permettant d'utiliser son «Souffle» de gaz empoisonné à chaque deux round (28.000xp).

sorcier drow ³ qui s'échine sur le mot de commande depuis l'invasion) et la **Salle Close (L4)** pour les expériences dangereuses où l'envahisseur a entassé le mobilier encombrant des labo en oubliant la grille verrouillée (hL, DD30) menant aux égouts. Tout au bout, un grand portail aux grilles enfoncées conduit à l'escalier vers les cavernes...

Les Cavernes (M)

La **première grotte (m1)** n'est qu'un long quai en partie maçonné bordant le lit de la rivière souterraine qui s'enfonce sous les laboratoires par un étroit boyau (coupé par une solide grille et commandé par une trappe hydraulique (m2) permettant de contrôler le flux changeant de la rivière). Gardé par 1D3+6 guerriers et 2 sorciers drows (niv.4), il sert d'entrepôt : des caisses, sacs et paniers contenant un **Matériel III**, des parchemins et de la nourriture sont alignés contre la paroi nord. Une énorme herse (m3) coupant toute la caverne, rivière comprise, levée par des chaînes grâce à un puissant treuil fermait l'accès à une **vaste grotte ovale (m4)** : mesurant 50 mètres de long et 30 mètres dans sa plus grande largeur, son plafond hérissé de stalactites soutenu par des piliers de pierre culmine à près de 15 mètres de haut. Les drows en ont fait leur quartier général, installant des passerelles sur la rivière, des foyers, des tables, des couchettes, des râteliers d'armes et d'outils, deux enclos (contenant l'un 7 veuves noires géantes et l'autre 3 araignées-ogres, toutes dressées à l'attaque), une grosse roulotte (l'atelier de l'enchanteur drow, **Matériel II**, **Trésor III**) et une vaste tente pourpre pour loger leur reine (actuellement absente mais **Matériel IV** et **Trésor IV**) : 25 combattants, 4 driders et 6 sorciers (niv. 4, 5 et 6) s'y affairant constamment. Tout au fond, une ouverture en demi-cercle de 6 mètres de rayon conduit au **Lac Souterrain (m5)** : une caverne en forme de dôme haute d'au moins 25 mètres de haut et 100 mètres de diamètre dont l'étendue d'eau à peu près circulaire et légèrement luminescente, profonde de 1 à 3 mètres selon les endroits, occupe les $\frac{3}{4}$ de la surface. À la sortie de la grotte ovale, une longue digue de pierre, bordée de flambeaux et parallèle à la rivière, conduit jusqu'à une plateforme (à moitié détruite) entourant l'obélisque thassilonien : une pointe argentée entièrement gravée de runes culminant à plus de 15m au dessus de la surface. Nuit et jour, protégés par 12 combattants (dont 2 guerriers niv.6 montant des araignées-ogres), l'enchanteur Berzdeth (niv.13) et ses trois assistants (sorciers niv.7) travaillent à en traduire les inscriptions... Ils ont déjà fait quelques découvertes intéressantes dont les plus importantes sont un sort de régénération totale (si l'enchanteur passe un round à incanter, toutes les créatures en contact avec l'eau du

lac regagnent tous leurs pv, 2 fois/jour) et un autre permettant de faire gagner une ou plusieurs Tailles à un être vivant : le processus occuperait l'enchanteur pendant plusieurs jours mais ça explique l'araignée goliath qui se terre dans les ombres du plafond quand il n'a pas besoin d'elle.

Tout au fond de la grotte, une faille verticale de 10 mètres de haut et trois de larges, autrefois couverte de glyphes et fermée par une grille aux barreaux de 15cm d'épaisseur (aujourd'hui fondus et tordus pour ménager un large passage) est gardée par 3 driders et 10 guerriers supplémentaires puisqu'elle donne directement sur Ombreterre. Mais ça ne les empêchera pas de se joindre à leurs camarades en cas de combat... Si les PJ sont prêts à négocier, les drows se révèlent prêts à leur rendre la ville, pour peu qu'on chasse les Néothélides de leur territoire d'origine (une longue quête en Ombreterre se profile alors avec quelques drows expérimentés pour alliés).



Aventures

Si «Eaumorte» peut être explorée comme un donjon quelconque, voici quelques synopsis d'aventures qui peuvent y amener les PJ et, éventuellement, être joués comme une campagne car les commanditaires risquent de se manifester dès lors que les Éclaireurs feront savoir qu'ils projettent une expédition vers la cité alchimique.

Le Remède

L'épouse d'un puissant noble korvosien se meurt depuis des mois : il a englouti sa fortune pour rassembler les composants d'un remède et envoyé son médecin personnel à Eauvive pour le faire préparer par le meilleur alchimiste du pays... Mais depuis l'invasion, le noble est sans nouvelles : il est presque ruiné mais très éloquent et prêt à offrir toutes sortes de faveurs pour qu'on parte à la recherche du médecin et du remède : le premier fut tué à l'Auberge Féline mais les lettres échangées avec le Maître-Alchimiste Pyram sont toujours au coffre (formule, facture...), indiquant que la préparation a réussi mais restera au laboratoire (L3) jusqu'au dernier paiement...

L'Héritier

Un jeune gnome nommé Monhyos (Enchanteur niv.4 avec Cha.18 et Int.15) était le fils rebelle de l'orfèvre Gwynford, parti faire ses études à l'Academæ. Il promettra des trésors fabuleux aux éclaireurs prêts à l'escorter jusqu'à la maison de son père (G) avec qui il n'a pu se réconcilier et qui mérite au moins une sépulture... Arrivé sur place, il ordonnera aux gargouilles de se débarrasser des PJ et s'empressera de vider le coffre (il a les clés et connaît tous les pièges mais préférera que son «escorte» s'y casse les dents), attirant à lui le fantôme vengeur de son père (taille P mais commande aux gargouilles) ! Si les PJ le sauvent malgré tout, il leur offrira le trésor pour se faire pardonner.

L'Espionne

Un puissant mage de Kaer-Maga avait embauché une enchanteresse elfe rompue aux missions délicates, Neyrane, pour s'introduire sous la citadelle d'Eauvive et copier les runes de l'obélisque. Il est prêt à payer très cher pour qu'on retrouve les nombreux croquis que, d'après le rapport qu'elle lui a envoyé peu avant l'invasion, elle gardait sur elle dans un «havresac» magique. Les PJ trouveront le corps de l'elfe à l'auberge (F) mais sur elle, rien d'autre qu'un reçu de la garde : soupçonnée d'espionnage, son havresac a été confisqué la veille de l'attaque et emporté à la Tour de Garde (I9) ! Si les PJ ramène les croquis, le Mage préférera les faire éliminer que de les payer, mais l'Academæ de Korvosa serait certainement acquéreuse...

Le Traître

En convalescence à Janderhoff, le mage-forgeron nain Wolrung remâche sa vengeance : il a toujours soupçonné Maître Endoval de commercer avec les habitants d'Ombreterre et, bien que l'alchimiste ait apparemment sauvé moult eauviviens pour les guider jusqu'à Korvosa en se forgeant une réputation de héros, d'avoir ainsi causé la perte de la cité. S'il embauche des Éclaireurs pour aller à Eauvive et en ramener des preuves contre Endoval (leur confiant sa *Clé Dentelée* et les secrets de la chambre-forte c8 en paiement), il risque bien de compromettre la position de l'alchimiste à Korvosa...

La Reconnaissance

Grâce aux efforts constant du Maître-Alchimiste Endoval, les autorités korvosiennes montent enfin une mission de reconnaissance pour évaluer la situation tactique à Eauvive et vérifier que les drows ont quitté la place : en plus des PJ, le détachement comportera une barbare shoanti très enjouée, un rôleur demi-orque vétéran (prudent et philosophe, mais payé par Endoval pour récupérer ses précieux rapports, possède son *Médailon de Passage*), un paladin détroqué de l'Ordre du Clou qui s'est porté volontaire pour trouver une mort glorieuse, une austère druidesse halfeling à la recherche de son frère disparu (son corps est en h2) et un jeune enchanteur expert en antiquité thasilonienne désigné pour s'assurer de la sécurité de l'obélisque (absolument terrifié). Gageons que, comme les autres, les PJ devront se donner du mal pour gagner leur solde de 8.000pO, plus 20.000 à partager pour la capture d'un officier drow.

notes

1- La région est largement décrite dans les campagnes «*la Malédiction du Trône Ecarlate*», «*l'Éveil du Seigneur des Runes*», «*les Sept Épées du Pêché*» et «*la Conquête du Val Sanglant*», et toutes peuvent mener vos PJ vers Eauvive depuis Korvosa, Kaer Maga ou Janderhoff.

2- Presque toutes les créatures de cet article sont tirées du Bestiaire de Pathfinder, les poisons et les pièges du livre de base (nous fournissons chaque fois que c'est possible des liens directs vers les excellentes fiches du wiki «*Pathfinder-fr.org*»), à l'exception de...

3- ...quelques créatures spécifiques décrites p.120.

4- les pièges et poisons sont tirés des règles de base mais efficacement regroupés sur le wiki.

5- les objets spéciaux sont décrits dans la section «Butin», ci-contre.





Butin

Tout à la fois prospère, visitée par de riches voyageurs venus acquérir ses produits et peuplée d'une foule d'alchimistes, Eauvive est une cité

où l'on trouve de l'or, des objets magiques (voir les tables du livre de base ou du Pathfinder-wiki) et des potions traînant un peu partout... mais surtout sur les cadavres.

CADAVRES

Lorsque rien n'est précisé à ce sujet, vos PJ ont déjà 1 chance/3 de trouver 1D2 corps «intéressants» n'importe où, dont le type est déterminé sur 1D10 pour la ville-basse et 1D6 partout ailleurs :

- **1- Nain** = 3D20pO, un objet magique faible et 1 chance/6 d'une Clé Dentelée
- **2- Aventurier** = 1D20pO + sur 1D4 : 1 > une Potion Intermédiaire, 2 > une Arme de Guerre, 3 > une armure aléatoire, 4 > 2D20pO supplémentaires
- **3- Marchand** = 6D20pO
- **4- Garde d'Eauvive** = sur 1D4 : 1 > une arme magique faible, 2 > une armure magique faible, 3 > une potion intermédiaire, 4 > une arme magique intermédiaire
- **5- Alchimiste** = 1D20pO, une potion faible et une intermédiaire
- **6- Sorcier** = sur 1D6 : 1 > parchemin faible, 2 > parchemin intermédiaire, 3 > parchemin puissant, 4 > objet magique faible, 5 > objet magique intermédiaire, 6 > objet magique puissant.
- **7- Pillard orque** dont le sac contient les butins de 1D6 autres corps (relancez autant de D6).
- **8- Goule définitivement morte mais très bien habillée** = 2D20pO
- **9- Simple Habitant** = 1D20pO
- **10- Paysan de passage** = 1D6pO

HABITATIONS

Si les personnages fouillent une maison contenant un butin (1 chance/3), considérez qu'un jet de Perception DD12 leur permet de lancer 2D6 sur la table des «cadavres» pour les possessions abandonnées par les occupants de la ville-basse, 3D6 pour la ville-haute. Chaque fois que vous tirez un double 1 ou double 2, les PJ trouvent à la place des dés un *Matériel I* ou *II*. Si c'est un triple 2 ou un triple 3, référez-vous aux *Trésors II* ou *III*.

MATÉRIEL

Type I : 1D6 flèches ou carreaux d'arbalète, une arme «de maître» et une potion au hasard

Type II : une armures intermédiaire, une arme magique «faible» et 2 potions «intermédiaires».

Type III : une armure lourde, une arme magique «intermédiaire», 2 potions «intermédiaires» et 1D3 autres au hasard.

Type IV : une armure magique «intermédiaire», une arme magique «puissante», 2D3 potions «intermédiaires» et 1D3 «puissantes»

TRÉSOR

Type I : 2D10x100pO en valeurs diverses

Type II : 4D10x100pO et un objet magique «faible»

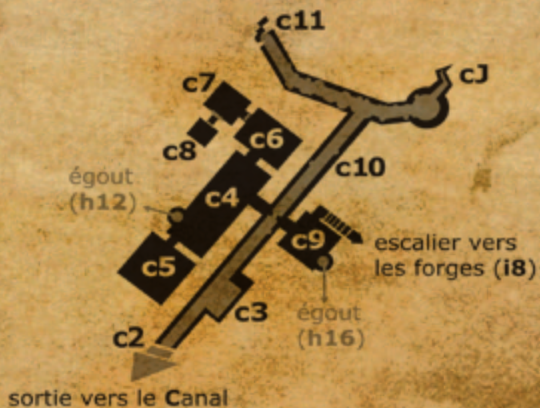
Type III : 4D20x100pO et un objet magique «intermédiaire»

Type IV : 3D6x1000pO et un objet magique «puissant»

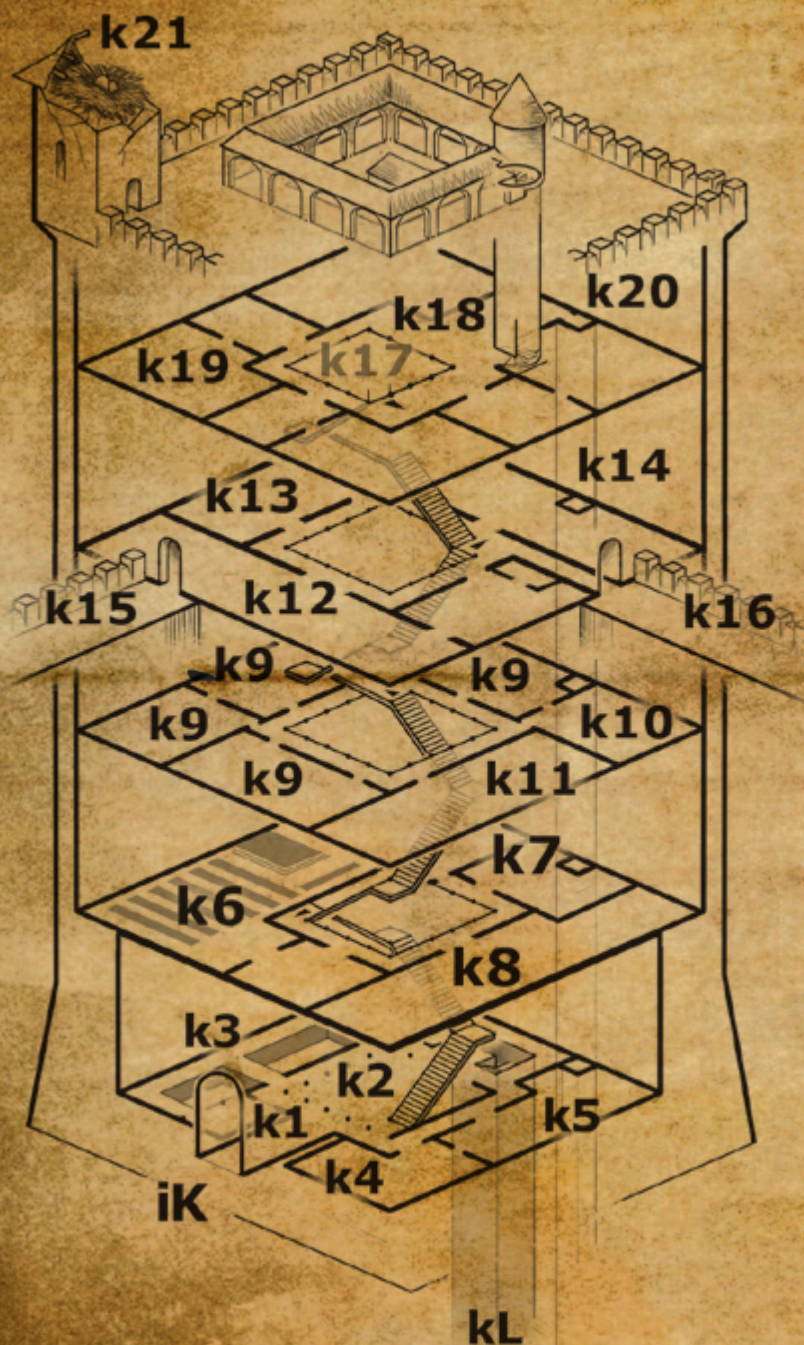
OBJETS SPÉCIAUX SPÉCIFIQUES À EAUMORTE

- **Bague d'Abadar** : en argent et aux insignes du dieu, confère Int+1 et préserve du Golem de l'entrepôt.
- **Clé(s) Dentelée(s)** : médaillon d'acier en forme de rouage, de taille variable mais aux insignes de Torag, pour ouvrir la chambre-forte des nains (si, placé dans son logement, on le tourne selon la bonne combinaison) et contrôler le réseau d'eau «vive». Il en existe au moins 9 dispersés près de **a1**, en **c3**, **c12**, **f**, **i4**, **k7**, **L2** dans la mine (vallon) et à Janderhoff (Wolrung), et possiblement sur des cadavres de nains.
- **Médaillon de Passage** : en or et portant le blason d'Eauvive, il offre une totale immunité à l'électricité et le Gardien Alchimique ignore son porteur comme s'il n'était pas là.
- **Marteau Béni** : dommages +2D6 contre les créatures «Mauvaises», un bon coup sur le Golem des forges (**i4**) permet de l'éteindre (il suffit de toucher), un deuxième de le rallumer (mais pas de le contrôler).
- **Plan de la Ville** : permet d'aller partout dans la ville-basse en seulement 2 ruelles. Ne couvre ni les souterrains ni l'intérieur des bâtiments.





