

DI DENT

MOOK de la culture rôliste et plus si affinités



RESISTANCE!

LE MATCH : **Berlin XVIII vs. COPS** / À FROID : **Midnight** / Y'A PAS QUE LE JDR DANS LA VIE : **Benoît Attinost** / WIP : **Aleksy Briclot** / RETRO : **2001** / RÔLE OVER THE WORLD : **Benelux** / PREVIEW : **Guts** / SCÉNARIOS : **l'Appel de Cthulhu, Within (officiel), Mississippi - Spooky Tales of the South (officiel), Dés de Sang (officiel), Miles Christi, cyberpunk générique**



La Résistance, voilà un bon moment que ce thema traînait dans un coin de nos têtes...

Après un an d'existence et 4 numéros, on commence à apprendre pas mal de choses. Dans un premier temps, que cela ne sert à rien d'essayer de plaire au plus grand nombre. Ce n'était pas le concept à l'origine de **DI6DENT**, et ne le sera probablement jamais. Résistance, donc, pour nous faire plaisir, mais aussi parce que c'est une évidence :

Rôlistes, nous résistons déjà chaque jour !

Deuxième chose que nous réalisons peu à peu : rien n'est jamais facile, rien n'est jamais acquis.

La vie d'une rédaction, même dans un milieu comme le nôtre, est toujours en équilibre instable : un coup de mou, un gamin qui naît, un «vrai» travail envahissant, on n'est jamais à l'abri d'un remaniement de dernière minute, d'un article qui saute, et d'un coup de panique. Alors, à cette occasion, je profite de ce premier anniversaire pour féliciter toute l'équipe, qui a même dépassé les espérances que j'avais en montant ce projet avec mes cinq autres complices. Les gars chaque jour, vous nous surprenez ! Continuez ! Tout comme vous, chers et inestimables lecteurs : votre soutien et votre engagement nous donnent des ailes !

et maintenant... «it's clobberin' time !»

Julien De Jaeger
et la rédaction de DI6DENT

Pour ceux d'entre vous qui auront la chance de se déplacer à Octogônes, à Lyon,
du 30 septembre au 2 octobre, pensez à venir nous dire bonjour !

DI6DENT





Sommaire

6	6d6
8	LE MATCH : BERLIN XVIII VS. COPS <i>Vieux blasés, jeunes chiens fous</i>
12	À TABLE
13	CRITIX LE COMIC-STRIP QUI PIQUE
14	Y'A PAS QUE LE JDR DANS LA VIE : BENOÎT ATTINOST <i>Usual Suspect</i>
17	RETRO:2001 <i>L'Odyssée du JdR ?</i>
23	WIP:ALEKSI BRICLOT <i>Tablet Wizard</i>
28	RÔLE OVER THE WORLD : BENELUX <i>le JdR a-t-il la frite au Benelux ?</i>



33	THEMA RESISTANCE !
34	Rebelles de Nuit
38	interview : Tristan Lhomme
41	panorama : rebel rebel
46	ici l'Ombre : la résistance au sein du jeu
54	inspi : Equilibrium
56	inspi : La Compagnie Noire
58	Ultramoderne Solitude scénario cyberpunk générique
66	Des Masques et des Ombres scénario l'Appel de Cthulhu

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, Christophe Gérard, Sanne «SaSti» Stijve, Jérôme «Brand» Larré, Julien Heylbroeck, Guillaume «Tuin» Agostini

Illustrateurs : Aurélie Jouannin, Virginie «Kali» Gros, Soutch, Kevin «Netzach» Baussart, Olivier «Akae» Sanfilippo, Yohan «Yoh» Vasse, Pierre Legay, David «davidalpha» Robert, Julien De Jaeger
Maquette et Direction Artistique: Julien De Jaeger

Remerciements : Benoît Attinost, les Écuries d'Augias Aleksy Briclot (cette fois c'était la bonne !), Christophe Gérard, Akae, les XII Singes, Brand, Eilléa Ticemon Femelle, Coralie Lourme

Di6DENT est publié par plansix
85, rue d'Arras - Les Hauts d'Aix - B5
62 160 Aix-Noulette
plansix@di6dent.fr

distribué par Millennium
www.millenniumdist.com

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

www.di6dent.fr

-
- 78 **PIZZA FROIDE & COCA TIÈDE**
- 79 **À FROID : MIDNIGHT**
79 *Dans les Ténèbres, personne ne vous entendra résister* chronique
83 *Le Village d'Arhen* aide de jeu
90 *À l'aventure, compagnons !* trame de campagne
- 96 **SUR UN PLATEAU**
- 98 **JDRA : SOLOMON KANE**
- 101 **DE MJ À MJ**
102 *aide de jeu : la duperie par le MJ, un plaisir égoïste ?*
106 *aide de jeu : la création de groupe*
- 113 **AVANT-PREMIÈRE : GUTS**
- 117 **PLAY**
118 *Dead'n'Dixie* : scénario officiel
126 *Mississippi, Tales of the Spooky South*
Hard Rock Holocaust : scénario
134 *onslaught officiel Dés de Sang*
L'Ombre d'un Doute : scénario
officiel Within
- 147 **OLD SCHOOL : MILES CHRISTI**
148 *présentation* et adaptations
152 *La Flamme de Dieu* scénario

julien de jaeger

vincent ziec

matthieu carbon

Le mook est à la mode ! On a eu le nez creux un an avant tout le monde !

Le clonage toujours pas au point. Tant de projets en attente pour un petit contretemps scientifique...

Mississippi : de l'originalité, une ambiance, une identité. Jetez vous sur le scénario page 118 !

Communication saine et politique éditoriale audacieuse, **Pulp Fever** donne un coup de pied au cul et un petit vent frais tout à fait bienvenus.

La création de jdr en vase clos, ça donne des bébés pas très jolis à voir, et des gens encore moins agréables à fréquenter. Hé, les gars, on ne critique pas pour le plaisir de dire du mal, hein, desserrez les fesses !

Se voir refuser des scénarios pour certains jeux malgré l'accord - voire la participation - des auteurs, être traité avec mépris, ça n'a pas de prix. Pour tout le reste, il y a des éditeurs sympathiques et compétents. **Merci à eux, et merde aux autres !**

Joueur dynamique et impliqué cherche **table de jeu Wasteland** désespérément. Contacter la rédac.

Même remarque que mes collègues : avoir de si bons jeux au catalogue pour un éditeur et **ne pas permettre aux fans de le faire vivre**... Quel dommage...

C'est la rentrée ! Allez, hop hop hop, finies les vacances. C'est le moment de lancer **une nouvelle campagne** !

Maintenant que le jeu de rôle n'est plus mort, il est trop cher. Le jeu de rôle évolue. **Le réaliste, non.**

À quand du nouveau pour **Polaris** ? Les sorties trop espacées sont en train de tuer le jeu...

Yakuza4 sur PS3 : dernier gros coup de cœur jeu vidéo depuis un bon moment !

La parution d'un JdR basé sur **les Chroniques des Féals**, de Mathieu Gaborit. Miam !

La disparition du Monde du Jeu. C'est quand même un sacré coup derrière la nuque... Un remplaçant dans l'assemblée ?

Marre des résurrections de Casus Belli tous les six mois. **Abonnez-vous à Di6dent !**

Le système de jeu **Némésis**, pour tout JdR horrifique contemporain, disponible gratos sur le web. Du bon, du bien pensé. Je vous en reparlerai sûrement dans ces pages...

La bonne santé du JdR français en général : entre les grosses locos (**AdC, Esteren...**) et les petits bijoux (**Tenga, On Mighty Thews, Dés de sang...**), ça sent bon la passion et la qualité. Bravo !

La gamme **Delta Green** enfin en VF. Que du bonheur !!!



julien clément

david robert

ludovic papaïs

Casus re-re-revient.

C'est cool. Mais ces morts et ces résurrections incessantes du Grand Ancien de la presse rôleiste ont aussi quelque chose d'infiniment déprimant.

Le **JDR Mag #15**, actuellement dans les kiosques, est vraiment pas mal. Courage les gars, vous êtes des survivors !

Teocali, Within... les éditeurs français se mettent aux **kits de découverte en dur**. Une excellente initiative pour se décider à investir dans des gros et beaux livres.

Pas de Monde du Jeu cette année. Snif, une occasion de moins de voir les copainings. En plus, c'est fou que Paris soit un tel désert au niveau des conventions de jdr, non ?

Les éditeurs qui pensent que c'est une bonne idée d'**empêcher la presse rôleiste de parler de leurs jeux**. No comment.

Footbridge lance une souscription pour publier une belle et grosse VF de l'excellentissime **Mouse Guard RPG**. Là, je n'ai qu'une chose à dire : la boîte, la boîte !

C'est donc ça qu'on appelle un **Grand Ancien** ? L'Appel de Cthulhu a 30 ans. Putain, trente ans !

Saluons comme il se doit l'initiative du GROG qui offre **une nouvelle fonctionnalité** permettant de retrouver les autres rôleistes enregistrés en indiquant les conventions et salons auxquels vous allez vous rendre !

Reprendre de vieux jeux français pour les mettre à la sauce narrativiste, excellente idée du concours **Vieux Pots, Nouvelle Soupes**.

Les p'tits gars de Rôliste Tv ont eu la drôle d'idée d'inviter les Mondes en Chantier à prendre prochainement le contrôle de leur antenne **pour quelques vidéos**. Prise de risques inconsidérée !

Merci la LYRE pour l'invitation à faire partie du jury du concours de scénarios de la convention IncantD100 !

Très content d'avoir vu du JdR aux **Étonnants Voyageurs** de Saint-Malo. Entre aventures, voyages et imaginaire, notre loisir y a toute sa place.

Les collègues bisounours qui mettent que du blanc.

Monde du jeu **Out**

Octogones **In**. Oui je crois en ce salon qui semble réunir de nombreux éditeurs de jeu en général. Il y a eu plutôt de bons retours sur la première édition l'an passé.

Le milieu du JDR qui parfois laisse sur le cul (consanguinité, frilosité ou gros égos).

«Sherlock Holmes : Détective Conseil» va bientôt être réédité chez Ystari et ça c'est une sacrée bonne nouvelle ! À mi-chemin entre le livre dont vous êtes le héros et un jeu d'enquête pour 1 à plein de joueurs.

L'univers de Terry Pratchett en jeu de plateau par Martin Wallace, sûrement le plus grand auteur de jeu à mes yeux. Ça sera **«Ankh-Morpok a Discworld Boardgame»** et ça sortira en VF chez Jello.



le match

VIEUX BLASÉS, JEUNES CHIENS FOUS berlin xviii vs. COPS



DO NOT CROSS POLICE LINE DO NOT CROSS POLICE LINE DO NOT



Déjà quatre heures de planque. Pas toujours plaisant le boulot de flic. Sur tout quand les deux agents sont issus de milieux bien différents, avec des méthodes de travail qui le sont tout autant. Ils avaient décidé de garer leur voiture banalisée dans une rue perpendiculaire, face à l'entrepôt. Peinards, sous un laminaire hors d'état depuis un bail, la vue sur la façade ouest était imprenable. Et pour le moment, rien à signaler. Déjà quatre heures de planque. Et au bout d'un moment, forcément, on se surprend à faire connaissance avec son nouveau partenaire.

par Matthieu Carbon & Vincent Ziec

Jason : putain, on se les gèle ici, tu ne trouves pas ? Enfin, j'dis ça, mais tu as dû en voir d'autres à Berlin ? D'ailleurs, c'est comment chez toi ?

Markus : imagine un carré de 400 km de côté fait de béton, de verre et d'acier. Une population de 80 millions d'habitants répartis en 70 secteurs. Un temps de chiotte, quand ce ne sont pas des pluies acides ou des radiations provenant de la zone de guerre. Une criminalité qui bat ses propres records chaque année (et on est en 2070 !) ... Tu commences à cerner le tableau, gamin ? Vivre à Berlin n'est pas une sinécure. Surtout quand tu es un flic qui arpente ses rues pour y faire régner un tant soit peu l'ordre et la justice.

Jason : ah wé. Uncool. Chez nous, c'est un peu l'inverse tu vois. On est en 2030, la Californie est indépendante. Même si mon coin, c'est surtout L.A., il m'arrive d'enquêter en dehors si besoin. On a aussi des quartiers, mais ce sont surtout les gangs qui déterminent les frontières : latinos, jamaïcains, asiatiques, ... etc.

Markus : dans mon secteur, le 18ème, les gangs n'ont pas vraiment des têtes de surfeurs ... Des Oslaves aux Turkishs en passant par les Bikies, chacun va chercher des crosses au voisin et ça se termine généralement dans un bain de sang, avec nous autres, Falkampfts, au milieu de tout ce bordel. Chacun y va de son petit trafic, de son réseau de prostitution ou même de sa guerre perso. Berlin, c'est un peu Babel qui aurait mal tourné : y'a des tas d'ethnies différentes ; mais au lieu de s'entraider, elles préfèrent se mettre sur la gueule pour se faire une place et survivre. Une façon de voir les choses.

Jason : les gangs de L.A. ont peut être l'air de p'tits rigolos, mais ils peuvent être aussi barges que tes pires Oslaves. Sans parler de la mafia et des cols blancs. Mais notre quotidien, c'est pas que les gangs. Notre juridiction nous donne le droit de reprendre n'importe quelle enquête si nécessaire : stuprs, moeurs, homicide, Mais on manque de monde pour tout faire, le COPS c'est une unité d'élite de 200 personnes. Ce qui fait qu'on est sur plusieurs affaires en même temps.

Markus : en tant que Falkampft, on récupère tout le sale boulot, du ramassage des putes aux scènes de crime. Heureusement, on y est plutôt bien préparés. Côté matériel déjà, on est quand même mieux lotis qu'en 2000. Mais également en criminologie et criminalistique, où on a sûrement les meilleurs éléments en activité. La documentation fournie par notre hiérarchie est très complète et adaptée à notre boulot de tous les jours.

Jason : wé, mais le quotidien d'un COPS, c'est surtout les « à côtés » : la vie en Californie, les relations entre collègues, la vie de famille. Si tu ne fais que résoudre tes enquêtes, tu passes à côté d'une bonne partie de l'intérêt d'être COPS. On a une vie, nous !

Markus : un peu pareil pour nous, sauf que ce que tu appelles quotidien, je l'appelle survie. J'suis sûr qu'on n'a pas les mêmes méthodes de travail. Chez nous, les gars sont définis par six caractéristiques, notées de un à vingt, associées à des compétences en pourcentage. Pour réussir une action, il te suffit de jeter 1D100 et de faire en dessous, la qualité de ta réussite étant le nombre des dizaines de ton jet. Simple, efficace, rapide.

Jason : pffff. Rapide, mais un peu has been comme méthode ! Les COPS sont eux définis par sept caractéristiques (allant de 1 à 5). Pour agir, tu combines une caractéristique et une compétence (allant de 10 à 1). La caractéristique détermine le nombre de D10 à lancer. Chaque résultat de dé supérieur ou égal à ton score de compétence te donne une réussite. Un système flexible et efficace.

Markus : mouais. Notre façon de faire est peut-être un peu dépassée, mais cela reste quand même très intuitif et donc très appréciable pour les nouvelles recrues. Je te file un exemple. Avec un score de 75% en Interrogatoire, je lance 1D100 et obtiens 56. Je réussis mon action, avec une qualité de réussite de 5. Autant dire que je lui fais cracher le morceau fissa !

Jason : efficace, ouais, mais pas sexy. Avec ma compétence arme de poing par exemple, je peux tirer si je fais un jet sous Arme de poing / Coordination. Mais je peux aussi mettre en avant mes connaissances en balistique en faisant un jet sous Arme de poing / Education. C'est pour ça qu'on est l'élite, tu vois ! Alors que je suis sûr que n'importe qui peut devenir Falkampft. D'ailleurs, comment on recrute chez vous ?

Markus : change de ton, gamin, si tu ne veux pas que je t'assomme avec mon Marxmen. Pour devenir Falkampft, en plus de tendances suicidaires et d'une bonne paire de cojones, tu as des points à répartir : dans tes caractéristiques d'abord, puis dans tes compétences. Certaines de ces dernières ont bien entendu des points de base, histoire de ne pas partir de zéro à tous niveaux. Et toi, à part le bronzage, c'est quoi les critères ?

Jason : ah bah non, y'a que le bronzage.



Markus :

Jason : nan, j'déconne. On a aussi des points à répartir, même si on a des compétences de base imposées par le métier. Mais ce qui fait la différence entre les COPS, ce sont les stages qui te permettent de te spécialiser en combat, en bureaucratie et d'obtenir divers bonus en conséquence. Ça permet d'approfondir le background du COPS dès la formation. Tout ça pour nous ouvrir les portes d'une belle carrière. D'ailleurs, parle-moi un peu de la tienne....

Ich bin ein Berliner

Le site communautaire Central-cops.net propose une aide de jeu, intitulée *Welcome to Berlin XVIII*, faisant le lien entre les deux jeux dans le cadre des échanges interservices. L'occasion de se faire plaisir en prenant le meilleur de deux jeux.

<http://jdr.la/copsberlin>

Markus : de ma carrière ? Ah ah. Accroche-toi fiston. J'ai connu trois éditions, entre 1988 et 1993. Toutes les trois chez Siroz, je crois que tu connais. La première, c'était 3 petits livrets ; de nos jours, y'a des JdR amateurs qui ont quand même plus de gueule. Heureusement est très vite arrivée une deuxième édition, un livre de 80 pages. Les illustrations font un peu vieillot maintenant que j'y pense... Et puis, enfin, la troisième édition. Et là, ça avait vraiment de la gueule. Une magnifique couverture de Pierre Le Pivain, à la Blade Runner ; et 200 pages avec quasiment que du contenu, du background bien noir et du matos à profusion. Bref, un superbe jeu d'ambiance. Ensuite, y'a eu des hauts et des bas. Je garde de bons souvenirs de *Berlin Confidential*, un supplément avec notamment une magnifique aide de jeu et un scénario sur les serial killers. J'ai connu également des moments difficiles avec *Marxmen 12.35*, un catalogue d'armes à l'esthétique douteuse. Une carrière peut-être courte, mais bien remplie. Et qui a sûrement posé les bases de la tienne...

Jason : possible... Mais tu sais, ici aussi on peut avoir une carrière longue et bien remplie. Prenons un exemple au hasard... Hmmm... moi ! Ma carrière, c'est 18 suppléments découpés en saisons comme pour une série télé. La classe. Et le truc génial, tu vois, c'est que **COPS** a tout de suite été pensé comme une gamme. Les PNJ, par exemple, sont balisés d'un code couleur pour que les MJ sachent immédiatement que ce PNJ est « *storyline* » (Couleur rouge : tu touches, tu meurs) ou simplement important (couleur bleu : les MJ peuvent utiliser ces PNJ dans leur propre scénario, mais avec parcimonie). Mais si tu me lances vraiment sur le sujet, je vais en parler pendant des heures, tellement les suppléments sont riches en informations sur le monde et en enquêtes. Indépendantes, dans les premiers suppléments, mais à partir de la fin de la saison 2, ça devient *storyline*. Et là, accroche-toi à tes grolles, papy !

Markus : je n'ai peut-être pas eu une carrière aussi prestigieuse, mais j'ai eu l'occasion de croiser des gros bonnets comme Tristan Lhomme qui m'a consacré un supplément entier, *Berliner Nacht*. Hé ouais, gamin.

Jason : pas mal. Je pense qu'effectivement, à ce niveau là, on a pas mal de points communs aussi. Beaucoup d'anciens de *Berlin XVIII* ont ensuite été mutés chez les **COPS** : Croc ou encore Olivier Noël par exemple.



Markus : ah ! On peut dire que sans moi, tu n'aurais peut être jamais vu le jour.

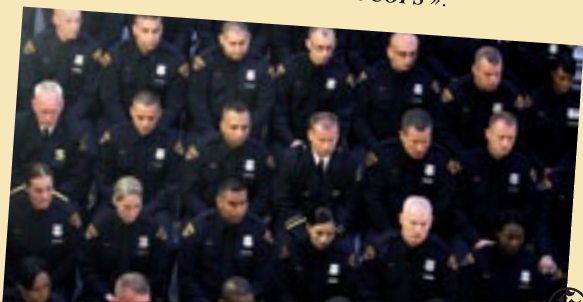
Jason : pas faux. Mais pour en revenir à ma carrière, on a nous aussi nos cadors comme Aleksï Briclot, Benoît Attinost ou encore Charlotte Bousquet. Mais c'est pas tout : comme je te le disais tout à l'heure, l'univers est tellement riche qu'il a été décliné en roman et en bandes dessinées (2 tomes édités chez Delcourt : excellents !).

Markus : attends ! Au lieu de te la ramener, regarde un peu devant toi, il y a du mouvement dans l'entrepôt.

Jason : putain ! Des coups de feu ! On y va !

Cérémonie d'enterrement de Markus Hansmüller

« Après une carrière riche et intense dans le secteur *Berlin XVIII*, le sergent-chef Markus Hansmüller nous a quittés dans l'exercice de ses fonctions. De ses remarquables états de service, avec plus de 25 ans de métier, nous retiendrons notamment ses deux médailles de la bravoure. Tous ceux qui l'ont côtoyé peuvent témoigner de son intégrité, de son sens de l'honneur mais aussi de ses légendaires coups de gueule contre l'administration. Connaissant le tempérament de Markus, il n'aurait pas souhaité un interminable discours. Aussi, repose en paix, Markus Hansmüller, fils de Berlin. Et sois rassuré, la relève est déjà là : les *COPS* ».





pour que le repas soit aussi de la partie !

Ze Famous Doughnuts

Central, ici Bob et Roger... heu comment dire, ça fait trois plombes qu'on planque à Zombie land pour chopper cet enfoiré de dealer et on a les crocs. On bouge au dun-kin'donuts de la 7ème...

Ici Central, allez vous faire foutre, z'avez qu'à vous les faire vous-mêmes vos donuts, dixit le commandant Hawkins!

Bon ok, faut pas le prendre comme ça... alors pour 12 donuts (ou doughnuts et oui ça mange un poulet) :

- 350 g de farine
- 15 cl de lait tiède
- 25 g de beurre fondu
- 80 g de sucre
- 1 œuf battu
- 1 pincée de sel
- 1 sachet de levure (idéal de boulanger sèche mais chimique ça marche quand même)
- 2 pincées de cannelle
- 0,5 litre d'huile (de préférence tournesol car le flic a aussi du cholestérol)

Heu sergent, comment qu'on fait avec tout ça ?!

Recette :

Versez dans le lait tiède, une cuillère de sucre puis la levure. Là c'est magique, ça gonfle au bout d'une dizaine de minutes !

Tamisez 100 grammes de farine dans un saladier, ajoutez-y le sel et la levure. Mélangez à la spatule puis du bout des doigts, en un mouvement tournant, jusqu'à obtention d'une boule souple. Laissez-la reposer 30 minutes environ, elle doit doubler de volume.

Lorsque la pâte a levé, écrasez-la d'un coup sec et viril. Travaillez-la en y ajoutant le beurre, l'œuf, la cannelle, le reste du sucre et de farine.

Lorsque la pâte est à nouveau souple, couvrez-la d'un torchon et laissez-la lever à nouveau pendant 3 heures.

Enfin, divisez la pâte en 12 boules. Trouvez chaque boule (non ça ne fait pas mal). Faites tourner

chaque futur beignet autour du doigt quelques secondes ! Faites chauffer l'huile dans une friteuse et plongez-y les donuts par 3 ou 4 : ils tombent au fond et remontent aussitôt. Laissez-les cuire 2 minutes puis retournez-les et laissez-les cuire 1 minutes de l'autre côté. Egouttez-les sur du papier absorbant.

Alors, certes ça paraît long, mais :

1. ça laisse le temps d'écrire son scénario du soir,
2. ça coûte bien moins cher que ceux du supermarché ou du fastfood du coin
3. on peut mettre dessus le glaçage que l'on veut !

Le glaçage :

Glaçage au sucre : 1 blanc d'œuf et du sucre glace, une fois le glaçage assez épais arrêtez d'ajouter du sucre glace et badigeonner les beignets.

Glaçage chocolat : 200g de sucre glace, 4 cuillères à soupe de lait, 50g de beurre, 100g de chocolat. Dans une casserole, mettez le beurre à fondre avec le lait. Ajoutez le chocolat et portez hors feu, laissez fondre le chocolat puis ajoutez le sucre glace en remuant : le mélange doit épaissir.

N'oubliez pas les vermicelles multicolores, après des heures de planque ou une course poursuite, le cops aime cet arc en ciel de couleurs qui lui apporte un peu de douceur dans ce monde de brutes...

Bon c'est pas tout ça, la Californie c'est joli mais partons maintenant pour une vraie ville de durs, une ville sauvage et hostile : Berlin, avec cette boisson pour les hommes, les vrais...



Easy Rider

(oui je sais ça rappelle plus Bitume que Berlin XVIII mais que voulez-vous, je suis nostalgique...)

Recette :

Alors si vous avez la barbe d'un ZZtop ou l'âme d'un biker, c'est parti : on mélange une dose de whisky (bourbon c'est encore mieux), trois doses de bières et du cola (la quantité dépend du goût plus ou moins sucré recherché). Avec ça, c'est parti pour écumer les rues sombres de Berlin ou L.A selon l'humeur de votre master...



UPA DRS QUP IE HIC JANS LA UPE



"benoit attinost

USUAL SUSPECT

Promis, le prochain, on le pousse à nous parler des bisounours. Parce que, bon, encore une fois, nous ne sommes pas ressortis indemnes de notre rencontre avec le fou du mois, cette fois-ci Benoît Attinost, auteur, entre autres, de *Plagues*, *Within*, mais qui a aussi travaillé sur *COPS*, *Nightproowler*, *Vermine*, *Prophecy*, *Polaris* ou encore chez *Backstab*. Egos et estomacs sensibles s'abstenir...

(La rédaction décline toute responsabilité en cas de régurgitation des doughnuts ingérés deux pages plus tôt. Toute ressemblance avec des personnages réels n'est absolument pas fortuite. Envoyez vos plaintes à la rédaction, nous ferons suivre)

Pas de bol, tu as dû faire trop de crasses dans une vie antérieure, Emmanuel Gharbi t'a dénoncé, mu-haha ! Il nous a même laissé un message pour toi, je cite : « qu'est-ce qu'il y a à l'intérieur ? ». Euh... à l'intérieur de quoi, d'abord ? C'est cochon ?

Benoît Attinost : bon alors je ne voulais pas en parler, mais puisque Manu insiste...

J'habite depuis quelques années aux US (en ce moment à Tucson, AZ) et j'ai le syndrome de Jean-Claude Van Damme : j'ai tendance à mettre des mots anglais dans mes phrases et ne plus comprendre les Français. Et c'est probablement à cause de ça que John Doe n'a pas édité *Within*... voici toute l'histoire.

Sur les conseils de Brand et d'Yno, Manu et moi nous nous étions rendus dans un club privé, le *Fucking Blue Boy*, et je m'affairais sur Manu, cherchant à lui faire accepter de force mon gros projet. Je le travaillais au corps, mais sentant que ça allait aboutir, il s'est mis à hurler : *pas à l'intérieur ! Pas à l'intérieur*. Mais je ne

comprendais pas à cause de la musique (du *FGTH, Relax*, si mes souvenirs sont bons). Il a alors hurlé : *pas Within, pas Within* ! Déçu, coupé dans mon élan, je retirais mon gros projet tout prêt, et sur ce malentendu, renonçai à le proposer à JD.

Alors, j'ai cherché d'autres options, comme le 7e Cercle. Mais je me suis dit que même si j'aimais élargir le cercle de mes amis, 7, ça ferait beaucoup tout de même. Ensuite je suis allé voir 2D Sans faces et Antoine m'a dit : ok, on te le prend. Je dois terminer d'abord mon supplément pour **NP2** et je bosse dessus. Well... J'avais envie de voir *Within* sortir de mon vivant, donc attendre un siècle me semblait un peu long...

Et en fait, j'ai été contacté par une sorte de club SM, spécialisé dans le Pony Training (enfin, je croyais), qui s'appelaient les Écuries d'Augias. Bon en fait, ils font du jeu de rôle. Moi j'ai rien contre mettre des costumes, notez bien...

Bon, allez, y a prescription, tu peux bien nous raconter : pourquoi tu as fui la France, au fait ? Un rapport avec le pseudo glauque que tu traînes sur les forums ?

Je suis profondément Republicain, il faut le savoir. Dieu, les armes, la liberté, la défense du drapeau, pro-life et la Bud (light) : ce sont toutes les valeurs que je défends. Lorsque nous avons migré, ma femme et moi, George Bush Jr. était au pouvoir. Voilà un vrai président ! Incompris par le reste de la planète, certes, mais qui défendait ses convictions. Maintenant mes espoirs se fondent sur le Tea Party et surtout Sarah Palin (« non, c'est la porte à côté ») qui mérite vraiment de devenir la première femme présidente des US (si Dieu le veut). Avec elle au pouvoir, le monde sera plus sûr, je crois, et les terroristes ou les pays de flemmards syndicalistes socialistes comme la France n'auront qu'à bien se tenir (dès qu'elle saura où se trouve la France, promis).

Heu... sinon, on a migré pour des raisons professionnelles. Autre question ?

Tiens, j'ai appris fortuitement que tu avais écrit des romans zarbis. « Célophage » que ça s'appelle, c'est ça ? Bon, là, j'ai pas eu le temps de les lire vu que je n'ai pas encore fini le bottin de l'année dernière mais ça me fait penser que j'ai justement des cervelles de veau dans mon frigo et je ne sais pas quoi en faire. T'as une recette ?

Non mais en fait, c'était *Céphalofromage*. La tête de veau au gruyère râpé (ça croustille plus, surtout au niveau des yeux).




prenez quelques instants pour regarder ce bel animal.

Et maintenant, lisez la suite.

Alors, il vous faut du beurre, de l'huile, de la farine, une tête de veau (non vidée, avec la peau), une grande bassine, des herbes, un peu de sucre, du fromage râpé, de l'eau, une marmite de grande taille, une poêle à frire et de la moutarde.

Faites mariner la tête de veau pendant 15 jours dans la bassine, avec des herbes. Laissez ça bien dehors parce que les mouches viennent se noyer en tentant de manger les moisissures qui flottent, et elles ajoutent au goût (surtout avec la panure). Après 15 jours, vous devez avoir obtenu une sorte de liquide jaunâtre et la peau de la tête de veau doit commencer à se décoller naturellement. C'est parfait, parce que lorsque vous la ferez revenir avec la farine, elle sera à la fois croquante à l'extérieur et moelleuse à l'intérieur. Ne retirez pas les poils sur la tête du veau. Ils ajoutent au goût. Conservez la sauce obtenue pour la boire en même temps que la dégustation (sans glaçon, mais avec une goutte de Suze), mais mettez les mouches mortes à part. Vous vous en servirez plus tard. Faites bouillir la tête, mais au torchon, sinon vous allez perdre des morceaux. Comptez au moins six bonnes heures de cuisson. N'ouvrez pas les fenêtres pour que vos invités puissent profiter des fragrances exquises qui vont se dégager. Pendant ce temps, lisez un peu *Céphalophage*, qui se passe dans le même monde que *Within* et *les Tableaux de Chasse* (édition Nestiveqnen, encore dispo chez Millennium si je ne me trompe pas). Une fois que le torchon a pris une couleur brunâtre, vous n'avez qu'à faire revenir la tête dans la farine avec les mouches, le fromage râpé et le sucre, qui ajoutera un petit plus caramélisé. La moutarde est en accompagnement. Le plus dur reste d'extraire la langue de l'animal, qui a tendance à avoir gonflé. La technique traditionnelle consiste à se couvrir d'un torchon (comme pour les ortolans) et à adopter la méthode dite du « bouche à bouche », qui consiste à ouvrir la gueule de l'animal et à aspirer la langue dans votre bouche (avec le jus), croquant les morceaux et tirant l'organe vers vous. Les yeux ne présentent aucun problème, une petite cuillère ou une paille, pour ne pas perdre les humeurs, suffira.

Conservez la tête au frigo et piochez dedans selon vos humeurs.



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

C'est un facteur qui vient donner un paquet. Il sonne et comme personne ne répond, il essaye de regarder par la fente pour les lettres dans la porte. Au même moment, la maîtresse de maison, qui prenait sa douche, regarde par le judas pour savoir qui sonne. Le facteur dit alors :

- Hé petit frisé, va chercher ta mère !
Voilà. C'est bien comme réponse ? Et non, je n'ai honte de rien, jamais.

Ouh, ça donne faim. Je prendrais bien un dessert après ça. Allez, fight ! Entre la banane et la fraise, c'est qui la plus forte ? Objectivement, bien sûr.

Allons, la banane. La banane est partout : dans le rock à Billy (souvenez-vous des Forbans), dans l'industrie pornographique, dans les républiques où il fait bon vivre (dites bananières), etc. Le sketch des Monty Pythons marcherait beaucoup moins bien avec une fraise... Et puis la fraise, franchement, ça fait fraise de dentiste, et ça fait peur. Maintenant, imaginez une banane de dentiste. De suite, c'est beaucoup plus amusant à visualiser. Lorsqu'on est en forme, on dit : « j'ai la banane », pas « j'ai la fraise ».

Within a été écrit en mangeant des bananes et ce, par les deux bouts.

On continue avec les trucs qui se mangent. Il paraît que tu aimes les chats, particulièrement le samedi soir. C'est quoi, ça, une sorte de rituel sacrificiel sous l'influence de Saturne ?

Samedi soir ? Naaaaaaaaaaaaaaaaaaan. Tout le samedi (ok, c'est le soir pour vous). On appelle ça *Caturday* et c'est un serious business. La règle est très simple : *It's Caturday, post some fucking cats !*

On devrait instaurer ça partout. Moi je le pratique sur Facebook (au milieu d'un tas d'autres conneries d'ailleurs), mais ça devrait être remboursé par la Sécu.

Hmmm, t'aimes les bêtes, toi. Et si tu avais un perroquet, quelle phrase tu lui apprendrais ?

« Ho putain, je dois rendre ça pour demain »

On peut dire que ton métier, c'est un peu « maître des mots » quand même, non ? Bah, justement : tu connais l'expression « regarder par le petit bout de la lorgnette », n'est-ce pas ? Mais si on regarde par le « gros bout », on voit quoi, au fait ?

Je vois que tu es le genre à aimer expliquer des trucs avec ta bouche. Ça tombe bien. Tu pourrais m'expliquer le sens profond de cette sentence du grand philosophe W. Sheller : pourquoi les gens qui s'aiment sont-ils toujours un peu les mêmes ?

Well, c'est une jolie façon de parler de la masturbation. Maintenant, avec la bouche, ça me viendrait pas à l'esprit en ce moment, j'ai trop mal au dos.

Unique réponse sérieuse : Je suis fan de William Sheller (toute sa carrière). Ce type est un sorcier des mots, de la musique, etc. Je ne travaille jamais en l'écoutant parce que je n'arrive pas à me concentrer, mais c'est l'une de mes sources d'inspiration, oui.

Ouh, la vache ! Mon rédac' chef me glisse qu'on n'a pas notre quota de question sexe dans l'interview. Et il est super touchy sur ces trucs là. Go ! Alors, tu regardes quoi en premier chez un homme travesti en femme ?

Pas assez de sexe ? Heu... Bon, sinon, moi je suis myope, alors c'est la coiffure. Notez que même si on se connaît et que je traîne sur un salon (assez improbable), il y a 99% de chances que je ne vous reconnaisse pas. Je suis même passé à côté de ma petite copine dans la rue sans la reconnaître parce qu'elle avait changé de coiffure...

Bon, allez, pour nous faire pardonner un peu tout ça, tu as même le droit de désigner le prochain co-baye de notre expérience sociologico-rôlistique hyper pointue et lui poser une question tordue. Même que ça peut être quelqu'un que tu n'aimes pas. Il faut juste qu'il soit (à peu près...) vivant.

Vous excusez pas des questions, parce que je ne compte pas m'excuser pour les réponses !

Comme j'aime personne dans ce milieu de cons... hum... Ah... oui... : Brand, quel est le jeu sur lequel tu as bossé et que, avec le recul, tu n'aimes pas ? (Bonne chance avec l'éditeur).

2001

L'ODYSSÉE DU JDR ?

Dans ce numéro, la Rétro de la rédaction va se braquer sur l'année 2001. C'était il y a 10 ans, c'était avant-hier. Il peut dès lors sembler curieux dans une rubrique qui, habituellement, sent bon la nostalgie voire la naphtaline de s'intéresser à une année si récente. Et pourtant. À l'heure où on ergote plus souvent qu'à notre tour, nous autres rôlistes, sur le déclin de l'âge d'or du revival du jdr, une comparaison à 10 ans nous semble être pleine d'enseignements. Et puis, il faut le dire : après 1984, vous croyiez que nous allions laisser passer cette occasion d'exposer en pleine lumière notre insondable culture SF ?

lost in translation

En 2001, il existe une petite dizaine d'éditeurs actifs dans le paysage rôliste francophone et, ce qui marque, c'est la prédominance très nette de leur activité de traduction sur le soutien à la création. Ainsi, **Descartes** (qui s'appuie alors quasiment sur le seul **Shadowrun**), **Hexagonal** (tout le **Monde des Ténèbres**), **Oriflam** (**Feng Shui**, **Mekton Z...**) mais aussi désormais **Asmodée/Siroz** (**L5A**, **S7M...** et **D&D3** !) en font l'essentiel de leur activité. Même un petit nouveau comme le **7ème Cercle** tente de s'installer sur le marché en traduisant d'emblée trois gammes anglo-saxonnes. En fait, même s'il ne dédaigne pas non plus la traduction (**Herowars**), seul **Multisim** reste un bastion de la création locale. Dans une moindre mesure, **Halloween Concept** (**Prophecy...** malgré la consonance du titre !), **Yeti Entertainment** (**Métabarons**) et **Juda Prod** (**Zombies**) y participent aussi mais concentrent tous leurs efforts éditoriaux sur une seule gamme.

Si on en croit un sondage paru dans les pages de **Casus Belli** nouvelle formule #6, les jeux traduits arrivent en effet en tête des préférences des rôlistes de 2001 : **D&D** bien sûr, **L'Appel de Cthulhu** également (bien que sa vie éditoriale soit alors en sommeil mais n'est pas mort qui...), **Vampire**, **L5A** ou encore **Shadowrun**. Seuls deux titres francophones portés par **Multisim** trouvent leur place dans ce top : **Agone** et **Rêve de Dragon**.

En terme de presse, comme on le voit, l'époque est, depuis quelques mois, au retour du Grand Ancien **Casus**. Contesté par certains fans de l'**Old Casus** qui disent pis que pendre d'une nouvelle formule au contenu pourtant souvent très intéressant et aux plumes de qualité, **Casus** peine à trouver son rythme de croisière et doit se payer le luxe d'une nouvelle nouvelle formule reprise en main directement par **Arkana Press**, une filiale de **Multisim**. De ce fait, le mag' de référence en 2001 est plutôt **Backstab**, solide mensuel qui a depuis longtemps atteint sa vitesse de croisière et qui se distingue tout particulièrement par la quantité de matériel de jeu proposé (61 scénarios publiés durant cette année !). On y note d'ailleurs quelques plumes qui font encore parler d'elles 10 ans plus tard comme Benoît Attinost ou Johan Scipion.

Pour finir ce rapide tour d'horizon factuel, signalons qu'il existe alors 2 salons parisiens consacrés à notre loisir mais qu'un des deux, **Le Salon des Jeux**, est en train de périliter et que l'autre, **Le Monde du Jeu**, peine encore à s'imposer (absence de Descartes et Asmodée à son édition 2001).

Vous avez les chiffres, Maryse ?

Dans l'idée de faire de cette Rétro une utile comparaison sur un intervalle de 10 ans, nous avons aussi bossé sur des statistiques représentatives. Grâce à une armée de petits farfadets réduits en esclavage à grands coups de nerf de bœuf, nous avons recensé toutes les gammes actives (= au moins une sortie papier dans l'année). À une vache près, ça donne :

	2001	2010
gammes en VF	30	40
jeux de création francophone	13	24
jeux nouveaux en VF	10	22
nombre brut de sorties en VF	90	102

Étonnant, non ? Bien sûr, il conviendrait pour pondérer ces chiffres de prendre aussi en compte les tirages (on utilise aujourd'hui les souscriptions, l'impression numérique et autres outils adaptés à notre marché de niche), la pagination (les formats courts se multiplient et donc le nombre de sorties augmente) et peut-être aussi l'âge du capitaine et la force du vent. Malgré tout, les chiffres sont têtus : on produit plus de jdr francophone qu'il y a 10 ans. Surtout, ce qui fait plaisir, c'est de constater l'extrême bonne santé de la création locale qui est passée de 40 à 60 % de parts de marché environ. Qui a dit que le jdr était mort ?



multisim atteint les sommets

Et qu'est-ce qu'il y a après le sommet, hein ? En effet, si on veut parler jdr et tout particulièrement création francophone en 2001, on se heurte partout à cet éditeur alors en train d'essayer de se faire une place de géant. Mais, tenaillé par cette saine ambition et la volonté farouche de s'extraire du marché de niche qu'est le jdr, **Multisim** va faire comme Icare (non, pas l'éditeur actuel, suivez un peu !) et à force de vouloir monter, prépare son irrémédiable chute.

En jdr, **Multisim** est déjà à la tête de nombreuses gammes à succès qui s'illustrent par le soin apporté au background, la qualité graphique des ouvrages et, surtout, la primauté donnée à la création francophone. Ainsi, en 2001, l'éditeur soutient **Agone**, **Guildes**, **Dark Earth**, pendant que **Nephilim** s'apprête à vivre sa 3ème incarnation et que **Rêve de Dragon**, par contre, ne vit plus que sur ses (remarquables) acquis (on réimprime le set de base et sa version light **Oniros**).

Mais, **Multisim** en 2001, c'est aussi une filiale jeux vidéo (game design et édition de guides officiels), des romans (les éditions **Mnémos**) et désormais de la presse. Depuis l'expérience **Dark Earth**, **Multisim** (et son boss, Frédéric Weil) est persuadé que l'avenir du jdr sera « transmedia » ou ne sera pas. Ainsi, à la fin de l'année, au moment de la sortie de la déjà 3ème édition de son jeu phare, **Nephilim**, l'éditeur s'engage encore un peu plus dans ce type de politique : le jeu « pen and paper » devant à terme être accompagné d'un jdr vidéo online et même... d'une version sur grand écran puisque, toujours à en croire les déclarations de l'éditeur, les droits de l'univers occulte auraient alors été vendus à un studio de ciné franco-américain.

Dans le même temps, **Multisim** décide de prendre à bras le corps le problème du plafond de verre qui semble empêcher les fleurons du jdr francophones de faire carrière sur le marché anglophone. L'éditeur français crée donc un département spécialement dédié à cette cause et lance ainsi à ses propres frais une édition US de **Agone**. Nous n'avons pas d'informations fiables sur la réussite ou l'échec de cette politique mais il est certain qu'il existe tout de même en anglais un embryon de gamme **Agone** (un *game-masterpack* et 3 suppléments).



un d20 pour tous les lier

En ce qui concerne le marché US, on notera cette année là l'arrêt des activités jdr de **FASA** (*Shadowrun*, *Eathdawn*...). Par contre, **AEG** est l'étoile montante (*L5A*, *S7M*...) et **White Wolf** le parrain avec pas moins de 11 gammes actives !

Mais, mondialisation oblige, la France du jdr subit directement en 2001 l'effet de profonds bouleversements dans cette industrie du jdr aux USA. **Wizards of the Coast**, le nouvel éditeur du seul best seller rôliste au Monde, **D&D**, décide de changer de stratégie et de faire du système de jeu de sa version 3.0 lancée en 2000 un système générique, le système **D20**. Ce nouveau système est doté d'une licence partiellement libre (il faut tout de même faire référence à un des livres de base publiés par **Wizards**) qui encourage tous les game designer du Monde à le reprendre, l'adapter, le tripatouiller, l'optimiser... bref, le populariser.

et demain

LE MONDE !

Pas effrayé par l'éclatement tout frais de la bulle spéculative sur les valeurs Internet dans les bourses mondiales, **Multisim** se lance gaillardement cette année-là à l'assaut du web marchand. Eh oui, les jeunes, je vous parle là d'une époque où on croyait encore qu'on pouvait *vendre* des trucs de jdr sur le web, dingue non ? Donc, **Multisim** déploie en 2001 un plan pour, comme on dit, monétiser le contenu web destiné à ses jdr phares. Les MJ et joueurs (motivés, quand même...) sont invités à s'abonner au site web dédié à leur jeu favori pour ainsi pouvoir accéder à du contenu exclusif, au format PDF, écrit et mis en beauté par les auteurs habituels du jeu. Il est prévu 6 gazettes électroniques (environ 30 pages chacune) par an pour *Nephilim* (*L'Immortel*), *Agone* (*L'inspiré*), *Guildes* (*L'aventurier*) et *Herowars* (*L'héroïque*). Bonne idée, non ? Les auteurs sont payés, les fans ont du contenu régulier... Hélas, cette audacieuse expérience se termine en fiasco. Les gazettes ne connaîtront, selon les cas, qu'un seul, au mieux trois numéros avant de disparaître. La faute, bien évidemment, à un prix totalement déconnecté des possibilités du marché électronique. En effet, l'abonnement annuel coûtait, selon les cas, entre 250 et 350 FF... soit 40 à 55 euros pour l'équivalent à la fin de l'année d'un supplément de 180 pages PDF ! Dommage.

Et, clairement, ça marche. En l'espace de quelques mois, le système **D20** est doté de la plus large gamme de suppléments, déclinaisons et autres spin offs dont un système ait pu jusqu'ici bénéficier. 2001 est l'année où la stratégie confirme son potentiel à l'international et, surtout, entame sa déferlante sur la France.

Bien sûr, **Asmodée** s'occupe de la traduction et diffusion de la gamme **D&D3** mais l'essentiel est ailleurs : chaque éditeur, du plus petit au plus grand, s'empare du phénomène et fait de la place dans son planning pour un petit quelque chose estampillé « **D20** ». **Asmodée** ajoute à son catalogue des séries de suppléments comme *Freeport* ou *Oblivion*, **Hexagonal** jette son dévolu sur la gamme *Sword & Sorcery*, **Oriflam** renoue avec la création francophone avec le projet *Archipels* (sous **D20** donc)...

La presse doit rapidement se soumettre au nouvel ordre rôlistique mondial : le 3ème magazine *Dragon/Multimondes* mute en **D20 Magazine** au titre explicite, **Backstab** se dote à partir de son numéro 33 d'un cahier central entièrement dédié au **D20**, **Casus** même s'adonne à la nouvelle drogue en publiant des fascicules **D20** signés des auteurs maison sous le label *Casus Master*.

Donc, ça veut dire qu'en 2001 toute la France est tombée sous la coupe des grands méchants Sorciers de la Côte ? Toute ? Non ! Car un village peuplé d'irréductibles amateurs gaulois résiste encore et toujours à l'invasisseur.

les amateurs entrent en scène

Des jdr amateurs, il y en a toujours eu. Certaines mauvaises langues disent même qu'il n'y a toujours eu que ça. Mais, franchement, en 2001, il se passe un truc. Des jdra apparaissent ou réapparaissent : **Brain Salad/Soda** (voir encadré ci-contre), **René** (pour Chateaubriand... le jdr romantique !), **Lycéenne**... C'est bien simple, il en sort de partout ! Même **Casus** ouvre volontiers ses pages à des jdra de qualité qu'il chronique à l'égal des pros : on note ainsi en 2001 des articles consacrés à **Tiers-Âge** et **Pavillon Noir**. La presse se fait d'ailleurs écho des rumeurs d'édition pro de ce dernier qui verra finalement le jour... en 2004. Enfin, un micro-éditeur, **La Boîte à Polpette**, se donne comme mission spécifique de contribuer à la diffusion des jdra qu'il sélectionne (**Tsaliar**, **Privilèges**, **Subabyse**...).

Pourquoi cette vague ? Avec le recul, on peut réunir plusieurs explications. D'abord, l'édition professionnelle va toujours en s'améliorant : les jeux pro sont de plus en plus conçus par des équipes nombreuses, magnifiquement illustrés, les gammes enflent... Les innombrables jeux **White Wolf** en anglais et les jeux **Multisim** en VF illustrent assez bien cette tendance. Les amateurs arrivent alors, tels des punks du jdr (Chateaubriand punk ?), pour revendiquer un peu plus de spontanéité, de fraîcheur, voire de mauvais goût et d'humour au trentième degré. En marge de cette première explication, on notera d'ailleurs en consultant nos statistiques (voir encadré page 18) que les éditeurs francophones de l'époque n'investissent plus tant que ça dans la création (en tout cas bien moins qu'aujourd'hui !), préférant se concentrer sur la traduction de quelques excellentes gammes anglophones. Alors, les amateurs font le boulot eux-mêmes. Logique.

Mais, bien sûr, l'explication la plus plausible et, surtout, celle qui possède avec le recul la plus grande portée, c'est l'émergence, désormais très nette, des outils informatiques. Le traitement de texte et même la PAO deviennent accessibles et poussent les amateurs les plus dégourdis à délaisser les machines à écrire et les calques mal scotchés. Surtout, le web entre dans les mœurs. Si, en 2001, seuls 15 % des foyers français sont connectés, le sondage réalisé par **Casus** cette année-là nous apprend que 65 % de ses lecteurs le sont ! Les rôlistes se comptent peu nombreux dans la population mais ils ont bien compris qu'en se jetant sur le Net ils peuvent se rapprocher et lancer des projets collectifs d'une tout autre ampleur. Je vous parle d'un temps où le **GROG** fêtait à peine sa deuxième année, hein.

willy favre

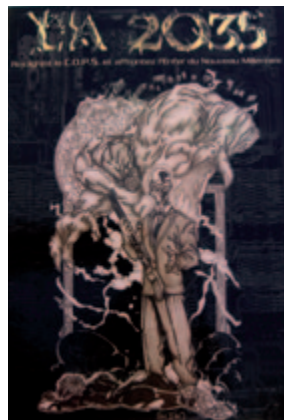
AMATEUR HARDCORE

Willy, en 2001, tu deviens tout fou-fou et tu te lances sur le web avec ton jdra, Brain Soda. Qu'est-ce qui t'a pris ?

Oh tu sais, je ne sais pas vraiment. Il y avait cet appareil, là, avec son écran 14 pouces qui trônait sur mon bureau en chêne massif. Et puis ce si joli son de modem 56k qui me permettait de faire basculer des images sur une page perso Wanadoo de 10 Mo. J'ai craqué, c'était trop attirant toute cette vitesse, cet espace et cette liberté. Un peu comme la Conquête de l'Ouest à domicile quoi. Plus prosaïquement, mon premier jdr (**Brain Salad**) était sorti depuis 1996 et totalement épuisé. Du coup, en 2001, je me suis dit que c'était un peu dommage et qu'il fallait lui redonner vie, réutiliser ce matériel en sommeil et en ajouter une couche. C'est comme cela qu'est né le **Brain Soda** d'aujourd'hui, qui n'était au départ qu'une version allégée. Une envie de poursuivre cet aspect fanzinat, en passant par le nouveau média qu'était internet.

Cette année-là, on fait aussi mention dans les magazines rôlistes de Pavillon Noir, Tiers-Age, René, Lycéenne... selon toi, pouvait-on parler alors de l'émergence d'une « scène amateur » en France ? Avais-tu l'impression d'en faire partie ?

La scène amateur existait déjà bien avant le web. Je viens des fanzines, jdr et littéraires, qui ont toujours été très actifs jusqu'à ce qu'internet devienne le média de remplacement. Il y avait déjà des jdr papiers « amateurs », élaborés dans des fanzines, même si on se rappelle surtout de tout le matos pour Simulacres. Lorsque les jdra ont débarqué sur internet, ils ont simplement pu connaître une meilleure exposition, couplée à leur gratuité. Cela a été une véritable explosion. Il ne se passait pas une semaine sans qu'on ne voit fleurir des dizaines de jeux. J'ai évidemment eu l'impression de participer à quelque chose mais je ne crois pas avoir fait émerger quoi que ce soit. Si ce n'est peut-être l'envie de créer des jdr au format court, thème qui m'a lié dès le départ avec Yno d'ailleurs. Putain, 10 ans. Dire que dans 10 ans, personne ne se souviendra de nous.



Toutefois, tout n'est pas rose dans le monde du jdra. Parfois, des ambitieux veulent transformer leur jdra en jdr pro en se donnant les moyens de rencontrer leur public. Et n'y arrivent pas. C'est la mésaventure arrivée au mystérieux **Shain Tull**, un jdr de SF pour lequel son auteur Alexis Santucci (*dont vous trouverez une longue interview en bonus de cet article sur notre site web*) a souhaité un format original, une maquette réalisée par un pro et même des pubs à foison dans la presse (grâce à un astucieux deal donnant/donnant)... mais qui, sans l'appui réel d'un éditeur pro, n'a finalement jamais vu le jour.

le 7ème cercle est dans la place

Et puis, parmi ces jeunes keupons du siècle nouveau, il y a aussi ceux qui ne veulent pas représenter seulement la marge alternative mais qui aspirent à se faire une place au soleil en marchant directement avec leurs rangers boueuses sur les plates-bandes des Grands Anciens. Parmi ces ambitieux, un nouvel éditeur se distingue clairement : **le 7ème Cercle**. Débarqués de nulle part, ces jeunes gens en noir imposent subitement dans le paysage ludique un planning de traductions assez incroyable, doublement marqué par des choix affirmés en faveur de jeux alternatifs et par un enchaînement démentiel de gammes. En ce qui concerne le premier point, **le 7ème Cercle** jette en effet son dévolu sur des jeux peu connus de ce côté-ci de l'Atlantique (**WitchCraft**, **Unknown Armies**, **Obsidian...**) ou déjà trop bien connus pour de sulfureuses raisons (**Kult**, **Macho Women with Guns...**).

En ce qui concerne le second point, Neko et ses acolytes confirment qu'ils n'ont peur de rien et annoncent une demi-douzaine de gammes avec les suppléments qui vont bien dès leur première année d'expérience. Un tel planning tranche avec les habitudes plus pèpères des éditeurs installés et attire même une certaine moquerie (« *ah, ces jeunes...* »). Ces railleries sont parfois justifiées quand certains titres disparaissent mystérieusement du planning après avoir été dûment annoncés (**Blue Planet**). Parfois, elles mettent plus mal à l'aise. Ainsi, les sorties estampillées **7ème Cercle** sont cette année-là systématiquement éreintées par la critique (ouvrages mal corrigés, livres mal finis... bref, du travail d'amateur) dans **Casus Belli**, qu'on avait connu jusqu'ici plutôt neutre bienveillant. Un cap est même franchi avec la sortie de **Los Angeles 2035**, premier jeu francophone édité par **le 7ème Cercle**. Là, c'est un véritable torrent de critiques tous azimuts (forme, fond, règles...) qui s'abat sur le jeu de la part de **Casus Belli**, pendant que, dans le même temps, **Backstab** lui accorde un... 4/5. Drôle d'ambiance.

poussez les murs !

Si **Multisim** en est l'archétype jusqu'à la caricature (des « *ingénieurs des mondes* », hein ?), il n'est pas le seul, loin de là, à représenter cette tendance forte de 2001 : les principaux acteurs du jdr francophone, éditeurs ou magazines, aimeraient bien aller voir ailleurs si l'herbe n'y est pas un peu plus verte. Et grasse. On sort à peine des années maudites de la combo maléfique Mireille Dumas + **Magic** et chacun sait que le jdr est alors une activité plus que précaire économiquement. La seule solution pour sa survie à long terme, c'est d'élargir ses horizons et donc son public.

samuel zonato

RETOUR VERS LE FUTUR

Samuel, pourrais-tu nous présenter succinctement ton jeu Los Angeles 2035 ?

Le pitch est assez simple. Comme le titre l'indique, l'action se déroule en 2035 dans un Los Angeles meurtri. Les joueurs incarnent des flics, certes, mais « spéciaux » car leur caractère de mutants fait qu'ils font partie d'une minorité décriée, déconsidérée et souvent haïe. Parfois enrôlés de force, ils font partie d'un groupe de policiers d'élites le C.O.P.S. (Criminal Operations & Public Security). Leur mission est de prendre en charge les crimes et délits commis par ou contre un mutant, mais également de traquer les truands plus « habituels » : triades, mafia, gangs... Une partie plus fantastique avait été introduite avec les univers psychiques virtuels qui permettaient de mettre les personnages aux prises avec des enquêtes moins « conventionnelles ».

Lors de sa sortie en 2001, chose assez rare, ton jeu a été littéralement descendu par un critique de Casus Belli. Dans le même temps, il recevait un accueil plutôt favorable de son concurrent Backstab. Avec le recul, quel regard jettes-tu sur tout ça ?

Le jeu était plein de défauts (mon premier jeu, le premier jeu français original de 7C) donc oui il était très critiquable. (...) Pour ne rien te cacher, sur le coup j'avoue que j'ai été particulièrement touché, ensuite avec le temps et en apprenant comment cela s'était passé, cela n'a plus d'importance. Le seul souci en fait, c'est qu'à l'époque cela ne nous a pas permis de sortir l'écran, la campagne et les différents suppléments prévus. Le jeu tournait bien en conventions et on aurait pu tenter de rétablir les choses, mais il souffrait de cette critique donc on a eu un temps d'abattement et de remise en question. Quand on a retrouvé le moral pour poursuivre l'aventure, le décès brutal d'Alain (l'illustrateur principal du jeu) est survenu. Cela nous a particulièrement touchés, Ghislain (Morel, mon coauteur) et moi, et nous a fait reposer la plume pour ce jeu.



Désormais filiale de **Multisim**, **Casus Belli** nouvelle formule incarne bien également cette tendance. Déjà connu et même brocardé pour avoir voulu rompre trop radicalement avec l'esthétique traditionnelle « dragon et grosse épée », **CB 2** possède aussi des pages et des pages sans le moindre rapport avec le jdr (un exemple : une interview du Blue Öyster Cult, un vieux groupe de rockers psychés...). Surtout, le mag' développe une relation ambiguë, faite de pas mal de fascination et d'un peu de crainte, vis à vis des jdr vidéo online, alors en pleine ascension et très présents dans le mag'. Même dans ses activités purement « pen and paper », **Casus Belli** fait en sorte de tisser des liens avec les pratiquants de loisirs « jdr-compatibles » : on note ainsi cette année-là un partenariat avec la revue de jeux de fig' **Ravages** autour du thème de Laelith puis un autre avec la revue de jeux vidéo **Joystick** pour un concours de scénario.

Hors **Multisim**, les autres éditeurs ne restent pas inactifs dans ce type de stratégie, certains tentant notamment de profiter de licences avantageuses : ainsi, **Yeti** avec les **Métabarons** (BD de Jodorowsky). L'éditeur **Delcourt** a lui la démarche inverse et tente de venir chercher les rôlistes avec son adaptation de sa BD à succès : **Donjon (clefs en main...)**.

Mais, la grosse affaire, celle qui se profile à l'horizon, c'est l'arrivée durant cette année de 2 films qui semblent destinés à drainer des hordes de cinéphiles vers les tables de jdr : l'année s'ouvre en effet avec **D&D** ze movie (le truc avec le célèbre mage Profion, un film unanimement considéré comme une daube) et se finit en beauté avec le premier volet de la trilogie de Peter Jackson. Bien consciente que cela peut donner un bon coup de fouet à tous les loisirs qui incluent des épées à 2 mains et des boules de feu, la presse rôliste multiplie couvertures et numéros spéciaux sur ces deux films.

10 ans plus tard, il serait intéressant (mais bien difficile) de savoir si, en effet, films ou BD ont ou non drainé de nouveaux rôlistes vers nos tables de jeu...

A large, close-up portrait of Aleksi Briclot, a man with short brown hair and a slight beard, looking directly at the camera. He is wearing a purple shirt. The background is slightly blurred, showing some architectural elements.

aleksi briclot

tablet wizard

Après le playtest, un autre élément essentiel de la réussite d'un jeu : son univers visuel. Même s'il a depuis longtemps dépassé la seule sphère du jdr, Aleksi Briclot nous semblait la personne idéale pour parler du travail d'illustrateur. Reconnu par chez nous pour ses travaux sur COPS, Nephilim ou encore Qîn, c'est avec plaisir qu'on a retrouvé le même garçon sympathique aux éternels dreadlocks que celui qui faisait des dédicaces au Monde du Jeu en 2001. Rec on.

Tu es à l'origine de l'univers visuel de plusieurs jeux qui ont marqué les rôlistes en France. Comment cela s'est-il passé ? On t'a laissé carte blanche pour créer ton truc ou tu avais des directives/inspirations bien définies ?

Aleks : il y a toujours des directives. Après, ça dépend des projets, toutes les collaborations sont différentes. Pour ma part, tous ces travaux-là, ça correspondait un peu à mes débuts en tant qu'illustrateur : je travaillais dans une boîte de jeux vidéo en parallèle jusqu'au moment où je me suis mis en free-lance. Avec **Nephilim Révélation**, l'univers était déjà existant, il y avait une franchise, des joueurs, une cohérence, tout était en place. L'objectif, c'était d'en faire une relecture un peu plus actuelle et capturer un public nouveau. Les gars de l'équipe ont voulu développer des archétypes, des espèces de figures iconiques, une sorte d'équipe potentielle façon X-Men, plus orientée super-pouvoirs. J'avais donc travaillé là-dessus, sur les briefs du directeur artistique de **Multisim**, Franck Achard, mais je passais en fait souvent le voir avec plein de suggestions, de propositions, des profils de personnages, plein d'artefacts... J'étais un petit peu étranger à l'univers **Nephilim**, donc j'ai eu beaucoup de choses à absorber, et c'était à moi de trouver une incarnation visuelle, développer d'autres idées, j'ai eu aussi un petit effet de ping-pong qui était assez cool, mais, par exemple sur **COPS**, là on est partis de rien. Des grosses discussions avec Geoffrey Picard, avec



Croc, avec tous les mecs de la base du jeu, pour savoir où ils voulaient aller. Là, ce qui était cool, c'est que je faisais un petit peu plus partie du processus créatif global, notamment pour ce qui est des masques, et la possibilité de les personnaliser. Ils avaient dû me balancer une idée de masque pour les flics, et moi j'étais parti sur un petit parallèle avec les masques de samouraï qui sont faits pour impressionner. J'ai repris une forme de crâne suggérée, et ensuite j'ai commencé à en décorer certains en disant, voilà, ça serait cool pour les joueurs de pouvoir les personnaliser, qu'ils s'identifient plus à un personnage, briser le côté «faction» où tous les soldats se ressemblent. On est partis de ça, de discussions qui alimentent la machine, et on est passés après à la conception de la couverture et du cahier intérieur dont j'ai également fait la maquette, là où on a posé un petit peu toutes les bases de l'univers... Là, c'est vrai que c'était assez plaisant d'être dans le processus créatif dès le début.

