

DI DENT

janvier 2013

le **MOOK** de la culture rôliste et plus si affinités

Le JEU DE RÔLE
de 7 à 77 ans ?

LE MATCH : **Cyberpunk 2013 vs. la Vraie Vie™** / À FROID : **Polaris (officiel)** / WIP : **Éditeur** / AVANT, J'ÉTAIS RÔLISTE : **Maxime Chattam** / AVANT-PREMIÈRE : **Wastburg** / MON TRUC À MOI : **Le jdr à l'école** / MOND-O-RAMA / SCÉNARIOS : **D&D 3.5, Tenga, l'Appel de Cthulhu, Mille Marches/Stormchasers, Terra Incognita** / OLD SCHOOL : **Prophecy**



« On se rend compte qu'un rôliste vieillit quand il commence à jouer des persos plus jeunes que lui. » proverbe rôliste

Le temps est l'ennemi intime du rôliste : pas le temps de potasser assez son scénario, pas le temps de bien relire ses notes, pas le temps de rendre son article à temps... et, le refrain bien connu des trentenaires, **«plus le temps de jouer»**. Et pourtant, les jeux ne cessent de nous proposer de nouvelles approches pour nous permettre d'avoir notre dose, même sans préparation, même avec très peu de joueurs, etc. Et puis, de toute façon, à quoi bon jouer si c'est pour toujours incarner un personnage dans la force de l'âge ? Un de mes meilleurs souvenirs de partie m'a mis dans la peau d'un gamin turbulent découvrant avec ses copains des buveurs de sang dans son village paumé quelque part aux USA. Alors, pourquoi ne pas mettre sur le devant de la scène, pour une fois, les abandonnés du jdr, les mal-aimés des joueurs, ces PJ trop jeunes pour boire de l'alcool ou trop vieux pour tenir une épée à deux mains sans trembler ?

Alors, la morve au nez ou l'arthrose dans les articulations ? à vous de jouer !

Julien De Jaeger
et la rédaction de D16DENT

Avec ce numéro, les «historiques» de D16dent peuvent également s'enorgueillir de battre un record personnel, celui de longévité d'une de nos publications. Une petite victoire, certes, mais une victoire de plus !



édito



sommaire

6

2d6

8

LA VÉRITABLE JEUDERÔLOGIE
DU PROFESSEUR TACO :

LE PSCHITT ORANGE

9

LE MATCH :

**CYBERPUNK 2013
VS. LA VRAIE VIE™**

13

À TABLE

14

AVANT, J'ÉTAIS RÔLISTE

(MAIS MAINTENANT ÇA VA MIEUX) :

MAXIME CHATTAM

18

LE SYNDROME DU PANDA :

MALÉFICES 3

20

AVANT-PREMIÈRE :

WASTBURG

23

À SAISIR : **THE LAUNDRY**

25

WIP : **ÉDITEUR**

29

STORYGAMES : **DE LA BONNE**

**UTILISATION DES MOTS
SAVANTS**

32

MON TRUC À MOI... :

LE JDR À L'ÉCOLE

36

MOND-O-RAMA :

ÉPISODE 2 - SILICONYA

47

THEMA

**le jeu de rôle,
de 7 à 77 ans ?**

48

Du berceau au tombeau :

panorama des jeux des 7e et 3e âge

52

reportage : jouer avec des enfants

57

aide de jeu : la pyramide des âges

62

aide de jeu : mon vieux

66

guide : le syndrome du lapin blanc

70

inspi : Looper

72

En remontant le Grand Fleuve

Turbide : scénario Terra Incognita

80

Les vieilles gloires reprennent

du service : scénario D&D 3.5

88

Hidden Prey : scénario générique

96

À FROID : **POLARIS**

96

Critique

99

Interview : Philippe Tessier

102

OPA sanglante chez Cortex :
scénario officiel

111

PLAY

112

Ils sont réels : scénario l'Appel
de Cthulhu

128

Une promenade de santé :
scénario Tenga

136

Au sein des Sables : scénario
Mille Marches / Stormchaser

145

OLD SCHOOL : **PROPHECY**

146

présentation et adaptations

150

Héritage : scénario

157

LA TABLE ALÉATOIRE :

LES RUMEURS DU COIN

158

VOIX POPULI :

ULULE, KICKSTARTER & CO :

LA BOÎTE DE PANDORE DU JDR ?



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, Éric Nieudan, Nathalie «Elfyr» Zema, Virginie «Kali» Gros, Sanne «SaSti» Stijve, Jérôme «Brand» Larré, Guillaume «Tuin» Agostini, Romuald «Aliath» Renaud, Alexandre «Kobayashi» Jeannette, Cédric Reinhardt, Rodolphe «Rodi» Bondiguel, BEn

Illustrateurs : Karl Beley, Kevin «Netzach» Bousart, Julien De Jaeger
Maquette et Direction Artistique: Julien De Jaeger

Remerciements : Maxime Chattam, Cédric Ferrand, Philippe Tessier, Black Book Éditions, Hicham & le Matagot, Samule Tarapacki & Sans-Détour, Frédéric Gérard, les éditions John Doe, les XII Singes, les camarades de chez Casus, Sci-Fi Universe, Julien Pirou & Nolife

DI6DENT est publié par plansix
85, rue d'Arras - Les Hauts d'Aix - B5
62 160 Aix-Noulette

plansix@di6dent.fr

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

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



julien de jaeger

vincent ziec

matthieu carbon



A-po-ca-lypse World ! Tout ce qu'il faut pour jouer et vraiment vivre après un cata-

clysmes qu'on nous a tant vendu l'année dernière et qu'on attend encore. Fun à lire comme à jouer, une création de personnages qui nourrit le MJ et simplifie la dynamique de groupe, c'est une des premières fois que je ne suis pas du tout déçu par un jeu qu'on ma survendu. Le must de la fin du monde !



Un petit coup d'œil furtif dans **les coulisses de la rédac6on**, une

fois n'est pas coutume. Deuxième numéro sans *Role over the World*, et ce n'est pas faute d'avoir essayé (merci Sanne, au passage !) par tous les moyens humainement possibles : quand un rédacteur fait le mort, difficile d'écrire à sa place. Il a probablement beaucoup de raisons pour expliquer tout ça, toujours est-il qu'il nous a plantés et qu'on est déçus de devoir encore vous priver d'une de nos rubriques phares...



Un gros dé blanc pour toute la **production ludique française 2012**.

Je n'ai malheureusement pas le temps de jouer à tout, et pourtant la richesse et la variété des jeux proposés donne vraiment envie. En ce moment, je prend beaucoup de plaisir à jouer à **la Brigade Chimérique**, et je m'éclate à faire jouer **Luchadores**. D'ailleurs, j'ai bientôt fini de faire jouer tout ce qui a été publié. La suite est pour quand ?



Un dé rouge qui va, non pas aux éditeurs, mais à **leur communication**. Difficile

d'aller chercher l'information entre les forums, les pages facebook, les contributeurs aux projets qui postent dans leur coin, etc. Alors, c'est sûr, **le Fix** apporte moins de retours directs qu'une page de forum. Mais il a le mérite de centraliser l'information et de la déposer directement dans la boîte mail de plus de 700 abonnés toutes les semaines. Alors, n'hésitez plus : lefix@di6dent.fr



Nephilim, édition du 20ème anniversaire !

Collector reçu le 24 décembre, ce qui m'a permis de meubler entre le foie gras et la bûche. Quel plaisir de retrouver l'histoire secrète de notre monde, les simulacres, le Ka-Soleil, les lugubres Selenim... Le coffret est tout simplement magnifique et les illustrations à la hauteur de ce qui avait fait la renommée de ce jeu 100% français. Je suis impatient de voir le suivi de cette gamme et je félicite les Héritiers de Babel pour ce travail de passionnés et de professionnels. Par contre, quand je pense que j'ai découvert la 1ère édition au lycée, je comprends mieux mes tempes grisonnantes...



Je sais, je fais mon rabat-ta-joie avec ça, mais je suis quand même toujours dégoûté de ce qui arrive à **Runequest/Glorantha/Runewars/Herowars/Bordelquest !** Un coup en VF, un coup en VO ; un système sans monde, un monde sans système... On s'y perd, ou tout du moins on ne s'y retrouve pas. Aucune chance pour ceux qui ne font pas partie des grands anciens des années 80 pour découvrir ce superbe univers associé au système Basic. Un gâchis pur et simple.



julien clément

david robert

ludovic papais



Un truc blanc de chez blanc (et de saison en plus !), à savoir **A few acres of snow**. Non, ce

n'est pas du jdr mais c'est excellent et, ami lecteur, tu le sais déjà si tu suis attentivement la rubrique de Ludo. Pour les étourdis, il s'agit d'un wargame avec cartes reproduisant les guerres du 18ème siècle pour le contrôle de la région des Grands Lacs américains. Je me suis procuré la 2ème édition (avec règles en français) et c'est vraiment très bien. En plus, une grosse boîte bien illustrée remplie à rabord de cartes, livrets, plateau de jeu... le tout à vil prix. Ça laisse rêver.



Alors, Petit Papa Noël, tu sais quel fief rôliste je suis, n'est-ce pas ? Aussi, au pied du sapin, je voudrais recevoir la VF de **Eclipse Phase**, **les Légendes de la Garde**, **Ryuutama** et pourquoi pas même **Dungeon World**. Je lis tout bien mon Fix chaque semaine et je puis t'assurer que tout cela sera bien disponible dans ton atelier avant la belle nuit de Noël. (...) Comment ils disaient déjà ? Ouais : le Père Noël est une ordure.