... et des Canalizations (C)



la Citadelle

SCÉNARIO LA BRIGADE CHIMÉRIQUE : LES MONSTRES DE COUZEIL



LES MONSTRES DE COUZEIL

un scénario pour La Brigade Chimérique

par Stéphane Treille
pour la Confrérie du Radium

PLAY





INTRODUCTION

SYNOPSIS

illustrations : Julien De Jaeger

Un savant fou nommé Michel Oumera, au cerveau tellement proéminent qu'il faut tout un harnachement en métal pour en calmer les douloureuses pulsations, fait enlever des personnes sur Limoges et dans les alentours afin de se livrer à d'horribles expériences dont le but est d'aboutir à la création d'êtres mi-humains mi-animaux. C'est un ancien élève d'Alexis Carrel, avec qui il partage une certaine vision de l'eugénisme. Ces créatures ne sont pour lui que des instruments devant lui permettre de conquérir le pouvoir en France et créer enfin la nation dont lui et ses amis rêvent.

Pour ce faire, il utilise de complexes « machines à fusionner » qu'il a entreposées dans les caves du Château de Coyol, à Couzeix (situé à 7 kilomètres de Limoges) : un bel édifice tout en longueur, doté d'une forêt ceinte de hauts murets, où les fruits de ses expériences errent la nuit.

Afin de contrôler ces êtres, le savant les a dotés d'un collier électromagnétique qu'il gère à distance. Il a su s'entourer d'hommes de main pour parvenir à ses fins ; parmi eux se trouve un ancien médecin : David Figeac, qui est en quelque sorte son assistant.

ALEXIS CARREL

Ce médecin et chercheur français, né en 1873 et lauréat du prix Nobel de médecine en 1912, a théorisé l'eugénisme peu après 1935. Il a également affirmé que si l'on nourrissait correctement une cellule, on pouvait la rendre immortelle. Si ses travaux l'ont rendu célèbre dans la communauté scientifique internationale, ses positions « philosophiques » furent jugées plus discutables par certains de ses collègues.

IMPLICATION DES PERSONNAGES

Les personnages peuvent par exemple être contactés par un de leurs proches ou amis qui vit à Limoges et se trouve être le témoin d'événements étranges. Ceux-ci ne sont pour le moment rapportés que dans le Populaire du Centre, grâce aux interventions efficaces de la franc-maçonnerie ne désirant pas attirer l'attention de Paris sur la ville de la porcelaine.

Il est également possible que le CID ou l'Institut du Radium, informés en sous-main des étranges événements au cœur du Limousin, décide de mandater les personnages pour aller enquêter sur place. Dans ce cas, les personnages seront convoqués et envoyés le plus rapidement possible pour découvrir la vérité.

Chronologiquement, il est préférable de situer ce scénario en 1937 – après la théorisation de l'eugénisme par Alexis Carrel.

ENJEU

Ce scénario possède un canevas relativement classique dans l'univers de la Brigade Chimérique : scientifique dément, expériences contre-nature, monstres...

Son intérêt est principalement de se dérouler en dehors de Paris ou d'une grande capitale européenne. Il démontre ainsi que même en Province, savants fous et inventions super-scientifiques



ont leur place – après tout, il est plus facile d'œuvrer discrètement à de sinistres desseins dans l'isolement de la campagne... Le Docteur Lerne l'avait bien compris, lui qui menait ses greffes hérétiques au fin fond des Ardennes.



LIMOGES, LIMOGES DEUX MINUTES D'ARRÊT

UNE ARRIVÉE TOURISTIQUE

Les personnages arrivent donc à Limoges le lundi 8 mars 1937 en fin d'après midi par le train (il est bien entendu possible, dans l'optique d'une campagne, de placer ce scénario à un autre moment, en gardant toutefois le mois de mars pour que les giboulées soient de la partie), et dans ce cas ils ont la chance de découvrir la magnifique Gare des Bénédictins aux belles arches de métal. S'ils ont pris un dirigeable, ce dernier atterrit au Champ de Juillet (lieu d'une certaine activité nocturne que les personnages auront peut-être envie d'expérimenter dans l'un des hôtels peu regardant sur la nature de sa clientèle et surtout sur le temps d'occupation des chambres), qui se situe juste à côté de la gare.

Ils ont pu apercevoir, lors de l'approche de la ville, plusieurs hauts édifices : la Cathédrale Saint Etienne, ainsi que l'église Saint Michel des Lions surmontée d'une énorme sphère en bronze qui tourne et irradie d'une lumière légèrement bleutée. Par la route, ils atteindront la Capitale des Lemovices par le Nord en suivant la Nationale 20, belle route pittoresque où les camions n'ont pas leur pareil pour vous ralentir, faisant du voyage un moment pénible et fatigant.

EXPOSÉ DE L'AFFAIRE

Les personnages sont attendus rue Montmailler, à deux pas de la place Denis Dussous : c'est à peine à dix minutes à pieds de la gare et du Champ de Juillet.

Lucien Delage, un parent ou ami d'un des personnages, les attend dans son appartement. Ce quinquagénaire, au ventre rebondi et à la moustache aussi épaisse que le cheveu est clairsemé, travaille au Populaire du Centre, journal politiquement orienté plutôt vers la gauche. Depuis quelques semaines, et sans que cela ne bruisse guère jusqu'à Paris, plusieurs personnes ont mystérieusement disparu en ville et dans les alentours. On a parlé de fugues ou de drames familiaux, mais Lucien soupçonne autre chose : c'est pour cette raison qu'il a contacté les personnages (ou le CID ou l'Institut du Radium, selon l'optique du Meneur de Jeu).

Delage a ses entrées auprès d'un policier : Serge Raynaud, qui peut renseigner un peu les enquêteurs aussi efficaces que discrets que sont les personnages. Une entrevue est organisée le soir même près du champ de foire, à quelques pas du logement de Lucien. Serge est un homme souriant et à la voix posée, dont le regard ne cesse de s'agiter, toujours aux aguets, et qui prend mille précautions oratoires, ce qui ne cadre pas avec son physique de déménageur – dont il joue parfois lors des interrogatoires.

Lucien peut donner la liste des disparus (que Serge lui a fourni) ; les informations en italique seront données directement par Serge ou sont à collecter auprès des voisins et familles des disparus selon le rythme que vous voulez donner à l'enquête. Le policier est incapable de donner pour tous une date précise de disparition, mais la liste est dans l'ordre chronologique reconstitué par la police. Les disparitions s'étalent sur une période de trois mois et il est fort possible de l'avoir même de Serge que la liste soit beaucoup plus longue...

Pierre « l'éclaté » Ferron, Paul « l'enragé » Delval et Jacques « le rossignol » Sautet
entre 25 et 30 ans, Limoges, clochards.

Ils ne faisaient pas partie du même groupe de sans-abris. L'éclaté passait son temps à trainer près de la cathédrale pour faire la manche auprès des ouailles. L'enragé avait été arrêté à plusieurs reprises pour avoir fait le coup de poing avec les forces de l'ordre. Le rossignol avait plongé pour plusieurs larcins.

Félix Dupont

31 ans, Limoges, ouvrier chez Alfred Heyraud, une grosse fabrique de chaussures.

C'est un homme sans histoire, à part un léger penchant pour la dive bouteille.

Henriette Benoit

23 ans, Limoges, femme de chambre au service de la famille Dupain.

Elle faisait un peu plus que le ménage avec Mme Dupain, qui ne verrait pas d'un bon œil que cela soit étalé dans la presse.

Edouard Varieras

17 ans, Aix sur Vienne, apprenti chez un certain Hubert Teyssandier, artisan vannier.

Il avait une aventure avec la fille de son maître et patron, ce dernier l'avait découvert et avait aussitôt imposé des fiançailles.

Léontine Armand

19 ans, Limoges, vendeuse dans un magasin de chaussures.

Son petit ami, Isidore Bernard avait parfois tendance à confondre gifle et beigne bien grasse et saignante.

Alain Picaert

25 ans, Limoges, ouvrier chez GDA (Gérard Dufrasseix et Edgard Abot), la grosse entreprise de porcelaine.

Célibataire, il voyait de temps en temps une des filles de Mme Renée près du Champ de Juillet, avec qui il envisageait de faire sa vie, une fois son contrat racheté. La demoiselle en question, Julie Deschaumes, bien que très souriante, a bien plus d'ambition que finir avec un ouvrier. Elle voit aussi très régulièrement Gilles Cordet, un jeune et brillant avocat, fils de bonne famille qui s'est pris de béguin pour cette fille de la nuit.

Gaëtan et Hélène Maupuis

11 et 14 ans, Condat sur Vienne.

Frère et sœur d'une famille de huit enfants, ils ne sont jamais revenus d'une promenade dans les champs. Les parents, un couple de paysans, ne savent pas quoi dire à part s'en remettre à Dieu.



VOUS ALLEZ PARLER, À LA FIN !



PREMIÈRES PISTES

Il reste alors aux personnages à aller interroger les voisins et proches des différents disparus. Une longue phase d'enquête sur le terrain risque d'avoir lieu. Le Meneur de Jeu est invité à se référer aux éléments indiqués ci-avant en italique pour savoir ce que les personnages peuvent apprendre ici et là. N'hésitez pas, lors des différentes visites, à faire tomber pluie, grêle et autre grésil pour tremper un peu les enquêteurs ; la route peut aussi devenir très glissante et donner lieu à un petit accident de circulation.

En effectuant divers recoupements en interrogeant les rares témoins, il est finalement possible d'apprendre que :

- Le camion de livraison d'un boucher a été aperçu à proximité des lieux des disparitions à plusieurs reprises.

- Aucun corps correspondant aux victimes n'a pour le moment été retrouvé. Il est bien entendu possible de rencontrer les familles ou employeurs des disparus, mais il n'y a pas grand-chose à en tirer si ce n'est des suspects potentiels pour une disparition à droite ou à gauche... Mais rien qui n'explique cette véritable vague. La vérité est donc ailleurs. Toutefois, le Meneur de Jeu est encouragé à perdre les personnages dans l'entrelacs des relations locales pour mieux brouiller les pistes.

Si les personnages décident d'explorer plus loin la piste du camion, voilà ce qu'ils peuvent apprendre :

- On a vu un camion noir marqué « Boucherie Sansos » sur les lieux de la disparition d'Hélène et Gaëtan Maupuis, ainsi que de celle d'Edouard Varieras (en clair ceux qui n'étaient pas de Limoges). Le souci est qu'en se renseignant auprès de la Confrérie des Petits Ventres (qui regroupe tous les bouchers de la ville), personne n'a jamais entendu parler de ce commerçant. Hélas pour les personnages, au sein de la Confrérie se trouvent plusieurs francs-maçons qui vont évoquer cette découverte lors d'une réunion de leur loge, donnant ainsi l'alerte indirectement à Michel Oumera. Celui-ci va alors modifier son mode opératoire et abandonner le camion vers Saint Léonard de Noblat, au Sud de Limoges, et donc totalement à l'opposé de sa demeure. Le camion a été partiellement brûlé mais on peut encore deviner le nom du soi-disant boucher, tout comme retrouver à l'intérieur des cordes ayant servi à entraver les victimes. Personne n'a vu le véhicule s'arrêter et brûler.

fabrique de porcelaine appartenant au conglomérat GDA (Gérard Dufraisieux et Edgard Abot).

Deux hommes de main sont donc envoyés par Oumera à la nuit tombée effectuer un délicat cambriolage dans l'usine. Ils parviennent à leurs fins mais déclenchent l'alarme. Le vigile de faction, avant de se faire assommer, a eu le temps de voir ses agresseurs : deux hommes, un petit trapu avec un accent rocaillieux et un grand maigre atteint d'un léger bégaiement. C'est muni de ce signalement que les personnages vont devoir faire le tour des bars mal-famés de la ville (le Sous Bock, L'Abreuvoir, le Passe Temps, le Saint Martial, le Café de la Gare, le Marquis, etc.), pour tenter d'identifier Ernest « le Gascon » Ribérac et Théophile « le Bègue » Chassagnac. Il faudra montrer patte blanche (ou faire une sévère démonstration de force) pour obtenir leur identité et plus encore l'adresse du lieu où ils résident : un appartement minable derrière la gare.

C'est alors une course de vitesse entre le réseau des informateurs limougeaudois (qui préviendront les brigands qu'on est sur leurs traces) et les personnages. Il est tout à fait possible de mettre la main sur les deux ruffians et de les secouer un peu pour qu'ils crachent le morceau. Ils ont été grassement payés par un inconnu pour dérober du radium et le livrer en bordure de Vienne. Ils ont vu le visage de leur commanditaire, dont le signalement peut permettre de remonter jusqu'à David Figeac – connu des services de police pour être un ancien médecin radié de l'ordre pour une affaire de mœurs avec des patientes. Il a disparu de la circulation depuis plusieurs mois, sans doute a-t-il trouvé un travail ou comme le pensait la police a-t-il changé de région. Il est également possible de tenter de retrouver sa trace, mais elle remonte à cinq mois : date à laquelle il a laissé l'appartement qu'il louait à Limoges. Le propriétaire se souvient que l'homme avait l'air tout guilleret de partir, affirmant à demi-mot qu'il avait trouvé un travail très rémunérateur, et lui qui avait du mal à payer son loyer avait donné l'intégralité de ce qu'il devait avant de s'en aller. En revanche au sein du milieu médical David Figeac a gardé contact avec un ami qui travaille au centre hospitalier et qui venait régulièrement lui rendre visite à son appartement. La logeuse a son nom : Karl Birnstil, un alsacien. Le médecin sait que son ami n'a pas quitté la région puisqu'il l'a vu récemment (moins de 15 jours) et qu'ils ont diné ensemble, il lui a juste révélé qu'il travaillait à une grande œuvre auprès d'un homme extraordinaire, un certain Oumerou ou Oumero, Karl n'est plus très sûr.



RELANCE DE L'ENQUÊTE

Dès que les personnages entrent dans la danse, la donne est changée et les enlèvements vont cesser. Oumera préfère attendre que la tempête se calme et poursuivre ses expériences dans sa sinistre demeure. Pourtant, un grain de sable va se mettre dans les rouages – ou plutôt deux.

ET D'UN...

Les machines servant à effectuer les modifications physiologiques sur les victimes sont gourmandes en radium : il faut donc rapidement trouver du « carburant ». Le radium n'est pas une denrée courante, il y en a un peu pour alimenter la sphère de Saint Michel des Lions et en plus grande quantité dans la

ET DE DEUX !