Tu t'appropries facilement les différents styles ?

C'est quelque chose qui m'intéresse grave, il y a le côté challenge aussi, changer d'univers. J'ai toujours été éclectique pour plein de raisons différentes : je fais de la bande dessinée, du concept de jeux vidéo et de l'illustration. Même si c'est lié à l'image, c'est pas du tout la même finalité, la même façon d'aborder chaque problématique. **COPS**, pour moi, ça s'apparente à un petit peu, en version vachement plus légère, à du concept de jeu vidéo : c'est pas seulement les images, rendre un personnage cool, mais c'est développer toute une charte, tout un style. J'aime beaucoup changer d'univers, ça nécessite de la documentation en amont, de creuser les choses, j'aime bien aussi quand j'apprends, en creusant, par exemple, telle période moyenâgeuse, je vais aller potasser deux trois trucs, choper de la doc, pas toujours au niveau artistique, d'ailleurs.

Il t'est arrivé de refuser des projets dont les codes ne te correspondaient pas ?

Quand vraiment je le sens pas, si c'est de mauvais goût, mais à partir du moment où c'est sérieux et professionnel, s'il y a une base qui est réfléchie, il y a toujours un petit challenge. Je travaille toujours dans des univers fantastiques, de la SF à l'heroic fantasy, même si on me connaît un peu moins pour ce que je fais en SF. Même si j'ai un projet qui me rebute un petit peu, qu'on m'envoie un brief pour une couverture, qu'on m'envoie des références d'un personnage pré-existant, et que je trouve vraiment le personnage à chier, et qu'il aurait besoin d'être relooké complètement,

je me dis que le challenge, le truc cool, ça va être de rendre le personnage sexy, ou intéressant.

Une petite anecdote là-dessus, justement : j'ai travaillé pour un jeu de figurines pour une grosse compagnie américaine, et j'avais reçu des designs qui étaient vraiment affreux, limite à en rire, on aurait dit que c'était le petit cousin qui avait fait les dessins, et j'ai eu les compliments du directeur artistique : en déconnant, il m'a dit qu'il ne pensait pas que ça pourrait être aussi cool par rapport à ce qu'il m'avait envoyé. Il avait bien conscience que la base était pas forcément super. Justement, ça fait aussi partie de mon taf d'embellir les choses, de les magnifier et de faire rêver avec.

Comment procèdes-tu ? Tu pars de rien, d'une feuille blanche, tu t'abreuves d'images, de sons ?

Ça va dépendre de l'ampleur du projet. Si c'est juste pour une couverture, par exemple, je ne vais pas pouvoir me permettre de faire un mois de recherches, parfois il y a un truc instinctif qui arrive tout de suite. Malgré tout, j'ai toujours besoin d'un maximum d'informations, donc, en général, je demande à mon interlocuteur de me briefer, j'essaie de me poser, de creuser deux-trois petites pistes. La première phase, c'est me poser avec un petit carnet avant même de commencer à bosser, je commence toujours par prendre des notes, pas toujours des croquis, on peut fonctionner avec des associations d'idées : je note les mots-clés, j'essaie d'en dégager d'autres, je note des références qui m'arrivent en tête, je laisse mariner ça, et quand j'arrive devant ma station de travail, en gros, j'ai déjà la base et j'ai déjà identifié toutes les pistes qui m'intéressent avant même de commencer à griffonner dans le vide.

Travailler en osmose avec les auteurs, ça implique plus que des échanges de mails, non ?

Quand on amène une commande, je la prends pour le fun, mais ça va dépendre aussi de trucs concrets comme le prix. Je vais citer un exemple : je me rappelle avoir travaillé sur un projet qui était pas payé folichon, ça m'intéressait parce que je pouvais développer de nouvelles choses, je l'ai pris comme un mélange d'expérimentation professionnelle et personnelle ; à travers ce petit projet-là, on me laissait plus de marge de manœuvre et je pouvais creuser quelque chose d'un peu différent, et je me souviens juste d'avoir passé deux heures avec le gars en face au téléphone et de m'être dit, « ouah, c'est payé la misère » et le gars est en train de me dévoiler tout l'univers, il transpirait la passion, alors que moi j'étais pas forcément en train de

bosser que là-dessus. Là, je suis un petit peu vilain en disant ça, quand il y a des échanges qui nourrissent la machine, du ping-pong, c'est toujours un peu plus cool, mais ça dépend des cas de figure, qui sont les personnes en face. Je bosse aussi avec pas mal de clients américains, et ma seule façon de communiquer avec eux c'est mail ou internet, des briefs précis, je rebondis dessus, j'envoie un petit courrier, je pose des questions, un petit *rough*, mais c'est pas forcément le même échange que se poser autour d'une table et se raconter des histoires pendant des heures.

Tu as travaillé avec des éditeurs très différents (Siroz, Multisim, 7è Cercle), as-tu remarqué des différences d'organisation, ou ton travail suit plus ou moins toujours le même schéma ?

De mon côté, je pense que c'est relativement similaire, je me pose pour annoter plein de choses, je réfléchis, je fais mes associations d'idées, je commence des petits croquis dans mon carnet, ensuite j'essaie de me documenter, de m'aérer un petit peu la tête, et maintenant j'essaie de travailler en sessions différentes, je bosse jamais sur un même projet d'une traite ; je vais commencer un petit croquis, je vais le laisser mariner, je passe à un autre sujet, et en fait ça me permet, au niveau pro, d'essayer d'avoir le meilleur résultat pour la deadline. Quand j'étais plus jeune ça m'est arrivé de devoir finir un truc dans la nuit, enfin, ça m'arrive encore parfois, de ne pas avoir de recul, alors que justement j'aime bien avancer sur le travail, m'aérer la tête, trouver de nouvelles références, réfléchir à nouveau, pour optimiser ce que je produis, au niveau plastique et même au niveau des idées. Ça me fait penser à un truc, je sors un peu du jeu de rôle, mais tout est un peu lié, j'ai travaillé sur un projet d'Ubisoft, sur *Splinter Cell : Double Agent*, j'étais descendu voir l'équipe pendant trois jours, et les deux premiers jours j'étais avec un carnet, je posais des questions, j'écoutais, mais, en gros, j'ai rien produit. J'ai eu un petit peu le stress à un moment quand un gars m'a dit « on pensait que tu allais commencer à tomber du *rough* », et je m'y suis mis le troisième jour où j'ai commencé à pondre plein de trucs, mais j'avais besoin de cette phase-là. Les gars ont été rassurés en face, j'avais senti la tension monter, j'ai fait une sorte de petite démo et les gars pensaient pas qu'on pouvait utiliser photoshop comme ça, le stress est descendu, mais j'avais besoin d'écouter, d'annoter, prendre le maximum de notes, comme une éponge.



Est-ce que l'auteur ou l'éditeur t'a demandé de retravailler certains aspects, qu'a eu le dernier mot ?

L'éditeur c'est le client : il peut y avoir un dialogue s'il y a des choses sur lesquelles on n'est pas d'accord, mais en général, il y a validation d'un croquis et ensuite on part dessus, je finalise. Si le croquis est validé, après, ça peut être des retouches mineures. Ça m'est arrivé, parfois, le dernier exemple qui me vient en tête, c'est pour *Magic*, pour lequel je bosse pas mal : pour une carte, une créature, pour laquelle j'avais des références faites en interne, pré-concept, une petite faërie. Sans aucune arrière-pensée, je l'avais dessinée nue, et vu qu'elle était de dos, que c'était une créature pas réaliste, avec une anatomie déformée, transformée, à aucun moment j'ai pensé que ça pouvait être problématique. Et le directeur artistique en face m'a renvoyé un mail, super gentil, j'aime beaucoup ce gars-là en plus, me disant que, comme le jeu était distribué en Chine, dans d'autres pays, que le public est plutôt jeune, on ne peut pas se permettre d'avoir de la nudité, et il m'a juste demandé de couvrir la poitrine et les fesses. Donc je suis revenu dessus, j'ai rajouté une petite armure, et voilà, quoi.

Parfois, pour avoir bossé avec des petits clients - quand je dis petits clients, c'est le jeu de rôle, pour être franc et réaliste, c'est malgré tout une petite niche - les budgets sont pas énormes, même en termes d'illustrations ou quoi que ce soit, en fait, j'ai adoré, c'était mes débuts, mais même après, me faire plaisir sur un projet qui m'intéresse, il y a quelque chose à développer, ça permet de creuser des nouvelles idées.

Bizarrement, pas forcément dans le jeu de rôle, mais même dans l'édition, il me semble que les éditeurs les plus chiants avec qui j'ai travaillé, c'étaient les plus petits, qui n'étaient pas super professionnels, ou des petites boîtes où les mecs angoissent et donc ils sont super exigeants, alors qu'en général, dans les grosses structures, ils sont plus rodés, les retours sont plus efficaces

Ils savent ce qu'ils veulent, tout simplement ?

Oui, ils savent ce qu'ils veulent, exactement, c'est plus mur et plus réfléchi, il n'y a pas la même angoisse, s'il y a des retouches à faire, bon, voilà, ils te renvoient le truc, c'est super carré, on tourne pas en rond pendant des heures et des heures. Je dis ça, mais ça m'est arrivé super rarement ce genre de truc.

Est-ce que tu penses que le jdr peut encore être un tremplin pour un illustrateur ?

Je dois t'avouer que je ne suis plus trop ce qui se fait en jeu de rôle, moi même, je n'ai jamais été rôliste même si j'ai plein plein de gens dans mon entourage, des très bons potes à moi, qui sont rôlistes, des créateurs, comme Julien Blondel qui a développé *Vermine*, les *Métabarons*, un bon pote à moi, je n'ai jamais fait une seule partie avec eux, je n'ai jamais joué, d'ailleurs, honte sur moi ! Idem pour *Magic*, je n'y ai jamais joué, et pourtant, j'adore bosser pour eux.

Dès le départ, tu as mélangé le jdr, la BD, les jeux vidéo, tu n'étais pas dédié à un média en particulier, donc pas vraiment de « tremplin » pour toi, c'est ça ?

Ça m'a permis de faire plus d'illustrations, quand j'ai commencé, mais j'ai tout de suite été concept artiste dans une boîte de jeux vidéo... Le jeu de rôle, les jeux vidéo, la BD, il y a beaucoup de connexions, mais c'est pas du tout les mêmes milieux. Moi, ça me faisait du bien aussi, d'alterner les projets, de rencontrer des gens différents. Je pense que ça peut être un bon truc pour prendre ses marques, même si je ne connais pas la gueule du marché actuel. Quand tu débutes, ta première expérience professionnelle, bosser sur un truc relativement cool, c'est quand même pas la même chose que dessiner des machines à laver !

DONTNOD ENTERTAINMENT

Depuis qu'Aleksï a répondu à cette interview, nous avons pu en apprendre un peu plus sur ses nouveaux projets : DONTNOD développera donc des jeux vidéo pour les nouvelles générations de consoles HD « à

partir de concepts originaux et de technologies innovantes. » Et le moins que l'on puisse dire, c'est que le premier aperçu de leur premier bébé, ADRIFT, donne déjà l'eau à la bouche !

<http://www.dont-nod.com/>

Tribune libre : si tu as envie de parler de ton actu, ou de la boîte que tu as créée...

En ce moment, il y a plusieurs trucs qui me tiennent à cœur : un graphic novel *Spawn*, pour lequel j'ai bossé pas mal de temps, qui est sorti aux Etats-Unis, et qui va sortir, là, en français dans une version super classe chez Delcourt en octobre ou en novembre, je crois. Mon autre gros bébé, qui est sorti depuis quelques mois, c'est mon artbook *Worlds & Wonders* : c'est un truc qui me tient grave à cœur dans le sens où ça fait un peu la rétrospective, l'anthologie, en gros j'ai mis 12 ans de ma vie, de mon taf dedans, je l'ai fait avec des potes, des gens de café-salé ink, et je pensais pas avoir au final un bouquin de cette qualité là. Pas au niveau des illus, hein, je parle même du format du livre, la com' qui a été démente, ça fait toujours plaisir. Pour moi, ça a été pas mal chargé émotionnellement dans le sens où j'ai demandé à plein de potes, des collaborateurs, Todd McFarlane, Marko Djurdjevic, des types que j'adore, d'écrire un petit mot, une petite anecdote, ce genre de trucs. Ça m'a permis aussi de faire le point, ce que j'ai fait avant, ce que je veux faire maintenant... quand j'ai fait le tri de toutes mes images, j'ai repensé à plein plein de trucs, des choses que j'avais oubliées, des périodes de ma vie...

Comme j'ai travaillé dans plein de domaines différents, il y a plein de gens qui me connaissent juste pour une facette, le public *Magic*, qui est super hardcore et tout, quand je les rencontre en convention, ils ne savent pas que j'ai bossé dans les comics, il y a des personnes qui me connaissent peut-être pour *Spawn*, ou pour les trucs *Marvel*, ou encore pour les BD franco-belges ou l'album *Merlin* que j'ai fait avec Jean-Sébastien Rossbach... Le jeu vidéo, c'est différent, il y a des visuels qui traînent sur les forums, mais c'est plus dans l'industrie où on est connus. Ça m'est arrivé plusieurs fois qu'on me dise «tiens, cette image là je la connaissais, mais je savais pas que c'était toi», ou «je savais pas que tu faisais ça en plus». Pour moi c'était assez cool de regrouper toutes mes facettes sur un seul support.

Dernière chose, ma boîte de jeux vidéo (cf. note page précédente). Pour l'instant, je peux pas en dire grand' chose, on va pas tarder à communiquer, je pense que c'est un truc super audacieux et ambitieux. On était 5 au début, on n'avait pas grand' chose, ça avait un petit côté rêve, et aujourd'hui on a 75 salariés. C'est un jeu plutôt ambitieux, un jeu d'univers, ça fait 5 ans que je planche dessus, 3 ans que la boîte existe, il y a encore un an et demi de pro' dessus, et j'ai hâte qu'on puisse montrer des choses, des visuels, la partie 3D... c'est un peu trop tôt pour en parler, mais pour moi, c'est une énorme expérience, incomparable avec tout ce que j'ai fait avant en termes d'investissement...





28

le jdr A-T-IL LA FRITE au benelux?



Dans la rubrique ROTW, la rédaction s'est lancé le défi fou de faire le tour des principaux pays où on joue au jdr pour voir un peu si l'herbe y est plus verte que chez nous autres. Et pourquoi pas après tout ? La Suisse ? Bah, on n'en a pas fait tout un fromage : done (#1) ! L'Espagne ? Boarf, c'était paëlla mer à boire : done aussi (#2) ! À nous le reste de l'Europe ! Aujourd'hui, le Benelux. Et demain, le Monde ! Muhaha, Diédent über alles ! (...) Hum. Je m'égare (du Nord, donc). Commençons déjà par aller gentiment saluer nos proches voisins d'euch Nord.

Benelux, *morne plaine* ?

Comme les fins calembours répétés dans les titres et intertitres le laisseront subtilement deviner aux plus avisés de nos lecteurs, l'intention de la rédaction était d'abord, modestement mais aussi, il faut a posteriori le reconnaître, bien naïvement, de se lancer gaiement à la découverte des habitudes de jdr de nos voisins d'outre-Quévrain. Les Belges donc, pour les cancren en Géographie. Et même, à mieux dire, les Wallons puisque, comme pour la Suisse, nous envisagions de nous concentrer sur la partie francophone du plat pays qui est le leur. En effet, puisque nous parlons des Helvètes, nous gardions un souvenir ému du foisonnement rencontré en Suisse francophone et pensions que Romands, Wallons, tous ces gens qui disent septante à la place de soixante-dix étaient proches cousins et que, donc, nous allions trouver en Belgique plein de belles et bonnes informations délicieusement exotiques à nous mettre sous la dent.

Et puis, en fait, bah... non. Le désert. Et plat en plus.

Qu'à cela ne tienne ! La rédaction ne se décourage pas si facilement et nous décidions aussi sec de faire nôtre cet étrange concept géopolitique

qu'est le Benelux, terme sous lequel on englobe la Belgique (wallonne et flamande), les Pays-Bas et le Luxembourg. Aha, on allait bien voir ce qu'on allait voir !

Et puis, en fait, bah... non, non plus.

À moins que, quelque part au fin fond du Luxembourg...

Un marché de niche (de chihuahua)

Dans la courte mais belle tradition de cette rubrique, on débute toujours par faire le point sur les éditeurs locaux et leurs principaux fleurons. Et bien, dans le cas qui nous occupe aujourd'hui ce sera vite fait. En comptant les 3 pays, les trucs vieux, les trucs jeunes, les trucs semi-amateurs, les trucs vraiment pas très, très intéressants, on arrive au total absolument faramineux de... euh... 4. Voilà. Pour une fois, on va pouvoir ambitionner l'exhaustivité (voir encadré ci-contre). Cool.

Au-delà du désert éditorial, il semble que les autres manifestations d'une économie du jdr en Benelux ne soient guère plus florissantes.

En ce qui concerne les boutiques, la Belgique se distingue mal de la province française : chaque grande ville possède au moins une boutique vendant du jdr (certaines très dynamiques comme **l'Antre Jeux** à Bruxelles ou **Gamestore** à Anvers) mais presque jamais de façon exclusive. Nos chers manuels de jeu sont contraints de côtoyer des jeux de plateau, des comics, des mangas... voire du bazar new-age. Parfois même, certaines boutiques comme **les Chroniques Ludiques** à Bruxelles ne proposent plus que du jdr sur commande. On voit mal comment elles peuvent alors espérer résister aux boutiques web...

Ça, c'est déjà la réalité aux Pays-Bas où le jdr en boutiques semble être désormais très rare, les quelques rôlistes de ce pays ayant désormais leurs habitudes sur le web anglo-saxon (on y reviendra). Un petit message d'espoir tout de même, délivré par Erik de Graaf, membre de l'équipe du forum néerlandophone Mandragon : « je vois ces dernières années un élargissement de la gamme dans les magasins néerlandais : certes, les jdr se contentent encore d'un petit coin du magasin, mais il y a plus de jeux différents dans les rayonnages qu'il y a quelques

années. Dans les trois magasins de jeux d'Utrecht, j'ai vu à côté de **D&D**, **Pathfinder** et **WoD** des jeux comme **Dresden Files**, **Hollow Earth**, **xPedition**, **Eclipse Phase** et même **Colonial Gothic**. C'était bien différent il y a dix ans. Cela pourrait être lié au fait que les rôlistes de la première heure sont maintenant plus âgés et ont en général plus d'argent à dépenser qu'auparavant. »

Vu le topo sur les boutiques, on imagine bien le désastre dans les kiosques. Bingo. En Wallonie, bien sûr, on suit les affres des énièmes nouvelles formules de **JDR Mag** et **Casus** (et en attendant, on y lit **Di-6dent** ^^). Dans le monde néerlandophone (espace flamand en Belgique et Pays-Bas), on peut toujours feuilleter **Spell** ; Maurice Strubel, un rédacteur, nous le présente : « **Spell** est le magazine de Ducosim, l'association néerlandaise de jeux. Nos membres reçoivent **Spell** quatre fois par an et nous prêtons attention à toutes les sortes de jeux. Il y a six pages de réserves pour le jdr dans chaque numéro, pages que je remplis presque entièrement moi-même. »

TOUT L'ŒUVRE JEUÉ du benelux



Les 4 (!) jdr recensés dans toute l'Histoire du Benelux :

- **Vreemde Tijden** : LE jdr néerlandophone ! Un survivor.
<http://www.foob.be/vreemdetijden/>
- **Queeste**, un jeu med-fan typique, une sorte de clone néerlandais de D&D mais avec un système de magie apparemment intéressant. N'est plus publié.
<http://queeste.ijlbode.nl/>
- **Legends and Fairytales** ; un cas d'école : néerlandais mais en anglais !
<http://www.legendsandfairytales.com/index.html>
- Enfin, il existe un jdr belge autoproduit du nom de **Liberum Arbitrium**. En l'état, difficile de le distinguer de nombre de jdra. Si vous voulez vous faire votre propre idée :
<http://www.liberumarbitrium.net>

Conclusion : pas d'emballement, **Spell!** n'est donc pas un mag' de jdr et n'est pas disponible en kiosque. On remarquera tout de même la très bonne tenue des pages jdr tenues par Maurice qui n'hésite pas à y présenter des jeux pointus (et excellents !) comme **Spirit of the Century** ou **Mouse Guard**.

Au bilan, devant un tel fiasco, la question qui nous hante est : est-ce le passé ou le futur du marché français que nos voisins nous donnent ainsi à voir ? En d'autres termes, le marché local ne s'est-il pas encore constitué ou bien a-t-il été détruit dans l'œuf par des forces supérieures.

Les Fla-les Fla- *les Flamands !*

Du côté néerlandophone, l'explication principale semble se trouver dans les gutturales sonorités d'une langue relativement isolée. Bien que parlé dans deux pays, le Néerlandais est peu répandu ailleurs en Europe. Bref, pour survivre notamment économiquement, les jeunes néerlandophones ont vite compris la nécessité de bien potasser leurs cours de langue vivante et, tout particulièrement, évidemment, ceux où on se demande si Brian est dans la cuisine ou bien sinon qu'est-ce qu'il fout, ce Brian. Bref, alors qu'un jeune français sortant du collège peine à décrypter mot à mot les paroles de la dernière chanson de Justin Bieber, le néerlandophone du même âge pourrait apprendre des gros mots à Snoop Dogg dans sa langue maternelle. Du coup, pour revenir à notre propos, maîtrisant deux langues, le jeune néerlandophone se retrouve devant un non-choix : se lancer dans Vreemde Tijden ou partir à la découverte des centaines de nouveautés anglo-saxonnes...

Laissons Maurice Strubel nous renseigner sur un marché qu'il connaît bien : « il y a eu des jdr néerlandais dans le passé. Il y avait une édition en néerlandais de la boîte rouge de **D&D** (1ère édition). Nous avons eu «**Het Oog des Meesters**», une version néerlandaise de **Das Schwarze Auge** (L'Œil Noir, quoi), qui a été très populaire. Il y a eu des créations néerlandaises originales, mais elles ne sont plus produites. »

C'est donc bien ça. Le jdr néerlandais, c'est comme dans le sketch de Fernand Raynaud : ça a eu payé mais... Erik de Graaf porte le coup de grâce : « je n'ai personnellement jamais vu un produit néerlandais ou flamand qui semblait me proposer quelque chose pour lequel il n'y avait pas d'alternative étran-

gère bien meilleure. ». RIP. La boucle est bouclée quand on découvre que mêmes les productions locales sortent désormais directement en anglais. C'est ainsi le cas du jeu **Legends and Fairytales**.

A contrario de la situation néerlandaise, pourrait-on affirmer que le dynamisme et surtout la créativité de l'espace francophone sont aidés par une aire linguistique assez grande en Europe ainsi que par l'incapacité quasi-atavique des Français pour les langues étrangères ? En tout cas, n'en déplaise à certains rôlistes, la créativité a besoin d'un marché pour s'exprimer, et celui pour des jdr en français existe bel et bien.

Ils sont *parmi nous!*

Ceci dit, du coup, côté wallon, en gros, c'est pareil mais avec les fromages qui puent dans le rôle des méchants impérialistes. Les jdr en français existent et sont souvent bien produits alors pourquoi aller chercher plus loin ? La proximité linguistique se double qui plus est d'une proximité géographique extrême encore renforcée par l'effet Schengen. : les rôlistes wallons viennent faire leurs emplettes chez nous et même mieux les français viennent faire la promotion des jdr bleu-blanc-rouge chez eux. Ainsi, **les Ombres d'Esteren** ont-elles marqué des points en Belgique avec un passage remarqué aux conventions de Court-Saint-Etienne et de Mons lors de leur *Esteren's Tour*.

En plus de la puissance de feu de l'« industrie » française du jdr, le club wallon du **Fumble Asylum** apporte des explications belgo-belges à cette absence remarquable de production locale : « il y a une mauvaise habitude dans l'éducation belge qui est de ne pas prendre suffisamment soin de son patrimoine culturel, intellectuel. À l'inverse de la Flandre où le sentiment régionaliste est très ancré. Par exemple, la Wallonie vit par procuration à travers la France pour la littérature. On étudie Baudelaire mais pas Verhaeren. Et pourtant le patrimoine littéraire belge est vaste, surtout en fantastique. Cela constituerait une belle passerelle avec le jdr ! Hélas... »

La créativité, surtout dans le domaine de la littérature, n'est ni sollicitée, ni encouragée, ni médiatisée sérieusement. Alors écrire un jeu de rôle, c'est déjà passer une étape, mais le faire publier ça tient du miracle. ». Un paradoxe que, personnellement, nous étendrons au patrimoine bédéphile (voir encadré ci-contre).

ET LA BD ?

Tintin !

Moi, je suis le vrai gogo de base. On me dit : « Belgique », « aventure », « héros »... bah, aussitôt, je pense BD. Vous savez la BD dite franco-belge ? *Tintin*, *Blake et Mortimer*, *les Schtroumpfs*... Bref, tout ce qu'on appelait juste « BD » avant le déferlement des vagues comics et manga sur nos vertes contrées. Et donc, tout naïvement, je me dis aussi qu'il y a là tout un patrimoine d'imaginaire dans lequel les rôlistes belges n'ont eu qu'à puiser. Et donc, non. Pas une seule adaptation. Rien. Pourtant, Casterman, Dupuis, Le Lombard... les éditeurs de BD belges auraient pu être tentés de se tester sur ce marché de « produit dérivé » qu'est l'adaptation d'une BD en jdr. Après tout, ça existe ailleurs : Delcourt a tenté le coup avec *Légendes des Contrées Oubliées* (1995) et *Donjon Clefs en main* (2001), Les Humanoïdes Associés avec *Métabarons* (2001 aussi) mais aussi une collaboration P. Rosenthal/A. Jodorowsky autour de *Simulacres* dès 1986 ou encore Soleil avec le jdr *Lanfeust* (2005). Mais les belges, eux, rien. Raaaah, pourtant, un jeu dans l'ambiance de *Blake & Mortimer*, de *Thorgal* ou même des *Schtroumpfs* (pour l'initiation), ça aurait de la gueule, non ?



Dit is het basisboek van de 'Tempo'-versie van 'Vreemde Tijden'

Ceci dit, l'accent belge ne passant pas très bien à la plume ou sur Internet, il se peut aussi très bien que le forumiste avec lequel vous correspondez le plus souvent habite Bruxelles ou qu'un auteur de jdr dont vous appréciez les œuvres soit né à Namur.

Tenez, Pitche, vous connaissez ? Non, pas les briochettes avec du chocolat dedans, gros malin ! Pitche, le héraut du jdra via *Jeux d'Ombres*. Pitche, le contributeur à *Nains & Jardins*, *Contes ensorcelés* ou encore *Exil*. Et bah, Pitche, il est belge. Et ouais.

Vous avez peut-être l'habitude de faire un tour sur un portail web bien sympathique consacré aux jdr : <http://www.jeepeeonline.be/> ; le même Jeepee qui est aussi l'auteur de nombre de jdra : *Cthulhu Fhtagn*, *The Return of The Not Totally Dead* (BaSIC et d20), *Aventures en Terre du Milieu* (d20) et *Doom RPG* (d20), *Adamante les Contrées Perdues* (d20 /co-créateur), *Road Warrior* (d20)... Bah, paf, encore un belge !

Les rôlistes du Benelux existent, nous les avons rencontrés !

La preuve par ce florilège, n'allons pas non plus nous imaginer un panorama totalement apocalyptique. Il y a des rôlistes au Benelux et la plupart sont parfaitement heureux de leur sort. Il y a déjà tous ceux que nous avons interviewés pour préparer cet article : ils sont en effet très présents sur le net et des forums comme *Mandragon* ou *Fumble Asylum* respirent le bonheur de jouer.

Il y aussi les conventions qui, en Belgique wallonne, semblent particulièrement bien se porter. Nous avions des envoyés spéciaux à la *FanCon 2011* (voir encadré page suivante). Derrière ces conventions, il y a évidemment des clubs actifs également. Celui du *Fumble Asylum* de Liège a déjà été cité. *Les Saigneurs du Chaos* de Bruxelles méritent aussi une mention.

Chose étonnante, on nous a même signalé l'existence de rayons jdr dans certaines bibliothèques publiques belges. C'est ainsi le cas au Centre Steeman BiLA (Bibliothèque des Littératures d'Aventure ; <http://jdr.la/bila>). Ils organisent aussi des stages d'initiation au jdr pour les 11-18 ans.

En marge du jdr « papier-crayon », on pourrait aussi trouver de nombreux rôlistes qui s'éclatent dans les *Grandeurs Natures* qui semblent proportionnellement plus nombreux au Benelux qu'en France. Il existe ainsi une *Fédération Belge de JdR GN* et elle organise au mois de juillet un événement

ROLE OVER THE WORLD : LE BENELUX

20

majeur « **Avatar** » qui rassemble une kyrielle d'associations et de joueurs provenant d'un peu partout.

Aux Pays-Bas, l'enthousiasme doit être modéré. Nos contacts estiment qu'il y a peu de clubs dépassant le cadre d'un cercle d'amis et cherchant donc à renouveler le public des jdr. Quant aux conventions, c'est clair, d'après Erik de Graaf, il n'y en a « aucune. Dans la plupart des bourses de jeux (des sortes de salons, en fait, comme *Spellenspektakel* ou *Ducosimbeurzen*) les jdr sont, pour ce que j'en sais, à peine représentés si ce n'est de temps en temps par l'équipe de démo de Mandragon ».

Histoires belges

Comme on le voit, il y a pas mal de différences entre le côté francophone et le monde néerlandophone. On peut tirer ici des parallèles avec la situation en Helvétie décrite dans le ROTW du **Diédent** # 1 : le jdr, activité éminemment orale, a logiquement une peine folle à rassembler des locuteurs de langues différentes autour d'une même table. Dans ce cadre, on ne s'étonnera guère que, faisant tristement écho à la situation politique actuelle de la Belgique, rassembler les rôlistes du Benelux soit une gageure. Les gens de **Fumble Asylum** en témoignent : « Mais le fait notable le plus déplorable en Belgique est que nous avons perdu notre Fédération. Au départ, c'était la FBJS, la fédération belge des jeux de simulation. Leur site clame encore qu'ils s'occupent du jeu de rôle, mais c'est totalement faux. Ils ne s'occupent d'ailleurs plus non plus du jeu de plateau, si j'en crois les dires. À l'heure actuelle il n'existe aucun organisme qui fédère le jeu de rôle papier en Belgique et c'est dommageable, car c'est une activité assez répandue ici ! Mais les rôlistes préfèrent jouer dans leur cercle intime, en général. »

Dans le même registre, Pitche déplore le manque de démarches de rapprochement : « Il y a eu jdr-belgique.com un temps mais le site n'existe plus ce qui a fait perdre l'annuaire clubs et magasins qu'il détenait. La FBJS avait tenté (il y a bien une dizaine d'années) de fédérer ou rassembler les clubs de jdr en Belgique mais n'avait jamais trouvé d'écho favorable et faute d'intérêts et de gens motivés, elle s'est recentrée sur les JdP ». Il semble bien que le GN soit l'endroit où Flamands et Wallons se rencontrent de temps en temps - les mauvaises langues diront que lorsqu'il s'agit de se taper dessus, certaines barrières tombent, même si c'est juste à coup d'armes en latex...

Depuis le ROTW sur la Suisse, vous savez comment nous sommes chez Diédent, on adore poser des questions sur le fédéralisme et le multilinguisme pour avoir l'air intelligent. Alors, paf, rebelote, on a lourdé nos contacts belges avec notre marotte. Et on n'a pas été déçus. **Fumble Asylum** : « Pour nous, le multilinguisme n'est ni une richesse ni un frein. C'est comme demander si la différence de langue entre la France et l'Allemagne est un frein pour le jeu de rôle. Cette question n'a pas de réponse pertinente. Nous vivons dans deux pays différents, culturellement et politiquement parlant. ». Fin du débat.

C'est dommage d'ailleurs parce que pour avoir l'air encore plus intelligents on voulait poser des questions sur la minorité germanophone mais, devant le topo, on a laissé tomber.

À moins que, quelque part au fin fond du Luxembourg...



appuyée par un nombre grandissant d'éditeurs francophones. De nombreuses parties de démo, une bonne ambiance, du soleil (oui ! Le week-end de Pâques, en Belgique, il fait souvent grand soleil), des jolis costumes joliment portés, des bons concerts en soirée et... de la bonne bière* !

**L'abus d'alcool est dangereux pour la santé. À consommer avec modération.*

LA CONVENTION : fancon

Pour tout rôliste francophone (ou ch'ti, personne n'est parfait), quand on évoque la Belgique, on pense immédiatement à **Trolls & Légendes**, ou, plus précisément, à la **FanCon** (pour **Fantastique Convention**), deux salons organisés conjointement, selon les années. Si le premier draine un public très large, amateur de fantasy et de cosplay, le second (dont c'était la sixième édition en 2011), sous la houlette avisée d'Olivier Joris, réunit la majorité des acteurs belges du jeu de rôle, avec la présence d'associations, de boutiques,



La Résistance

n.f. résistance

Action de résister, de faire obstacle à qqn, à une autorité.

Capacité à résister à une épreuve physique ou morale

Propriété que possède un corps de résister aux effets d'un agent extérieur

Ensemble de conducteurs qui servent à transformer l'énergie électrique en chaleur

La **Résistance**, action clandestine menée pendant la Seconde Guerre mondiale contre l'occupation allemande par des organisations civiles et militaires de plusieurs pays d'Europe. Plat de résistance, plat principal d'un repas.

Larousse Pratique. © 2005 Editions Larousse.

Chacune de ces définitions, à sa manière, peut s'appliquer au jeu de rôle, et aux rôlistes en général. Qu'est-ce que le jeu de rôle, sinon un vecteur qui pousse des individus d'horizons et d'origines différentes à se réunir une fois la nuit tombée, pour une activité que d'aucuns jugeraient marginale, voire dangereuse ? Ou dissidente ? Une sorte de rite inchangé ou presque depuis des décennies, perméable mais résistante aux influences extérieures, qui transforme l'énergie de quelques cerveaux en véritable univers, partagé et persistant...



En jeu, la résistance est donc à la fois une formidable mise en abîme, pour le rôliste souvent critique envers le monde qui l'entoure, et un ressort scénaristique intemporel pour réunir quelques rebelles autour d'une cause commune.

La résistance est partout, en tout, à chaque instant. Et peu importe la destination, pourvu que le voyage en vaille la peine.

di6dents, entrez en
résistance !





Quand vous aurez lu notre panorama de ce numéro ou si vous avez une solide culture rôliste, cela ne saurait vous échapper. Star Wars, Runequest, Hawkmoon, Rétrofutur, L'appel de Cthulhu, les jeux cyberpunk... j'en passe et des plus mauvais : un nombre incalculable de jeux à succès offrent aux PJ la possibilité de se glisser dans la peau d'un petit groupe de rebelles confrontés à un ordre ou une menace plus grande qu'eux mais que, malgré tout, ils s'obstinent coûte que coûte à combattre. Et en plus ils aiment ça, ces masos ! Même dans d'autres univers, on connaît tous un joueur qui n'aime rien tant que de jouer le poor lonesome cowboy rebelle à toute autorité. Alors, pourquoi la plupart des rôlistes adorent-ils jouer des rebelles à l'ordre dominant ?

Éléments de réponse.

C'est la première explication qu'on peut avancer : comme l'ado qui se rebelle contre sa mère ou le prof, le rôliste, éternel adulescent, serait volontiers un rebelle contre ce qui représente l'autorité. Que ce soit Gérard le MJ ou une troupe de stormtroopers. On pourrait naturellement objecter que, désormais, le rôliste moyen a plutôt 30 ans que 15, est souvent en couple et possède une situation professionnelle. C'est vrai. Mais s'il persiste à pratiquer ce loisir si unique, c'est sans doute qu'il apprécie le rôle de rebelle ou, au moins, de résistant à l'ordre social et culturel dominant. Les gens bien comme il faut regardent passivement la série TV de TF1 le soir. Seuls les dissidents se réunissent nuitamment en petit groupe (vous avez vu ? Comme un groupe de résistants) pour se raconter mutuellement des histoires de fantasy ou de SF. Pour la génération qui a aujourd'hui la trentaine, cette attitude rebelle s'est sans doute nourrie de la situation médiatique si particulière du milieu des années 1990, quand une Mireille Dumas et ses sbires de sinistre mémoire, persistaient à nous présenter comme des déviants notoires. Oui, je l'affirme : je pratique ce loisir que vous détestez !

Plus prosaïquement, la post-adolescence, c'est aussi le temps des bilans personnels peu glorieux : qu'est-ce que j'ai fait de ma jeunesse ? Est-ce que je suis fort, courageux, politiquement investi, déterminé, prêt à risquer ma vie pour une juste cause ? Peut-être pas, hein ? Or, le jdr permet de vivre tout ça par procuration : pour-quoi s'en priver ?

la résistance, UNE HISTOIRE FRANÇAISE

L'Histoire nationale, relayée par tout un fond littéraire puis cinématographique, nous insuffle une incroyable dose de résistance, très souvent incarnée par des figures héroïques célebrissimes. Les Romains mettent la misère à nos ancêtres les Gaulois ? Vercingétorix (ça marche aussi avec Astérix) ! Les Anglais sont encore une fois perfides ? Jeanne d'Arc ! Les Allemands maintenant ? Jean Moulin ! Etc.

En incarnant un personnage de résistant à l'ordre dominant, nous ne faisons que nous glisser avec une grande aisance dans du prêt-à-porter narratif. Grâce à ce fond culturel très fort (et qui, bien évidemment, existe aussi dans les autres pays :

Robin Hood, Guillaume Tell, Davy Crockett...), nous savons instinctivement comment se comporte et réagit un héros rebelle et altruiste. C'est même sans doute notre modèle héroïque par défaut. Résultat : si le jeu ne prévoit pas de guides pour explorer d'autres types de personnages (passifs, collabos, autocentrés...) ou si nous ne faisons pas nous-mêmes ces efforts de créativité, c'est ce type de PJ qu'on choisit d'incarner.

En outre, notre connaissance de ces histoires fictives ou véridiques de résistances nous apprend que les rebelles sont rarement des super-héros. Qui sont les héros et qui sont les lâches dans *L'armée des ombres* filmée par J.-P. Melville (1969) ? Quel usage a fait Marat de son esprit rebelle une fois que les siens ont été au pouvoir ? Et puisqu'on parle de jdr et donc de potentielle uchronie : que ce serait-il passé si Jean Moulin avait fini par parler sous la torture nazie ?

un puissant moteur pour des PERSONNAGES DYNAMIQUES

Comme on le sait grâce à tous ces exemples célèbres, les résistants traversent tous des épreuves inhumaines (perte de leurs proches, torture, chantage...), des passages de doute (faut-il abandonner la lutte ? La radicaliser ?), des déchéances (la trahison)... bref, ce sont des personnages fascinants à interpréter car ce sont des personnages qui évoluent en interaction avec l'intrigue et l'univers de jeu.



Illustration : David «davidalpha» Robert

LA RÉVOLTE

selon brand

«Ce n'est pas la révolte en elle-même qui est noble, mais ce qu'elle exige». **Albert Camus.**

Brand, peux-tu nous expliquer le concept de la révolte dans ton jeu Tenga ?

La révolte fait partie d'un ensemble de caractéristiques non chiffrées qui sont au cœur de la création de personnage de **Tenga** : le concept, le karma, l'ambition et la révolte. Le premier résumé de façon simple ce qu'il est, le second, ce que le joueur souhaite qu'il devienne à la fin de la campagne et le troisième, ce que lui aimerait devenir. Là où les deux derniers s'attachent plus à la destination du personnage, la révolte s'intéresse davantage à son origine. Elle définit le moment où il cesse d'être une sorte de PNJ sans âme pour devenir intéressant et mériter que l'on prenne le temps de raconter son histoire. De plus, elle implique toujours, volontairement ou pas, une dimension éthique ou morale. Elle indique donc non seulement les raisons de tout ce qui va suivre, mais aussi ce à quoi il croit – ou qui le motive – viscéralement.

Toutefois, dans **Tenga**, la révolte n'est pas toujours revendicative ou militante, ni n'a pour objectif obligatoire de défendre la liberté vis-à-vis d'un quelconque occupant. Elle s'éloigne donc sans doute de la résistance au sens le plus couramment utilisé dans ce thème. Au contraire, il peut tout à fait s'agir de celle d'un personnage réactionnaire, voire lui-même oppresseur, qui refuse que les choses changent. Même si ça sonne un peu pédant, la révolte de **Tenga** s'inspire beaucoup de celle décrite par Camus. Du fait des événements historiques, les personnages sont

confrontés à un monde que plus personne ne comprend vraiment, où tout ce qu'ils ont pu apprendre jusqu'à présent n'a plus ou peu de valeur. Face à cette absurdité, ils décident de prendre leur destin en main et d'arrêter de subir. C'est d'ailleurs le seul point commun entre tous les PJ.

En jeu, la révolte représente donc cette volonté farouche et le moment où le personnage décide de dire « non » pour la première fois. On peut l'assimiler à « l'appel de l'aventure » ou au passage du « seuil » pour les adeptes du monomythe, ou, plus simplement, à un « élément déclencheur ». Les joueurs peuvent décider de la jouer lors de la première partie ou qu'elle ait déjà eu lieu, mais il s'agit dans tous les cas d'une étape importante de la création de personnage.

Comment s'en sert-on en jeu ?

Les personnages de **Tenga** ont des valeurs, qui peuvent soit les favoriser, notamment en les motivant, soit au contraire les faire douter et les paralyser. Elles peuvent être de grands principes, des objets, des personnes, mais il n'en existe aucune qui soit uniquement positive ou négative. Leur effet est toujours dicté par la situation, même si cette dernière n'offre aucune « bonne solution » aux personnages. Ceux-ci peuvent alors faire appel à leur révolte et se souvenir du moment où ils ont choisi de prendre leur destin en main. Ils retrouvent l'énergie de faire face et choisissent les valeurs qui s'appliquent pour la scène. De son côté, le joueur doit exprimer ce que se dit son personnage pour représenter la hargne, très probablement visible, qui l'habite.

Il est ainsi peu probable que votre PJ résistant soit le même au début et à la fin de la campagne. Le principe même de lutte pour une cause entraîne en général un schéma narratif en trois volets :

1. Je suis une personne lambda et quelque chose fait que je deviens un résistant.
2. Je vis ou je meurs en résistant.
3. Le cas échéant, ma cause triomphe : j'appartiens désormais au camp dominant (i.e. Je ne suis plus un résistant).

Brand, grand amateur dans ses jeux de PJ en interaction réelle avec l'univers de jeu, a même

fait de la « révolte » un principe fondateur de tout personnage de **Tenga**. Nous lui avons demandé de nous en dire plus à ce sujet (*voir encadré ci-dessus*).

Au-delà du parcours personnel du PJ, le fait de résister en faveur d'une cause contre un ordre dominant invite fortement le joueur qui incarne un tel PJ à s'investir un minimum dans l'univers de jeu proposé. Pour avoir une cause, il faut connaître et faire sienne une des options religieuses, politiques, philosophiques... décrites dans le background. Et, dans le même temps, le dicton dit « *connais ton ennemi !* ». Cela pousse nombre de joueurs à connaître sur le bout des doigts les Lunars, les forces impériales ou celles du Neureich.



«un pour tous
ET TOUS POUR UN !»

Comme nous le faisons remarquer au début de cet article, il y a une amusante similitude entre le groupe de joueurs se glissant dans la nuit en chuchotant à propos de ce que le MJ a bien pu leur préparer et un groupe de réels résistants échaudant un plan d'action. Ce n'est pas qu'anecdotique. Le groupe de PJ que ces joueurs s'approprient à former autour de la table fonctionne à peu près comme une cellule de résistants. Il sont peu nombreux, ne se connaissent pas tant que ça, soupçonnent volontiers que l'un d'entre eux puisse être un traître ou, au moins, un boulet à traîner. Heureusement, une cause et une volonté d'action commune relie ces personnalités disparates. Surtout, ils évoluent dans un monde peu connu, qu'ils deviennent hostiles et inexorablement dangereux (qui sait quel coup tordu ou quel boss leur réserve leur MJ dans l'heure qui suit).

Au bilan, la situation de résistance qui dresse d'emblée le groupe de PJ contre le reste de l'univers de jeu crée une situation simple à assimiler et même mieux : un ciment utile au lancement d'une campagne. Tristan L'homme aborde largement ce point dans l'entretien qu'il nous a accordé (*voir interview page 38*).

hang **THE MJ !**

Soyons clairs : « *contre le reste de l'univers* », cela veut fatalement dire dans le cadre d'une partie de jdr « *contre les créatures et autres coups bas du MJ* ».

Or, on peut se demander en fait s'il ne s'agit pas là des traces bien vivaces d'un vieux fond d'éducation ludique basé sur la gagne. La plupart du temps, on joue depuis qu'on est tout petit à des jeux où il faut gagner contre les autres joueurs ou contre l'ordinateur. Quand on se met au jdr, on fait mine d'avoir bien intégré que les autres joueurs ne sont pas nos adversaires. D'ailleurs, même cela n'est pas toujours facile à admettre pour certains (un jour, il faudra écrire un article similaire sur les joueurs qui veulent systématiquement incarner un traître, un assassin, un ninja...).

Mais le MJ, ce n'est pas vraiment un joueur comme les autres, pas vrai ? En plus, il fait rien qu'à nous frustrer à longueur de partie en jouant les PNJ patron / commanditaire / supérieur / milicien / policier / juge... Sans parler de son rôle d'arbitre et de ses incessants rappels à respecter l'ordre établi par les règles du jeu.

Bref, plus ou moins consciemment, le MJ reste pour bien des rôlistes l'ennemi à abattre et s'il joue en effet l'ordre établi, on aura logiquement envie de jouer les rebelles.

CQFD.

Ou pas.

Joueur, MJ, scénariste, auteur, journaliste, traducteur... en plus de 25 ans de jdr, Tristan Lhomme a eu le loisir d'explorer toutes les facettes de notre petit milieu. Qui mieux placé que lui pour nous aider à répondre à nos rebelles interrogations ?

interview

tristan lhomme

NOTRE GRAND TÉMOIN

Tristan, je me souviens d'un article dans un vieux Casus Belli (le n°76) où tu recensais les différents types de « raseurs » que tu avais rencontrés un peu trop souvent à ton goût autour d'une table de jdr. Un raseur du genre « de toutes façons, mon perso, c'est un rebelle », ça te parle ?

Tristan Lhomme : cela fait partie du bagage du jeu de rôle, sous sa facette « loisir pour adolescents et jeunes adultes ». C'est un outil de construction parmi d'autres et, à certains moments, c'est plus reposant se construire « contre » qu'« avec ».

Du coup, il y a des gens qui se placent d'emblée en opposition contre le MJ, contre les autres joueurs, contre l'univers lui-même, bref contre tout ce qui pourrait donner un peu de structure à la partie... Donc, oui, des tables de jeu pleines de *rebels without a cause* affairés à dégommer tout ce qui ressemble de près ou de loin à une autorité, réelle ou fictionnelle, on en voit. Comme tout le monde n'est pas capable de jouer Han Solo, ça peut être drôle et bénin ou casse-pied et ingérable, selon les personnalités en présence.

Normalement, ça finit par passer quand le joueur se rend compte qu'on prend plus de plaisir en s'intégrant qu'en s'opposant. Comme pour tous les autres raseurs, si les symptômes persistent et finissent par nuire au plaisir de jeu du reste de la table, il faut envisager une riposte graduée...

L'Appel de Cthulhu, Rétrofutur, Hawkmoon... nous avons remarqué que tes préférences te portent souvent à t'intéresser aux univers où les PJ animent une résistance courageuse mais un peu vaine contre un ennemi supérieur en nombre et en puissance. En tant que joueur, MJ ou scénariste, qu'apprécies-tu dans ce genre de situation ?

En tant que scénariste de jeu de rôle, la réponse est simple : dans le monde réel, la cellule de résistants est ce que j'ai trouvé de plus proche d'un groupe de PJ. Déjà, elle induit une composante « groupe », qui fonctionne mieux dans notre contexte que celui du « héros solitaire ». Ensuite, historiquement, les résistants, c'était monsieur Tout-le-monde, du truand à la bonne sœur en passant par le paysan ou l'ancien préfet. Cela donne plus de variété, et donc de relief, au groupe que si tous les personnages sont, disons, des soldats ou des espions. Troisième intérêt, ces gens-là sont autonomes. Au moins au début, les résistants apparaissent spontanément, avec des intérêts et des objectifs locaux, dictés par leur environnement immédiat – un postier se met à intercepter le courrier du maire, un cheminot aide à faire circuler des informations d'un bout à l'autre du pays, etc. Du coup, on a une grande variété de scénarios possibles. Si vous voulez faire sauter des ponts et faire le coup de feu contre l'ennemi, c'est possible. Mais vous pouvez aussi mettre

l'accent sur le renseignement, sur le recrutement, sur la propagande (en 1943, les tirages cumulés de la presse clandestine approchaient ceux de la presse vichyste), et ainsi de suite. Dans le cas de la résistance des années 40, tout cela se déroule dans un contexte marqué par l'illégalité et la pénurie, qui sont en elles-mêmes génératrices d'histoires, et pas très difficiles à transposer si vous changez d'univers. Enfin, c'est un dispositif évolutif. Si le MJ et les joueurs le désirent, on peut y introduire peu à peu un côté « jeu à mission » en insérant la cellule dans un mouvement de résistance plus vaste. À son tour, cette évolution peut conduire à l'apparition d'un jeu politique intra-résistance, avec dissensions entre résistants locaux sur les objectifs et l'allocation des ressources, décisions venues « d'en-haut » plus ou moins bien acceptées par la base...

Il y a un jeu récent qui a fait exactement la même analyse que moi, c'est **Hunter : the Vigil**, de **White Wolf**, qui différencie les groupes de combattants contre le surnaturel selon qu'il s'agit de cellules isolées, d'alliances locales ou de conspirations à l'échelle d'un continent. Leur développement m'a moins séduit, mais l'idée de base était excellente.

« le résistant risque sa vie, mais, même s'il meurt dans d'atroces souffrances, il a la perspective d'avoir contribué à la victoire, à la naissance d'un monde meilleur. [Dans l'Appel de Cthulhu], ce monde meilleur, il n'arrivera jamais »

Sinon, ce que tu dis de mes jeux de prédilection est intéressant, mais mérite d'être discuté. Ce qui m'a happé dans **L'Appel de Cthulhu**, il y a maintenant plus d'un quart de siècle, c'est la combinaison de l'histoire et de l'horreur, plus une remarquable fidélité aux nouvelles de Lovecraft, qui était de mes très anciens coups de foudre littéraires. À mon sens, pour en faire un jeu de « résistance », il y manque une composante essentielle : l'espoir. Le résistant risque sa vie, mais même s'il meurt dans d'horribles souffrances, il a la perspective d'avoir contribué à la victoire et à la naissance d'un monde meilleur.

Or, si on se place dans une pure perspective lovecraftienne, les humains sont des fourmis, et toute résistance contre le troupeau de mammoths qui va écraser par inadvertance leur petite planète insignifiante est non seulement impossible, mais inconcevable. D'autant plus que toute tentative pour conceptualiser les créatures qui rôdent sous la très fine couche de normalité que s'est bâtie l'humanité fait disjoncter le cerveau. Dans ces conditions, impossible de se préparer au combat ou de formuler une stratégie. Les victoires, quand elles arrivent, sont remportées par hasard, payées si cher qu'elles n'en valent pas vraiment la peine, et ne changent de toute façon rien au fond du problème. Quant au monde meilleur, il n'arrivera

jamais. Le jeu a mis un peu d'eau dans tout ce vitriol, mais pas forcément beaucoup. **Hawkmoon**... c'est sans doute plus vrai d'**Hawkmoon**, même si ce qui m'a attiré au départ, c'est le côté cinglé de l'univers. Moorcock n'en a jamais fait mystère, ce cycle est une œuvre totalement alimentaire. Il me semble même qu'il a dédié l'un des volumes à son banquier « *source inépuisable d'inspiration* ». Mais même torchés une semaine chaque, les quatre premiers volumes ont une pêche que je n'ai pas souvent retrouvée ailleurs, à part peut-être dans quelques Robert Howard. Le résultat est rafraîchissant en diable. Et entre nous, ce qui m'a fait triper dans ce jeu, ce sont les méchants Granbretons pervers et baroques, pas les gentils résistants. Je les ai toujours trouvés un peu pâlots. (...)

Nous avons lu récemment dans l'excellent entretien que tu as accordé à Grégory Molle que l'un des scénarios dont tu étais le plus satisfait avec le recul était La maison reste ouverte pendant les travaux paru dans Casus Belli n°83. Il s'agit d'un scénario grand format pour L'Appel de Cthulhu dont l'action se déroule durant l'Occupation dans les années 1940. Les PJ y sont opposés aux nazis. Peux-tu nous parler de la genèse de ce scénario ?

Une dose du *Matin des magiciens*, de Pauwels et Bergier pour le versant occulto-nazi. Une louche des romans de Dennis Wheatley, qui sortaient chez NéO vers cette époque, pour le ton. Faites un fond de sauce personnel. Touillez, ajoutez quelques pincées d'épices, servez.

Les bouquins de Wheatley ne sont pas faciles à trouver, mais ils méritent qu'on fasse un petit effort. Cet auteur de romans d'aventures des années 30 s'est transformé, pendant la guerre, en agent de l'Intelligence Service. En parallèle, il a continué à écrire des romans où ses héros habituels sont aux prises avec des méchants nazis. Je me souviens notamment d'*Étrange conflit*, avec son alliance nazis-sorcier vaudou. (...)

Les Résistants français contre l'occupant nazi, héros d'ombres et de lumières, contraints d'agir en petites cellules isolées et obligés de recourir à la violence sont des personnages fascinants pour des aventures de jdr. Comment expliques-tu que ton scénario Cthulhu soit (à notre connaissance...) le seul matériel de création francophone qui permette de le mettre en scène ?



monde. Ils ont une couverture solide, et les nazis ont de bonnes raisons de bien les recevoir. Bref, le chef du groupe s'est retrouvé à serrer la main de Reinhard Heydrich, futur organisateur de la Solution finale, sous les flashs des « journalistes » de la PropagandaStaffel. Sur le moment, j'ai bien remarqué que le joueur était un peu crispé, je me suis dit que la scène fonctionnait. Après la partie, il m'a glissé « au fait, Tristan, tu sais que je suis juif ? »... et là, c'est moi qui me suis senti mal.

Le jdr Rétrofutur permet quant à lui de jouer des Résistants dans un monde imaginaire inspiré des tourments réels des années 1940-50 (Seconde Guerre Mondiale, Guerre Froide, stalinisme, mac-carthysme...). Cette œuvre est collective. Quelle a été ta part dans celle-ci ? Est-ce toi, par exemple, qui a apporté la composante « résistance » à l'univers du jeu ?

Perso, ce qui me revient surtout de cette période, ce sont des images. J'ai eu l'occasion d'aller passer quelques jours en Roumanie pendant le développement de *Rétrofutur*. L'urbanisme démentiel de Bucarest a pas mal coloré ma vision des titano-poles...

« tant qu'à combattre des nazis, il vaut mieux être dans les Aventuriers de l'arche perdue que dans l'armée des ombres, on souffre moins. »

C'est compliqué.

1) Pour beaucoup de joueurs, l'Histoire avec un grand H, c'est caca. Chiant, compliqué et pas fun. À la rigueur, ils peuvent en tolérer une dose homéopathique, à condition qu'on y rajoute des démons ou des robots géants, voire les deux si possible, et qu'on enlève toutes ces notions gênantes de réalisme sur la solidité d'un corps humain confronté à la violence. Et c'est vrai que tant qu'à combattre des nazis, il vaut mieux être dans *Les Aventuriers de l'arche perdue* que dans *L'armée des ombres*, on souffre moins. Entre nous, j'ai toujours trouvé bizarre que des gens qui sont prêts à s'infuser des dizaines de pages sur les relations houleuses entre tel et tel royaume imaginaire soient à ce point réticents à absorber des informations qui pourraient leur être utiles par ailleurs, ne serait-ce que pour leur culture générale.

2) Dans le cas particulier de la Seconde Guerre mondiale, c'est une histoire qui reste sensible, voire douloureuse, pour plein de gens. Ça bride. Et c'est une bonne chose. J'ai fait jouer *La Maison reste ouverte pendant les travaux*. Sans dévoiler quoi que ce soit, à un moment donné de l'acte III, les personnages se retrouvent dans le ventre de la bête im-

J'ai été l'un des avocats de l'inclusion de la composante « Résistance », c'est sûr, mais je ne pense pas avoir été le seul, loin de là. Honnêtement, je ne sais plus qui a jeté quel ingrédient dans la marmite. Je me rappelle plus facilement des restaurants où nous avons conduit nos brainstormings que du contenu des discussions. Lors de la conception de l'univers, il y avait une vraie osmose entre les créateurs. C'était un moment très sympa... Lors de la phase suivante, je me souviens qu'il y a eu des discussions plus animées avec les rédacteurs, mais elles relèvent plus de la compétence de Sébastien Célerin.

Résiste ! Prouve que tu existes !

Le syndrome du Petit poucet (bien connu des amateurs de la Coupe de France) fait que pour mener la fronde, les joueurs préféreront le plus souvent David à Goliath, et que dans bien des cas leurs personnages se retrouveront du côté des gentils – mais faibles – opprimés à lutter contre les méchants et puissants tyrans. C'est une situation qui est de tous les temps et de tous les univers, ce qui nous permet de vous proposer ici un petit florilège sans prétention (surtout d'épuisement) des jeux qui vous permettent de jouer les rebelles, les insoumis, les résistants. Morceaux choisis.

REBEL REBEL

panorama de la résistance rôliste

Chaos A.D.
Tanks on the streets
Confronting police
Bleeding the Plebs
Raging crowd
Burning cars
Bloodshed starts
Who'll be alive?!

ohms **sweet ohms**

Quand j'étais petit, j'étais tellement nerveux que lorsqu'il pleuvait, souvent je m'électrocutais. Ça prouve sans doute que je manquais un peu de résistance, rapport que le sport, les exercices physiques et la gonflette, c'était pas trop mon truc. Moi ma tasse de thé c'était une tasse de café, des gôtos et le roulage de polyèdres. En ce temps là, on jouait à Star Wars, on était des wookies ou des ewoks et on se faisait des scénarios velus. Dans nos ailes-X, on ignorait les limitations de vitesse entre Alderan et Tatouine, histoire d'être sûrs de trouver une place à la cantine. Forcément, toutes ces excentricités n'étaient pas trop du goût des Stormtroopers de l'Empire et, fatalement, ça se mettait mal...

rune baby **rune**

Mais de temps en temps on délaissait l'Étoile Noire pour la Lune Rousse et on s'aventurait dans le monde de **Glorantha**, un des plus vastes univers de jeu jamais créés. On pouvait tout y jouer (guerriers, magiciens, poètes...), dans toutes les ambiances possibles (orientale, féodale...) avec comme point commun la tendance à incarner des PJ héroïques, au destin parfois proche de celui de demi-dieux. C'était le bon temps de l'occupation Lunar, de la résistance Sartarite, de la farouche indépendance Praxienne... En effet, l'un des endroits de **Glorantha** le plus souvent utilisés par les MJ comme par les auteurs de suppléments est la Passe du Dragon, région en proie à un implacable envahisseur venu du Nord : l'Empire Lunar. **Glorantha** étant, qui plus est, un univers largement décalqué du nôtre, pour nous autres petits Français, cette situation n'était pas sans évoquer quelques souvenirs scolaires : les Lunars forment un empire puissant mais volontiers décadent, ils portent jupettes et sandales, se battent en tortue avec un pilum... bref, des Romains. Donc, la Passe du Dragon est occupée par les Lunars... Toute ? Non ! Car un village peuplé d'irréductibles Gaulois... euh, Sartarites résiste encore et toujours à l'envahisseur. Et ça marche aussi avec les nomades de Prax*.

* : On remarquera d'ailleurs qu'Oriflam, l'éditeur de la VF de Runequest à l'époque, a été particulièrement intéressé par ce cadre de jeu puisque ce sont des auteurs français qui ont rajouté les scénarios de la boîte de base et du 1er supplément (Le maître des runes) et que tous les deux se déroulent dans le secteur avec méchants Lunars au programme. Une marotte franco-française ?

par David Robert et la rédaction

izrador, **he's no good !**

On retrouve un peu le même contexte mais en plus sombre dans **Midnight**, JdR médiéval fantastique où vous ne pouvez que résister car le Dieu maléfique IZRADOR a gagné la bataille du troisième âge et tout le continent d'Eredane est sous son emprise. Ce jeu étant décortiqué en détails dans notre rubrique à froid, page 81, je ne développerai pas plus avant.

Chaos A.D.
Army in siege
Total alarm
I'm sick of this
Inside the state
War is created
No man's land
What is this shit?!

allo Maman **Robots !**

Revenons à un futur fort peu engageant avec **Heavy Metal**, un jeu un peu méconnu mais qui est pourtant probablement la meilleure création de Croc. À la façon d'**INS/MV** avec le couple Démon/Angé, il permet de jouer des robots policiers ou des égarés des années 2040. Les unités de répression cybernétique (URC) y protègent les citoyens du bloc nord auxquels les médias font avaler n'importe quoi contre les terroristes et les tiers-mondistes du bloc sud détestés par la population mais qui se considèrent comme le dernier espoir de l'humanité. Comme on le voit, cette société surmédiatisée n'a absolument aucun rapport avec la nôtre...

Bien évidemment, l'occupation principale des égarés sera la lutte contre les URC mais étant donné le potentiel répressif de ces robocops chargés de les réinitialiser, ils passeront certainement plus de temps à tenter de sauver leur peau qu'à sauver la planète !

futur **ultérieur**

Autre jeu sombre et futuriste, **Retrofutur** est le jeu de la résistance par excellence, car dans les uchroniques «twisted 50's», il n'existe plus de pays ni d'Etats, et les agences (pas uniquement spécialisées dans la notation, non non...) qui gouvernent tous les aspects de la vie des administrés ont fini par créer un monde très brésilien à force de tirer sur la ficelle. Fi des particularismes locaux ainsi que des idiomes nationaux, supplantés par la no-

vlange depuis qu'au siècle précédent les « Étrangers » ont contacté l'humanité, et lui ont offert une nouvelle technologie à l'origine de transformations radicales : industrialisation effrénée, disparition des Etats-nations, construction des bases pour accueillir les E.T., développement des titanopoles façon Metropolis dans lesquelles les habitants sont fichés, régis, gouvernés par les agences.