Le retour de la vengeance du **Cercle des Rôlistes Francophones**, ils reviennent et on

est bien contents ! Pour celles et ceux qui auraient manqué l'épisode précédent, sachez qu'il s'agit d'un réseau social dédié aux jeux de rôles et en l'occurrence de la nouvelle version de son site. Petites annonces, bibliothèque participative, possibilité d'échanger des documents, et plein d'autres belles choses... Que cette initiative puisse fédérer et regrouper les différentes organisations des pays où l'on rôle en français !

<http://www.rolistes.org>.



Carton rouge pour **Jeu de Rôle Magazine n°20**. C'est un 20 vorpale, incontestablement le plus indigent de

la série, fait peine à voir. Très peu d'actu, aucun scénario, aucune aide de jeu... pourquoi pas aussi aucun lecteur aussi finalement ? Le n°21 doit absolument redresser la barre. J'achète ce mag depuis le début, mais je crois qu'il ne serait pas bon que le seul magazine rôliste présent en kiosque soit de ce niveau-là. Je ne sais pas moi, poussez la logique participative au bout les gars : demandez de l'aide !



J'aime bien cette rubrique pour m'évader un peu du JDR si l'actu me le permet. Alors

c'est sûr, j'aurais pu m'auto-caresser le bide en parlant d'**Apocalypse World** ou fayotter en parlant des **sorties Cthulhienne** de Sans Détour, ben non, je préfère vous dire que je me suis super bien éclaté en testant **les sorties jeux de plateau de cette année au grand salon d'Essen**, je pense que c'est l'un des meilleurs crus qui soient avec **Myrmes**, **Gin-gopolis** et **Tzolkain** en tête (un triple dé blanc en fait).



Passons maintenant à de la grande littérature. Je vais vous parler

de **Tout Seul**, vous savez là le livre de Raymond Domenech. Ben, je l'ai lu... Oui oui, c'est vrai. J'aime le foot, j'y joue en vrai et sur la console. Mais là, de lire l'envers du décor... On n'apprend rien de vraiment nouveau, il est même lucide vis-à-vis de ses échecs, cela semble plutôt juste, mais c'est à vous dégoûter du foot ! Bon après, c'est passionnant à lire, même si ce n'est pas super bien écrit. Je n'achèterai plus de FIFA !

la VÉRITABLE jeuderologie du Professeur TACO



Vous en avez assez des élucubrations ludico-fumeuses des Brand et autres Wenlock ? Vous n'êtes pas seul ! Mes sources indiquent que 87,3% des rôlistes n'en ont pas l'usage.. Vous profitez bien plus de mes conférences de véritable jeuderologie consacrées aux plus grands mystères du jdr. Ici point de théorie, mais des faits, des expériences scientifiques de terrain à base de bec Bunsen et de calculatrice à 380 fonctions incluses !

aujourd'hui : le **Pschitt orange**

Je me souviens encore de mes premières parties de jeu de rôle. Je vous parle d'un temps où je n'étais pas encore scientifique, mais c'est à cette période que ma vie prit ce tournant. La première fois que je vis cette bouteille orange, somme toute quelconque, je ne me doutais pas de la réaction chimique qu'il allait y avoir entre ce divin breuvage et moi-même. Car oui, il est hautement question de chimie quand on parle de **Pschitt orange**. Comment obtenir ce goût, cet arrière goût ou encore cette couleur grâce au mariage parfait de tous ces composés chimiques ? C'est LA question que je me suis posée et c'est également la raison pour laquelle je suis devenu professeur.

Mais je m'égare. Passons outre ces aspects sentimentalo-subjectifs pour laisser place à ce qui est le cœur de toute étude scientifique rôliste : l'*objectifo-rôlistiko-analysis*.

Et grâce à mes deux passions, j'ai pu analyser le comportement de mes joueurs entre différents breuvages et différentes formules. Et ce, depuis 1996 ! Pardon ? Vous dites ? 1950 ? Oh oui, bon d'accord. La boisson existe depuis les années 50, 1955 pour être précis, vous avez raison. Mais après, on va encore me traiter de vieux qui recherche des bouteilles originales encore sous cellophane sur e-bay. Cela m'est arrivé une fois, et c'était pour un ami. Alors vous voyez. Bref.

Revenons-en à la chimie. Et à mon étude, qui n'était pas si simple qu'elle en avait l'air. Car comme le rappelle si bien l'émienne grise Amélie Nothomb « L'inven-

teur du champagne rosé a réussi le contraire de la quête des alchimistes : il a transformé l'or en grenadine ». Et c'est bien là un résultat que je voulais à tout prix éviter. D'ailleurs, comme la pierre philosophale, la composition du **Pschitt orange** doit rester un secret connu de quelques initiés seulement, dont votre serveur, et c'est pourquoi je ne vous révélerai rien à ce sujet. Le mélange est subtil, le dosage précis, les ingrédients choisis avec soin. Il n'est pas simple de se lancer sur les traces des quêteurs du **Pschitt orange**.

D'autant plus que mon expérience fut tronquée. Car figurez-vous qu'au milieu des années 90, l'intérêt pour cette boisson chuta considérablement. Outre le désamour des ménages, ce fut aussi la désertion des tables rôlistes, puisque le **Pschitt orange** ne s'imposait plus que lors de 12% des parties, avec un pic à 21% des parties de **Paranoïa** qui vient contrebalancer le désintérêt total des joueurs de **Vampire** (7%). Pourquoi ? À l'époque, je n'aurais su le justifier. Puis, la marque revint au devant de la scène au début des années 2000, au point de rafraîchir les gosiers de 26% des joueurs aujourd'hui. Étrange ? Pas tant que ça. Ces deux périodes coïncident avec un autre fait marquant pour nous, les rôlistes : la chute de ce que beaucoup nomment « L'Âge D'Or Du Jeu De Rôle™ », suivie du regain d'intérêt pour notre loisir que nous vivons encore aujourd'hui. Pour un scientifique comme moi, la conclusion est toute faite : le **Pschitt Orange** est officiellement la boisson des rôlistes. Les faits sont là, irréfutables. Impossible de se tromper. D'ailleurs, je ne me trompe jamais.

8



par Vincent Ziec, Julien Clément
& la rédaction



le match

«Il était midi. Le 13 juillet 2013. La date s'afficha au centre de son esprit, comme une led géante, elle s'incrusta dans sa mémoire à jamais.»
Maurice G. Dantec, Babylon babies



D'habitude, le Match de Di6dent, c'est carré : un jeu contre un jeu. Que le meilleur gagne. Même avec plein de mauvaise foi et en recomptant plusieurs fois les suffrages. Là, c'est pire : le vainqueur du duel n'est pas un jeu et en plus est connu avant même que le Match ne commence. Il gagne toujours et tout le temps d'ailleurs. C'est la dure, l'impitoyable **Vraie Vie™**. Autant dire que même avec une veste en kevlar et un smartgun, **Cyberpunk 2013** n'allait pas faire le poids. Body count.

CYBERPUNK **VS** *la Vraie Vie™*
 2 0 1 3

Le futur ne date pas d'hier

Il y a 25 ans, le genre *cyberpunk* représentait ce qu'il y avait de plus moderne dans le petit monde de la SF (*Neuromancien*, le roman emblématique de William Gibson qui a réussi l'exploit de rafler à la fois les prix Philip K. Dick, Nebula et Hugo, date de 1984). Les débuts de la globalisation, l'émergence de firmes transnationales omnipotentes, la naissance d'Internet, les progrès de la génétique ou des prothèses réparatrices... tout ceci et bien d'autres choses se trouvent comme autant de prophéties auto-réalisatrices dans la littérature *cyberpunk* alors que ce n'est encore qu'en germes dans *la Vraie Vie™*. Mettre le nez dans un de ces bouquins, c'est alors comme ouvrir une porte sur l'avenir et,

fasciné, peiner à la refermer malgré l'odeur âcre qu'elle fait monter jusqu'à nos narines. Quand, finalement, on revient au monde réel, c'est pour se rendre compte que cette substance noire prend effectivement corps année après année sous nos yeux effrayés. Si jouer à *Cyberpunk* demandait à l'époque un sérieux effort d'imagination, paradoxalement il en exige presque autant de nous aujourd'hui, simplement pour mesurer le chemin parcouru depuis.

Dès 1988, les éditeurs de jdr ont saisi à quel point se projeter le temps d'une partie dans ce futur proche et visqueux peut être une expérience à sensations fortes garanties. **R. Talsorian Games** lance le jeu homonyme, plus tard rebaptisé **Cyberpunk 2013** (date à laquelle le jeu est censé se dérouler) pour le

distinguer de ses éditions futures. En effet, le succès est au rendez-vous et les années 1990 sont marquées par une invraisemblable vague cyber : **Cyberpunk 2020** donc mais aussi **Shadowrun**, **Cyberspace**, **2300 AD**, **Cyberage**, etc. En quelques années, le cyberpunk devient en jdr un genre à part entière se positionnant au côté des grands classiques medfan ou horreur gothique.

Or, 2013, ça y est : c'est aujourd'hui. Ça nous file, à nous autres fans de la première heure, un sacré coup de vieux, c'est vrai. Mais la question qui nous interpelle n'est pas là. Elle est plutôt : peut-on encore jouer dans un futur qui est tellement notre présent que, le temps de le dire, il est déjà devenu notre passé ? Pour le formuler autrement : puis-je, par exemple en février 2013, jouer à un jdr sur le futur dont le scénario se déroule en janvier 2013 ? Hmm. Je vais prendre une aspirine et je suis à vous pour développer.