Le deuxième grain de sable est qu'une des créatures d'Oumera va s'échapper. S'accrochant dans une branche d'un arbre, son collier va se briser et elle va fuir en direction de la grande ville, attirée par ses lumières. Elle va alors faire des ravages dans le quartier des Ruchoux (à quelques centaines de mètres de la rue Montmailler) qui regroupe essentiellement des ouvriers, employés pour la porcelaine.

Le monstre est finalement abattu par les forces de l'ordre (peut-être assistées des personnages) et une enquête très (trop) rapide conclut qu'il est le responsable des nombreuses disparitions dans la région.

Mais alors, qu'en est-il du camion de boucher et des aveux des différents suspects, qui dès qu'ils seront face à la police nieront tout ? Ils sont tous visiblement effrayés de ce qui pourrait leur arriver si on découvrait qu'ils ont parlé...

IL FAUT BIEN S'OCCUPER

Des personnages curieux voudront sans doute aller à la pêche au renseignement dans le milieu de la nuit, au risque de déranger les bonnes affaires et d'avoir droit à un numéro d'intimidation par quelques gros bras écervelés.

Ils pourront par exemple discuter avec Lucien Gagneur, dit le Beau Lucien : un maquereau aux épaules larges et à la voix de stentor. Toujours une canne au côté droit, lissant régulièrement sa belle moustache, il cligne de l'œil quand il commence à s'emporter.

Il est trouvable dans la salle du Café de la Gare quand vient la nuit. Il a des oreilles partout et des personnages un peu trop curieux auront droit à une petite invitation de sa part, à moins de se rendre directement sur place. Dans ce cas, l'homme fera rapidement comprendre aux enquêteurs que certaines questions ne se posent pas et que les réponses ne se donnent qu'avec son accord.

Il a quelques renseignements sur Julie Deschaumes et a entendu parler du camion de boucher. Il peut, si on sait y mettre les formes ou les moyens, donner des informations sur Ernest « le Gascon » Ribérac et Théophile « le Bègue » Chassagnac

Les personnages pourront également entendre des rumeurs faisant état de mouvements suspects dans les souterrains de Limoges.

Et pour cause : un petit groupe de satanistes se livre à des messes noires en vu de faire venir leur maître sur Terre. Il s'agit bien sûr d'hurluberlus, mais certains appartiennent à la bonne bourgeoisie vivant près du square des Émailleurs. Il s'agit d'une fausse piste que les personnages voudront peut-être explorer au risque de s'aliéner quelques personnes influentes de Limoges.

Si les joueurs s'enlisent un peu trop dans l'enquête ou que le Meneur de Jeu souhaite en élargir un peu le spectre, il est possible de faire rencontrer aux personnages inopinément la jeune Fanny. Cette petite fille blonde de six ans est retrouvée, sanglotant dans une rue près de la gare. Elle a la robe couverte de sang : elle vient de tuer ses parents en criant, les faisant littéralement implorer après qu'ils aient décidé de la punir. Cette « surfillette » ne maîtrise pas du tout son pouvoir qui se déclenche en cas de forte contrariété. Lorsque sa mère était enceinte, le fœtus fut contaminé par



une fuite de radium et le pouvoir s'est développé peu à peu. La petite est connue pour ses crises par les voisins qui l'entendaient hurler régulièrement et de plus en plus fort jusqu'à briser les vitres de l'appartement.

Son cas est l'occasion d'un dilemme : que faire de cette enfant, trop puissante pour rester sans surveillance superscientifique ? L'Institut du Radium semble la meilleure solution, mais l'enfant reste traumatisée par ses actes.

REBOND

Il est également possible, si les personnages agitent beaucoup la vase dans laquelle baigne cette sinistre affaire, qu'ils reçoivent une missive assez courte et au ton poli, émanant du secrétaire personnel de Léon Betoulle, le maire de Limoges. Un bouc épais d'où dépasse une longue moustache, les cheveux noirs lissés avec une petite raie sur le côté gauche, un costume sombre : il est souriant et aimable avec les personnages.

Il a entendu parler (car oui, tout se sait dans une telle ville) des actions des personnages et souhaite les rencontrer, non pour décourager nos valeureux défenseurs de la justice mais bien au contraire pour leur proposer de les aider de quelque manière que ce soit. Il connaît Lucien Delage car ils sont tous deux membres de la même section SFIO.

Le maire va donc organiser une rencontre chez lui, entre la Cathédrale et la Mairie, dans un appartement plus que cossu. L'homme est agréable, cultivé et curieux à l'encontre des surhommes. « *Après tout, ça ne court pas les rues, des êtres dotés de superpouvoirs.* » Léon Betoulle est aussi franc-maçon et il a la fâcheuse impression que certains parmi ses frères ne sont pas aussi enthousiastes que lui à l'idée que la vérité éclate.

Les personnages vont alors apprendre que plusieurs membres de la Loge maçonnique locale ont voulu, après la découverte du monstre, entrer l'enquête. L'un d'eux, Hector Gilibert, bien que subtil n'a pas réussi à tromper la perspicacité de Betoulle.

Le fameux Gilibert vit non pas à Limoges mais juste à côté : à Aix sur Vienne, dans une belle maison bourgeoise avec femme, enfants et personnel de maison. Il est possible de le rencontrer, même s'il fera tout pour reculer le rendez-vous en prétextant – ou plutôt faisant prétexter – quelques affaires sur Chateauroux nécessitant sa présence séance tenante.



L'homme est un marchand possédant plusieurs boutiques dans le Centre et le Limousin. C'est un ami d'enfance de Michel Oumera. Il ne connaît pas la vérité mais sait que le savant est lié d'une manière ou d'une autre à ces disparitions, et que l'enquête doit piétiner ou être résolue de manière à ne pas inquiéter son ami. Visiblement très mal à l'aise, transpirant abondamment, il n'a pas la conscience tranquille et parlera au premier haussement de sourcil ou roulage de mécanique – surtout de la part de surhommes lassés par une enquête qui piétine...

Il sait qu'Oumera possède un château à Couzeix et donnera l'adresse aux personnages.



DANS L'ANTRE DE LA FOLIE

Tout devrait désormais être en place pour un final aussi horrible qu'explosif.

Les personnages sont remontés jusqu'à la source du problème : Oumera et son château de Coyol à Couzeix. Il reste à y pénétrer et faire éclater la vérité.

Le souci c'est que la demeure est ceinte d'un haut mur et que le parc est une petite forêt où s'aventurer sans prendre quelques précautions peut avoir des conséquences terribles. Les créatures d'Oumera munies de leur collier de commandement y errent, monstres que sont devenus la plupart des disparus (au total une bonne vingtaine, en sachant que les deux enfants sont en ce moment même attachés aux machines pour y subir l'améliora-

tion tant souhaité par Oumera). Tuer les monstres revient à tuer des humains innocents et pourtant, quel autre choix si l'on veut ne pas se faire écharper dans les sous-bois ?

La forêt doit être angoissante : n'hésitez pas à en rajouter en décrivant des formes bondissant d'arbre en arbre, quasi invisibles, ou des bruits de pas, de branches cassées, la sensation d'être frôlé sans voir par qui ou quoi...

Le château est une solide bâtisse de trois étages mais il s'en dégage une espèce d'aura malsaine, et puis il y a ces nuages noirs qui s'amoncellent et l'orage qui menace d'éclater, l'air qui se fait pesant comme si la nature voulait montrer son désaccord avec ce qu'il se passe.

Il est toutefois possible de tenter une infiltration discrète et de se rendre dans les caves du château qui abritent toutes les machines du savant. C'est là que se trouve également le boîtier de contrôle des colliers : le neutraliser revient à lâcher des créatures à peine humaines et à moitié folles dans la nature – car comment ne pas sombrer dans la démence en découvrant que l'on est un monstre ?

Oumera se tient ici avec son assistant : David Figeac. Oumera est effrayant, avec son cerveau prédominant qui pulse malgré l'harnachement de cuir et de métal censé le contenir. Des mèches de cheveux blancs percent ici ou là de ce casque d'infortune

mais le pire ce sont ses yeux : un regard totalement fou. Figeac obéit dans le calme, un petit sourire en permanence sur le visage : lui aussi a sombré dans la psychose la plus profonde depuis qu'il se livre avec son maître à des expériences interdites.

Oumera fera tout pour envoyer ses monstres combattre les personnages et permettre ainsi sa fuite en voiture ; celle-ci étant garée dans une dépendance du château. Les êtres mi-humains mi-animaux ressemblent qui à un ours, qui à une panthère, un tigre, un loup, parfois plus proches de l'animal et pour d'autres, très humanoïdes.

Dans la cave, Gaëtan et Hélène hurlent de terreur : ils ne veulent pas subir le même sort que les autres. En fonction de la célérité des personnages, le processus de transformation aura ou non commencé.

Une fois le savant éliminé, il faudra le travail de plusieurs experts pour tenter de redonner un aspect humain aux disparus, sans même parler du traumatisme...

L'orage éclate au milieu de la lutte, ajoutant encore à l'ambiance chaotique : les plombs sautent mais les machines restent en fonction, car elles sont autonomes et marchent directement au radium (comme le reste du laboratoire d'ailleurs).

Il y a en tout vingt-trois créatures auxquelles s'ajoutent les deux enfants. La liste de la police est donc bien incomplète. Toutes les personnes enlevées sont jeunes – 35 ans au maximum, car Oumera voulait des personnes en bonne forme physique. Un examen médical plus approfondi sur les « femmes » du groupe permettra de découvrir un degré de plus dans l'horreur : elles sont enceintes. En effet, Oumera dans son rêve fou a forcé les créatures à se reproduire pour engendrer une génération d'êtres purs – comme il les qualifie.

Il est possible de trouver quelques ouvrages d'Alexis Carrel, ainsi que des lettres échangées entre les deux hommes où l'on voit qu'Oumera a dépassé les visées eugénistes de son maître à penser.

Aux personnages de voir comment ils vont gérer toutes ces effrayantes révélations avec la police et la presse. Il faudra sans doute également faire un rapport au CID concernant l'horrible vérité, et quid du devenir des machines ?

Comme souvent, la gestion de la défaite d'un scientifique dément pose le problème du devenir de ses travaux et inventions.



MICHEL OUMERA, SAVANT FOU

Attributs :

Robustesse	2	Prestesse	4
Ténacité	3	Cognition	5
Sensibilité	4	Allure	1

Profils :

Criminel	2	Médecin	4
Mondain	2	Scientifique	5

Réserve de Radium : 6
Réserve de Combat : 6

Pouvoirs :

Cerveau surdéveloppé (Anatomie surhumaine : Cognition) : 3 / Personnelle / Illimitée / Contrainte Apparence inhumaine (*boîte crânienne déformée*)

LES ÊTRES PURS, VICTIMES MALHEUREUSES

Attributs :

Robustesse	3	Prestesse	4
Ténacité	3	Cognition	2
Sensibilité	3	Allure	2

Profils :

Bête chasserresse 4
Un ou deux Profils à 2 ou 3 en fonction de leur métier d'origine

Réserve de Radium : 3
Réserve de Combat : 8

Pouvoirs :

[un ou deux au choix ; tous ont la Contrainte Apparence inhumaine (*traits bestiaux*)]
- **Force animale** (Anatomie surhumaine : Robustesse) : 3 / Personnelle / Illimitée
- **Agilité féline** (Anatomie surhumaine : Prestesse) : 2 / Personnelle / Illimitée
- **Résistance renforcée** (Anatomie surhumaine : Ténacité) : 2 / Personnelle / Illimitée
- **Griffes et crocs** (Armes naturelles) : 2 / Toucher / Illimitée

136

INFECTION

phase 2

INFECTION est une campagne survival-horror générique en 2 épisodes à suivre dans DI6DENT. L'action se déroule en France, à notre époque, mais est adaptable à d'autres univers. Voici la deuxième et dernière partie de cette mini-campagne

Quelques jours se sont écoulés depuis votre arrivée à l'hôpital. Aujourd'hui, quand on revient sur les lieux de l'accident, il n'y a plus aucune trace. En y regardant de plus près, on voit bien quelques traînées du produit Biocide qui tachent le macadam. Mais rien de plus. Et pourtant l'autoroute est condamnée. Pas volontairement, mais plutôt par la force des choses. Des voitures y sont abandonnées, accidentées ou encore pillées. Et ce, jusqu'à perte de vue. On voyant cela, une sensation de vide vous envahit.

En remontant l'autoroute et en prenant la deuxième sortie, direction l'hôpital, le décor est toujours le même mais la sensation de vide n'a plus lieu d'être. Non. Ici, les rues grouillent d'infectés. L'ambiance alors si calme est remplacée par des plaintes et de longs gémissements. Autour de l'hôpital, un spectacle de désolation s'offre à votre vue. Des carcasses de voitures encore fumantes, des trottoirs repeints en rouge et des cadavres qui jonchent le sol.

Plus loin, un nuage de fumée se dégage à l'horizon : c'est l'hélicoptère qui s'est écrasé. Il n'en reste pas grand chose. Et encore moins du médecin qui a été abandonné à quelques mètres du crash.

Les rues aux alentours sont bizarrement calmes. Mais ce n'est pas la seule chose qui peut surprendre. Par exemple, pourquoi certaines maisons sont-elles marquées d'un croissant de lune sur leur porte ? Et que fait cet infecté par terre avec une chaîne autour du cou ?

Vous êtes maintenant loin de tout ça, partis à la poursuite du second camion Biocide. En route vers le sud, bien à l'abri dans votre voiture. Même si la toux de Chloé, de plus en plus fréquente, vous inquiète sérieusement...

Qui est à coté d'elle dans la voiture déjà ?

Après les événements du scénario précédent, les PJ vont arriver dans un village, ce qui leur permettra de «souffler un peu». Ils feront la connaissance de survivants qui ne souhaitent pas fuir la menace, à moins que ce ne soit eux la menace. Aux PJ de le découvrir. Les Enfants de l'Aube révéleront aussi le grand projet qui consiste à faire s'écraser un avion chargé de produits Biocide sur la ville de Toulouse. En parallèle, les PJ apprendront qu'ils sont porteurs sains et qu'il est possible d'élaborer un vaccin à partir d'un échantillon sanguin. Ils se retrouveront pris entre deux feux. Les Enfants de l'Aube qui souhaitent les recruter et l'armée qui a besoin de cellules souches pour le vaccin. Les PJ devront faire un choix pour assurer leur survie mais celle de leur compatriote n'est-elle pas plus importante ?

le coup de la panne

Alors que vos joueurs discutent pour trouver leur place dans la voiture, annoncez-leur que le réservoir est bientôt vide. Le remplir va vite devenir une priorité.

Plusieurs possibilités :

- Une voiture, une berline à première vue, roule dans le sens opposé. Les PJ peuvent se mettre en travers de sa route ou lui demander de s'arrêter pour lui «emprunter» un peu d'essence. À l'intérieur, il y a un père de famille et sa fille de huit ans. Cette dernière commence à s'inquiéter («Papa, c'est qui ces messieurs? Ils me font peur...»). Le père, se pensant agressé et n'ayant aucune idée d'où viennent les PJ et encore moins de ce qu'ils viennent de vivre, va tenter de calmer le jeu. Quitte à y laisser sa montre et son portefeuille. Une scène à jouer tout en négociation. Une fois le problème résolu (ou pas), rendez-vous au point **Bienvenue à Thumerie**.

une secte omniprésente

Même si pour une raison ou une autre ils ne se rendent pas à Thumerie, les personnages trouveront la même chose partout où l'infection s'est propagée. Des communautés isolées prêtes à tout pour survivre et, presque à chaque fois, des Enfants de l'Aube. En effet, les membres de la secte ont commencé à faire du prosélytisme plusieurs mois avant l'apparition des infectés. Nul ne sait vraiment comment ils ont su ce qui allait arriver et surtout qui serait immunisé. Toujours est-il qu'ils ont été très occupés et surtout convaincants. En y réfléchissant, certains personnages ont peut-être souvenir d'avoir rencontré l'un d'entre eux sur le pas de leur porte. Celui qu'ils ont pris au départ pour un témoin de Jéhovah leur a parlé d'un fléau à venir et la possibilité qu'ils soient épargnés, qu'il existait d'autres gens comme eux. Il n'avait rien à vendre mais proposait seulement de rejoindre sa communauté. Peut-être même l'un des personnages a-t-il accepté. Ce n'est pas pour autant qu'il est au courant des objectifs de la secte mais il connaît les consignes transmises aux fidèles depuis lors. Se préparer pour le drame à venir, répandre la bonne parole... Rien de vraiment alarmant en soi. Pour la plupart des Enfants de l'Aube, il s'agit d'une religion comme une autre. Elle leur a promis le salut et annoncé de grands tourments pour ceux qui se détourneraient de la bonne voie.