Vous y incarnerez des marginaux appartenant peut-être aux mafias qui forment un véritable contre-pouvoir, des égarés qui dénoncent le mensonge et l'aliénation distillés par les agences et ont répondu au célèbre Appel des Catacombes lancé par Jean Moulin. Votre but sera de constituer une cellule opérationnelle, et de rejoindre le mouvement général. La gamme des scénarios proposés recouvre toutes les facettes de la vie clandestine dans un monde totalitaire.

ma réalité m'a bouleversé

Dans **TORG** (le jeu de rôle de la Guerre des Réalités) aussi des entités extra-terrestres nous ont rendu visite, mais ils y sont allés franco ! En plus de prendre le pouvoir par la force, ils imposent leur réalité à la nôtre. Ainsi, les USA sont pour une bonne part revenus à l'époque de la préhistoire, dominés par une race d'hommes-lézards ; en France, un Cyberpape remet au goût du jour l'inquisition avec un sacré bond technologique ; les îles britanniques nagent quant à elles en plein heroic fantasy ; l'Égypte est un empire pulp sous le joug d'un Pharaon super vilain ; l'Indonésie est peuplée d'horreurs indicibles et on ne sait pas vraiment si le Japon a également subi une invasion mais c'est louche... Face à cette situation, il ne s'agissait pas de faire appel à des coiffeurs, voilà pourquoi les personnages des joueurs sont des Chevaliers des Tempêtes qui non seulement peuvent résister à la Réalité des envahisseurs mais aussi imposer la leur !

*Chaos A.D.
Disorder unleashed
Starting to burn
Starting to lynch
Silence means death
Stand on your feet
Inner fear
Your worst enemy*

Scarlet Pimpernel

En 1792, la Révolution française commence à prendre un tour particulièrement sanguinaire, qui culminera en 1793, au point que cette période sera appelée « la Terreur ». Les aristocrates, et même certains révolutionnaires considérés trop tièdes par les plus acharnés, sont les victimes de cette nouvelle chasse aux sorcières. Fort heureusement, une société secrète formée de gentilshommes anglais leur vient en aide. Sir Percy Blakeney et ses élégants complices signent leurs exploits d'une délicate petite fleur, le mouron rouge (*scarlet pimpernel*, en anglais), humiliant un peu plus l'abominable Chauvelin, aristocrate devenu sectateur de la Révolution et chef d'une sinistre police secrète. Les aventures du *Mouron Rouge* sont nées sous la plume de la baronne Orczy au début du XXe siècle. Le supplément *Scarlet Pimpernel* (1991) de la gamme **Gurps** permet de se plonger dans cet univers de jeu un tantinet caricatural, aux deux camps aussi bien tranchés que les têtes tombant sous la guillotine.

Zorro

L'aristocratique *Mouron Rouge* de la baronne Orczy a probablement inspiré Johnston McCulley pour son *Zorro*, l'hidalgo californien masqué protégeant les faibles contre les menées des potentats avides et corrompus. La transposition en JdR pose le souci récurrent du héros unique laissant dans l'ombre ses acolytes (c'est le cas des adaptations rôlistiques des aventures d'Indiana Jones, par exemple). Gold Rush Games a tenté l'expérience avec le livret **The Legacy of Zorro** (2001), mais le résultat est décevant, desservi notamment par un scénario médiocre.



mieux vaut Avatar **que jamais...**

Histoire de changer un peu, dans **Shaan**, ce sont les humains qui ont rendu visite aux habitants des étoiles. Quand on rouvre aujourd'hui ce jeu d'Igor Poulouchine paru en 1996, on est rétrospectivement stupéfait : c'est tout simplement **Avatar RPG**** que l'on tient entre ses petits doigts boulinés ! Les scénarios se déroulent sur une planète (située dans une galaxie lointaine, très lointaine...) qui vivait en paix, peuplée de races anthropoïdes... jusqu'au jour où les humains débarquèrent, apportant avec eux la violence et la destruction sous couvert de la civilisation, confinant les autochtones dans des parcs naturels ou les réduisant en esclavage. Les régions encore libres sont devenues un symbole d'espoir pour les habitants opprimés et la résistance s'est organisée. Composée d'habitants des parcs (parmi lesquels on trouvera vos PJ), elle tente de lutter contre la technologie des humains et son seul espoir est le *shaan*, une énergie qui à la longue fait un peu perdre les pédales et parler à l'envers mais concilie l'équilibre de toutes choses avec les aspirations profondes de chaque individu.

ils sont fous **ces Mandchous !**

L'Empire de Chine a été par deux fois au cours de son histoire régenté par des dynasties étrangères (les Yuan mongols et les Qing mandchous) – et ce fut à chaque fois un traumatisme collectif, qui trouva un certain exutoire dans la littérature populaire puis le cinéma. Ainsi, la filmographie de la Shaw Bros abonde de films mettant en scène de vertueux Hans (l'ethnie chinoise) luttant contre l'oppression mandchoue avec l'aide des techniques de Shaolin***.

Bien que la réalité ait été fort différente de l'image qui est restée dans les mémoires (la dynastie Qing s'étant surtout caractérisée par une bienheureuse prospérité), le jeu de rôle spin off de **Qin, Shaolin et Wudang**, permet de jouer sur ce mode en centrant une campagne sur la rébellion contre l'ordre impérial. Bien que manichéenne, une telle trame peut fonctionner si la table a des envies de scénarios très portés sur l'action, les arts martiaux, les combats... Le jeu développe en effet l'organisation et les méthodes des rebelles (les fameuses jonques rouges, ancêtres des triades) et il est aisé de jouer sur la dichotomie sous-jacente opposant

■ ■ ■ Robin Hood

L'Angleterre des années 1190, le bon roi Richard parti en croisade, son fourbe frère Jean qui lorgne sur le trône, le cruel shérif de Nottingham, des seigneurs normands écrasant d'impôts le petit peuple saxon et, face à eux, un brigand au grand cœur et la troupe bigarrée de ses compagnons de la forêt de Sherwood défendant veuves et opprimés contre tous ces malfaisants. Voilà une des légendes les plus populaires d'Occident, encore bien vivante de nos jours. Robin Hood a eu la faveur de deux suppléments de JdR, l'un pour **Rolemaster** et **Fantasy Hero** (1987) et l'autre pour **Gurps** (1992), offrant de quoi jouer dans cet univers-là : contexte historique, principaux PNJ, scénarios, cartes, etc. Une matière première adaptable sans difficulté à d'autres moteurs de jeu. Ces deux suppléments proposent également des pistes – plus ou moins heureuses, reconnaissons-le – pour jouer des rebelles et hors-la-loi dans d'autres contextes historiques : XVIII^e siècle écossais, anticipation cyberpunk et autre space opera.

■ ■ ■ Au bord de l'eau

Au Robin Hood de l'Occident et à ses compagnons de la forêt de Sherwood font écho, à l'Orient, les 108 brigands d'*Au bord de l'eau, de la rivière Huan et du mont Liáng Shān*. Dans ce roman de la littérature classique chinoise, ces brigands venus de tous horizons – des lettrés aux pêcheurs en passant par d'anciens officiers impériaux – sont entrés en rébellion contre les fonctionnaires corrompus de l'empereur Song Huizong. Le JdR amateur **Outlaws of the water margin** (Panurge Publishing, 1998) permet d'incarner ces héros luttant contre l'injustice de la Chine du début du XII^e siècle, dans un style de jeu mêlant histoire, action et magie.

** : voir notre Inspi : Avatar, en bonus web.

*** : oui, le fameux sport en chambres de shaolin !



Shaolin à Wudang (soutien du pouvoir en place) : deux religions opposées, deux approches des arts martiaux, etc.

Une campagne de type « résistance à la dynastie étrangère » présente en outre l'avantage – en plus de sa simplicité apparente – d'utiliser de nombreuses facettes du jeu : le jiang hu où peuvent se réfugier les rebelles, des intrigues de cour pour miner le pouvoir impérial, de superbes combats d'arts martiaux quand il faut affronter les assassins mandchous, de l'enquête pour démasquer le traître au sein de Shaolin, etc. Et si le Meneur de Jeu le souhaite, il peut introduire peu à peu de la nuance afin de montrer à ses joueurs que la situation n'est pas si simple – là encore, le jeu présente la situation d'époque avec toute l'objectivité possible, permettant de briser les clichés.

soirée pyjamas

On pourrait citer encore bien des jeux qui vous permettent d'incarner des résistants, que ce soit en treillis (concernant **Warsaw**, je ne peux que vous conseiller de vous reporter au Diédent numéro 1 page 89), en armure à la Gasner (**Hawkmoon** où l'oppresseur masqué est Granbreton), en monokini à paillettes (**Manga BoyZ**) ou sans culotte (**Khaos 1795**) et qui conviendront aussi bien à ceux qui préfèrent mettre leur slip par-dessus leur pyjama (**Les Divisions de l'Ombre** ou son équivalent américain **Underground RPG** : dans l'un et l'autre cas, on pourra jouer des résistants

au pouvoir totalitaire et aux grandes corpo qui bénéficient de superpouvoirs) qu'à ceux qui préfèrent les collants, verts ou rouges ou noirs ou de n'importe quelle couleur mais en soie (voir encadrés), mais déjà on frappe à ma porte et je dois me dépêcher de conclure !

Refuse/Resist
Refuse/Resist

c'est le côté obscur...

Comme on l'a vu, la dénonciation et la lutte contre l'oppresseur sont des thèmes récurrents et vigoureux dans les univers de JdR, la tyrannie étant source d'inspiration. La résistance et la dissidence y sont ainsi intrinsèquement le fruit de la relation chaotique et houleuse qu'entretiennent les joueurs avec les tenants du pouvoir. Le tyran devient-il alors le maître des personnages en ce que son existence et son action mêmes conditionnent les actions de ces derniers ? L'acte de résistance peut-il alors, paradoxe ultime, être considéré comme une forme de soumission ? C'est en vous laissant réfléchir là-dessus que je prends la tangente...



ici

L'ombre

la résistance au sein du jeu

Simple citoyen refusant de courber l'échine face à un pouvoir oppresseur, écrivain bien décidé à bousculer la censure d'un État de fer, ou membre d'une armée secrète sapant le moral des troupes d'occupation en attendant la libération finale, bien des rôles attendent les joueurs voulant se glisser **dans la peau d'un résistant.**

Comme celui du numéro 0 qui proposait des pistes pour incarner des journalistes, cet article envisage la résistance sous son angle rôlistique, d'abord en dessinant les grandes lignes de ce que peut être une résistance, puis en proposant des idées pour faire de la résistance l'axe majeur d'un scénario ou d'une campagne.

Entrons **en résistance**

Même si l'expression « la résistance » est singulière, elle recouvre une réalité plurielle. Certes, son acception comme « *lutte armée contre une oppression intérieure ou extérieure* » sera peut-être celle qui viendra en premier lieu à l'esprit des rôlistes, car c'est probablement la plus facile à mettre en œuvre autour d'une table de jeu. Pourtant, ce sera regrettable de ne pas explorer d'autres formes de résistances, moins armées et donc moins évidentes. Au delà de l'affrontement armé entre occupants et occupants, nous nous intéresserons donc plus largement à tout mouvement, plus ou moins organisé, qui s'oppose, par les moyens qu'il choisit, à une oppression. La résistance pourra donc suivre une logique de guerre ou une forme civile, comporter des actions militaires ou politiques, etc. Et ce combat pourra être livré en visant des finalités aussi diverses que libérer la patrie occupée, retrouver la dignité humaine écrasée par la ségrégation raciale, ou permettre de penser librement hors de tout carcan dogmatique.

Maintenant, **ça suffit !**

La résistance naît sur le terreau de l'exaspération, du ras-le-bol, ou encore de l'envie de revanche. Elle peut naître dans le cœur d'un noyau d'officiers d'une armée vaincue qui choisissent de reprendre le combat d'une autre manière. Dans le

ventre d'une foule de paysans écrasés de taxes les conduisant à la misère et à la famine. Dans le cœur d'un peuple privé de ses droits élémentaires parce qu'il n'est pas de la même couleur de peau que la minorité gouvernante. Dans une poignée d'esprits éclairés voulant propager des idées nouvelles malgré le joug de l'obscurantisme.

Le ressentiment se cristallise alors dans des actes spontanés (des refus de payer les taxes, des inscriptions sur les murs, des sabotages, etc.), et la résistance prend une dimension supérieure au travers d'un acte fondateur (comme l'assassinat de Lord Mountbatten par l'*Óglaigh na hÉireann* - l'Armée républicaine irlandaise provisoire, PIRA - le 27 août 1979, l'appel du général de Gaulle le 18 juin 1940, ou la *March on Washington for Jobs and Freedom* - Marche vers Washington pour le travail et la liberté - le 28 août 1963)

Hommes et femmes **de l'ombre**

Compte tenu de la diversité des raisons fondant une « résistance », il n'y a pas de portrait-type d'un résistant. Il peut s'agir d'un groupe humain particulier, persécutés pour raisons fiscales, religieuses, ethniques, etc. Ou de groupes très variés au sein desquels se juxtaposent ou se mêlent hommes et femmes, bourgeois et peuple, urbains et ruraux, croyants et non-croyants, « locaux » et « étrangers », membres d'un pouvoir renversé ou d'une armée vaincue. Parfois émergent de ces groupes quelques grandes figures charismatiques, pacifiques ou sanguinaires, généreuses ou égoïstes, inspirées ou cyniques.

Il ne faut pas être angélique, en effet, et se souvenir que les aspects plus noirs de l'âme humaine peuvent sous-tendre l'entrée en résistance, comme l'appât du gain, la soif du sang ou la vengeance personnelle. Autant le dire, certains mouvements de résistance font appel, de plus ou moins bon gré,

à l'aide de la pègre ; celle-ci dispose fréquemment des ressources, des filières, voire des compétences dont la résistance a besoin. Sans compter les retournements de situations : les exemples ne manquent pas de mouvements qui combattaient, de l'intérieur, un pouvoir qu'ils voulaient renverser, et qui se refont une virginité dans le combat de libération du pays envahi par une puissance étrangère. Enfin, il faut garder présent à l'esprit que les résistants actifs ne représentent qu'une fraction infime de la population, mais qu'ils peuvent bénéficier du soutien d'une partie de cette population « inactive ». Une résistance pourrait-elle atteindre son but sans la complicité de ces anonymes ?

Cellules, réseaux **et mouvements**

Compte tenu de la variété des raisons ayant conduit à l'émergence d'une résistance et de la diversité des personnes entrant en résistance, leurs modes d'organisation ne peuvent être que variés également.

Certains se contentent de former un groupe protéiforme, changent au gré des circonstances, en prenant comme ligne directrice que ce manque de forme leur fait courir moins de risques et leur offre une plus grande capacité d'adaptation. D'autres, au contraire, forment des groupes plus strictement structurés, avec une portée locale assise sur des « cellules » ou des « réseaux », par exemple à des fins de renseignement et d'actions « militaires », ou une portée plus large, plus profonde, grâce à des « mouvements » qui visent à obtenir, entre autres, le soutien de la population.

Une autre perspective peut être suivie pour chercher des différences d'organisation : s'agit-il d'une résistance « intérieure » ou d'une résistance « extérieure », menée par une diaspora en exil, soutenue par des pouvoirs « étrangers » ? Il peut s'agir de l'intérieur et de l'extérieur d'un pays ou d'une région ou d'une organisation : par exemple, les résistants qui sont restés dans la patrie occupée, par opposition à ceux qui ont émigré, ou ceux qui veulent infléchir la ligne du Parti en en restant membres, par opposition à ceux qui ont ouvertement déchiré leur carte.

Comment résistent-ils ?

Pas plus qu'il n'y a de résistant-type ou d'organisation-type, les résistances ne sont pas uniques dans leur façon d'être et d'agir. Leur seule ligne de ressemblance, c'est leur volonté d'aboutir, au final, à la défaite de l'adversaire.

Ainsi, leurs actions sont plus ou moins coordonnées, selon leur structuration. Et là où certaines font le choix d'une opposition violente, d'autres s'en tiennent exclusivement à des modes non violents. Ceci peut mettre les résistants devant des choix cornéliens : auront-ils la patience de mener un travail de sape pendant des années, voire des décennies, sans actions violentes, à l'image de Gandhi luttant contre l'Empire britannique, ou verront-ils l'extrémisme comme une voie de recours indispensable ? Et quand bien même ils feraient le choix de la violence, combien de temps supporteront-ils, eux-mêmes et ceux pour qui ils luttent, le cycle des attentats et des représailles ?

Autant dire que les actions à mener couvrent une très large gamme, et que chacun pourra s'y impliquer selon ses savoir-faire ou ses penchants : se renseigner sur l'adversaire tout en prenant soin qu'il en apprenne, de son côté, le moins possible sur la résistance ; procéder à du sabotage, mener une guérilla rurale ou urbaine, installer des maquis ; influencer l'opinion publique pour que le peuple bascule dans le camp de la résistance ; déclencher une grève, une campagne de presse, un boycott ; mettre en œuvre des médias clandestins ; élaborer des faux papiers protégeant de fausses identités, cogiter des filières d'évasion, etc.

Les murs **ont des oreilles**

Car la moindre imprudence individuelle peut entraîner la « chute » de dizaines de résistants ou de sympathisants. Les résistants courent des risques tant personnels que collectifs. Chaque résistant s'expose à être découvert, arrêté, torturé, retourné, voire exécuté, ou contraint au suicide pour ne pas parler sous la torture. Les risques pèsent aussi sur les familles des résistants, et sur l'ensemble des membres du groupe des rebelles si l'un d'eux trahit.

Autant dire que le secret et la clandestinité sont des domaines dans lesquels il ne faut pas mégar. Savoir modifier son apparence, bidonner des laissez-passer, aménager des planques, trouver des moyens de communication que l'adversaire ne pourra pas intercepter facilement, il y a là des sujets critiques.

11 enjeux pour des PJ résistants

Pour jouer des parties de JdR dans une ambiance de résistance, la première idée qui vient à l'esprit est probablement celle d'une résistance armée : de *Runequest* à *Star Wars* en passant par *Midnight*, beaucoup de scénarios résonnent des clameurs des combats des résistants. Pour autant, se contenter d'enchaîner des parties d'embuscades et de guérilla conduirait à de la lassitude. Voici donc quelques pistes pour apporter du piment à la sauce de la rébellion, en progressant de ce qui est plutôt destiné à un scénario indépendant vers ce qui s'intègre mieux dans une mini-campagne, voire une campagne de grande envergure.

n°1 - La rébellion en quatre mots

Moins anecdotique qu'il n'y paraît à première vue, le « bon » slogan est un élément marquant d'une rébellion. Cri de ralliement dans une manifestation, cri de guerre sur le champ de bataille, lettres de sang sur le mur d'une prison, il contribue à forger une identité partagée. Les PJ pourraient attendre que le slogan naisse spontanément, mais ils pourraient aussi décider – ou être chargés – de concocter une formule-choc et de la diffuser. Auront-ils, entre eux, les capacités à cette création ou iront-ils chercher le soutien d'une plume acérée, libre penseur convaincu ou « communicant » vendu au plus offrant ?

- **INSPI SLOGANS HISTORIQUES** : le « ¡Tierra y Libertad! », lancé pendant la révolution mexicaine de 1910, entre autres. Le « ¡No pasarán! », des républicains espagnols en lutte contre les nationalistes franquistes. Ou encore le « Wir sind das Volk ! » (Nous sommes le peuple !), slogan du soulèvement allemand à Berlin en 1989.

n°2 - Sauvons-le malgré lui

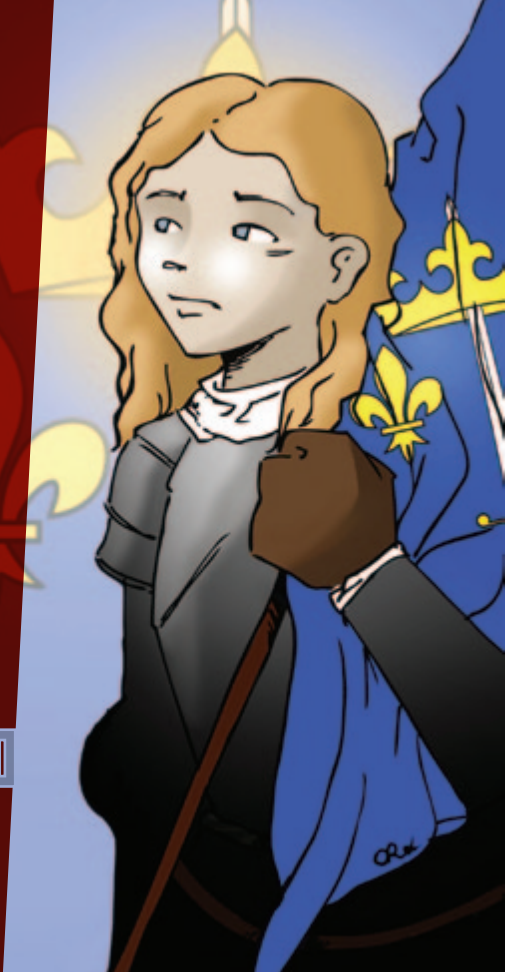
Les PJ se retrouvent, peut-être malgré eux, à devoir exfiltrer hors du pays un dissident déclaré. Celui-ci multiplie les actions publiques contre le pouvoir en place, à moduler selon l'univers du jeu : discours en place publique, libelles assassins, messages sur le réseau internet, etc. Outre les poursuites de la police politique, les PJ seront confrontés aux difficultés posées par le dissident lui-même, qui ne veut absolument pas fuir de cette manière !

- **INSPI SCÉNARIO DE JdR** : dans le scénario *For his own good* du supplément de cape et d'épée *At Rapier's Point* (1993) pour *Rolemaster*, les PJ doivent mettre à l'abri des foudres du pouvoir un prédicateur protestant virulent.

n°3 - Le ver est dans le fruit

Les PJ ne sont pas des résistants, mais ils leur apportent une aide directe ou indirecte : ils les défendent en tant qu'avocats, ils travaillent dans une ONG humanitaire, ils contribuent la couverture médiatique de leur mouvement, etc. Leurs activités leur permettent d'approcher au plus près les rebelles, leurs chefs, peut-être même d'en comprendre leur organisation. Certains des PJ du groupe seront peut-être les tenants d'une totale neutralité dans le conflit, tandis que d'autres pencheront pour un soutien plus affirmé aux rebelles. En outre, puisque les activités des PJ les amènent au plus près des rebelles, l'un des membres du groupe ou de leur entourage pourrait très bien être à la solde du pouvoir contre lequel luttent les rebelles. Les PJ pourront donc se retrouver dans une toile de tensions internes et externes intéressantes en termes de jeu.





- **INSPI ÉVÉNEMENT HISTORIQUE** : c'est finalement en se faisant passer pour des journalistes que deux combattants-suicide de la mouvance Al-Qaida arriveront assez près du « commandant » Ahmad Shah Massoud, le « lion du Panshir », pour l'assassiner le 9 septembre 2001, réussissant là où l'ISI pakistanais, le KGB, le KHAD afghan ou les Taliban avaient échoué depuis plus de 25 ans.

n°4 - À l'heure des choix difficiles

La résistance n'est pas faite uniquement d'actions d'éclats. Elle se construit aussi dans le quotidien, la clandestinité au jour le jour, le secret qu'il faut protéger à tout prix. À tout prix, vraiment ? « Une vie ne vaut rien, mais rien ne vaut une vie », écrivait André Malraux. Les PJ se retrouveront-ils dans une situation qui fera réfléchir les joueurs sur cette affirmation ? Devront-ils parfois sacrifier une vie amie ou une vie étrangère à leur combat, pour préserver leur sécurité et s'assurer qu'ils pourront encore combattre demain ?

- **INSPI ROMAN** : *Lie Down With Lions / Les Lions du Panshir*, de Ken Follett (1985). Pour s'éloigner de son compagnon, Ellis, qui s'est révélé un agent de la CIA espionnant ses amis activistes, Jane s'engage dans l'aide médicale aux rebelles afghans qui luttent contre l'occupant soviétique. Au cœur de la légendaire vallée des Cinq lions, en Afghanistan, là où combat le commandant Massoud, recherché mort ou vif par ses ennemis. Par malheur, son nouveau compagnon, Jean-Pierre, médecin humanitaire, se révèle... un agent du KGB, infiltré pour piéger Massoud ! Ellis réapparaît dans le décor, chargé de la mission d'aider les différents mouvements de moudjahidin à se coordonner. Loin d'être une histoire à l'eau de rose, ce roman présente un personnage central pris entre trois loyautés, celle à ses propres idéaux, et celle à ses deux amours.

- **INSPI RÉCITS HISTORIQUES** : *Histoires et récits de la Résistance*, de Christian Léourier (2003). André Panouillot, instituteur de Plaineoiseau (Jura) et résistant de la première heure, apprend, indirectement, par une indiscretion d'un capitaine de Feldgendarmérie, que des soldats viendront le lendemain arrêter une famille juive réfugiée dans une ferme du village. Le capitaine a-t-il volontairement lâché cette information pour sauver, à sa manière, cette famille ? Ou bien tend-il un traquenard aux résistants qui agiraient pour les libérer ? Qu'est-ce qui pèsera le plus dans la balance, pour André Panouillot : sauver cette famille « étrangère » au village ou préserver le secret de son réseau ? Prendre le risque d'être découvert, ou condamner cette famille à être capturée ?
- **INSPI ROMAN/FILM** : *L'armée des ombres*, roman de Joseph Kessel (1943) et film de Jean-Pierre Melville (1969). Récit poignant du combat quotidien d'une poignée d'hommes et femmes, mettant leur vie en jeu pour des actions qui semblent de petite envergure. Une femme membre du réseau, arrêtée par la Gestapo, subit un chantage : trahir ses compagnons ou voir sa fille envoyée sur le front

de l'Est dans un bordel à soldats. Peu après sa libération, deux de ses compagnons sont arrêtés ; les autres membres du réseau, considérant qu'elle est devenue un danger pour leur sécurité, font alors le déchirant choix de l'éliminer.

n°5 - Frère contre frère

Une rébellion entraîne parfois des fractures au sein des familles, des groupes, des nations, prenant même la forme d'une guerre civile ; le schéma des deux frères pris entre loyautés et trahisons forme, de longue date dans la culture humaine, les fondements de ces histoires tragiques de frères ennemis, qu'ils s'appellent Seth et Osiris, Caïn et Abel, ou Étéocle et Polynice. Le groupe de rebelles auquel appartiennent les PJ vient de subir plusieurs revers, qui les amènent à penser qu'ils ont été infiltrés par une taupe. Se peut-il qu'il s'agisse du frère de l'un des leurs, qui a fait ouvertement le choix d'une autre loyauté ?

- **INSPI BD :** dans le chapitre Concert en O mineur pour harpe et nitroglycérine du recueil *Les Celtiques* de Hugo Pratt (1980), Corto Maltese s'implique à sa manière dans la révolution irlandaise, pour venger un de ses amis fusillé par les « auxiliaires », une des forces paramilitaires envoyées en Irlande par le pouvoir anglais. Cette histoire met en scène un fort quatuor de personnages : un frère mort, dont l'ombre plane constamment au-dessus des protagonistes de ce récit ; un frère vivant, pleinement impliqué, lui aussi, dans la lutte armée ; la veuve, au surnom de sorcière, et qui craint de porter malheur à tous ceux qui l'approchent ; et un major des « Auxiliaires », honni de tous sauf de lui-même.
- **INSPI FILM :** *The Wind That Shakes The Barley / Le vent se lève*, de Ken Loach (2006). Avant et après le traité de paix de 1921 qui met fin à la guerre qui déchire l'Irlande suite à la proclamation de la République, deux frères, font le choix de s'engager sur des voies différentes, celle de la politique et celle de l'action armée, alors qu'ils rêvent tous deux d'une même Irlande libre. Leurs parcours ne convergeront que vers le drame.

n°6 - Frappons un grand coup

Les PJ et les acolytes sont décidés à frapper un grand coup : enlever ou assassiner un haut responsable adverse, mettre la main sur une partie du trésor de l'opresseur, etc. Une telle opération demande une préparation minutieuse, des informations solides, des moyens conséquents, des alliés ; et elle aura un tel retentissement qu'elle affaiblira, au moins momentanément, l'adversaire, et qu'elle donnera aux résistants une aura qui leur attirera des sympathies supplémentaires dans la population. Mais qui sait si le voyage de ce haut responsable ou le transfert de fonds dont les résistants ont eu vent n'est pas, au contraire, un piège tendu par l'adversaire pour mettre à mal la résistance ?

- **INSPI ROMAN/FILM :** *The Guns Of Navarone / Les canons de Navarone*, roman d'Alistair MacLeane (1957) et film de J. Lee Thompson (1961). Durant la Seconde guerre mondiale, un commando est chargé de pénétrer sur une île grecque occupée, pour y faire sauter les deux énormes canons qui commandent le détroit capital de Navarone. Dissensions entre soldats britanniques du commando et résistants grecs, traître infiltré dans leurs rangs, terrain hostile, et mission presque impossible, tous les ingrédients pour une adaptation grand spectacle en JdR.

n°7 - Réfléchir, c'est déjà désobéir

Les PJ sont bien décidés à faire sauter le couvercle d'ignorance sous lequel un pouvoir dictatorial maintient le peuple : imposition d'une religion d'État et chasse aux hérétiques, interdiction de certains livres ou de certaines formes d'art, etc. Le feront-ils implorer en sapant ses fondations avec des complicités externes, ou exploser en l'attaquant de l'extérieur ? Libérer le savoir sera la clé de leur combat.

- **INSPI FILM :** *The American Way*, de Maurice Phillips (1986). Une bande de vétérans de la guerre du Vietnam survole la Terre à bord d'un bombardier B29 transformé en station de télévision pirate qui perturbe les émissions des médias officiels. Leur cible majeure : une candidate au Sénat ultra-conservatrice et va-t-en-guerre. Une bonne inspi pour une ambiance déjantée autour d'une table de JdR, en prévoyant la mise en musique appropriée.

Optez pour le low-tech

Les rebelles peuvent se contenter d'une technologie peu avancée. D'abord parce qu'ils ont difficilement accès à du matériel dernier cri, à moins d'en dérober à l'adversaire. Ensuite parce que cela peut être un moyen d'échapper à la détection : des tracts ronéotypés, des bombes sans électronique, des signaux en morse à la lampe-torche, voilà peut-être de quoi rendre inefficaces les senseurs à haute technologie. Et, quand les ennemis sont plus nombreux, mieux armés, mieux organisés, mieux équipés, les PJ se doivent d'être créatifs, déterminés, sauvages, malins, prudents. Qui s'en plaindra, autour de la table ?



- **INSPI FILM : *Equilibrium***, de Kurt Wimmer (2002). Après la Troisième guerre mondiale, les nouveaux dirigeants mondiaux ont décrété que les conflits naissent des émotions ; ils ont donc interdit tout ce qui produit des émotions, y compris les arts, et s'assurent de la non-émotivité des citoyens par l'injection périodique d'une drogue. Une rébellion tant intérieure qu'extérieure au « clergé » responsable de ce maintien des peuples dans un carcan chimique va faire voler en éclats cette dictature et rendre aux humains leur liberté de s'émouvoir. Voir notre *inspi*, page 54 pour quelques pistes d'adaptation.

n°8 - Sans armes ni violence

Les PJ se sont engagés dans un mouvement de résistance qui a délibérément choisi la voie pacifique. À la violence de l'oppression, ils devront répondre par la détermination sur le long terme. En dehors de la lutte armée, les moyens d'agir ne manquent pas : grève générale, marche de protestation, boycott de certains produits ou services, campagne de presse, désobéissance fiscale, etc. Mais les résistants et leur entourage supporteront-ils longtemps les rétorsions violentes du pouvoir ?

- **INSPI RÉSISTANCES PACIFIQUES HISTORIQUES** : la « marche du sel » de Ghandi, en 1930, manifestation de désobéissance civique et fiscale contre le monopole d'État sur le sel ; les courants non-violents du mouvement des droits civiques aux États-Unis dans les années 1950-60, dans le sillage de Martin Luther King, avec, parmi bien d'autres, l'exemple du boycott des bus de Montgomery en 1955-56 ; dans la Yougoslavie de la guerre civile des années 1990 et de la période qui a suivi, le mouvement mené par Ibrahim Rugova, entre autres, contre l'oppression serbe sur les Albanais du Kosovo, et le mouvement Otpor, principalement serbe, qui a contribué à renverser Milosevic.

n°9 - La fin justifie les moyens

Le mouvement rebelle auquel participent les PJ manque de force pour renverser le pouvoir oppresseur. Certains sont d'avis d'aller chercher des appuis auprès de groupes peu recommandables, comme la pègre. De bon gré ou à contrecœur, voici

les PJ chargés d'aller négocier une alliance temporaire avec un baron du crime. Les rebelles ont besoin de ses ressources financières, de ses connaissances d'autres réseaux, et même de son total manque de scrupules ; mais un baron du crime qui, jusque-là, avait bien pris soin de ne pas choisir son camp, ne se mouillera pas gratuitement. Quel degré de compromission les PJ seront-ils capable d'accepter, au mépris des valeurs pour lesquelles eux-mêmes se battent ?

- **INSPI ROMAN :** *Luciano's Luck*, de Jack Higgins (1981). Pour préparer leur débarquement en Sicile, à l'été 1943, les Alliés ont besoin que les paysans et les montagnards siciliens se soulèvent contre l'occupant allemand. Pour cela, ils doivent obtenir le soutien du chef de la Mafia, qui hait les Américains pour des histoires de famille. Afin de le convaincre d'apporter tout de même son aide, l'Intelligence Service devra faire appel à personne de moins que le caïd Lucky Luciano, au fond de sa prison new-yorkaise.

n°10 - L'union fait la force

Plusieurs organisations résistantes sont nées, certaines bâties autour de la défense d'une région, d'autres construites sur des bases politiques. Pour renverser définitivement l'opresseur, il est nécessaire d'unir ces différentes factions vers un même but à court terme, à défaut d'une même finalité à long terme. Les PJ font partie des intermédiaires qui vont essayer d'amener à coopérer des chefs de réseaux ou de mouvements qui se jalousent, voire se détestent. Chaque rencontre préliminaire est un danger en soi, et la rencontre de plusieurs chefs fait courir des risques encore plus grands : les chefs se jeteront-ils à la gorge les uns des autres au mépris des nécessités qui font loi ? La police secrète de l'opresseur a-t-elle infiltré une taupe dans la suite d'un des chefs, pour prendre toute le monde dans un vaste coup de filet ?

- **INSPI ROMAN :** *Embuscade à la Khyber Pass*, de Gérard de Villiers. Au début des années 1980, dans la zone de frontière entre le Pakistan et l'Afghanistan occupé par les Soviétiques, la CIA organise une rencontre secrète entre divers chefs rebelles contre la présence soviétique ; mais l'ennemi a remplacé un des

chefs attendus à la réunion par un imposteur. L'exemple même d'un roman médiocre, en l'occurrence le n°72 de la série SAS, qui fournit un bonne base à un scénario de JdR.

n°11 - J'aime quand un plan se déroule sans accroc

Si les joueurs s'engagent dans une campagne au long cours sur le thème de la résistance, ils doivent se préparer à aborder l'ensemble des aspects de la résistance pour en faire des opportunités de jeu. Mener une résistance contre un oppresseur, un envahisseur, c'est généralement un conflit asymétrique, le faible contre le fort, David contre Goliath. Sur la durée, les PJ, et donc les joueurs, seront certainement amenés à se poser des questions qui sous-tendent une résistance : recourront-ils à un soutien extérieur ? L'extrémisme dans les actions violentes sera-t-il un passage obligé ? Jusqu'où faudra-t-il aller dans le travail de sape ? Sont-ils prêts à assumer une éventuelle escalade du conflit ? Comment s'organisera la propagande ? Quelles précautions prendre dans le recrutement ?

Quant aux aspects tactiques, aux modes opératoires, impossible de les aborder dans le détail. L'important est de garder bien présent à l'esprit que, dans un plan, si quelque chose peut foirer, alors ce quelque chose foirera ! Mais, ça, serait-ce vraiment une surprise pour des rôlistes ?

Il est temps de vous lancer

Nous n'avons fait que vous montrer la face émergée de l'iceberg, mais nous espérons que cela vous donnera envie de goûter à la résistance en JdR. Que ce soit pour un scénario isolé ou pour une campagne, les aspects ludiques vont bien au-delà de la seule action armée de guérilla. Cependant, ne prenez pas nos avis et nos conseils au pied de la lettre : êtes-vous vraiment sûrs que sous l'étiquette Diédent se cachent de vrais dissidents et pas des suppôts du pouvoir ? Souvenez-vous de l'adage : ce n'est pas parce que nous ne sommes pas paranoïaques que nous ne sommes pas entourés d'ennemis...





[inspi]

Equilibrium

Un film de Kurt Wimmer (2002)

[œuvre]

Dans un futur incertain, probablement après une guerre dévastatrice due à la versatilité de l'Homme, le monde semble enfin en paix – dans une nation utopique nommée Libria, placée sous l'autorité du Père. Grâce à un produit (le Prozium) que les habitants doivent ingérer chaque jour, les émotions extrêmes telles que la haine, la colère mais aussi l'amour ou la compassion, sont annihilées – ce qui permet une société apaisée et ordonnée.

Toutefois, des résistants refusent d'abandonner leurs émotions et tentent de sauvegarder les fragments d'un passé que la police de Libria, le Tetragrammaton, fait tout pour détruire : l'art est chose prohibée car la beauté d'un tableau ou la mélodie d'une musique peuvent réveiller les sentiments endormis par le Prozium.

John Preston, l'un des meilleurs Ecclésiastes du Tetragrammaton, néglige un jour de prendre sa dose et va s'éveiller peu à peu à toute une gamme d'émotions inconnues – le poussant à se révolter contre le système de Libria.

Film surprise sorti à la sauvette durant l'été 2002, **Equilibrium** est l'archétype de la série B que personne n'attendait mais qui sut se faire une place dans le cœur des amateurs de bonne science-fiction. Souvent hâtivement comparé à **Matrix** à cause de son production design et de ses scènes d'action, **Equilibrium** puise en réalité son inspiration dans tout le courant littéraire dystopique dont les meilleurs représentants sont Ray Bradbury, Ira Levin, Georges Orwell ou Philip K. Dick. Ainsi, le film emprunte à 1984 sa société policée dominée par une figure d'autorité (le Grand Frère devient le Père), à *Fahrenheit 451* sa police chargée de détruire les œuvres artistiques ou à Kafka son administration écrasante. Opérant une habile synthèse de l'esprit de ces récits fondateurs, **Equilibrium** en offre une relecture moderne et percutante – notamment grâce à quelques combats courts mais dynamiques. Le scénario peut sembler classique dès lors que l'on connaît ces œuvres, mais il n'en est pas moins bien écrit, en un crescendo qui se fait l'écho du réveil des émotions du héros – jusqu'à un final apocalyptique culminant en un dernier plan jouissif.

Malgré un petit budget (à peine 20 millions de \$), **Equilibrium** est d'une facture technique plus qu'honorable. Tirant intelligemment parti du manque de moyens, le réalisateur joue le minimalisme dans

les décors et costumes. La photographie grisâtre amplifie la sensation d'un monde vide et creux, à l'image de l'âme de ses habitants. Peu à peu, en parallèle avec le parcours de John Preston, les couleurs prennent pourtant de plus en plus d'importance. La musique, sourde et lancinante mais sachant se faire épique sur la fin, participe grandement de l'ambiance délétère du film.

L'autre bonne idée du film, celle qui ajoute un petit plus à un ensemble déjà fort appréciable, est le gun kata utilisé durant les scènes d'action. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un mélange d'utilisation d'armes à feu et d'arts martiaux – ce qui permet des chorégraphies de gunfight particulièrement esthétiques et efficaces, en plus d'être originales. La mise en scène étant très lisible – d'une facture classique qui sied bien aux inspirations littéraires d'**Equilibrium** –, le spectateur peut en profiter pleinement. Ajoutons à toutes ces qualités que le film bénéficie d'un casting trois étoiles. Christian Bale en tête campe un John Preston très crédible dans la reconquête de son humanité ; et on profite également de la présence de têtes connues comme Sean Bean, Dominic Purcell, Taye Diggs ou Emily Watson. Bref, malgré la confidentialité de sa sortie et les comparaisons forcément dépréciatives avec le blockbuster **Matrix**, **Equilibrium** est un film qui gagne à être découvert – notamment si vous êtes fan du courant dystopique d'où il puise sa matière. On ne peut désormais qu'espérer une sortie en blu-ray qui fasse honneur à l'esthétique de cette œuvre.

[inspi]

Les jeux de rôle dystopiques sont assez peu nombreux finalement. **Equilibrium** est une inspiration de choix pour eux : notamment **Re-trofutur**, avec son monde à la croisée de Dick et Kafka. Mais la plupart des jeux cyberpunks (genre aisément qualifiable de dystopique) peuvent en reprendre des éléments. Ainsi, aussi bien dans **Cyberpunk** que dans **Shadowrun** ou **Mutant Chronicles**, on peut imaginer une mégacorpo inventant une substance calmante afin de rendre les citoyens plus réceptifs à ses publicités – aux personnages d'enquêteur là-dessus, par goût de la liberté ou au service d'une entreprise concurrente. Dans le même esprit, un scénario **Mage : l'Ascension**, mettant en scène la Technocratie endormant l'humanité via une drogue comparable au Prozium pour la rendre de plus en plus imperméable à la magye, semble parfaitement envisageable.

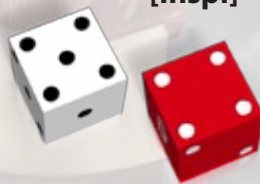
Les jeux de rôle à tendance conspirationniste, de type **Delta Green** ou **Conspiracy X**, peuvent mettre en scène un succédané du Prozium, substance testée par une officine ou une autre pour rendre la population plus docile (consommez, votez... ne contestez pas). Hélas, ce produit a des effets secondaires indésirables, faisant muter les cobayes en d'horribles hybrides ou les transformant en enragés – voire en zombies ! Et voilà une piste à exploiter pour **Z-Corps**.

De plus, pour tous ces jeux contemporains ou plus futuristes, le design d'**Equilibrium** (costumes, armes, décors...) peut visuellement inspirer le meneur de jeu de façon directe. Même les Ecclésiastes du Tetragrammaton peuvent être repris quasi tels quels – une police spéciale chargée de détruire les œuvres d'art considérées comme dissidentes (par qui ou quoi et pourquoi, cela dépend de l'univers). Les personnages en feront partie ou seront des résistants, selon l'orientation de la campagne... Un meneur de jeu de **la Brigade Chimérique** souhaitant faire visiter Berlin ou Moscou à ses joueurs gagnera grandement à s'inspirer de l'ambiance générale du film, par exemple.

Mais la fantasy peut également bénéficier du film de Kurt Wimmer. Ainsi, imaginons une sorte de théocratie au sein de laquelle des magiciens dominant la population grâce à l'alchimie ou la sorcellerie, endormant suffisamment les esprits pour régner sans contestation – mise à part celle d'une poignée de rebelles auxquels se joindront les personnages. Là encore, le Tetragrammaton sera une milice chargée de traquer ces résistants. **Midnight** se prête particulièrement à ce genre de scénario : les séides d'Izrador testent une substance alchimique ou un sort sur les peuples asservis tandis qu'un contingent spécial traque et détruit les artefacts des peuples libres qui pourraient profiter aux résistants...

[œuvre]

[inspi]



[inspi]

la Compagnie Noire

Une série de romans de Glen Cook

[œuvre]

Paru en format broché chez L'Atalante et en poche aux éditions J'ai lu SF, cette série de romans écrite par Glen Cook suit une unité de mercenaires d'élite haute en couleurs, la Compagnie Noire - dernière des grandes compagnies du Khatovar - à travers environ quarante ans de ses quatre cents ans d'histoire. L'auteur y invente la fantasy militaire à la sauce spaghetti, à travers des portraits sans concession des personnalités clés de la Compagnie et de ses luttes qui font de cette série une œuvre originale dans un domaine habituellement très balisé.

Le monde dans lequel combat la Compagnie Noire est façonné par des événements qui ont eu lieu longtemps avant le début du premier roman, lorsqu'un puissant sorcier appelé le Dominateur a créé un empire brutal, assisté par sa femme sorcière (connue comme la Dame) et dix esclaves rivaux magiques (les Asservis). Beaucoup plus tard, un sorcier a réveillé la Dame qui à son tour a libéré les asservis et les a liés à sa volonté, gardant son démentiel mari dans la tombe.

Le premier cycle débute à une période où la Compagnie Noire est au service du seigneur contesté de la ville de Béryl. Les tentatives d'insurrection menées par les « Bleus », un groupe d'opposants, s'y multiplient et le Capitaine peine de plus en plus à pro-

téger la Compagnie des soulèvements populaires. C'est alors que l'un des Asservis la conduit vers le Nord afin de venir en aide à un de ses collègues en difficulté face aux troupes rebelles en lutte contre les forces du Mal.

Le lecteur suit ainsi une équipée folle s'étendant sur des milliers de kilomètres durant laquelle les mercenaires endureront maints tourments et traverseront de graves crises, avant de migrer vers le sud lors du deuxième cycle, à la recherche de ses origines et du mythique Khatovar. En chemin, elle comprendra bien vite qu'elle n'est pas la bienvenue et deviendra le fer de lance d'un conflit opposant la ville de Taglios aux Maîtres d'Ombres, une bande de puissants sorciers malfaisants qui heureusement ne sont pas des lumières.

En choisissant la forme d'un carnet de bord tenu par l'un des mercenaires surnommé l'annaliste, Cook a pris à contrepied le style habituel de la fantasy. L'écriture est logiquement emprunte des défauts habituels d'un journal : style brutal, direct et concis, peu de paysages, une vision subjective des faits, des ellipses et des événements passés sous silence...

Quoi qu'il en soit, ce n'est jamais un point de vue manichéen qui nous est proposé mais une vision lucide des horreurs de la guerre et du goût amer de la victoire avec sa rançon d'actes barbares.

Dans cet univers, on ne trouve pas les créatures fantastiques « classiques » de la fantasy mais toute une ménagerie improbable allant du centaure inversé

(tête de cheval et tronc humain) à la baleine volante permettant de fort belles opérations aéroportées. La magie y occupe en revanche une très grande place, non seulement en raison de la présence de sorciers dans les rangs de la Compagnie, mais également à cause d'un nombre important d'ennemis qui détiennent souvent un pouvoir pas très raisonnable (les Dix Asservis, les généraux adverses, etc.). Toutefois, les affrontements sont généralement menés par les armes, mis à part quelques grandes batailles axées sur la sorcellerie.

[inspi]

La Compagnie Noire, bien que d'une lecture pas toujours facile et même parfois aride est une œuvre majeure de la fantasy et une source d'inspiration extraordinaire pour de nombreux jeux de combat avec figurines comme pour toutes les campagnes militaires des jeux médiévaux plus ou moins fantastiques, et particulièrement L'Eau dort en ce qui concerne les contextes de guérilla urbaine. De fait, au-delà des campagnes de haut niveau pour **D&D** ou **Pathfinder**, on pense immédiatement à **Midnight**, ou à **Warhammer**, voire au **Trône de Fer**. Mais le principe de la compagnie s'applique tout aussi bien par exemple à **Hawkmoon** (dans un scénario où la troupe stipendiée par les Granbretons se retourne contre ses maîtres) et encore mieux à **Ars Magica** (où chaque joueur aura l'occasion d'incarner tour à tour un officier, un sorcier et un homme de troupe dans ce qui sera finalement un convent ambulant).

Dans les jeux aux contextes historiques la Compagnie trouvera évidemment son équivalent chez les routiers et autres grandes compagnies à l'instar de celles que Du Guesclin mena en Espagne faire la Reconquista – en débarrassant du même coup le Royaume de France. Mais cela peut être aussi une troupe de soldats portugais qui savent qu'ils ne reverront jamais leur terre natale dans **Tenga** ou **Bushido**. Et le concept peut ainsi se transposer dans presque tous les univers, même les plus éloignés : une troupe de mercenaires qui a rejoint la Rébellion dans **Star Wars**, les membres d'une grande expédition militaire diligentée par le Roi-Soleil pour mettre en coupe réglée quelque Pays de Nulle Part, partis ivres d'un rêve héroïque et lointain dans **Terra Incognita** ou pourquoi pas, si vous jouez dans le Multirêve, une troupe de voyageurs mercenaires à la perpétuelle recherche de leur rêve d'origine...

La série comprend plusieurs cycles :

- **Les Livres du Nord** (*La Compagnie noire*, 1998, *Le Château noir*, 1999, *La Rose blanche*, 1999) sont relatés par Toubib.
- Le spin off *La Pointe d'argent*, 2002, est relaté par Casier
- **Les Livres du Sud** (*Jeux d'ombres*, 2001, *Rêves d'acier*, 2001) relatés tour à tour par Toubib et Madame.
- **Les Livres de la pierre scintillante** (*Saisons funestes*, 2003, *Elle est les ténèbres 1 & 2*, 2004, *L'eau dort 1 & 2*, 2004, *Soldats de pierre 1 & 2*, 2004) sont relatés par Murgén puis Roupille et enfin Toubib.
- Deux titres ne sont pas encore parus en français : *A Pitiless Rain* et *Port of Shadows*.

NB : vous pourrez trouver un intéressant dossier (bien que maintenant un peu daté) sur la Compagnie Noire écrit par Serge Olivier dans le **Casus Belli 5** (décembre 2000/janvier 2001) avec des compléments techniques et un scénario dans le supplément détachable.

[œuvre]

[inspi]



moderne solitude

SCÉNARIO CYBERPUNK GÉNÉRIQUE

Pour ce scénario générique cyberpunk, nous sommes en 203X. Selon le jeu utilisé, l'argument du scénario peut être légèrement différent. Dans un jeu comme Cyberpunk, Underground RPG ou Remember Tomorrow, il sera basé sur une mise en abîme : les PJ participent à un jeu de réalité virtuelle de type Trip, Brain Dance, Senso ou JeuRêve* basé sur l'univers de Matrix, mais cela ne leur est pas annoncé par le MJ. S'il s'agit d'une adaptation de Matrix avec les règles de Cyber Âge par exemple, la mise en abîme disparaît puisque la Matrice existe bel et bien ! Vous pouvez même jouer ce scénario avec Shadowrun en faisant des Calques des dimensions shamaniques, parallèles et éthérées. Notez que le principe de base de ce scénario pourrait aussi tout à fait convenir à La Méthode du docteur Chestel... Dans tous les cas (sauf pour le dernier cité évidemment) jusqu'à un certain point, les joueurs pourront croire qu'ils sont dans la « réalité », avant de comprendre que quelque chose ne colle pas.

Pour éviter de se retrouver définitivement seuls au monde, ils vont devoir affronter un grand méchant totalement caricatural et qui s'assume – Timon Kortas, dont le but est d'être le Dernier Homme. Ce savant fou qui travaille pour SynthéLab, une société multinationale spécialisée dans la biométrie, a trouvé une méthode pour isoler les gens dans des univers parallèles (qu'il appelle Calques**) à partir de leurs particularités rétinienne. Archétype du misanthrope, il se sait atteint d'une tumeur au cerveau le condamnant à court terme, et vient de se lancer dans une course contre le temps. Son projet est simple : isoler définitivement tous les calques de l'humanité avant sa mort. Il a déjà accès à un grand nombre d'images rétinienne stockées dans l'immense banque de données de son entreprise, et compte générer artificiellement celles qui lui manquent grâce à la puissance de calcul phénoménale des ordinateurs de SynthéLab...

Avant toute chose, Timon veut vider son calque, dans lequel – pour les besoins bien artificiels du scénario du Brain Dance bien entendu – se trouvent la moitié des PJ ! Sa méthode est directe : investissant toute sa fortune, il a recruté une professionnelle pour assassiner tous ceux qui en font partie. Celle-ci (Faith Justin) s'est adjoint les services de trois gangsta (Iris, Jeriko

One et Lornette «Mace» Mason). Ces tueuses vont opérer dans la « réalité » mais aussi dans les calques, en se faisant au besoin modifier chirurgicalement la rétine afin de pouvoir passer d'un calque à l'autre...

*Ça s'est passé boulevard Haussmann à cinq heures
Elle sent venir une larme de son cœur
D'un revers de la main elle efface
Des fois on sait pas bien c'est qui s'est passé*

[DANS LE VIEUX PARIS]

Le scénario commence in media res et sur les bases d'une enquête classique, alors que les PJ assistent en soirée à un spectacle de magie au Neo-Mogador, boulevard Haussmann à Paris. Une personne est choisie au hasard dans l'assistance (un des PJ bien entendu), entre dans la boîte pour « disparaître » et... disparaît effectivement, mais complètement, au grand désarroi du magicien lui-même ! En effet, c'est le moment qu'a choisi Timon pour faire un premier essai en isolant précisément mais complètement au hasard parmi les membres de son calque ce PJ ! La direction du théâtre ne peut évidemment s'expliquer cette disparition, et la police ne trouve aucun indice. Laissez les PJ mijoter un peu et se triturer les méninges, et jouez en aparté la première « isolation » avec le joueur concerné : seul dans un grand théâtre désert. Dehors la ville qui s'est vidée. L'isolement, l'errance, et puis, au bout de quelques heures, le retour parmi les hommes.

*Pourquoi ces rivières
Soudain sur les joues qui coulent
Dans la fourmière
C'est l'Ultra Moderne Solitude*

Une femme (Kathy Biglaw, une scientifique de haut niveau qui travaille pour SillyconeLab, une filiale anglaise de SynthéLab) a assisté au spectacle offert par sa Corpo et semble terriblement choquée de ce qui est arrivé, alors même qu'elle ne connaît pas le disparu. Elle se présente comme une scientifique qui travaille dans le domaine de la reconstruction plastique, et dit avoir une explication incroyable mais rationnelle à cette disparition. Selon sa théorie - la théorie des calques - un tel événement peut s'expliquer. Si elle a vu juste, le PJ devrait réapparaître à un endroit indéterminé, « comme par magie » dans quelques jours au plus tard... Pour appuyer ses dires en attendant la réapparition de leur collègue, elle

* : ces simulations interactives valent une super production cinématographique et ont l'interactivité d'un jeu vidéo dans un environnement totalement absorbant où participent les cinq sens. L'utilisateur se branche, lance la simulation et devient le héros de l'histoire. Les JeuRêves les plus populaires sont des récits d'action et d'aventures, des contextes historiques et, bien entendu, des pornos. Dans un JeuRêve, le logiciel simule la personnalité de tous les personnages à l'exception des héros. L'intrigue est toujours impeccablement ficelée, les effets spéciaux sont excitants et totalement absorbants, le récit évolue rapidement de scène en scène, maintenant toujours un niveau d'implication (et d'adrénaline !) élevé pour les utilisateurs. Les JeuRêves les plus sophistiqués comportent des intrigues secondaires et des pistes alternatives, donnant aux utilisateurs une sensation de liberté (et de prise de décision) complète. Le programme distribue de petits indices pour les garder dans le droit chemin. A certains endroits clés se trouvent de courtes « pistes d'échec » qui indiquent les héros ont pris la mauvaise décision et leur donnent un moyen crédible de revenir sur la bonne piste. Les histoires proposées comprennent une immersion, une apogée et un épilogue prédéfinis... et la possibilité de suites nombreuses !

** : chaque « calque » (un peu à la façon des calques de Photoshop par exemple...) comprend de une à 99 personnes, et peut être isolé temporairement (jusqu'à max 99h) ou définitivement. Dans ce cas, ne restent au monde que les membres du calque à l'exclusion de tous les autres, plus les animaux et les objets, bien entendu. Tout ce qui peut arriver lorsque le calque est isolé sera gommé lorsque celui-ci rejoindra la « réalité » et on ne peut pas communiquer entre le calque et la réalité (par exemple, si on envoie un mail, une fois revenu dans la réalité celui-ci n'aura jamais existé). Tout, sauf la mort des protagonistes : si elle devait survenir, ils seraient définitivement « effacés », comme tombés dans les limbes de l'oubli.

Comment faire jouer ce scénario ?

Peu importe le soin que le MJ apporte à ses intrigues, on sait bien que de temps en temps, les PJ laissent complètement tomber ses indices si méticuleusement préparés et se précipitent dans une direction complètement imprévue. Lorsque cela se produit, la meilleure chose à faire est de garder son calme et de les laisser faire ce qu'ils veulent, tout en intégrant les éléments de l'intrigue dans leurs plans. Les garder sur les rails, les contraindre à une seule ligne d'action marche rarement – ce sont des punks après tout ! Voilà pourquoi Ultramoderne solitude se veut décomplexé et non-linéaire : il y a un début (la disparition lors du spectacle), une fin (la confrontation avec Timon au sein du laboratoire de Black Mesa) et entre les deux le (ou les – voir plus loin) MJ est libre d'alterner les scènes d'isolation lors desquelles le (ou les PJ) concerné vivra des expériences post-apocalyptiques et devra survivre avec parfois des aides inattendues, et les scènes d'enquête pour retrouver Timon, sachant que dans un cas comme dans l'autre, les PJ sont sous la menace de ses tueuses.

Faire jouer ce scénario de façon classique, avec un MJ et 4 à 6 joueurs, est possible mais pourrait s'avérer contreproductif voir pénible car cela implique de prendre à part certaines personnes pour jouer les scènes d'isolement, au risque de casser le rythme et de voir les joueurs non impliqués s'ennuyer ou se dissiper. Il nous apparaît donc préférable de faire jouer cette aventure avec deux MJ (qui se donneront un timing commun pour faire jouer en parallèle les scènes d'enquête et les scènes d'isolement) ou – si cela n'est pas possible – de proposer à chaque joueur d'incarner deux personnages : un qui enquêtera et un autre qui pourra se trouver « isolé », ce qui aura pour intérêt de leur faire sentir et de jouer avec la différence entre la « vraie vie » et l'isolation.

montre dévoile une très intéressante vidéo d'une conférence d'experts psychiatres lors de laquelle un certain Professeur Koon de Vegas évoque le cas d'un de ses patients - Timon Kortas – qu'il présente comme l'archétypique du misanthrope, évoquant au passage sur le ton de la plaisanterie son délire des calques et son projet de s'isoler de l'Humanité... Reliant tous les éléments dont elle a connaissance, Kathy vient de comprendre que le programme Cyclope, sur lequel elle a été un temps la collaboratrice privilégiée de Kortas (avant de claquer la porte devant ce qu'elle considérait comme une chimère sans lendemain) est contre toute attente devenu opérationnel !

A partir de cette révélation, le meurtre inexpliqué d'une personnalité avec la possibilité de comparer les rétines sur les données de l'autopsie ou de la banque de données de SynthéLab, la découverte de la disparition inexpliquée à Las Vegas du psychiatre de Timon – la seule personne à laquelle il avait confié son délire et qu'il a isolé préventivement (justement pendant que les PJ traversaient l'atlantique en avion, voir plus loin) - alors même que son cabinet n'a qu'une seule issue et que sa secrétaire n'a pas quitté l'accueil, une ou plusieurs tentatives d'assassinats dans le monde réel, sont autant de péripéties dont le MJ pourra semer la piste de Kortas. L'argent étant le nerf de la guerre, si les PJ hésitent à se lancer dans une telle aventure, Kathy pourra proposer de les commanditer afin de récupérer la technologie des Calques dans son propre intérêt.

*Ça s'passe à Manhattan dans un cœur
Il sent monter une vague des profondeurs
Pourtant j'ai des amis sans bye-bye
Du soleil un amour du travail*

SillyconeLab, une filiale de SynthéLab

Renforcez votre image, c'est ce qui vous représente le mieux !

Que vous soyez sur le Réseau ou resté en Basse-Réalité, votre apparence doit répondre à ce que vous voulez vraiment affirmer. Vous n'aurez aucune seconde chance pour faire la première impression !

C'est pourquoi nous avons créé le SillyconeLab. Grâce aux meilleurs plasto-chirurgiens, à trois équipes de programmeurs spécialisés, nous vous garantissons le façonnage d'une image parfaite. Nous vous proposons un choix esthétique de plus d'un million de combinaisons calquées sur le modèle des Hyperstars les plus populaires. Grâce à notre intervention, les gens vous remarqueront par votre aspect unique, jeune et original. Sans danger de défaut de fabrication ou de rejet, nos implants sont garantis par la norme P.Q.C.T. Un nouveau corps merveilleux vous attend : choisissez un modèle, sortez de l'anonymat et devenez quelqu'un !

[ENTRE PARIS ET NEW YORK]

Alerté par l'identification rétinienne des PJ à Orly et le fait que leur vol va les amener sur le sol américain, Kortas va tenter de faire d'une pierre deux coups en isolant son calque pendant leur voyage : cela va lui permettre de s'introduire chez son psy pour le tuer à l'insu de tous, mais aussi de tuer la moitié des PJ (les seuls véritablement dangereux pour lui) en les faisant mourir dans un crash aérien !

ISOLATION

Assis dans les toilettes, espace exiguë aux cloisons minces, le protagoniste profite d'un court moment de solitude avant de rejoindre les sièges des passagers du vol 789 pour Las Vegas. Il remarque soudainement qu'un étonnant silence règne dans la cabine des passagers. Plus d'enfant qui pleure, plus de grésillement de baladeur écouté trop fort et plus le moindre froissement de journal ni même un ronflement. En sortant du cagibi il remarque avec stupeur que les sièges sont complètement vides ! Plus personne, plus aucun passagers à bord. Malgré les appels lancés dans le vide, seul le silence fait écho à son angoisse.

Tout à coup, une secousse brutale traverse toute la carlingue ! Le violent trou d'air malmène le solitaire confus qui ne peut que s'agripper aux sièges pour ne pas tomber. Soudain les éléments à l'intérieur de l'appareil sont soulevés du sol, comme en apesanteur ! Les alarmes rugissent, l'avion est en train de tomber ! Le poste de commande de l'appareil est vide lui aussi. En entrant dans la cabine, le protagoniste verra les terribles chiffres qui défilent, lui indiquant sans l'ombre d'un doute que la surface de l'océan se rapproche à une vitesse phénoménale ! Si on essaie de prendre le casque pour contacter la tour de contrôle, seul un triste et incompréhensible grésillement répond. Il faut se rendre à l'évidence, aucune aide extérieure ne pourra sortir l'avion et son unique passager de cette situation désespérée ! Il faudrait un exploit pour parvenir à remettre l'appareil sur son assiette !