Retour vers le futur

Bon, soyons clairs : qui joue encore à **Cyberpunk 2013** aujourd'hui ? Plus personne sans doute. Et à ses incarnations successives (**2020** et **3.0**) ? Pas grand monde non plus. C'est sans doute un premier indice dans notre enquête : la gamme est tombée en déshérence. Après la belle et longue vie de la version **2020**, la 3ème édition (parue en 2005) a été presque unanimement regardée comme un OVNI avec son côté suranné et ses photos moches de Big Jim en guise d'illustrations. L'auteur, Mike Pondsmith, convenait lui-même dans la longue interview publiée dans notre précédent numéro que son jeu vedette peinait à se renouveler. Il nous relatait ainsi les échanges qu'il avait eus avec son fils. Visiblement, ce que le jeune homme aime dans **Cyberpunk**, « *c'est tout le côté rétro : les téléphones cellulaires énormes, les cybermembres bien visibles en métal, etc. Il m'a donc conseillé de revisiter tout cela, en gardant le style mais en combinant des types modernes de cyberpunk (plus inspirés par les animations japonaises), et un style plus classique de cyberpunk, à la Blade Runner* ».

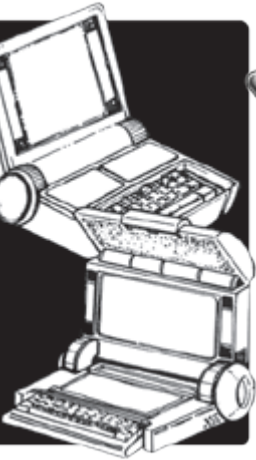
Suivant les conseils de son fils, Pondsmith ne semble voir d'avenir à ce genre que dans la création d'une future 4ème édition (nommée **2020.2**) à l'ambiance visiblement résolument rétrofutur. Du genre : « *on f'rait mine que les années 80 sont le futur des années 2010, OK ?* ». Et hop, les délires visuels cyber-kitsch qui vont bien avec les vestes flashy à épau-lettes, les gros téléphones satellitaires, les câbles qui sortent des tempes... le tout avec Billy Idol en fond sonore. Un cauchemar, quoi. En tout cas, autre chose que de la SF.

De fait, le moins que l'on puisse dire c'est que quand on regarde la Night City (la ville de référence du jeu) de 2013 et le Pontault-Combault d'aujourd'hui, on n'y retrouve pas vraiment ses petits. Bien sûr, un univers de jeu reste un univers de jeu et pas une entreprise de prospective rigoureuse. On comprend bien que les bras-tronçonneuses et les cybergriffes rétractables, c'est pas réaliste mais c'est trop kiffant pour s'en passer. OK. Mais quand même : avec le recul, peut-on encore dire que **Cyberpunk** offre à jouer un univers de SF ?

Déjà, il y a le côté pas de bol : 1988. C'est donc la date de sortie du jeu. A peine un an plus tard, la géopolitique mondiale était bouleversée par l'effondrement du bloc soviétique. Du coup, les corpos appelées Sovoil et autres vils complots venus du froid font d'emblée tâche dans le background du jeu. Les auteurs en sont bien conscients puisqu'on peut dire que c'est là l'essentiel des changements opérés entre l'édition **2013** et **2020**. Et encore ! Incapables de penser le monde d'après la Guerre Froide, Pondsmith et ses copains yankees ne peuvent s'empêcher de pondre un étrange concept néo-sov avec à la tête des réformateurs communistes d'URSS un certain... Andreï Gorbatchov. Si, si.

D'autres aspects de l'univers 2013 se sont révélés être tout sauf de la fine prospective. Bien sûr, il y avait le plus casse-gueule possible : la technologie quotidienne. A la fin des années 80, l'idée de trouver des espèces de gros Minitel au coin des rues (des *Dataterm* qu'ils appelaient ça) était follement exotique. Aujourd'hui, à l'heure du smartphone, elle fait juste rire. L'idée de mettre des câbles partout





(même dans les tempes ou la nuque des gars...) est aussi torpillée par le *wifi*, *bluetooth*, etc. Bref : «pas assez rapide, petit scarabée !». Les gars se sont fait doubler par une réalité accrocheuse dès la première ligne droite. *Too bad*.

Qui plus est, certains choix éditoriaux peuvent surprendre. Ainsi, l'idée de placer l'essentiel de l'action dans une ville fictive part d'un bon sentiment : offrir d'emblée un cadre prêt à jouer. Hélas, **Night City** souffre de défauts assez réhabilitaires pour qui veut se figurer une métropole moderne, tentaculaire et inhumaine. Bref, le pain quotidien d'un futur sombre et réaliste. L'entreprise à laquelle les auteurs ont voulu se livrer est assez vaine et même un peu étrange : appliquer à leur ville *cyberpunk* le modèle de description qui a fait le succès des villes d'univers *medfan*. Quartier par quartier, maison par maison. Pour une grosse bourgade médiévale de 10 000 âmes, ça passe. Mais pour une mégapole de plusieurs millions de résidents, est-ce bien malin ? Au bilan, on a parfois l'impression que *Night City* est une grosse sous-préfecture de province un peu vide. De même, tout se passe dans le centre : la banlieue et le reste de l'agglomération sont laissés dans un grand flou artistique. Pas besoin pourtant d'être un expert en urbanisme pour savoir que c'est là une part essentielle d'une ville du XXI^e siècle. Résultat : on a un peu l'impression d'étouffer, on voudrait pousser les murs du petit centre étrié de *Night City*. Bref, s'ouvrir à un univers mondialisé.

Revois tes gammes, **chomba'**

Autre choix qui fait rire aujourd'hui : les photos en guise d'illustrations. C'est surtout dans la courte gamme de suppléments estampillés 2013 qu'on découvre ces horreurs. Par exemple, dans ***Solo of fortune***, supplément fourre-tout dédié aux mer-

cenaires de la rue : vous prenez en photo (en noir et blanc, sinon c'est pas drôle) un pote en surpoids affublé de lunettes de soleil et d'un pistolet en plastique et hop, un solo. Effet dégrisant garanti. Ça marche aussi avec votre beau-père avec un câble de téléphone scotché sur la nuque d'ailleurs. Summum du rétro-kitsch, dans certains suppléments (comme ***Hardwired***, consacré à l'univers alternatif créé par W. J. Williams) les petits textes placés en marge (points de règles, précisions diverses...) sont joliment encadrés façon papier imprimante avec les petits trous sur les côtés qui vont bien. Typique d'une imprimante à aiguilles des années 80. Ahem.

Il ne faut pas non plus espérer trouver de prospective très stimulante dans ces suppléments devenus vraiment datés à tous points de vue. Ainsi, ***Near Orbit*** nous décrit la conquête de l'espace proche en 2013 avec des stations orbitales habitées et des bases lunaires économiquement actives. Aujourd'hui, les plus optimistes voient les Terriens remettre timidement le pied sur la Lune vers... 2020 (tiens, tiens...). Et Mars, on n'en parle plus vraiment.

L'exercice le plus casse-gueule revient toutefois à ***Rockerboy*** qui parle bien sûr musique et, plus largement, vie culturelle en 2013. Déjà, un mot sur la forme : il s'agit (comme ***Sof*** d'ailleurs) d'un *fake* de magazine. Amusant. Mais, aujourd'hui, imaginer le futur à travers un mag' papier à l'ancienne avec l'encre qui tâche les doigts semble plus qu'hypothétique alors qu'on est déjà à l'époque de *MySpace* et autres *Deezer*. De même, la critique des CD avec pochette et tout semble vraiment surannée.

Bugs de l'an 2013

Bon, ça va deux minutes de se moquer des écrans monochrome verdâtres et des imprimantes à aiguille. Et les règles, ça vaut quoi aujourd'hui les règles de



CP 2013 ? Disons déjà que cela n'est jamais passé pour le point fort du jeu. Déjà, Pierre Rosenthal, dans sa pourtant enthousiaste chronique parue dans le *Casus Belli* de l'époque, l'exécutait d'une balle dans la nuque : « *le système de jeu est moyen et je suggère d'utiliser plutôt votre système de jeu favori* ». Propre. Un D10, des caracs, une pelleté de compétences, un seuil de difficulté à surpasser : c'est vrai que ça n'a pas fait date.

A l'époque, toutefois, un aspect des règles emporte le morceau : la création des PJ. Basée sur une série de tables de background dans lesquelles on choisit ou on tire aux dés les briques de son alter ego, elle a à l'époque le mérite de l'originalité. Toutefois, on ne note pas une influence majeure de ce système sur l'évolution des créations de PJ dans les jdr ultérieurs. A la rigueur, ***Te Deum pour un massacre*** pousse le concept à son paroxysme, surpassant de beaucoup (aussi bien en termes d'ambiance que de cohérence du résultat final) l'original.

Autre décalage saisissant : la vision de la place de l'informatique en général et du Net en particulier. Dans ***CP 2013*** (ou ***2020*** d'ailleurs...), c'est le domaine réservé d'une classe prestigieuse et redoutée, les fameux Netrunners. Les autres ne touchent pas à ces conneries là de peur de se faire griller le cerveau. C'est limite si le solo de l'équipe ne va pas demander à son pote le Netrunner d'envoyer pour lui une dromacarte pour la fête des mères. Or, comme on le voit autour de nous, rien de plus faux : aujourd'hui, ce sont tous les domaines d'activité qui sont irrigués (et parfois submergés) par le Net. Tout le monde devient un petit peu Netrunner et même, il faut bien l'avouer, un peu pirate. Bon, déjà, niveau anticipation, c'est naze. Mais en jeu, c'est pire. C'est là le péché originel qui conduit les ¾ de la tablée à évoquer le dernier nanar à effets spéciaux pendant que le joueur qui incarne l'« expert » joue à un mix de *Tron* et *Pacman* avec le MJ.