- Les personnages ont croisé un panneau leur annonçant une station service. À l'intérieur de celle-ci, le propriétaire et ses amis se sont barricadés. Lourdemment armés, ils tiennent en respect les infectés dont les cadavres s'amoncellent tout autour du bâtiment. Ils sont bien disposés à céder une partie de leur essence mais probablement pas gratuitement. Avec les pompes à carburant à proximité, la situation pourrait rapidement dégénérer. D'autant plus quand surgit un van rempli d'hommes armés. Un croissant de lune a été peint à la peinture blanche sur le côté. Ces Enfants de l'Aube sont bien décidés à réquisitionner tout le carburant qu'ils pourront transporter. Ils n'ont aucunement l'intention de payer. Le groupe pourra choisir de quel côté se ranger pour tirer son épingle du jeu. Rendez-vous au point **Bienvenue à Thumerie**.
- Trop tard. La voiture tousse puis cale. Panne sèche. Il va falloir continuer à pied. Heureusement, la silhouette d'un village se dessine à l'horizon. Sur la route, Chloé tousse et espère pouvoir consulter un médecin une fois arrivée. Rendez-vous au point **Bienvenue à Thumerie**.
- Vous, vous êtes un MJ sympa avec vos joueurs. La suite du trajet se fait sans encombre et tout le monde arrive à un petit village paisible où l'infection ne serait pas encore apparue.

bienvenue à Thumerie

Le village dans lequel arrivent les PJ a été abandonné. Enfin, en partie. Quelques courageux (ou fous) sont restés pour s'occuper des plus faibles ou d'autres survivants de passage.

À leur arrivée, les PJ sont accueillis par quatre individus armés (allant du pistolet à l'outil de jardinage). Le plus âgé questionne les PJ sur leurs (bonnes) intentions afin de s'assurer qu'ils ne feront courir aucun risque aux villageois. Ils disposent bien d'un médecin et sont tout à fait disposés à venir en aide aux voyageurs. Après tout, en ce moment, il vaut mieux se serrer les coudes si on ne veut pas se faire bouffer.

Dès que ce service d'ordre improvisé est convaincu, ils accompagnent les PJ vers leur refuge : un cul-de-sac (la rue des Talus) où chaque maison est devenue un squat.

Dès leur arrivée, Chloé demande à voir le médecin pour se faire ausculter. Le plus âgé des gardes présente brièvement les maisons comme ceci :

Maison 1

«La première maison est la nôtre, celle des gardes, ainsi que nos familles. Ma femme et mon fils, la femme d'Anthony, ainsi que les deux filles de Michel. Sa femme n'a pas eu la même chance que nous et elle doit toujours être là où nous l'avons enfermée: chez elle, à quelques pâtés de maisons d'ici».

Maison 2

«La maison au bout de la rue, juste derrière la nôtre, est celle du médecin : Franck Malinofsky et de son assistante Solange Leroy. Il y a également deux blessés, mais d'après le Franck, ils ne présentent aucun danger pour nous».

Maison 3

«En face, c'est chez Bruno. C'est là où tout le monde se retrouve pour discuter, boire un verre et se changer les idées. C'est le café du coin en quelque sorte mais sans le PMU.»

Maison 4

«Cette maison sera la vôtre si vous comptez rester un petit moment parmi nous. Actuellement, un couple d'homos occupe les lieux : Valentin et Olivier. Si vous n'y voyez aucun inconvénient, eux n'en verront pas à partager le même toit. Après tout, ils sont eux aussi nos invités.»

le séjour à Thumerie

Que s'est-il passé à Thumerie ?

Tout a commencé il y a quelques semaines. Les riverains disaient que le curé avait changé. Que son discours à la messe parlait de fin du monde et que nous devons nous y préparer. À force d'en parler, il donnait une sensation bizarre. On aurait pu le croire fou, mais il avait l'air tellement rationnel à côté de ça... Et surtout, il donnait l'impression de savoir ce qu'il disait.

Quoi qu'il en soit, depuis des événements passés à l'hôpital de Seclin, le curé avait organisé une évacuation de tout le monde. Il était épaulé d'autres religieux. Mais ils n'avaient pas l'air d'être des chrétiens. Difficile à dire. Et ils portaient tous ce symbole avec un croissant de lune.

présentation

Des autochtones

André est le plus âgé des «gardes». Tout porte à croire que c'est lui le meneur d'homme. La petite cinquantaine, André semble avoir gardé ce qu'il faut de souffle et d'énergie pour pouvoir courir ou entreprendre des tâches physique. Il paraît sûr de lui et bien décidé à garder le groupe en vie. Même s'il ne les connaissait pas avant. Malheureusement, il ne sait pas du tout quelle décision prendre. Il essaye donc d'occuper les gens à barricader ce «havre de paix» et prend le prétexte des blessés à soigner avant de partir. Dans les moments plus «intimes», André doute de lui. Qui dit que la décision qu'il prendra ne mènera pas le groupe à sa perte ? Il a pourtant lui aussi entendu des voyageurs dire que le sud était encore relativement épargné par la maladie. Le voyage en lui-même n'est pourtant pas sans danger.

Nicole, la femme d'André. Ce petit bout de femme pétillante et, malgré la situation, respire la joie de vivre. C'est un soutien important pour André et dieu sait ce qu'il ferait sans elle....Elle accueillera les PJ à bras ouverts.

François, le fils d'André. Né d'un premier mariage, Nicole a élevé François comme son propre fils. Quant à lui, même s'il respecte sa belle-mère, il ne la considère pas comme sa vraie maman. Et sa crise d'adolescence n'aide pas vraiment les choses.... Irrascible, il exige de quitter ce bled au plus vite pour trouver refuge ailleurs. Il doit bien y avoir un endroit sûr ?

Anthony a la trentaine. Il était consultant en informatique. Il bénéficie d'une logique et d'une capacité d'analyse très développées. Par contre, son esprit cartésien peut poser problème lors de certaines discussions.

Lucie, la femme d'Anthony. La trentaine. Petite brune toute mignonne. Lucie est une ancienne libraire. Très posée et très calme, elle sera toujours très rationnelle. Elle est enceinte mais Anthony ne le sait pas encore. Il risque de l'apprendre au pire moment possible. En tout cas, cette nouvelle a fini de convaincre la jeune femme qu'elle devait trouver un endroit plus sûr pour sa famille.

Michel est veuf depuis l'incident, et il a du mal à se remettre de la mort de sa femme. Ce qui le retient de mettre fin à ses jours et de la rejoindre, ce sont ses deux filles : Jade et Constance.

Jade et Constance sont les filles de Michel. Jumeaux, elles sont âgées de six ans, et représentent l'innocence que tous les habitants essayent de préserver malgré le chaos ambiant.

Franck Malinofsky, le médecin du village. La quarantaine. Avant l'incident, le docteur jouissait d'une excellente réputation dans la commune. Il fera tout pour aider ses patients et propose une main protectrice à tous ceux qui en ont besoin.

Solange Leroy, l'assistante du Docteur. Blonde, la petite trentaine. Plutôt dégourdie. Elle a eu une relation avec le Docteur qu'elle aimerait bien prolonger. Malheureusement, ce sentiment n'est pas (encore) réciproque.

Rémi, le malade n°1 (Enfant de l'Aube). Rémi est un chrétien pratiquant qui aidait le curé à faire évacuer le village. C'est à ce moment qu'il a été mordu. Il est conscient et «stable», mais le médecin souhaite le garder en observation. Si les PJ demandent comment il est si confiant concernant son état de santé, Rémi leur apprendra qu'il est porteur sain, comme tous les Enfants de l'Aube.

Simon, le malade n°2. Simon est inconscient. Il ne présente aucune trace de morsure donc aucun risque d'être contaminé. Le médecin le garde et le considère comme un patient normal qu'il doit soigner le temps qu'il sorte de son «coma» qui est en réalité un état de choc. La raison de son état est qu'il a été témoin des agissements des gardes (CF. Le secret des survivants) et, qu'il reste en vie parce que c'est un ami du médecin (qui, pour le moment, le protège des autres).

Bruno, le «tavernier». Il utilise l'enseigne de fortune récupérée de son café qui indique «Chez Bruno». Bruno est clairement «le gars sympa». Bon vivant, dès le premier contact, on a tout de suite l'impression d'être l'un de ses amis de longue date. En discutant un peu avec le tenancier, les PJ apprennent qu'un camion Biocide est passé par Thumerie à peine quelques heures auparavant. Le chauffeur et son collègue s'étaient arrêtés chez Bruno, à son ancien café, pour boire un verre. Ils s'autorisaient une pause puisqu'apparemment, ils avaient pris un peu d'avance sur leur collègue.

Chantal, la femme de Bruno est la peste du groupe. Du fait de la «popularité» de son mari, elle pense avoir plus de droit ou de pouvoir de décision que les autres. Elle devient haïssable aussi rapidement que son mari est sympathique. Tout le monde se demande ce qu'ils font réellement ensemble.

Valentin et Olivier, les inséparables. La maison dans laquelle ils vivent leur a été prêtée lorsqu'ils sont arrivés à Thumerie deux jours auparavant. Ils sont assez possessifs avec leurs affaires. Il faudra un temps de négociation pour qu'ils acceptent de recevoir des inconnus dans leur nouveau domicile. D'ailleurs, ils interdisent l'accès à certaines pièces (Le bureau (livre et ordinateur), le garage, leur chambre (parce que c'est privé. Très privé)). Valentin a un comportement assez hautain, tandis qu'Olivier est un vrai muflé parano. Dans le garage, ils cachent une camionnette (qui pourra servir par la suite, si les PJ veulent fuir).





C'est aussi assez surprenant que les religieux aient réagit plus rapidement que les forces de l'ordre. Puisque les militaires commencent seulement à sécuriser la zone.

Pourquoi les survivants de Thumerie restent ici et n'ont pas fui comme les autres ?

Chacun a ses propres raisons, mais au final, ils répondront tous : « *Fuir pour aller où ? Ici, nous avons un toit* »

En discutant petit à petit avec les survivants, les PJ en apprendront plus sur les Enfants de l'Aube et sur le camion Biocide. Vos joueurs, intrépides et héroïques, seront sûrement tentés de partir sans plus attendre à la poursuite du camion. En effet, Rémi en particulier sait pertinemment quels sont les grands projets de la secte. Intercepter le camion pour contaminer une grande ville française, même s'il ne sait pas exactement laquelle. Ce n'est pas de la folie qui se lit dans les yeux de l'Enfant de l'Aube mais plutôt de la sé-

rité. Il sait ce que sa secte a à faire et ne doute aucunement du bien-fondé de cet objectif. Bien sûr, à moyen terme, ces agissements pourront coûter la vie aux autres résidents de Thumerie et au-delà. Mais ceci ne le choque pas. Les infectés sont une épreuve imposée aux humains pour distinguer les plus méritants.

Alors pourquoi rester ?

Tout simplement parce que les villageois font tout pour les retenir, ils ont saboté leur véhicule. Le seul autre en état de rouler est planqué dans le garage verrouillé de Valentin et Olivier. Ils les sollicitent pour les accompagner et aller chercher des vivres ou autres dans les alentours. Voici d'ailleurs l'occasion de mettre en scène ces opérations de récupération. Trouver de l'essence pour le générateur de secours, des pièces pour (soit-disant) réparer le véhicule des personnages, des médicaments pour Chloé, etc. Les habitants de Thumerie savent y faire pour tenir leurs invités occupés.

ecin/franck malinofsky

cantine/bruno tellier

entin giroud/olivier catel

50° 28' 47" Nord

3° 03' 20" Est

Alt

mini. 44 m

maxi. 68 m

Pourquoi les retenir?

Les villageois utilisent d'autres humains pour nourrir et détourner l'attention des zombies. Il leur suffit d'embarquer le cadavre encore chaud à bord de leur camionnette, de faire beaucoup de bruit avec le véhicule et de déposer ce cadeau assez loin du village pour être sûrs que les zombies y restent un bon moment. Oui, c'était ça le bruit de moteur et éventuellement le cri entendu en pleine nuit (même s'il est prétexté qu'un zombie avait essayé de s'introduire dans le village).

Coup de chance pour les PJ, ils arrivent dans une période « tendue » dans le groupe. Cette mascarade morbide commence à déplaire à certaines personnes (à Bruno et au médecin principalement). En attendant de prendre une décision pour savoir si la survie du groupe passe avant toute considération morale, les PJ sont accueillis, hébergés et gardés « au chaud », provisoirement, le temps de savoir le sort qui les attend.

En plus de tout cela, ils ne peuvent pas abandonner Chloé. Partir maintenant lui serait probablement fatal.

Comment les PJ peuvent-ils apprendre cette mascarade ?

Pour commencer, vous pouvez organiser la venue d'un autre autochtone peu de temps après l'arrivée des personnages. Et ce dernier disparaît rapidement. Ensuite, le plus simple est de faire sortir de son état de choc... pardon, de son « coma »... Simon. En lui parlant un peu, il ne cachera pas longtemps la raison de son malaise. Dans ce cas, peu de temps après avoir parlé au PJ, Simon mettra fin à ses jours en laissant une lettre, qui déclare la raison de son geste et qui remercie Franck, le médecin, pour son aide et son soutien.

Il est possible également de mettre en scène la disparition de Valentin. Un beau matin, il semble avoir tout bonnement disparu. Son compagnon, Olivier, affirme qu'il a préféré partir suite à leur dispute. Ce n'est pas la première fois, il reviendra probablement

intrigues **secondaires**

Fouiller

Pour donner vie aux PNJ, vous pouvez faire durer un peu la vie au «refuge».

Il manque des vivres ?

Organiser une excursion entre PJ et PNJ pour qu'ils puissent faire connaissance en chemin.

Un des enfants à disparu ?

Il a fait une fugue ? On l'a kidnappé ? Si oui, est-ce un inconnu ou quelqu'un du quartier ?

Tombé du ciel

Faites tomber un ou deux oiseaux morts devant les PNJ. Ça ne servira pas l'histoire, mais ça nourrira un peu la parano de vos joueurs...

Enquêter sur le curé

S'ils le souhaitent, les PJ peuvent se rendre à l'église. Ils trouveront dans le presbytère des documents sur les Enfants de l'Aube. Les PJ se rendront compte ainsi de leur organisation, de leurs moyens et de leurs objectifs : recenser et fédérer les porteurs sains, libérer les autres en les contaminants. Les PJ trouveront ainsi des informations parcelaires sur l'objectif de la secte. Il y est question d'un chargement de la société Biocide, d'un avion et d'une grande ville du sud de la France.

Vous pouvez également égayer cette visite par une attaque d'enfants de chœur infectés, enfermés justement dans la chambre qu'occupait le curé. Ça ne mange pas de pain (bêni).

rapidement. Il revient à chaque fois. Sauf qu'il ne reviendra pas et Olivier le sait pertinemment. Afin d'être définitivement accueilli par les habitants de Thumerie, il a accepté de sacrifier son ami. Ce ne fut pas sans douleur ni remords mais Michel et André lui ont bien fait comprendre qu'ils ne pouvaient pas subvenir aux besoins de deux personnes supplémentaires. L'un des deux devait mourir pour que l'autre survive. Après une longue discussion, Valentin s'est porté volontaire et c'est le cœur brisé que les deux compagnons se sont séparés.

Que disent les médias (radio et télévision) ?