S'il survit à cette scène d'angoisse, le PJ devrait préférer la route pour rejoindre le siège de SynthéLab à New Tacoma...

[SEATTLE, DOCKS DE NEW TACOMA]

Pour se rendre au siège de SynthéLab et découvrir que Kortas s'est enfui à Black Mesa pour y accomplir son forfait, voici les PJ sur les docs du quartier portuaire de New Tacoma, une nuit indéterminée. Il fait sombre, le peu d'éclairage le long des murs des hangars se réverbère sur les longues murailles de conteneurs métalliques et il commence à pleuvoir sous la chape de smog épais de la capitale de l'Etat de Washington. Les lieux sont déserts, on n'y voit pas à plus de cinq mètres et on se sent comme isolé du reste du monde.

Alors que les PJ observent l'enceinte, une silhouette se laisse tomber très lourdement du haut d'une des piles de conteneurs. La chose laisse un cratère de béton enfoncé à l'endroit de sa chute en se redressant. Elle fait craquer ses cervicales et avance d'un pas lourd et traînant, un peu vouté, vers les PJ. L'individu semble avoir une trentaine d'année mais son visage abimé en fait douter. D'anciennes cicatrices, des os d'arcade sourcilière enfoncés, ou des pommettes mal ressassées, une plaque de métal le long de la mâchoire... Ce mec a une vraie gueule cassée, et comme si ça ne suffisait pas, il est évident que certaines des cicatrices sont dues à la pose d'implants neuraux ou oculaires. Une iroquoise de che-



veux violets se dresse sur son crane couturé. Sur son front des lunettes de soudeur opaque surmontant des yeux noirs qui luisent d'un éclat artificiel. Il parle avec une voix monocorde dénuée d'émotion en enfournant ses mains dans ses poches :

« Lut, [prénom du PJ]. Ca roule, mec ? »

Ce premier deus ex machina se présente sous le nom de Bones, un répliquant mutiné, échappé des champs sous-marins de nodules sur lesquels il était esclave. Il a des informations à fournir. C'est un Hacker, un des meilleurs. Il compte utiliser les personnages et leurs recherches pour mettre à mal SynthéLab. Rares sont ceux qui l'ont croisé dans le cyberspace sous sa véritable apparence et encore plus rares sont ceux qui le connaissent en chair et en os. Ou plutôt en chair et en métal. En effet, outre son crane qui est bourré d'implants cybernétiques dernier cri lui permettant d'accéder à l'espace virtuel n'importe quand et n'importe où, ses deux mains ont été remplacées par de la cyber wear de même que ses deux jambes et une partie de son abdomen.

La tirade de Bones :

« J'ai vu tant de choses, que vous, humains, ne pourriez pas croire... De grands sous-marins en feu surgissant du Triangle des Bermudes, j'ai vu des rayons fabuleux, des rayons C, briller dans l'ombre de la Fosse des Mariannes. Tous ces moments ne se perdront pas dans l'oubli, comme les larmes dans la pluie. Il est temps de vivre ! »

Cet Hacktiviste lutte contre les méga corporations et contre l'asservissement par ceux qui manipulent les masses, c'est l'archétype du Cyber Punk : engagé et subversif. Si on lui pose la question pour savoir pourquoi il se fait appeler Bones, il tapera du poing sur sa cuisse et, sous le pantalon baggy kaki se fera entendre un son sourd et métallique. De manière générale, il s'exprime par des phrases concises, précises et techniques. Il n'émet aucune considération d'ordre affectif et répond souvent par monosyllabes. Avec son aide, il est possible de pénétrer dans le siège social et d'y dérober toutes les données nécessaires à la suite de l'enquête.

*On a les panoplies les hangars
Les tempos les harmonies les guitares
On danse des étés entiers au soleil
Mais la musique est mouillée, pareil*



[ARCHOLOGIS RANDOM CITY]

Il y a de la route entre Tacoma et Black Mesa où s'est réfugié Timon. Et sur cette route, dans le désert californien, il y a Random City, un ancien Dôme de Crystal... Ses murs gris couverts de graffitis s'étalent comme des balafres sur la peau nécrosée du ghetto. Les marques de fusillades ont impacté pour des générations les façades, laissant imprimés les mauvais souvenirs de luttes intestines. Les graffitis sont les maquillages qui espèrent masquer les taches de sang brunies et la décrépitude qui sont la véritable nature des lieux. Des canettes de soda vides roulent dans les rues désertes. Les colonnes de fenêtres aveugles s'exposent sur des dizaines de mètres, implacables juges vides. Comme un encadrement sévère, les barres grises se dressent, implacable. Pas de lumière aux fenêtres, aucun bruit si ce n'est celui d'un vent aux échos artificiels qui siffle entre les édifices mornes et muets, prisonnier de l'ancien dôme.

Au loin, le bruit sourd d'un moteur se réverbère contre les murs de bétons nus. L'engin se rapproche et se fait menaçant. Le projecteur d'un Appareil Volant (AV) balaie la zone à la recherche du véhicule des PJ. A bord, deux tueuses professionnelles, spécialement entraînées et préparées à la traque virtuelle. Lourdemment équipées, elles finissent par repérer leur cible et la traque commence à travers les bâtiments déserts. La fusillade est terrible, difficile d'en réchapper ! Les deux autres mercenaires sont à bord d'une jeep possédant une arme lourde embarquée sur pivot. Pour leur échapper il faudra redoubler de vitesse, d'endurance et d'ingéniosité. Les balles frappent les murs et les impacts projettent de méchants petits éclats de bétons. Être une proie c'est le summum de l'angoisse, aucune possibilité d'en réchapper, aucune issue... et pourtant !

[LAS VEGAS, ARIZONA]

Dernière étape sur la route avant Black Mesa : Old Vegas, ville de lumière, ville de tous les excès, ville de débauche, de stupre et de démesure !

ISOLATION

Pourtant, errer dans cette immensité soudainement et inexplicablement obscure et silencieuse a une tout autre allure. Ses feux éteints, ses rues désertes, la capitale du jeu prend des airs fantomatiques plongée dans un mutisme mortuaire. La chaleur moite transpire par le moindre interstice, une légère brise fait voler quelques papiers gras et des flyers publicitaires orphelins. Complètement désert, le lieu semble scruter le(s) personnage(s) par des fenêtres aveugles et sourdes. Il n'y a personne. Soudain un bruit, quelques pas, un froissement de cuir qui semblent se dissimuler dans l'ombre.

Il semble au(x) protagoniste(s) entendre des bruits fugaces et feutrés, de toute part. La sensation d'être observé s'intensifie. Alors que la paranoïa et l'angoisse les envahissent, ils entendent derrière eux. Il s'agit d'un humanoïde de sexe masculin et de corpulence robuste et très visiblement athlétique. Son visage aux mâchoires carrées porte une expression dure et froide encadrée par des cheveux clairs et coupés très courts. Il porte un long manteau de cuir noir qui ouvre sur son torse nu et pale et avance en silence.

Il s'agit d'un androïde. Cet être synthétique a été envoyé depuis Black Mesa pour éliminer les protagonistes. Il est accompagné par son binôme, un modèle féminin tout aussi sculptural. Il sort sans préavis une arme automatique de gros calibre et commence à tirer sur ses cibles avec une précision toute cybernétique. Les coups de feu résonnent le long des murs. La seule solution est de courir pour tenter de semer la créature synthétique qui elle, ne fera que marcher à grandes enjambées. Plus loin, sa partenaire est embusquée. Elle est elle aussi beaucoup plus forte qu'un humain standard et une redoutable combattante au corps à corps, armée d'un fouet à monofilament et d'un Armalite .44 (ou tout autre gros flingue du même genre).

Alors qu'il ne semble plus y avoir d'issu, un bruit de moteur surgit dans les ruelles abandonnées du vieux Las Vegas. Un bolide noir et chrome se rapproche à grande vitesse, chevauché par un cavalier solitaire vêtu de cuir et portant un casque chromé à la visière teintée. C'est un véritable être humain, l'un des 99 de ce calque, mis sur la route des PJ en difficulté par la Providence, un ancien flic de la brigade d'interception, une sorte de chevalier des temps moderne. Ce messie tombe à pic. La moto freine et



[LABORATOIRE DE SYNTHÉLAB, BLACK MESA, USA]



s'arrête brièvement à hauteur de l'un d'entre eux et une main gantée de cuir se tend pour lui faire signe de grimper en scelle. Une fois tous les passagers déposés à l'écart, le motard et sa monture d'acier redémarreront en trombe en direction de la 10 en direction de l'Arizona, vers le soleil levant.

SCENE FINALE

*Ça s' passe partout dans l'monde chaque seconde
Des visages tout d'un coup s'inondent
Un revers de la main efface
Des fois on sait pas bien c'qui s'passe*

Le laboratoire de Black Mesa où se terre Timon appartient à Synthélab. Il possède un centre de calcul d'une puissance phénoménale, à même d'isoler en quelques heures tous les calques de l'Humanité... Il dispose aussi de dispositifs de surveillance automatisés extrêmement élaborés. Juché au sommet de la mesa, cette tour imprenable défie les cieux. C'est depuis son sommet, caressant les dieux, que le Professeur Timon Kortas – qui a commencé à faire diverger tous les calques dont il dispose, provoquant une vague de disparitions aussi subites qu'inexpliquées sur la planète – tient l'humanité en otage. Depuis sa tour d'ivoire, l'homme a des yeux partout. L'extérieur est gardé par des Dogpacks, sortes de chiens robotisés dressés à l'attaque. Des drones de surveillance armés quadrillent également le secteur depuis le ciel. Entrer ne sera pas une sinécure. Après avoir passé la surveillance armée il faudra passer les codes de sécurité pour pouvoir ouvrir les portes. Certaines sections peuvent être hermétiquement fermées et gazées au sédatif. Le groupe pourra se sortir in-extremis de cette mauvaise passe dans une scène de courses contre la montre pour passer les portes étanches avant qu'elles ne se ferment !

Ils devront se triturer les méninges pour accéder au laboratoire principal du Professeur. Une fois qu'ils auront enfin déjoué tous les pièges de la tour infernale, ils pourront enfin pénétrer dans le labo de Timon dont l'accès sera mystérieusement libre... Oui car quel méchant aussi caricatural que le professeur Timon quitterait ce monde sans un de ces fameux monologues dont ils ont l'exclusivité ? Il attend paisiblement, debout devant son bureau aux écrans holographiques saturés de graphiques et de formules aussi incompréhensibles que complexes. De chaque côté, deux des femmes mercenaires. Les quatre demoiselles mortelles sont le dernier rempart du fou face au groupe des PJ. Que se soit avec des flingues, des explosifs ou au corps-à-corps ce sont des tueuses redoutables et vicieuses !

Mais il reste une chance pour que les diplomates prennent le pas sur les hommes d'action. En effet, si jusque là elles n'avaient pas connaissance du plan du Professeur, peut-être que l'idée d'être éradiquées de la surface de la terre avec les autres membres de l'humanité ne les ravira pas...

Le fameux et incontournable monologue du méchant :

« Cette fois, il est prêt ! Le plus grand plan jamais issu du plus grand cerveau que ce monde ait connu ! Non pas que je sois le chercheur le plus intelligent ou le plus brillant de l'histoire, mais je suis le SEUL à avoir le courage, que dis-je : l'audace d'aller jusqu'au bout ! J'avais des projets, de merveilleux projet pour l'humanité toute entière, mais il ne me reste que si peu de temps !

On m'a brimé, manqué de respect, on a moqué mon travail, mais ils ont eu tort de négliger mon génie car aujourd'hui, aujourd'hui cela va changer ! A présent ils vont me respecter, parce que je suis une menace ! C'est comme ça que ça marche ! Le pouvoir de celui qui appuie sur le bouton rouge. J'ai le pouvoir et je resterai dans l'histoire car j'écrirai l'histoire et sa fin, je fermerai le Grand Livre, le Livre de l'Apocalypse. Le dernier homme sur terre !

Je suis malade, et je vais mourir, mais je mourrai dans la gloire ! Et si mon acte final, mon dernier chant d'adieu, restera aux yeux du monde l'acte le plus terrible qui n'ait jamais été commis, se sera aussi le plus merveilleux dans toute son atrocité ! Le point culminant de l'égoïsme et de la mégalomanie ! Ce sera l'acte de beauté ultime aux confins de l'horreur ! Car si demain je ne peux jouir de cette vie et de la reconnaissance de ma gloire, alors nul ne le pourra ! AhahAhaHaHAhahaa !!!»

EPILOGUE

Si les PJ sont venus à bout du Boss de fin de niveau, c'est donc – sans préavis – le moment du retour à la réalité, sous la forme d'une salle de réanimation, en compagnie d'une infirmière (peut-être l'assistante du Docteur Chestel ?) dont le visage rappelle étrangement une certaine Kathy Biglaw. Si le Meneur le juge bon, il se peut que les PJ qui seraient morts en isolation ne puissent pas être réanimés...

SYNTHE
LAB





DES MASQUES ET DES OMBRES

scénario l'Appel de Cthulhu

Après la stupeur provoquée par la subite défaite de l'armée française devant l'invasion nazie, l'Occupation s'installe dans la durée et instille une autre forme de terreur à laquelle s'oppose la Résistance. Là où l'Occupation met l'industrie française au service de l'Allemagne, la Résistance sabote les transports. Là où l'Occupation soutient la Gestapo dans sa traque raciale, la Résistance exfiltre et dissimule. Et dans les ombres où les forces nazies s'affairent à extraire des archives françaises des secrets oubliés depuis des siècles, la Résistance aura l'opportunité de contrer ces investigations impies.

Ce scénario convient particulièrement à un groupe de joueurs aguerris, capables de prendre des initiatives dans l'univers contraint qui est celui de l'Occupation. Les personnages seront tous des membres de la Résistance française. Les profils habituels de l'Appel de Cthulhu sont tous possibles. De plus, un professeur chevronné, un inspecteur de police trop curieux ou des militaires revanchards seront parfaitement adaptés à ce scénario.

Un monde d'ombres

Il est conseillé de jouer l'introduction en projetant les personnages au cœur de l'action, sans passer par la phase initiale habituelle d'enquête patiente et menant progressivement à la découverte d'une terreur indicible. Le monde de la Résistance étant un monde violent et sombre, il convient particulièrement à une introduction franche qui mettra les joueurs immédiatement aux prises avec les dangers de leur vie clandestine.

Un piège

Les personnages sont dans une sombre forêt, quelque part au nord de Toulouse. C'est un soir d'automne 1941, une pluie froide goutte paresseusement sur des feuilles mortes brunâtres. Ils ont eu le temps de prendre des armes et sont accompagnés de deux résistants de confiance : Ficelle, une Communiste au regard dur et Cognac, un revanchard qui en a étranglé plus d'un. Derrière une petite butte, leur objectif : une vieille ferme habitée par une famille française de quatre personnes, où les Allemands se sont rendus quelques heures plus tôt. Les personnages savent qu'un officier allemand très en vue est sur place, et qu'il se déplace avec peu de protections. La Résistance est là pour une mortelle opération coup-de-poing.

Les joueurs devraient avoir suffisamment d'informations pour ne pas avoir à réfléchir longtemps et agir. De l'autre côté de cette petite butte, il y a en effet un corps de ferme allongé en pierre (avec une des fenêtres illuminée de l'intérieur), flanqué d'une grange mal entretenue. Entre les personnages et la ferme, une chenillette SdKfz 250 à l'arrêt avec un fantassin qui fume une cigarette, l'air détendu. Autour de la ferme, pas un bruit.

Les Allemands ont déjà massacré les habitants de la ferme (un couple et ses deux enfants) ainsi que trois autres personnes, des résidents du village voisin. Les victimes sont toutes actuellement dans la grange, où elles ont été égorgées et clouées au mur. Deux autres soldats sont dans la ferme, en train de fouiller les lieux. Ils ont déjà invoqué des Byakhees pour les aider à réduire les habitants au silence.

Lorsque les personnages donneront l'assaut ou commenceront à pouvoir jeter un œil dans la ferme, les Byakhees et les Allemands se défendront sans chercher à faire des prisonniers : ils se savent en terrain hostile et font usage de leurs armes automatiques. Le plus petit et malingre des Byakhee quant à lui prendra la fuite (aidé du sort Instiller la Peur) dans la forêt pour aller prévenir les autres nazis, alors que les deux grands Byakhees attaqueront franchement au corps à corps.

L'armée des ombres

Une fois que la forêt sera redevenue calme, jouez un flashback qui se déroule le matin même. Les personnages sont des Résistants de la région R4 : Toulouse et ses environs. Nous sommes en octobre 1942. Toulouse est encore en zone libre mais la présence allemande se fait chaque jour de plus en plus marquée. On murmure qu'il ne s'agit que d'une question de jours avant que les Allemands ne décident de soumettre tout le territoire français à leur autorité directe. La Résistance intensifie donc ses actions, avant que les choses ne se compliquent sérieusement.

Le personnage le plus susceptible d'être le relais de St-Jean a rendez-vous dans un café, en début de matinée. Derrière lui, faisant semblant de lire son journal à une autre table, St-Jean expose le contenu d'une fuite qui émane d'un informateur de la Préfecture. Un officier allemand est en déplacement dans la région. Il est escorté de quelques fantassins plus deux chenillettes de transport et personne n'a

Organisation de la Résistance

Comme la plupart des organisations clandestines, la Résistance fonctionne grâce à un cloisonnement des groupes d'actions. Quelques coordinateurs, responsables d'une zone géographique donnée, peuvent faire agir un grand nombre de groupes d'action, qui ne se connaissent pas. Les deux axes principaux d'action de la Résistance sont le Renseignement (espionnage au profit des Alliés) et le Choc (opérations contre les infrastructures ou les forces d'occupation). Les actions les plus efficaces du Choc ont permis de désorganiser une partie de l'effort de guerre allemand et l'utilisation des infrastructures industrielles du territoire français. Ce sera notamment le cas la veille du Débarquement, où les actions coordonnées de nombreux groupes de Choc pourront durablement désorganiser la transmission des informations et le redéploiement des troupes allemandes. Plus rarement, le Choc s'est directement attaqué à l'occupant. Pendant longtemps, certains décisionnaires français ont souhaité promouvoir des poches de résistance armée au sein du territoire français, de manière à détourner des moyens militaires allemands des frontières. Ces initiatives ont fait long feu et ont fini tragiquement pour les Résistants, pris au piège dans des zones reculées face à l'armée allemande.

Tous les Résistants choisissent un surnom, seul identifiant qu'ils communiquent au sein de la Résistance. Dans les années 1940, il n'existe que très peu d'archives qui permettent l'identification formelle des individus, aussi les Résistants protégeaient-ils leur identité et leur famille par l'utilisation de ces surnoms. Dans le cadre qui nous intéresse, le mouvement de Résistance à Toulouse s'appelle Combat, et est sous la direction de Forain et de son bras droit, Saint-Jean.

La principale inspiration recommandée pour faire jouer l'ambiance des actions clandestines reste le film *L'armée des ombres* auquel certaines scènes du film *Inglorious Basterds* sont un ajout significatif.

Résistants... Pourquoi ?

Les résistants français sont suffisamment motivés pour prendre des risques mortels et en faire prendre à leurs proches. Ces motivations sont généralement rassemblées en trois catégories. Il peut en effet s'agir de motivations politiques : le résistant socialiste ou communiste a rejoint la lutte armée par conviction politique autant que parce qu'il risque de toute façon une exécution sommaire pour son attachement idéologique. Mais des Français de tous bords politiques rallient aussi la Résistance parce qu'ils considèrent le fascisme comme une extrémité politique inacceptable. On retrouve dans la catégorie des motivations politiques les syndicalistes, exécrés par le pouvoir allemand. Il peut aussi s'agir d'une motivation religieuse. Elle est évidente pour les Juifs et certaines minorités pourchassées par les nazis. Mais des Résistants de toutes confessions ont pris les armes justement parce qu'ils pensaient que leurs valeurs religieuses étaient en totale contradiction avec l'idéal nazi et ses méthodes. Enfin, la motivation patriotique est souvent prépondérante chez les Résistants. Ils agissent alors pour saper l'effort de guerre allemand et contribuer à rendre son autonomie à la France. La rapidité avec laquelle les Allemands ont battu l'armée française alimente un très fort sentiment de haine qui ne fait aucune différence entre nazis et Allemands, entre membres de la Gestapo et infanterie de la Wehrmacht.

entendu parler de lui auparavant. Il a obtenu des autorisations spéciales extrêmement rapidement pour venir dans le midi toulousain et toute l'administration française a ordre de le soutenir par tous les moyens. Une forte tête à la Préfecture en a déjà fait les frais : il a été mis au secret la veille. La source de la Préfecture (pseudonyme « Buffle ») a pu identifier que les Allemands préoyaient de partir le soir même vers le village de Puycelsi et la forêt de Grésigne. St-Jean estime que c'est une opportunité de s'en prendre à un officier important coupé de ses bases et de son entourage habituel.

La forêt **silencieuse**

Après la scène de flashback, les aventuriers peuvent explorer la ferme (où rien d'inhabituel n'est à découvrir) et la grange (où la découverte macabre qu'ils pourront y faire a déjà été mentionnée). Les corps des Allemands pourront révéler que les soldats appartiennent à un régiment de Sûreté (Sicherungsdiens) mais les documents présents dans la chenillette indiquent qu'ils sont placés sous la direction d'un officier qui appartient à un ordre paramilitaire, l'Ahnenerbe. Tous les Allemands portent bien entendu un sifflet en argent nécessaire à l'invocation et au contrôle des Byakhees.

Autour de la ferme, des traces de chenillettes pourront aisément être repérées dans le sol trempé : si deux véhicules sont bien arrivés jusqu'à la ferme, un seul est resté sur place, l'autre s'est enfoncé dans la forêt. En suivant ces traces, les personnages pourront facilement suivre cette piste qui pénètre au plus profond de la forêt de Grésigne : sur une hauteur, une grande dalle de pierre obscure occupe le centre d'un vague cercle à peine moins arboré que le reste de la forêt. Quelques feux ont été allumés à la hâte avec du pétrole. L'officier allemand mentionné par St-Jean semble y conduire une sorte de cérémonie, les deux bras levés vers le ciel. Sur la dalle, à ses pieds, les personnages peuvent distinguer la forme nue d'une jeune femme qui y a été sacrifiée. Trois soldats se tiennent légèrement en retrait. Malgré une absence de vent, on entend pourtant l'agitation de branches... car à l'opposé de cette petite clairière se dresse un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath !

L'officier allemand tente de prendre le contrôle du Rejeton depuis plusieurs minutes – l'arrivée inopinée des Français provoquera alors l'interruption du sort. L'enfer se déclenchera dans cette clairière : le Rejeton s'en prendra à tous les êtres humains qui souillent ce lieu sacré, les Allemands s'en prendront avec une égale efficacité aux humains et à la créature. Quand à vos aventuriers, nous leur souhaitons bonne chance pour s'en sortir indemnes !

Les survivants pourront trouver le carnet de notes de l'officier allemand, Gregor Speer. Speer était alors en mission à Paris pour mettre la main sur des archives de l'administration française concernant les activités occultes des années 1920-30. Après plusieurs pistes infructueuses, il vient de s'atteler à la tâche de passer les catacombes de Paris au peigne fin pour les retrouver. Avant cela, le carnet

révèle qu'il a mené plusieurs missions dans des lieux français réputés magiques (sinistres châteaux, pierres levées préhistoriques, grottes ornées, etc.) et qu'il en a rapporté plusieurs preuves du Mythe, toutes envoyées en Allemagne, à Wewelsburg. En outre, un feuillet glissé dans son carnet indique que, par ordre prioritaire, tous les agents de l'Ahnenerbe doivent tenter d'intercepter un certain Aristide Léger.

Explications

Des aventuriers curieux pourront rechercher les informations suivantes : l'Ahnenerbe est une société nazie affiliée aux SS en charge de trouver des preuves archéologiques soutenant la propagande raciale nazie. Elle est aussi à la recherche de secrets occultes (comme le confirme la présence de Byakhee à ses côtés) et semble agir en toute impunité sur le territoire français.

La conclusion logique – celle qui, du reste, est généralement attachée à l'introduction de l'Ahnenerbe dans les scénarios de l'Appel de Cthulhu existants – est que des autorités nazies conçoivent un intérêt réel pour la chose occulte. Peut-être même est-ce la main d'Hitler qu'il faut voir derrière cette organisation secrète ? Il ne fait pas de doute que les secrets du Mythe seraient ainsi amenés à consolider le règne millénaire du III^{ème} Reich. Le Gardien prendra bien garde à ne pas contredire cette conclusion apparemment évidente.

En effet, cette interprétation des objectifs de l'Ahnenerbe est erronée dans le cadre de ce scénario. Certes, l'Ahnenerbe est à la recherche des secrets du Mythe disséminés en Europe. Elle collecte bien des objets de pouvoirs, traduit des tomes de connaissances impies et les rassemble dans le château de Wewelsburg, son quartier général depuis le milieu des années 1930. Elle est en outre intervenue directement en Afrique, au Tibet et a accompagné les troupes allemandes déployées en Espagne pendant la guerre de 1936.

Mais ce n'est pas pour soutenir le pouvoir nazi que l'Ahnenerbe recherche tous ces secrets inhumains. L'objectif ultime de l'Ahnenerbe est de détruire toutes les traces de l'influence des Grands Anciens dans le monde des hommes. En effet, l'idéologie nazie ne s'encombre pas d'une religion ou d'une autre. Bien au contraire, lorsqu'elle trempe dans la réinterprétation philosophique, c'est pour mettre en avant la place primordiale de l'Homme. L'existence des sup-

L'Ahnenerbe

L'Ahnenerbe est une société archéologique et anthropologique créé en 1935 par Himmler puis intégrée en 1939 aux SS. Depuis son siège du château de Wewelsburg, l'Ahnenerbe agit comme un organe de propagande visant à légitimer les thèses raciales des nazis à partir de recherches effectuées partout dans le monde (Europe, Asie, Moyen-Orient). Une bonne partie de ses effectifs dispose de solides connaissances occultes.

Dans le cadre de ce scénario, une majorité des membres de l'Ahnenerbe est entrée au contact du Mythe. Face à cette menace païenne, l'Ahnenerbe a décidé de rassembler les connaissances nécessaires à leur destruction. Ne se souciant guère de discrétion, le moindre soupçon de culte dans un village reculé fait l'objet d'une investigation approfondie, d'exécutions sommaires et d'éradication des créatures. De même, les livres et artefacts du Mythe qui tombent entre les mains de l'Ahnenerbe sont détruits pour empêcher une éventuelle résurgence de ces cultes. Quelques copies de sorts et certains artefacts sont utilisés pour lutter contre le Mythe – officiellement de manière temporaire.

De fait, l'Ahnenerbe œuvre pour libérer l'Humanité de l'emprise des Grands Anciens et met les dernières avancées technologiques au service de la lutte contre le Mythe.

Si vous jouez Delta Green, vous savez que l'Ahnenerbe a donné naissance à la Karotechia, une puissante organisation qui utilise le Mythe à ses propres fins, ce qui est apparemment contradictoire avec ce scénario. En fait, il se peut très bien que, suite aux échecs vécus en France face à la Résistance, l'Ahnenerbe change de direction et décide d'utiliser pour son propre compte les forces occultes. Les investigateurs se retrouveraient donc directement responsables de l'émergence de la Karotechia.



Déroulement **du scénario**

Après cette scène d'introduction, le scénario s'articule sur une suite d'affrontements plus ou moins directs, entre la Résistance et l'Ahnenerbe. Deux de ces scènes intermédiaires sont décrites dans le présent scénario. Elles sont indépendantes et peuvent être abordées dans n'importe quel ordre. Un Gardien peut souhaiter développer des intrigues complémentaires pour rallonger d'autant ce scénario pour en faire une campagne plus longue – et introduire progressivement et de manière plus nuancée la compréhension des réels objectifs de l'Ahnenerbe.

Invasion

Le 11 novembre 1942, les troupes allemandes mettent fin à la situation schizophrène de la France et envahissent pour de bon la Zone libre. Toute la Résistance est désormais dans une situation clandestine et hautement dangereuse, sans pouvoir compter sur la complaisance des autorités en place. Si des Français pouvaient fermer les yeux sur des coïncidences troublantes, la Gestapo préférera tuer des innocents plutôt que de laisser des activistes clandestins en liberté.

Collaboration

À Toulouse, un destin particulier attend les aventuriers. Le 11, l'annonce de la fin de la zone libre sidère toute la population. Les premières troupes allemandes seront là le jour même, et auront verrouillé tout le territoire en moins d'une semaine. Le 13, si les aventuriers ne prennent pas la fuite, tous les personnages qui disposent d'un niveau professionnel dans une compétence qui pourrait être utile à l'Ahnenerbe (Latin, Allemand, Bibliothèque, Sciences occultes, Astronomie, etc.) sont cueillis à leur domicile dès l'aube, par deux policiers français accompagnés par un membre de la Gestapo. Tous ces personnages sont amenés de force dans le

pôts d'anciennes divinités païennes est donc perçue par les autorités nazies comme une menace idéologique, une concurrence inacceptable qu'il faut éliminer sans pitié – au même titre que le Communisme.

L'Ahnenerbe fait donc office de moyen d'investigation et de destruction du Mythe. Là où le pouvoir nazi s'étend, l'Ahnenerbe élimine les cultistes des croyances inhumaines, brûle les livres renfermant un savoir interdit, détruit les objets de puissance des cultes des Grands Anciens. Après avoir libéré les peuples des croyances préhistoriques et des pratiques révoltantes, l'Ahnenerbe pense pouvoir promouvoir un ordre purement humain, rationnel et implacable sur le monde. Dans cette machinerie parfaitement huilée, les aventuriers seront les proverbiaux grains de sable – mais des grains de sable avec un cas de conscience. Faut-il s'opposer à l'ennemi nazi, un occupant brutal et impitoyable ? Ou faut-il se rallier à sa cause, puisqu'il se bat pour libérer l'Humanité de l'incompréhensible emprise du Mythe ? Ce cas de conscience sera mis en scène dans la partie finale de ce scénario. Aussi, il est important que les joueurs soient convaincus de la malfeasance de leurs concurrents de l'Ahnenerbe afin que la scène finale ait une saveur particulièrement amère et inoubliable.

Aller plus loin

L'organisation modulaire de ce scénario permet de l'allonger à l'envie. Un Gardien peut très facilement adapter la plupart des scénarios Années folles aux années 1940 et à l'Occupation. Aussi, ce scénario peut servir de base à une mini-campagne. C'est d'autant plus facile que les personnages vont régulièrement être en contact de sources d'informations sur le Mythe (documents de l'Ahnenerbe, étude des archives du musée St-Raymond, archives des services français) qui peuvent servir d'acroches alternatives à la trop classique lettre de l'oncle oublié récemment décédé.

Musée St-Raymond (le musée des antiquités du midi toulousain), avec une vingtaine d'autres personnes. Tous devront étudier des ouvrages occultes saisis dans les sous-sols du musée par l'Ahnenerbe. Les personnages avec un profil militaire ou policier ont été « réquisitionnés » pour surveiller ces experts.

Cette collaboration forcée va durer une petite semaine. La vingtaine d'experts, réunis sur dénonciation, doivent rapporter toute bizarrerie dans les textes étudiés. Une petite liste énumère les thèmes qu'il faut signaler : divinités tentaculaires, rites de fécondité, invocation de démons, voyages interplanétaires ainsi qu'un glossaire des noms propres à relever : Cthulhu, Yog-Sothoth, etc. À la vue de cette liste, les personnages pourront blâmer... et ils ne seront certainement pas les seuls. En effet, tout personnage avec au moins un point en Mythe de Cthulhu sait que les auteurs de cette liste sont des experts du Mythe.

Le deuxième matin, une surprise attend les collaborateurs : les textes déjà étudiés sont confiés à d'autres experts. Un petit malin qui ne signifierait pas un élément important se ferait immédiatement repérer – et châtier.

Traire la substantifique moelle

En termes de jeu, les joueurs doivent effectuer chaque jour un test de la compétence pour laquelle ils sont là en opposition avec la complexité des textes. Pour celui qui échoue, rien ne se passe : il est perdu dans les références du texte qui lui a été confié ou bien il détient un ouvrage sans corrélation avec le Mythe. Tous ceux qui réussissent doivent normalement signaler les informations trouvées à des traducteurs qui vont transmettre aux Allemands.

Pour celui qui obtient une réussite normale, il tombe sur une référence obscure mais troublante (0/1 SAN). Celui qui obtient une réussite spéciale tombe sur une révélation explicite qui ne laisse aucun doute quant à sa relation avec le Mythe (par exemple, un procès de sorcière qui mentionne un pacte avec une créature ailée venue de Yuggoth ou une gravure représentant Chaugnar Faughn dans une caverne des Pyrénées) (1/1d4 SAN). Enfin, un aventurier qui obtiendrait une réussite critique découvrirait une vérité cosmique aux implications redoutables (par exemple, Hitler est issu d'un programme d'eugénisme mis en place par Nyarlathotep qui a échoué) ou plus prosaïquement sur un sort qui pourrait avoir un impact décisif dans le déroulement de la guerre (Invoquer Cthugha).

Bien entendu, il est conseillé au Gardien de laisser l'opportunité aux joueurs de dépenser des points d'Aplomb pour détériorer la qualité de leurs réussites. De plus, cette scène est l'occasion de faire monter la pression dans le cadre d'un bon huis-clos insupportable : les experts doivent manger et dormir sur place et personne ne sait combien de temps va durer cet enfermement. La paranoïa pourra se faire une place de plus en plus importante, entre les experts qui pourront chercher à dénoncer les personnages, les personnages maîtrisant l'Allemand qui doivent traduire fidèlement les notes de leurs concitoyens, les policiers et les membres de la Gestapo qui surveillent tout ce beau monde, et les deux ou trois membres de l'Ahnenerbe qui supervisent l'enlèvement des artefacts occultes du musée et qui conduisent des interrogatoires plus poussés quand un expert trouve quelque chose de significatif.

Dénouement

Une semaine de ce traitement devrait suffire : entre les informations que les personnages et leurs camarades de détention pourront avoir découvert, les nazis se retrouvent à la tête d'une mine d'informations précieuses. Les livres qui se sont révélés être les plus remarquables sont confisqués et envoyés à Wewelsburg. En plus, les investigateurs devraient obtenir les renseignements suivants :

- **La forêt de Grésigne** passe pour avoir été le siège d'une importante congrégation de sorcières, jusqu'à ce qu'une enquête de l'Inquisition y mette fin au début du XVIème siècle. Le chroniqueur relate que cette congrégation se livrait à des actes de débauche avec des démons horribles et s'accouplait avec des « arbres à pieds fourchus » malsains.
- **Les sous-sols** de la plupart des grandes cités humaines abritent des communautés de goules, des êtres humanoïdes mangeurs de chair humaine. En particulier, la communauté goule de Paris paraît avoir joué un rôle central dans la préservation et la transmission de connaissances impies dont l'immortalité.
- **Les sociétés préromaines de l'Ouest**, en particulier en Bretagne, sont connues pour avoir adoré un géant à tête de pieuvre, endormi sous les flots, sous le nom de Dagdulug. Il semble que de nombreuses communautés du Morbihan aient continué à préserver une partie de ces rituels jusqu'à l'époque moderne, autour des pierres levées millénaires abondantes dans cette région.
- **Les personnages qui se sont révélés efficaces** se verront proposer une position dans l'administration de l'occupant voire, pour les germanophones, un poste à Wewelsburg. La Gestapo, quant à elle, gardera un œil sur ceux qui se seront fait remarquer par leur manque d'assiduité. Pour les fortes têtes en revanche, le premier avertissement sera physique. Le deuxième sera fatal.

Inglorious Bastards

La France disposait, elle aussi, de son bras armé consacré à l'étude et à la lutte contre les menaces surnaturelles, qu'il soit une brigade de police ou un bureau anonyme de l'Armée (selon ce qui correspondra le mieux à vos personnages). Nous les appellerons ici les Services français. Ceux-ci ont été fondés au début du XI-Xème siècle et ont disparu dans la tourmente de 1940... mais pas sans s'être préparés.

En septembre 1939, lorsque la France déclare la guerre à l'Allemagne, les Services français prennent le risque d'un voyage temporel pour évaluer comment cette confrontation va se dérouler. Bien évidemment, devant la débâcle entrevue, les Services français prennent immédiatement la décision de cacher toutes leurs archives, ainsi que les tomes et artefacts les plus puissants. Les plus volumineux ont été envoyés dans les colonies, ceux en langue allemande ont été détruits. Mais l'immense majorité a été cachée dans le dédale des catacombes.

Les catacombes parisiennes

Selon le carnet de Speer, l'Ahnenerbe est sur la piste de ces archives. En l'absence de Speer, l'Ahnenerbe continue cette recherche, en particulier grâce à ses Chasseurs, des êtres humanoïdes dotés de grands yeux blanchâtres nyctalopes et de griffes démesurées. Ces Chasseurs sont de parfaits auxiliaires pour la traque des résistants et l'accomplissement des tâches salissantes dans les sous-sols de l'Europe conquise.

Les personnages ont l'opportunité de briller et de mettre la main sur ces archives avant les Allemands. Bien sûr, cela signifie rejoindre Paris, lieu de concentration des troupes allemandes, mener une expédition pénible dans les catacombes et y retrouver les archives françaises. Une telle perspective devrait être suffisante pour faire vibrer nos aventuriers, ne me dites pas qu'ils vont attendre que St-Jean le leur ordonne !

Entretien avec une Goule

Au détour d'un couloir sombre et empuanti par les déjections parisiennes, les aventuriers peuvent tomber nez à nez avec une Goule, Moadazar. Celle-ci est physiquement marquée par plusieurs cicatrices fraîches et porte quelques feuillets.

Moadazar est une des rares Goules parisiennes qui ait échappé à l'Occupation et elle cherche à exfiltrer quelques documents importants que ses consœurs ont laissés derrière elles dans des caveaux parisiens (à Ménilmontant et au Père Lachaise). Elle ne cherche pas la confrontation et est dans les égouts à peu près pour les mêmes raisons que les personnages. Elle pourra dresser un bilan approximatif de ce qui s'est passé : en juin 40, les Allemands ont lâché des bestioles dans les catacombes pour les nettoyer. C'est la méthode qu'ils ont déployée dans tous les grands centres urbains conquis, comme Prague ou Varsovie. Les Goules parisiennes survivantes ont migré vers les Contrées du Rêve et quelques-unes retournent à Paris pour exfiltrer des objets de valeur. Beaucoup ne reviennent jamais.

Si les aventuriers proposent de s'associer, la Goule acceptera volontiers. Elle en profitera toutefois pour relever où se trouvent les Archives françaises et organiser une expédition pour en récupérer autant que possible très rapidement. Sinon, elle retournera dans les ténébres.

Le Gardien est désormais libre d'introduire un ou plusieurs Chasseurs dans les égouts et de jouer au chat et à la souris avec les investigateurs. De plus, si les aventuriers s'entendent trop bien avec Moadazar, le Gardien peut glisser un exemplaire du tome Habitants des Profondeurs de Gaston le Fé comme pomme de discorde.

Les Archives

Il s'agit d'un immense travail d'investigation et de compilation qui court de 1902 à 1939. Outre les rapports d'enquêtes et des extraits de journaux, des connaissances précises sur le Mythe ont été rassemblées et cataloguées. Les personnages qui trouveront ce trésor intellectuel odieux auront une liste de tous les lieux de culte identifiés en France et dans les colonies depuis quarante ans (lignées de sorciers consanguins, cultes blasphématoires, créatures ignominieuses, etc.). C'est le moment rêvé pour rajouter quelques informations troublantes concernant les personnages. Ceux qui ont déjà eu un contact avec le Mythe pourraient y être fichés avec une mention « Sympathisant ? à surveiller ». L'un d'entre eux pourrait apprendre qu'il descend d'une étrange lignée d'immortels, qui possède un manoir retiré dans le Massif central. Il apparaît qu'il est le dernier descendant vivant d'une branche cadette de cette famille. Son nom est suivi d'une mention « à éliminer ? ».



À propos du Grand Ecran

« La maison reste ouverte pendant les travaux »

Tristan Lhomme a écrit une grande campagne dans les années 90 qui se déroulait en Europe en 1940 (France, Londres, Europe de l'Est). Il y a peu de points communs avec la trame du présent scénario (qui de plus est moins ambitieux). Les vétérans des aventures de **Casus Belli** peuvent donc jouer ce scénario sans craintes. Il paraît toutefois peu crédible que les personnages qui auraient survécu aux épreuves de Tristan Lhomme puissent être rejoués pour ce scénario. En revanche, il est encouragé de faire jouer des personnages qui auraient déjà eu un contact avec le Mythe dans les années 20 ou 30. De fait, une parfaite introduction à ce scénario pourrait être une partie classique qui se déroule à la fin des années 20. Les joueurs retrouveront alors leur personnage quinze années plus tard, leur lourd passé venant les hanter de nouveau.

Il existe tout un fichier consacré à l'Ahnenerbe, qui apparemment a mené une série d'actions d'espionnage en France depuis 1937. De plus, les aventuriers pourront apprendre que les Services français avaient un œil sur les activités autour de la forêt de Grésigne. Selon eux, deux ou trois familles locales trempaient dans des rituels associés à Shub-Niggurath. Identifiés en 1939, ces cultistes n'ont pas été inquiétés car les Services français ont eu une actualité chargée. Ces archives confirment aussi qu'une dizaine de cultes anciens ont été démantelés dans les années 1920 en Bretagne. Le mot « **Cthulhu** » revient avec une fréquence angoissante. Celui d'Aristide Léger une ou deux fois, en particulier en ce qui concerne un culte qui serait établi sur l'île aux Moines, dans le golfe du Morbihan. Les Services français sont intervenus deux fois pour des disparitions mystérieuses, mais sans rien trouver de concluant. Normalement, c'est à peu près à ce moment-là qu'un Chasseur surprend des lecteurs absorbés par leurs découvertes.

Que faire avec ces tonnes de papier ? Faut-il les laisser sur place, récupérer certains éléments et mettre le feu au reste ? Tenter de tout faire sortir de France ? Les joueurs sont libres de tenter ce qu'ils souhaitent. Avec les souterrains de Paris arpentés systématiquement par les Chasseurs, c'est une question de temps avant que l'Ahnenerbe ne mette la main dessus...

Révéla**tions**

Que ce soit grâce aux dossiers de l'Ahnenerbe ou aux Archives françaises, les investisseurs entendent parler d'Aristide Léger et de son intérêt pour les cultes morbihannais. S'ils font appel à leur réseau clandestin, la réponse arrivera au bout de quelques jours : Aristide Léger est un

membre de la Résistance bretonne. Nom de code : Tristan. Il a disparu de la circulation quelques jours plus tôt. Ses camarades supposent qu'il a été arrêté par la Gestapo, mais aucun autre membre de sa cellule n'a été inquiété depuis. S'il a bien été arrêté, il n'a rien dit pour le moment.

Aristide Léger a effectivement joué un rôle avant-guerre dans l'étude du Mythe sur le territoire français. S'il est devenu un soixantenaire mystérieux, il a vécu la période d'entre-guerre audacieusement et en affrontant fréquemment les horreurs du Mythe. Une recherche permet de retrouver la trace d'un Aristide Léger, archéologue autodidacte aux manières peu conventionnelles et aux thèses pour le moins farfelues. Il est néanmoins cité plusieurs fois dans des journaux de l'ouest français pour des découvertes archéologiques mineures, qu'il a enrobé de mythes romanesques et infondés. Est-il utile de dire que son nom est mal accueilli dans les milieux universitaires ?

Chasse à l'**homme**

La Bretagne est une région où la présence nazie est forte, du fait des infrastructures maritimes importantes pour le maintien du front ouest (ports, bases sous-marines) et les collaborateurs y sont aussi impitoyables qu'ailleurs. Dans cette zone très polarisée entre le monde rural et les installations navales, il est difficile de passer inaperçu.

Aristide Léger est détenu par l'Ahnenerbe et temporeuse autant que ses geôliers le lui permettent. Mais un archéologue amateur de soixante ans n'est pas taillé pour cette épreuve. Les nazis sont sur l'île aux Moines, ils ont bien identifié la filiation du site avec le culte aquatique de Cthulhu et ils exercent une pression violente sur les autochtones.

La Pierre du Sacrifice

Parmi les nombreux mégalithes de l'île aux Moines, il y a un site qui est directement lié au culte de Cthulhu. Il s'agit d'un dolmen composé d'une douzaine de pierres dressées couvertes de deux énormes blocs grisâtres, que les locaux appellent Men Houzigiannet, la pierre du sacrifice. Sur deux des pierres levées, des gravures stylisées d'homme-poulpe sont encore visibles. Une troisième pierre, aujourd'hui enterrée à proximité, porte d'autres gravures, et permet le lancement du sort Contacter un Xothien. Quelques familles locales connaissent encore le secret des pierres de leurs ancêtres et ont déjà eu recours à cette invocation.

Pour lancer ce sort, il suffit qu'une demi-douzaine de personnes déterre la pierre dissimulée et passe quelques heures d'incantations sous un ciel dégagé ce qui arrive souvent, grâce au vent puissant qui règne en maître.

Avec les exactions des nazis, les païens sont résolus à invoquer la larve de Cthulhu pour régler ce problème « à l'ancienne ». Les investigateurs arrivent donc au beau milieu d'une situation explosive, avec des nazis qui enlèvent et torturent de nuit, et examinent chaque centimètre carré de l'île de jour, une population locale qui s'apprête à invoquer une des créatures les plus puissantes ayant foulé cette Terre, et Aristide Léger qui est susceptible de divulguer des informations capitales concernant les manifestations du Mythe en France.

Rajoutons donc à cela une équipe de résistants qui débarque « par hasard » dans cette poudrière. La menace nazie est tout de même à relativiser. Les membres de l'Ahnenerbe ne sont que cinq ou six, et peuvent ponctuellement demander des renforts à la Gestapo ou aux services de police.

Final

La scène finale a lieu autour de la Pierre du sacrifice, en pleine nuit (c'est une certitude : tous les investigateurs finissent par aller de nuit sur un site dont le nom comprend le mot sacrifice). Une dizaine de Bretons sont en pleine incantation païenne. Les personnages pourront reconnaître parmi eux certains des locaux qui leur ont promis de « prendre les choses en main et de s'occuper de ces salauds d'étran-



gers ». Quelques membres de l'Ahnenerbe sont en planque et interviendront pour faire un massacre. Au choix, Aristide peut avoir été libéré par les investigateurs et les accompagner, ou avoir été libéré par les cultistes locaux pour servir de sacrifice pendant la cérémonie (les cultistes se souviennent des fouineurs) ou bien il accompagne les nazis pour les aider à interrompre la cérémonie.

Une nuit de fureur va permettre à tout ce beau monde de régler les contentieux. Les nazis ne sont clairement pas de taille à vaincre les locaux et leur allié surnaturel. Seul l'appui des investigateurs leur laisse une chance d'interrompre cette colossale orgie de violence – il est très probable qu'après avoir nettoyé leur île, les Bretons lancent leur Larve Stellaire sur Vannes pour y continuer le massacre. Est-ce que les investigateurs vont tenter de soutenir l'Ahnenerbe, au mépris de leurs propres convictions et de leurs expériences passées ? Ou vont-ils s'acharner contre ces occupants allemands et permettre la survie de rites dangereux et profondément inhumains ? Ou, enfin, sont-ils assez téméraires pour tenter de s'opposer à tout le monde en même temps ?



Exercices

Aristide Léger, vétéran de la lutte contre le Mythe (*Histoire 75%, Mythe 29%*), dépassé par les événements du monde réel. Convaincu de mener son dernier combat, mais ne sait pas encore contre qui.

Connaissance 75% Savoir-faire 25% Sensorielle 50% Influence 50% Action 25%.

POU 19

PV 4

Boxe 60% Armes de poing 60% Armes blanches 60%.

Sorts : Atrophie d'un membre, Bénir la Lame, Domination, Exorcisme

Gregor Speer, lieutenant-colonel de l'Ahnenerbe en opération dans la forêt de Grésigne (*50%*), archéologue froid et méthodique, exalté par le sens patriotique de sa mission.

PV 10

Armes de poing 60% (Lüger 1d10)

Hieronymus von Holm, lieutenant-colonel de l'Ahnenerbe en opération dans le Morbihan. Officier de propagande obsessionnel et pragmatique.

PV 13

Armes de poing 60% (Lüger 1d10)

Soldat allemand, agent de sécurité (*50%*) content de servir en France plutôt que sur le front russe, armé d'un fusil (*2d6+1*) ou d'une mitraillette (*1d10, rafale de 5 balles*)

Moadazar, Goule parisienne manipulatrice et nerveuse. Évalue fréquemment la masse de chair comestible sur ses interlocuteurs.

Bibliothèque (80%), Connaissance 50%, Savoir-faire 25%, Sensorielle 75%, Influence 25%, Action 50%.

PV 9

Griffes 1d6+2.

Sorts : Appeler Nyoghta, Voile d'indifférence

Cultistes bretons de l'île aux Moines, adeptes exaltés des Dieux Anciens (*50%*)

Les Byakhees de la forêt de Grésigne

	Xssitr	Doortt	Qztto
FOR	22	15	19
CON	9	13	14
TAI	23	20	14
INT	16	16	9
POU	4	8	14
DEX	12	13	16
PV	16	17	14
Impact	4	4	2
Combat	50%	50%	35%

Pour les autres caractéristiques des Byakhees, voir AdC6 p.220

Fttfftt, Sombre Rejeton, Gardien millénaire de la forêt de Grésigne

FOR 49 CON 17 TAI 42
INT 12 POU 16 DEX 12
PV 30

Combat : Piétinement 40% 2d6+10, Tentacules 80% 10 + 1d3 FOR par round

Sortilèges : Anomalie météorologique, Appeler Shub-Niggurath, Atteindre, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter une Goule, Epuiser le pouvoir

Pour les autres caractéristiques du Sombre rejeton, voir AdC6 p.233

Chasseur, proto-goule créée par le régime nazi, épurateur des souterrains

FOR 12 CON 12 TAI 10
INT 8 POU 4 DEX 7
PV 11

Combat : griffes 1d6

Compétences : Discrétion 60%, Vigilance 75%
SAN : 1/1d4

Soordûnug, Larve Stellaire de Cthulhu, X-thien protecteur du golfe du Morbihan

FOR 90 CON 55 TAI 110
INT 24 POU 14 DEX 8
PV 83

Combat : Griffes 80% 24 ; Tentacules 80% 12

Protection : 10 régénère 3 PV par round

Sortilèges : Appeler Nyoghta, Contacter Cthulhu, Contacter Yig, Contacter une Goule, Contacter une Larve Stellaire, Contacter un Profond, Invoquer un Byakhee, Voir par un Portail

SAN : 2/1d20

Les tomes du Musée Saint-Raymond

Près de deux cents ouvrages historiques et de folklore s'entassent dans les sous-sols du Musée, avec quelques ouvrages plus récents d'archéologie (essentiellement consacrés à la Préhistoire). La plupart sont rédigés en latin. Une poignée d'ouvrages sont rédigés dans des langues encore plus rares (arabe, occitan, grec)

Complexité : de Délicat (30%) à Ardu (50%)

Durée : Heure ou Jour

Mythe : 0 ou 1

SAN : 0 ou 1

Sortilèges : au choix, selon les réussites des personnages

Les Archives françaises

Sauvées de la débandade, elles attendent patiemment dans les catacombes de Paris. Elles sont en excellent état, typographiées et rangées par thèmes avec des index et des renvois.

Complexité : Facile (20%)

Durée : Jour

Mythe : 2

SAN : 14

Sortilèges : selon l'inclination du Gardien, les Services français ne font aucune mention des sortilèges (pour éviter les tentations) ou ils sont très explicites quant aux sorts les plus utiles (Appeler l'esprit des morts, Bénir la Lame, Déflagration mentale, Domination, Flétrissement, Guérison immédiate, Immunisation et la plupart des sorts de Contrôle : bref, un arsenal incomparable)

Habitants des Profondeurs

Ecrit en français par Gaston le Fé, cet ouvrage traite des relations entre les sociétés humaines et goutes.

Complexe (70%)

Durée : Semaines

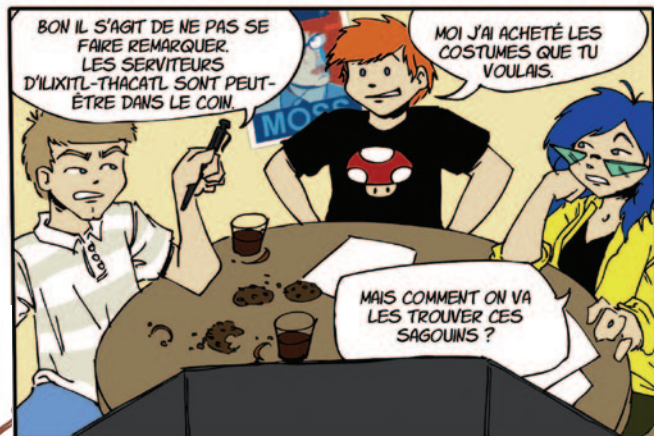
Mythe : 10

SAN : 1

Sortilèges : Contacter une Chose-Rat, Contacter une Goule, Imposer sa Voix (Domination), Immortalité (Voler la vie)

DÉTECTIVE PRIVÉ DE BON SENS

PFCT



PIZZA FROIDE ET COCA TIÈDE
Scénario : Amaury Fourtet
Dessins : Aurélie Jouannin



PFCT

PIZZA FROIDE
ET COCA TIÈDE

78

a froid



MIDNIGHT

Dans les ténèbres, personne ne vous entendra résister...

a world of *Darkness*

Imaginez la scène... Des gars de **Fantasy Flight Games** doivent pondre un setting pour le système **DD20**. C'est le moteur du moment ; la machine **DD3** entraîne tout le monde dans son sillage ; le manuel des joueurs se vend comme des petits pains. Bref, il faut saisir la balle au bond ! Mais comment faire pour créer un monde médfan original, alors que quasiment tout a déjà été exploré ? Rien de tel que de se réapproprier les grands classiques ! Les gars font le plein de coca, de popcorn et enchainent les DVD du *Seigneur des Anneaux*, version longue. Plus de 10h de Tolkien ! Si avec ça ils ne trouvent pas... Et puis le Roi-Sorcier se fait trucher par un hobbit et une gozesse ! N'importe

quoi... Encore pire : sans la dévotion d'une demi-portion de jardinier, les Terres du milieu se seraient effondrées... Pffffff ! Mais oui ! Bon sang mais c'est bien sûr ! La voilà l'idée de tueur ! Sauron aurait dû gagner ! Un gars qui rumine sa vengeance depuis des millénaires, avec les pouvoirs d'un quasi-dieu, ne peut pas se faire avoir par quatre péquenots de la Comté et par un sans-abri qui sent le bouc à trois lieues !

Et ainsi naquit Aryth... Un monde perverti par Izrador, un dieu cruel, déchu, exilé par ses pairs dans le monde matériel au terme d'une guerre fratricide. Mais Izrador n'est pas la moitié d'un incapable : lors de sa chute, il s'arrangea pour que les ponts entre les dieux et les habitants d'Aryth soient coupés. Cette catastrophe porte le nom d'Eclipse. Elle ravagea tout le continent d'Eredane, réveilla les volcans

et engloutit des terres entières. Seuls quelques êtres survécurent... Notre apprenti Sauron se retira dans le nord, pour recouvrer ses forces. La vie reprit alors doucement possession d'Eredane. Les civilisations elfes, naines et humaines se développèrent à nouveau. Bien sûr, Izrador étant ce qu'il est, il ne pouvait rester inactif et il se prépara donc à la guerre, menée par ses troupes fidèles : les orques. Par deux fois il fut vaincu. Mais la troisième fois, il pervertit les plus grands héros des races d'Eredane et... il écrasa l'alliance. Sans bavure ; un véritable massacre. Et cela fait maintenant cent ans qu'Izrador est devenu le maître incontesté d'Eredane ; les humains vivent sous son joug, celui de ses orques et de ses infâmes légats, les seuls prêtres dont les prières sont entendues. Les elfes et les nains se terrent dans leurs territoires respectifs, qui se réduisent à mesure que les orques progressent ; les gnomes et les halfelins font profil bas (ah, ah !) pour survivre. Nombreux sont les esclaves qui meurent chaque jour sous les fouets des orques ; rares sont les villages épargnés par la guerre, la famine et la peur. Les livres sont interdits, comme toute forme de connaissance. La magie est punie de mort. Les dieux restent muets. L'espoir s'est enfui. Bienvenue !

le grimoire *de base*

Dans le pays de Pascal, c'est **Black Book Editions** qui s'est chargé de la traduction de ce formidable setting. Propulsé par le moteur **D20** et un background impressionnant de richesses et de bonnes idées, *Midnight* figure parmi les meilleurs univers médéfan qu'il m'ait été donné de jouer. Le jeu a donné naissance à deux éditions, toutes deux traduites en VF par **BBE**. La seconde édition du jeu, toujours disponible (il en reste quelques exemplaires papier ; sinon en PDF), est un superbe ouvrage de plus de 450 pages contenant tout le matériel nécessaire pour débiter (hormis peut-être le sacro-saint écran du meujeu). On y trouve ainsi : les races jouables (humains, nains, elfes, gnomes, halfelins, orques et trois races bâtardes), les voies héroïques, les classes de personnages et les classes de prestige, une description du monde et de la vie sous le joug de l'Ombre (près de 200 pages !), ainsi que deux scénarios (un court en guise d'introduction et un plus conséquent, *la Couronne de l'Ombre*).





Côté illustrations, la couverture est tout simplement superbe ; à l'intérieur cela varie du moyen-bof à l'excellentissime, avec une moyenne vers le bon. La maquette est agréable, lisible et comporte 95% de texte (appréciable pour du **D&D**, surtout quand on est allergique aux pages entières de listes et de tableaux comme moi !).

Côté règles donc, les classes de **D&D** ont été remaniées dans l'optique de ce nouveau background. Exit les classes de prêtre, de moine et de lanceur de boules de feu : ici, la magie est punie de mort et les seules prières qui sont exaucées sont celles adressées à Izrador... Pour pallier ce manque, on trouvera par contre la classe d'arcaniste, un lanceur de sort qui suit une certaine tradition : charismatique, hermétique ou spirituelle. Il s'agit sûrement de la classe la plus difficile et la plus risquée de **Midnight** ; en Eredane, tout a un prix et en général, il s'agit du prix fort. Impossible d'utiliser la magie devant n'importe qui, sous peine d'être dénoncé ; pas d'école de magie ou de guilde pour assurer un enseignement ; et surtout, la peur d'être traqué par un légat et son astirax, un compagnon proche du loup qui détecte la magie comme Rex les sachets de poudre...

Sont également disponibles les classes de Barbare, Guerrier et Roublard (quasi-inchangées) ainsi que celle de Protecteur, qui est un peu l'équivalent du Paladin dans **Midnight**, mais sans l'armure ou les prières et qui se bat généralement à mains nues (interdiction du port d'arme oblige). Les classes de prestige sont peu nombreuses, mais on en trouve

davantage dans les divers suppléments du jeu, et chaque type de PJ peut y trouver son compte.

Si vous lisez attentivement cet article (et vous avez plutôt intérêt !), vous vous demandez sans doute ce que sont les voies héroïques dont je parlais précédemment. Le monde de **Midnight** étant impitoyable, la survie dépendra davantage de leur jugeote, de leurs ressources et de leur chance que de leur force de frappe. Et afin de donner un petit coup de pouce à ses héros, le monde d'Aryth leur octroie un surcroît de pouvoir. Chaque PJ pourra donc parcourir une voie héroïque, qui lui donnera des pouvoirs à mesure qu'il progressera en niveau. Bonus de sauvegarde, de compétences, de caractéristiques ou pouvoirs magiques, chaque voie est unique et permettra au PJ de se défendre mieux que n'importe quel individu lambda d'Eredane. Les PJ sont amenés à devenir les champions d'une résistance désespérée ; les règles leur en donnent les moyens.

la gamme

Je ne vais pas ici vous faire un catalogue de toute la gamme de **Midnight** ; il vous suffit de surfer un peu sur le net pour l'obtenir. Côté VF, les indispensables sont : **le livre de base** (seconde édition), l'écran (de superbes illustrations, même si cela reprend les couvertures de quatre suppléments plutôt que de fournir un panorama unique) et **la Colère de l'Ombre** (description des terres elfiques et avancement de la storyline du jeu : la dernière offensive d'Izrador contre les dernières terres libres va bientôt avoir lieu...). Ajoutons à cette liste le supplément **Sous le règne de l'Ombre**, qui décrit la ville du Promoteur de Baden et donne un excellent aperçu de la vie citadine en cette période de désespoir (à noter un scénario français gratuit, *Ombre dans la nuit*, disponible en PDF, qui se déroule dans cette ville). Les autres suppléments traduits restent anecdotiques et n'apportent pas grand-chose au jeu, à mon sens.

Avec l'arrêt de l'OGL de **DD3**, la gamme s'est brutalement arrêtée et ce sont de véritables bijoux qui ne sont disponibles qu'en anglais qui ont glissé entre les doigts de **BBE**. Les sourcebooks concernant les races notamment sont de véritables mines d'informations pour le rôliste anglophone. Je citerai ainsi les suppléments concernant les humains (**Honor and Shadow**, **Star and Shadow**, **Destiny and Shadow**), ainsi que celui sur les nains (**Hammer**



MIDNIGHT CHRONICLES

Il faut croire que **D&D** jouit d'une aura magique chez les producteurs de cinéma, puisque même après deux films franchement indignes, ils ont accepté de remettre le couvert avec **Midnight**. Sauf que, cette fois, c'est le projet d'un seul homme ou presque, Christian T. Petersen, débutant dans le cinéma, mais passionné par l'univers qu'il a choisi. Tellement passionné que la première moitié du film, déjà lent par ailleurs, est encore alourdie par la présentation quasi exhaustive de l'univers. Soyons francs, **Midnight Chronicles** n'est pas un bon film : il est

honnête, mais fauché (décors, costumes, 3D), inégalement servi par son casting (un Légat sobre et concerné, un héros insupportable qui surjoue, au point de donner raison aux séides d'Izrador), et plombé par un rythme beaucoup trop lent et une fin abrupte (qui laisse augurer d'une suite ?). **MAIS**, contrairement aux films estampillés **Dungeons & Dragons**, **Midnight Chronicles** a une âme, et on a beaucoup plus de sympathie pour ce petit machin proche de l'amateurisme que pour un Profion qui cachetonne pour un sceptre de contrôle des dragons en plastoc rouge...

and Shadow). Totalelement dispensables pour jouer, ils sont pourtant une véritable mine d'informations pour les MJ désireux d'exploiter totalement l'univers de **Midnight**. C'est l'occasion de vous mettre à l'anglais : le niveau n'est pas bien difficile et les PDF pas très coûteux...