Futurs **antérieurs**

Non, définitivement, ça ne tient plus la route tout ça. Ce qui est même un peu

glauque, c'est que le principal concurrent de ***Cyberpunk*** met en scène des trolls mercenaires et des chamans indiens (***Shadowrun*** pour ceux qui ne suivent pas du tout) et a réussi mieux que son aîné à suivre le rythme. Grâce à des éditions successives et des choix radicaux, ce dernier reste, malgré les années et son thème *cyberpunk*, un jeu de SF. Pour autant, on trouvera sans doute plus d'échos à nos futurs possibles dans des jeux plus récents comme ***Transhuman Space*** ou, surtout, ***Eclipse Phase***. Ceci dit, s'il s'agit là de jeux d'anticipation, on ne parle plus vraiment de *cyberpunk*.

Ça tombe bien, en littérature non plus. D'autres sous-genres, comme le *postcyberpunk*, ont émergé à travers des auteurs plus récents : Neal Stephenson, Greg Egan, Richard Morgan, etc. La plupart des *cyberpunks* historiques se sont eux rangés des voitures. Ainsi, s'il est exact que la SF est « *une littérature des étages inférieurs* » (selon la définition de Valerio Evangelisti) alors William Gibson est en train de remonter du sous-sol, et pendant que vous prenez l'escalier pour descendre, il est dans l'ascenseur. À un moment la réalité et la fiction vont se croiser. Identification des schémas, est ainsi le premier roman de Gibson qui revienne complètement à notre monde contemporain. On avait déjà senti une désescalade technologique dans *Lumière Virtuelle* et *Idoru*, mais cette fois pas de doute : l'action se déroule quelque part vers 2005, légèrement dans le futur au moment où s'écrivait le roman, légèrement dans le passé pour nous.

Dès 1997, William Gibson confiait d'ailleurs dans une interview : « *j'ai senti que j'essayais de décrire un présent impensable, mais en réalité je sens que le meilleur usage que l'on puisse faire de la science-fiction aujourd'hui est d'explorer la réalité contemporaine au lieu d'essayer de prédire l'avenir... La meilleure chose à faire avec la science aujourd'hui, c'est de l'utiliser pour explorer le présent. La Terre est la planète alien d'aujourd'hui.* »

À méditer par les créateurs de jdr ?





Elfyf ayant été envoyée en stage de préparation dans la base secrète de la NASA au cœur du désert du Mojave, c'est exceptionnellement « Boule-de-Billard », le mandroid cuisinier (de fabrication neo-sov) de l'un des bars cyber-punks les plus célèbres de Nightcity qui prend la relève !

« Bienvenue dans mon misérable bar, honorable chumbata ! Moi j'suis branché ? Et toi ? T'es branché toi, honorable chumbata ? Aulai-je l'impudence de te demander d'orienter tes verres-miroir vers notre holomenu ? »

Nos plats à emporter :

Sushi transaumon de la rivière Pripiat.
Ramen sauce soja MEG-OGM.
Soupes aux soyshrimps.
Chewy Cup Noodles, parfum mercure*.

Nos spécialités :

L'Idolu : Tartare de carottes, confit de tomates et confiture de goyave sur galettes de riz.

Le Mnemonic : Chips de crevettes et sauce soja contenant l'ADN de célébrités du 20e siècle.

La MaXXXy Pepperoni : la pizza des Punks !

Nos entrées :

Le Mona Lisa Overdrive :

- 6 feuilles de vignes farcies rectangulaires.
- 6 raviolis chinois rectangulaires
- 6 antipasti speck/fromage

Faire revenir un oignon haché dans 3 c.à.s. d'huile d'olive. Ajouter du riz, des raisins secs, des pignons, de la cannelle, du sel, du poivre et de la menthe. Cuire jusqu'à ce que le riz devienne translucide. Ajouter 1/4 d'eau bouillante et cuire à feu doux jusqu'à totale

absorption de l'eau. Étaler les feuilles de vigne sur une surface plane, côté mat vers le haut. Distribuer une c.à.c. de riz sur chaque feuille. Rabattre les côtés et rouler. Disposer les rouleaux dans une grande sauteuse, bien serrés, en une couche. Arroser avec le jus d'un citron, d'huile d'olive et de 10cl d'eau bouillante. Cuire à feu très doux pendant 30/40 minutes.

Dresser les feuilles de vigne, les raviolis et les antipasti en les alternant.

Nos fabuleux burgers :

Fish'n' soy chips.

Cheesesoyburger.

Le Gravé sur Chrome : 1 pain à burger, 1 pot de nouilles chinoises déshydratées, des vermicelles de sucre argenté. Préparer les nouilles selon les indications du pot, en fourrer le burger, saupoudrer le dessus de vermicelles.

Soylent green burger « soleil vert », une viande au fumet inimitable !

Burger soybeef japalenos (piment vert) sauce light soy.

Hot Soy dog : véritable viande de rat garantie !

Nos desserts

Le Câblé : 3 rouleaux de réglisse, 1 bloc de pâte d'amande verte, des boules de sucre argentées, des morceaux de galettes de riz. Découper des carrés dans les galettes de riz, les enrober de pâte d'amande. Défaire les rouleaux de réglisse, les disposer dans un bol et parsemer avec les morceaux de galettes de riz.

Nos boissons

Le Red Orbit - avec le petit plus pour rester éveillé en mission : le crystalmeth (mélange d'un tiers de jus de cramberry et deux tiers de Red Bull).

Happy hour de minuit à une heure : demi-tarif sur l'**Oil Beer** de Night City (une bière ambrée, une cuillère à café de curcuma, du caramel liquide).

* : produit susceptible d'être remplacé par d'autres métaux lourds selon disponibilité.

avant j'étais rôliste
[mais maintenant ça va mieux]



maxime chattam

Auteur que l'on ne présente plus, Maxime Chattam fait partie de cette petite élite d'écrivains à figurer dans le top 10 de ceux qui vendent le plus de livres en France - et il est le seul de cette prestigieuse liste à œuvrer dans la littérature de genre. Maître incontesté du thriller, il s'essaie par ailleurs à la fantasy avec sa saga de l'Autre Monde. Car oui, Maxime Chattam est - aussi - un geek. Même pire : un rôliste. Fan de **l'Appel de Cthulhu**, il se livre ici dans un entretien aussi passionnant que le personnage...

par Romain d'Huissier & Vincent Ziec
toutes illustrations ©





Quand et comment avez-vous commencé le JdR ?

mc Je devais avoir environ 14 ans, soit vers 1990, c'était, comme pour beaucoup à l'époque, via une boîte de **Donjons & Dragons**, avec des copains. Mais comme personne ne nous avait jamais expliqué ce qu'était le jeu de rôle nous avons tâtonné un moment avant de bien saisir le principe du jeu. Cela ressemblait aux livres dont vous êtes le héros que je lisais tout le temps, mais en plus ouvert. Il a fallu un peu de temps pour appréhender le concept ! Puis j'ai joué à **L'Oeil Noir**, comme joueur cette fois et j'ai découvert **JRTM**. Pour le fan du Seigneur des anneaux que j'étais déjà à l'époque, ça a été la révélation. Ont suivi **L'Appel de Cthulhu** assez rapidement, même si je dois avouer qu'à ce moment là je le faisais jouer plutôt dans un esprit *Indiana Jones* que *Lovecraft* ! Puis **Cyberpunk**, **Vampire**, **Rêve de Dragon**, **Polaris**, etc. J'ai énormément joué étant adolescent, et au lycée nous avions fondé un club pour jouer les vendredi après-midi, avant de se retrouver chez l'un d'entre nous tous les vendredi soirs pour jouer jusqu'à pas d'heure. Les cours de philo du samedi matin ? Ah, ça non, par contre là je ne m'en souviens plus très bien ! J'ai principalement été maître de jeu et encore aujourd'hui, c'est là que j'en tire le plus de plaisir, à raconter une histoire...



Quel est votre meilleur souvenir de partie ?

mc Il y en a beaucoup ! Le premier c'est la campagne **les Masques de Nyarlathotep** que j'ai « masterisée ». Nous jouions chaque vendredi soir, et nous avons mis 2 ans à la boucler ! Et encore, sans l'épisode australien ! J'avais beaucoup brodé autour de l'histoire principale ! J'aime donner du sens à tout, aux personnages, aux PNJ, et même aux divinités Lovecraftiennes. « *Sacrilège* » vont hurler les puristes ! Pour moi, derrière chaque dieu se cache un concept, et au final l'humanité est prise dans une guerre de concepts qui la dépasse parce qu'elle ignore ce qu'ils sont... Jusqu'au jour où une bande d'aventuriers comprend que *Yog-Sothoth* est une incarnation de l'espace et du temps, alors les ennuis commencent vraiment...

Ensuite j'ai écrit une suite à la campagne, il y avait un peu de **Nephilim** là-dedans car les PJ découvriraient au bout d'un moment qu'ils étaient des esprits anciens qui « voyagent » de corps en corps » depuis très longtemps pour empêcher certaines « divinités ennemies » d'accomplir leurs objectifs. Les joueurs faisaient ainsi le lien entre leurs nouveaux PJ et ceux de la campagne des **Masques**, et quand ils mourraient - ça arrive parfois... oups ! -, le rattachement d'un nouveau perso au groupe devenait plus logique et fluide. Nous l'avons joué pendant 2 ans de plus ! Énorme ! Avec de longues parties à bord d'un paquebot, et ses centaines de PNJ au milieu desquels il fallait démasquer les « *bad guys* » avant que le navire ne coule... Ce qu'il a fini par faire au cours d'une partie mythique. Puis en tant que joueur, j'ai un souvenir particulièrement ému pour la campagne **Les Montagnes Hallucinées** que Christian Lehmann (romancier et auteur de jeu de rôle) m'a fait jouer il y a quelques années. L'humain était au cœur de l'aventure, le réalisme aussi et au final, le groupe de joueurs est ressorti de cette expérience comme s'il avait vraiment été sur la banquise avec d'autres types. C'était intense. D'où la préface que j'ai écrite avec Christian pour l'édition française de la campagne chez **Sans Détour**.