Les quelques sources d'informations restantes parlent de l'infection et de la propagation des infectés. Les forces de l'ordre tentent d'établir un cordon de sécurité, mais les rumeurs parlent déjà de policiers et de pompiers contaminés. L'armée vient d'envoyer ses troupes et qui sait quelle solution elle appliquera pour éradiquer la menace (quelques heures après, les PJ entendent un avion de chasse passer dans le ciel). C'est principalement la radio et plus sporadiquement la télé qui diffusent des informations sur la situation actuelle. Regroupée chez Bruno, la communauté découvre avec appréhension les derniers événements. Quelques-uns s'indignent vivement de l'attitude des autres pays qui se contentent de bloquer leurs frontières en abattant ceux qui s'en approchent, qu'ils soient infectés ou pas. Il faut pourtant reconnaître qu'il s'agit probablement aujourd'hui du seul moyen de s'en tirer. C'est André qui affirme cela posément et le regard noir que lui lance le médecin n'échappe pas aux personnages.

le remède

Il est probable que les personnages réalisent rapidement qu'ils doivent partir au plus vite. Rattraper le camion devient une priorité et il y a définitivement quelque chose de louche à Thumerie.

Après une bonne nuit de repos, le temps aux PJ de faire connaissance avec d'autres villageois, l'assistante viendra chercher les PJ pour les informer que le Dr Malinofsky souhaite les voir rapidement. Une fois sur place, ils apprennent que Chloé a des marques allant de la hanche droite jusqu'à l'aisselle (imaginez une sorte de «réseau» de fines veines rouge violacées). En voyant cela, l'assistante pousse un léger couinement et signale qu'elle s'absente aux toilettes. On peut penser qu'elle a le cœur sensible mais, en réalité, elle a les mêmes

marques le long du bras gauche. D'ailleurs, le docteur ne manquera pas de signaler qu'elle n'est habituellement pas si sensible.

Chloé est donc contaminée. Difficile de dire combien de temps il lui reste encore avant de devenir comme les autres. Quelques heures ? Quelques jours ? Ou quelques minutes ? Laissez planer le doute chez les joueurs.

S'ils le demandent au docteur, ce dernier ne pense pas pouvoir la guérir. Il lui faudrait effectuer quelques tests mais les risques seraient trop importants pour la santé de Chloé. Si les PJ veulent vraiment la sauver, le docteur leur propose d'aller chercher une ou deux personnes contaminées pour qu'il puisse tester ses produits.

De quels produits s'agit-il ?

«Un commercial était venu, il y a quelques semaines, pour me proposer un nouveau médicament de la société Biocide. Il me disait qu'un virus avait éclo dans les pays de l'est et qu'il allait bientôt arriver par chez nous. Et qu'heureusement, Biocide a pris les devants et a déjà le médicament pour prévenir l'infection. Il me faisait un prix si je prenais une grosse quantité. Je n'ai pas signé le bon de commande, mais il m'a donné des échantillons gratuits, que voici.»

Effectivement, le docteur présente quelques seringues en plastique contenant un liquide transparent légèrement plus épais que de l'eau. On retrouve bien sur l'emballage le logo de Biocide.

Libre aux personnages d'aller chercher des cobayes afin de tester le produit. La seule contrainte, imposée par le docteur, est de n'en parler à personne. Si l'antidote fonctionne, il n'en aura pas assez pour tous ceux qui risquent d'en avoir besoin. Il n'a pas de connaissances médicales suffisantes pour reproduire ce composé. Ni le matériel adéquat d'ailleurs. Les personnages vont donc devoir faire preuve de discrétion pour trouver des volontaires et les ramener. D'autant plus sans véhicule.

Toutefois, il faut bien comprendre que cet antidote fonctionne. Le docteur dispose de quatre seringues seulement, ce qui peut très rapidement s'avérer insuffisant. Si un ou plusieurs personnages ont déjà été mordus ou le sont en partant chercher un cobaye, ils seront d'autant plus motivés pour l'essayer. Ils ignorent seulement qu'ils n'en ont pas besoin car ils sont immunisés.

l'idiot du village

Quand vous le jugerez opportun, faites intervenir l'événement suivant : les PJ entendent au loin comme un bruit de tambours. Une percussion sourde et sans rythme. Ces bruits se rapprochent. À ce moment là, André lâche un «*Oh Putain, il recommence !*»

De qui s'agit-il ?

André expliquera aux PJ que c'est Francis, l'idiot du village, qui a cru toutes les élucubrations du curé dites pendant ses dernières messes : «Il est le seul rescapé de sa famille d'accueil et il se croit béni de Dieu. Il pense pouvoir sauver les infectés je ne sais trop comment. Il était parti avec les curés, en même temps que tout le monde. Mais il a dû s'enfuir ou eux ont dû l'abandonner, ce qui n'est pas improbable. Le problème, c'est qu'avec tout son ramdam, il va attirer tous les infectés du coin. C'est sûrement ce qu'il souhaite. Mais pas nous.»

André se prépare donc sans plus attendre pour aller stopper tout ce vacarme avant qu'il ne soit trop tard. Il part avec les gardes. Libre aux PJ de les accompagner (A) ou pas (B).

A • À LA RENCONTRE DE FRANCIS

Après avoir parcouru une demi-douzaine de rues, le groupe des PJ se retrouve face à Francis : jean sale, t-shirt déchiré, de nombreuses morsures sur les bras et le torse. Assis en plein milieu de la rue, il frappe un tambour avec un bout de bois en clamant «*Venez à moi ! Venez goûter à votre sauveur !*».

Francis veut attirer le plus possible d'infectés autour de lui pour qu'ils le mangent. D'après ses dires, son corps détient «le médicament» pour sauver tous ces malheureux. Il doit donc se sacrifier. C'est le curé qui lui a demandé de le faire. Ce dernier est parti pour sauver d'autres personnes.

Bonne nouvelle pour Francis : sa technique fonctionne. Les rues grouillent d'infectés. Cinq / six pour commencer puis rapidement quelques dizaines. Le groupe se retrouve vite débordé. Il faut retrouver les autres pour les prévenir.

B • PENDANT CE TEMPS-LÀ...

Le temps que l'autre groupe aille stopper Francis, l'ambiance au village est plutôt calme jusqu'à ce que le médecin vienne chercher les PJ restés sur place : Chloé va mal et Solange (son assistante) a



disparu. Chloé va commencer à délirer puis à se montrer agressive. Elle essaiera bien évidemment d'attaquer les personnes autour d'elle et peut-être même mordre l'un d'entre eux. Même s'ils ne le savent peut-être pas encore, ils sont immunisés et auront juste une bonne frayeur. Sortant son arme, l'un des habitants va proposer «d'abrégé les souffrances» de la jeune femme. Si la décision se prend rapidement, tant mieux. Sinon, l'autre groupe arrive pour annoncer la mauvaise nouvelle.

L'attaque de la rue

Fin le repos, les choses sérieuses reprennent. La rue des Talus se fait attaquer. Pas d'autre solution que de fuir. Mais comment?

- À pied. Pourquoi pas, mais il faudra avoir du souffle. Plusieurs jets d'endurance seront nécessaires.
- Olivier cache toujours la camionnette dans son garage. Assez pour prendre tout le monde (sauf les blessés et Solange qui a disparu) en se serrant bien. D'autant plus qu'il est bien décidé à quitter au plus vite ce village de malades. Il va falloir négocier et vite.

Quelle que soit la solution que les PJ choisiront, n'hésitez pas à tuer quelques PNJ. On vous le dit tout de suite : aucun d'entre eux n'aura un rôle important par la suite. Si les PJ veulent éliminer ou abandonner les propriétaires du véhicule, laissez-les faire. Laissez mourir Lucie, la femme d'Anthony, qui, dans un dernier souffle, apprend à son compagnon qu'elle était enceinte.... Comment réagira-t-il ? Sa colère mettra-t-elle les PJ en danger ? Comment protéger les enfants dans ce chaos ? D'ailleurs, que fait Solange (l'assistante infectée) avec eux dans la maison ?

Voici l'occasion de faire en sorte qu'un ou deux PJ se fassent mordre. Ils ne se transformeront pas en infectés mais découvriront qu'eux aussi sont porteurs sains. En attendant, laissez planer le doute et monter la tension.

En fuyant le village, les PJ découvrent sur la route un tas de cadavres : le curé et les autres habitants qui tentaient de fuir le village. C'est Michel, avec la complicité d'André, de François et d'Anthony, qui les a tous tués. Bien évidemment, s'il accompagne les PJ, Michel niera tout et expliquera qu'ils étaient encore vivants quand il les a quittés. En passant à

côté de ce charnier, il est possible de reconnaître ce qu'il reste de Valentin. Quelle sera la réaction d'Olivier s'il s'en aperçoit ?

On the road again...

Si les PJ ont fui à pied, ils peuvent facilement trouver une voiture abandonnée sur la route avec la clé encore sur le contact. Par contre, ont-ils vérifié le coffre ?

Les personnages ont probablement compris l'urgence de rattraper le camion Biocide. Celui-ci n'a heureusement pas eu le temps d'aller bien loin.

Après quelques kilomètres, les PJ rencontrent sur la route un groupe des forces de l'ordre (l'armée ?) qui a intercepté un camion Biocide. De loin, ça ressemble à un contrôle de papier, mais tout le monde sait que ce n'est pas le moment de distribuer des amendes et que le camion Biocide n'est pas arrêté pour rien.

Des éclats de voix parviennent aux oreilles du groupe. Le chauffeur du camion explique qu'il s'était juste arrêté sur le côté pour attendre ses collègues. L'endroit lui paraissait sûr et il compte bien rester encore quelques heures, le temps d'être rejoint par l'autre camion.

Si les PJ se rapprochent, un membre des forces de l'ordre viendra à leur rencontre et leur demandera de ne pas avancer plus : intervention de police.

S'ils le questionnent, il répondra que cette opération ne concerne pas les civils.

Jet de déguisement ou psychologie réussi permet aux PJ de se rendre compte que quelque chose cloche. Ce garde n'est pas crédible.

Jet de perception réussi : le PJ perçoit ce qui semble être un tatouage représentant le symbole des Enfants de l'Aube.

Les PJ entendent un coup de feu. Un «militaire» vient de tirer sur le chauffeur du camion. Rentre dans le camion. Deuxième coup de feu. Un cadavre est expulsé côté passager. Un deuxième garde monte dans le camion, puis ce dernier démarre et s'éloigne des PJ. Les autres reprennent place à bord de leur fourgon blindé et suivent le camion.

S'ils décident d'intervenir, les PJ peuvent blesser l'un des Enfants de l'Aube. Ce dernier, après une petite séance de torture, leur avouera que le camion va vers l'aéroport de Lesquin. Un avion est affrété pour charger le contenu du camion et aller s'écraser sur Toulouse. Le blessé, après avoir vu une des morsures faites aux PJ, aura aussi une remarque vis-à-vis de l'un d'eux : «Hmmm. Je vois que vous avez été mordu et pourtant vous ne semblez pas affaibli ou présenter les symptômes des infectés....»

Si le Docteur Malinofsky est toujours vivant, il demandera d'ausculter les PJ qui ont été mordus et s'ils peuvent expliquer ce qu'ils ressentent. Pour au final conclure qu'ils sont eux aussi immunisés.

Si le Docteur n'est pas présent, le blessé sera plus loquace en ponctuant sa remarque de : «Il est toujours temps de vous convertir à la cause».

Poursuivre le camion directement : Il y a de fortes chances, vues les circonstances, que vos joueurs ne soient pas d'humeur à faire la causette mais plutôt à poursuivre le camion directement. Ils devront pour l'arrêter mettre hors circuit le fourgon blindé qui l'escorte.

À l'aéroport

Les PJ se retrouvent rapidement à l'aéroport. Là, ils découvriront de nombreux cadavres : jet de perception réussi : ces personnes n'ont pas été dévorées mais tuées par balles. Un avion cargo vient d'être affrété. Quelques hommes s'agitent devant ce qui semble être un prêtre, paré d'un habit de cérémonie pourpre arborant un croissant de lune doré sur le devant.

Les PJ peuvent essayer d'empêcher l'avion de décoller ou se frayer un passage pour monter dedans. Dans tous les cas, leur priorité sera d'empêcher le cargo de parvenir à sa destination sous peine de voir l'infection toucher brutalement Toulouse et, à partir de là, se propager d'autant plus rapidement dans le sud de la France. Étrangement, s'ils essaient de monter à bord, ils ne rencontreront qu'une faible résistance de la part des Enfants de l'Aube restés au sol.

Le prêtre semblait avoir prévu leur venue et être persuadé de pouvoir les convaincre de ses bonnes intentions. À bord, il n'est escorté que de quelques hommes parmi les plus fidèles. Farouchement déçus à ce que l'avion parvienne à sa destination,

ils ont reçu l'ordre d'épargner les personnages. Le prêtre les accueille sereinement. Un sourire se dessine sur son visage s'il aperçoit sur eux des morsures. Il leur explique qu'ils font eux aussi partie des élus et que le mal qui ronge les infectés ne peut pas les atteindre. Leur destin était de prendre place à bord de l'appareil pour être les acteurs d'un des plus grands événements ayant jamais touché l'humanité. L'avion et son chargement vont s'écraser dans un peu plus d'une heure sur Toulouse, libérant l'infection sur la ville et accélérant ainsi sa propagation en France. Ainsi, les élus émergeront de la masse et seront les héritiers d'un nouveau monde. Le jugement a déjà touché certains pays d'Europe de l'Est et atteindra bientôt le monde entier. Les élus pourront alors hériter du paradis sur Terre et bâtir une nouvelle civilisation.

Les personnages vont devoir prendre les commandes de l'appareil pour qu'il s'écrase dans un endroit sauf ou parvenir à le détruire en vol (avec le risque que le virus atteigne les terres survolées à cet instant. Sinon, le plan des Enfants de l'Aube sera mené à bien et l'humanité gravement menacée.

Épitaphe

Arrivés à la fin du scénario, vous pouvez être sûrs que tout n'est pas fini pour autant.

Selon leurs choix, les personnages ont profondément changé les choses même si un échec sera plus visible qu'une réussite pour Monsieur Tout-le-monde. Si l'avion a atteint son objectif, le virus est en train de s'emparer de la France entière. Seules les autorités des pays frontaliers l'empêchent de se répandre au-delà au prix de méthodes expéditives et sanglantes. Sur les frontières, les barricades ont été installées et ceux qui les tiennent tirent à vue. De loin, on repère la fumée qui monte des bûchers utilisés pour brûler les corps et juguler la contamination. Si les personnages ont réussi à arrêter le plan fou des Enfants de l'Aube, rien ne semble changer et ils n'ont que peu de chances de recevoir de vrais remerciements pour ce qu'ils ont accompli. Rares sont ceux qui sont au courant de cet exploit... si ce n'est les survivants de la secte qui semblent bien décidés à faire payer ceux qui ont empêché la réalisation de leur objectif.



Le guide de

Un nouveau départ

Si votre groupe a décidé de se sacrifier ou a tout simplement été décimé, rien n'empêche de créer de nouveaux personnages. Dans la trame de base, ils étaient «spéciaux» mais ne l'ont découvert qu'assez tard. En effet, leur immunité au virus a rendu beaucoup de choses possibles.

En recréant des personnages, réfléchissez à ce qui va donner de la cohérence au groupe. Déjà, il semble raisonnable de créer des individus immunisés au risque d'aller au-devant de grosses difficultés. Ensuite, il peut être intéressant de décider quelle sera leur affiliation.

Il peut être intéressant de jouer des Enfants de l'Aube répandant la bonne parole et le virus, traqués par l'armée. À l'opposé, les militaires ont un rôle crucial pour concevoir et répandre le vaccin. Dans les deux cas, le groupe bénéficie d'un objectif à long terme et peut se voir attribuer diverses missions. Mais le plus intéressant est probablement de proposer là aussi des individus neutres qui vont se retrouver pris entre ces deux factions.