Signalons enfin l'initiative des fans français de **Midnight** (Zool et Dain notamment) qui ont permis la traduction du **Tome of Sorrow**, l'équivalent pour **Midnight** du **Unspeakable Oath** pour l'**AdC**. Disponible gratuitement en PDF (encore !) et augmenté d'un scénario inédit, c'est un travail de professionnel. La preuve, s'il en était encore besoin, que ce sont bien les fans qui font vivre un jeu...

alors, *on joue quand ?*

À présent que vous êtes persuadés que ce jeu en vaut la chandelle, comment s'y prendre ? Procédons par ordre, si vous le voulez bien.

Étape n°1

Récupérer **le manuel des joueurs** de **DD3.5**, soit en dur en occase, soit en PDF à l'adresse suivante : <http://www.jeepeeonline.be/index.php?param=P2> il s'agit bien sûr d'un téléchargement tout à fait légal, puisque les règles sont en format OGL. À mon avis, il vous suffit d'imprimer les quelques règles nécessaires (création de persos, combat) ; le reste se trouve dans le livre de base de **Midnight**.

Étape n°2

Récupérer le livre de base de **Midnight** justement ! Seconde édition en VF, papier ou PDF sur le site **BBE** (<http://www.black-book-editions.fr/>) ; ou en occase sur un des nombreux sites de VPC pour JdR.

Étape n°3

Lisez avec grand plaisir l'aide de jeu et le scénario ci-après qui, en plus de mettre en pratique nombre de conseils argumentés dans notre thème Résistance, vous permettra de mettre en place une campagne sur d'excellentes bases. Les joueurs vont ainsi découvrir le monde par petites touches, en grandissant dans un village conquis par l'Ombre. En plus de pouvoir appréhender crescendo les dangers de ce monde, le groupe de PJ sera lié par autre chose que par un commanditaire dans une auberge et vous aurez l'occasion de développer des PNJ qui ont un passé commun avec ces derniers.

Étape n°4

Normalement, après avoir fait jouer notre scénario d'introduction, vous devriez être accroc à **Midnight**. Commencez par faire jouer **la Couronne de l'Ombre** et après... faites vous plaisir !



le village d'Arhen

alors, on joue quand ?

Situé à l'extrême nord-ouest des Terres de l'Ouest, à la frontière de l'Eren central et de l'Eren méridional (cf. carte page suivante), le village d'Arhen compte une actuellement une centaine d'âmes (en 90 du Dernier Âge). La grande ville la plus proche est le Promontoire de Baden, à une cinquantaine de lieues au nord-est du village. Les forêts de petite taille situées alentours ont fait d'Arhen un village d'artisans et de forestiers.

Autrefois, avant l'avènement de l'Ombre du Nord, Arhen était un village prospère. Le bois extrait des forêts de chênes et de peupliers était

acheminé sur la côte de la Mer de Pellurie, dans les différents chantiers navals, en transitant par la rivière Dheleb. L'effort de guerre des Ereniens et la construction de nombreux bateaux de transport de troupes ont permis à Arhen de se développer et de prospérer rapidement à la fin du troisième Âge. Alors, lorsque l'Ombre se déversa sur la côte sud de Pellurie et que les orques et les dragons anéantirent les dernières forces libres d'Eredanes lors de la Dernière Bataille, ce fut également le glas de l'âge d'or d'Arhen.

Bientôt, les orques affluèrent et mirent leurs sales mains sur tous les stocks de bois. Désormais, le bois d'Arhen allait alimenter l'effort de guerre de l'Ombre. Certains villageois résistèrent, bien sûr. Mais leur sort peu enviable et la répression violente systématique des orques firent rapidement passer aux autres toute forme de velléité. Quelques uns fuirent vers la Marche verdoyante, la frontière orientale du royaume sylvain des elfes de la Caraheen, mais on ne les revit jamais plus.

A présent, les villageois vivent dans la peur. Peur du légat et de ses orques qui règnent en maîtres sur le village. Peur de ne pas remplir à temps les quotas de bois à fournir. Peur des troupes de

former une sorte de radeau gouvernable qui descend le courant. Ce sont les gnomes qui s'occupent de cette partie du travail : ici, on les appelle les « flotteurs ». Ils sont parfaitement intégrés à la communauté humaine d'Arhen. Toutefois, tout le monde connaît la xénophobie du légat à leur rencontre. Il ne supporte leur présence que tant qu'ils sont utiles au transport du bois.

Arhen *au dernier âge*

La vie n'est pas facile pour les arhoniens. Loin de l'âge d'or que le village a connu il y a plus d'un siècle, ses habitants vivent à présent une existence médiocre, sans espoir de fuite vers un endroit meilleur. Assez éloigné des zones de guerre pour être épargnée par ses ravages, mais pas assez isolée pour échapper à l'influence des orques et des émissaires du Dieu Sombre, Arhen ne doit sa survie qu'au bois qu'il fournit aux armées noires. En effet, l'Ombre a toujours besoin de plus de bois pour fabriquer des barges sommaires de transports pour ses troupes. Le passage de la Mer de Pellurie est crucial pour les armées des Ombres engagées dans les dernières luttes contre les peuples féés. Et l'activité pirate sur cette mer prend un large tribut à la flottille de bateaux. Si la production de bois venait à fai-

blir, nul doute que les réprimandes à l'encontre d'Arhen seraient très sévères et expéditives. L'Ombre ne peut pas se priver de cette denrée, presque plus importante que le fer.

Puisque le commerce leur est interdit, les arhoniens doivent leur subsistance aux légumes qu'ils cultivent, à la viande qu'ils chassent dans les forêts et aux poissons qu'ils pêchent dans la rivière Dheleb. Le troc est quasi-inexistant car les villageois ont l'interdiction de voyager, hormis quelques rares exceptions pour aller trouver des denrées indispensables, au Promontoire de Barden par exemple.

Les voyageurs sont rares par ces temps de misère. Le plus souvent, il s'agit d'une troupe d'orques qui vient se ravitailler avant de repartir aussitôt. De temps à autre, des marchands gnomes descendent la rivière Dheleb et s'arrêtent à Arhen pour faire du troc, mais surtout, à l'insu du légat et de ses sbires bien sûr, donner quelques nouvelles de la guerre et même faire un peu de contrebande. Quelques armes auraient même été introduites lors de leur dernière visite...



personnalités *d'Arhen*



86

Dharael

LÉGAT DE L'OMBRE, SARCOSENIEN

Caractéristiques :

Légat niveau 1 ; FP 1 ; Taille M ; PV 13 ; Init +0 ; CA 17 ; Alignement NM ; Attaque masse d'armes lourde (+0, 1D8) ; Attaque couteau de lancer (+0, 1D4) ; JS Réf+0, Vig +4, Vol +7 ; For 10, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 17, Cha 13.

Compétences : Art de la magie +3, Concentration +4(+8), Connaissance (Eren méridionale) +0, Connaissance (Ombre) +4, Diplomatie +3, Intimidation +4, Premiers Secours +5.

Dons : Ecriture de parchemins, Magie de guerre, Volonté de fer.

Langues : Erenien ; Langue noire.

Sorts : DD de sauvegarde : 13 + niveau ; domaines : Mal et Magie. Niveau 0 : Détection de la Magie, détection du poison, lecture de la magie. Niveau 1 : Frayeur, Soins légers.

Historique :

Contrairement à nombre de ses infâmes confrères, Dharael n'a pas été enrôlé de force. C'est de sa propre initiative qu'il a demandé une audience à un des légats de sa ville natale, Sharuun. Faisant montre d'une grande détermination et de certaines aptitudes propres à cette profession, il fut envoyé à Theros Obsidia pour y suivre la formation

des dévots du Dieu Sombre. Rêvant de gloire et de pouvoir, Dharael fut très désappointé lorsqu'il apprit que sa première mission serait d'assurer l'ordre et la main mise de l'Ombre dans le village perdu d'Arhen. Ne pouvant pas refuser un tel ordre, cela fait à présent plus d'un an et demi qu'il ronge son frein dans ce village de ploucs où il ne se passe rien. Pas même quelques résistants à mater, ou même quelques elfes à capturer pour se mettre en valeur. Son humeur est de plus en plus noire ces derniers temps et il passe généralement ses nerfs sur le mur de l'auberge d'Elaric en s'exerçant au lancer de couteau...

Objectifs :

Déjouer un complot ; capturer des résistants ; localiser un berceau de pouvoir... N'importe quoi, du moment que sa hiérarchie le remarque et lui donne une promotion, loin de ce maudit village de péquenots.

Krok e Kruk,

BRUTES ÉPAISSES, ORQUES

Caractéristiques :

Hommes d'Armes 1 ; FP 1 ; Taille M ; PV 8 ; Init +1 ; CA 15 ; Alignement CM ; Attaque vardatch (+4, 1D12+3) ; Attaque au javelot (+1, 1D6+3) ; JS Réf+1, Vig +5, Vol +0 ; For 16, Dex 11, Con 15, Int 6, Sag 8, Cha 6.

Compétences : Escalade +2, Intimidation +0, Saut +2, Survie +2

Dons : Attaque en puissance

Langues : Orque ; Langue noire.

Historique :

Que dire ? Frères jumeaux rivalisant de bêtise, ils ont été affectés à la garde personnelle de Dharael. Ils obéissent et voilà tout.

Objectifs :

Se la couler douce, loin des guerres avec ces vacherries d'elfes et de nains ; ne pas faire trop de conneries, ou alors sans se faire prendre ; manger de la viande rouge.

Bogakh

REPENTI, ORQUE

Note : Il est tout à fait possible de faire jouer Bogakh à un PJ, même si cela transformera à jamais votre campagne.

Caractéristiques :

Idem que ci-dessus, exceptés Int 10 et Alignement CN.

Historique :

Loin de l'image caricaturale de l'orque brutal et obéissant, Bogakh a toujours trop réfléchi. Trop pour un orque, s'entend. Depuis toujours, il s'est interrogé sur sa condition d'orque, cette espèce qui sert d'esclave guerrier à Izrador, sans possibilité de vie meilleure que celle de combattant donnant la mort à tout rompre jusqu'à la sienne propre. Les rêves sans fin envoyés par le Dieu Sombre lui-même sont de véritables cauchemars pour Bogakh, qui se réveille fréquemment en pleine nuit, horrifié. Au fond de lui, Bogakh a toujours aspiré à autre chose, à une autre vie, loin des fouets de ses maîtres et de cette violence aveugle qui détruit toute chose sur Aryth. Bogakh a pour habitude de marcher seul en forêt, sentant une sorte d'appel ; un irrépressible appel...

Objectifs :

Sauter sur la première occasion pour se faire la belle ; et pourquoi pas rejoindre la résistance...

Drogrin

MAÎTRE-FLOTTEUR, GNOME

Caractéristiques :

Roublard niveau 3 ; FP 2 ; Taille P ; PV 13 ; Init +0 ; CA 10 ; Alignement CB ; Attaque bâton (+1, 1D6-1) ; Attaque arbalète légère de contrebande (+2, 1D8) ; JS Réf+0, Vig +2, Vol +4 ; For 8, Dex 10, Con 12, Int 12, Sag 13, Cha 17.

Compétences : Bluff +11, Connaissances (région d'Arhen) +7, Contrefaçon +3, Diplomatie +6, Estimation +7, Profession (flotteur) +4, Renseignements +7, Survie +5.

Dons : Talent (bluff), Inaperçu.

Langues : Erenien ; Langue du commerce ; Nordique ; Orque.

Historique :

D'humeur toujours joviale et égale, Drogrin s'occupe, avec l'aide de sa femme et de ses cinq enfants, des « trains de bois flottants ». On les appelle les « flotteurs ». Leur travail est indispensable à la survie de la communauté d'Arhen, ce qui fait de Drogrin un élément incontournable du village. Ce dernier supervise

l'élaboration des trains ; ce sont généralement ses enfants qui s'occupent de convoier alors le bois vers sa destination, le long de la rivière Dheleb. Profitant de sa position privilégiée, Drogrin a depuis longtemps déjà mis en place un système de contrebande, à l'aide de ses cousins notamment. Cela lui permet de récupérer certaines denrées, dont certaines formellement interdites par l'Ombre, mais également de faire transiter nombre d'informations, qui sont ensuite relayées à un réseau de résistants gnomes. La discrétion est donc l'arme essentielle de Drogrin. Il sait qu'à la moindre erreur, Dharael et ses sbires lui tomberont dessus. En cas de coup dur, et pour protéger avant tout sa propre famille, il a ainsi aménagé une cache dans la forêt, où sont entreposés matériel de contrebande et nourriture. Elle peut abriter sept à huit personnes, et les nourrir pendant plus de quinze jours.

Objectifs :

Faire son travail parfaitement pour ne pas encourir la colère de Dharael ; poursuivre ses actions de contrebande et de résistance ; protéger sa famille.

Urvain

SHÉRIF, ERENIEN

Caractéristiques :

Protecteur niveau 2 ; FP 2 ; Taille M ; PV 15 ; Init +0 ; CA 17 ; Alignement NB ; Attaque gourdin (+4, 1D6-1) ; JS Réf+3, Vig +0, Vol +0 ; For 12, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 8, Cha 11.

Compétences : Bluff +2, Connaissances (région d'Arhen) +3, Déplacement silencieux +4, Discrétion +4, Equitation +3, Natation +4, Perception auditive +6, Profession (shérif) +4, Survie +5.

Dons : Vigilance, Science du combat à mains nues.

Langues : Erenien ; Nordique ; Colonial.

Historique :

Urvain est quelqu'un de fondamentalement bon. Mais le sort ne l'a pas épargné en le désignant comme shérif d'Arhen, à la suite du décès accidentel de son père il y a quelques années. Il se trouve ainsi entre deux feux. D'un côté, il se doit d'obéir à Dharael et de faire de son mieux pour que ses ordres soient respectés. De l'autre, il tente de protéger la population arhenienne en ces temps si difficiles. Son moral est au plus bas, étant donné l'ampleur de la tâche. Il s'adonne d'ailleurs de plus en plus à la boisson, ce qui inquiète beaucoup sa femme, Greia.

Objectifs :

Assurer la survie du village et ses habitants ; éviter les ennuis ; oublier...



Caractéristiques :

Herboriste niveau 5 ; FP 2 ; Taille M ; PV 11 ; Init +0 ; CA 17 ; Alignement NB ; Attaque gourdin (+4, 1D6-1) ; JS Réf+1, Vig +1, Vol +4 ; For 6, Dex 10, Con 12, Int 12, Sag 17, Cha 7.

Compétences : Artisanat (travail du bois) +7, Connaissances (histoire) +6, Connaissances (esprits) +8, Connaissances (mystères) +8, Connaissances (nature) +9, Déplacement silencieux +4, Discrétion +4, Profession (herboriste) +8, Survie +6.

Dons : Création de fétiches, Guérisseur, Herboristerie.

Langues : Erenien ; Nordique.

Fétiches : Onilicia est capable de fabriquer des fétiches simples, mineurs et majeurs (cf. page 138 de Midnight)

Historique :

Onilicia a appris les arts de l'herboristerie et des fétiches par sa mère, qui elle-même la tenait de sa mère...etc. A l'aide de baumes et de tisanes, c'est elle qui s'assure de la bonne santé de la communauté. Malgré son âge plus qu'avancé et ses yeux un peu fous, elle fait tout pour venir en aide aux plus faibles. Afin de réaliser ses potions et ses fétiches, elle a un besoin vital de Drogrin, qui lui fournit les ingrédients qu'elle ne peut pas trouver dans la forêt, sous le manteau et loin des yeux scrutateurs de Dharael bien entendu. Elle passe également beaucoup de temps avec les enfants du village et leur confectionne des jouets en bois (certains sont des fétiches mineurs, pour assurer leur protection).

Objectifs :

Veiller à la bonne santé des habitants d'Arhen ; préparer quelques potions plus offensives en secret, juste au cas où... ; trouver un(e) disciple, pour lui enseigner son art (un PJ peut-être ?).



Historique :

Qedri est la mémoire d'Arhen. Personne ne saurait dire son âge. Il semble qu'il ait toujours été là, à raconter des histoires à la veillée et à prendre des nouvelles de chacun, avec sa bonne humeur habituelle. Qedri est énormément respecté et c'est souvent vers lui que l'on se tourne si l'on a besoin d'un conseil avisé. Il a semble-t-il beaucoup voyagé avant de s'établir à Arhen, et ses connaissances d'Eredane sont très utiles. Il met un point d'honneur à être amical avec tout le monde, y compris avec Dharael, qu'il conseille de temps à autre pour sauvegarder la paix du village, et aussi avec Bogakh, dont il soupçonne le conflit intérieur. Qedri parle de nombreuses langues et il est capable de lire et écrire dans plusieurs d'entre elles. Bien évidemment, c'est un savoir qu'il cache aux yeux de tous puisqu'il s'agit là d'un crime punissable de mort. Ce n'est pas seulement ses vieux os qui ont fait s'arrêter Qedri dans le village d'Arhen ; il a en effet ressenti un véritable appel vers ce village et notamment vers certains de ses enfants. Il peut sentir quelque chose de plus en eux, peut-être une grande destinée. En tout cas, Qedri les surveille de près et sera pour eux un allié important.

Objectifs :

Conserver la paix ; surveiller, protéger et éduquer certains enfants ; aider Agradan dans sa quête.

Qedri

ANCÊTRE, ERENIEN

Caractéristiques :

Erudit niveau 4 ; FP 2 ; Taille M ; PV 10 ; Init +0 ; CA 17 ; Alignement NB ; JS Réf+1, Vig +1, Vol +4 ; For 6, Dex 12, Con 10, Int 17, Sag 17, Cha 14.

Compétences : toutes les Connaissances désirées +8, Diplomatie +6, Psychologie +5, Survie +6.

Dons : Agent de confiance, Vigilant au Murmure.

Langues : toutes celles que vous désirez ; lecture/écriture de l'erenien et du nordique.

Agradan

BÛCHERON, ERENIEN

Caractéristiques :

Maraudeur niveau 2 ; FP 2 ; Taille M ; PV 17 ; Init +0 ; CA 17 ; Alignement LB ; Attaque hache à 2 mains (+4, 1D12) ; JS Réf+0, Vig +3, Vol +0 ; For 14, Dex 10, Con 16, Int 9, Sag 11, Cha 9.

Compétences : Connaissances (nature) +3, Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +4,

Escalade +3, Natation +4, Perception auditive +3, Profession (bûcheron) +5, Survie +5.

Dons : Pistage, Trait du Maraudeur (traversée des forêts).

Langues : Erenien ; Nordique.

Historique :

Agradan est l'un des nombreux bûcherons du village, accomplissant son travail quotidien sans rechigner. C'est une véritable force de la nature. Même les frères Krok & Krul évitent de trop l'embêter, surtout lorsqu'il a en main la hache à deux mains prêtée pour la journée (les haches et autres outils nécessaires sont entreposés la nuit à l'auberge, dans une pièce toujours surveillée par un des trois orques). D'humeur tranquille, Agradan a pourtant un secret bien enfoui. Alors qu'il rentrait seul au village par un sentier forestier, il aida un homme blessé et pourchassé. Il le cacha et alla chercher l'aide d'Onilicia. Malgré ses compétences, elle ne put empêcher la mort de cet homme, qui confia à Agradan, dans un dernier souffle, un grimoire. Ce dernier, d'après les dires de Qedri, renferme l'histoire de l'ordre des Porteurs de Lumière, un antique ordre de guerriers-prêtres qui servait la cause des Dieux Disparus et qui tomba lors de la chute de la ville de Hautemuraille. Certains Porteurs de Lumière parvinrent à échapper à l'Ombre et tout espoir n'est pas mort (pour plus de précisions sur cet ordre, consulter le supplément La cité de l'Ombre). Agradan se sent à présent investi d'une mission : devenir Porteur de Lumière à son tour et vaincre le Dieu Sombre. Même s'il ne sait pas du tout par où commencer...

Objectifs :

Apprendre à lire, grâce à Qedri ; devenir Porteur de Lumière ; sauver Eredane.

Elaric

AUBERGISTE, DORN

Caractéristiques :

Dorn niveau 2 ; FP 2 ; Taille M ; PV 15 ; Init +0 ; CA 17 ; Alignement LN ; Attaque gourdin à 2 mains (+5, 1D8-1) ; JS Réf+0, Vig +3, Vol +0 ; For 14, Dex 10, Con 14, Int 11, Sag 8, Cha 9.

Compétences : Connaissances (tout ce qui concerne les Dorns) +6, Détection +4, Estimation +4, Intimidation +6, Perception auditive +5, Profession (aubergiste) +5, Survie +5.

Dons : Arme improvisée, Attaque en puissance

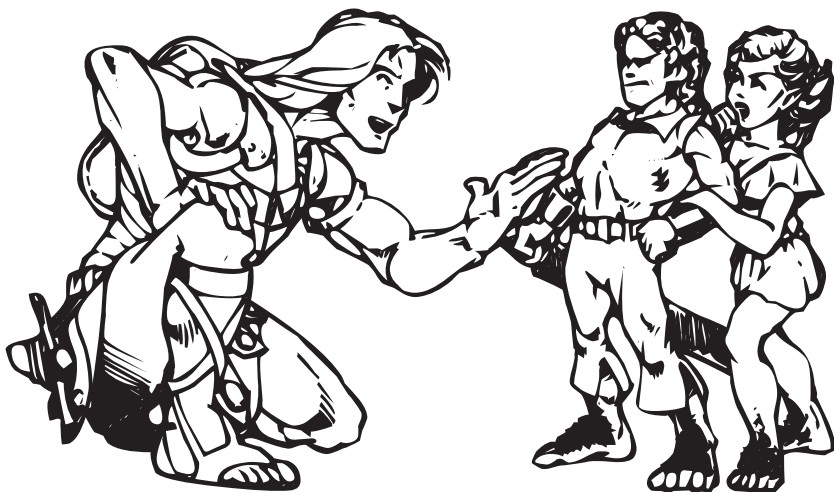
Langues : Erenien ; Langue du commerce ; Nordique.

Historique :

Descendant d'un serviteur du clan nordique Norfall, Elaric est un imposant Dorn d'une quarantaine d'années, au crâne rasé en signe de soumission et de honte. C'est un homme bourru, qui tient l'unique auberge du village, contraint même d'accueillir sous son toit le légat Dharael et ses infâmes orques. Elaric a perdu l'usage de sa jambe gauche alors qu'il était adolescent, sous les coups d'un orque alcoolisé auquel il avait eu le tort de répondre. Un fardeau de plus à porter pour cet homme qui pratique toujours en secret les usages de son peuple. Un jour, Elaric ne supportera plus les brimades et les railleries des envahisseurs. Un jour...

Objectifs :

Survivre ; trouver le courage d'agir.



A l'aventure, compagnons !



Ce qui suit n'est pas un scénario classique. Il s'agit d'une trame vous permettant de poser les bases de votre campagne de *Midnight*. Le principe en est assez simple : les PJ sont des enfants, puis des adolescents et enfin de jeunes adultes, qui vivent dans le village d'Arhen (cf. aide de jeu). Ils vont y grandir et y rencontrer leurs premières difficultés, inhérentes au monde impitoyable de *Midnight*. L'objectif est donc de s'approprier progressivement le background, en même temps que d'expérimenter les règles. Vous trouverez donc ci-après trois épisodes, chacun correspondant à une période de la vie des PJ. Afin de profiter au mieux de cette introduction, nous vous conseillons d'incorporer au mieux les PJ au cadre de jeu : faites d'Elaric le père d'un PJ Dorn, d'Urvain un tuteur autoritaire ou encore d'Agradan un grand frère protecteur depuis la mort des parents ; donnez leur des détails sur quelques PNJ qu'ils connaissent bien.

Vous trouverez les règles adaptées aux enfants sur le site d'Olivier Fanton. Un grand merci à lui !

<http://olivier.fanton.free.fr>



ÉPISODE 1

Auprès de mon arbre

AGE DES PJ : ENVIRON 9/10 ANS

En ce magnifique jour de l'Arc de Doshram (printemps) de l'an 92 du Dernier Âge, les PJ se baignent en toute innocence dans la rivière Dheleb, avec leurs petits camarades. Malheureusement, alors qu'ils s'amuse à respirer sous l'eau à l'aide de roseaux, un de ces derniers se fait mordre violemment par une créature aquatique. Rapidement, le jeu cède la place aux pleurs et aux cris du pauvre petit Rudy, qui présente une méchante morsure au mollet droit. S'ils n'y pensent pas par eux-mêmes, un des enfants présents proposera d'amener Rudy à Onilicia : elle saura quoi faire. La maison de la guérisseuse est un sacré bric-à-brac ; on y trouve tout et n'importe quoi, notamment des restes d'animaux propres à effrayer de jeunes enfants ! Même si ses intentions sont bonnes, Onilicia a tout d'une sorcière ; de quoi impressionner les PJ. Après un diagnostic rapide, tout le monde est rassuré : rien de bien grave mais il va falloir appliquer un onguent et faire un bandage. Certains enfants ont ainsi pour mission d'aller chercher de l'eau à la rivière et de la faire chauffer ; deux autres s'occupent des bandes. Quant à nos PJ, accompagnés du petit frère de l'un d'eux (Aymeric), ils doivent trouver certaines herbes nécessaires à l'onguent, qu'Onilicia ne possède plus en réserve. Elle leur décrit les herbes ainsi que les endroits de la forêt où elles se trouvent. Auparavant, ils doivent demander l'autorisation de Dharael pour pouvoir quitter l'enceinte du village ; autorisation accordée dans un bâillement par ce dernier.

C'est parti pour une ballade en forêt ! Laissez les PJ bavarder tranquillement et faire plus ample connaissance sur le trajet. Le début de la cueillette se déroule sans problème ; mais après une paire d'heures, les PJ ne sont plus très sûrs de l'endroit où ils sont, ni où ils doivent aller. Enfin, c'est au pied d'un arbre séculaire qu'ils trouvent la dernière sorte d'herbe. Cet arbre imposant semble avoir plusieurs centaines d'années. Près de lui, tout semble plus calme, plus harmonieux. Si un PJ a des vues vers la carrière d'Arcaniste (par expérience, c'est souvent le cas !), c'est lui qui s'est senti comme attiré par cet endroit si paisible. Il ne saurait pas expliquer pourquoi il se sent si bien, à sa place. Les autres PJ vont peut-être le regarder d'un autre oeil à présent...

*L'Arbre-ancêtre**Energie magique : 30**Dons requis : création d'armes et d'armures magiques ; création de bâtons magiques**Affinité : arcs, flèches et bâtons**Récupération : 5*

De retour auprès d'Onilicia, qui les remercie pour leur aide en les laissant choisir le jouet en bois de leur choix, elle leur demandera s'ils n'ont pas eu trop de difficultés à trouver les herbes. Aux dires des PJ, elle comprend qu'il s'agit à coup sûr d'un berceau de pouvoir et aussi que les PJ ont certainement été choisis car personne jusqu'à présent n'avait trouvé ce lieu de pouvoir, à sa connaissance. Elle leur explique alors qu'il ne faut absolument pas qu'ils en parlent. Ces endroits sont précieux et rares ; l'Ombre ne doit absolument pas en avoir connaissance. Les enfants prêtent serment à la guérisseuse. Elle dirige également le futur arcaniste vers Qedri. Celui-ci pourra ainsi aider le PJ dans sa carrière future (en lui apprenant secrètement à lire et à écrire, en lui fournissant un ancien grimoire...).

Deux jours plus tard, Rudy est sur pieds et la vie reprend son cours.

Le poids du destin

ÂGE DES PJ : ENVIRON 12/13 ANS

C'est en fin de journée, sous une pluie battante, qu'un étrange cortège entre dans Arhen et se dirige vers l'auberge d'Elaric. Plusieurs silhouettes encapuchonnées accompagnent une file d'une vingtaine d'hommes en guenilles. Au fur et à mesure de leur progression, la rumeur enfle dans le village et bientôt, tout Arhen suit des yeux ce triste défilé.

Parmi les visages fatigués et désespérés des esclaves, un des PJ reconnaît sans le moindre doute quelqu'un ; un très lointain souvenir, un visage sans nom mais indéniablement familier. Son impression est d'ailleurs confirmée lorsque l'homme croise son regard et le regarde lui aussi fixement, manquant de le faire trébucher et attirant sur lui l'ire d'un de ses bourreaux. Ayant déjà fait un pas en avant, le PJ est rattrapé par l'épaule par son père qui lui intime alors de rentrer, sans écouter ses explications.

Les autres PJ peuvent voir le chef de la troupe entrer dans l'auberge d'Elaric, accompagné de quelques hommes de main ; les autres emmènent les esclaves dans l'écurie et organisent des tours de garde.

La curiosité devrait l'emporter et le PJ peut facilement fausser compagnie à son père et rejoindre ses amis. Aux PJ d'agir ! Ils peuvent s'introduire dans l'auberge et espionner la discussion entre Dharael et Meorn, le fameux chasseur de primes, qui livre ses semblables à la justice de l'Ombre. S'ils s'entendent bien avec Elaric, ce dernier peut même les autoriser à servir ses hôtes, ce qui lui évite par la même occasion de le faire lui-même. Ils peuvent ainsi apprendre qu'après une « chasse » de plusieurs mois, il repart enfin vers le nord, afin de livrer sa « marchandise ». Meorn apporte également quelques nouvelles du sud, et de l'avancée de la guerre contre les fées. N'hésitez pas à apporter à ce moment toutes les informations géopolitiques que vous jugerez nécessaires. C'est pour approcher le prisonnier que les choses se compliquent. Trois hommes de main de Meorn, discutent devant l'écurie où se reposent les esclaves. Afin de pouvoir les approcher, vos PJ vont

devoir ruser : créer une diversion (avec les chevaux de l'écurie ; en leur apportant à boire) ou être très discrets en déplaçant quelques planches. Faites leur bien comprendre que tenter de faire évader un ou plusieurs prisonniers serait une pure folie ; un des objectifs de cet épisode est d'apprendre que la ruse et la discrétion sont des armes de choix dans **Midnight**, bien plus que la manière forte.

Quelle que soit la solution choisie par les PJ, ils auront quelques minutes pour s'entretenir avec Gearl. Les yeux embués de larmes, Gearl expliquera au PJ concerné que c'est lui qui l'a amené dans le village d'Arhen, alors qu'il n'avait que quelques mois. Il était en effet un serviteur fidèle de la maison Davin, à présent disparue. Quelques membres avaient néanmoins pris la fuite, afin de faire perdurer la lignée et, un jour, venger l'honneur du clan. Echappant de justesse aux griffes de l'Ombre, Gearl se vit confier la mission de trouver un endroit reculé où l'enfant serait en sécurité, pendant que d'autres attiraient les sbires du Dieu Sombre dans une autre direction. Ce fut un succès, mais Gearl ne put s'attarder trop longtemps à Arhen, pour ne pas attirer l'attention sur l'enfant. Le PJ fut donc confié à un villageois, qui jura de l'élever et de le protéger.

« Tu dois partir à présent, fils de Davin. Le risque est trop grand. Remercie ton père pour moi. Il a quelque chose qui t'appartient de droit. Maintenant, va t'en et ne te retourne pas. »

Le père adoptif du PJ confirme les dires de Gearl et lui raconte comment tout cela s'est déroulé il y a plus de dix ans maintenant. Interrogé à propos de ce qui lui appartient, il explique que Gearl lui avait confié des objets de la maison Davin. Ne pouvant pas les garder dans sa propre demeure, par sécurité, il les enterra au pied d'un rocher de grande taille, situé à quelques centaines de mètres à l'intérieur de la forêt. La nuit étant déjà très avancée, les PJ doivent attendre le lendemain avant de s'y rendre.

« Et surtout, assurez vous de ne pas être suivis ! ».

Le lendemain, la pluie s'est enfin arrêtée. Le village est transformé en terrain de boue. Si les PJ ne se sont pas levés à l'aube, la caravane d'esclaves est déjà repartie vers sa destination funeste. A présent, il leur faut une excuse (ou faire preuve d'une grande discrétion) pour sortir du village



et rejoindre le fameux rocher. Après avoir creusé fébrilement au pied de ce dernier, ils trouveront effectivement un coffre en bois verrouillé. A l'intérieur se trouvent deux objets. Le premier est un livre à la couverture en cuir, sur laquelle se trouve un blason représentant un lion d'or rampant, sur fond vert ; si l'un des PJ sait lire le nordique, il peut lire en dessous du blason « Force et fierté ». Sinon, il faudra aller consulter Qedric. Le second est une dague ouvragée, d'excellente facture (un futur objet de concordance ?). Il va sans dire que ces deux objets sont rigoureusement interdits et peuvent attirer bien des ennuis aux PJ.

Si vous souhaitez corser un peu cet épisode, vous pouvez par exemple faire intervenir un animal sauvage qui attaque les PJ dans la forêt, ou encore un enfant aux ordres de Dharael (en échange de nourriture par exemple) qui les espionne.

N.B : vous pouvez bien sûr adapter cet épisode à un PJ non Dorn.

Interludes

Et entre les épisodes, que se passe-t-il pour nos apprentis héros ? Demandez à vos joueurs de décrire les objectifs et les actions de leurs personnages. Vous pourrez rebondir sur leurs propositions afin d'élaborer de courtes séances (solo ou duo) afin de renforcer les liens entre les PJ ou entre les PJ et certains PNJ. Vous pouvez également utiliser celles-ci pour répartir les points de compétence du futur personnage niveau 1. Il est bien plus intéressant d'acquérir ces compétences par du roleplay qu'en les disséminant dans une liste. N'hésitez d'ailleurs pas à enfreindre les règles si elles ne vont pas dans le sens de l'histoire que vous construisez avec l'aide de vos joueurs !

ÉPISODE 3

Point de rupture

AGE DES PJ : ENVIRON 16 ANS

Les temps sont durs à Arhen. Les derniers quotas n'ont pas été respectés et l'humeur de Dharael est de plus en plus noire. Les cadences de travail deviennent infernales et tout le monde est réquisitionné : hommes, femmes, vieillards, enfants. Ces derniers, encadrés par les plus vieux d'entre eux, dont les PJ, s'occupent de déblayer les branches et les feuilles et d'aider les floteurs à réaliser les trains d'arbres. Le nombre d'arbres abattus est en constante augmentation et cela devient très inquiétant pour l'Arbre-ancêtre. Si les PJ ne se rendent pas compte par eux-mêmes que la situation devient critique, l'un d'eux (l'arcaniste) aura de plus de en plus de cauchemars où il voit l'Arbre-ancêtre disparaître dans les flammes.

Alors que les PJ discutent de ce problème (laissez les élaborer plusieurs stratégies), Aymeric, le frère d'un des PJ, qui a tout entendu, décide de passer à l'action. Le lendemain, il défait les liens retenant les arbres entre eux, qui partent alors à la dérive sur la rivière et finissent par bloquer le passage. C'est une très bonne idée, mais malheureusement pour lui, Kruk l'a vu enlever le dernier lien. Avec un hurlement féroce, il soulève Aymeric du sol

et lui assène une énorme gifle. Si le grand frère veut agir, laissez le faire, mais faites intervenir au dernier moment le père des deux garçons. Ce dernier s'interpose entre l'orque et son jeune fils. Une lutte éclate alors, rapidement remportée par Kruk. Conformément à la loi, et malgré les tentatives diplomatiques d'Urvain, Dharael décide de condamner le fautif à l'esclavage.

Il n'y a rien à faire pour changer la sentence du légat. Utiliser la force mettrait tout le village en danger. C'est donc la résignation et la tristesse qui règnent sur Arhen en cette journée maudite.

Le soir venu, après avoir séché ses larmes, Aymeric prend son courage à deux mains et va trouver Dharael à l'auberge. Il lui propose d'échanger la liberté de son père contre la localisation d'un berceau de pouvoir. Dharael sent enfin le vent tourner en sa faveur et saute sur l'occasion ; Aymeric raconte alors leur découverte... Après lui avoir assuré que son père serait rapidement libéré, il envoie un message à sa hiérarchie par corbeau voyageur.

Trois semaines se passent. En milieu d'après-midi, tout le monde s'arrête soudain de travailler. Un légat, accompagné de son astirax et d'une quinzaine d'orques, entre dans Arhen. Accueilli par Dharael, rayonnant, il entre dans l'auberge. Tout cela ne présage rien de bon et les rumeurs vont bon train parmi les villageois.



Le lendemain matin, les PJ et Aymeric sont convoqués manu militari à l'auberge. Laissez les gamberger et être un peu malmenés par Krok & Kruk. Une fois à l'intérieur, Dharael prend la parole, sous l'oeil scrutateur du légat et les crocs de l'astirax :

« Bonjour, jeunes gens. J'ai appris que vous connaissez un endroit particulier, où se trouvait un arbre plutôt imposant... Voilà donc ce que je vous propose : vous allez nous mener à cet endroit, et pendant ce temps, ces chers Krok & Kruk surveilleront Aymeric, juste au cas où votre mémoire serait défaillante. Nous y allons ? ».

Et c'est donc en compagnie de Dharael, du légat et de son astirax, ainsi que de Bogakh, que les PJ se dirigent vers l'Arbre-ancêtre. Arrivés sur place, l'astirax grogne constamment en direction du vénérable chène, confirmant l'aura magique du lieu. A cet instant précis, alors que le légat félicite chaudement Dharael pour cette extraordinaire découverte, le moral des PJ devrait se trouver au plus bas. Et c'est la terreur qui s'empare d'eux lorsque le légat ordonne à Bogakh de les tuer (mieux vaut ne pas avoir trop de témoins, et puis il y a toujours Aymeric) ; leur dernière heure est arrivée. Bogakh s'approche d'eux ; ils sont tétanisés, leurs yeux ne pouvant se détacher du vardatch qui s'élève doucement. Sur un jet difficile de Psychologie, un PJ peut toutefois lire le conflit intérieur dans les yeux de Bogakh qui, au dernier moment se retourne et décapite le légat. Il se tourne alors vers Dharael, paralysé d'effroi ; l'incompréhension se lit encore dans ses yeux alors que son corps touche le sol, son thorax éventré par l'arme de l'orque. L'astirax, quant à lui, est mystérieusement empêtré dans les racines de l'Arbre-ancêtre et disparaît bientôt parmi celles-ci.

Les PJ sont saufs, mais leur situation est grave. Ils ne peuvent pas retourner à Arhen, sous peine d'être exécutés par la garde du légat. Ils seraient en effet être accusés de la disparition des dévots d'Izrador. Bogakh leur conseille donc de partir au plus tôt.

A vous de voir comment tout cela se déroule. Les PJ peuvent être poursuivis par les orques, ce qui vous permet de les amener où vous voulez. Bogakh peut également prévenir Drogrin, qui cachera les PJ jusqu'au passage de ses cousins sur la rivière. Si les PJ fuient à travers la forêt, sous les traits d'un Dharael fou de vengeance et de chair fraîche ; ou encore leur faire rencontrer une patrouille elfe.

Et après ?

Voilà donc enfin vos PJ sur la route de l'aventure. Avec eux, ils emportent une bonne connaissance du monde de Midnight, des liens solides d'amitié et d'entraide, des connaissances et du matériel, mais aussi peut-être des remords, des regrets voire un sentiment de vengeance.

Voici enfin quelques pistes sur l'emploi de certains PNJ d'Arhen qui pourraient bien recroiser la route de vos aventuriers :

- **Le Chevalier Blanc** : Agradan pourrait bien un jour décider qu'il est grand temps de suivre sa voie, d'accomplir son destin et de réels exploits. Et par là même mettre en grand danger le village d'Arhen si l'Ombre venait à apprendre ses origines.
- **Sauvez Willy** : Bogakh, après s'être fait oublier dans sa nouvelle affectation, a pris le risque de désert. Pourchassé par ses pairs, et détesté par les peuples opprimés, il est constamment en fuite et en danger. Il pourrait ainsi être capturé (par Meorn par exemple) et les PJ pourraient alors payer leur dette en le sauvant.
- **Frères ennemis** : à la suite de la fuite des PJ, Aymeric, quant à lui, est emmené par les orques de la suite du légat, afin qu'il soit interrogé par un responsable de l'Ordre de l'Ombre. Torturé, terrorisé, puis endoctriné, il deviendra un sbire du Dieu Sombre. Pourquoi pas un puissant légat ou un maître de guerre qui fait régner la terreur ? Il est facile pour les joueurs de tuer un « méchant », mais quand il s'agit de votre propre frère...

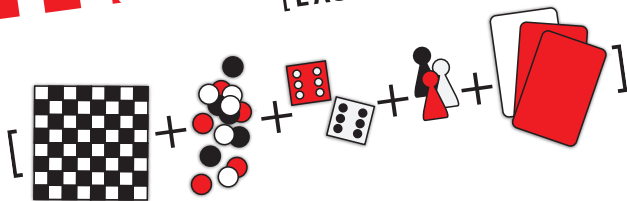
SUR UN PLATEAU

[L'ACTU DU JEU DE PLATEAU]



[THE RESISTANCE]

Le premier à ouvrir le bal est un jeu dans la lignée des **Loups Garous de Thiercelieux**. **The Resistance** est un jeu qui vous propulse dans un univers où un gouvernement totalitaire impose sa loi à la population. C'est pour cela qu'un groupuscule de résistants lance des opérations de sabotage pour le renverser. Le problème est que cette cellule est infiltrée par des espions gouvernementaux. En début de partie, les joueurs reçoivent des cartes qui indiquent s'ils sont espions ou résistants. En plus, ces derniers vont se reconnaître pendant que tout le monde ferme les yeux. Suite à cela, le jeu se compose d'un enchaînement de missions, le premier camp qui en réussira ou en fera rater 3 gagnera, pour chaque mission choisira des compagnons pour partir en mission puis tout le monde votera si oui ou non cette équipe partira. Si l'équipe part, les participants voteront secrètement pour faire réussir ou faire rater la mission. Un seul vote « la mission rate » est suffisant pour la faire capoter. Je passe sur les finesses du jeu dans les votes, le nombre de personnes qui participent aux missions (qui évolue), les cartes spéciales, etc. Le jeu met rapidement autour de la table une ambiance de psychose et les débats sont animés. L'avantage qui est immédiat par rapport aux Loups Garous, c'est l'absence d'élimination. Tous les joueurs restent dans la partie jusqu'à la fin. Comme tout jeu d'ambiance, suivant le public, le jeu sera une énorme réussite ou une complète fiasco, à vous de trouver les bons joueurs et de mettre l'ambiance ! **Un jeu à acheter !**



[PANDÉMIE]

Dans la catégorie résistance face à la maladie, il existe **Pandémie**. Ce jeu coopératif propose aux joueurs d'incarner des personnages qui lutteront contre la propagation de maladies. Le jeu est calculatoire mais reste très léger et familial. Il a l'avantage de pouvoir initier au genre en proposant une difficulté réglable. **À tester si vraiment vous voulez jouer en famille ou que le thème vous accroche, sinon bof.**

[LE SEIGNEUR DES ANNEAUX]

Le Seigneur des Anneaux est un jeu de plateau traduit et édité par **Edge**. Il s'agit d'une réédition d'un jeu du début des années 2000. Il propose aux joueurs d'incarner les hobbits et d'emmener ensemble l'anneau unique jusqu'à la Montagne du Destin. Le parcours se fait au travers de tableaux tels que la Moria, le Gouffre d'Helm, l'Antre de Sheelob et le Mont du Destin. Il s'agit d'un coopératif, il faut donc lutter contre le jeu. Personnellement, je trouve que l'expérience est sympa mais manque de saveur. Il prend une autre dimension avec ses extensions (qui seront, je l'espère, elles aussi éditées). **À tester, mais bien mieux avec les extensions !**

À noter, qu'il existe aussi le JCE, qui pour une première fois propose un jeu de carte évolutif coopératif qui a une très bonne presse. **À tester.**



par Ludovic Papais



[OFF THE DEAD]

On ne peut pas parler résistance sans parler de résistance face à des hordes de zombies. **Off the Dead** est le premier jeu d'un jeune éditeur qui ne le propose d'ailleurs que sur leur site. Le jeu ne manque pas d'humour (mention spéciale à Kiki), il est très joliment illustré (du moins ça devrait plaire aux fans du genre). Il ne propose malheureusement à mon goût pas assez de profondeur et un peu trop de hasard pour que j'accroche plus que ça. Faut dire que je ne suis pas fan de jeux coopératifs (mais fan de zombies). Il faut quand même avouer que **Ludimaniac** (l'éditeur) se démène pour apporter des plus, notons la présence de règles avancées qui apportent un peu de piquant. Mais aussi et surtout une campagne disponible sur leur site qui semble apporter la profondeur qui manque au jeu. Je ne le déconseille donc pas totalement et **je vous encourage à trouver un moyen de le tester**. Dommage qu'ils ne soient pas mieux distribués.

[BATTLESTAR GALACTICA]

Pour **Battlestar Gallactica**, on peut se permettre de dire que les humains (éradiqués en grande partie) sont en résistance (fuite) face aux Cylons. Les adaptations des films/séries en jeux vidéos sont réputées pour être de franches bouses. Dans le domaine du jeu de plateau c'est un peu la même chose (en moins grave). **BSG** par contre est lui une adaptation formidablement réussie. Déjà deux extensions au compteur et une référence dans le genre. **BSG** est un semi coopératif et c'est là sa grande force. Parmi les joueurs qui sont tous censés être des humains, il y aura des traîtres qui tenteront de faire capoter la fuite des gentils sans se faire chopper. Le jeu mène la vie dure aux humains, ils auront plusieurs fronts à gérer. Ils devront

éviter qu'une des ressources tombe à 0 : il s'agit du carburant, de la nourriture, du moral ou de la population. Mais en plus, il faudra protéger le Battlestar et éviter de laisser rentrer des cylons à bord. Le point fort du jeu ce sont les traîtres infiltrés, au début de la partie les cartes allégeances sont distribuées afin que les joueurs sachent s'ils sont des humains ou des cylons, mais en plus en milieu de partie une deuxième distribution aura lieu. Cela aura pour conséquences de peut-être faire basculer un humain dans le camp cylon (l'inverse est impossible). Le jeu est tendu, la paranoïa s'empare des joueurs, des humains sont envoyés par erreur en prison, des humains sont expulsés par erreur dans l'espace (disponible avec la première extension), les cylons fourbationnent, les cylons trahissent... Bref que du bonheur ! Le jeu peut sembler un peu plus intéressant coté Cylon car il propose un peu plus d'adrénaline aux joueurs de ce camp là, faut dire que le plaisir de trahir un humain et de voir sa mine déconfitée n'a pas de prix. Le jeu se renouvelle vraiment bien, les personnages ont tous des pouvoirs différents bien que parfois inégaux en intérêt. Les extensions ne sont pas indispensables, mais la première vaut le détour. Par contre, je vous conseille de jeter un coup d'œil aux variantes qui existent, elles apportent de bonnes idées. **Pas besoin de tester, ce jeu est la référence du semi-coopératif.**



JdRa

Ayant lu le livre juste avant d'aller voir le film, c'est avec grand plaisir que j'ai découvert que l'univers de Solomon Kane a également inspiré plusieurs jeux de rôles. Le plus connu est sans doute The Savage World of Solomon Kane, édité par Great White Games, mais il existe aussi un jeu de rôle amateur, créé par Olivier Legrand et diffusé gratuitement sur le net. Alors que choisir ? À tout seigneur tout honneur dans ce duel d'alter ego, voyons d'abord ce qu'il en est du côté des professionnels.*

*<http://solomonkane.free.fr/>



SOLOMON KANE

LE JDRA

Kane a ri **jaune**

Bien évidemment, comparé à la version JdRa d'Olivier Legrand, **The Savage World of Solomon Kane** de Paul Wade-Williams aux éditions Pinnacle Entertainment Group fait figure de poids lourd : plus de 350 pages, quadrichromie, illustrations nombreuses et de styles pas trop disparates, autant dire qu'il semble ne craindre personne au moment de monter sur le ring. Mais faut-il s'en tenir à la seule apparence de la bête pour juger de sa qualité ? Mettons plutôt le nez dans ses entrailles pour nous faire un avis plus circonstancié.

Commençons par le système de jeu : les adeptes du moteur **Savage Worlds** vous diront qu'il est aussi « *fast, furious and fun* » qu'il le prétend, les autres rétorqueront qu'un slogan n'est qu'un slogan. Retenons, surtout, qu'il est plutôt classique, avec sa des-

cription des personnages en attributs, compétences, forces et faiblesses, etc. Avec les descriptions de ces divers éléments et leurs implications en termes de jeu, le système occupe environ un tiers de l'ouvrage. Certains aspects spécifiques à l'univers de **Solomon Kane** ont été pris en compte par des modifications par rapport au système générique de **Savage Worlds**, modifications parfois profondes comme pour la magie qui comprend ici deux voies, le chamanisme et la sorcellerie.

À la lecture des deux chapitres de conseils sur les façons de jouer et de concevoir des aventures pour ce jeu, comme d'habitude, les habitués du JdR diront qu'ils n'y trouvent pas grand-chose de neuf, mais cette trentaine de pages a le mérite d'expliquer ce qui fait la saveur particulière de cet univers et des leviers sur lesquels agir pour que cette saveur soit pleinement utilisée en jeu.

par **David Robert**
et **François-Xavier Cuende**

C'est la deuxième partie du livre qui est la plus surprenante dans ce jeu : alors qu'on pourrait la prendre pour un simple atlas du monde de *Solomon Kane*, c'est une présentation de ce monde dans laquelle s'insinue une campagne de jeu, *The Path of Kane*, au travers d'éléments forts (« plot points ») et de synopsis (« savage tales »). Une manière originale de présenter la campagne, mais ici, l'originalité de la forme ne fait pas l'originalité du fond. Une grande partie des synopsis n'a rien de palpitant... sauf pour les joueurs qui palpitent à l'idée de fouiller-trouver-tuer ; et la colonne vertébrale de la campagne – rassembler plusieurs artefacts avant d'accéder au final consistant à dégommer le Grand Méchant au fond de son repaire – a un parfum de déjà-vu-et-revu.

En résumé, ce livre apporte donc des éléments de valeur, permettant de comprendre l'univers de Solomon Kane et l'esprit des aventures à y vivre, mais la matière prête-à-jouer est tout à fait quelconque, presque du tout-venant qu'un MJ paresseux peut écrire sur un coin de table.

Avouez qu'on pouvait s'attendre à mieux. C'est donc fort heureux qu'Olivier Legrand ait consacré l'une de ses nombreuses créations (dont nous vous reparlerons probablement) au justicier puritain.

Le Livre de Solomon

Son JdRa prend la forme d'un livret de 74 pages (au format pdf) en rouge et noir, ce qui représente un excellent choix, en quelque sorte le drapeau des colères du héros éponyme, pour un jeu dont la vedette cherche en définitive à exiler sa peur, à aller plus haut que ces montagnes de douleur... Sept chapitres et trois appendices (forcément visqueux) qui expliquent la création de personnage, proposent les règles de base et les règles de combat (nous y reviendrons), l'évolution des personnages et le monde dans lequel ils sont appelés à le faire, les seconds rôles, les animaux et les créatures – bref tout ce qui se combat (nous y reviendrons aussi) et la magie noire et la sorcellerie, le tout est mis en valeur par de superbes illustrations signées Emmanuel Roudier.

Il s'agit en fait de la troisième édition du jeu, mise en ligne en août 2007 avec du matériel supplémentaire sur le monde de *Solomon Kane* et des règles remaniées, intégrant donc le contenu de l'ancien supplément *Magie Noire* (sur les sorciers) ainsi que les versions révisées de deux articles initialement parus dans *Jeux d'Ombres* (*Amazones & Femmes d'Épée*) et *Les Songes d'Oberon* (*Les Chiens de Mer*).

C'est ainsi qu'on y trouve un appendice (moins phallique que les autres) proposant des pistes pour incarner des aventurières et des héroïnes afin de mettre quelques grammes de poésie dans ce monde de brutes (à moins que ce ne soit quelques centimètres de bon acier de Tolède...) et que le jeu contient également divers conseils destinés aux MJ désireux de mener leurs scénarios « à la Howard ».

Ce livre de base est accompagné sur le site internet dédié d'une fiche de personnage adaptée à la troisième édition et conçue là aussi par Emmanuel Roudier, d'un recueil de trois scénarios (plus une partie background) intitulé *Forêt Noire*, d'une aide de jeu basée sur une célèbre énigme historique, revue et corrigée façon Solomon Kane (*Le Mystère de Roanoke*), d'un mini-webzine - *La Marque de Kane* – et du *Making Of* du jeu sous forme d'une interview de l'auteur parue elle aussi dans *Jeux d'Ombres* ainsi que du journal de bord d'une campagne de Solomon Kane. Tout cela est donc on ne peut plus complet !

Le chapitre essentiel dans un univers qui privilégie l'action, le destin et l'héroïsme est à nos yeux celui du combat. *Solomon Kane* utilise un système de jeu

Solomon, vous êtes anglais ?

Solomon Kane était un homme grand et maigre ; son visage très blanc et ténébreux, ses yeux profonds et rêveurs étaient rendus encore plus sombres par le costume foncé et austère de Puritain qu'il aimait porter.

Solomon Kane, aventurier anglais du XVII^e siècle, apparaît comme un homme sobre, taciturne, fuyant le vin et les femmes, ne se livrant à l'aventure que lorsqu'un « plan céleste » l'exige. Ses aventures font la part belle au fantastique et relèvent de la sword and sorcery, un sous-genre de la fantasy. Tour à tour boucanier, moine, mercenaire, Solomon Kane, un des héros les plus sombres créés par Robert E. Howard, apparaît pour la première fois en août 1928 dans le magazine *Weird Tales* « *Red Shadows* ». Ses aventures se situent à l'époque de la Chasse aux Sorcières, de la Peste Noire et de l'Invincible Armada. On y croise des pirates sanguinaires, des mercenaires sans foi ni loi mais aussi de redoutables sorciers et de monstrueuses créatures, survivances d'âges oubliés.

le festival de Kane

En romans

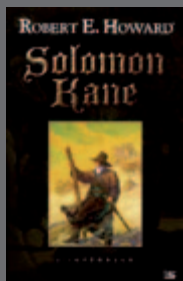
On compte un certain nombre d'éditions françaises des aventures du héros Howardien, dont les 2 volumes (*Solomon Kane* & *Le Retour de Kane*) parus aux Nouvelles Éditions Oswald (1981) puis au Fleuve noir (1991) mais la plus facile à trouver reste celle des Éditions Bragelonne (2008).

En BD

Preuve de son charisme, ce personnage a aussi fait une bonne dizaine d'apparitions dans des comics, dont la dernière en date chez Dark Horse en 2010 (*Solomon Kane : Death's Black Riders* de Scott Allie, Mario Guevara et Darick Robertson).

En film

Solomon Kane est aussi un film fantastique franco-britannico-tchèque réalisé par Michael J. Bassett, sorti en France fin 2009. Ce n'est certes pas un chef d'œuvre du septième art, mais j'ai passé un bon moment avec l'histoire du redoutable capitaine Solomon Kane – incarné à l'écran par James Purefoy – qui après avoir vu ses hommes éliminés un par un par des créatures démoniaques pendant l'attaque d'une mystérieuse forteresse quelque part en Afrique du Nord finit seul face à l'envoyé du diable venu pour s'emparer de son âme corrompue. Kane parvient à s'échapper, mais il sait qu'il doit maintenant se racheter en renonçant à la violence. Sa nouvelle spiritualité ne tarde pas à être mise à l'épreuve lorsqu'il revient dans une Angleterre dévastée par des hommes diaboliques à la solde d'un être masqué, terrifiant, l'Overlord...



simple et dynamique mais qui autorise de nombreuses manœuvres et autres subtilité, basé sur des tests de caractéristiques (les traits) sur 2d6. Et bien que tous les archétypes disponibles à la création incitent à incarner plutôt des hommes d'action que des diplomates, les combats peuvent tout de même s'avérer assez meurtriers. Mais les héros disposent heureusement pour tenir leur rang d'une réserve de Destin leur permettant de sauver leur peau face aux divers périls qui les attendent dans ce monde violent et ténébreux.

Kane tue qui ?

Et ces périls sont légions ! Ainsi, à l'instar du héros howardien, bras vengeur de Dieu armé d'une épée et de ses deux pistolets, véritable fanatique à l'obstination proche de la folie quand il s'agit de traquer le Mal sous toutes ses formes, les personnages auront à affronter des sorciers, des vampires, des zombies et toute une ménagerie malfaisante tirée du bestiaire auquel le Puritain se voit confronté dans l'œuvre originale, avec heureusement le secours de quelques alliés.

Kane, le survivant

Alors parce que nous, on n'est pas du genre à couper la poire en deux chez Diédent, s'il ne doit en rester qu'un, le choix est vite fait : préférez le jdra ! C'est un jeu de grande qualité qui permet aux joueurs et au meneur de jeu d'explorer un univers à l'atmosphère unique, mêlant la noirceur gothique (qui a fait le succès par ailleurs de l'univers de *Warhammer*) et l'horreur surnaturelle à l'aventure, aux voyages et aux combats épiques.





Parmi les éléments utiles à un MJ dans un cadre de résistance, la tromperie et la notion de groupe figurent en bonnes places. En effet, quoi de plus efficace pour souder un groupe qu'une cause commune... ou une bonne grosse trahison ? Il ne s'agirait pas de leur rendre la vie trop facile, à vos pauvres joueurs !

« **Hahaha, je vous ai bien eus !** » Quel MJ ne s'est pas laissé aller à jubiler, après avoir mystifié les joueurs avec une intrigue tortueuse et des PNJ plus retors encore ? Pourtant, ivre de cette jouissive manipulation, ne s'est-il pas accordé un plaisir égoïste, sur le dos de joueurs qui ne partagent pas sa joie ?

la

Duperie

par le MJ :
un plaisir *égoïste* ;

02

illustrations : Julien De Jaeger



Dans la forme la plus classique d'une partie de jeu de rôle, le MJ tient dans ses mains une grande partie des clés de l'aventure, et les ficelles avec lesquelles il manipule tout ce qui entoure les PJ. Il est à la fois joueur et arbitre, marionnettiste des adversaires et alliés des PJ et partenaire des joueurs. À l'occasion de scénarios de type « enquête », sa position est d'autant plus forte face aux joueurs qu'il connaît tous les dessous du mystère auquel sont confrontés les PJ. Ces scénarios four-

nissent au MJ une occasion rêvée de jouer sur les faux-semblants, les fausses pistes, les agents doubles ou triples et, par-là même, de perdre les joueurs dans un labyrinthe dont le plan leur échappe totalement. Au point qu'en cours de jeu ou à la fin de l'aventure, les joueurs peuvent avoir le sentiment d'avoir été trompés et y trouver du plaisir. Pourtant, il existe des voies qui permettent de concilier le plaisir du dupeur et celui des dupés, pour peu que chacun y mette un peu du sien.

j'suis cocu, *mais content ?*

Nous avons tous, ou presque, été dupés par un auteur de roman, par un réalisateur de film et, le plus souvent, nous avons applaudi cette duperie. Tout au long de l'intrigue, la solution est sous nos yeux mais nous ne la voyons pas, parce que notre attention est détournée, notre méfiance assoupie, notre esprit abusé. Et lorsque le voile tombe enfin, lorsque la vérité éclate, nous savourons ce plaisir un peu masochiste : nous saluons la virtuosité de notre abuseur, tout en pestant contre notre crédulité.

Ces duperies fonctionnent particulièrement bien lorsque le scénariste du livre ou du film prend soin de battre en brèche des présupposés des lecteurs ou des spectateurs, ou des conventions du genre. Ainsi, dans *The Usual Suspects* (1995), réalisé par Bryan Singer sur un scénario de Christopher McQuarrie, le personnage de Verbal, narrateur infirme pour lequel le film induit de la compassion du spectateur, n'est autre que le cerveau du crime ; ce film a tant marqué ceux qui l'ont vu que le nom de « Keyser Soze » fait désormais partie de notre patrimoine commun. De son côté, *The Sixth Sense / Sixième sens* (1999) de M. Night Shyamalan, mystifie ses spectateurs en prenant comme personnage principal un homme dont il s'avèrera qu'il est déjà mort ; pourtant, le personnage de l'enfant n'a-t-il pas cessé de dire à tous ceux qui regardaient le film « *I see dead people* » ?

Cependant, briser les conventions peut susciter l'incompréhension, ou même le rejet. Par exemple, Agatha Christie avait engendré une violente polémique littéraire avec *The Murder of Roger Ackroyd / Le meurtre de Roger Ackroyd* (1926) : le narrateur et co-enquêteur de ce roman n'est autre que le coupable, au mépris des règles tacites qui prévalaient jusque-là pour l'écriture des romans policiers.

Si la duperie est bien reçue, voire applaudie, au cinéma ou dans le roman, c'est parce qu'en tant que spectateur ou lecteur, nous acceptons par avance d'être éventuellement dupés. Nous acceptons de devenir crédules, le temps d'une œuvre, pour autant que cette œuvre nous fasse vibrer.

pas d'arnaque *entre nous*

Alors, pourquoi arrive-t-il que cela ne fonctionne pas en JdR ? Parce que cette acceptation préalable de la duperie n'est pas systématiquement acquise, et parce que la relation de tromperie se joue à deux niveaux différents : entre MJ et joueurs, et entre PJ et PNJ.

Les joueurs ne seront pas furieux si le MJ joue, pour mettre leurs personnages dans l'embarras, sur tous les registres permis par l'univers du jeu choisi. Selon l'univers, les joueurs pourront trouver crédible que le cargo interstellaire que les PJ étaient sur le point d'arraisonner leur échappe par un saut dans l'hyperespace, que leur ennemi archimage ait le pouvoir de remodeler une chaîne de montagne, ou que l'assassin-cyborg qu'ils poursuivent s'enfuit en courant sur la paroi verticale d'un immeuble. Mais ils pourront être totalement déstabilisés en découvrant que le gamin hâbleur que les PJ ont pris sous leur aile et qui leur sert de guide les a conduits, en fait, au cœur d'un piège redoutable.