Quel impact ce loisir a-t-il eu sur vous ?

mc Un impact majeur ! Je ne serais pas l'homme que je suis sans le jeu de rôle. C'est certain. Il a contribué à développer mon imaginaire, il m'a permis de laisser libre cours à mon imagination, de m'amuser avec, de la travailler, comme une matière brute qui a besoin d'être sans cesse malaxée pour s'étirer, et prendre forme.

Le jeu de rôle m'a aussi appris à raconter une histoire, à attacher autant d'importance aux personnages secondaires qu'aux principaux, même si c'était à travers une seule phrase, il faut qu'on sente qu'il y a toute une existence derrière ce type qu'on croise dans la rue, parce que chaque personne est une aventure potentielle. J'ai appris la narration, le sens du rebondissement, le rythme, la nécessité de se renouveler sans cesse pour ne pas lasser ses joueurs, et au final j'y ai appris à voyager avec ma tête. J'ai hâte d'avoir des enfants et qu'ils grandissent un peu juste pour pouvoir les mettre à une table et les initier ! Ce sera génial !



Être rôliste a donc eu une influence sur votre métier d'écrivain ?

mc

Bien sûr. Pour toutes les raisons évoquées ci-dessus, et parce qu'écrire un scénario de jeu de rôle pour ses amis, c'est un entraînement formidable pour écrire une nouvelle ou un roman.



De la même façon, comment votre tournure d'esprit de romancier influence-t-elle sur votre façon de jouer ou de masteriser ?

mc

Probablement dans la narration en soi. Je suis désormais plus attentif à choisir le bon mot, à soigner certains enchaînements, à brusquement faire une description un peu « chiadée » d'une atmosphère, d'un personnage ou lieu, pour que les joueurs, pendant 1 ou 2 minutes se laissent porter par les mots et lâchent leurs dés... Je joue comme j'écris : avec de la musique. Je passe souvent plus de temps à choisir LA bonne plage musicale pour chaque scène qu'à écrire le scénario ! Plus tous les morceaux nécessaires à l'improvisation. J'adore improviser pendant une partie. Je trouve qu'il n'y a rien de plus frustrant qu'un MJ qui colle à son scénario si cela se devine. C'est d'ailleurs pour ça que j'aime moins être joueur, je sens trop souvent les murs invisibles sur lesquels on se heurte parce le MJ ne veut pas qu'on sorte de ce qu'il avait prévu. Si les joueurs ont d'excellentes idées et initiatives, voire des jets de dés fantastiques, je ne conviens pas de ne pas « récompenser » cela, quitte à les faire aller plus vite au but, et devoir improviser ensuite. Il m'arrive de sauter des scènes dont j'étais fier à l'écriture juste parce les PJs ont été brillants ! C'est frustrant pour le MJ de tirer un trait sur un travail qu'il avait préparé et en même temps telle-

ment jouissif pour les joueurs qui sentent qu'ils viennent de réussir quelque chose de très fort, que ça vaut le coup.



Vous êtes connu pour faire des recherches méticuleuses afin d'écrire vos romans. Vous est-il déjà arrivé d'utiliser des manuels de jeu de rôle comme source d'inspiration ?

mc

Il m'est arrivé une fois d'aller piocher dans un manuel de jeu de rôle la bibliographie qui avait été utilisée pour écrire le manuel. C'était « **Le guide du Caire** » pour **Cthulhu**. Je n'étais pas du tout sûr de la fiabilité des infos qui étaient dedans, et il n'y en avait pas assez, pas assez de détails, de références, du coup je devais creuser par moi-même. Mais la base de mes recherches fut une partie des ouvrages mentionnés en fin du supplément. Cela m'a permis de gagner du temps, et ça m'a servi pour rédiger « **Le Sang du Temps** ». D'ailleurs j'ai fait un petit clin d'œil à mes amis rôlistes qui avaient joué avec moi **Les Masques de Nyarlathotep** en situant une scène du roman à l'hôtel Sheppard. Pour « **Léviatemp** » et « **Le Requiem des Abysses** » j'ai aussi lu la nouvelle édition de Maléfices et le jeu Crimes pour me préparer à plonger dans le Paris oublié... Mais c'était plus par plaisir que pour faire de la doc, même s'ils sont particulièrement bien fournis côté anecdotes. Je préfère tout de même aller directement à la source.



À ce propos, vos joueurs vous ont-ils déjà servi de cobayes pour vos intrigues ?

mc

Oui, une fois mais sur du long terme ! Avant de rédiger mon diptyque sur le Paris de 1900, j'ai passé plusieurs mois plongé dans des centaines de livres de références pour m'immerger dans cette époque, cette vie, ses mœurs, et pour comprendre et revivre le Paris de 1900. Après un peu plus de 7000 pages de doc assimilée, et des centaines de photos, plans et dessins rassemblés, j'ai voulu m'assurer que je maîtrisais vraiment bien mon sujet. Quoi de mieux qu'une partie de jeu de rôle pour se tester ? Avec des joueurs curieux, qui n'arrêtent pas de poser des questions, et avides de descriptions réalistes ! Sauf que je me suis



un peu laissé embarquer dans toutes les idées que je rêvais d'exploiter ! Du coup j'ai écrit une campagne que nous avons jouée pendant un an et demi au rythme d'une partie par semaine. L'histoire n'avait rien à voir avec mes romans, mais c'était une plongée dans cette ambiance. Cela m'a permis de m'immerger totalement dans cette époque et de m'assurer que j'étais prêt pour écrire « *Leviatemp* » et « *Le Requiem des Abysses* ». Dans ces deux romans, il y a quelques clins d'œil aux joueurs d'ailleurs, des personnages...



Seriez-vous favorable à un jeu de rôle tiré d'une de vos œuvres ou s'inspirant de leur ambiance ?

mc

Pourquoi pas ? Ma série « *Autre-Monde* » s'y prêterait bien. Chaque personnage aurait le choix de son altération, les idées de scénarios ne manqueraient pas, entre l'aspect politique dans les relations Pans / Cyniks, la quête de la vérité sur ce qu'il s'est passé, l'exploration du nouveau monde, son bestiaire, et toutes les interactions possibles entre personnages il y aurait matière à s'amuser.



D'ailleurs, n'auriez-vous pas souhaité écrire du jeu de rôle ?

mc

Si j'avais plus de temps j'en rêverais ! Au moins remettre au propre toutes mes notes pour les scénarios de ***L'Appel de Chtulhu*** que j'ai écrits, il devrait bien y en avoir 8 ou 10 d'intéressants dans le tas, de quoi les mettre sur mon site Internet ou les proposer à des revues comme la vôtre... Et puis je rêve d'écrire une campagne pour ***Chtulhu*** ! J'ai des tas d'idées ! J'ai commencé à en faire jouer une dans le cadre de l'Université Miskatonic. Les joueurs incarnent des étudiants en première année, ils découvrent Arkham, Mu, et tout ce qui va avec... On les suit pendant plusieurs années, jusqu'à la fin de leurs études. Mais c'est une histoire ambitieuse, longue, et il est difficile de trouver le temps pour la jouer, alors l'écrire proprement sous forme de supplément je n'en parle même pas ! Et puis il y a tous les nouveaux jeux de rôle qui me font baver d'envie ! En ce moment je rêve d'écrire une petite campagne pour ***Z-Corps***, où l'accent serait mis sur l'hu-



manité des joueurs. Comment survit-on psychologiquement au milieu d'une telle horreur ? Le combat pour retrouver ses proches, pour ne pas craquer, pour ne pas s'en mettre une dans la tempe à chaque crépuscule... Là encore, manque de temps ça va être difficile à faire. Je manque cruellement de temps pour faire tout ce que je veux. Déjà parvenir à jouer un peu au jeu de rôle ce n'est pas simple ! Et égoïstement, quitte à trouver quelques heures pour me consacrer à mon loisir favori, ce n'est pas pour explorer mes archives et tenter de remettre au clair et au propre mes notes, mais bien pour jouer... Un jour, peut-être...

Un dernier mot pour la fin ?

mc

Mon nouveau roman « *Autre-Monde : Oz* », le tome 5 de la série, vient de sortir, et comme souvent dans mes livres, il y a des clins d'œil adressés à mes amis rôlistes, mais je pense qu'en le lisant attentivement il est possible d'en deviner certains... comme des personnages, « *bigger than life* », ou des situations, des vanes... Merci à toute l'équipe de *DiGdent* pour le boulot que vous effectuez, grâce à des passionnés dans votre genre, il existe encore des revues de jeu de rôle pour les amateurs dans mon genre, et je ne connais pas sensation plus agréable que d'aller acheter son 'zine de jeu de rôle, aller se planter sur une chaise dans le jardin, et l'ouvrir en parcourant les scénarios, les news, les aides de jeu, un sourire aux lèvres, et songer à toutes les bonnes parties qui suivront. Merci les gars.





Cette nouvelle rubrique va réveiller le Fox Mulder qui sommeille en nous et ressortir les dossiers classés des échecs, relatifs ou non, de l'industrie du jdr. Alors, ces plantages, mérités ou pas ?