Le vaccin

Dans tous les cas, il semble maintenant possible de combattre l'infection. Quelques rares privilégiés y sont naturellement immunisés et rendent possible la fabrication d'un vaccin. Contre toute attente, sa mise au point est finalement assez rapide une fois que l'armée parvient à mettre la main sur un individu insensible au virus. Le processus en lui-même n'est pas compliqué mais plutôt contraignant. Plutôt lent, il nécessite de plus un échantillon de sang immunisé. Dès lors, la course commence. Il faut trouver suffisamment de sujets pour fournir du sang et fabriquer le vaccin. Dans l'absolu, les quantités de sang nécessaires pour vacciner l'ensemble de la population seraient véritablement colossales, à tel point que cela semble infaisable. Les élus seront donc peu nombreux et probablement triés sur le volet. À partir du moment où la rumeur se répand, la panique s'empare de la population. Les bases militaires sont prises d'assaut et la situation semble soudain empirer. Tout le monde veut naturellement être sauvé

et il ne fait pas bon être à la place des militaires. Déjà occupés à lutter contre les zombies, ils doivent maintenant à faire face à ceux qu'ils veulent sauver.

Il convient de noter qu'il ne s'agit là que d'un vaccin. Tout espoir est bien perdu pour ceux qui ont déjà été contaminés.

À partir de là, les missions de l'armée sont d'éliminer les sujets contaminés, récupérer ceux qui sont immunisés pour prélever leur sang et vacciner une infime partie de la population triée sur des critères seulement connus des hautes autorités de l'armée. Les médias reprennent peu à peu leur pleine activité. Une grande campagne est lancée pour exiger des individus immunisés qu'ils se rendent à la base la plus proche. Certains sont prêts à tout pour que le vaccin voit le jour et n'hésitent pas à capturer eux-mêmes ceux qui sont insensibles au virus. D'ailleurs, d'autres mènent leurs propres expériences de leur côté et proposent à prix d'or le vaccin ou en tout cas quelque chose qui peut y ressembler.

Les Enfants de l'Aube

Qu'ils aient réussi ou pas dans leur plan de contamination de Toulouse, les Enfants de l'Aube sont au centre de toutes les attentions. Considérés comme de dangereux fanatiques par les autorités, ils sont également traqués pour leur immunité. Poursuivis et capturés, ils vont maintenant pouvoir servir à combattre la propagation du virus. Faits prisonniers, on ne les voit jamais ressortir des bases où ils sont détenus mais personne ne va vraiment s'en plaindre. La révélation de la secte au grand jour n'est pas uniquement un obstacle pour autant. Des fidèles continuent à affluer, le plus souvent pour échapper aux militaires. En effet, des rumeurs affirment que ce ne sont pas seulement les membres de la secte mais tous les immunisés qui disparaissent après avoir «participé» à l'élaboration du vaccin. Bien entendu, les Enfants de l'Aube y sont pour beaucoup dans la propagation de cette information, sans que l'on sache avec certitude la part de vérité là-dedans.

Petit à petit, cette faction évolue. Si ses actes passés sont répréhensibles, son ennemi est clairement l'armée et beaucoup d'immunisés y voient leur seule planche de salut. Il paraît toutefois que la secte n'hésite pas à faire disparaître les immunisés refusant de rejoindre ses rangs.



Aujourd'hui en France

Quelle qu'ait été l'issue du scénario, la situation n'est pas vraiment brillante. Les zombies sont maintenant partout. Seules quelques places fortes tenues par l'armée ou des civils tiennent encore. Dans certains cas, il s'agit de villes entières, dans d'autres de simples habitations où se sont barricadés des survivants. Traqués de toute part, les immunisés ne sont véritablement en sécurité nulle part et la majorité préfère encore dissimuler cette immunité autant que possible.

Les autorités diffusent des consignes sur les ondes ainsi que des messages encourageant selon lesquels la situation reviendrait peu à peu à la normale. La découverte du virus est un argument de poids ainsi que la libération de quelques communes au fil des jours. Pour autant, les frontières sont toujours bloquées et les voyages vers l'extérieur rigoureusement interdits. Les pays voisins ont bien fait comprendre qu'ils n'hésiteraient pas à tirer à vue. Ceci n'empêche pas le monde entier de faire preuve de solidarité et de pointer un doigt accusateur vers Biocide, dont les dirigeants sont en fuite. Les Etats-Unis, épaulés par l'ONU, mettent en place une force de pacification destinée à aider la France à combattre les zombies. Des pourparlers sont en cours pour que la fabrication du vaccin puisse être lancée à l'étranger. Le reste du monde semble dans tous les cas épargné par le virus.

Pour l'instant...



Jeremy McCulloch

Tatum

Otto Apfelbaum

Boris Borisovitch Kostrom

150

Ercole Malatesta

Sumo Tien-Peng

Jamal Hokku



rôle on the beach !

pour vous occuper pendant vos vacances, nous vous avons préparé 3 petites surprises à consommer sans modération ! Détendez-vous, et rendez-vous en septembre !

La forme OLYMPIQUE

une aventure dont vous êtes le héros

le *contexte*

Votre aventure se déroule durant les Jeux olympiques d'été de 1896, également appelés Jeux de la première olympiade, qui furent organisés à Athènes en Grèce. Ils eurent lieu au mois d'avril durant neuf jours de compétition pendant lesquels plus de 200 sportifs s'affrontèrent dans neuf sports différents. C'était la première fois qu'une réunion sportive rassemblait autant de participants et elle connut un vif succès auprès du public grec. C'est le stade panathénaïque qui accueillit l'épreuve de lutte, et il vit la victoire d'un allemand, qui a pourtant bien failli ne jamais y participer.

le *prétexte*

En effet, la veille des épreuves de lutte, le jeudi 9 avril 1896, le futur vainqueur de l'épreuve et le sportif le plus titré à l'issue des neuf jours de compétition, le lutteur et gymnaste allemand Carl Schuhmann, ne se sent pas bien. Il vient de déjeuner en compagnie de ses futurs adversaires et sort à peine de table lorsqu'il est pris d'un malaise. Sa constitution incroyablement robuste va lui permettre de retrouver rapidement ses forces, mais il est persuadé qu'il a été victime d'une tentative d'empoisonnement et s'en ouvre à un reporter français venu le visiter sous sa tente : c'est certain, le coupable est parmi eux ! Hors ce hardi journaliste n'est autre que vous-même, Joseph Tournebille, envoyé spécial de l'Echo de l'univers. Et c'est pour essayer de découvrir un indice décisif qu'à la nuit tombée vous allez tenter de pénétrer dans le camp des lutteurs... qui ne l'entendent peut-être pas de cette oreille ! **Vous commencerez en 1**

les adversaires *de Schuhmann*

Les hommes les plus forts du monde à leur époque. En premier lieu, venu du Japon, Sumo Tien-Peng, capable de réduire en bouillie n'importe quel métal avec ses dents et de briser des pierres à mains nues. D'Italie arrive le florentin Ercole Malatesta, en mesure de défier au tir à la corde douze hommes en ne se servant que d'une main. Malandrin notoire, il fut condamné plusieurs fois à l'écartèlement, mais à chaque fois les chevaux périrent étouffés. Le Prussien Otto Apfelbaum, indéracinable comme son nom l'indique, brise quant à lui des barres de fer sur son torse et y fait rebondir des boulets de canon ! En provenance du Royaume-Uni, l'Écossais Jeremy McCulloch, champion toutes catégories du lancer de bouleau, a un jour projeté un fût de canon par-dessus le mur d'Adrien. Originaire des légendaires plateaux de la Caucase, le Tchérkess Boris Borisovitch Kostrom est capable de soulever deux chevaux en même temps. Des percherons. L'Éthiopien Tatum se présente comme un authentique descendant du géant Maciste, capable de trancher d'un seul coup de main le tronc d'un baobab. Et enfin Jamal Hokku, le turc, qui dès l'âge de trois ans assommait un bœuf d'un simple coup de poing, a été exilé de Constantinople car lorsqu'il riait les maisons s'effondraient alentour...

1 : Vous vous glissez subrepticement hors de la tente de Schumann. Tout est calme dans le camp des lutteurs. C'est la nuit et les nuages cachent la lune par instants. Qu'allez-vous tenter ?

- Aller voir ce que contiennent ces caisses près de la tente de Mc Culloth ? (>2)
- Contourner le camp pour aller vous dissimuler dans les buissons ? (>3)
- Vous glisser jusqu'à la tente de Mc Culloth et y pénétrer en ouvrant la toile avec votre couteau de poche ? (>15)
- Tenter de rentrer dans la tente du gros Otto en profitant qu'il est sorti bramer des chansons à boire ? (>14)
- Vous rendre comme si de rien n'était, d'un pas désinvolte, au centre du camp ? (>4)



2 : Bon sang, mais ces caisses contiennent des bouteilles de whiskey, et du meilleur : du Loch Lomond ! Vous en prélevez deux exemplaires : avec ça vous pouvez tenter votre chance auprès d'un des combattants. Lequel allez-vous tenter d'amadouer ?

- Sumo Tien-Peng (>36)
- Ercole Malatesta (>37)
- Otto Apfelbaum (>38)
- Mc Culloth (>32)
- Boris Borisovitch Kostron (>33)
- Tatum (>34)
- Jamal (>35)



3 : Vous voilà habilement dissimulé dans les buissons. Vous vous faites la remarque qu'on est bien là, à la fraîche, décontracté... hum, cela dit, vous ne voyez pas bien à quoi cela pourrait vous avancer de rester là toute la nuit, à part à attraper des crampes au cul. Il est temps de passer à l'action !

- Voulez-vous aller jusqu'à la tente de Mc Culloth (>15)
- ou celle de Tatum (>17) et y pénétrer en ouvrant la toile avec votre couteau de poche,
- ou vous rendre au centre du campement (>4) ?



4 : Vous voilà au centre du campement des lutteurs. Aucun ne paraît vous prêter particulièrement attention. Plusieurs options s'offrent désormais à vous :

- Aller rendre visite à Mc Culloth (>5),
- à Tatum (>6),
- au gigantesque Kostron (>7),
- à Tien Peng (>8),
- à Jamal (>9),
- à Malatesta (>12)
- ou encore au Prussien (>13).

- Vérifier ce que contient ce gros tonneau près de la tente du japonais (>10).
- Regarder dans le chariot (>11).



5 : Alors que vous vous présentez devant sa tente, Jeremy en sort justement. Il est visiblement fin fait au whiskey, ce qui le rend de fort joyeuse humeur mais a pour conséquence malheureuse qu'il vous confonde avec un tronc d'arbre ! Il vous attrape à bras le corps et vous projette immédiatement par-dessus sa tête dans un vol plané magnifique qui se termine dans un arbre. Vous perdez un point de vie à l'atterrissage (>16)



6 : Tatum se dresse soudain face à vous. Pour préparer ses combats il a mâché une bonne dose d'une mixture à base de khat et d'opium, et le moins qu'on puisse dire c'est qu'il n'est pas dans son état normal, si tant est qu'il en ait un. Qui croit-il voir en croisant votre regard ? Impossible à dire, mais toujours est-il qu'il sourit et vous repousse comme si vous n'étiez qu'un petit enfant. Projeté à la renverse, vous heurtez une grosse pierre et perdez un point de vie (>21).



7 : Kostron dort à même le sol. Vous entendant approcher il se réveille en sursaut en poussant un cri effroyable (qui vous remet un peu violemment en mémoire qu'on le surnomme « l'ours de la steppe »), allonge un bras démesurément long pour vous cueillir comme un fruit mûr puis vous retourne comme un crêpe avant de vous briser les cervicales. Il vous a probablement pris pour un voleur et vous réalisez amèrement en succombant que la réputation des hommes de la steppe n'est pas usurpée. **FIN.**



8 : En approchant de la tente de Tien-Peng, vous distinguez son impressionnante silhouette dans la pénombre. Vous tentez d'engager la conversation mais le mastodonte reste les bras croisés sans rien dire, le regard fixe. Vous en venez à douter qu'il sache parler. Toujours est-il qu'il sera difficile d'en tirer quelque chose de cette façon, vous devez essayer autrement... Vous retournez y réfléchir au centre du campement (>4).



9 : Comme vous vous approchez, Jamal sort de sa tente. Il a l'air franchement mauvais et sa masse corporelle est véritablement impressionnante. « Mon Dieu, mais comment a-t-elle fait pour le mettre au monde ? » vous dites-vous in petto, en pensant

à la mère d'Okku. Voyant votre air effrayé, la Montagne éclate d'un rire titanesque qui vous ruine les tympans (vous perdez un point de vie au passage) et réveille tout le camp. Il harangue ses futurs adversaires en vous montrant du doigt et cela semble beaucoup le divertir. C'est l'occasion que vous saisissez pour le prendre par surprise en lui projetant une poignée de sable à la figure. Le voilà ivre de colère mais désorienté ! Faisant preuve d'un beau sang froid et d'un jeu de jambes admirable, vous le savatez, lui assenant une série de coups précis que vous concluez par un coup de pied violent à la pointe du menton qui l'envoie au sol. « *Ces gros lards se croient toujours plus forts qu'ils ne le sont en réalité* » vous dites-vous en le contournant pour pénétrer dans sa tente (>19).



10 : Mais cette eau dégage une drôle d'odeur ! Vous vous écarterez vivement du tonneau car déjà la tête vous tourne et vos jambes se ramollissent. Quelqu'un aura probablement jeté là le reste du breuvage qui a drogué Schuhmann pensez-vous en regagnant titubant le centre du camp... (>4)



11 : Vous voici arrivé au chariot dont vous avez pu observer qu'il a été tiré jusque-là par le gigantesque turc un peu plus tôt dans la journée, après que les chevaux qui y étaient attelés eurent refusé de pénétrer dans le camp des lutteurs, effrayés par l'odeur de Boris, l'Ours des Steppes. Vous déplacez discrètement quelques-unes des caisses qu'il transporte et vous en trouvez une qui est mal fermée. Elle contient des armes ! S'agit-il d'un réseau pour armer les patriotes turcs ? Il vous faudra éclaircir cela plus tard... Mais pour l'heure, vous voici en position de force pour négocier ! Ainsi armé, vous pouvez choisir d'aller menacer tel ou tel compétiteur pour qu'il vous laisse fouiller sa tente.

- Voulez-vous braquer l'italien (>22),
- le prussien (>23),
- l'écossais (>24),
- l'éthiopien (>25),
- le Tchekess (>26),
- le japonais (>27)
- ou le turc, pour voir ce qu'il pense de son propre matériel (>28) ?



12 : Vous voici devant la tente d'Ercole. Il est réveillé et chante très fort du bel canto. Voilà un garçon jovial vous dites-vous en engageant la conversation. Ercole ne fait pas mystère que ce qui motive sa présence n'est pas la gagne au tournoi olympique. Connaissant sa réputation, vous vous dites

que la raison de sa présence ici n'est probablement pas une activité honnête, mais quoi qu'il en soit cela semble l'éliminer de la liste des suspects...

- Vous pouvez soit retourner méditer au centre du camp (>4),
- soit pénétrer dans sa tente par acquis de conscience (>20).



13 : Le temps se gâte vous dites-vous en approchant de la tente d'Otto, croyant entendre le tonnerre. Mais en approchant, une odeur caractéristique de chou vous fait réaliser l'horrible réalité. Le prussien est de bonne composition et vous invite volontiers sous sa tente, ce que vous acceptez en priant pour ne pas avoir à y rester trop longtemps, n'étant pas un grand spécialiste de l'apnée... (>14)



14 : La tente d'Otto ne contient rien d'extraordinaire si ce n'est une potée de choux qui explique bien des choses, mais pas pourquoi il aurait pu vouloir empoisonner l'allemand. Vous en ressortez après juste le temps strictement nécessaire pour vous convaincre qu'il n'a rien à voir dans cette machination. Allez réfléchir au grand air au centre du campement ! (>4).



15 : dans la tente de l'écossais vous trouvez la réponse à l'une des grandes questions de l'Humanité, sous la forme d'une ribambelle de sous-vêtements roses en dentelles qui finissent de sécher, mais rien de plus coupable. Un peu décontenancé mais conscient de ne pas avoir fait le voyage pour rien, vous retournez au centre du camp (>4).