Certains joueurs en arrivent même à se sentir trahis par ce MJ qui a amené les PJ – et donc les joueurs – à gober ce que leur serinait un PNJ dont ce même MJ les avait convaincus qu'il était honnête ; à leurs yeux, le MJ est complice du PNJ menteur, puisque sans la capacité de persuasion du MJ envers les joueurs, jamais les PJ n'auraient avalé ces couleuvres !

Les joueurs sont prêts à accepter que leurs PJ souffrent d'avanies au cours de leurs aventures, qu'ils soient floués par leurs opposants PNJ ; mais la pilule passe mal quand ils ont l'impression que le MJ les a sciemment arnaqués, eux, les joueurs. Le MJ doit-il, pour autant, faire une croix sur ses envies de jouer les fourbes ? Non, bien sûr. Mais il doit prendre quelques précautions pour que son plaisir ne soit pas à sens unique.

jeu de *dupes*

Il est impossible de dresser un inventaire exhaustif des bonnes idées pour tromper des PJ. Néanmoins, quatre voies peuvent servir de marchepied au MJ titillé par l'envie de goûter à ce plaisir mesquin.

Le commanditaire des PJ est le Grand Méchant

Dans un « jeu à missions » (de *Shadowrun* à *COPS* en passant par *l'appel de Cthulhu*) ou les jeux à factions, il suffit de faire du commanditaire des PJ le Grand Méchant de l'histoire. À l'insu des PJ, bien sûr. Tromperie enclenchée dès l'ouverture de l'aventure, elle est classique, surtout dans les univers ludiques où les coups tordus sont monnaie courante. Son côté classique fait que les joueurs expérimentés, vétérans des barbouzeries inavouables et cultivant la paranoïa comme une vertu, risquent



de renifler l'arnaque rapidement ; en contrepartie, elle présente l'avantage que si les PJ démasquent le Grand Méchant à la fin du scénario, les joueurs se sentiront valorisés, parce que le marionnettiste – dans le jeu – était, en l'occurrence, du gros gibier.

Des PNJ mentent aux PJ

Paradoxalement, ce procédé est à la fois efficace pour duper les PJ et mal supporté par certains joueurs. Pour brouiller les pistes, il suffit que des PNJ aient un peu de complexité, qu'ils parlent parfois vrai et parfois faux. Il y a par exemple les PNJ qui mentent sciemment, et ce pour des raisons qui peuvent être très diverses : pour se protéger, par volonté de nuire à quelqu'un d'autre, parce qu'ils y sont obligés, ou encore pour paraître plus importants qu'ils ne le sont en réalité. Il y a aussi la cohorte de PNJ qui ne savent pas qu'ils mentent : un PNJ qui croit sincèrement avoir vu quelque chose et qui témoigne de ce qui est, pour lui, une vérité dont il ne démord pas ; ou bien un PNJ qui rapporte des faits dont il pense qu'ils sont vrais, mais dont la certitude résulte d'une manipulation par un « adversaire ».

À en croire les expériences partagées par des MJ, une proportion non négligeable de joueurs prend pour argent comptant ce que les PNJ disent à leurs PJ qui les interrogent. Pour certains joueurs interrogés à ce sujet, ce biais vient parfois de la pratique du jeu vidéo d'aventure : à leurs yeux, les PJ récupèrent des indices, et ces indices ne « mentent » pas, puisqu'ils doivent leur permettre de progresser. Les PNJ inter-

rogés ne peuvent donc être que des fournisseurs bienveillants – ou, au pire, neutres – d'informations fiables ; de tels joueurs peuvent très mal vivre que leurs PJ soient trompés par des PNJ menteurs.

Les indices matériels mentent

Ce n'est pas parce que certains indices sont matériels qu'ils sont moins source de duperie que les PNJ. Ainsi, un indice peut être trompeur par le simple fait qu'il est interprétable de plusieurs manières différentes et que la façon de l'interpréter dépendra de l'esprit des « enquêteurs ». Qui plus est, un indice peut être volontairement trompeur, parce qu'il a été créé pour tromper : faux documents et fausses preuves font autant de ravages que les faux témoins, tout en bénéficiant d'une sorte de crédibilité a priori. Surtout si le faux indice est authentifié par un expert, complice volontaire ou involontaire de cette opération d'intox !

Un des PJ est partie prenante de la tromperie

Le MJ peut décider, d'un commun accord avec le joueur qui l'incarne, qu'un des personnages va contribuer, de l'intérieur, à la manipulation du groupe des PJ. C'est redoutablement efficace pour duper les PJ, et redoutablement risqué pour les relations autour de la table de jeu. Ce genre de trahison est parfois constitutif de l'ambiance du jeu, de manière comique comme dans *Paranoïa*, ou pas vraiment comique comme dans *Le livre des cinq anneaux* avec son clan des Scorpions ; les joueurs sont alors pleinement conscients du fait que le ver est peut-être dans la pomme, et ils s'en accommodent parce que c'est un des canons de ce jeu. Mais recourir à cela dans d'autres univers de jeu peut être vécu comme une expérience particulièrement déplaisante pour les joueurs victimes de ce mauvais tour. Une façon de faire qu'il vaut donc mieux n'utiliser qu'avec précaution, et qui demande à ce que le MJ connaisse bien l'état d'esprit des joueurs.

un MJ averti *en vaut deux*

Mais, puisqu'il s'agit de deviser, entre MJ de bonne compagnie, sur le meilleur moyen de s'adonner au plaisir coupable de la duperie, voici quelques conseils pour faire que les joueurs avalent cette pilule amère avec le sourire.

S'accorder sur le menu

Conseil valable pour tous les types de jeux et d'aventures, mais particulièrement opportun ici : MJ et joueurs doivent s'assurer, avant de se lancer dans la partie, que tout le monde autour de la table veut bien jouer à la même chose. Si le MJ veut faire jouer une aventure où les PJ devront se creuser les méninges, et que les joueurs, eux, préfèrent les aventures sans trop de questions à se poser, il y a incompatibilité d'envie, et personne ne prendra plaisir à la partie. Il faut donc que le MJ expose clairement le genre d'ambiance qu'il propose pour sa partie, et que les joueurs fassent le choix d'accepter ou de refuser la partie en toute connaissance de cause.

Pas d'enquêteurs sans cervelle

S'il compte faire jouer des parties où la cervelle va souvent être mise à l'épreuve, le MJ doit veiller à ce que les joueurs évitent de créer délibérément des personnages enquêteurs et pourtant « bas de plafond ». Sinon, il pourra difficilement faire appel aux savoir-faire des PJ pour relancer l'enquête si jamais les joueurs eux-mêmes sont un peu coincés.

Le dupeur honnête, ou l'art de l'oxymore

Au moment de se lancer dans une aventure dans laquelle il compte duper les PJ, le MJ ne doit pas se mettre dans la peau de l'adversaire des joueurs. Certes, il fera en sorte de confronter les PJ à une opposition stimulante, en idées ou en personnages, pour que l'aventure soit riche de péripéties ; mais son objectif ne doit pas être de vaincre les joueurs eux-mêmes, par tous les moyens. Le MJ anime l'adversité à laquelle sont confrontés les PJ et donc, indirectement, les joueurs ; néanmoins, ce n'est pas un affrontement direct entre MJ et joueurs. La condition qui en découle est de rester honnête, jusque dans la duperie. Ainsi, le MJ ne doit pas utiliser les informations qu'il apprend par les réflexions des PJ ou des joueurs pour changer l'attitude d'un PNJ si celui-ci n'a pas de moyen de savoir ce que les PJ font ou ont en tête. Être honnête, dans ce cas, c'est duper les PJ en jeu, mais pas les joueurs hors-jeu.

Éviter l'enlèvement

Duper les PJ en les plongeant dans une intrigue dont ils sont les marionnettes peut conduire PJ et joueurs à se perdre dans les méandres de l'aventure. Il est essentiel, pour le MJ, de ne pas attendre que les PJ et les joueurs soient totalement enlisés avant de réagir : les laisser explorer quelques fausses pistes et une chose ; les abandonner à errer longtemps dans le brouillard en est une autre, souvent génératrice de déplaisir. Dans un scénario de ce genre, les PJ doivent apprendre à faire preuve d'esprit critique, à douter. Le MJ est là pour rappeler ce point aux joueurs de temps en temps, si besoin est.

Une toile de grosses ficelles

Les grosses ficelles ne sont pas forcément celles qui fonctionnent le moins bien. Parfois, c'est le plus évident qui est le moins visible. Quand PJ et joueurs découvrent que ce qu'ils avaient sous les yeux depuis le début était un élément de la duperie, ils en conçoivent moins de dépit vis-à-vis du MJ. Il arrive même que le « comment se fait-il que personne n'avait remarqué que c'était sous notre nez ? » soit source de franche rigolade entre MJ et joueurs.

un plaisir *de funambule*

Se lancer dans la maîtrise d'une aventure dont les PJ seront les dupes constitue donc un exercice de funambulisme. L'équilibre n'est pas facile à trouver entre le plaisir du MJ à plonger les PJ dans une intrigue dont ils seront peut-être les marionnettes, et celui des joueurs à démêler les fils d'une toile d'araignée dans laquelle ils ignorent que leurs PJ sont eux-mêmes pris. Mais, avec quelques efforts et précautions, le MJ pourra savourer sans honte son propre machiavélisme. Tandis que les joueurs en sortiront contents et qu'à la prochaine partie, ils regarderont tout avec un œil plus vigilant : est-ce du vrai ou du faux ? Ou du vrai dont on veut nous faire croire que c'est faux ? Ou du faux dont on veut nous faire croire que c'est vrai ? Ou... ?

Cet article est fortement inspiré d'échanges tenus sur ce thème dans le forum de la Cour d'Obéron. Que les forumistes qui ont participé à cette discussion se trouvent ici remerciés. >>> <http://couroberon.com/Salon/index.php?topic=2293.0>

Par ailleurs, une discussion intitulée « Enquête et frustration » s'est tenue dans le forum Antonio Bay, autour de la question de la relance d'une aventure d'enquête lorsque PJ et joueurs sont enlisés jusqu'au cou dans le labyrinthe cogité par le MJ.

>>> <http://www.subasylum.com/Antoniobay/viewtopic.php?t=1615>

note

L'objectif de cette aide de jeu est de vous présenter quelques astuces pour commencer vos campagnes par la création d'un groupe spécifique en plus de celle, plus classique, des personnages. Les exemples sont essentiellement tirés de deux jeux auxquels a participé l'auteur de cet article : Tenga et Guts. Pour plus d'informations sur ce dernier, voir notre avant-première p 113.

la de création groupe



Pour la plupart d'entre nous, créer un groupe signifie avant tout « ne pas jouer » le temps de garnir plus ou moins goulûment quelques fiches de personnages. Pour les uns, c'est l'occasion de tester de nouvelles combinaisons dévastatrices. Pour les autres, c'est un mal nécessaire qui emprunte aux meilleurs moments de galères toutes administratives. Généralement, les échanges réels concernant les personnages et leurs relations ne sont guère courants, si ce n'est pour éviter de s'assurer que trop de joueurs ne prennent la même classe ou d'avoir un paladin au milieu de nécromants. Il est encore plus rare de s'attarder sur les raisons qui poussent les aventuriers à s'unir et de proposer autre chose qu'un aréopage d'indivi-

dus ténébreux et solitaires n'ayant absolument aucune raison de rester avec les autres. Dans ces conditions, il est difficile d'imaginer que les joueurs bâtissent ensemble, en plus de la simple juxtaposition de leurs personnages, un groupe concerté, voire même une partie de la campagne prochaine. Quant à espérer que cela devienne une partie intégrante du jeu et non juste une corvée préalable et un peu rituelle à laquelle on ne saurait couper...

Pour plus de clarté, dans cet article, « création de groupe » fera allusion à une étape différente de celle des personnages. Elle lui est généralement complémentaire et vise justement à les réunir.

les grands types de création de groupe

Il existe depuis des années des jeux qui mettent l'accent sur cette dimension collective. Certains le font dès la création, d'autres au fur et à mesure de la partie, mais tous permettent aux joueurs d'aller au-delà de ce qui se pratique d'habitude en proposant des éléments directement liés à cette notion de groupe. Parmi ceux-ci, il se dégage quelques tendances lourdes :

- **ceux qui le font pour ainsi dire « par défaut ».** Il s'agit essentiellement de jeux pour lesquels le groupe n'a pas a priori d'existence mécanique, mais est imposé par le type de personnages que l'on peut jouer : *Pavillon noir*, *COPS*, *Dark Heresy*, et, il faut bien l'avouer, l'essentiel des jeux dits « à missions » ou « à cause », comme la *Guerre des étoiles* par exemple
- **ceux dans lesquels le groupe créé devient une faction à part entière.** L'exemple le plus fameux est sans doute *Ars Magica* et ses alliances, mais cela concerne aussi notamment *Warsaw*, *Herowars*¹, *Le trône de fer* et, lorsqu'il est joué avec l'extension correspondante, *Pendragon*. On y dote généralement le collectif ainsi créé de caractéristiques très précises, voire on achète certaines de ses composantes, et il y a fréquemment des mécaniques de gestion associées, notamment en cas de conflit. Qu'il s'agisse d'un clan, d'un château, ou d'une cellule, il devient une part intégrante de l'univers
- **ceux pour lesquels la création de groupe est avant tout une façon de créer le cadre ou une partie de l'univers de la campagne.** Si les jeux précédents ne rajoutent finalement qu'un seul élément - la faction commune -, ceux-ci laissent les joueurs décider de pans entiers du décor. Cette mouvance est surtout représentée dans des jeux anglo-saxons comme *Smallville*, *On Mighty Thews*² et *Technoir* (qui partagent tous les trois une mécanique permettant aux joueurs de des-

siner une carte des éléments ainsi intégrés à l'univers), ou, dans une moindre mesure, *Apo-calyse World* et *Fiasco*³

- **ceux pour lesquels le groupe est surtout une façon de créer une sorte de « meta-personnage »** capable de garder la trace de données collectives pas toujours évidentes à suivre autrement : *Scales* et son Gestalt, *Vermine*, *Warhammer 3* et sa tension, etc. On pourrait également compter *Ambre* dans cette catégorie, dont le système d'enchères initie la campagne par des rivalités mutuelles et prouve s'il était nécessaire qu'une création collective n'implique nullement une solidarité inconditionnelle entre les personnages

Naturellement, un même jeu peut traiter plusieurs de ces aspects.

à quoi ça sert ?

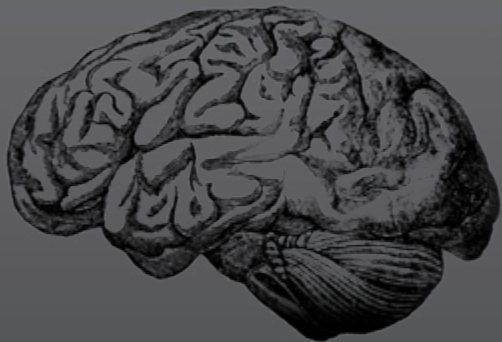
Cela dit, on peut légitimement s'interroger sur l'intérêt de passer du temps sur cette étape alors que l'on a coutume de penser que la création des personnages joueurs empiète déjà assez sur la durée effective de la partie. Pourtant, si l'investissement que cela exige est réel et qu'il ne faut guère s'attendre à jouer longtemps lors de la première session d'une campagne, les avantages d'une telle pratique sont multiples :

- des joueurs plus impliqués grâce à la prise en compte de ce qu'ils souhaitent jouer et de leurs propositions ;
- une clarté accrue des éléments importants ;
- moins de campagnes qui s'arrêtent en court parce que les joueurs et le meneur de jeu n'ont pas ou plus les mêmes envies ;
- moins d'efforts à fournir pour lancer l'histoire et dresser son cadre, mais un peu de travail reste nécessaire, notamment pour réussir le paradoxe de surprendre les joueurs tout en leur donnant ce qu'ils demandent.

¹ Le questionnaire de clan d'*Herowars* est une façon très originale de créer le groupe et de transmettre de nombreux éléments de l'univers. Il est disponible en français à cette adresse.

² La VF est disponible chez la boîte à Heuhh au moment où vous lisez ces lignes.

³ La VF devrait être disponible chez Edge d'ici fin 2011.



ce qu'il faut (drait)

LIRE ENTRE LES LIGNES

*Qui est le personnage principal ? Le groupe ?
Un des pj ? Tous les pj ?*

Comment intégrer de nouveaux personnages et continuer la campagne lorsque les anciens meurent ?

Comment impliquer les personnages dans la campagne ?

*Comment lier les personnages entre eux et à leur environnement ? Qui sont leurs alliés ?
Pour qui ou pour quoi se battent-ils ?*

Quelle sera leur principale opposition ?

Quels seront leurs moyens d'actions ? Leurs principaux défis ?

Qu'est-ce que les joueurs veulent vraiment voir dans les parties et qu'en attendent-ils ?

Comment s'assurer qu'ils trouvent leur compte dans ce qui leur est proposé ? Et notamment au moins un élément qui les intéresse à titre individuel ?

Sur quoi peuvent se baser les scénarios à court et long terme ?

Comment faire jouer des personnages variés, qui pourront par exemple être déséquilibrés en termes de puissance ou de statut, mais sans pour autant favoriser certains joueurs par rapport à d'autres ?

comment s'y prendre ?

Dans sa plus simple expression, cela consiste simplement à attirer l'attention des joueurs sur le fait que la mise en place de la campagne implique une étape de plus que la traditionnelle création de leurs personnages, puis de discuter avec eux d'un certain nombre de questions que vous aurez décidées à l'avance (*cf. encadré ci-contre*) et, enfin, d'intégrer les réponses que vous aurez décidées ensemble à vos parties.

Pour ceux qui sont familiers de la théorie du pacte ludique, la logique peut sembler proche. Toutefois deux choses restent essentielles.

Tout d'abord, on ne se concentre que sur des éléments tangibles de la future campagne. Pas question donc de discourir pendant des heures sur l'ambiance voulue, la nature du roleplay ou la place qu'il devrait prendre. On évoque des éléments concrets du cadre de jeu (un rival, une ressource, etc.), en évitant donc de manipuler des termes flous que personne ne comprend ou difficilement mesurables (*gritty, shōnen, immersion, mortel, réalisme, grosbill, fantasy, sandbox, narratif/viste, pulp, roleplay, etc.*).

Ensuite, les décisions se font soit au consensus, soit lors de tours de table où chacun est libre d'ajouter ce qu'il souhaite. Pas question a priori d'exclure quelqu'un parce que ses envies ne concordent pas. Se mettre d'accord sur ce à quoi on joue avec les personnes présentes fait déjà partie du jeu.

Votre rôle, en tant que meneur de jeu, est multiple :

- **animer** : les joueurs ne sont pas habitués à ce qu'on leur demande ce qu'ils veulent et ont souvent du mal à se lancer, puis à rester dans les clous. N'hésitez pas à proposer et à en aider certains à rebondir sur les idées des autres. De plus, pour avoir l'adhésion de toute la table, il vaut mieux s'assurer que même les moins volubiles puissent apporter des choses et que celles-ci soient prises en compte
- **accélérer** : votre objectif est d'avoir à la fin de la soirée tout ce qu'il faut pour lancer votre campagne et que les personnages soient créés. Pas de parler pendant des heures du jeu. Évitez plus que tout d'avoir encore des choses à faire à la fin de la séance

- **aider les joueurs à faire des choix** : en leur présentant succinctement l'univers et ses enjeux, ou en profitant de leurs propositions pour mettre en avant des détails de l'univers qui pourraient les intéresser
- **poser les bonnes questions** : idéalement, elles doivent porter sur des éléments de jeu, en rapport avec ce qui est vraiment important pour votre campagne et ne pas être trop nombreuses. Paradoxalement, il vaut souvent mieux éviter de poser de façon explicite les questions auxquelles vous voulez vraiment des réponses : certains joueurs ne vous diront jamais qu'ils rêvent de jouer des princes charmants, mais ne rechigneront pas à proposer des dragons à tuer et des princesses à délivrer
- **participer** : vous êtes un joueur comme les autres et ce dans quoi vous vous apprêtez à vous lancer doit aussi vous plaire
- **se laisser du grain à moudre** : votre tâche tout au long de la campagne sera de rendre celle-ci passionnante. Même si tout ce qu'ils peuvent vous donner est bon, car vous êtes sûr que cela les intéressera, vous devez constamment les maintenir en haleine et créer la surprise. Pour y arriver, veillez à vous laisser suffisamment de portes ouvertes, principalement en ne cherchant pas à tout expliquer dès le départ, et en encourageant les joueurs à nommer des choses qu'ils ne connaissent pas encore. Ainsi, il sera plus facile de rebondir sur un personnage « hanté par les événements d'Echo 8 » que sur un vétéran « traumatisé par les combats qu'il a menés ». De plus, insistez bien sur le fait que votre campagne comprendra au moins ce qui est défini durant la création de groupe, mais que vous pourrez rajouter ce que bon vous semble...

dès lors que la campagne est assez longue pour justifier l'investissement initial en temps et que vous puissiez intégrer les apports des joueurs. Cependant, elle nécessite aussi d'être spécifiquement adaptée à ce que vous vous apprêtez à jouer.

Pour cela, les points sur lesquels mettre les joueurs à contribution peuvent être organisés en trois grandes catégories :

- le cœur du jeu ou de la campagne et sur quoi la création de groupe doit mettre plus particulièrement l'accent
- la trajectoire que devrait suivre le groupe
- les péripéties qu'il risque de rencontrer et sa façon de les surmonter

Il est généralement plus efficace de les aborder dans cet ordre, étant donné que la première vous aidera considérablement sur la façon de formaliser les questions que vous voulez poser et sur la façon dont vous allez le faire (question ouverte ou fermée, caractéristique, chiffrée ou pas, utilisation de fiche, création de carte, jetons à répartir, etc.). Toutefois, il est plus que probable que vous procéderez différemment lorsque vous serez face à vos joueurs, par exemple en commençant par les éléments relatifs à la trajectoire du groupe.

quelles questions **SE POSER** ?

Ces quelques principes en tête, le plus dur reste donc sans doute de savoir concrètement quoi demander à ses joueurs. Pour l'utiliser de façon quasi systématique, non seulement pour **Tenga** et **Guts**, mais également pour une bonne dizaine d'autres jeux et ambiances, la création de groupe peut s'appliquer à presque tous les genres



le cœur du jeu

La première chose à faire est donc de prendre du recul sur ce que l'on veut faire durant la campagne et de réfléchir à ce que l'on souhaite le plus mettre en avant et qui ait une incidence collective. Ceci n'est bien sûr pas obligatoire, mais si rien ne vous vient en tête, il est non seulement pas évident que la création collective s'impose, mais, plus largement, c'est l'intérêt même de votre campagne qui peut être légitimement mis en doute.

Ainsi, *My life with master* insiste sur le maître terrifiant que servent les personnages, *Tenga* sur la realpolitik du Japon de la fin du XVI^e siècle et sur la façon dont on répartit les ressources et la confiance, *Le trône de fer* sur le domaine. Le cœur de la création de groupe de *Guts* est celle de la communauté qui entoure les pilotes et qui prend généralement la forme d'un équipage. Les personnages les connaissent tous, leur doivent la vie et de pouvoir continuer à voler, et entretiennent avec eux des relations plus ou moins complexes. Ils sont généralement la première raison qui pousse nos héros à aller au combat et régulièrement aussi hauts en couleurs, voire forts en gueule, qu'eux. Aussi, là où sur d'autres jeux, on peut se contenter de les gérer comme une masse anonyme, ici, une bonne part de la création de la communauté consiste à les caractériser individuellement.

Concrètement, tous les joueurs, meneur compris, prennent deux fiches de compagnons vierges (comme celles ci-dessous) et les nomment avant de les remettre au centre de la table. Ensuite ils peuvent à tour de rôle choisir soit de commencer à définir un membre de l'équipage et écrivent alors trois qualificatifs sur sa fiche, soit d'en rajouter un sur celle d'un personnage déjà partiellement décrit. Dès que chacun l'a fait deux fois, on définit les relations entre tous les pj et tous les pnj qui ont au moins quatre aspects. Ce principe, aussi procédurier qu'il ait l'air, permet de s'assurer que tous les joueurs connaissent l'essentiel de leurs compagnons dès le début de la partie et aient rapidement des favoris, des têtes de turcs, etc.

Comme expliqué précédemment, bien qu'évoqué en premier, cette étape clôture presque celle de la création de communauté dans *Guts*. En effet, il est beaucoup plus facile pour les joueurs de créer leurs compagnons une fois qu'ils ont défini tout le reste.





la trajectoire du groupe

Par opposition, ces éléments sont sans doute ceux par lesquels devraient commencer la plupart des créations de groupe, même s'ils sont loin d'être toujours présents. Si le cœur permet plus ou moins de savoir de quoi parle vraiment la campagne et de connaître son thème, la trajectoire correspond peu ou prou aux premières questions que l'on peut légitimement se poser sur celle-ci.

Vermine définit cela au travers de trois caractéristiques : la *nature*, l'*activité* et la *motivation*. La première correspond aux liens qui unissent les personnages entre eux, la seconde à ce qu'ils font au quotidien et la troisième à ce qu'ils recherchent.

Tenga utilise également trois points : le *concept*, qui résume le groupe de façon simple, l'*ambition*, qui représente le but qu'il s'est fixé, et le *karma*, qui définit ce que les joueurs veulent qu'il devienne, et, donc, un futur plus que probable.

Ceci est complété dans **Guts** par la notion d'*objectifs*. Il s'agit en quelque sorte d'étapes par lesquelles les joueurs voudraient que les aventures de leur groupe passent. Ainsi, une unité de pilotes confé-

dérés (*concept*), cherchant à découvrir la vérité sur un massacre ayant eu lieu dans une mine sous-marine (*aspiration*) mais qui va mettre à jour un scandale concernant sa hiérarchie (*destinée*) pourra, par exemple, avoir les objectifs suivants : découvrir un remède contre l'ascaris, être accusés des meurtres, changer de camp. Charge au meneur de les intégrer.

L'idée générale de cette étape est donc bien de déterminer ensemble et de façon simple la spécificité de l'entité formée par les personnages des joueurs, ce qu'ils veulent (et donc ce qu'ils font ensemble), et vers quoi la campagne se dirige. Certaines créations de groupe en font l'économie, mais il est toujours préférable de préciser clairement ces points, même lorsqu'ils sont imposés, afin que tous les joueurs en soient bien tous conscients au moment de créer leurs personnages. L'incidence sur la viabilité et la cohérence de ces derniers est immédiate.

De façon analogue, et même s'il est sans doute inutile de le préciser, la formulation est souvent capitale et oriente en grande part les choix des joueurs. Ainsi, si l'ambition des révoltés cyniques de **Tenga** et l'aspiration des pilotes idéalistes de **Guts** sont techniquement la même chose, les réponses données n'ont généralement que peu de choses à voir.

Illustrations : Pierre Legay

résumé de la création de communauté dans Guts

1. Définissez collectivement le concept, l'aspiration et la destinée de la communauté
2. Option : déterminez ses objectifs
3. Sélectionnez les secrets dont elle est au courant
4. Choisissez trois éléments en abondance et en pénurie en son sein
5. Nommez deux compagnons par joueur (meneur compris) puis caractérisez-les en faisant deux tours de table
6. Déterminez le leader de votre escadrille
7. Définissez une relation avec deux personnages joueurs pour chacun de ces derniers et tous les compagnons ayant au moins quatre aspects sur leurs fiches
8. Choisissez trois adversaires

A minima, il est toujours intéressant de déterminer :

- ce qui s'oppose aux personnages et peut les empêcher d'arriver à leurs fins, et donc crée des scénarios et des rebondissements au fur et à mesure de la campagne
- les moyens qu'ils peuvent mettre en œuvre pour surpasser ces difficultés et réussir à atteindre quand même leurs objectifs

Dans **Guts**, cela prend deux formes. Tout d'abord, les joueurs déterminent trois éléments qui sont présents en abondance au sein de leur communauté et trois autres qui sont en pénurie. Il peut s'agir aussi bien de choses positives (munitions) que négatives (dettes), matérielles (avions) que sociales (ennemis), psychologiques (manque de discipline), etc. Ensuite, ils se choisissent également trois adversaires.

Il existe bien sûr bien d'autres façons de faire et toutes ou presque sont valables car il ne s'agit finalement que de mettre un peu de chair autour du squelette que vous avez construit précédemment. En général, vos joueurs sont les meilleurs à ce petit jeu. Laissez-les faire « votre » boulot et observez-les jubiler et se motiver tout seul alors même qu'ils mettent sciemment leurs personnages dans le pétrin...

les PÉRIPÉTIES

Cette dernière phase regroupe tout ce qui est relatif à la facilité avec laquelle le groupe va réussir à suivre sa trajectoire et surtout dont cela restera intéressant pour les joueurs. On y traite d'opposition, de conflits, de forces et de faiblesses. Traditionnellement, c'est également l'étape où les joueurs apportent le plus de choses et le plus facilement, aussi bien pour ce qui favorise le groupe que pour ce qui l'handicape. Peut-être parce qu'ils sont conscients que les embûches qui attendent les personnages ne sont là que pour leur plaisir, ou, plus probablement, parce qu'on y évoque des choses beaucoup plus concrètes et auxquelles ils sont habitués. Ceci est d'autant plus marqué qu'il aura été difficile d'établir la trajectoire du groupe.

deux exemples de fiches de groupes :
Tenga et Trône de fer...

avant-première



GUTS



illustrations : Pierre Legay

[COMMUNIQUÉ DE LA RÉDACTION]

Découvrez avant tout le monde
les jeux qui feront parler demain !

Après le succès de Tenga, nous avons sauté sur l'occasion de vous donner un aperçu du prochain jeu de Jérôme «Brand» Larré, entouré cette fois de Gaëlle Delanghe et Pierre Legay (illustrateur pour **Crimes, A.M.I.**).

*Faites tourner les moteurs,
empoignez le manche,*

*l'humanité
a besoin de vous !*

en quelques **MOTS**

Guts est un jeu de rôle où l'humanité s'est réfugiée dans les nuages, s'entassant dans de gigantesques cités volantes avant que les cieux, à leur tour, ne soient gangrenés par une guerre aux proportions inouïes. Au milieu des pirates, espions, soldats et autres citoyens livrés à eux-mêmes, vous y incarnez des pilotes de chasse au talent exceptionnel luttant pour la survie de leur communauté. Amateur de vitesse, chien fou, tueur sanguinaire, ou tout simplement mordu de voltige, vous pouvez aussi bien faire partie des belligérants que tenter d'échapper aux affrontements. Vous n'avez qu'une certitude : d'une façon ou d'une autre, VOUS mettrez fin à cette guerre qui n'a que trop duré.

par Jérôme Larré

avant-première

Mais, même si vos personnages sont particulièrement doués, ils se distinguent surtout par leurs aventures et la façon dont ces dernières vont influencer le reste du monde. Ils sont des héros en puissance, poussés sans cesse en avant par des aspirations et des destinées qui leur sont propres. Ils se battent pour leurs propres raisons et trouvent, là où nul autre ne l'aurait fait, le courage, la détermination ou l'orgueil pour se relever et aller au bout. L'histoire de la fin de la guerre est celle de leurs choix, de leurs hésitations et de leurs prouesses. Au final, une seule chose comptera : au moment critique, auront-ils ce qu'il faut pour faire la différence ?

à quoi ressemble **UNE PARTIE** ?

Même si votre table de jeu reste la seule à décider de l'orientation de vos parties, **Guts** est conçu afin que celles-ci tournent par défaut autour de trois éléments :

- **de l'action endiablée** : vous incarnez des têtes brûlées capables des acrobaties les plus insensées et pilotant des machines se déplaçant à des centaines de kilomètres/heures. Que ce soit au cours d'un duel aérien avec votre pire ennemi, d'une course-poursuite dans les coursives d'une cité volante s'effondrant dans un concert d'explosions, d'une négociation virile dans un bombardier sur le point d'atteindre sa cible ou encore que vous tentiez d'aborder un appareil ennemi avec votre seul jetpack, ce n'est plus à vous de suivre l'action, c'est à elle de cavalier comme elle peut pour vous rattraper ;
- **une putain d'attitude** : c'est bien beau de risquer sa vie dans des engins de mort, d'enchaîner des manœuvres à la limite de l'impossible et de recommencer juste après le petit déjeuner. Mais à quoi cela sert-il si vous le faites sans style, que personne n'est au courant ou que c'est un autre qui se tape la reine du bal ? Être le meilleur, c'est une chose, mais cela n'est rien comparé au fait de faire savoir à tous que c'est vous qui en avez le plus dans le pantalon. Et si possible de façon aussi bruyante qu'humiliante ;
- **du drame et des sentiments exacerbés** : vous vous gardez bien de l'avouer, mais, parfois, là-haut, dans la solitude de votre habitacle, votre attitude et votre talent ne peuvent plus rien pour vous. Tout ce qui compte

alors, c'est pourquoi vous vous battez. Et qui vole à vos côtés. Ce serait tellement facile de partir dans une gerbe de flammes et d'en finir une bonne fois pour toutes, mais si vous flanchez, c'est toute votre communauté qui se retrouve sans défense. Et tous ceux à qui vous tenez que vous condamnez.

Guts est également conçu afin d'intégrer une quatrième composante, mais celle-ci ne se révèle généralement que dans le jeu en campagne : l'exploration. En effet, même si on peut parcourir des milliers de kilomètres en quelques heures, les cieux sont immenses et loin d'avoir été entièrement cartographiés. Il existe de nombreuses communautés dont il est bien difficile de savoir si elles existent depuis toujours, ont été oubliées par la guerre ou ont décidé de se cacher aux yeux de tous. Qui sait ce qui vous attend au-delà de l'horizon, dans le passé, ou sous les nuages ?

l'univers **DE GUTS**

Le monde de **Guts** n'a pas de nom. Non seulement personne n'a jamais eu la politesse de lui en donner, mais, pour ça comme pour le reste, les diverses histoires officielles et autres organes de propagande en auraient probablement des versions bien différentes. Le savoir et sa conservation ne sont plus guère à la mode, sauf, bien sûr, s'ils peuvent servir à tuer ou endoctriner son prochain. Enzo, de la cité indépendante de Sylt, résume l'essentiel de ce l'on peut tenir pour certain et que vous pourrez également trouver sous forme de bande dessinée (sur le site, mais également dans le Fix, la newsletter de DI6DENT).

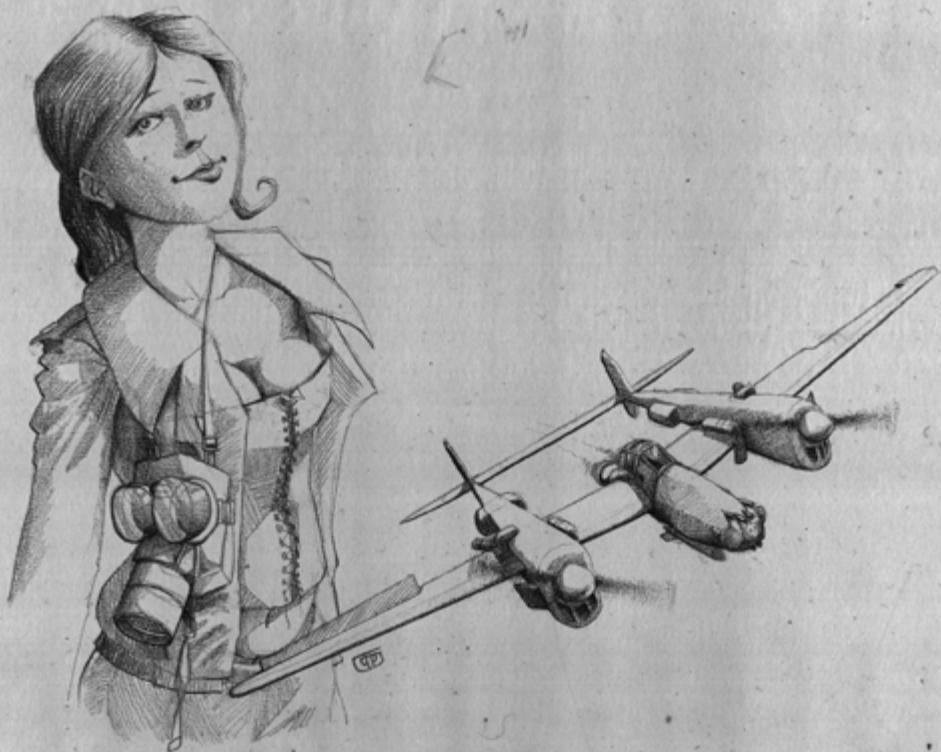
« Tout le monde semble s'accorder à dire qu'il y a eu un « Avant », même si les informations précises sont aussi rares que contradictoires. Pour improbable que cela puisse paraître aujourd'hui, on sait qu'à une époque les hommes vivaient en dessous des nuages, précisément dans ces lieux que l'on appelle désormais, et non sans une crainte parfaitement justifiée, « en bas ». Apparemment, la vie y était facile et douce, mais, même si on en ignore les détails, on sait que quelque chose partit méchamment en vrille. Une guerre probablement. Toujours est-il que c'est alors que commença l'exode : le départ de tout ce qui restait de l'humanité pour les nuages où nous vivons aujourd'hui. »

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les débuts n'eurent rien de facile. La colonisation du ciel se fit de façon anarchique et les plus forts arrachaient aux plus faibles

les rares ressources disponibles. L'eau et la nourriture, bien sûr, mais également le minerai qui sert de base au mélange et permet à nos appareils de voler. À l'époque, nous commençons à peine à nous organiser et nous n'avions pas encore appris que nous pouvions en trouver en abondance sous les mers. De même, nous n'avions ni cités-serres, ni hauts-plateaux capables de nous approvisionner facilement en nourriture sans que nous ayons à retourner sous les nuages.

Car il ne nous a pas fallu bien longtemps pour comprendre qu'il n'y avait plus que la mort qui nous attendait là-bas. Comme si les engins de destruction oubliés là et prêts à nous exploser à la figure ou les bêtes féroces qui peuplent désormais les villes d'avant ne suffisaient pas, on s'est finalement aperçus que ceux qui descendaient chopaient l'ascaris, une maladie sale et contagieuse qui tue en moins de deux semaines. Pour des raisons évidentes, la plupart des gens l'appellent la « pelade », et le seul moyen fiable de s'en protéger, c'est d'éviter d'aller en bas et tous ceux qui en viennent.

Enfin bon, toujours est-il que comme je disais, les débuts furent difficiles. Si le ciel était le royaume de Dieu, il a dû sacrément tirer la gueule en nous voyant débarquer avec nos villes surpeuplées, nos zeppelins blindés et nos avions de chasse. Face à ce chaos et au besoin de protéger leurs ressources de la convoitise d'autrui, certaines communautés décidèrent d'unir leurs forces et formèrent la Confédération. Au départ, je dis pas, l'idée était sympa. Et elles furent d'ailleurs rejointes par pas mal d'autres. Le problème, ça a été quand les confédérés ont commencé à imposer leur modèle à des gens qui n'avaient rien demandé. Cela dit, ils ont aussi en leur temps pas mal contribué à rendre les cieux plus sûrs et à les élargir, découvrant toujours plus de richesses et de colonies potentielles. Puis un jour, ils sont tombés sur un rocher volant bien plus gros que les autres. Un continent qu'ils appellent ça. Et ça avait tout d'un vrai petit paradis : gisements, nourriture, et suffisamment de place qu'on pouvait même se permettre d'en perdre.



115

Mais, rapidement, pour je ne sais quelle raison, les colons installés sur place s'estimèrent différents des autres confédérés et en eurent marre de voir ce qu'ils pensaient être leurs ressources profiter à d'autres. Ils firent alors sécession et le continent arracha son indépendance les armes à la main, avant de prendre le nom de son meneur : le Rodan. La suite, tout le monde la connaît : quelques cités confédérées malgré-elles en profitèrent pour s'émanciper, d'autres rejoignirent le Rodan, et ce dernier commença à faire exactement la même chose que la Confédération avant lui en essayant de s'approprier les cieux.

Depuis, et cela date au moins du temps de mon père, le conflit s'est généralisé et les deux blocs s'affrontent partout où ils le peuvent, allant même jusqu'à se rejeter mutuellement la responsabilité de l'exode alors qu'aucun des deux n'existait à l'époque. On a coutume de dire que la moitié du ciel est en guerre mais moi, je n'en sais rien. Ce que je sais, c'est qu'on a rudement de la chance de vivre dans une cité non alignée et j'espère qu'elle pourra le rester longtemps. On sait bien que Sylt pullule d'espions des deux camps, mais tant qu'on fera comme s'ils n'étaient pas là et qu'on ne s'étonnera pas trop de retrouver quelques cadavres de temps à autre, on ne donnera d'excuse à personne pour nous attaquer. Et si cela ne suffit pas, je grimperais dans mon zinc. Je sais qu'il y a d'autres cités au loin, par-delà l'horizon, et qu'elles n'ont jamais entendu parler de cette saleté de guerre...»



la technologie

Même si elle ne remplacera jamais les tripes des pilotes, la technologie joue un rôle très important dans **GUTS**, ne serait-ce qu'au travers des appareils que ces derniers passent un temps non négligeable à réparer, améliorer et personnaliser. Bien sûr, vu le nombre de mécanos talentueux, prototypes militaires secrets et autres savants fous, il est difficile de se faire une idée exhaustive de ce qui est possible ou pas, mais, globalement, le niveau technologique correspond à ce que l'on pouvait trouver dans notre monde durant la seconde guerre mondiale.

Il existe toutefois quelques différences de taille :

- Tout d'abord, vous pouvez oublier l'idée même des parachutes qui n'auraient de toute façon servi à rien d'autre qu'à permettre aux pilotes abattus de survivre le temps d'attraper la pelade et d'en mourir. Ils ont été avantageusement remplacés par des jetpacks à l'autonomie certes limitée, mais munis notamment d'une radio de détresse et d'un grappin permettant de s'accrocher à un autre appareil.
- De même, la quasi-totalité des avions est dépourvue de tout ce qui peut ressembler à un moteur à réaction, un missile à tête chercheuse, un pilote automatique ou un radar. Si les derniers sont courants, il reste difficile de les miniaturiser et ils sont donc réservés aux zeppelins, bâtiments de guerre, tours de contrôle et autres cités. En conséquence, la plupart des duels aériens sont rapprochés et se règlent à l'audace, à la mitrailleuse et à la roquette. Si le reste existe, il est au mieux au stade de prototype.
- Enfin, si personne ne doute de l'inventivité de la Confédération et du Rodan en matière d'armes de destruction massive, l'arme atomique semble pour l'instant hors de leur portée. Tant mieux.

GUTS devrait sortir aux alentours de fin 2011/début 2012, et sera le premier jeu publié chez Lapin Marteau, toute nouvelle maison d'édition.

Pour déjà jeter un œil à l'univers de **GUTS**, rendez-vous sur le site de l'éditeur !

www.lapinmarteau.com

ידיו





DEAD'N'

DEAD'N' DIXIE

scénario officiel **Tales of the Spooky South**
MISSISSIPPI



culs de lampe : Yohan «Yoh» Vasse

Il y a environ un an, Théodore, un hobo, arrivait à Vicksburg. Il était en réalité un hougán, prêtre vaudou du Quimbanda, branche maléfique du vaudou. Il sillonnait la frontière de la Louisiane pour chercher son futur apprenti. Son dévolu se posa sur Clay Crow, un jeune afro-américain très sensible au Mojo. Théodore comptait corrompre petit à petit le jeune garçon, sympathisant d'abord avec lui, se faisant passer pour son grand frère, lui racontant des histoires, lui offrant des cadeaux, etc. Le hougán comptait corrompre Clay grâce à un asson qu'il lui avait offert, sorte de hochet de bois et d'os réservé aux prêtres et prêtresses vaudou servant de réceptacle à leur pouvoir. Plus l'enfant portait le pendentif et plus Théodore pouvait

Chronologie du scénario



établir un lien surnaturel entre eux. Malheureusement, tout ne se passa pas comme prévu, et il y a six mois, un soir où il dormait en pleine campagne, Théodore fut agressé par des soldats des Fils de Vicksburg. Il fut capturé puis amené dans un camp de travail clandestin, et dut travailler pendant plusieurs mois. N'étant pas habitué aux conditions de travail difficiles et aux maltraitements des soldats, Théodore, qui avait déjà une santé précaire, décéda d'une crise cardiaque. Johan Foster, responsable du camp, et Samuel Campbell, shérif de Vicksburg, décidèrent conjointement de larguer Théodore dans la campagne proche de la banlieue pauvre de la ville, et maquillèrent sa mort en meurtre rituel. Ils espéraient ainsi jouer sur la proximité avec la Louisiane et la superstition de la communauté noire pour détourner l'attention et installer une psychose chez eux. La nuit de son décès, grâce au lien précédemment installé entre lui et Clay, Théodore a pu se manifester d'entre les morts et s'adresser au jeune garçon. Le hougau souhaitait profiter de cette ultime chance pour tenter de corrompre le garçon et s'incarner en lui afin de s'offrir une nouvelle vie.

Théodore souhaite amener Clay à la McRaven House, considérée comme la « maison la plus hantée de tous les États-Unis ». Les murs de la maison ont témoigné de nombreuses morts, au point que ce lieu se situe à la frontière de notre monde et du Royaume des Esprits. Y amener l'enfant permettrait définitivement sa corruption. Parallèlement, le hougau compte bien se venger des Fils de Vicksburg, qui ont perturbé ses plans et provoqué sa mort. Pour cela, il compte utiliser les forces surnaturelles de la maison McRaven et la proximité d'un cimetière de soldats de l'Union situé au nord de la ville pour donner aux nostalgiques confédérés un revival de la Guerre de Sécession qui leur rappellera le goût du sang, du plomb et de la poudre à canons.

Au début du scénario, les PJ sont invités à Vicksburg par Marlo Clay, père de Clay, responsable du comité de sécurité de son quartier et contact référent de la Légende. Un corps non-identifié, un John Doe, a été retrouvé affreusement mutilé dans les champs proches de la banlieue afro-américaine, laissant supposer un meurtre rituel. La police, quant à elle, semble ne pas y prêter attention, évoquant même le possible suicide spectaculaire d'un hobo désespéré en manque d'attention. Il s'agit en réalité du corps de Théodore.

-1 an

Arrivée de Théodore en ville. Rencontre avec Clay Crow. Début de la corruption.

-6 mois

Disparition de Théodore, enlevé par les Fils de Vicksburg.

-3 jours

Décès de Théodore dans le camp de Johann Foster.

-2 jours

Théodore, devenu fantôme, sympathise avec les spectres d'anciens soldats de l'Union à la McRaven House et parvient à les manipuler. Le lendemain, deux tombes du cimetière militaire au nord de la ville sont retrouvées vandalisées (les soldats sont en réalité sortis de leur tombe). Théodore parvient à rétablir le contact avec Clay pour le manipuler.

-1 jour

Dans la nuit, les policiers de Samuel Campbell viennent déposer le cadavre mutilé de Théodore dans le champ derrière la maison de la famille Crow. D'autres tombes du cimetière militaire de l'Union sont retrouvées vandalisées.

Jour J

Découverte du corps du John Doe par les habitants de la banlieue afro-américaine. Cassius contacte les PJ, alors à Natchez, pour qu'ils viennent lui apporter leur aide. Le groupe arrive quelques heures plus tard.

Jour 5

Sans action des PJ, Théodore parvient à s'incarner en Clay Crow et lève une armée de 200 soldats de l'Union transformés en morts-qui-marchent, puis se lance à l'assaut du camp des Fils de Vicksburg.

Jour 6

S'il n'est pas arrêté, Théodore continue son expédition punitive, levant toujours plus de corps d'anciens soldats. Après avoir massacré la plupart des Fils de Vicksburg, il se lance à la conquête du reste du Mississippi à la tête de son armée de morts-qui-marchent.

la découverte **du John Doe**

Les PJ doivent retrouver Marlo Crow derrière chez lui, là où le John Doe a été retrouvé. Une vingtaine de personnes afro-américaines sont autour du corps, véritablement choquées. Le cadavre de Théodore est honteusement mutilé : son visage n'est plus qu'une pulpe sanglante non-identifiable. Ses bras, ses jambes et son dos ont été brûlés en de multiples endroits, pour dissimuler les traces de coups de fouets donnés par les Fils de Vicksburg (*un test de Perception / 25 ou Soins / 20 peut permettre de trouver quelques traces de coup n'ayant pas été recouvertes par les brûlures*). Le corps est habillé de quelques vêtements de fortune, déchirés et brûlés, mais pas ensanglantés (*automatique si un PJ pose la question, autrement, Idée ou Perception / 20*). Le haut, un vieux pull mité, est coupé dans tout le sens de la longueur, au niveau de la poitrine, et chaque pan a été rabattu de part et d'autre du corps. La cage thoracique, elle aussi, est ravagée : le cœur de Théodore a été retiré de façon très brutale, comme arraché. Cela peut faire penser à un meurtre rituel (*Connaissance(Vaudou) / 15*), cependant, un élément est dérangeant (*Connaissance(Vaudou) / 20, sans que les PJ puissent identifier cet élément*). L'utilisation de l'atout d'Afro-Américain « Initié du Vaudou [dK : 2] » peut confirmer qu'aucune malédiction n'a été lancée sur le cadavre.

Samuel Campbell, le shérif, est ouvertement de mauvaise foi. Malgré l'indignation de Marlo, il insulte purement et simplement les spectateurs, leur demandant s'ils ont si peu à faire pour venir l'observer pendant qu'il effectue son travail de bon chrétien.

« Tout ça pour un sale nègre suicidaire, la prochaine fois, qu'il aille se faire pendre ailleurs ou se jette du haut du pont, ça me fera des vacances ! ».

Il est accompagné par quatre policiers à l'air froid, armés de fusils, et d'un jeune stagiaire observant le cadavre et prenant des notes. Après une demi-heure à tourner autour du corps, l'air pensif, Samuel finit par s'adresser à Marlo, lui disant que s'il se sent si proche d'un hobo, il n'a qu'à le faire enterrer lui-même, puis il remonte en voiture et repart sur Vicksburg, suivi par ses hommes. Certains spectateurs, résignés, emportent effectivement le corps pour aller lui donner une sépulture décente.

le traumatisme **de Clay Crow**

Marlo et sa femme Darla proposent le gîte et le couvert aux PJ, chez eux. Si la demeure est humble, le garage est libre depuis qu'ils ont dû revendre leur camionnette, et peut servir à héberger les PJ au besoin. Le couple confie aux PJ leurs craintes sur les raisons de ce meurtre : la Louisiane est toute proche (en réalité, de l'autre côté du fleuve). De plus, depuis quelques jours (en réalité deux, mais la rumeur a déformé les dates), des tombes ont été profanées en ville (uniquement celles d'anciens militaires, mais là aussi, déformation liées à la rumeur). Ils craignent que le Quimbanda ne soit lié à cela. Ils évoquent Suzy-à-l'alligator, la sorcière sous le pont, qui les a déjà menacés à plusieurs reprises alors qu'ils allaient pêcher sur les rives du Mississippi un peu trop près de sa cabane.



Lors de la discussion, des cris d'enfant se font entendre : il s'agit de Clay Crow, à l'étage. Darla se rend à son chevet et redescend peu après, expliquant à son mari qu'il s'agit encore d'un cauchemar. Marlo se confond en excuses et explique aux PJ que son enfant est traumatisé depuis quelques temps. Il y a six mois de cela, l'enfant s'est enfermé dans un profond mutisme, et, il y a quelques jours, ils l'ont retrouvé devant la maison en pleine nuit, somnambule. Le père évoque Théodore, le hobo, pensant que ce dernier a violé son fils avant de disparaître dans la nature, ce qui expliquerait ses problèmes psychologiques actuels.

Si les PJ vont au chevet de l'enfant, ils peuvent l'entendre marmonner et gémir dans son sommeil, prononçant à plusieurs reprises les mots « *fantôme* », « *corbeau* », « *maison* » et « *vengeance* ». Un test de *Connaissance(Folklore)* / 15, d'*Idee* / 25 ou de *Renseignements* auprès du couple Crow peut leur apprendre que « *corbeau* » ne fait pas référence à leur nom de famille, mais peut-être à la McRaven House, maison considérée comme étant la plus hantée de tous les États-Unis. La mère explique que tous les gamins de Vicksburg en parlent pour se faire peur. Le père pense que c'est là-bas que son fils s'est fait violer par Théodore.

Les PJ peuvent également remarquer l'asson accroché au cou de l'enfant (*Perception* / 10) et reconnaître l'objet (*Connaissance(Vaudou)* / 10 ou *Connaissance(Folklore)* / 15). L'enfant tient fermement l'objet contre lui, même en dormant, il n'est pas possible de lui demander de s'en séparer. S'ils le lui retirent de force, Clay tente de s'en prendre à eux. L'agression est sans risque car il n'est qu'un enfant, néanmoins, la sauvagerie dont il fait preuve interpelle les PJ. Un test de *Psychologie* / 15 confirme que l'enfant attache une grande valeur à l'objet, comme un memento. Ses parents ne connaissent pas la provenance de l'objet. *L'utilisation de l'atout d'Afro-Américain « Initié du Vaudou [dK : 2] » peut permettre de détecter une malédiction portée sur l'enfant, liée à l'asson.*

Si les PJ surveillent Clay, chaque nuit, entre minuit et 3h, l'enfant se met à parler seul, dans un langage étrange. Quelques mots peuvent être compris sur un test de *Langue (Créole)* / 15 : l'enfant dit qu'il vengera son ami mort et qu'il fera tout ce qui est nécessaire pour cela. Somnambule (en réalité manipulé par Théodore), il se lève ensuite et s'habille, sort par sa fenêtre, se laisse glisser le long de la gouttière puis part ensuite en direction de la McRaven House.



la sorcière sous le pont

En enquêtant un peu dans la communauté noire de Vicksburg, près du lieu où le John Doe a été découvert, les PJ peuvent entendre à nouveau parler de Suzy-à-l'alligator. Vieille folle misanthrope vivant recluse dans sa cabane, cette dernière se dit pratiquante du vaudou, et menace à diverses reprises les différents passants, représentants et huissiers osant venir chez elle, les menaçant de son fusil, ou, pire, de leur lancer Crocky aux fesses. Ce dernier est un alligator de très belle taille, à la queue en partie coupée, et à qui il manque l'œil gauche. Très menaçant, il accuse néanmoins son âge : il se contente dès lors de passer ses journées à dormir, ne se réveillant que pour grogner lorsque sa maîtresse l'exige (ce qui suffit à faire fuir les plus peureux, et ça tombe bien : il n'en fera guère plus) ou pour dévorer les carcasses de poulet que Suzy lui donne. Suzy n'est pas une sorcière, juste une marginale.

Il n'est pas impossible qu'en l'absence de résultats sur l'enquête à propos de la mort du John Doe, les habitants du quartier décident de faire justice eux-mêmes : ils peuvent donc se rendre ainsi à la cabane sous le pont, armés de torches et d'armes à feu, exigeant que Suzy sorte pour rendre des comptes. Au vu du caractère asocial de celle-ci et de la peur des habitants du quartier, cela peut se finir sur un affreux malentendu et terminer sur le lynchage d'une innocente.

le « Dixie Bar »

Prudence est mère de sûreté, et alcool est père d'imprudence. Si l'un des PJ le souhaite, à condition d'être blanc (idéalement Sudiste, sinon Cadien ou Sicilien ; le Yankee devra alterner entre tests de Bluff et de Déguisement, à difficulté variable selon situation), il peut se faire passer pour un sympathisant du shérif local dans les bars et les rues de Vicksburg, se réjouir du meurtre... Bref : se faire passer pour un salaud fini afin d'enquêter en sous-marin. Cela est bien plus efficace s'il maltraite publiquement des individus d'une minorité. Et est encore plus efficace si l'individu est l'un de ses camarades PJ. Dès le deuxième jour, selon les performances (chiffrées et roleplay) du personnage, il peut être invité à se rendre au « Dixie Bar », bar local réputé pour le « franc parler » et « les bonnes idées » de ses clients. Mais attention :

« Ici, on ne veut pas des rigolos du Ku Klux Klan : qu'ils restent à Vicksburg à jouer aux clowns d'Halloween et à brûler des croix de bois. Nous, nous ne voulons pas du folklore. Nous voulons le Sud, le vrai. »

Tel est le discours qui pourra être entendu auprès de certains PNJ fréquentant ce bar, après quelques verres et répliques bien choisies pour se mettre dans leurs petits papiers. S'il est impossible d'y rencontrer directement le gratin des Fils de Vicksburg (ou alors, les apercevoir de loin, le temps d'un passage avant qu'ils ne rejoignent une arrière-salle privée), il est possible de constater des allers-retours de certaines personnalités, notamment Samuel Campbell, le shérif, accompagnant Johan Foster, fils d'un officier émérite de la Guerre de Sécession et brillant avocat, possédant une riche propriété dans la forêt au nord de Vicksburg.

Sur un test de *Renseignements* / 25 couplé à un test de *Perception* / 30 (avec un bonus de +3 par jour écoulé dans le scénario), il est possible d'entendre un « On

a bien baisé ces nègres : non seulement on s'en débarasse d'un, mais en plus, ils pensent que ce sont leurs potes de Louisiane qui ont fait le coup ! », poussé par un des policiers qui accompagnait Samuel Campbell lors de la découverte du John Doe. Aussitôt après, un quadragénaire à l'air sévère lui hurle de se taire, puis une dizaine de jeunes hommes (des soldats des Fils de Vicksburg) se lèvent pour faire sortir le policier du bar. Ils l'amènent dans une ruelle et le tabassent à mort, avant de le jeter par-dessus un pont.

Les PJ peuvent sauver le policier, mais cela est très difficile : les Fils de Vicksburg appelleront du soutien dans le bar, l'une des seules possibilités est de se jeter à l'eau discrètement (*Discrétion* / 20) pour le récupérer, lui laisser une nuit et une journée complète pour qu'il dessaoule et lui prodiguer des *Soins* / 25 le soir même. S'ils le sauvent, ce dernier, appelé Jimmy, explique qu'il a entendu parler de combines entre le shérif et Johan Foster, et que l'ordre a été donné de maquiller la mort du hobo en meurtre rituel.

le témoignage de McPherson

Les PJ peuvent arriver à la maison McRaven soit grâce à sa réputation, soit suite aux crises de somnambulisme de Clay (en enquêtant, ou en le suivant de loin). Il s'agit d'une grande maison de style colonial, assez peu entretenue : les propriétaires l'ont visiblement laissée, effrayés par son passé sanglant. La maison n'est pas gardée, mais elle dégage en revanche une aura intimidante (*correspondant à une opposition d'Intimidation* +8 contre *Volonté des PJ*). De l'extérieur, il est possible d'entendre une vague cacophonie, mélange de nombreuses discussions, de coups de feu et de cris, mais à peine perceptible (*Perception* / 20). L'utilisation de l'atout d'Afro-Américain « *Initié du Vaudou [dK : 2]* » ne relève aucune malédiction, en revanche, le PJ ressent que la maison a un statut particulier, du fait de sa présence à la frontière du *Royaume des Esprits*.

La vieille maison semble vide et relativement silencieuse, à part quelques grincements de poutres, ou des branches tapant sur les volets. Les fantômes peuvent être aperçus brièvement (*Perception* / 15). Pour pouvoir les voir de façon continue, il faut utiliser un point de Mojo (que ce soit pour augmenter un jet ou utiliser un atout). Un test d'*Idee* / 15 peut faire comprendre cela aux PJ, s'ils bloquent sur ce point. Une fois ceci fait, la

maison paraît bien plus remplie : toutes époques confondues, les anciens occupants morts entre les murs de cet édifice vivent leur dernière nuit, inlassablement. Les soldats confédérés blessés agonisent dans des lits d'hôpital de fortune, hurlent, s'encouragent ou font une dernière blague sur l'Union. Les anciens propriétaires tombent dans les escaliers ou se pendent. Une jeune fille s'étouffe dans son lit, à l'étage. Le premier propriétaire, John H. Bobb, se fait tirer dessus dans le jardin par une vingtaine de soldats de l'Union ivres. Un gamin d'une dizaine d'années chute d'une branche d'arbre qu'il utilisait comme poste d'observation pour regarder par les fenêtres et se fracasse le crâne au sol. La vision globale est assez dérangeante (*Intimidation + 10 contre Volonté des PJ*).

Si les PJ ont suivi Clay de loin et ne se font pas repérer (*Discrétion / 15*), ils constatent que l'enfant est dans un état de semi-transe. Il progresse jusqu'au cœur de la maison sans être effrayé par les fantômes. Néanmoins, les PJ peuvent remarquer qu'il semble éviter religieusement les spectres vaquant à leurs occupations, comme s'il ne souhaitait pas les déranger. Puis il se dirige jusqu'à un boudoir où il retrouve le fantôme de Théodore. Malgré sa forme ectoplasmique, il porte les stigmates de ses dernières blessures : ses poignets et ses chevilles sont à vif (dû à des cordages, des liens ou des chaînes), il a un œil crevé, de nombreuses traces de fouet sur les membres et le dos. Sans action des PJ, Clay se met aux côtés du fantôme de Théodore puis discute avec lui, lui demandant quand il reviendra d'entre les morts, ce à quoi le hougan répond « *sous peu, sous peu, à condition que tu continues de m'y aider* ». Le duo retourne ensuite à la salle principale et se dirige vers les spectres de soldats de l'Union. Contrairement aux PJ, lorsqu'ils s'adressent aux spectres, ces derniers leurs répondent. Théodore demande à l'un des soldats s'ils sont toujours prêts à retourner au front contre ceux qui ont remis l'esclavagisme au goût du jour, ce à quoi le Yankee répond par l'affirmative. Ils sortent ensuite de la maison, et tandis que la présence des ectoplasmes s'efface, le jeune Clay Crow se retrouve à nouveau dans son état de transe et se dirige vers le cimetière militaire de l'Union, au nord de Vicksburg.

Si les PJ se font repérer à un moment ou à un autre par Clay, ce dernier se rue dans la maison sans demander son reste. S'ils se font repérer par Théodore,



dore, ce dernier leur demande ce qu'ils font ici. S'ils répondent qu'ils enquêtent sur sa mort, il explique qu'il a effectivement été tué par les Fils de Vicksburg après avoir été réduit en esclavage et traité comme un moins que rien, mais que sa vengeance va bientôt sonner. S'ils répondent autre chose, ou s'ils contestent sa vengeance, Théodore pousse un cri strident, repris par tous les autres spectres, provoquant la disparition de tous les fantômes et le bris de toutes les vitres de la maison (*1d3 dégâts à cause des éclats*).