Maléfices3

Maléfices à papa

Jeu mythique de la création franco-phonie des années 1980, **Maléfices** proposait une expérience inédite : vivre des aventures mystérieuses dans notre propre histoire et notre propre folklore, des intrigues Belle Époque mâtinées d'une bonne dose de fantastique. En 2006, les fans eurent la bonne surprise de voir surgir une nouvelle édition du jeu sous la forme d'un bel et gros ouvrage accompagné d'un début de gamme et de pas mal de promesses. Aujourd'hui ? Rien. L'éditeur ne donne plus signe de vie. D'où une question légitime : après avoir longtemps été le jeu qui sent le soufre, **Maléfices** serait-il devenu le jeu qui sent le sapin ?

Le fils maudit

La renaissance de **Maléfices** durant les années 2000 commence de la plus belle des manières. Des fans de la première heure profitent des possibilités nouvelles offertes par Internet pour se découvrir une passion commune puis organiser une dynamique autour du jeu (une mailing list, plus tard un site web). Voulant faire avancer les choses, ils partent à la rencontre de l'auteur principal, Michel Gaudo, et obtiennent de pou-

voir reprendre son flambeau : désormais, la renaissance de **Maléfices** devient légalement envisageable. Les Éditions du Club Pythagore (EdCP) sont nées !

Faute de moyens (l'éditeur est sous statut associatif) et de visibilité sur le nombre de fans subsistants, les EdCP tâtent le terrain en publiant coup sur coup deux scénarios inédits, financés par souscription : **Danse Macabre** (2004) et **La cornemuse du Vieux Jérémie** (2005). Si les qualités ludiques des deux scénarios sont discutables, il est indéniable que la qualité éditoriale est au rendez-vous : les moyens modernes du graphisme permettent une mise en page, des illustrations et, surtout, des indices matériels (une marque de fabrique du jeu depuis ses débuts) d'une qualité bien supérieure à celle qui prévalait aux premiers temps de la gamme.

C'est l'enthousiasme qui domine et de nombreux fans, anciens ou nouveaux, rejoignent la petite communauté, prêts à apporter leur aide aux nombreux projets qui fourmillent alors. Le plus beau et le plus ambitieux d'entre eux voit le jour fin 2006 : un gros livre de base sort en boutiques, redonnant une réelle visibilité au jeu 12 ans après son dernier supplément paru (la campagne **Le voile de Kali**).

Le livre est mis en forme par la même équipe que les scénarios précédents et cela se sent : sous une couverture certes un peu triste et inexpressive, se cache une mise en



page claire et attractive, abondamment illustrée de photos et gravures d'époque. Autre gros avantage de cette nouvelle édition : du background ! Cela peut sembler surprenant mais, à l'époque pionnière, **Maléfices**, bien que jeu historique étiqueté « ambiance », en était presque entièrement dépourvu : il fallait se faire sa propre culture Belle Époque en allant à la bibliothèque. Si vous ajoutez à cela quelques précisions de règles bienvenues et deux scénarios inédits, le bilan n'est objectivement pas dur à dresser : le livre de base de cette v3 est de loin supérieur aux boîtes des précédentes éditions.

On se prend à rêver. En 2007, un écran accompagnant le livret **CatéSchisme** sort. D'anciens scénarios numérisés sont mis gratuitement en ligne sur le site. Enfin, la sortie d'un scénario inédit signé Gaudou himself est annoncé : *L'œil du diadème*. Une douce odeur de soufre embaume à nouveau le petit monde du jdr francophone.

Les brimades *du Tigre*

Enfin, de soufre... pas tellement justement. Reproche fait unanimement à ce livre de base, l'absence totale de la moindre référence au fantastique ne cesse de surprendre. On parle tout de même, là, d'un jeu dont les illustrateurs collaient des démons partout (fiche de PJ, écran, etc.) et qui n'hésitait pas parfois à verser dans la *high fantasy* à la française comme dans les mythiques scénarios *Les brasiers ne s'éteignent jamais* ou *Le dompteur de volcans* (dans une veine feuilletonesque haute en couleurs).

Surtout, la gamme des années '80 avait développé cette veine quasiment folkloriste à travers deux remarquables suppléments **À la lisière de la nuit** et **Bestiaire** qui mariaient ambiance littéraire et utilité en jeu. Or, de cela, rien ne reste : n'espérez pas trouver les règles pour gérer un PNJ sorcier ou vous renseigner sur les loups-garou. Vous avez dit paradoxal ? Ce **Maléfices 3** est également marqué par un « toilettage » des règles assez absurde : un nouveau système d'initiative, étonnant mais hors de propos, ou encore – stupeur ! – le tirage de l'âge d'un PJ au D100 comme dans les années '80. *Old school*. D'autres règles discu-

tables voire bancales, comme le binôme Spiritualité / Ouverture d'Esprit, n'ont pas non plus changé d'un iota, malgré 20 ans d'expérience cumulés.

Au-delà de cela, **Maléfices 3** semble donner une vision dogmatique du jeu.

Les auteurs ont voulu transmettre leur seule vision du jeu : des scénarios très ancrés dans la réalité historique de la Belle Époque, quasiment sans fantastique et ne faisant guère appel aux règles du jeu (le scénario *Danse Macabre*, publié sans même les caractéristiques des PNJ, en est symptomatique). Pourquoi pas après tout ? Le problème est que, quoi qu'en dise le droit, **Maléfices** n'est pas LEUR jeu. Cet univers a été adopté par des milliers de MJ qui, à leur table, ont développé leur propre interprétation du présupposé de départ qui est d'ailleurs, rappelons-le, lui-même très fantastique. Bref : beaucoup n'y retrouvent pas, à juste titre, leurs petits.



A la lisière *de l'ennui*

Au final, c'est sans doute cette rupture avec la base qui a tué cette nouvelle édition et peut-être même le jeu. L'exemple le plus édifiant d'incompréhension mutuelle reste le sort réservé à l'emblématique club dont les **EdCP** ont repris le nom. On apprend avec cette v3 que le Club Pythagore ne doit être utilisé, avec parcimonie, que dans les scénarios officiels et, pour être sûr, le livre de base ne livre pas la moindre information sur ce qui était pourtant un point saillant du background du jeu. On quitte là le paradoxal pour tomber dans le non-sens.

Bien sûr, sur ce point comme pour d'autres, on nous promettait des développements. Mais, manifestement, plus rien n'est à attendre des **EdCP** : *L'œil du diadème* n'est toujours pas en boutique, les anciens scénarios PDF n'ont jamais été rendus disponibles et la dernière mise à jour sur le site officiel date de... 2007. Rideau.

À moi la garde !

[Avant-première Wastburg]



Les gardes, **un point cardinal**

Y aura-t-il une seule personne, parmi celles qui liront cet article, pour prétendre que, de toutes les aventures qu'elle a jouées, il ne lui est jamais arrivé d'être confronté à un « garde » qu'il a fallu berner, soudoyer, ou éliminer ? Des rues fangeuses des villes médiévales-fantastiques aux abords bruyants des astroports de *space opera*, des abords dangereux d'un nid d'espions aux embouteillages de carrioles sur un pont à péage, n'y a-t-il pas toujours un garde pour se mettre en travers des plans des personnages des joueurs (PJ) ? Nous avons été imprégnés, par les livres et les films dans lesquels nous avons baigné, des images de ces miliciens souvent mal fagotés, parfois bas de plafond, dont le duo formé par le sergent Garcia et le caporal Reyes, dans la série *Zorro* (1957-1959), constitue un exemple typique.

Quant aux gardes du Cardinal Richelieu, ils sont la risée du monde entier depuis que des cinéastes qui ont porté à l'écran l'œuvre d'Alexandre Dumas en ont fait, caricaturalement, les adversaires empotés des mousquetaires du Roi.

Il y a une vingtaine d'années, quelques farceurs avaient publié **Bernard & Jean** (éditions **Scène à Rio**, 1991), jeu de rôle parodique où l'on incarnait des pandores héritiers spirituels du maréchal-des-logis-chef Ludovic Cruchot et de ses collègues de Saint-Tropez.

Mais, y aurait-il une place, dans le panorama rôlistique, pour un jeu où l'on incarne des gardes dans une ambiance qui ne serait pas celle du comique troupière ? **Berlin XVIII** (1988 pour la première édition), **COPS** (2003 pour la première édition) ou, plus récemment, **Necropolis** (2012), pour ne citer que ceux-là, avaient proposé aux joueurs de se glisser dans les uniformes de flics plongés dans un futur proche et assez désespérant, dont meurtres, drogues et gangs sont des piliers. Et, dans un style moins sombre ? Jusqu'à présent, pas grand-chose à se mettre sous la dent. Jusqu'à **Wastburg**.

Du roman **au jeu de rôles**

Wastburg, c'est d'abord un roman, publié sous la plume de Cédric Ferrand, aux éditions des **Moutons électriques** en 2011 ; et comme Cédric a procédé lui-même à l'adaptation du roman en JdR, autant dire que lire le roman est la meilleure façon de se plonger dans l'univers du jeu, d'en découvrir l'ambiance d'une manière vivante. Lire le roman avant le jeu n'est, en rien, une obligation ; mais pour qui voudrait lire l'un et l'autre, il convient de découvrir d'abord le livre, le jeu contenant des informations qui gâcheraient le plaisir de l'avancée dans la lecture du roman.

Le décor est assez facilement planté : *Wastburg*, c'est une cité installée entre deux bras du delta d'un fleuve, et devenue franche

par François-Xavier Cuende,
avec le concours de Cédric Ferrand
illustrations de Gary Chalk ©



par dépit des deux royaumes voisins fatigués de s'en disputer la domination. Wastburg, c'est une ville peuplée par deux « communautés », chacune issue d'un des deux royaumes, qui se côtoient sans trop se mélanger : les Waelmiens, majoritaires, et les Loritains, minorité regardée non sans une pointe de condescendance par les autres.