16 : Vous voilà dans l'arbre, à une hauteur assez respectable qui plus est !

- Si vous avez la pierre, le moment est tout choisi pour la laisser tomber sur le crâne de l'éthiopien avant de fouiller sa tente (>17).
- Sinon... eh bien, vous redescendez tant bien que mal, en maugréant et en vous retenant aux branches, avant de regagner le centre du camp (>4).



17 : Il règne une drôle d'odeur entêtante dans la tente de l'éthiopien, mais à part une paillasse et un masque rituel, elle est quasiment vide. Toujours est-il que vous voici tout ragailardi pour continuer votre enquête (**vous regagnez un point de vie**). Vous retournez au pas de gymnastique au centre du camp (>4).



18 : Vous commencez à fouiller méthodiquement la tente du lutteur qui est considéré comme un demi-dieu dans son pays. Au début vous ne trouvez rien de probant, mais en soulevant machinalement le couvercle d'une théière, vous êtes pris d'un haut-le-cœur : une odeur terrible en émane encore, bien qu'on ait visiblement pris soin de la rincer. Et soudain vous revoyez Schuhmann participant à une cérémonie du thé en compagnie de l'asiatique un peu plus tôt dans la journée. Ventre Saint Gris, c'est donc le Sumo qui a fait le coup ! Reste à comprendre pourquoi... Peut-être la réponse se trouve-t-elle dans sa correspondance, mais comme vous ne pratiquez pas la langue de l'empire du Soleil Levant, vous décidez de tout embarquer pour la faire traduire. Vous ouvrez alors un passage à l'arrière de sa tente avant de vous faufiler à l'extérieur pour aller rédiger votre article avant de prévenir les autorités. C'est ainsi que la semaine suivante, un scandale sportif est dénoncé à la Une de l'Echo de l'Univers : le lutteur nippon a tenté d'empêcher le futur vainqueur de l'épreuve d'y prendre part, comptant bien la remporter à sa place pour imposer sa technique ancestrale et sacrée comme futur sport olympique. Mais la robustesse du prussien et l'habileté d'un petit reporter français en ont décidé autrement. **FIN !**

19 : Dans la tente du turc vous trouvez un contrat pour une livraison d'armes. C'est une preuve irréfutable de culpabilité, certes, mais pas dans l'affaire qui nous occupe. Retournez réfléchir au centre du camp (>4).

20 : Dans la tente de l'italien, tout est déjà rangé, emballé, comme s'il était sur le point de partir avant même le début du tournoi. Sans doute après avoir pris livraison de ce qu'il était venu chercher ! Vous retournez au centre du camp pour poursuivre votre enquête (>4).

21 : C'est vraiment une grosse pierre, vous ne pourrez pas aller loin avec ça. Si vous voulez vous pouvez tenter de la projeter

- sur Jeremy (>29)
- ou Tatum (>30),
- voire à la limite sur Otto qui s'approche en titubant (>31).

22 : Lorsqu'il vous voit approcher avec votre arme, Ercole lève prudemment les mains en l'air - l'italien respecte un bon fusil. Mais vous vous aper-

cevez vite qu'à part récupérer un chariot d'armes pour le compte de mystérieux commanditaires, il n'a rien à cacher. (>20) puis (>4).

23 : Vous réalisez vite que braquer le prussien va s'avérer inutile : Otto est très conciliant, il vous invite sous sa tente pour boire une bière et goûter la potée. (14) puis (>4).

24 : Lorsque vous vous présentez devant la tente de l'écossois avec votre arme, vous entendez un impressionnant ronflement. Passant la tête à l'intérieur, vous le découvrez ivre mort. Vous avez donc tout loisir de fouiller les lieux (>15) puis (>4).

25 : Vous vous dirigez d'un pas ferme vers la tente de l'éthiopien, la main sur la crosse de votre arme. Mais lorsque vous croisez son regard, vous comprenez toute la vanité de votre acte : Tatum est visiblement drogué, son regard sauvage et fou suffit alors à vous mettre en déroute sans rien tenter (>4).

26 : Nous devons vous féliciter : avant ce jour (ou plutôt cette nuit), peu d'hommes, même puissamment armés, s'étaient avisés de braquer l'Ours des Steppes. Vous en comprenez vite la raison lorsque, nullement impressionné, le Tcherkess se rue sur vous ! Vous ouvrez le feu mais cela ne suffit pas à l'arrêter. Il vous attrape, soulève votre corps au-dessus de sa tête, et vous brise l'échine en vous faisant violemment retomber sur son genou. Vous êtes mort. **(FIN)**

27 : Avançant l'arme au poing, vous affichez un petit sourire satisfait... de courte durée ! Sumo vous arrache l'arme des mains avant d'en tordre le canon et d'en broyer le mécanisme avec les dents. Prudence est mère de sûreté vous dites-vous en reculant prudemment jusqu'au centre du camp (>4).

28 : C'est bien parce qu'il s'agit de son propre matériel que le gigantesque turc sait que ses armes ne sont pas chargées. Oui, c'est ballot. D'autant plus qu'il ne peut plus vous laisser partir maintenant qu'il sait que vous avez découvert son trafic. Voilà pourquoi il vous frappe la tête à deux mains, vous réduisant le crâne en bouillie et vous faisant gicler les yeux hors de leurs orbites, ce qui vous tue sur le coup. **FIN.**

29 : Jeremy n'est pas vraiment en état de se poser des questions lorsque vous vous approchez de lui pour lui jeter votre pierre. D'ailleurs il s'écroule devant vous et commence à ronfler bruyamment avant que vous ne mettiez votre idée en œuvre. Vous pouvez désormais si vous le souhaitez pénétrer librement dans sa tente (>15).



30 : Tatum attrape la pierre que vous lui avez péniblement lancée. Voyant un grand sourire naïf s'afficher sur son visage, vous comprenez trop tard que pour lui, ce n'est qu'un jeu : il vous renvoie la pierre avec force, celle-ci vous défonce la poitrine, vous êtes mort. **FIN**



31 : Franchement, je vous croyais plus attentif que ça : la pierre rebondit sur la poitrine d'Otto et vient atterrir sur votre pied gauche (vous perdez un point de vie). Vous sautillez jusqu'au centre du camp en hurlant de douleur (>4).



32 : Mc Culloth n'est pas homme à refuser un toast : il accepte volontiers la bouteille que vous lui tendez et en boit aussitôt une grande rasade. Reconnaissant alors son propre whiskey, il comprend aussitôt que vous l'avez volé !

- Il est comme fou et tente de se jeter sur vous mais voyant déjà double (ou triple) il vous manque, trébuche et s'écroule ivre mort (>15)
- ou (>4).



33 : Alors que vous vous approchez de lui en tentant de prendre un air engageant, Boris se lève brusquement, vous arrache les bouteilles des mains, extrait les bouchons avec les dents, les vide d'un trait coup sur coup puis vous les brise l'une après l'autre sur la tête (vous perdez deux points de vie) : un homme des steppes ne reçoit pas de cadeaux, ce qu'il possède, il le vole ! Sont-ce ces violents coups sur le citron qui vous font réfléchir ? Toujours est-il qu'en retournant au centre du camp pour reprendre vos esprits, vous vous dites que décidément, un pareil adepte de l'approche directe ne saurait chercher à droguer ses adversaires. Il vous faut poursuivre votre enquête ! (>4).



34 : Alors que vous approchez de l'Éthiopien une bouteille dans chaque main, vous avez soudainement comme un doute en voyant ses yeux qui brillent dans la nuit comme ceux d'un grand fauve : des images de poursuite dans la jungle à la lueur

des torches et d'anthropophages peinturlurés sur fond de tamtams vous traversent l'esprit. Honnêtement vous n'êtes plus trop sûr que ce soit une bonne idée. Heureusement, Tatum se contente de refuser un geste clair : il ne boit pas d'alcool, ce qui vaut peut-être mieux, étant donné son état vous dites-vous (>4).



35 : Vous étiez assez content de votre plan, mais vous devez vite déchanter. En effet, en bon musulman, Jamal ne boit pas d'alcool.

- Il vous faudra trouver autre chose pour avoir accès à l'intérieur de sa tente (>4)
- ou retour à (>2) pour trouver un autre compagnon de boisson.



36 : À la façon dont Sumo Tien-Peng vous dévisage, vous commencez à penser qu'il ne peut pas vous saquer... mais finalement, son visage s'éclaire lorsqu'il comprend que vous voulez trinquer avec lui. Mais les choses se compliquent rapidement lorsque Boris – dit l'Ours des Steppes – s'approche pour revendiquer votre bouteille avec des arguments massues. Vif comme l'éclair vous échappez à une première chiquenaude qui aurait pu s'avérer fatale vu le pedigree du plantigrade et vous tentez de prendre le large. Mais Sumo ne prend pas l'affaire à la légère : à cheval sur le protocole, le japonais se jette sur le Tcherkess en poussant un cri strident, et tous deux roulent dans la poussière en s'empoignant. Saisissant cette opportunité, vous vous glissez subrepticement dans la tente du nippon (>18).



37 : Ercole Malatesta tient incroyablement bien l'alcool vous dites-vous en titubant vers le centre du campement sans avoir rien appris de plus (>4).



38 : Puisque vous êtes porteur de deux excellentes nouvelles, Otto Apfelbaum vous accueille à bras ouverts. Vous le laissez en compagnie de ses nouvelles amies pour discrètement fouiller sa tente (>14).

The title card features two clay monsters. On the left is a purple monster with a blue and yellow star-shaped body. On the right is a white monster with green spots and a green horn. The title 'Clay-O-Rama' is written in a large, stylized, bubbly font with a black outline. The 'O's are orange circles. Below the title, the text 'du fun, du show, des monstres et de la pâte à modeler' is written in a smaller, sans-serif font, with 'et de la pâte à modeler' in orange.

Clay-O-Rama

du fun, du show, des monstres et de la pâte à modeler

photo : Orc'Idée

Vous êtes en vacances avec vos camarades rôlistes, mais personne ne se dévoue pour faire MJ ? Vous avez besoin d'une idée originale pour l'anniversaire de votre p'tit dernier qui a invité ses copains ? La pluie menace votre plan-farniente à la plage et vous vous demandez comment sauver la journée ? Il y a un trou de 2 heures dans le programme de la conv' ? Vous rêvez d'écraser avec votre chaussure le monstre amoureusement créé par votre voisin de table ? Pour tout cela, une réponse : Clay-O-Rama !

Mise en place :

phase création

Prenez de la pâte à modeler et répartissez-la à parts égales entre chaque joueur. En tant qu'animateur de la partie, dites à ces derniers qu'ils doivent créer un monstre avec leurs doigts et leur imagination. Ils peuvent laisser un peu de pâte de côté pour en faire des projectiles. Une fois tous les monstres posés sur la même table, on regarde ce que chacun peut faire comme attaque (griffes, poings, pattes, queue crochue, dard empoisonné, crocs, armes, etc...). On regarde aussi comment ces créatures se déplacent (ailes, pattes, jambes, etc...) et on fera correspondre ça à une capacité de mouvement. Et puis on leur donne des points de vie aussi. Et même des attaques spéciales ou des pouvoirs spéciaux. Genre le droit d'enfoncer le doigt bien profond dans le monstre d'un autre. Ou alors d'enlever sa chaussure et de l'éclaffer brutalement sur une créature adverse. Ou de récupérer de la pâte sur la table et de l'attacher au monstre.

Pas de pitié

pour les œuvres d'art !

Un tour de jeu consiste en trois phases : effectuez tout d'abord les déplacements en tenant compte de la capacité de mouvement de chacun (interdiction de sortir de la table, hein !). Puis les projectiles sont tirés par les joueurs depuis le bord de la table. Si un monstre a été touché évaluez les dégâts avec 1d6, 2d6 ou 3d6 suivant la taille du projectile. Lorsque deux monstres sont en contact, les attaques au corps-à-corps sont effectuées. La réussite et les dégâts se règlent aux dés. Attaques spéciales et pouvoirs spéciaux sont joués au moment idoine qui va bien. Le dernier à avoir encore des points de vie a gagné.

Improvisez !

Votre côté simulationniste est peut-être en train de se demander comment déterminer la perte de points de vie d'un coup de poing asséné ou d'une chute de deux mètres ? Pour cela l'animateur utilise deux outils : le pifomètre et l'improvisation. Et comme dans les jeux de rôle, le tout est de rester fair-play et de ne pas avantager un joueur par rapport aux autres. Une solution adoptée par Numa Garcia, animateur de parties de **Clay-O-Rama** lors de la convention helvétique Orc'Idée, est d'impliquer les joueurs en les faisant voter sur tel ou tel aspect, résultat ou décision. C'est très suisse de voter à tout bout de champs, certes, mais cela a comme avantage de contribuer au fun, d'assurer une certaine impartialité ainsi que de clore les décisions assez rapidement.

Improvisez aussi en utilisant votre environnement : vous êtes au camping ? Il y a certainement des pouvoirs spéciaux à inventer avec des accessoires comme les sardines ou les boules de pétanques. Plage ? Mettez une ou deux montagnes de sable au milieu de la table.

Assurez le show !

Un **Clay-O-Rama** se transforme facilement en spectacle pour peu que l'animateur soit un tantinet extraverti. « Lors des parties organisées en convention, pour 6 à 8 personnes qui jouent, il y en a parfois plus de 20 qui regardent » fait remarquer Numa Garcia. « **Clay-O-Rama** a un côté 'délire' certain. Les joueurs produisent des créatures parfois complètement hallucinantes. L'excitation est souvent à son comble lors de l'utilisation des superpouvoirs ».

Là aussi, improvisez côté show : faites monter la sauce, demandez par exemple aux joueurs de décrire leurs monstres lorsque la phase création est finie. Exigez qu'ils déclament leurs superpouvoirs lorsqu'ils les appliqueront. Vous verrez, ils en rajouteront d'eux-mêmes. On en a vu qui ont été jusqu'à mettre leur monstre déchu dans un petit cercueil ! Finalement, ce n'est pas pour rien que le sous-titre du jeu parle de « mélodrame miniature ».

Un jeu tout-public et rassembleur !

Grâce à sa simplicité, sa durée limitée ainsi que son côté fun, le **Clay-O-Rama** peut intéresser tant les baroudeurs du jeu de plateau, les rôlistes et les wargameurs que le grand-public. « **Clay-O-Rama** plaît à fond aux filles » précise Numa Garcia, « elles aiment le côté création et font souvent des monstres un peu mignon ». Le jeu convient aussi aux enfants. Néanmoins, si vous comptez faire jouer des très jeunes, précisez lors de la phase de création qu'ils ne doivent pas s'attacher à leur monstre : au vu de ce qu'il va leur arriver, ils ne vont pas le garder tel quel à la maison... Sans cette précision, il se pourrait que l'un ou l'autre chérubin fonde en larme à la première attaque amochant leur œuvre (expérience vécue !). Et si dans le lot vous avez des figurinistes – vous savez, ceux qui passent des heures à peindre des trucs en plomb – avertissez-les aussi, ça leur évitera la crise cardiaque.



Des règles ? Oui, il y en a !

Il y a fort à parier qu'il vous est déjà possible de lancer une partie rien qu'avec les éléments décrits dans cet article, un peu de jugeote et d'improvisation.

Néanmoins, si votre curiosité vous pique, sachez que les règles du **Clay-O-Rama**, établies par David «Zeb» Cook, ont été publiées en anglais dans le **Dragon Magazine** n° 125 de septembre 1987. Les monstres y sont appelés des « Claydoniens » (excellent à placer dans un discours mondain). Une traduction en français a été publiée dans le **Tinkle Bavard** n°4, fanzine de jeu de rôle suisse ayant paru de 1989 à 2001. (Site du Tinkle : <http://jdr.la/tinkle>)

Et croyez-le si vous le pouvez, il existe même des règles additionnelles : « **Claydonia Conquers the World!** » est paru dans sa version originale dans le **Dragon Magazine** n° 144 en avril 1989 et en VF dans le **Tinkle Bavard** n°19.