Parmi les spectres, un seul ne disparaît pas. Il s'agit de McPherson, qui, dans tous les cas, s'adressera aux PJ avant leur départ de la maison. Vêtu d'un uniforme de l'union, le visage complètement bouffi et difforme comme s'il avait passé plusieurs jours dans l'eau, il leur demande de ne pas prendre peur et de l'écouter. Il explique alors son histoire, qu'il était officier de l'Union et qu'il fut tué par des confédérés lors de la Guerre de Sécession dans cette maison. Contrairement aux autres spectres, il ne revit pas sa mort et est conscient de son statut d'apparition, tout comme Théodore. Il a un discours profondément humain, pacifiste. Il explique que, régulièrement, il

tente d'ouvrir les yeux des autres habitants immortels de la McRaven House, sans succès : concernant les anciens soldats morts ici, ils sont encore trop enfermés dans leurs préjugés et vivent ainsi leur dernière nuit. Il explique également qu'il est passablement gêné par l'arrivée du fantôme de Théodore, il y a peu : lui aussi spectre conscient, ce dernier a voulu rallier McPherson à sa cause pour se venger des Fils de Vicksburg, ce que l'ancien soldat a refusé. Le hougán s'est alors tourné vers les autres anciens soldats de l'Union : afin de rendre la monnaie de leur pièce à ses assassins, Théodore souhaite faire revenir sur Terre leurs anciens ennemis Yankees. Déjà, quelques uns ont regagné leur corps et sont sortis de leur tombe, aidés par la magie noire du prêtre vaudou et séduits par son discours enjolivé. McPherson explique que Théodore souhaite réunir encore plus de fantômes d'anciens soldats Yankee pour se constituer une petite armée de morts-qui-marchent. Il explique également qu'il a essayé de faire entendre raison à Clay Crow, qui suivait aveuglément le fantôme du hougán, mais sans succès : l'enfant semble comme manipulé, ensorcelé... À la fin, McPherson indique aux PJ la localisation du cimetière de l'Union, les suppliant d'éviter ce bain de sang, ne souhaitant pas que ses anciens frères d'armes retournent dans une spirale sanglante.

les soldats **déterrés**

Le cimetière de l'Union est situé à une petite heure de marche au nord de la ville. Selon le jour et l'heure à laquelle s'y rendent les PJ, diverses choses peuvent se passer :

- **S'ils s'y rendent avant le 5e jour, avant que Clay et Théodore n'y viennent** : plusieurs tombes ont également été profanées. Mais en observant mieux (*Perception / 15*), on constate plutôt que les caveaux n'ont pas été enfoncés de la surface, ils ont visiblement été ouverts de l'intérieur. Une petite quinzaine de tombes sont ainsi, sur les quelques centaines que peut recenser le cimetière. S'ils s'affaïrent un peu aux abords du cimetière ou à la lisière de la forêt, ils peuvent potentiellement rencontrer l'un des soldats déjà relevé et attendant les ordres de Théodore. Les morts-qui-marchent sont réduits à l'état de squelettes en uniformes portant revolver et sabre. Ils attaquent les PJ de Style Sudiste à vue (ils parviennent à le ressentir, sauf *Déguisement / 15*). Concernant les autres PJ, ils se contentent de contre-attaquer.



- **S'ils s'y rendent en même temps que Clay et Théodore avant le 5e jour**, ils peuvent assister au rituel. Théodore et Clay, accompagnés de plusieurs spectres de soldats de l'Union, vérifient les noms des pierres tombales pour indiquer à qui est tel ou tel corps. Puis, lorsque l'un des soldats se reconnaît, il disparaît dans le sol, et quelques minutes plus tard, un squelette en uniforme en sort. Après avoir procédé ainsi pour chacun des spectres, Clay et Théodore repartent, tandis que les morts-qui-marchent se saluent les uns les autres puis se dispersent aux quatre coins du cimetière, conformément à la demande du hougau qui leur promet « *l'arrivée des renforts plus rapidement, une fois ceci fait, nous pourrons lancer l'assaut* ».
- **S'ils s'y rendent le 5e jour**, la même scène se produit. À la différence, cette fois-ci, que c'est près de deux centaines de spectres qui accompagnent l'enfant et le hougau. Après que chacun des morts-qui-marchent se soit relevé, Théodore prend définitivement possession de Clay, lui promettant qu'ils seront désormais toujours ensemble. La petite troupe part ensuite dans les bois, à la recherche de la maison de Johan Foster. La rencontre est ensuite très sanglante : alors que les Fils de Vicksburg tirent et sonnent le clairon, des hurlements commencent à se faire entendre tandis que les soldats morts de l'Union déferlent sur le camp. Théodore, en retrait, sourit d'un air machiavélique en regardant les mains du jeune enfant, qui sont désormais les siennes, visualisant toutes les possibilités que lui donnent la possession d'une armée de morts-qui-marchent et l'opportunité d'une nouvelle vie sur terre...

Une fois ce dernier évènement passé, il est quasi impossible d'arrêter Théodore. Mais cela reste néanmoins réalisable, à condition d'y mettre les moyens : explosifs, contacts dans la mafia, appel aux soutiens de la Légende, appel à l'armée, alliance avec les Fils de Vicksburg pour les renseigner de ce qu'il se passe afin qu'ils organisent une contre-attaque... Cette partie est laissée ouverte, pour mieux rebondir sur les propositions des joueurs et les envies du maître.

Les Fils de Vicksburg recrutent ?

Les profils des PNJ (Fils de Vicksburg, alligator, etc.) peuvent être trouvés dans ceux fournis dans le livre des secrets de « *Mississippi – Tales of the Spooky South* ». Pour les autres, voici sur lesquels se baser :

- **Théodore, sous forme de spectre** : Spectre (p12), ajoute 2dK à la réserve du MJ par round
- **Théodore dans le corps de Clay** : Hougan (p18), ajoute 5dK à la réserve du MJ par round
- **Soldat mort de l'Union** : Mort-qui-marche (p13), se baser sur le profil d'un Soldat ou d'un Officier des Fils de Vicksburg (p40)

Au besoin, les descriptifs détaillés des personnages et leurs profils chiffrés spécifiques sont téléchargeables gratuitement sur le site de Forgesonges (<http://www.forgesonges.org>) dans la rubrique « Téléchargements ».

Tant que Théodore n'a pas encore pris possession du corps de Clay, il est possible de l'exorciser par le biais de l'atout « *They caught the Devil and they put him in jail in Eudora, Arkansas [dK : 10*]* ». Il n'est en revanche pas possible d'invoquer Théodore par le biais de l'atout « *If I had possession over judgement day [dK : 3]* » du fait du lien avec Clay créé par l'asson. Il reste cependant sensible, comme tous les spectres, aux dégâts de flammes.

Pour pouvoir sauver Clay, il faut détruire Théodore avant le cinquième jour. Détruire l'asson ne suffit pas, la corruption ayant déjà commencé : au mieux, cela donne trois jours de répit supplémentaire aux PJ pour parvenir à leur fin. Au-delà du cinquième jour, Clay ne peut malheureusement plus être sauvé.



126

Ce scénario vous propose de réaliser un grand rêve : devenir une rock star !

Bon, peut-être pas une star mais en tout cas quelque chose de suffisamment approchant. Lors de la création, les personnages auront une seule contrainte mais pas des moindres : ils font tous partie d'un groupe de hard-rock. À eux de définir le rôle de chacun, le nom de groupe et pourquoi pas une playlist.

Ils vont devoir jouer au *Pit*, le bar/salle de concerts de Perfection, Texas. Plus précisément, ils vont assurer la première partie pour un groupe mythique des environs : les Spitting Devils. Le moins que l'on puisse dire est que ce groupe a su s'entourer d'une solide réputation de déviance mais aussi de légendes urbaines plus ou moins sordides. Rendez-vous compte : ils adorent Satan, sacrifient des jeunes filles aux puissances obscures, consomment de la drogue

et jouent du hard-rock. Rien de vraiment inquiétant en soi. À part cette insistance particulière sur des disparitions ayant systématiquement lieu à la suite de leurs concerts. Mais après tout, tant que ça n'empêche pas les fans de se déplacer en masse à chacune de leurs apparitions, il n'y a pas de raison de s'affoler. Les Spitting Devils viendraient même de signer un contrat juteux avec une major !

Lars, le chanteur est un grand blond peroxydé adepte des maquillages outranciers et des tenues en cuir. Plutôt beau gosse, il sait électriser la foule et déchaîner les passions chez la gente féminine. De même que le reste du groupe, il est persuadé de devoir tout ce succès à un pacte passé avec le Diable en personne. En effet, après avoir mis la main sur un grimoire étrange, ces quatre jeunes dans le vent ont adopté toute une symbolique occulte et s'adonnent à des sacrifices humains dans le sous-sol du manoir dont a hérité Lars à la mort de son oncle. Toute cette

imagerie, couplée à une musique brutale et à un vrai charisme, a assuré le succès foudroyant des Spitting Devils. Rien ne semble pouvoir les arrêter. Ils disposent même d'un noyau solide de fidèles prêts à tuer ou mourir pour eux. Ce sont d'ailleurs eux qui s'assurent de mettre l'ambiance pendant les concerts, comme vont rapidement le découvrir les personnages.

Flint est le guitariste. Sa permanente et ses habits extravagants lui confèrent une véritable présence. Il faut aussi reconnaître qu'il est suffisamment doué de ses doigts pour subjuguier le public. Comme le reste du groupe, il connaît Lars depuis plusieurs années. Avant d'être un groupe, ils sont des amis. Avec un sale penchant pour tout ce qui pourrait toucher au meurtre et à la violence. C'est donc tout naturellement qu'ils ont fait leur le hard-rock et ont poussé très loin la provocation.

Chino joue de la basse et ambitionne d'avoir d'ici trois ans le corps entièrement recouvert de tatouages. Symboles étranges et scènes de violence crue se succèdent sur le corps musculeux de cet ancien sportif. Aux côtés de ses camarades, il compte bien profiter de toute la débauche qui pourra s'offrir à eux.

Josh est derrière la batterie mais participe également beaucoup à l'écriture des chansons. C'est lui qui avait trouvé le grimoire et qui s'en est servi pour la création de « *Take my soul* », l'un des plus grands succès des Spitting Devils. Écrite dans une langue inconnue, elle n'en reste pas moins entraînante. De plus en plus, Josh jalouse Lars. Il est persuadé de mériter la majeure partie des éloges et souhaiterait prendre une part plus active dans les sacrifices qui sont effectués suite à chaque concert.

Il y a bel et bien des disparitions à chaque concert. Les Spitting Devils trouvent en effet dans leur public une réserve inépuisable de paumées prêtes à tout pour eux. Ils les emmènent donc dans le manoir de Lars et plus précisément dans le sous-sol aménagé afin de les sacrifier aux entités maléfiques qui veilleraient sur le groupe.

ACTE 1

Let there be rock

On découvre ici les principaux protagonistes, y compris les fanatiques qui cherchent à nuire aux Spitting Devils. Les personnages vont devoir assurer lors de leur concert, même si celui-ci ne va pas tout à fait se passer comme prévu.



SCÈNE 1

A mission from God

Le Pit est la seule salle de concert de Perdiction mais elle est très réputée dans la région pour ses concerts de rock. On y retrouve les personnages. Chacun a ramené avec lui une jeune femme que chaque joueur prendra le soin de décrire. Petite amie, sœur ou camarade, ils ont fait leur possible pour avoir au moins quelques fans dans la foule pendant le concert.

Sur le parking derrière le Pit, ils déchargent tranquillement leur matériel quand arrive le minibus sombre des Spitting Devils. Même les vitres de celui-ci sont noires, la seule note de couleur du véhicule étant le démon hurlant sur chaque côté. Les Devils en descendent afin, eux aussi, de sortir tout ce dont ils vont avoir besoin. Certains personnages remarquent peut-être Lars ajuster dans son étui un énorme couteau à la lame ornée de runes et à la poignée ouvragée. Très vite, des fans du groupe s'attroupent pour les acclamer. Alors que les personnages se sentent quelque peu délaissés, quelques individus traversent la foule. Leur tenue dénote singulièrement tant ils semblent tout droit sortis de la messe. Ce n'est pas tout à fait faux si on s'en tient au prêtre à leur tête, le révérend Loomis. Grand, dégarni et l'air sévère, il tance du doigt les Devils.

« Infidèles! Hérétiques! Le Seigneur vous jugera et punira vos actes impies! Vous êtes une honte pour cette communauté! Nos jeunes n'ont pas besoin de votre influence pernicieuse! »

Alors que Lars et ses camarades font mine de l'ignorer, la tension monte sur le parking. Inopinément, une pierre vole et atterrit violemment sur le crâne de l'un des fidèles. La violence semble sur le point de se propager. Que font les personnages?

Quelques paroissiens peuvent décider de s'en prendre à eux, les mettant clairement dans le même lot que les Spitting Devils.

Les suivants du révérend Loomis sont en large infériorité numérique et risquent de se retrouver rapidement lapidés s'ils manquent de discernement ou si les personnages interviennent pour attiser la haine à leur égard. Heureusement, si besoin, le shérif Peters surgit avec son adjoint pour disperser la foule. Âgée d'une quarantaine d'années, Lucy Peters avait bien du mal à se faire respecter en tant que shérif. Il a fallu toute son autorité naturelle et sa poigne pour y parvenir. Aujourd'hui, rares sont ceux qui oseraient s'y frotter.

Après cet incident, l'installation en vue du concert se déroule sans encombre.



Scène 2 *Hell on Stage (1ère partie)*

Le trac est à son comble alors que les personnages se retrouvent sur scène face un public réticent voire hostile. Ils ont peu de temps pour convaincre et il va probablement falloir leur demander quelques jets pour qu'ils essaient de faire leurs preuves. Par défaut, l'enthousiasme de leurs groupies a du mal à se propager. Au groupe d'être créatif pour parvenir à conquérir la foule.

Le Pit ne dispose d'aucun personnel pour la sécurité. La salle est remplie de jeunes très semblables. Les cheveux longs et les blousons de cuir semblent faire l'unanimité. C'est pourquoi, sur la fin du concert, un adolescent aux cheveux gras et à l'air hagard parvient à monter sur scène. Rapidement, il se jette sur l'un des personnages, un rasoir à la main. Il va falloir réagir rapidement pour ne pas se faire taillader. C'est l'occasion de se rendre compte qu'une guitare ou même un pied de micro peuvent faire des dégâts considérables. Si le personnage réagit à temps, son agresseur hérite d'une blessure légère et retombe lourdement au pied de la foule avant d'être reconduit à la sortie. S'il échoue, il reçoit des coups de rasoir jusqu'à se débarrasser de l'adolescent. Ses compagnons peuvent bien sûr intervenir. Ce musicien agressé ne devrait pas recevoir plus d'une ou deux blessures légères. Étrangement, après cet incident, l'enthousiasme submerge le public qui se déchaîne enfin. À la fin de leur concert, les personnages laissent la place à ceux que tout le monde attend : les Spitting Devils.

RONNIE *fan en délire*



Entièrement dévoué à son groupe préféré, ce jeune garçon manie le rasoir maladroitement mais peut tout de même blesser une victime qui ne s'y attend pas forcément.

Dangerosité moyenne

Action : 50%

Blessure Légère : ■ ■

Blessure Grave : ■

Ces caractéristiques peuvent s'appliquer pour n'importe quel fan des Spitting Devils, que ce soit pendant leur concert ou dans leur manoir, plus tard dans ce scénario.



128



Dance with the devil

Après un concert survolté et riche en émotions, les Spitting Devils enlèvent des jeunes filles du public. Parmi celles-ci se trouvent celles qui accompagnent les personnages.



Scène 1 *Hell on Stage (2ème partie)*

Rapidement, la scène est installée avec son lot de pentacles, de démons rougeauds et de flammes en plastique. Pendant ce temps, les gens échangent des anecdotes. En vrac, les Spitting Devils sacrifieraient des gens sur scène, auraient obtenu jeunesse et talent du diable en personne et les disparitions seraient fréquentes à l'issue de chacun de leurs concerts. Le public se fait de plus en plus impatient jusqu'à ce que le groupe arrive enfin. Lorsque les notes du premier morceau résonnent, c'est l'hystérie. Entre



129

deux morceaux, les musiciens choisissent des jeunes filles du public pour qu'elles montent sur scène. Ils simulent alors des sacrifices rituels avec celles-ci. L'ensemble du concert se fait dans une telle ambiance.

Si les personnages ont rejoint le public, ils vont être légèrement malmenés par les mouvements de foule. C'est aussi l'occasion pour eux de remarquer un individu louche au bar. Le crâne rasé, il porte une veste kaki ample et semble scruter les personnes présentes avec insistance, comme s'il cherchait quelqu'un. Si l'un des personnages s'éloigne des autres, il est pris à parti. L'homme, qui répond au nom de Mike, recherche sa petite amie. Ils étaient allés ensemble à un concert mais il n'a pas réussi à la retrouver au moment de repartir. Il y a une lueur de folie dans ses yeux et, en étant suffisamment près, il est possible de remarquer le pistolet qu'il dissimule sous sa veste. Mike se montre très agressif voire inquiétant.

MIKE

amoureux angoissé



Mike a tout du vétéran du Vietnam, jusqu'à la psychose qui en a fait un fou dangereux. Pour lui, les Spittin' Devils et leurs fans sont des fous dangereux. Il n'hésite pas à pointer son arme sous le nez de l'un d'entre eux pour retrouver sa petite amie, Suzie.

Dangerosité moyenne

Action : 50%

Blessure Légère : ☐ ☐

Blessure Grave : ☐





Scène 2

Violence

Le concert se conclut sur une chanson brutale dont les paroles sont incompréhensibles comme si elles appartenaient à une langue inconnue. La violence se déchaîne comme jamais dans la salle. Les gens se bousculent, se frappent, certains semblent même essayer d'étrangler d'autres spectateurs. Les personnages vont devoir se débattre pour ne pas être submergés et pour protéger leurs groupies. Inévitablement, une partie d'entre elles se retrouvent séparées du reste du groupe. Lorsqu'enfin le calme revient, il faut attendre que la foule se disperse un peu pour espérer les retrouver après la fin du concert. Malheureusement, elles ne sont nulle part et Mike semble lui aussi avoir disparu. Personne ne semble les avoir remarqués. En revenant sur le parking, les personnages manquent d'être écrasés par le minibus des Spitting Devils qui déboule à toute vitesse. Furtivement, l'un des personnages a tout juste le temps d'apercevoir l'une de ses amies tambouriner sur l'une des vitres à l'arrière du véhicule. Au passage, celui-ci disperse à grande vitesse les fidèles du révérend Loomis encore présents sur le parking. Ceci ne fait qu'accroître encore leur haine. Peut-être même vont-ils, de dépit, se rabattre sur les personnages pour exprimer leur rejet de cette « musique impie ».



Aucune lumière n'est allumée dans le manoir et personne ne répond si les personnages ont l'idée saugrenue de sonner à l'entrée. Il va falloir trouver un autre moyen de rentrer, d'autant plus qu'il est possible d'entendre quelqu'un à l'intérieur et même d'apercevoir une ombre passer rapidement derrière l'une des fenêtres du premier étage. Au bout de la rue, une lueur inhabituelle se rapproche. Le père Loomis et sa troupe arrivent à pied, des torches à la main. Leurs chants religieux se font entendre même à une certaine distance. Il suffit de casser une fenêtre ou de fracturer une porte pour ouvrir le passage vers l'intérieur du manoir. Le bâtiment est plongé dans le noir. L'intérieur a tout du squat. Les mêmes symboles ésotériques que sur scène ont été peints sur les murs. Dans le salon, des matelas ont simplement été posés sur le sol. Le premier étage est déjà plus luxueux. Dans une teinte noire, il a été abondamment décoré de babioles diverses. Il est facile de trouver ce qui semble être les chambres des membres du groupe, décorées d'affiches de celui-ci et d'instruments de musique.

Dans la cuisine, les personnages découvrent la porte ouverte de ce qui semble être une chambre froide. Mike est écroulé à genoux devant celle-ci, l'arme au poing. En entendant les personnages, il semble reprendre ses esprits et les menace de son arme. Il est

ACTE 3

Straight to Hell

Les personnages partent à la recherche des Spitting Devils. Ils finissent par découvrir leur antre. Rapidement, la température monte.



Scène 1

They're coming for you, Barbra

S'ils sont du coin, les personnages n'ont aucun mal à trouver la destination des Spitting Devils. Le manoir de Lars a effectivement été décoré avec suffisamment de mauvais goût pour ne pas pouvoir passer inaperçu. Le minibus est effectivement garé dans l'allée devant le bâtiment. À l'arrière de celui-ci est garée une chevrolet en piteux état. Les clés sont sur le contact. Sur le tableau de bord est accrochée une photo de Mike et de sa petite amie.

prêt à faire feu, pour « venger Suzie ». Arrivé là, il est impossible de le raisonner. Il se bat jusqu'à la mort mais fera sûrement des dégâts considérables avant de s'écrouler. Voici au moins l'occasion de récupérer une arme (en plus des couteaux que l'on trouve dans la pièce). À l'intérieur de la chambre froide, des dizaines de cadavres mutilés de jeunes filles sont suspendus à des crocs de boucher. Sur le mur à l'opposé de l'entrée se trouve une porte ouvrant sur un escalier descendant vers la source d'une musique assourdissante : la chanson jouée en dernier par les Spitting Devils.



Scène 2 *Mouth of Madness*

Les murs en brique laissent la place à de la pierre recouverte de symboles cabalistiques dessinés avec ce qui ressemble à du sang. La musique, qui tourne en boucle, semble faire vibrer les parois alors qu'elle était à peine audible de l'extérieur. L'escalier s'ouvre sur une immense crypte au milieu de laquelle la scène des Spitting Devils est reconstituée. Si ce n'est qu'ici se trouve un véritable autel de pierre recouvert de ce qui ressemble à du sang séché. Sur celui-ci sont attachées les amies disparues des personnages. Tout autour de celles-ci, Lars et ses camarades sont comme en transe, des couteaux sacrificiels en main. Deux énormes haut-parleurs crachent la musique assourdissante, pour la plus grande satisfaction de la demi-douzaine de fans réunis ici. Parmi eux se trouve Ronnie, celui qui avait attaqué les personnages. Une fumée noire encore assez diffuse semble provenir du manoir, en haut de l'escalier.



ACTE 4

Sacrifice

Les personnages vont devoir faire face à un groupe de fanatiques pour sauver leurs amies avant de tenter d'échapper au manoir en flammes.



Scène 1 *The Fight Song*

Lorsque les fans des Spitting Devils remarquent les nouveaux arrivants, ils se jettent sur eux. Il est toutefois possible de les prendre par surprise dans le vacarme ambiant. Dans tous les cas,

LES SPITTING DEVILS



Ces quatre musiciens fous à lier et adeptes des pratiques les plus sordides ont dédié leur vie à la musique. En découvrant qu'ils n'auraient pas le succès escompté, ils ont compris qu'ils ne s'y prenaient pas de la bonne façon. C'est en découvrant par hasard un vieux grimoire qu'ils crurent comprendre comment obtenir jeunesse éternelle et célébrité par des sacrifices humains. Si personne ne saurait dire s'ils vivront éternellement, la mise en scène qui accompagne ces meurtres rituels et qui les accompagne jusque sur scène leur a attiré de nombreux fans.

Dangerosité élevée

Action : 70%

Blessure Légère : ■ ■ ■

Blessure Grave : ■ ■

les bras armés du diable

Les Spitting Devils ne dérogent pas au folklore : leurs costumes, tout comme leur équipement scénique, disposent de tout un arsenal parfaitement capable de faire mal. Très mal...

- bracelets à pointe de 20cm (*dommages mineurs*)
- bracelets à lames de scie circulaire (*dommages mineurs*)
- bottes à semelles compensées, renforcées de plaques de métal (*dommages mineurs*)
- cache-micro ouvragé en forme de dague rituelle (*dommages mineurs*)
- quelques amplis Mesa Boogie qui valent une fortune, mais font aussi de bonnes armes contondantes (*dommages mineurs*)
- une guitare au corps en forme de hache. Ça ne tranche pas, mais ça assomme (*dommages mineurs*)
- système pyrotechnique en réparation (*dommages mortels, une seule utilisation qui projette une flamme de 2m*)



Lars et ses acolytes semblent ignorer totalement ce qu'il se passe en-dehors de la scène. Les adolescents qui protègent leurs idoles ne sont dangereux que parce qu'ils sont relativement nombreux. Ils ne sont armés que de couteaux et autres poings américains. Ils ne sont là que pour ralentir les personnages. En effet, alors que le combat tourne à l'avantage des personnages, la musique s'arrête brutalement. Les Spitting Devils entonnent alors un chant dans la même langue inconnue en élevant lentement leurs poignards au-dessus des jeunes filles. Il va falloir défaire rapidement les derniers fans pour arriver à temps afin d'interrompre le sacrifice. Si l'un des personnages a récupéré le pistolet et dispose encore de munitions, le moment semble venu d'attirer l'attention, si possible en éliminant directement l'un des musiciens.

Selon son degré de sadisme, le meneur décidera si les musiciens finissent le sacrifice avant de se jeter dans le combat, peut-être pour en tirer la force nécessaire en vue de défaire les intrus. Une autre possibilité est qu'un seul d'entre eux reste sur scène tandis que les autres affrontent les personnages. Dans tous les cas, ce combat final va être sanglant et sans pitié. Lorsque le calme revient, il semble y avoir du sang et des cadavres partout. La fumée commence à envahir la crypte. Les survivantes peuvent enfin être secourues.

WHAT THE FUCK ?!?

Tant de débauche satanique réveille en vous des élans mystiques. Tant que vous êtes conscient, vous déclamez des versets improvisés de la Bible tirés de vagues souvenirs de *l'Exorciste*.

Trop, c'est trop. Vous cédez à la pression et vous vous mettez à rire de façon hystérique. Plus rien ne peut vous arrêter, vous avez fondu un boulon.

Tout ça est trop gros pour être vrai. Vous rêvez. Donc vous n'avez rien à craindre. C'est donc le moment de jouer au héros, en mettant, si possible, la vie de tout le monde en danger.

Ces gars sont vraiment des malades. Vous saisissez la première chose qui vous tombe sous la main, et vous la leur jetez de toutes vos forces. C'est un autre joueur ? Tant pis...

Tout ça, c'est la faute de votre chanteur, ce concert, c'était son idée. Vous vous en prenez à lui. Si c'est vous le chanteur, vous allez passer pour un plus gros cinglé encore.

Ce sang, cette mise en scène... mon Dieu, ça vous rappelle quelque chose en rapport avec vos parents. Vous restez prostré pendant 1d6 rounds.

Des années de frustration, à bosser vos gammes, alors qu'il suffisait de vendre votre âme. Pour vous rattraper, il y a là une victime toute désignée... Bon, pas une vierge, mais ça suffira amplement !

La vue du sang vous rend inarrêtable. Si quelqu'un est au sol, à proximité, vous vous acharnez sur lui jusqu'à ce qu'on vous arrête. Si par malchance il s'agissait d'un innocent...



Scène 2

Trial by fire

La mauvaise nouvelle est qu'il va maintenant falloir ressortir du manoir. En revenant dans la chambre froide, les personnages découvrent que le bâtiment est envahi par les flammes ainsi que par une fumée épaisse. Il faut faire vite pour atteindre la sortie et retrouver l'air frais de l'extérieur. Considérez que, s'ils mettent trop de temps à sortir, les personnages vont petit à petit subir des blessures supplémentaires. Sinon, il leur faut trouver une astuce pour ne pas être asphyxiés ou subir des brûlures (se déplacer au ras du sol, respirer à travers un linge humide...). Il faut de toute façon faire vite. Le principal problème est que Loomis et ses fidèles sont regroupés devant le manoir, chantant les louanges devant cet énorme bûcher. Au loin, les sirènes des pompiers et de la police résonnent et semblent se rapprocher. Il faut également garder à l'esprit qu'après ce qu'ils viennent de vivre les personnages sont

probablement recouverts de sang, raison de plus pour qu'ils soient très mal accueillis à leur sortie. En plus, s'ils doivent faire face aux autorités, ils auront probablement bien du mal à se justifier. S'ils le peuvent, la meilleure solution semble donc être de sortir par derrière et de s'entasser dans la Chevrolet pour partir rapidement.

Au final, cette nuit de folie confèrera aux Spitting Devils une célébrité aussi fulgurante qu'éphémère. Entouré de cette aura malsaine, le groupe atteindra donc à titre posthume le statut si convoité de rock stars. Peut-être leurs fans décideront-ils par la suite de reproduire les rituels impies de Lars et de ses amis?



« L'ombre est comme un double du corps, qui le relie à l'âme. Ce qui explique que celui qui vend son âme au diable perd son ombre. D'une façon plus menaçante encore, l'ombre symbolise une présence insaisissable et anonyme qui obsède. Cette angoisse peut se manifester par le sentiment d'être suivi ou d'être observé. »

Encyclopédie Universalis



L'ombre d'un doute

Ce petit scénario pour **Within** peut servir d'initiation ou bien d'interlude entre deux épisodes de votre campagne. Les personnages peuvent se connaître, mais ce n'est pas une obligation puisque c'est le surnaturel qui va venir à eux et non l'inverse. Il est jouable en convention ou pour une partie sur le pouce avec des personnages prêtirés. Un petit encadré vous aidera à utiliser les personnages prêtirés fournis dans le **Li-vret de Découverte** pour **Within**.

illustrations : Julien De Jaeger

mise en scène

Le début de l'histoire peut virtuellement se dérouler dans n'importe quel petit hôtel (aux USA comme en Europe, cela n'a aucune importance, vous n'avez qu'à changer les noms pour faire plus local). Il faut juste un peu de forêt et éventuellement quelques montagnes, mais ce n'est même pas obligatoire. Nous allons artificiellement le placer dans le relais routier de Lost Creek, un bled perdu de Pennsylvanie (sur la route 54 au nord de Frackville). La seule obligation est le moment : le 24 septembre au soir, juste avant un terrible orage.

Les PJ viennent d'arriver au Roadway Inn, un motel autoroutier décrépi associé au restoroute de la patronne, Maddy. Soit ils voyagent ensemble, soit ils ont des chambres mitoyennes.

Le Roadway Inn est un bâtiment décrépi, tout en longueur, orienté plein ouest et sur deux étages, les chambres du premier étant accessibles via des escaliers de béton au centre et aux extrémités. Il y a trois distributeurs (glace, friandises et boissons). Le restoroute est sur la droite, couvert d'aluminium défraîchi et de néons cassés. L'intérieur est grasseyé, l'unique serveuse est mal décolorée et la patronne est débordée ; les clients (des fermiers ou des camionneurs de passage) sont imbibés et le cuistot (en Marcel blanc crado) hurle dans sa cuisine. Les tables en formica sont rayées, les sofas en skaï rouge collants et la radio qui crache une country d'un autre âge complètement parasitée. D'ailleurs, comme Lost Creek est coincée entre deux montagnes, inutile d'espérer avoir une quelconque réception téléphonique.

On gare les voitures sur le parking défoncé devant l'hôtel, et on va chercher les pass des chambres au restoroute auprès de Maddy. Les chambres elles-mêmes sont dotées d'une grande fenêtre unique (donnant sur le parking), d'une salle de bain/douche avec toilettes, d'une télévision plus que vétuste, d'un lit sans intérêt, d'un petit bureau avec chaise, d'un miroir sur la porte de la salle de bain, d'une table de chevet avec bible dans le tiroir et réveil, et enfin d'un placard coulissant (les deux battants étant des miroirs) avec un petit coffre-fort à combinaison numérique (Maddy possède le code passe-partout). L'ensemble est moyennement propre, mais les murs en papier crépon laissent passer tous les bruits venant des autres chambres ou de l'extérieur. Il y a une croix dans chaque pièce.

PERSONNAGES LIÉS À LA FONDATION MERCURIUS

Peut-être avez-vous déjà joué *Le Diable du New Hampshire* qui se trouve dans le **Livret de Découverte**, peut-être comptez-vous le jouer après ce scénario, ou peut-être ne comptez-vous pas le faire jouer. Dans tous les cas, vous trouverez sur le site des Écuries d'Augias les fiches des personnages prêtirés, plus deux autres originaux et féminins.

Si vous avez déjà joué *le Diable*, Walker rassemble les PJ une dizaine de mois plus tard, et leur demande de se rendre le plus rapidement possible à Lost Creek, et plus particulièrement son motel, pour y rencontrer un certain professeur Cressent qui a appelé à l'aide, sans en dire plus et surtout sans qu'on prévienne les autorités. Depuis, il ne répond plus au téléphone, mais sa carte de crédit indique qu'il se trouve toujours là-bas puisqu'elle est utilisée pour acheter de la nourriture. Walker donne quelques indications sur ce membre (voir plus bas), mais ignore ce qu'il fait dans ce trou perdu. Les PJ arrivent en voiture de location le 24 au soir, et l'histoire commence lorsqu'ils s'apprêtent à aller voir le professeur.

Si vous n'avez pas fait jouer *le Diable*, modifiez juste la date de convocation de Walker et la petite phrase sur l'aide dont la police de Manchester semble avoir besoin. Cette petite aventure devrait tisser des liens entre les PJ (s'ils s'en sortent).

À noter qu'une petite aide de jeu sur la Fondation Mercurius est disponible sur le site des Écuries d'Augias. La première partie est destinée aux joueurs et la seconde aux meneurs.

Note de maîtrise : *comme vous pouvez vous en rendre compte, le décor est on ne peut plus classique. En utilisant ces clichés, vous permettez à vos joueurs de ne pas avoir à se concentrer sur un environnement exotique, mais simplement sur la trame et le compte à rebours qu'ils vont devoir affronter. N'hésitez pas, au début, à en rajouter un maximum (le menu spécial de Maddy, le refill de café, les photos signées des rares vedettes locales, etc.).*

début de l'action

(19h35)

Il fait lourd. Très lourd. Malgré l'altitude relative de Lost Creek, on avoisine les 35°C humides. Le ciel est bas, chargé. L'orage est proche, pesant.

Alors que les PJ s'installent dans leurs chambres respectives à l'étage, ils entendent frapper des coups sourds à leurs portes. En fait, l'insonorisation est tellement mauvaise que ce n'est pas à leur porte qu'on cogne, mais à la chambre 24, la plus centrale de l'étage. Il fait encore jour, le soleil dardant de ses derniers rayons l'hôtel, avant de disparaître derrière la cime d'une des montagnes.

Lorsqu'ils sortent pour savoir qui désire leur parler, tous en même temps, ils voient un shérif adjoint accompagné de Maddy, la patronne, qui utilise un passe pour pénétrer dans la chambre 24. Il crie qu'il appartient à la police et intime un « monsieur Cressent » de coopérer. Il n'a pas sorti son arme. Maddy, elle, reste les mains sur les hanches, furieuse.

C'est alors que la porte s'ouvre violemment et qu'un hurlement venant de la pièce retentit. Le jeune shérif adjoint, Maddy et toute personne s'étant approchée sont aspergés de sang. Le policier cherche à saisir son arme, mais semble comme happé par quelque chose. Il s'accroche au chambranle de la porte, appelant à l'aide les PJ. Maddy, elle, reste immobile, terrifiée, les yeux exorbités. Les PJ peuvent intervenir afin d'agripper le pauvre homme qui est soulevé. S'ils n'interviennent pas, cela n'a pas d'importance. Dans ce cas, ou si une seule personne se précipite, l'adjoint est emporté dans la chambre 24. Si au moins deux PJ tirent le fonctionnaire pour l'aider, ils arrivent à retenir l'homme, mais tombent à la renverse, emportant avec eux la moitié supérieure du corps !

L'HISTOIRE EN QUELQUES MORTS...

Les goules d'ombre, ou tselels, sont des créatures qui vivent entre les mondes. Incapables d'agir directement la nuit, elles ne peuvent nuire dans notre réalité qu'en passant par une ombre produite par la lumière du soleil. Elles sont foncièrement mauvaises et, parce qu'elles peuvent parfois prendre le contrôle de leurs victimes, elles sont à l'origine des légendes de possessions diaboliques. Les exorcistes ont développé des rituels pour les bannir ou même les détruire.

Le professeur Cressent a libéré celles qui ont été emprisonnées soixante ans plus tôt par le Pasteur Noble, l'arrière-grand-père du shérif de Lost Creek. Pour les contenir, l'homme de foi avait incorporé de force les tselels, avant de se jeter dans un puits qui avait ensuite été scellé par son fils. Une chapelle a été bâtie au-dessus du puits par la suite, et, depuis, les Noble surveillent les lieux de génération en génération.

En début de soirée, les PJ vont devenir les hôtes involontaires de ces goules. Ils vont avoir une nuit complète pour comprendre ce qui leur arrive et pour régler le problème, malgré l'orage, les autochtones et « eux-mêmes ». Car au petit matin, dès qu'un rayon de soleil les touchera...

Ce scénario est donc une course contre la montre et les éléments, mais joue aussi sur le doute : est-ce que l'histoire de ces créatures est réelle ou pas ? Les PJ vont-ils risquer leurs vies en affrontant le soleil sans crainte ? N'y aura-t-il pas jusqu'au dernier moment... l'ombre d'un doute ?

Mais ce faisant, ils auront l'occasion de voir ce qui se trouve dans la chambre (éclairée par le soleil qui pénètre par la porte ouverte, puisque toutes les lampes sont éteintes à l'intérieur). Il y a un homme en suspension dans les airs en train de se faire lacérer comme par d'énormes griffes invisibles. Il est vivant. C'est lui qui pousse des hurlements et il semble se débattre contre quelque chose qui le soulève par la gorge. Ce n'est pourtant pas le plus terrifiant de cette scène apocalyptique. Car en fait, si le policier et l'homme semblent succomber aux coups de créatures invisibles, il est possible d'apercevoir ces dernières (ou plutôt leurs reflets) dans les miroirs de la chambre. Il s'agit non pas de deux, mais d'au moins quatre grands humanoïdes, faits d'ombre, aux membres allongés, filiformes mais musculeux, dont les crânes oblongs sont dotés d'oreilles partant en pointe. Mais alors que le dernier rayon de soleil éclaire cette scène, toutes les créatures braquent leurs regards rouges vers les témoins de leurs exactions (ou ceux qui se trouvent à côté).

Un voile noir obscurcit la vision des PJ et de Maddy. Tout le monde perd connaissance et la nuit tombe...

Il est 19h43 et dans exactement douze heures le soleil apparaîtra de l'autre côté des montagnes.



Lorsque les PJ reprennent leurs esprits, la nuit tombe. Ils n'ont pas dû rester très longtemps inconscients. Maddy se relève aussi, complètement sonnée. Elle regarde les PJ bizarrement et ces derniers devraient faire de même : elle a les yeux complètement noirs... tout comme eux ! L'ensemble des deux globes oculaires est noir, recouvert d'une cataracte de ténèbres. Se frotter les yeux ne sert à rien, pas plus que de mettre des lentilles. Seules des lunettes de soleil peuvent cacher cette étrangeté, mais porter des lunettes de soleil de nuit n'est pas le meilleur moyen d'être discret.



Par la suite, ils vont aussi se rendre compte qu'il leur manque quelque chose : leur ombre. Elle n'est plus là, quelle que soit la source de lumière. Seul le soleil peut la faire réapparaître... et libérer les créatures. S'ils s'observent dans un miroir cependant, ils peuvent voir chacun une ombre qui les suit. Mais ce n'est pas la leur. C'est celle des monstres. D'ailleurs, cette ombre ne respecte pas du tout leurs mouvements. Ce n'est pas le pire des changements, mais nous verrons cela plus bas.

le professeur

Les PJ, partant de là, peuvent virtuellement faire ce qu'ils veulent. Mais un grognement dans la chambre 24 va sans doute attirer leur attention. L'homme qui était suspendu dans les airs n'est pas mort. Il baigne dans son sang et celui du pauvre shérif adjoint. Lui aussi a les yeux couverts de cette couche de noir. Il faut absolument l'aider sinon, il mourra au bout de quatre heures. Ses blessures sont faites essentiellement de profondes coupures. Elles doivent être recousues d'une façon ou d'une autre ou, au moins, il faut arrêter les hémorragies. Il reprend conscience, mais la douleur et la peur le font divaguer. Il se contente de répéter : « *Ils vont revenir demain matin pour nous tous !* ». Il pointe d'un doigt amputé un bout de papier sur le mur qui indique les couchers et levers de soleil de la semaine à venir. Cette nuit va durer de 19h43 à 7h43. Par la suite, vers minuit environ, et s'il est encore en vie, il ne divaguera plus.

L'état de sa chambre devrait interpellier les PJ. Les persiennes de l'unique fenêtre ont été baissées à fond, puis couvertes de plusieurs couches de pa-

pier d'aluminium et de tissu, au point d'opacifier complètement l'ensemble. Il est impossible de s'en rendre compte de l'extérieur. Les murs sont couverts de post-it, de photos, de plans, de croquis, d'articles et parfois même d'écritures directement sur le papier peint. L'odeur est infecte car le professeur n'a pas aéré et a accumulé près de trois semaines de déchets. Maddy, la patronne, explique qu'il ne sortait pas, se faisait livrer la nourriture et refusait qu'on nettoie la chambre. C'est devant ses refus répétés de laisser le personnel faire son travail qu'elle a appelé la police pour voir ce qui se passait. Elle ne connaissait pas le professeur, mais savait qu'il venait de Princeton, New Jersey, et qu'il était une sorte de chercheur. Il était arrivé presque un mois plus tôt. Il avait d'abord passé son temps dans les bois, à faire de très longues randonnées. Et puis un jour, il est revenu et, sans aucune explication, s'est enfermé dans sa chambre.

Une petite recherche dans les effets du professeur permet de découvrir qu'il était, entre autres choses, maître de conférences en physique, mais aussi en sémiologie.

la chambre 24

Dans une valise, on peut trouver des appareils-photos, un ordinateur portable crypté, un GPS, une mini-imprimante couleur, des cartes de la région, des jumelles permettant de voir la nuit. Dans le 4x4 garé devant l'hôtel (les clés et la commande d'ouverture automatique des portes sont sur la table de chevet), il y a du matériel de randonnée, une veste déchirée par des coups de griffes, un fusil qui semble avoir été utilisé, une pioche, une pelle, un pied-de-biche, des lampes

ET SI... VOS N'AVEZ PAS ENCORE LA FONDATION

Et si dans le portefeuille du professeur Cressent il y avait des cartes de visite au nom d'une organisation ayant un intérêt pour l'étrange (comme la Fondation Mercurius qu'on retrouve dans le scénario *Le Diable du New Hampshire*) ? Peut-être que les recherches effectuées par le professeur n'étaient que le maillon d'une plus grande chaîne. Contacter, demander l'aide ou même aider Cressent peut être un premier pas pour intégrer cette organisation, ou attirer son attention...

torches et un casque de mineur. Sur le siège du conducteur et le volant, il y a du sang séché (celui du professeur). L'extérieur de la voiture est en piteux état, comme si un grizzly l'avait attaquée. Les notes éparpillées dans la chambre nécessitent au moins trois bonnes heures de lecture et un *test Difficile (1) de Bureaucratie* pour comprendre que le professeur faisait des recherches sur l'histoire de la région, mais aussi sur sa géographie. Il y a des cartes sur les murs où plusieurs points sont indiqués par des annotations, des dates, des vagues commentaires. De nombreux sentiers ont été ajoutés par le professeur lui-même. Il semble avoir exploré l'ensemble des forêts alentour. Des photos accrochées montrent des cabanes forestières, parfois abandonnées, des ruines d'anciennes fermes, et bien d'autres lieux encore. Elles sont reliées aux cartes par des fils rouges. Cressent en est l'auteur. Elles sont aussi sur les cartes-mémoires de son appareil-photo et les plus récentes montrent le dernier endroit qu'il a visité avant de s'enfermer. L'essentiel des clichés laisse voir un chemin forestier très étroit (impossible à localiser), mais il y a aussi la photo d'une chaîne avec un panneau : « propriété privée. Ne pas entrer », celle d'un bâtiment qui ressemble à une très vieille chapelle, et une dernière qui semble être l'intérieur de ladite chapelle. Un autochtone refuse de dire s'il connaît la chapelle (*un test de Psychologie Diffi-*

cile (1) indique qu'il a peur et, dès qu'il le peut, il va en parler au shérif Noble). Mais si on lui montre juste la chaîne avec le panneau, après réflexion, il indique un petit chemin qui termine un sentier coupant Quality Hill Road (déjà un chemin de terre battue), et qui donne sur un bout de forêt qui appartient au père du shérif Noble (le vieil Andy, voir plus bas). Le chemin en question a bien été ajouté par Cressent sur les cartes du coin. Théoriquement, il n'existe pas.

D'autres notes, sur différents carnets, racontent l'histoire de la région. Plusieurs articles venant d'anciens journaux locaux ont été rassemblés. Ils évoquent tous l'affaire de Jack Calkin, son jugement et son exécution par pendaison, le 11 janvier 1951 dans la prison de Frackville, la ville la plus proche de Lost Creek. Apparemment, Jack Calkin, un forestier revenu de la guerre, a massacré toute sa famille à coups de hache, avant de descendre en ville et de tuer trois autres personnes. Il a été arrêté par le shérif de l'époque, l'officier Becker, alors qu'il errait dans les rues, la nuit, couvert de sang, mais incapable de se rappeler ce qu'il avait fait. Lors de son jugement, il a tout reconnu, a juste demandé pardon aux familles des victimes ainsi que, fait rare, d'être exécuté au plus vite. Le juge lui accorda cette ultime requête et il fut pendu deux jours plus tard. C'est le Pasteur Noble qui, d'après l'un des articles, a recueilli sa dernière confession. À noter que l'endroit où habitait Calkin au moment de sa crise de folie appartient à la famille Noble depuis. D'autres articles concernant des meurtres comme ceux de Lost Creek s'ensuivent, annotés par le professeur, comme s'ils avaient un lien, alors qu'il s'agit d'affaires qui ont eu lieu partout dans le monde.

Enfin, un petit carnet se trouve dans la poche intérieure de son manteau. Il s'agit d'un ensemble de recherches sur ce qui semble être des créatures que le professeur appelle des tselels (ombre, en hébreu). Quelques reproductions de dessins médiévaux peuvent interpeller les PJ qui ont vu les choses dans les miroirs : il s'agit trait pour trait des mêmes monstres démoniaques. Il faudrait plusieurs jours pour décrypter l'écriture en pattes de mouche du professeur, mais une lecture en diagonale permet d'apprendre que les goules d'ombre sont des démons qui prennent possession de leurs victimes pour leur faire commettre des actes horribles. À part quelques références à des rituels d'exorcisme du Moyen Âge, rien n'est dit sur la façon de s'en débarrasser.

La première moitié de la nuit

La propriétaire des lieux va complètement paniquer. Ses hurlements attirent les quelques clients du Roadway Inn, quatre locaux et deux camionneurs, ainsi que, quelques minutes plus tard, le shérif et deux assistants. Le premier réflexe de ce dernier va être d'interdire l'accès à la chambre 24, laissant la première heure un de ses hommes. Par la suite, le jeune fonctionnaire sera appelé ailleurs et le champ sera libre pour retourner sur place. Le docteur local, le docteur Barnes, arrive dans la foulée et décide qu'il est trop dangereux de transporter Cressent dans cet état. Il le déplace juste dans la chambre voisine (peut-être celle d'un des PJ) et reste jusqu'à ce qu'il soit, lui aussi, appelé ailleurs ou qu'il lui arrive malheur.

Voici ce que feront ces PNJ durant la première partie de la nuit (c'est-à-dire en gros jusqu'à minuit, l'heure où commence un terrible orage).

- **Maddy.** La peur va la faire rapidement basculer dans la folie et le tselel qui l'habite va prendre son contrôle plusieurs fois pendant quelques minutes. La créature comprend parfaitement la situation et va tenter d'éliminer à coups de couteau la personne qui lui paraît la plus dangereuse (un des deux adjoints du shérif par exemple). Elle ne va pas obligatoirement y arriver, puisqu'elle sera limitée par le physique de Maddy (sa force, son adresse ou ses réflexes), mais cela sera suffisant pour renforcer le mystère et semer le trouble. Si elle ne meurt pas dans la confrontation, elle explique qu'elle ne se souvient de rien.
- **Les clients du restoroute.** Les camionneurs regagnent leurs chambres ou le bouge, mais les autochtones, après avoir aidé Maddy à se calmer et appelé le shérif, rentrent chez eux pour s'armer. Ils ne savent pas vraiment de quoi il retourne, mais les vieilles histoires de leurs aïeules leur reviennent et ils sentent qu'il y a du danger. En quelques minutes, le village peut être envahi par une foule de fermiers armés jusqu'aux dents, et prêts à aider le shérif. Tous les étrangers seront, au mieux, considérés avec méfiance.
- **Le docteur Barnes** reste avec Cressent, mais dès qu'il y a un blessé en ville (du fait de Maddy ou d'une autre personne), il quitte l'hôtel. Il peut tout à fait être l'une des victimes de Maddy. On retrouvera son corps lacéré dans les grandes poubelles à côté du restoroute, ses

pieds dépassant du conteneur. Barnes connaît très bien la région et a déjà entendu la légende de la « chapelle maudite ». Il est le plus ouvert des PNJ et le plus à même d'aider les PJ, car il ne croit pas aux superstitions locales.

- **Le shérif Noble.** Dès qu'il entre dans la chambre 24, il comprend ce qui s'est passé. Son premier réflexe est donc de sécuriser la scène de crime, en plaçant un adjoint, et de filer le plus rapidement possible à la chapelle pour vérifier si le puits a été descellé comme il le pense. Il n'appelle surtout aucun collègue de Frackville à la rescousse. En effet, il ne veut pas que cette histoire s'ébruite. Il lui faut trois heures pour faire l'aller-retour. Revenu en ville, il gère les éventuels incidents et, après avoir parlé avec son père, le vieil Andy, il décide qu'il est préférable de faire enfermer toutes les personnes qui ont été témoins de la scène du début. Il s'y prendra en douceur. Mais si Maddy a réussi à tuer quelqu'un, il comprend qu'elle est victime d'un des « diables noirs » et rassemble quelques autochtones de confiance pour se débarrasser du danger (croit-il). Ensuite, il va chez le pasteur et, à moins de lui donner une bonne raison de sortir, il reste à étudier fiévreusement de vieux livres (voir plus bas).
- **Les adjoints, Rick et Stewart,** ne comprennent pas vraiment ce que fait le shérif pendant le début de la nuit, alors que l'un des leurs a été coupé en deux. Ils se contentent de gérer les urgences éventuelles et font des premières victimes idéales. Autochtones, eux aussi, ils connaissent vaguement l'existence de la chapelle : « *Un endroit où qu'il faut pas aller m'sieur.* »

Sauf que...

Sauf que le cas de Maddy n'est pas isolé. Les PJ aussi peuvent momentanément perdre le contrôle de leurs actions s'ils subissent un trop grand stress, une trop grande fatigue, bref si leur mental est mis à mal.

Avant le scénario, préparez quelques billets avec les textes suivants :

- *Attaque le personnage de ton voisin de gauche ou le PNJ le plus proche. Essaie de lui infliger le maximum de douleur en un unique round avant de t'arrêter. Tu ne te souviens ensuite de rien.*

- *Prends la fuite pendant au moins 5 minutes. Tu dois partir le plus loin possible, le plus vite possible pour échapper aux PNJ et PJ qui t'entourent. Tous les moyens sont bons pour partir et même si on te menace tu n'écoutes pas. Au bout des 5 minutes, tu t'arrêtes en pleine fuite et tu ne te souviens de rien.*
- *Il te faut une arme ! Par tous les moyens, même si tu dois te jeter sur une personne qui en possède une. Si tu as déjà une arme, tu la braques sur le PNJ ou PJ le plus proche. Tu t'arrêtes juste avant de t'en servir ou une fois que tu l'as obtenue, incapable d'expliquer ton geste.*
- *Tu dois impérativement détruire, par tous les moyens, le plus d'éléments possible rassemblés par l'homme de la chambre 24. Tu n'écoutes personne, ne réponds à aucune menace et cherches à infliger le plus de dégâts matériels possible pendant 4 rounds. Ensuite, tu t'arrêtes, incapable de te rappeler ou de comprendre ton geste.*

Très rapidement, la ville se retrouve dans le noir et toutes les lignes téléphoniques sont coupées. Un générateur de secours se met immédiatement en route, assurant le fonctionnement des quelques feux, mais c'est bien tout. Par la suite, si possible, l'un des tseles prendra le contrôle de son hôte pour aller saboter le générateur, tuant au passage Bob Finley, l'ouvrier municipal qui en avait la responsabilité...

Note de maîtrise : à vous de bien rendre la violence de la tempête qui s'abat sur la ville. On peut à peine y voir à un mètre, le vent déporte n'importe quelle voiture un peu trop rapide, l'eau dégouline en ravine, emportant branches, pierres, boue ou poteaux électriques. Même pour les autochtones, pour tant habitués, cet orage est d'une rare violence.

Places to see, places to be

Outre la chambre d'hôtel de Cressent, il y a d'autres lieux que les PJ peuvent vouloir ou vont devoir visiter. Notez que comme tout se passe dans un petit village et de nuit, tout est fermé à partir de 9 heures du soir.

Le restoroute reste ouvert malgré tout, car c'est là que les locaux se rencontrent pour parler de l'affaire avec le shérif ou le docteur. Les étrangers (y compris les camionneurs) sont considérés avec méfiance, mais en faisant preuve d'un minimum de diplomatie ou en faisant croire qu'on est « comme un gars du coin », il est possible de délier quelques langues chargées. Le cuistot, Travis, en particulier, n'a jamais été vraiment accepté dans le village, même s'il y habite depuis une vingtaine d'années. Il en a gros sur le cœur et peut répéter ce qu'il a entendu pour se venger. Il sait qu'Andy Noble, père du shérif et ancien shérif lui-même, est le vrai chef ici. Mais le vieil Andy n'a plus toute sa tête et passe son temps à lire fiévreusement sa bible ou à parcourir les sentiers forestiers.

Si un groupe d'autochtones armés devait se former, ce serait ici.

Chez le vieil Andy. Il habite juste à côté de l'hôtel et ne dormira pas de toute la nuit. Il y a plusieurs moyens de découvrir l'existence du vieil homme. Cressent a tenté de le contacter une vingtaine de fois, avant et après s'être enrhumé dans l'hôtel. Donc son numéro de téléphone revient tout le temps sur le portable du professeur. Il y a les photos sur l'ap-

Vous pouvez créer vos propres effets en commençant par des petites choses insignifiantes. Par exemple, faites remarquer à un PJ qu'un autre PJ (ou Maddy) regarde fixement l'arme du shérif. Ou alors, un des PJ tient fermement un objet anodin, une lampe torche, et semble prêt à l'utiliser comme une arme. Ensuite, alors que les heures passent et que le stress monte, les goulées réussissent à contrôler de plus en plus les PJ (ou Maddy), au point que certains se retrouvent isolés, sans savoir ce qu'ils ont fait pendant les vingt dernières minutes. Peut-être n'ont-ils rien fait ? Peut-être ont-ils tué quelqu'un ? Pourquoi est-ce que leur veste est déchirée ? À qui est ce sang sur leurs mains ? Etc. Jouez sur les doutes, la paranoïa, mais aussi sur l'urgence de la situation. Certaines personnes seront sans doute tuées par les PJ, sans que ces derniers le sachent. À la rigueur, plus tard, ils verront la scène lors de cauchemars, mais rien de plus.

Minuit

C'est à minuit que l'orage qui s'est logé au-dessus de la vallée décide d'éclater. Et éclater est bien le mot. Ce sont des trombes d'eau qui s'abattent sur le village, au point de rendre toute conduite extrêmement difficile. La foudre semble tomber partout à la fois. Le vent arrache les branches des arbres, et parfois les arbres eux-mêmes. Ces derniers s'affaissent sur les routes, mais surtout sur les fils électriques qui les bordent.

pareil de Cressent. Travis, le cuistot du restoroute donne facilement son nom et les autochtones y font assez souvent référence. Dans le pire des cas, c'est lui qui vient agresser les PJ ou Maddy en les traitant de suppôts de Satan.

L'homme n'a pas plus de soixante-dix ans (donc il avait une vingtaine d'années lorsque les goules ont été emprisonnées), mais il semble en faire cent. Il tremble, a les yeux jaunes marbrés de rouge, plus que quelques cheveux filasses sur le crâne, des gencives édentées et de longs ongles crasseux qui creusent dans les pages d'une vieille bible qu'il connaît par cœur. C'est d'ailleurs la clef permettant d'obtenir l'aide du vieil homme. *Un test Difficile (1) de Théologie ou Psychologie autorise à s'en rendre compte.* Citer la bible, montrer qu'on est croyant (peu importe la religion d'ailleurs), le rassure et le fait parler. Si son fils est présent et approuve la conversation, il est d'autant plus prolixe. Il explique que cinquante années plus tôt, Jack Calkin, un forestier de ses amis, a découvert une sorte de grotte sur le terrain qu'il exploitait. La grotte était naturelle, mais les éboulis qui la cachaient semblaient eux, artificiellement provoqués et renforcés avec de la terre. Peut-être l'ouvrage d'Indiens partis depuis longtemps de la région, personne n'a jamais su. Deux jours après, l'homme massacrait sa famille, descendait en ville et tuait plusieurs personnes avant de s'arrêter, incapable de dire ce qu'il avait fait pendant les heures qui venaient de s'écouler. Le Pasteur Noble s'est alors rendu à la grotte, a découvert la présence du diable dans le puits qui la terminait, et a compris que Calkin était possédé. Pourquoi les goules n'ont pas profité du soleil pour tuer le forestier et passer dans un autre corps, nul ne le sait. Avant l'exécution du tueur, le pasteur a utilisé son savoir et profité d'un moment seul avec le prisonnier pour obliger les démons à quitter Calkin et à entrer dans son propre corps. Il a ensuite laissé des instructions à son fils et son petit-fils pour qu'ils scellent la grotte et construisent un lieu saint par-dessus, afin que la puissance de Dieu retienne à jamais les démons. Enfin, il s'est jeté dans le puits, emportant les démons avec lui. Le vieil Andy raconte tout ceci en mélangeant le passé, le présent, ses peurs, ses croyances, ses délires... Il parle d'ombre, de sang, de stigmates christiques (il montre la croix sur sa main)... Ce qu'il a vu lorsqu'il était jeune et la responsabilité de veiller à ce que personne n'ouvre le puits ont rongé son esprit. Donc, par bribes, oui, il raconte l'histoire des démons sous la chapelle, mais il ne sait rien des rituels utilisés par son grand-père.

Le bureau du shérif. Noble avait trois adjoints non pas à cause de la taille du village, mais surtout parce qu'il y a une très grande superficie à couvrir. Alice, la secrétaire, répond aux appels téléphoniques et à la radio. Du fait des événements, elle sera là-bas toute la nuit. Seule, elle peut être la victime d'un PJ possédé. Le poste lui-même n'est constitué que d'un accueil, une salle de repos pour les hommes, d'un bureau fermé pour le shérif et de deux cellules séparées qui ne sont presque jamais utilisées. Un râtelier fermé par une barre cadénassée contient des armes non chargées, les munitions se trouvant dans le tiroir, non fermé, juste en dessous. Les armes en question sont utilisables et propres, mais personne ne les a touchées depuis des mois. Le quotidien des officiers ici relève plutôt de la surveillance des routes, de la traque éventuelle d'un ours qui vient faire les poubelles, ou du dépannage. Rien de plus. Si le shérif n'est pas là pour donner des ordres, Alice et les adjoints seront donc facilement débordés par la situation. Une personne douée d'un peu d'autorité comme un ancien militaire ou un ancien policier peut même les « retourner » si le shérif est absent.

De fait, ce poste, à moins de vouloir s'armer, est l'endroit à éviter. Si le shérif décide de mettre tous les PJ et Maddy en prison, il va ensuite demander à ce qu'un de ses hommes monte la garde devant les cages, en attendant que le jour se lève. Dès que le premier rayon de soleil touchera la vallée, les PJ seront tués par les tseles...

Si vraiment les PJ s'y retrouvent trop vite, vous pouvez tricher en leur faisant perdre connaissance et en les faisant sortir, couverts de sang, sans qu'ils comprennent comment ils ont pu s'échapper. Au poste, Alice et les adjoints seront retrouvés massacrés.

Le temple de Lost Creek. Le jeune pasteur en charge, Caleb Franks, n'est pas présent au moment du scénario. Il est en séminaire à Philadelphie, mais comme la tradition locale l'a toujours voulu, il a laissé les portes du temple et de sa maison de fonction ouvertes. Le temple en lui-même n'a pas une grande importance. Il a été rénové une dizaine d'années plus tôt, et s'y trouver ne protège pas des goules d'ombre.

C'est plutôt la maison de fonction du pasteur Franks qui est intéressante. C'est en effet là que se trouvent les livres religieux des précédents officiers du culte, y compris Noble (dont la photo sur une étagère montre à quel point, lui, son petit-fils et le shérif se ressemblent). Et une personne l'a bien compris : le shérif. Après avoir découvert que la chapelle a été profanée, il va tenter de faire parler le docteur Cressent, puis va aller voir son père, pour ensuite se précipiter chez le pasteur, afin de consulter les livres de son aïeul. Il n'est

PETIT POINT DE RÈGLE CONCERNANT LA POSSESSION

Quand savoir si un PJ ou un PNJ est susceptible d'être contrôlé par une goule d'ombre ? Le plus simple revient à répondre : au bon moment pour le scénario. Cependant, s'il vous faut vraiment une raison plus logique, considérez que les tselels prennent le dessus lorsqu'une personne est fatiguée, qu'elle vient de subir un choc physique ou psychique, ou si, pour une raison autre, sa volonté est naturellement faible.

À l'inverse, une personne dotée d'une forte volonté résiste mieux à la possession. Que cette volonté ait pour source la foi, l'obstination, la logique, peu importe. Un croyant qui doute sera une cible facile, alors qu'un incroyant buté sera plus dur à contrôler.