Chaque lecteur du roman et du jeu pourra se faire sa propre image mentale de Wastburg et de ses habitants. Au fil des pages, celle que je m'en suis construite lorgne du côté du Moyen âge tardif ou des débuts de la Renaissance en terres germaniques, un de ces ports fluviaux proches de la mer, comme une cousine fictionnelle de Bruges ou d'Anvers. Les amateurs de romans de *fantasy*, eux, ne manqueront probablement pas de rechercher quelque parenté avec, par exemple, ce que Fritz Leiber avait conçu pour Lankmar, cité elle-même très inspirée de la Séville du XVI^e siècle. Ou avec l'Ankh-Morpork du cycle du Guet de Terry Pratchett, influence revendiquée par l'auteur de Wastburg. À Wastburg, chacun mène ses affaires, commerçants inventifs, serveurs débrouillards, tire-laine à la main leste, édiles à la moralité fluctuante. La ville ne manque pas de lois pour réguler cette vie animée, mais qui pourrait jurer avoir toujours vécu en respectant la loi ? Alors, pour s'assurer que l'« esprit d'entreprise » ne foule pas trop aux pieds les règles que la cité franche s'est données pour ne pas verser dans l'anarchie, il faut bien... des gardes ! La garde de Wastburg assure donc des missions aussi diverses que patrouiller dans les rues pour éviter que le bourgeois ne se fasse détrousser sous le soleil de midi, vérifier que les marchands de grain ou de vin ne trichent pas sur les poids et les volumes, encaisser l'octroi sur le pont en déjouant les ruses de ceux qui veulent entrer des marchandises en fraude.

Dans **Wastburg**-le-jeu-de-rôle, les joueurs incarnent des gardes de Wastburg-la-cité.

Alors, je serai « *Pivot simple flic* » ?

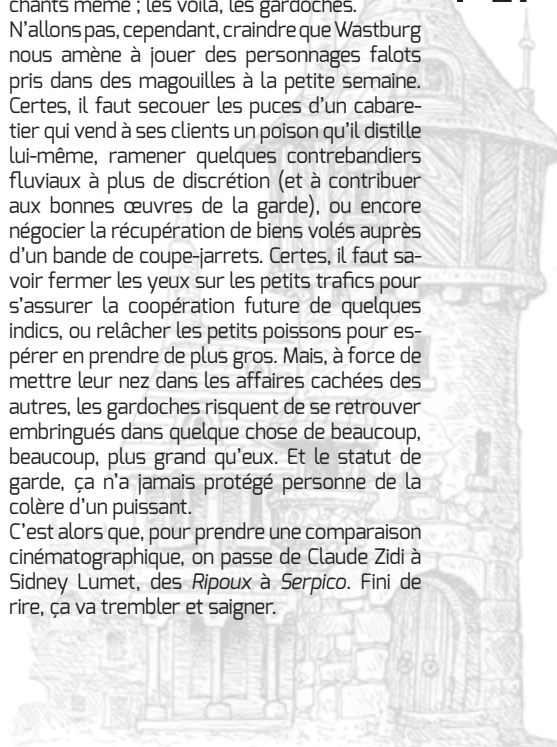
Pour incarner des monte-en-l'air, des assassins, des bandits de grand chemin, les volontaires ne manquent pas parmi les rô-

listes. Mais jouer des gardes de ville, des miliciens urbains, le genre d'adversaires que l'on se régale, d'habitude, à ridiculiser ou à poignarder, franchement ?

Eh bien, oui, franchement. Et le roman de Cédric Ferrand est le meilleur ambassadeur de l'ambiance du jeu, le genre de « menu découverte » qui vous donne envie de goûter ludiquement à cette gastronomie. On y découvre à la fois les missions des gardes et la vie de la cité. Les gardoches – un surnom mi-figue mi-raisin où perce une pointe de mépris –, ce ne sont pas tous des lumières, et ils œuvrent surtout dans les ombres. La garde de Wastburg, c'est une mosaïque d'individus qui ont rejoint ses rangs à l'occasion d'un épisode de vie rarement souriant : ancien soldat estropié, fils de notable pistonné car incapable d'exercer une autre activité, voleur que sa capture a obligé à choisir entre la garde et le pilori. Rarement idéalistes, souvent tire-au-flanc, toujours à l'affût du petit trafic qui arrondit les fins de mois, prisonniers de dettes anciennes ou récentes, portés sur la bouteille, englués dans des compromissions avec des notables véreux, et, pour autant, pas antipathiques, touchants même ; les voilà, les gardoches.

N'allons pas, cependant, craindre que Wastburg nous amène à jouer des personnages falots pris dans des magouilles à la petite semaine. Certes, il faut secouer les puces d'un cabaretier qui vend à ses clients un poison qu'il distille lui-même, ramener quelques contrebandiers fluviaux à plus de discrétion (et à contribuer aux bonnes œuvres de la garde), ou encore négocier la récupération de biens volés auprès d'un bande de coupe-jarrets. Certes, il faut savoir fermer les yeux sur les petits trafics pour s'assurer la coopération future de quelques indics, ou relâcher les petits poissons pour espérer en prendre de plus gros. Mais, à force de mettre leur nez dans les affaires cachées des autres, les gardoches risquent de se retrouver embringués dans quelque chose de beaucoup, beaucoup, plus grand qu'eux. Et le statut de garde, ça n'a jamais protégé personne de la colère d'un puissant.

C'est alors que, pour prendre une comparaison cinématographique, on passe de Claude Zidi à Sidney Lumet, des *Ripoux* à *Serpico*. Fini de rire, ça va trembler et saigner.



De la fantasy sans magie ?

À Wastburg, la magie n'est plus qu'un souvenir, celui du temps où les majeers avaient les mains sur les rouages visibles et invisibles de la cité. La « Déglingue », l'épuisement de l'énergie magique, a porté un coup fatal à cette époque, bénie pour certains Wastburgeois et maudite pour les autres. Alors la magie ne survit que dans les mémoires des habitants de la ville, dans les esprits crédules de ceux qui achètent, sous le manteau, des artefacts aux pouvoirs prétendus, et peut-être dans un coin de l'esprit de certains nostalgiques qui se verraient bien retrouver une position de prestige. Mais plus haut volent les rêves, plus dure est la chute.

Petits arrangements entre amis

Sous la casaque des gardoches de Wastburg, un système de jeu très léger, le *Free Universal Roleplaying Game (FU RPG)*, qui fait la part belle à l'inventivité du moment, à la gouaille et à la débrouillardise, à tout ce qui est propice aux surprises et aux rebondissements. Les personnages sont principalement définis par quelques phrases-clés (les traits) qui indiquent aussi bien leurs qualités que leurs défauts en termes de savoir-faire, de comportements, etc., quelques ressources personnelles ou partagées (les aubaines) dans lesquelles piocher pour modifier l'issue d'un jet de dés, et une évaluation de leurs états (santé, mental, social). Ils bénéficient aussi de divers contacts après desquels rechercher un coup de main ou des renseignements, en fonction de la nature de ce qui les lie, de l'appât du gain à la contrainte par le chantage. Ajoutons un peu d'équipement, en sus de la tenue réglementaire, et voilà des gardoches prêts à partir à l'aventure.

Le système de résolution est simple mais pas simpliste, parce que les réponses aux jets de dés ne sont pas limitées à un simple « oui / non », et ouvrent sur des possibilités bien plus larges, par des « Oui, mais... » ou des « Non et... ». De quoi rendre chacun autour de la table, MJ et joueurs, acteurs-auteurs pleins et entiers de ce qui se déroule.

Wastburg offre une occasion rafraîchissante d'incarner des représentants de la loi et de l'ordre dans une ambiance qui, elle n'a rien de frais, terreau fertile pour des aventures tragico-comiques.



Wastburg, un jeu de Cédric Ferrand, illustré par Gary Chalk, aux éditions des **XII Singes**. Sortie prévue au 1er trimestre 2013, en trois livrets de 32 pages chacun : règles du jeu, guide de la cité, et scénario.





Jeux amateurs ou jeux étrangers, il y a chaque semaine ou presque de nouvelles perles qui mériteraient leur édition française et/ou professionnelle... Laissez-vous guider !

the LAUNDRY

REDONNEZ UN COUP D'ÉCLAT À CTHULHU AVEC LA LAVERIE !

Comment mettre de l'humour entre deux tranches d'horreur sans jamais tomber dans le pastiche ? En jouant à The Laundry !

C'est l'histoire d'un livre...

En 2004, l'auteur britannique Charles Stross nous fait partager dans *le Bureau des Atrocités* le quotidien de Bob Howard, agent malgré lui de la Laverie, l'agence de défense occulte de la Grande-Bretagne. Un premier ouvrage est rapidement suivi par un deuxième, *l'Affaire Jennifer Morgue* et un troisième, *The Fuller Memorandum*. Pour faire court, imaginez que les personnages de la série *IT CROWD* soient recrutés par les services secrets britanniques pour lutter contre les horreurs du Mythe de Cthulhu. C'est un pitch que l'éditeur **Cubicle 7** a dû trouver convaincant car, en 2010, il décide de sortir un jeu de rôle situé dans l'univers de la Laverie, intelligemment appelé **The Laundry**. Autant vous le dire tout de suite, c'est une réussite. **The Laundry** est jeu qui peut vous plaire même si 1) Vous n'avez pas lu les romans, 2) Vous n'avez pas aimé les romans, 3) Le Mythe de Cthulhu ne vous intéresse pas plus que ça. Comment les auteurs sont-ils donc parvenus à ce résultat ?