Si mettre la main sur ces magazines vous est difficile (achetez la presse rôliste !) alors internet est votre ami, en commençant par TricTrac.net, BoardGameGeek.com ou votre moteur de recherche préféré.

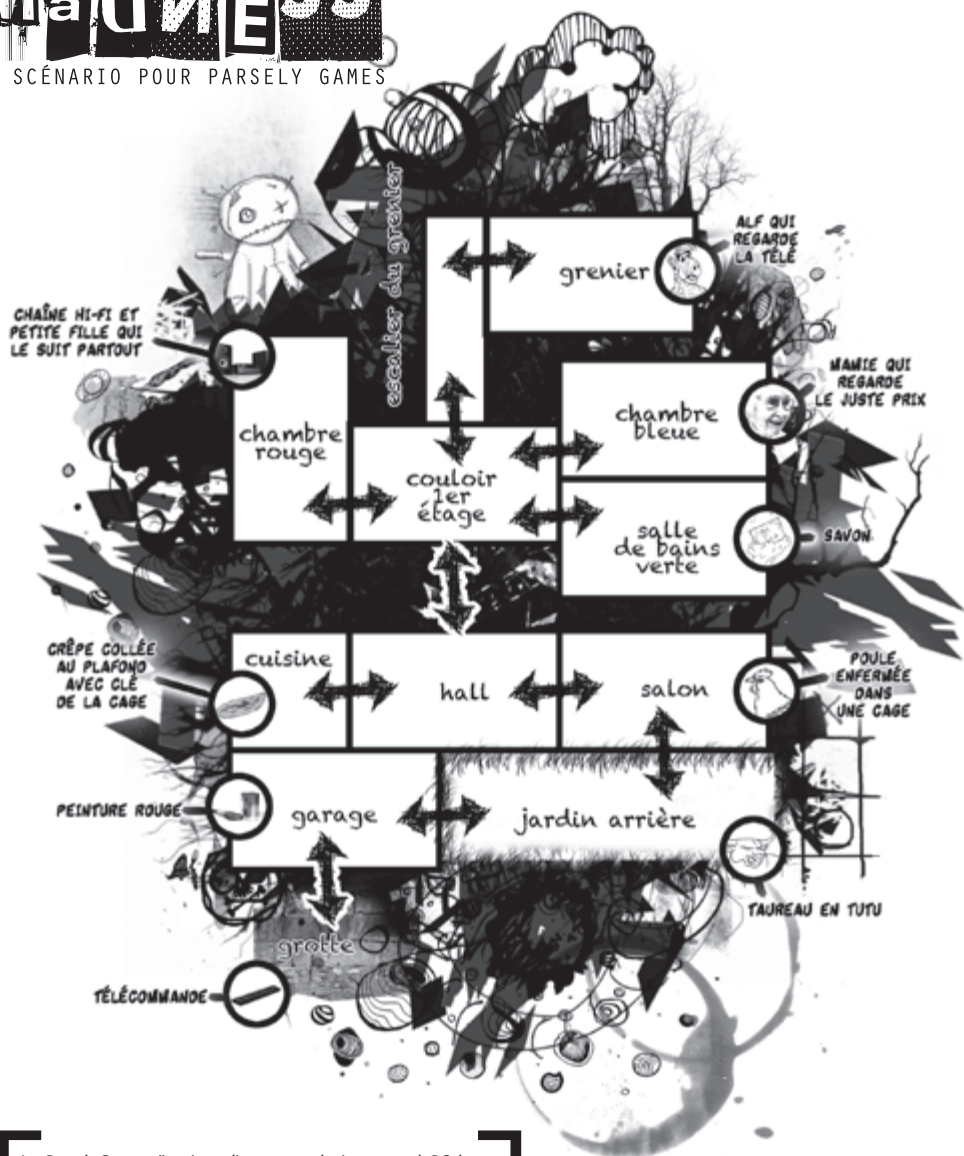
Ah oui, encore une chose : une règle implicite est de poster des photos de vos meilleurs monstres sur la page Facebook de Diédent si vous avez découvert le Clay-O-Rama via votre mook !

Mansion of Madness

UN SCÉNARIO POUR PARSELY GAMES

158

illustration : Julien De Jaeger



Lars Parsely Games s'inspirent directement des jeux textuels PC datant des années 80. Souvenez-vous, ces petits jeux à énigmes sans image, juste du texte. Dans cette version « IRL », un joueur remplace l'ordinateur tandis qu'un plan et un descriptif de l'aventure proposée remplacent le logiciel. Tandis que les autres joueurs incarnent le même personnage à tour de rôle.

NOTE POUR LE PARSEUR
LE PERSONNAGE DÉMARRE LE
JEU GRIMÉ EN CHAT, LE PER-
SONNAGE PEUT S'EN RENDRE
COMPTE EN SE VOYANT DANS LA
GLACE, EN SE FAISANT BOUF-
FER PAR ALF OU EN PARLANT À
LA PETITE FILLE.

NOTE POUR LE PARSEUR
TU TROUVERAS À CHAQUE DES-
CRIPTION DE LIEU CE QUE
FAIT LA PETITE FILLE QUAND
ELLE ARRIVE DANS UN LIEU.
IL S'AGIT UN PERSONNAGE
DE LA MAISON QUE LE HÉROS
PEUT CROISER EN JEU (DANS
LA CHAMBRE ROUGE) ET QUI LE
SUIVRA UN PEU PARTOUT EN
FAISANT DES REMARQUES.

Bienvenue dans la maison de la folie !!!

Grotte

> Un bruit sinistre vous réveille en sursaut. Il semblerait que vous soyez dans une grotte naturelle très sombre. Au loin, une lumière semble indiquer une sortie.

Les sorties sont : En haut

La petite fille dit : « J'ai peur dans le noir... Ouiiiiinnnnn !!!! »

Si le personnage **fouille** la pièce, il trouve une **télé-commande** qui marche avec la télé de la chambre bleue (de marque LG si besoin).

Garage

> Vous êtes dans le garage de la maison. Une voiture montée sur parpaings se trouve là, il s'agit d'une voiture mi-twingo mi-Saab 900. Apparemment, vus les pots de peinture posés là, il est prévu de la repeindre en rouge prochainement.

Les sorties sont : le hall, la grotte et le jardin.

La petite fille dit : « Elle est moche la voiture, c'est la tienne ? » (attention : un joueur qui répond directement ne propose donc pas une commande correcte !)

Le personnage peut **prendre** le **pot de peinture** sur lequel est écrit : peinture pour voiture mais pas que.

Le personnage peut **rentrer** dans la voiture ce qui déclenchera l'alarme (sans réel effet si ce n'est de lui casser les oreilles).

Hall

> Vous êtes dans le Hall de la maison, le portrait d'une famille de cochons se trouve là. La porte d'entrée est en bois rouge, le même rouge que dans le garage. Il y a aussi un escalier qui monte dans les étages, il semble vétuste.

Les sorties sont : la cuisine, le garage, le salon, sortir par la porte principale ou monter à l'étage.

La petite fille dit : « Je veux sortiirrrrrr !!! »

Un personnage qui **sort** par la porte d'entrée se fait tirer dessus par les policiers munis d'arcs et de lances. Le personnage meurt.

Examiner la photo montre qu'un des cochons a une truelle, un autre une scie et le troisième a de la paille dans les mains.

Couloir du 1er étage

> Vous vous retrouvez dans un long, très très long couloir, étonnamment plus long que le premier étage. L'escalier continue de monter.

Les sorties sont : une porte bleue, rouge ou verte, ou alors monter encore d'un étage.

La petite fille dit : « On joue, on joue, on joue ? »

ESCALIER du GRENIER

> L'escalier est devenu sinistre, principalement parce qu'il semble que c'est de là que vient le bruit qui vous a réveillé. Vous arrivez devant une porte, osez-vous rentrer malgré vos jambes flageolantes ?

Les sorties sont : redescendre au premier étage ou rentrer dans la pièce.

La petite fille dit : « J'ai peur, ya des bruits bizarres... OUnnnnn ! »

Un personnage qui hésitera trop longtemps risque de se faire pipi dessus.

GRENIER

> Voilà donc d'où viennent les bruits de cette maison. Le grenier est bien entretenu ; au centre se trouve une sorte de croisement entre un fourmilier et un oursin, vous reconnaissez Alf, il est en train de regarder un film d'horreur à la télé.

Les sorties sont : redescendre au premier étage.

La petite fille ne suit pas le personnage, elle a bien trop peur.

Si le personnage **parle** à Alf, ce dernier commence la conversation par un « Salut c'est Alf » ensuite :

- soit il n'a pas lavé son visage et est donc encore maquillé en chat, à ce moment Alf le tue puis le mange.
- soit le personnage s'est lavé dans la salle de bain, alors Alf explique au personnage qu'il rêve et que pour se réveiller il doit sortir par le jardin.

CHAMBRE ROUGE

> Vous voilà dans une chambre toute rouge dont la décoration est entièrement rouge, apparemment la famille qui vit ici aime réutiliser le rouge à toutes les sauces, qui plus est, une douce odeur de crêpe monte par le plancher. Il y a un lit, une commode sur laquelle il y a une chaîne hi fi avec ses deux grosses enceintes. Une petite fille se trouve là.

Les sorties sont : retourner dans le couloir.

La petite fille réagit de la même manière, que le personnage soit encore déguisé en chat ou non. S'il est en chat, elle dit, si on lui **parle** « oh le mignon chat qui parle ». La petite fille suit le personnage partout dans la maison sauf dans le jardin, le grenier et la chambre bleue (elle aura à chaque fois peur). Elle fait à chaque fois des remarques enfantines qui vous sont livrées avec chaque description de lieu.

Les **enceintes** peuvent être **couchées** au sol pour faire tomber la crêpe du niveau en dessous en **allumant** la musique à fond.

Si le joueur **regarde** par la fenêtre, il voit la police, armée d'arcs et de lances.

Quand le personnage revient dans la chambre, la petite fille dit : « Elle est belle ma chambre, non ? »

CHAMBRE BLEUE

> Dans cette chambre toute bleue vous voyez une mamie en train de regarder la télé, c'est le Juste Prix.

Les sorties sont : retourner dans le couloir.

La petite fille ne suit pas le personnage. Elle a peur de la mamie et ne veut pas prendre le risque de la déranger.

Si le personnage **dérange** d'une façon ou d'une autre la mémé, elle se fâche toute rouge et massacre le personnage.

Si le personnage reste trois (score à moduler suivant votre humeur, cher Parser) tours dans la pièce sans mourir, il est captivé par l'écran et passe le reste de sa vie à regarder le Juste Prix.

Le personnage peut **utiliser** la **télécommande** pour changer de chaîne, ce qui libère la mamie qui dit : « Merci noble chevalier, j'étais prisonnière ici depuis 80 ans, je peux maintenant partir libre ». Elle embrasse le personnage sur la bouche et se transforme ensuite en très charmante jeune femme... puis disparaît dans un nuage de béatitude.

SALLE DE BAIN VERTE

> Vous voilà dans la salle de bain qui est entièrement verte. Il y a un lavabo avec son miroir, une baignoire, un wc et du savon.

Les sorties sont : retourner dans le couloir.

La petite fille dit : « Pipiiiiiiii ! »

Le personnage peut **prendre** le **savon** et se **laver** le visage avec (le savon reste dans l'inventaire).

CUISINE

> Vous voilà dans la cuisine, celle-ci est propre et bien rangée, une légère odeur de crêpe règne.

Les sorties sont : retourner dans le hall.

La seule façon de voir la **crêpe** collée au plafond et renfermant la clé de la cage est soit de **fouiller/examiner** la pièce, soit de venir avec la petite fille qui dira : « J'ai faim ! Je veux manger cette crêpe ». Tant que le personnage ne lui donne pas la crêpe, la petite fille dira dans chaque pièce : « J'ai faim, j'ai faim, j'ai faim !!!! » de manière irritante.

La **crêpe** est inaccessible car trop haute.

Si le personnage a fait tomber une **enceinte** (face contre le sol) et a mis le son à fond, la **crêpe** se retrouve au sol, on voit qu'il y a une **clé** à l'intérieur.

Lorsque le personnage rentre avec la petite fille dans la pièce avec la **crêpe** au sol, celle-ci se jette sur la **crêpe** et recrache la **clé**. C'est la seule façon de se débarrasser de la petite fille qui restera à la cuisine. Mais attention revenir dans la cuisine par la suite fera que la petite fille suivra à nouveau le personnage.

Quand il n'y a plus de crêpes, la petite fille dit : « J'ai plus faim, merci. »

SALON

> Vous voilà dans le salon de la maison, il y a deux fauteuils et un canapé qui semblent bien confortables, mmmh qu'est ce qu'ils ont l'air confortables... mmmh oh oui ! Il y a aussi une poule enfermée dans une cage qui se trouve sur la table basse.

Les sorties sont : aller dans le jardin ou dans le hall.

La petite fille dit : « ouah, la zolie poule !!!! »

La **cage** est fermée à **clé**, celle-ci se trouve dans la crêpe de la cuisine. Une fois ouverte, le joueur peut prendre la **poule**.

Si le joueur **s'assoit** dans un **fauteuil** ou sur le **canapé**, il s'endort profondément pour ne plus jamais se réveiller.

JARDIN

> Vous vous retrouvez dans un très beau jardin, bien que petit. Face à vous se trouve un taureau affublé d'un tutu rose. Malheureusement cet accessoire ne semble pas avoir d'effet apaisant sur lui, bien au contraire. Le taureau se trouve devant la sortie du jardin.

Les sorties sont : rentrer dans le garage ou dans le salon.

La petite fille ne suit pas le personnage, car elle a peur du taureau.

Le taureau charge rapidement si le personnage tente de **passer**. La façon la plus simple de passer est de **peindre** la **poule** en rouge, de la **lâcher** dans le jardin, et pendant que le taureau est occupé à la poursuivre, le personnage peut **traverser** le jardin en courant comme un cinglé. Vous pouvez récompenser toute autre bonne idée.

Lorsque le personnage traverse, il se réveille dans son lit en sursaut.

THE END

LES POINTS SONT :

- SORTIR : 50 POINTS
- PARLER À ALF : 20 PTS
- PARLER À LA MAMIE : 20 PTS
- NOURRIR LA PETITE FILLE : 10 PTS

#5

Resistance

septembre 2011

n'hésitez pas à nous faire parvenir vos impressions, commentaires ou insultes par mail à redaction@di6dent.fr ou sur notre page facebook <http://www.facebook.com/pages/DI6DENT/118691434833141>

jouez

maintenant !



sans vous,

pas de **Di**  **DENT**

Jessica Lacombe «Ellis» • Nicolas Evrard «Ikaru» •
Stéphane «Alias» Gallay • Romain «Elromanozo»
Darmon • Stéphane «Capitaine» Devouard • Willy
«Brain Salad» Favre • Cédric Bayle • Eric Brambilla •
Etienne C. • Pierre Capeau • CDS Editions • Clément
Charpentier • Melchior Pelleterat De Borde • Stéphane
De Geiter • Stéphane «Dergen» Derriennic • Jean-Pierre
«chounidub» Dubois • Emiliano Fernandez • Le Grimoire
• Pierre-Emmanuel Hladik • Lionel Jeannerat • Erwan-
Trestan Laigle • Julien Masset • Pierre «Caracalla» Mesplé
• Patrick Galenor Meyere • Jean-Philippe «Vignemesle»
Palanchini • Henri Rabagny • Sanne «SaSti» Stijve •
Stéphane «StephLong» Treille • Clément Trénit • Benoît
Attinost • Cédric Jeanneret • Elise Lemai • Willy Mangin
• Hervé Maugis • Silenttimo • Jérémy «KamiSeiTo»
Boulay • Isolino Da Palma • Fabien Fernandez • Benjamin
«Damorax» Hanneton • Julien Heylbroeck • Gauthier
Lion • Emmanuel Moreau • Nathalie «Elfyr» Zema

merci.



publié par **plan six** 

3€