Petit détail. Il existe bien un moyen de se débarrasser des tselels pendant la nuit : tuer leur hôte. Le pasteur Noble l'ignorait et a préféré se sacrifier en les intégrant et en se jetant dans un puits, alors qu'il aurait suffi de laisser Calkin mourir. Le shérif actuel, lui, ne va pas douter trop longtemps et s'il pense une seule seconde que tuer les PJ est la solution... Tuer un hôte de jour, par contre, ne fait que libérer la créature qui va se réfugier dans un autre corps. À noter que le shérif et sa famille, suite à un rituel opéré par le pasteur, ne peuvent être pris pour hôte par une goule d'ombre. Sauf s'ils le veulent bien. Ils ont tous, sur l'arrière de la main droite, une sorte de cicatrice en forme de croix, qui en fait est un talisman sous-cutané qui interdit la possession.

pas dur à suivre puisque sa voiture se trouve devant chaque lieu lorsqu'il s'y rend, et que tous sont dans un périmètre de 500 mètres (il doit rester à portée de sa voiture en cas d'alerte). Globalement, il va s'y trouver après minuit et va y passer le reste de la nuit à tenter de comprendre comment renvoyer les tseles dans leur trou. En fait, une seule personne dans le village est capable d'y arriver en utilisant les grimoires du pasteur Noble : le docteur Cressent.

Mais encore faut-il qu'il puisse y avoir accès, qu'il soit encore en vie et que le temps qui s'écoule (dans tous les sens du terme), le permette. Le sauver d'une Mad-dy ou d'un PJ possédé lorsqu'on réalise la chose peut être une scène intéressante à « monter » artificiellement par le MJ.

Alors quoi ?

Donc, vous l'aurez compris, il faut « simplement » que Cressent puisse lire les livres du pasteur pour comprendre comment renvoyer les tseles dans le puits. Toute la difficulté consiste à le faire au milieu de la nuit, dans la tempête, en perdant momentanément le contrôle de son corps, entouré d'autochtones prêts à tirer sur le premier étranger venu, d'un shérif qui ne sait pas quoi chercher, d'adjoints maladroits au point d'en être dangereux, etc.

Votre travail en tant que MJ consiste à trouver un juste équilibre entre la découverte des indices, les actions des PJ ou PNJ, et, bien entendu, le temps qui passe. Il serait préférable, par exemple, que les PJ ne s'enfoncent sous la chapelle perdue qu'au moment où le soleil va se lever.

Voici la liste des éléments importants à prendre en compte.

- Le shérif et les livres du pasteur.** Il comprend parfaitement ce qui se passe, et se démène pour trouver une solution. Il lui manque le savoir, mais surtout, il devient de plus en plus paranoïaque alors que la nuit avance et que les « incidents » se multiplient. Il peut être à la fois le pire ennemi comme l'allié le plus précieux des PJ. Ils doivent juste lui montrer qu'ils ne sont finalement que des victimes. Jouer sur la fibre religieuse (des âmes à sauver) ou la fibre de l'autorité (aider un collègue, un militaire, ou un ancien policier), peut aider à le mettre de son côté. L'homme n'est pas mauvais ou complètement fermé, il a juste peur, car ce qu'on lui a appris à craindre depuis qu'il est tout petit est en train d'arriver.
- Le professeur Cressent.** Blessé, éventuellement mourant, il peut être réveillé par le docteur Barnes ou toute autre personne ayant des connaissances en médecine. Il faut un test Très difficile (2) de Premiers secours pour que Cressent revienne à lui et qu'il soit capable de lire les livres du pasteur Noble. Mais si on y arrive, le chercheur, motivé par ce qu'il découvre, arrive à comprendre ce qu'on doit faire : il faut reproduire le rituel du Pasteur (dont il connaît le détail), qu'une personne ayant suffisamment de volonté se sacrifie à son tour, et que le puits soit scellé à nouveau. Mais cela ne sera pas le professeur. En effet, après s'être épuisé sur les lectures, il meurt en crachant un flot de sang sur ses interlocuteurs. Ce qu'il explique, c'est qu'il faut qu'une personne accepte d'intégrer en elle tous les démons. Elle doit ensuite se sacrifier en se jetant au fond du puits, avant que les créatures ne la contrôlent. Il faut donc que cela soit une personne à la volonté inflexible, car les goules vont tenter de l'empêcher de se jeter dans le vide. La méthode est très simple, il faut que le volontaire boive le sang des possédés dans un calice. Et pas qu'un peu. Suffisamment pour obliger la goule à sortir. Il est simple de savoir si le transfert est complet, puisque le donneur retrouvera son ombre ainsi que le blanc de ses yeux. Le professeur pense qu'il faut faire le rituel à côté du puits, car il est possible que le volontaire ne soit pas assez fort mentalement pour se sacrifier, et qu'il faille peut-être « l'aider » un peu. De plus, les donneurs de sang risquent d'être très faibles. Donc, ils n'auront sans doute pas la force d'aller à la chapelle après le transfert. Une fois le dernier démon intégré, le martyr doit sauter dans le puits, et les autres personnes doivent refermer ce dernier. Cressent pense qu'il n'a pas endommagé les sceaux fermant le puits. Enfin... il l'espère... Replacer la dalle « devrait » suffire.
- Le vieil Andy.** Le vieil homme disparaît immédiatement après avoir raconté ce qu'il sait aux PJ. Nul ne sait où il est. S'il y a eu des meurtres, son fils pensera au pire.
- Le chemin de la chapelle.** Elle se trouve à trois bonnes heures du village à partir du moment où l'orage commence (faites varier cette durée en fonction de votre timing). En effet, dès le début du chemin qui y monte, il n'est plus possible d'utiliser une voiture, plusieurs

arbres étant tombés et coupant la route. Dans la tempête, il est possible d'entendre les branches céder sous la force du vent, ou de voir des arbres foudroyés à quelques dizaines de mètres. Un torrent de boue, de bois et de pierre peut menacer d'emporter le groupe. Quelques tests pour repérer l'arrivée du flot et d'autres pour l'éviter ou aider une personne en danger peuvent pousser les PJ à utiliser quelques « avantages » qui leurs sont propres ou au moins provoquer une grosse suée chez les joueurs. Bref, ce chemin vers la chapelle doit être surtout un chemin de croix. Suivant la situation, ce périple peut aussi se faire avec une meute de villageois aux trousses.

La scène finale

La découverte de la chapelle sous une pluie battante et son exploration doivent être des moments forts. Il s'agit d'un minuscule bâtiment doté d'un toit pointu, surmonté d'une petite croix que la foudre menace à chaque instant de frapper. Le bois des murs est délavé, il n'y a pas de fenêtre, juste une porte qui bat au vent. Le bâtiment semble avoir été posé là, ce qui est le cas. Juste sous une énorme croix, le sol a été défoncé par Cressent. Il a laissé une partie de son matériel ici d'ailleurs. Des traces de griffes sur les portes et les murs laissent à penser qu'il a dû combattre les goules sur place avant d'être possédé et de se réfugier à l'hôtel.

Sous les planches éventrées, il y a un trou béant et puant. Pour y descendre, il faut avancer sur quelques mètres à quatre pattes, avant de se retrouver dans la grotte à proprement parler. Là, on doit avancer penché à un de front, mais debout. Une fois sous terre, la clameur de l'orage s'estompe, il n'y a plus d'eau, les parois du boyau sont sèches et dures, on pénètre dans un autre monde. Il faut parfois écarter quelques racines qui pendent du plafond, écraser quelques scolopendres géantes et autres blattes et ignorer l'odeur de plus en plus méphitique.

Plus de vingt bonnes minutes de descente sont nécessaires pour arriver enfin dans une salle un peu plus grande et ronde. En son milieu, il y a un trou. À côté de ce trou, il y a une pierre ronde et lourde recouverte d'écritures ésotériques (des sceaux plus ou moins utiles, plus ou moins farfelus, mais le pasteur Noble n'était pas un sorcier). Et à côté de cette pierre, attend le vieil Andy, les yeux fous de terreur. Il revit le même cauchemar qu'il y a plus d'un demi-siècle.



L'odeur infernale vient du puits. Mais il n'y a pas que ça qui en sort. Des sortes de murmures, des voix, des ricanements, des chuchotements en remontent. Une comparaison à la Résistance des PJ est nécessaire pour ne pas être pris de panique et ne pas tourner les talons. La pression subie ici est *Extrême* (3).

C'est à ce moment qu'il va falloir exécuter le rituel sanglant. Personne ne sait que les ombres partent si leur hôte meurt pendant la nuit. Donc, il est probable que si Maddy est morte, les PJ l'auront emportée et vont devoir saigner son cadavre (pour rien, mais ça, MJ sadique, vous êtes le seul à le savoir !).

Lorsque le volontaire se préparera pour le rituel, le vieil Andy ricanera en montrant un moignon découpé tant bien que mal. Il n'a plus le talisman l'empêchant d'être possédé. Dans l'autre main, il a un couteau de chasse. Il demande alors qui est la première personne qu'il doit saigner...

Note de maîtrise : bien entendu, c'est maintenant qu'il faut insister sur le côté gore de la scène. Vous allez devoir déployer des trésors de description, trouver une musique avec une cacophonie de voix ou de chuchotements pour le fond sonore, peut-être même monter d'un cran le chauffage et baisser l'éclairage. Bref, à vous de signer la scène finale.

Cressent ne savait pas à quel point il fallait donner son sang pour faire passer une goule d'un corps à l'autre. La réponse, les PJ vont l'avoir : beaucoup. Énormément. Si un docteur (PJ ou PNJ) est présent, il peut accélérer le processus en utilisant des intraveineuses. *Chaque donneur doit arriver à 1 point de Vigueur et 1 point de Santé, la limite extrême avant de perdre connaissance.*

Et, bien entendu, le vieil Andy, lorsqu'il intègre l'avant-dernier tselel, perd le contrôle. Si les PJ ont pensé à l'attacher (ni lui, ni son fils ne s'y oppose), tout va « pour le mieux ». Sinon, il faut le maîtriser sans pour autant le tuer. C'est la dernière scène d'action, peut-être la plus violente. Les voix dans le puits sont de plus en plus fortes, le sol tremble, des insectes arrivent de partout, etc. Et ensuite, petite cerise sur le gâteau, il faut faire boire de force le sang de la dernière personne possédée au vieil homme qui se contorsionne, insulte dans des langues inconnues, mord, pisse, crache et bave du sang moussu et autres fluides bilieux. Un grand moment digne des films d'exorcisme qu'il vous incombera de rendre inoubliable.

Puis lorsque la dernière victime des goules est enfin libérée, que tout le monde est aspergé de sang, au bord de la crise de nerfs, complètement vidé, le vieil Andy reprend le contrôle un dernier instant, et se lance dans le vide, disparaissant dans une sorte de nuage ténébreux.

Il faut alors vite rabattre la pierre ronde et prier pour que le sceau ne soit pas endommagé, ce qui n'est pas le cas... Enfin si. Enfin... Hé hé. Il n'est pas endommagé. Bien entendu, vous n'êtes pas obligé de le dire à vos joueurs. Pas plus que vous ne devez leur confirmer, à cent pour cent qu'ils sont sauvés. Le seul moyen de le savoir, c'est de sortir. Et si tout s'est bien passé, si vous avez calculé votre timing de façon adéquate, normalement, lorsqu'ils émergent de la chapelle, c'est un doux rayon de soleil matinal qui les touche... et rien... Ils sont sauvés. Si vous avez été bon, normalement vos joueurs devraient respirer un bon coup et desserrer les fesses. S'ils s'en moquent ou n'ont pas peur... vous avez échoué. Tuez leurs personnages pour soulager votre frustration...

Conclusion

Le shérif Noble, s'il est encore en vie, déclare à tous ceux impliqués dans cette affaire qu'il ne veut pas qu'elle s'ébruite. Il ne veut pas qu'on entende parler de la chapelle et couvrira toutes les morts (même celles dont sont peut-être responsables les PJ) en faisant croire à des accidents causés par l'orage. Les PJ doivent comprendre que c'est leur intérêt de jouer le jeu du silence et, qu'effectivement, il est préférable que la chapelle, mais surtout ce qui se trouve en dessous, reste un secret. Le shérif s'occupera de faire disparaître toutes les traces avec l'aide de quelques autochtones de confiance, et intimera aux PJ de partir sans trop poser de questions. Les papiers du professeur Cressent seront détruits, ainsi que son matériel et son véhicule. En bref, en ce beau matin du 25 septembre, comme le matin précédent et le matin suivant, il ne s'est rien passé à Lost Creek, il ne se passe rien et il ne se passera jamais rien. Cela ne fait pas l'ombre d'un doute...



www.ecuries-augias.com
within.ecuries-augias.com

Nous inaugurons dans ce numéro une nouvelle rubrique qui reviendra une fois sur deux dans Di6dent. **Old School** se propose de vous faire découvrir ou redécouvrir un jdr d'il y a quelques années. Peut-être se trouve-t-il chez vous, sur l'étagère du bas ? Alors nous ambitionnons de vous donner envie d'y (re)jouer. Vous ne connaissez pas du tout ? Qu'à cela ne tienne ! Le jdr crayon-papier possède une force que rien ne pourra lui enlever : avec quelques conseils (documentation sur le contexte et adaptation à un autre système) et un peu d'huile de coude, vous pourrez quand même faire jouer notre scénario **Old School** ! Peut-être cela vous donnera-t-il envie d'acquiescer ce Grand Ancien sur le marché de l'occasion ?

Pour inaugurer cette rubrique, nous vous proposons un jeu pas si vieux mais qui fait l'unanimité à la rédaction :

Miles Christi (M+C).





Reprenons du service, Sous frères !

1000 et quoi ?

Pour ceux qui ne connaissent pas du tout ce jeu, rappelons que **M+C** est un jeu français écrit par Arnaud Bailly, Thibault Béghin et Benoît Clerc, publié en 1995 par **Sans Peur et Sans Reproche**. Il a connu à l'époque un certain succès puisque le livre de base a été suivi d'une petite gamme (5 publications).

La première force (et faiblesse ?) de **M+C** tient à son concept. Dans une époque où les jeux courts, abordant un univers vaste par un point de vue restreint étaient alors plutôt rares, **M+C** se distingue en proposant aux joueurs de n'incarner que des Templiers évoluant en Terre Sainte à l'époque des Croisades mais, encore plus spécifiquement, entre 1170 et 1190. Étroit, n'est-ce pas ? Au moins, on sait tout de suite si on aime (les amateurs d'Histoire et de grosses épées) ou si on zappe. Autre avantage : tout le jeu va pouvoir se concentrer sur cet unique rôle. Règles adaptées, création de perso sur mesure, descriptions réellement utilisables en jeu, accroche des scénarios standardisé (« *Vous vous connaissez déjà car vous êtes des Templiers de la même Commanderie. Ce matin, le précepteur vous convoque pour vous exposer votre prochaine mission.* »)... Carré.

Alors, quand je dis « Templiers », attention ! Ceux qui ont été élevés au Louis Pauwels ou au Dan Brown doivent abandonner leurs réflexes : rien à

voir avec le Da Vinci Code, Rennes-le-château et tout le fatras. On parle ici d'Histoire avec un grand H et donc de cet ordre de moines-soldats créé au XII^e siècle pour défendre les acquis occidentaux des Croisades.

Toutefois, le fantastique est bel et bien présent dans **M+C** mais il est traité de façon crédible selon cet axe : il ne peut y avoir dans cet univers que ce qu'un homme de l'époque pourrait juger crédible. Du genre : un nain avec une grosse hache qui aime la bière ? Pas crédible. Un cynocéphale ou un démon tentateur ? Crédible puisque les livres de l'époque en parlent comme étant des réalités. Cela débouche sur une ambiance mélangeant délicatement rigueur historique et fantastique « d'époque » (c'est-à-dire respectant les croyances et la littérature du temps). En résumé, c'est intelligent tout en oubliant d'être prise de tête, c'est de l'Histoire mais sans négliger l'imaginaire et la liberté de jouer. Bref, un « *jouer avec l'Histoire* » très réussi.

eh mais je l'ai ce vieux machin !

Parfait. Si vous l'avez gardé dans votre ludothèque même sans y jouer, c'est sans doute parce que, comme nous, vous avez été impressionné par la qualité de l'ouvrage : papier épais au grain agréable, dessins style bois gravé de T. Béghin et fusains de E. Floquet, utilisation intensive des encadrés en bordures, lettrines... En le feuilletant, on

a vraiment l'impression d'avoir un tout sous les yeux, un livre avec des choix éditoriaux forts. En plus, ce bouquin est remarquablement complet. Il fait ses bonnes 272 pages. Des cartes ? Il y en a une demi-douzaine. Une chronologie ? Il y a aussi. Un scénario ? Évidemment. Un bestiaire ? Itou. Vous avez peur d'être un peu perdu et de manquer de concret ? Jérusalem est décrite pour y fixer des aventures urbaines. Etc.

En ce qui concerne le fond, la perle des perles, c'est le système de création de personnages. Il préfigure un peu celui de **Te Deum pour un massacre** en un peu plus simple. L'idée reste de retracer le parcours du PJ de son enfance jusqu'à son « entrée en jeu » mais au lieu de suivre étape après étape un parcours assez complexe, le système est symbolisé, bien dans l'esprit médiéval, par le choix de 3 figures successives : un animal (qui représente le comportement du personnage enfant), un héros mythique (le modèle qui aura, à travers des récits dits par les anciens durant les veillées, enjolivé ses rêveries adolescentes) et enfin un chevalier (celui dont il aura voulu s'inspirer lors de ses premiers pas d'écuyers). 3 choix très imagés et faciles à faire. Nul besoin d'être docteur en Histoire médiévale pour voir dans les grandes lignes quels traits de caractères, quels domaines de compétences se cachent derrière ces figures symboliques. Pour chacune d'elle, le PJ obtient des bonus, des compétences spécifiques... À la fin, quelques points à répartir pour simuler les débuts de la carrière de Templier et surtout pour ajuster le tout au goût du joueur... et hop ! Le tour est joué. Le perso est créé vite mais doté déjà d'une belle cohérence et d'un réel arrière-plan.

Tant que vous y êtes, continuez de fouiller dans l'étagère du bas ; vous y trouverez peut-être l'un ou l'autre des suppléments parus. Il y a l'écran accompagné d'un scénario : dispensable. Il y a le spin-off **Assassins** (passez dans le camp adverse !), intéressant mais très spécifique. Un gros scénario : **La richesse de l'émir**. RAS. Si vous ne deviez en retenir qu'un, ce serait **Locus Palmarum**. Une grosse moitié du supplément est consacrée à la minutieuse description d'une commanderie templière (celle de Paumiers, d'où le titre) avec plans et PNJ ainsi qu'aux environs (description de la ville la plus proche, campagne environnante, lieux d'aventure potentiels...). Bref, l'endroit idéal pour centrer une campagne. Le reste du bouquin est composé de deux aventures prenant, bien évidemment, place dans le contexte décrit précédemment. Le fantastique si particulier de **M+C** y est largement abordé.

Bref, le complément idéal du livre de base. Oué mais c'est introuvable ces trucs de vieux...

Pas si grave. Tenez, par exemple, vous n'avez jamais pu blairer les systèmes à base de cartes à jouer. Bah, **M+C** en utilise un (un set de cartes illustrées complète d'ailleurs la gamme). En plus, la pertinence du truc ne saute pas aux yeux (« ça jouait à la belote les Templiers ? »). L'adaptation à un autre système est donc largement envisageable. Le seul point fort à bien penser à conserver (voir ci-dessous) est le système des *Miracles* pour lesquels les PJ doivent cumuler des cartes de valeur élevée. Or, ces cartes permettent aussi de réaliser des actions utiles (plus on joue une carte forte, mieux c'est). Le joueur est donc devant un choix à faire : garder ses meilleures cartes pour les *Miracles* ou être efficace dans ses actions. Intéressant et ludique.

Enfin, ne nous leurrions pas : **M+C** est parfois chiant. On n'est ainsi pas super convaincu par le fait de commencer le bouquin en assommant le joueur avec 190 pages de background serré sur les Croisades, la Terre Sainte... Il aurait été plus judicieux, sans doute, de commencer par un élément associant plus distinctement univers et jeu de rôle. Peut-être tout simplement l'excellent système de création de PJ. Dispatcher en plus petites touches cet imposant background aurait été utile également.

Bah vous voyez ? On garde le concept, on pleure sur le système de création de PJ et on bricole avec de la doc historique et un autre système, zou !



adaptons, adaptons,

Dieu reconnaîtra les siens !

Le système originel de **M+C** met en avant des lignes fortes pour le personnage :

- une personnalité établie sur la base d'archétypes lui conférant des forces et des faiblesses ;
- la contrainte, pour un templier, d'être à la fois un chevalier, un guerrier et un moine ;
- une certaine prédestination à laquelle le personnage ne peut échapper : les valeurs des cartes de la « main » du joueur sont connues d'avance, et elles doivent toutes « sortir » avant de revenir dans le jeu ;
- des possibilités de choix, malgré cette prédestination : le joueur choisit la carte qu'il joue dans la main dont il dispose à ce moment-là). Il peut donc se retrouver à choisir entre garder une carte forte pour plus tard, au cas où, et la jouer maintenant pour être sûr de réussir l'action et faire en sorte qu'il y ait un « plus tard ».

La difficulté d'adapter l'univers de **M+C** à un autre système de jeu est d'essayer de conserver tout ou partie de cet esprit.

La première solution est de recourir à un système générique qui vous convienne : **D&D4**, **dk2**, **BaSic**, **Gurps** et autre **Hero System**, c'est la voie passe-partout. L'avantage du générique est également son inconvénient : il ne permet pas de retrouver la saveur initiale du jeu et l'on aboutit à incarner des templiers comme on incarnerait des détectives privés ou des contrebandiers. À moins de mettre les mains profondément dans le cambouis pour développer des mécanismes particuliers ; mais, dans ce cas, ne s'éloigne-t-on pas du générique ?

Pour se faciliter un peu la tâche tout en bénéficiant d'un système offrant une saveur plus typée, autant se tourner vers un jeu existant et relativement classique dans son approche. Un des meilleurs candidats pourrait être **Pendragon**. D'abord, son système comporte, pour les PJ, des traits de personnalité et des passions, dont certaines peuvent être mises en exergue pour définir des Templiers. Ensuite, les personnages créés sont tous des chevaliers, ce qui correspond directement à l'un des trois piliers du triptyque du templier ; le combat n'est pas absent de **Pendragon**, ce qui couvre le côté « guerrier » du templier, et la facette « moine » trouve des applications dans les questions de foi. Qui plus est, la gamme du jeu touche à plusieurs époques mythiques de la geste arthurienne. Du point

Mediagraphie

*Pour aider MJ et joueurs à se plonger dans l'ambiance de **M+C**, voici une sélection 100% subjective de la rédaction, qui met en avant des références abordables et assez facilement trouvables. Les fans du sujet pourront trouver ailleurs des pistes vers des références plus pointues, si le cœur leur en dit.*

Films

La plupart des films sur les croisades portent sur la 3ème parce qu'elle met en scène, entre autres, Richard Cœur de Lion et Saladin. Le plus spectaculaire est certainement **Kingdom of Heaven**, de Ridley Scott (2005) ; même s'il est entaché d'erreurs historiques et que le portrait qu'il dresse des ordres chevaleresques est un poil caricatural, il vaut largement le détour pour des rôlistes ! **The Crusades**, de Cecil B. DeMille (1935) offre, lui aussi, plus de spectacle que de véracité historique. Pour un regard différent sur cette troisième croisade, il faut se tourner vers **El Naser Salah el Dine / Saladin** de Youssef Chahine (1963).

Même s'il manque d'ampleur, du fait d'un budget largement inférieur à ce dont peut disposer un Ridley Scott, **Arn – Tempelriddaren / Arn, chevalier du Temple**, de P. Flinck (2007), inspiré de la trilogie du romancier suédois J. Guillou, mérite l'attention.

BD

Les BD sur les Templiers ou les Croisades ne sont pas légion et peu d'entre elles sont vraiment prenantes. Parmi celles qui peuvent servir d'inspiration directe pour des scénarios de JdR, citons 2 tomes de la série **Les tours de Bois-Maury**, de Hermann : « **Le Seldjouki** » (tome 8), où se télescopent les intérêts des « Francs », des Byzantins et des Turcs et « **Khaled** » (tome 9) pour les rivalités entre seigneurs francs dont certains n'hésitent pas à faire alliance avec les Sarrasins pour arriver à leurs fins.



Quant à la série **Croisade** (4 tomes), de J. Dufaux (scénario) et P. Xavier (dessin), elle incorpore une forte dose de fantastique à un arrière-plan inspiré de l'Histoire.

Romans

Nous vous invitons à regarder du côté du **Roman des croisades** (2 tomes) de M. Peyramaure ou de la **trilogie des croisades** de J. Guillou (cf. films). Dans la lignée du supplément **Assassins, Alamut** de V. Bartol est un grand livre.

Histoire

Un incontournable pour se plonger dans le sujet de **M+C : La vie quotidienne des templiers au XIII^e siècle**, de G. Bordonove. C'est quasiment du prêt-à-jouer pour un MJ.

L'Orient des croisades de G. Tate (1991), chez Découvertes Gallimard, offre des textes synthétiques et une iconographie variée. À compléter, pour les férus de cartes, par **l'Atlas des croisades** de J. Riley-Smith et M. Balard (1999), aux éditions Autrement. Amin Maalouf, avec sa compilation de chroniques **Les croisades vues par les Arabes**, a attiré l'attention sur ce thème selon une perspective différente. Enfin, si vous voulez quelque chose d'aussi facile à lire qu'à feuilleter, nous vous recommandons le très récent **Cahier de Science & Vie** consacré aux Croisades (# 123, 5,95 euros).

de vue technique, cela permet à ceux qui apprécient ce genre de détails, de moduler par exemple armes et armures selon que l'on veut jouer au XI^e ou XII^e siècle ou à une période plus tardive. Enfin, en plus des éditions déjà parues en français, la dernière version anglophone en date (version 5.1 de Greg Stafford) va faire l'objet d'une traduction aux éditions **Icare**.

Une autre piste à explorer est celle d'**Ars Magica** et de son univers médiéval approximatif. Le supplément **A Medieval Tapestry** donne un exemple de personnage templier. Et des fans ont publié sur le net quelques idées simples pour créer des personnages templiers avec ce système. L'inconvénient de recourir à un jeu comme **Ars Magica** ou tout autre jeu du même genre est de devoir commencer par dépouiller le jeu des éléments qui ne correspondent pas vraiment à l'ambiance de **M+C**, en particulier quand le jeu en question contient une forte dose de surnaturel accessible aux PJ.

La troisième voie possible est de sortir des sentiers battus pour aller vers des jeux plus « narrativistes » ou « centrés sur les personnages ». Leur avantage est d'être bâtis sur des mécanismes qui jouent de manière plus appuyée sur les personnalités des PJ (leurs passions, leurs motivations, leurs croyances, etc.) ; ils diffèrent, en cela, des simulations quelque peu extérieures aux personnages qu'offrent la plupart des jeux classiques. Parmi ces jeux, **Thirty** est directement consacré aux Templiers, mais sur le paroxysme de la fin de cet Ordre. **Paladin**, lui, s'attache aux héros chevaleresques en général, pris entre les exigences de leur lutte contre le Mal et les contraintes de leur code moral ; autant dire qu'une adaptation aux Templiers entre pleinement dans son champ. D'autres moteurs de jeu, comme celui de **Burning Wheel**, font une large place aux instincts, traits et croyances des personnages ; ils constituent, en cela, une boîte à outils permettant de construire un système adapté à incarner des Templiers. Mais se tourner vers ces jeux peut présenter des défauts, aux yeux de certains : soit ce n'est pas du prêt-à-jouer, et le MJ est obligé de finaliser lui-même le système dont il a besoin, à partir du contenu de la boîte à outils ; soit c'est du prêt-à-jouer, et c'est tellement particulier, voire tellement expérimental, que ça peut ne pas plaire à tout le monde autour de la table.

En l'absence de solution idéale unique, c'est donc à chacun de se trouver chaussure à son pied en se demandant ce qu'il souhaite privilégier dans son adaptation : un système tout prêt ou une boîte à outils pour construire son propre système ? Un jeu privilégiant la mise en avant du contexte de l'Ordre du Temple et des croisades, ou les tiraillements intérieurs d'un homme qui se doit d'être à la fois chevalier, guerrier et moine ?

La Flamme de Dieu

«J'ai observé un escargot qui rampait le long d'un rasoir... C'est mon rêve... C'est mon cauchemar...
Rampler, glisser le long du fil de la lame d'un rasoir et survivre.»

Apocalypse Now

Ce scénario est le « remake » d'un classique du 7ème art, épicé de références à une trilogie littéraire et cinématographique plus que célèbre parmi la communauté des rôlistes. Plutôt linéaire, il est destiné à un groupe de Templiers avec quelques missions derrière eux, si possible. L'histoire tourne autour de la traque d'un croisé devenu fou et retranché dans les montagnes. Le groupe peut, dans l'idéal, intégrer un (et un seul) personnage de la secte des Assassins si le MJ l'autorise. En effet, la mystérieuse secte et le Temple partagent les objectifs de la mission qui sera confiée aux PJ. Évidemment, chaque groupe n'a pas pour autant consigne de jouer franc-jeu et le PJ Assassin aura ses objectifs propres.



Introduction

Il y a bien des années...

C'est en l'an 1021 qu'Al-Hakim bi-Amr Allah, calife et imam fatimide est assassiné, probablement sur ordre de sa sœur. On ne retrouva jamais son corps. Ses proches, rassemblés autour d'un de ses vizirs, Muhammad al-Darazi, en firent une incarnation divine. Ils le proclamèrent « occulté », un rang mystique divin (très grossièrement, l'équivalent de saints chrétiens mais avec une dimension secrète) et fondèrent ainsi la secte des Druzes.



Resume

Le Temple a pris la dure décision de se séparer d'un de ses précieux alliés. Un croisé exemplaire a, semble-t-il, sombré dans la folie. Réunissant une petite troupe de fidèles, il s'est réfugié dans les montagnes et pille les lieux de culte chrétiens et musulmans, massacre les caravanes de pèlerins sans discernement. Afin de préserver l'équilibre fragile et la paix avec Saladin, le Temple a pris la décision de neutraliser le chevalier devenu fou.

Les frères (et l'Assassin éventuel) doivent remonter sa trace, le débusquer dans son repaire et l'empêcher définitivement de nuire. Sa tête devra être rapportée comme preuve.

De son vivant, ce calife dégageait une aura impressionnante et obtenait la plus grande soumission de ses séides, serviteurs et subordonnés. Son autorité était renforcée par un talisman magique qui lui permettait de s'imposer comme chef par sa simple présence. En termes de jeu, ce talisman lui procurait un bonus permanent de +4 en Figure. Al-Hakim croyait ce talisman investi du pouvoir d'Allah. Cependant, son vizir, lui, savait la vérité à propos de cet objet. Il sortait des forges de serviteurs de Sheitan, le Diable lui-même. En effet, al-Darazi était lui-même un séide du malin.

Son but était de faire de son seigneur un héraut du démon. La sœur du calife, Sitt al-Mulk, eut vent de ces manœuvres et entreprit de faire tuer al-Darazi, sans succès. Le vizir rusé usait de ses pouvoirs diaboliques pour échapper à la mort. Sitt al-Mulk décida

alors de sacrifier son frère pour stopper l'avancée du malin. Al-Hakim fut tué lors de sa promenade du soir. Le vizir s'enfuit, ayant pris le soin de dérober le talisman. Il partit alors se cacher dans les montagnes de Djébel el-Arab, un massif montagneux situé dans l'actuelle Syrie (voir p. 118 du livre de base). Il mourut peu de temps après, peut-être puni par Sheitan pour avoir échoué.

Les fidèles d'Al-Hakim continuèrent à vénérer le « martyr » et leurs descendants fondèrent le peuple Druze. Ce dernier continua à pratiquer la religion druze, qui devint, en se structurant, une branche hétérodoxe de l'Islam. Al-Darazi était mort trop tôt pour tenter de faire dévier la secte vers le culte de Sheitan. Les Druzes allaient donc pratiquer un Islam différent mais non empreint de satanisme. Ils se rapprochèrent par ailleurs des positions ismaéliennes, sans toutefois nouer de véritables contacts.

Le talisman disparut de la connaissance des hommes. Pendant 350 ans, il resta niché dans le poing fermé d'un squelette. Jusqu'à ce qu'un croisé le découvre en installant son campement dans un petit temple abandonné. Isoard de Ménèrbe, preux chevalier Franc, croisé exemplaire aux nombreuses campagnes, tomba sous l'emprise du talisman et fonda une petite communauté qui le vénérât. Ployant sous le joug de la folie mégalomane susurrée par l'objet, il fonda son propre culte, la Flamme de Dieu. Il était le héraut divin, destiné à assurer l'embrasement du monde et des hérétiques afin de préparer l'avènement du règne du Très Haut.

Si vous voulez embêter vos PJ, vous pouvez évoquer le nom complet de ce mystérieux calife occulté : al-hākīm bi-amr allah al-mansūr ismā'il ben al-'azīz ben al-mu'izz li-dīn allah ma'd al-fātīmīy (source Wikipédia)...



Il fait frais (environ 4°C) dans la Commanderie des PJ et le calme règne. C'est la fin de l'après-midi. None est passée depuis un moment. Les PJ s'entraînent ou vaquent à leurs occupations en attendant Vêpres. Décrivez un peu la vie de leur commanderie. Faites intervenir des PNJ des aventures précédentes si vous intégrez ce scénario dans une campagne ou profitez de ce moment pour présenter les futurs alliés et ennemis des PJ au sein de leur commanderie.

Un cavalier est soudain annoncé par un turcopole de garde. Il s'agit d'un templier, accompagné de deux sergents et de six turcopolos. Après l'accueil d'usage et une bonne rasade de vin coupé d'eau dans lequel trempent quelques morceaux d'orange et de cannelle, il se présentera sous le nom de Frère Ernoul, templier de Jérusalem. Il est porteur d'un message.



Chapitre 1

Où les frères se voient confier
une bien curieuse mission

Décembre 1176

N'hésitez pas à piocher quelques événements historiques dans la chronologie fournie dans le livre de base (voir p. 172), afin de présenter en quelques lignes la géopolitique globale du moment. Cette année là est notamment marquée par la relation conflictuelle entretenue entre Saladin et les Batinis (à citer si l'un de vos PJ est membre de la secte des Assassins).

Si l'un de vos PJ est un Assassin, Ernoul annonce son arrivée pour le lendemain matin. Il informe également la commanderie que les plus hautes autorités du Temple se portent garantes de la sécurité et du respect de cet émissaire de Sinan.

Valorisez le rôle de l'Assassin en lui faisant détenir les informations sur le talisman. Lui-même ne connaît pas précisément la nature exacte de l'objet mais il sait qu'il s'agit d'un talisman puissant, accroissant l'autorité de la personne qui le porte. La mission première de l'Assassin n'est pas tant de tuer de Ménèrbe (même s'il assassine des pèlerins musulmans, il déstabilise la région et discrédite Saladin donc ce n'est pas pour déplaire à Sinan, le chef de la secte) que de récupérer ce précieux talisman ou en tout cas de ne pas le laisser entre les mains des Francs. Si vraiment le récupérer est impossible alors l'Assassin devra le détruire. Il ne doit pas,

autant que possible, porter la main sur les Manteaux-Blancs (les Templiers).

Votre Assassin peut aussi avoir des contacts un peu partout, notamment, par exemple à Bosra. Et il connaît probablement quelques rudiments de la culture et de la religion des Druzes, du moins plus que les Chrétiens. Les Druzes sont un peuple plutôt secret et rares sont ceux qui peuvent prétendre être au fait de leurs us et coutumes et religion.

Bref, il y a moyen de contrebalancer le fait que votre Assassin soit seul entouré de Templiers. Il peut avoir une importance cruciale pour votre scénario. Ce qui forcera les PJ frères du Temple à considérer avec respect l'envoyé du Vieux sur la montagne. Ces derniers auront pour consigne secrète de bien observer ce mystérieux envoyé et d'en apprendre un maximum sur ses méthodes.

Ernoul vient confier la mission au Commandeur de se débarrasser d'Isoard de Ménèrbe. Le commandeur va évidemment charger les PJ d'accomplir cette besogne.

Pourquoi ?

Logiquement, les PJ ont déjà fait parler d'eux et se sont montrés dignes des précédentes missions. Le commandeur sait qu'il peut compter sur eux. Frère Ernoul évoque le croisé, ses faits d'armes passés, sa démente. Il présente également les deux courriers (voir annexes, sur notre site) : le premier courrier est la lettre envoyée par le Sénéchal du Temple au Commandeur, la seconde est une missive envoyée par de Ménèrbe lui-même au Roi Baudouin IV.

Isoard de Ménèrbe a dépassé les bornes. Il est devenu bien pire que Renaud de Châtillon. Surtout parce qu'il s'attaque aux lieux de culte. La trêve fragile conclue avec Saladin risque de voler en éclat s'il continue à massacrer les pèlerins. Sans compter qu'il s'est égaré de la voie divine et massacre les pèlerins chrétiens. Le Temple, la mort dans l'âme, s'est résolu à se débarrasser de cet ancien allié. Le roi Baudouin IV ignore la décision des Templiers. Peut-être serait-il d'accord mais dans le doute, le Temple ne peut se permettre le luxe de devoir faire face à un refus royal.

Ernoul révèle également que selon les témoignages recueillis après les massacres, les troupes d'Isoard de Ménèrbe portent toutes l'emblème d'une flamme, en hommage à la Flamme de Dieu. Ils tuent les pèlerins sur la route du Pèlerinage (derb el hadj). Le repaire du croisé devenu fou serait dans les montagnes de Djebel Druze, dans un vieux temple oublié même des paysans druzes qui vivent dans les vallées

et les massifs. Ils ne semblent s'attaquer qu'aux lieux de cultes et aux pèlerins, évitant d'importuner les caravanes de marchands et les caravansérails.

Frère Ernoul conseille d'armer une petite troupe, peu de sergents et peu de turcopolles. En effet, le pouvoir d'Isoard est tel qu'un précédent groupe parti à la recherche du croisé fou n'est jamais revenu et on les soupçonne d'être tombés dans les rets de la Flamme de Dieu. En effet, le croisé fou aurait des pouvoirs sataniques et contrôlerait les pensées des gens, s'appropriant leurs âmes pour les détourner du Très Haut. Ils ont probablement rejoint ses rangs. Il faudra partir à l'aube le lendemain (ou bien le surlendemain si un PJ Assassin est attendu).

Il est impératif de retrouver sa trace, en remontant la route de Damas. Il faut suivre, avec prudence, la route du Pèlerinage. Dès que le plateau du Hauran se dessine, il faut prendre à l'est, vers la cité de Bosra. Il faudra ensuite trouver un guide dans cette cité pour remonter la trace des pillards et meurtriers jusqu'au repère de Djebel Druze.

Calculez la distance à parcourir et le nombre de jours de voyage suivant où se trouve la commanderie des PJ.

Avant de partir, le commandeur charge l'un des PJ de porter le Baucet. Lui seul pourra ordonner de tirer l'épée ou de charger les ennemis. Il lui recommande encore la plus totale discrétion et lui demande de surveiller de près l'Assassin si ce dernier fait partie des effectifs de l'expédition. Enfin, il exprime son soutien et dit qu'il va prier pour eux. D'ailleurs, la prochaine messe sera en leur honneur.

Isaard de Menerbe

Quelques informations sur ce chevalier que les PJ peuvent apprendre en se documentant...

- C'est un chevalier Franc, proche d'Alphonse II d'Aragon, comte de Barcelone, de Provence et de Roussillon, puissant vassal du Roi de France.
- C'est un chevalier exemplaire, un croisé remarquable, ami d'Onfroï de Thiérache, Sénéchal de l'Ordre des Templiers.
- Il a participé au siège de Bilbeis, en Egypte avec Amaury 1er de Jérusalem (prédécesseur de Baudouin IV) en 1163 mais a dû lever le siège à cause de la levée des eaux.
- Il a assiégé Saladin dans Alexandrie en 1167 et a remporté une victoire dont on parle encore.
- En 1168, il tente encore de prendre Bilbeis et réussit. Il fait massacrer la population.
- Il participe à bon nombre des campagnes d'Amaury 1er jusqu'en 1174, date de la mort du roi.
- Il s'entend nettement moins bien avec Baudouin IV, trop pacifiste et effacé à son goût.
- En 1175, il accompagne Renaud de Chatillon, tout juste libéré des geôles sarrasines après 15 ans de captivité. Il vit alors au Krak avec son ami.
- Il serait parti, de sa propre initiative, rencontrer les Zengides, membres d'une dynastie turque opposée à Saladin. Il disparaît en fin d'année 1175 avec ses troupes.



Chapitre 2

Premier incident :

la caravane des Pèlerins attaqués

Les premières heures de chevauchée se passent sans événement notable. Il fait plutôt frais en ce mois de novembre, environ 2°C, on est loin des 50°C de l'été précédent. La route de Damas est plutôt calme. Tout au plus le convoi croise une petite caravane de marchands, aussitôt rassurés de voir la bannière du Temple flotter dans la brise matinale. Le paysage est constitué de successions de petites collines recouvertes de sable, de rochers avec quelques oasis de verdure dans lesquels le groupe peut faire halte pour abreuver les chevaux et organiser des petites séances de prière.

Cependant, au détour d'une de ces modestes collines, les PJ peuvent découvrir une scène de massacre. Un convoi a été attaqué. Il s'agit d'une caravane de pèlerins chrétiens. Il y avait à la base 60 personnes (40 pèlerins, 7 soldats, 3 Templiers et 10 turcoples et guides). Il y a 40 cadavres (25 pèlerins, 5 soldats, un Templier et 9 turcoples).

En étudiant bien les lieux du massacre (*pensez à leur demander quelques tests de Connoi ou Bataille, difficulté 5 ou 6*), les PJ peuvent découvrir :

- que les bandits devaient être une trentaine. 6 d'entre eux sont morts. Parmi eux, l'un porte un tabard de templier sale et déchiré. Peut-être un membre de la première expédition envoyée par le Temple. Les cadavres sont ceux

d'hommes d'origines diverses : Arabes, Turcs, Francs. Leurs armures et habits sont composés de pièces de toutes provenances. Tous portent un dessin gravé plus ou moins adroitement sur l'épaule droite : des flammes.

- Leurs traces partent vers le Nord mais finissent par se perdre sur un petit sentier secondaire qui semble aller vers Bosra
- Un vieux guide arabe, du nom de Souleyman Mohammed Moussa a survécu. Blessé d'une flèche à la poitrine, il lui faut des soins rapidement sinon il va mourir. Il pourra, après avoir bu une gorgée d'eau et toussé un peu de sang, raconter l'attaque et montrer la direction par laquelle les bandits se sont enfuis. Il expliquera aussi qu'ils ont capturé plusieurs personnes dans des filets, notamment deux hommes du Temple qui portaient les couleurs des PJ.





Chapitre 3

Le petit village d'Om Elmiathin

C'est le village le plus proche du lieu du massacre. Il s'agit d'un village de 250 âmes niché au creux de deux collines. Du haut de l'une d'entre elle, les PJ peuvent apercevoir les petites bicoques, les gens dans la rue principale et discerner également les contours des restes d'un large bâtiment brûlé. Des poutres noircies émergent des débris. Le village est sur la route de Bosra et le vieil homme a besoin de soins. Il est probable que les PJ y fassent une courte halte.

Le bâtiment détruit est tout ce qu'il reste de la mosquée du village. Omar Ibn Moussa Al Habib, le chef du village, un quinquagénaire à l'œil chasteux, pourra raconter l'attaque des hommes de la Flamme de Dieu. Les bandits – il crachera sur le sol en les maudissant au nom d'Allah à chaque fois qu'il les mentionne – ont brûlé la mosquée et tué tous ceux qui tentaient de défendre le lieu saint. Ils ont fait pression pour qu'on remplisse leurs gourdes au puits du village et ont extorqué pour une journée de vivres. Ils n'ont rien volé d'autre et n'ont tué aucune bête ni violenté aucune femme. C'était il y a quelques semaines.

Depuis, il a vu la troupe passer au loin il y a deux jours, descendre au Sud. Et il l'a vue remonter ce matin même. À chaque fois, le groupe a évité le village, comme s'il n'avait plus rien à y faire. Quelques hommes du village ont voulu se regrouper pour les

attaquer et venger leur mosquée mais Omar Ibn Moussa les en a dissuadé. Pour lui, ce sont des soldats de Sheitan.

Il est prêt à accorder tout son soutien au convoi des PJ. Il veut bien recueillir Souleyman, le vieux guide, accueillir les PJ, leur offrir vivres et aide.

À présent, les PJ savent que les hommes de la Flamme de Dieu se dirigent vers Bosra. Ils sont eux-même à quelques heures de chevauchée de la ville.



Chapitre 4

La grande cité de Bosra

Bosra est une ville d'une taille impressionnante, surtout pour des Francs. Elle compte, à vue de nez, plusieurs dizaines de milliers d'habitants. Elle est dirigée par un émir du nom de Mahammoud Issa el Fateh. C'est une ville importante à l'époque, située sur plusieurs routes commerciales et qui n'a pas eu à subir trop d'exactions des Franj. Elle a donc pu se développer sans subir pillages et sièges destructeurs. Ses majestueux remparts de pierre rouge sont intacts. Au sein de ses larges rues pavées, plusieurs infrastructures en ruine de l'époque romaine subsistent. Certaines, comme l'amphithéâtre, sont toujours en activité. Laissez les PJ déambuler dans cette cité propre et lumineuse. Elle devrait contraster avec les quelques villes françaises qu'ils ont pu traverser et leur rappeler Jérusalem.

Plusieurs possibilités s'offrent à eux. Ils peuvent trouver un hôtel facilement, se présenter à l'émir et expliquer le motif de leur venue... Si votre groupe comporte un Assassin, il peut aller à la rencontre de ses contacts.



Chapitre 5

L'émir de Bosra

L'émir est un gros homme qui paraît fat et mou mais dont la corpulence et le gros ventre cachent un comportement volcanique et nerveux. Il déteste les bandits qui mettent à sac les lieux de culte et ces derniers, en se jouant de son autorité, mettent à mal sa réputation. Il a peur que des opposants en profitent pour le renverser en promettant de neutraliser ces soudards à la solde de Sheitan. Il sait qu'ils sont dirigés par un croisé. Ce qui explique sa froideur initiale à accueillir les PJ. Cependant, il



ne peut décemment pas refuser de rencontrer des envoyés du Temple donc il les recevra avec tous les égards dus à leur rang.

Quand il aura connaissance de leur mission, s'ils lui révèlent, il se montrera tout de suite plus disposé à les aider. Notamment en leur fournissant un guide qui connaît bien Djébel Druze. Lui-même a déjà envoyé trois escouades tenter de localiser le campement des hérétiques mais il n'a plus aucune nouvelle de ses hommes.

L'émir les recevra avachi sur une couche pleine de coussins soyeux, éventé par quelques belles jeunes femmes de son harem. D'ailleurs, il proposera aux PJ de rester la soirée dans son palais et leur proposera de leur fournir le guide le lendemain, l'homme en question étant probablement chez lui à l'heure qu'il est. Et qui partirait à cette heure-ci ? Non il vaut mieux que les PJ acceptent son hospitalité. À moins qu'ils ne goûtent guère à l'accueil d'un émir ? La nuit venue, une fois le repas gargantuesque servi (attention à ne pas se gaver et donc à pécher mais les frères doivent aussi se montrer courtois et céder aux injonctions de l'émir de se régaler, goûter, reprendre de tel ou tel plat : un dilemme amusant à faire jouer), la petite cour de l'émir se retire peu à peu. Après avoir discuté un moment avec les PJ de banalités et de géopolitique (profitez-en pour balancer quelques faits historiques importants que vous comptez intégrer dans votre campagne), l'émir se retire et les invite à se rendre dans leurs appartements. Si vous voulez faire de l'émir un hôte particulièrement rusé, faites intervenir une belle femme, au corps de déesse et aux yeux de biche pour passer la nuit avec chacun des frères. Aux frères de résister à la tentation et de renvoyer la douce invitée pour finir la nuit seul dans sa couche froide. Le niveau en Figure de la courtisane est de 8.



Chapitre 6

Le quartier sud

Les hommes de la Flamme de Dieu sont dans le quartier sud de Bosra, quartier populaire, où vivent pas mal de contrebandiers et autres malfrats. Ils sont en train de faire le plein de vivres et d'alcool avant de regagner leur repaire des montagnes. Ils se font discrets et ont retiré leur insigne car la garde de l'émir les recherche activement. Cependant, le quartier sud leur est acquis car sans révéler leur appartenance aux troupes d'Isoard de Ménèrbe, ils font pleuvoir l'argent auprès des

Les contacts de l'Assassin

Quelques propositions :

- Un homme de la garde de l'émir : Hassan
- Le tavernier de l'Auberge des 3 Collines : Ahmed
- Un mendiant : Mansour

Ces quelques suggestions de PNJ contacts vous permettront de lancer les rumeurs que vous voulez, de promener les PJ dans la ville et ses différents quartiers.

commerçants du quartier, leur vendant de l'or et des pierres précieuses à un prix très intéressant (il s'agit de richesses dérobées des lieux de culte, refondues ou disloquées). Cette information peut être glanée par l'Assassin et ses contacts ou bien par le jeu d'une petite enquête de terrain des PJ. Au pire, si vos frères sont un peu empotés, timorés ou perdus (ou les trois à la fois), l'émir pourra utiliser son réseau d'espions et d'informateurs infiltrés dans toutes les couches de la société de Bosra pour récupérer les informations et les transmettre aux PJ.

S'aventurer au sein de ce quartier risque d'être problématique pour les frères templiers. N'oubliez pas de leur rappeler si besoin est qu'il est interdit pour les Templiers de quitter l'habit. Or s'aventurer dans ce secteur risque d'être délicat. Les bandits bénéficient de l'appui d'une partie de la population et globalement, les Franji ne sont pas très appréciés. Des Templiers encore moins.

Cependant, il faut bien aller à la pêche aux informations et pour cela il est nécessaire de jouer des contacts, de se rencarder auprès de l'émir ou encore d'aller sur place. Si les PJ optent pour cette dernière solution (c'est une mission parfaite pour l'Assassin si vous en comptez un parmi vos PJ), faites ressentir le poids des regards des habitants. La ville est moins belle et moins propre, les rues pavées ont laissé la place aux ruelles tortueuses et à la terre souillée par les animaux. Les volets se ferment sur leur passage, les conversations cessent.



158

Petite suggestion

Lors de l'interrogatoire dans la taverne fréquentée par les bandits ou sur la route du retour, l'ambiance devient carrément électrique et cela finit par dégénérer. Les PJ sont obligés de sortir les armes pour se défendre. Ou simplement d'assommer un malandrin pour se protéger d'un coup de surin... En tout cas, la rumeur se répand dans le quartier que des Manteaux-Blancs massacrent des pauvres habitants et c'est tout le quartier qui s'enflamme. Très vite, des petits groupes avec des torches commencent à traquer tout ce qui ressemble à un étranger portant une grosse croix rouge sur la poitrine. Il faut sortir du quartier au plus vite. Cependant, les ruelles forment un dédale proprement déroutant pour tout étranger et très rapidement les PJ se perdent. Il est probable qu'ils décident alors de pêcher en quittant l'habit un moment, se recouvrant de frusques dérobées sur un fil à linge dans une petite rue isolée, le temps de regagner les quartiers du centre.

Il devrait être possible d'apprendre que le groupe de bandits prévoit de repartir dans la matinée du lendemain pour regagner leur repaire des montagnes de Djebel Druze. Leurs transactions sont terminées et ils ont fait le plein des denrées qu'ils étaient venus chercher. Il sera possible aux PJ de les suivre à distance. Ils peuvent avoir accepté ou non les services de Slimane, le guide proposé par l'émir. Le vieil homme a une connaissance pointue de ces montagnes, qu'il a explorées dans sa jeunesse. Il n'en connaît cependant pas tous les recoins et s'il a entendu parler du temple en ruine, il ne sait pas précisément où ce dernier se situe.

la route, en parallèle. Ce n'est pas vraiment un sentier mais plus une sorte de petite piste secrète. Le vieux Slimane ne connaissait pas cet itinéraire et il peut indiquer aux PJ que la piste a été tracée récemment mais qu'elle est empruntée régulièrement par des troupes assez nombreuses.

Profitez de la route pour permettre aux PJ de discuter avec le guide. C'est un vieil homme sage. Ancien érudit, il a tenté d'explorer les ruines de Djebel Druze car il effectuait des recherches sur Al-Hakim bi-Amr Allah. Il a arpenté longtemps les montagnes, vivant d'un élevage de chèvres, en ermite, alternant les périodes de recherche archéologique, l'été, avec les périodes de méditation, en hiver. Puis un jour il s'est blessé à la jambe en chutant et a dû rentrer en ville pour des soins. Tombé amoureux de son infirmière, une voisine, il a décidé de la prendre pour épouse et de profiter de la vie, abandonnant sa précédente existence ascétique. Cependant, il médite souvent sur ses choix de vie et il sera très intéressé par une discussion avec des Templiers, eux qui ont juré de servir leur ordre toute leur vie durant. Une belle occasion de discuter d'engagement, de vœux et de foi profonde en perspective. Ce qui permettra d'égayer un voyage des plus monotones.



Chapitre 7

Le sentier secret de Djebel Druze

Au petit jour, la caravane des malandrins se met en branle et quitte la ville par la porte du Sud. Elle se dirige vers les massifs montagneux dont le sommet enneigé borne le paysage. Très vite, cependant, elle quitte le sentier, pour cheminer à quelques heures de marche plus au Sud, en suivant le tracé de

Peu à peu, le terrain commence à être pentu, les montagnes entourent les PJ de leur présence presque oppressante. La température, déjà fraîche, chute encore et au bout d'un moment, des flocons de neige volètent autour des PJ. De la neige ! Cela doit être suffisamment rare pour susciter quelques réactions.

Le paysage se couvre peu à peu de neige tandis que le convoi suivi par les PJ s'enfonce dans le sentier, suivant à présent un chemin plutôt escarpé, longeant une falaise.

N'hésitez pas à émailler le voyage d'incidents. Un des bandits revient sur ses pas, ayant égaré quelque chose (sa gourde, une bourse quelconque). Il faut passer un pont suspendu branlant déjà bien fragilisé par le passage de la caravane. Le cheval d'un des PJ glisse sur la neige et manque de basculer dans le vide, etc. Slimane est un bon guide, il fait parfois prendre des chemins permettant d'éviter aux PJ de se faire repérer quand ils arrivent sur un plateau dégagé par exemple.



Chapitre 8

Le camp des hérétiques

Au bout de quelques heures de chevauchée, alors que la nuit commence à tomber, le convoi des malfrats ralentit. Le chemin escarpé donne à présent sur les hauteurs d'une vallée enfermée par des parois vertigineuses formant un cirque. Au fond de cette vallée, un lac, recouvert de neige. Sur ce lac, des maisons construites sur pilotis et reliées entre elles par des passerelles de bois. Le chemin emprun-

té par les bandits fait le tour de la vallée et descend peu à peu en son centre. En face, sur l'autre falaise, une autre piste fait de même, presque en parallèle. Au fond de la vallée, après le petit village sur l'eau, un temple creusé à même la roche, partiellement effondré, est visible.

L'ensemble des maisons, les parois des deux falaises, les chemins entre les habitations, sont tous décorés d'étranges manières. Fresques impies, dessins de flammes, crânes humains et d'animaux fichés dans des pieux de bois plantés dans le sol desquels pendent des couronnes de plumes et de fleurs séchées, l'ambiance est étrange et délétère, comme chargée de vapeurs corruptrices. L'air est lourd de vapeurs d'encens. Quelques silhouettes peuvent être vues en train de déambuler dans le village ou sur les postes de guet aux alentours. Certains, notamment, ont pris place sur l'escarpement de la falaise d'en face et risquent d'apercevoir les PJ si ces derniers ne s'approchent pas précautionneusement du camp.

Isoard de Ménèrbe vit au dernier étage du temple. Il est entouré d'immondices, de reliefs de repas pourrissants et de détritus, passant son temps à anonner d'étranges sourates dans un mélange d'occitan, d'arabe et de latin. Il sort une ou deux fois par jour pour donner ses ordres, désigner les villages à viser pour les opérations de pillage et de destruction des lieux de culte. Sa garde rapprochée est constituée de valeureux guerriers Arabes et de quelques chevaliers Francs, dont deux anciens Templiers. Il ne sera pas évident à approcher. Sous couvert de se dissimuler un minimum, en arborant quelques parures étranges, les PJ pourront déambuler dans le camp. Les gens sont rassemblés ici par l'amour qu'ils



Ce ne sont pas des zombies !

Attention, les membres de la communauté ne sont pas des zombies décérébrés. Ce sont des individus conscients de leur environnement et capables de raisonner. Cependant, ils sont avant tout des serviteurs de la Flamme de Dieu. Isoard le sait et use de cette emprise. Il n'envoie que ses hommes de confiance à l'extérieur du camp, des mercenaires acquis à sa cause, impressionnés par son charisme certes mais aussi par les perspectives de dévaliser les coffres de la chrétienté et de l'islam. En effet, passé le cap de la vallée, l'influence du talisman se fait moins présente.



portent à leur guide spirituel et ils ont l'esprit embrumé par les pouvoirs du talisman. Ils ne se portent quasiment aucune attention les uns aux autres, si ce n'est pour communiquer et se passer les messages élémentaires de l'organisation du camp. Personne ne cherche à connaître personne. Approcher l'ancien chevalier franc qui dirige cet étrange rassemblement sera par contre une toute autre paire de manches.

Contre toute attente et contrairement à ses éventuels gardes du corps présents, Isoard n'opposera que peu de résistance si les PJ tentent de le tuer. Tout au plus essaiera-t-il de les convertir grâce à la puissance du talisman impie. Mais s'il voit qu'il n'a pas le dessus, il ne luttera pas et se laissera décapiter après avoir récité une dernière phrase :

«En tout homme résident deux êtres : l'un éveillé dans les ténèbres, l'autre assoupi dans la lumière.»
(Citation de Khalil Gibran, en vrai).

C'est une sorte d'indice jeté en épitaphe aux PJ à propos de son talisman dont il a discerné les influences méphitiques.

Ce dernier attirera à lui toute l'attention de PJ assez faibles pour résister à son emprise. Il a la forme d'une sorte de cosse végétale en bois foncé, gravée d'étranges signes presque effacés. Le(s) PJ concerné(s) aura(ont) toutes les peines du monde à ne pas se jeter sur l'objet pour le garder pour lui. *Il faudra résister avec un test en Amour contre un niveau de 6.*

Si un Assassin est dans le groupe, sa mission sera alors de récupérer l'objet pour ne pas le laisser aux mains des Franjïs. Quitte à le détruire.

Cependant, lui aussi devra faire *un test en Amour contre un niveau de 4*, car il est moins soumis à la tentation de part les informations qu'il détient.

S'il est détruit, le talisman laissera échapper une fumée malodorante, une odeur de souffre et de pourriture avant de tomber en poussière. Non, il n'est pas particulièrement difficile à détruire. Un coup d'épée suffit à l'écraser.

Si Isoard de Ménèrbe est assassiné avec discrétion et son talisman dérobé ou détruit, rien ne change au sein du camp (voir encart : les membres de la communauté ne sont pas des zombies). Il faudra que les PJ quittent le camp discrètement. Si le combat attire des gardes ou des gens et que la mort de l'ancien croisé est connue de la communauté,

une partie des gens poursuivra les PJ pendant que l'autre se lamentera de la mort de leur guide. Adaptez les forces en présence à votre groupe et à son état après toute cette aventure pour leur permettre de fuir de Djebel Druze avec difficulté, juste ce qu'il faut pour leur faire croire qu'ils vont certainement y passer. Des flèches sifflent à leurs oreilles, le pont suspendu aux cordages tranchés permet de gagner un peu de temps mais les bandits connaissent un autre chemin etc. L'arrivée à la lisière de Bosra, en dehors des montagnes, mettra les PJ à l'abri car les poursuivants abandonneront la traque à la vision des remparts de la ville. Les PJ peuvent aussi, sur les conseils de Slimane, se cacher dans un village druze que le vieil homme connaît bien. Si vous avez envie de prolonger la séance, organisez la résistance du village à l'assaut des pilleurs.

Après la mort d'Isoard de Ménèrbe, la communauté, un temps reprise par un de ses anciens lieutenants, le Templier défroqué Brifaut, va périlcliter et se disperser au bout de quelques semaines, sans avoir pillé aucun autre village. L'Assassin pourra repartir, sa mission achevée. Peut-être que les frères du Temple auront l'occasion de le rencontrer à nouveau, pour une autre mission.

N'oubliez pas la tenue du chapitre, où les frères du Temple doivent confesser leurs péchés et ceux de leurs compagnons. Ambiance garantie pour une fin de scénar !



Caractéristiques

Isoard de Ménèrbe

Somme des cartes : 15
Vigueur 8 – Armure 4
Figure 12 (sans le talisman 8)
Corruption 4 (quand il a le talisman, sinon 0)
Aptitudes : épée 8, bouclier 6, arc 6, esquivé 9

Brifaut

l'ancien Templier, garde du corps

Somme des cartes : 13 (il a foi en Isoard).
Vigueur 6 – Armure 5
Figure : 6
Aptitudes : épée 7, écu 6, esquivé 8

Izzmael

un bandit lambda

Somme des cartes : 12
Vigueur 7 – Armure 4
Figure : 5
Aptitudes : sabre 8, bouclier 6, Arc 9



Le talisman donne à son porteur un score de corruption de 4 et +4 en Figure (ces deux effets sont permanents). Si vous désirez garder une touche plus « réaliste », vous pouvez diminuer le niveau de pouvoir de ce talisman et considérer que c'est le charisme et la folie d'Isoard de Ménèrbe qui cimentent la communauté, comme dans le film qui a inspiré ce scénario.

Retrouvez sur notre site www.di6dent.fr les deux annexes de ce scénario...

Annexe 1 : lettre du Maréchal du Temple au Commandeur de la commanderie

Annexe 2 : dernier courrier d'Isoard de Ménèrbe au Roi Baudouin IV.

#4

l'argent du jeu de rôle

TROUVER OBJET CACHÉ ?

janvier 2012

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 !



AVEC LE FIX, NOTRE NEWSLETTER, VOUS RECEVEZ
VOTRE DOSE D'ACTU RÔUSTE DIRECTEMENT DANS
VOTRE BOÎTE CHAQUE LUNDI !

ABONNEZ-VOUS, C'EST GRATUIT !

<http://site.di6dent.fr/?p=211>

VOUS VOULEZ RECEVOIR VOTRE DI6DENT
AVANT TOUT LE MONDE ? ABONNEZ-VOUS !

UN AN, 3 NUMÉROS, 35€

<http://site.di6dent.fr/?p=231>



12€