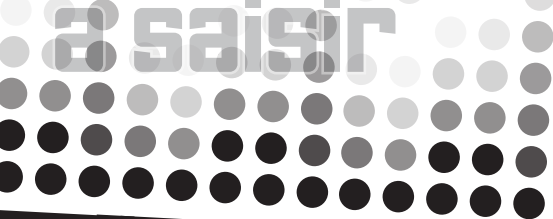
Du bon dosage de l'humour

Les auteurs n'ont pas injecté de l'humour dans le Mythe en le ridiculisant. Cthulhu ne devient pas un monstre de foire et on ne croise pas des chiens de Tindalos à chaque coin de rue.

Certes, votre collègue mort d'une blessure par balle travaille maintenant aux archives en tant que Ressource Humaine Résiduelle et le camp d'entraînement de Dunwich est en partie géré par des Profonds mais en dépit de cela, les menaces auxquelles la Laverie doit faire face sont bien réelles. Garder cet équilibre délicat entre l'humour et l'horreur n'est pas un exercice facile et les auteurs du jeu s'en sortent à merveille. D'un côté, la Laverie, une organisation à la fois engluée dans une bureaucratie absurde et pourtant d'une efficacité redoutable, de l'autre une menace implacable qui ne laisse que peu d'espoir de survie à l'humanité. L'humour présent dans l'ouvrage ne désamorce jamais l'horreur mais, au contraire, la renforce. La grande qualité de **The Laundry** est de donner au MJ les moyens de retranscrire ce savant mélange d'angoisse cosmique et d'absurdité autour de sa table.

Des auteurs qui connaissent les joueurs

Le rythme et l'ambiance des scénarios de **The Laundry** correspond tout à fait à celui de la plupart des tables de jeu de rôle que j'ai connues. Je m'explique : les joueurs sont parfois dissipés, et votre belle ambiance savamment préparée se prend parfois les



Une gamme irréprochable

Jusqu'à présent la gamme de **The Laundry** est tout simplement un sans faute. Le premier supplément, **Black Bag Jobs**, est un recueil de scénarios d'excellente qualité et indispensable si vous souhaitez bien retranscrire l'ambiance si particulière du jeu. Le supplément **Agent's Handbook** pourrait n'être qu'un manuel du joueur de plus, mais il offre plusieurs chapitres très intéressants sur l'espionnage, le fonctionnement de la Laverie, les services étrangers, etc. **The Mythos Dossier** est une compilation de documents de la Laverie à donner à vos joueurs selon vos envies ou les besoins de votre scénario : coupures de presse, rapports confidentiels, correspondance, affiches... C'est une véritable mine d'or pour peu que vos joueurs soient anglophones. Ce qui rend la nécessité d'une version française encore plus évidente ! Le dernier supplément en date, **Licence to Summon** est consacrée à la sorcellerie mais votre dévoué serviteur n'a pas encore eu la joie de le lire.

Et les règles dans tout ça ?

The Laundry utilise le vénérable Basic Roleplaying System qui possède deux avantages indéniables. Premièrement la totalité des suppléments pour **l'Appel de Cthulhu** est directement utilisable avec **the Laundry** (comme **Delta Green : Countdown** par exemple). Deuxièmement il est extrêmement simple à modifier à votre goût : vous souhaitez utiliser les règles d'aplomb de la v6 ? Faites vous plaisir ! Si toutefois vous ne pouvez pas envisager un seul instant de jouer avec les règles proposées, les solutions de remplacement ne manquent pas. Le choix le plus simple consiste à se tourner vers **Cthulhu** dont les règles correspondent parfaitement à l'ambiance de **The Laundry** et offrent en plus la possibilité de jouer avec des personnages plus compétents, ce qui correspond davantage à l'ambiance des romans.

pieds dans un calembour lâché par un joueur un peu désinvolte, tout à fait capable d'être très concentré sur l'histoire l'instant d'après. Les scénarios de **The Laundry** suivent un peu ce rythme : les personnages commencent par s'engueuler à propos des tours de ménage dans leur colocation avant d'être envoyés en Écosse à 4 heures du matin. Là les joueurs ne peuvent pas s'empêcher de pouffer lorsqu'une petite fille leur apprend que son ami invisible s'appelle Yog-Shoupi avant de lancer fébrilement les dés pour échapper à la créature qui a éparpillé leur guide façon puzzle sur le pare-brise de leur Land Rover. Les joueurs disposent de moments pour donner libre-cours à leur envie de rire entre amis et des moments de terreur pure où ils ne pensent plus qu'à sauver la peau de leurs personnages.

À qui s'adresse le jeu ?

The Laundry est un excellent remède pour les anciens joueurs et maîtres de **l'Appel de Cthulhu** qui seraient devenus blasés avec le temps. La Laverie est un lieu qui leur convient tout à fait : une organisation où les horreurs du Mythe sont fichées, classées et parfois même recrutées, une bureaucratie dont l'objectif est d'éviter les mauvaises surprises. Un endroit parfait pour des joueurs qui pensent ne plus pouvoir être surpris par le Mythe. Les scénarios ne manquent pourtant pas de (mauvaises) surprises pour ceux qui pense être revenus de tout et ont gardé des réflexes qui pourraient bien leur coûter cher. Pour tous les autres, **The Laundry** offre un jeu simple, facile d'accès et complet avec une ambiance unique. Traduire **The Laundry** ne serait pas un choix déraisonnable quand on connaît le succès de **l'Appel de Cthulhu** en France. Alors mesdames et messieurs les éditeurs, on compte sur vous !



w.i.p.

work in progress



Matagot éditeur

éditeur



Prise de risque, choix éditoriaux, problèmes d'imprimeurs. Le métier d'éditeur doit faire face à de nombreux obstacles, mais pour un résultat qui en vaut souvent la peine : offrir des heures de jeux aux rôlistes et une certaine fierté lorsqu'il passe devant sa ludothèque et contemple ses plus belles éditions. Pour ce WIP, nous sommes donc allés interviewer deux éditeurs pour lesquels prises de risques et qualité se marient fort bien. On laisse la parole à Hicham et Samuel...



Pouvez-vous nous présenter votre maison d'édition ?

Im Les Editions du Matagot sont nées en 2005. Chez Matagot, notre activité principale, c'est le jeu de plateau, dans les plus connus nous avons *Dice Town*, *Cyclades*, *Shadow Hunters*, parmi de nombreux autres et toutes nos nouveautés à venir. Nous éditons également des romans issus des littératures de l'imaginaire qui sont légèrement orientés jeunesse pour certains comme Louis le Galoup de Jean Luc Marcastel, mais d'autres sont accessibles à tous et sur différents thèmes historiques, fantastiques. Notre dernière série *Apocalypse* surfe sur le thème apocalyptique qui est omniprésent en cette fin d'année 2012. Et bien entendu, nous sommes également éditeurs de jeux de rôle avec des gammes fortes telles que *Te Deum* de Jean Philippe

Jaworski, ou encore *Metal Adventures* d'Arnaud Cuidet. Notre ligne éditoriale, c'est surtout une volonté de faire des jeux de qualité, qui ont de véritables identités et qui transportent les joueurs dans des atmosphères singulières.

sd Les éditions Sans-Détour sont nées en 2008 et entament donc leur 5e année d'existence. À l'origine du projet, il y a Piotr Borowski pour la gestion, Christian Grussi pour la production et moi-même, Samuel Tarapacki, pour la communication. **Sans-Détour** emploie aujourd'hui deux salariés à plein temps, ce qui nous impose une très grande rigueur dans nos productions afin de préserver ces emplois trop rares dans notre milieu. **Sans-Détour** est surtout connu pour publier le jeu de rôles *L'Appel de Cthulhu*. Mais nous publions également *Delta Green*, *Hollow Earth Expedition*, *La Brigade Chimérique* et *Les Chroniques des Féals*.



par Vincent Ziec



En quoi consiste le travail d'éditeur ?

lm Le travail d'éditeur c'est avant tout de déboucher le potentiel, le talent et les possibilités dans un projet. Une fois que le projet est en route, l'éditeur a pour rôle de développer le jeu de manière à ce que la forme mette en valeur le fond, le plus possible. Une fois terminées les différentes étapes du développement et du graphisme, nous devons assurer l'impression et la commercialisation du jeu en magasin. Pour récapituler : notre but, rôle ou fonction, c'est de faire en sorte que le jeu soit le plus abouti possible, de la meilleure qualité possible et qu'il dispose de la meilleure communication possible. Et ce, dans le but de lui donner un maximum de chances de réussite pour lui assurer une belle et longue vie.

sd Il y a deux volets essentiels à cette activité. La première, et la plus attachante, est celle de la direction artistique. Elle consiste à accompagner les auteurs et à donner le ton, depuis la conception d'un projet, tout au long de son suivi et jusqu'à la parution de l'ouvrage. Cette rigueur permet d'assurer la recherche de qualité et de cohérence des gammes, tout en garantissant le respect des calendriers... enfin en principe ! La seconde, la plus délicate, consiste à assurer la viabilité économique d'un ouvrage. Il faut calculer les coûts, traiter la

pub, suivre les ventes, etc. Tout en continuant à propo-

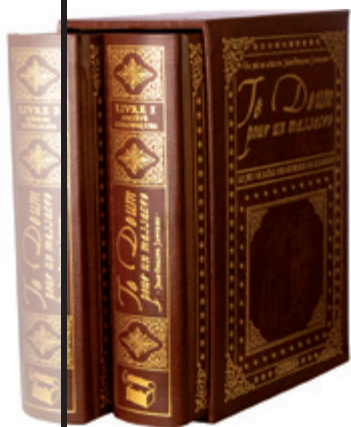
ser des titres à des prix attractifs. Un vrai casse-tête, mais qui permet la pérennité de l'activité. Enfin, notre travail consiste également à nous faire connaître, auprès de la communauté des joueurs bien sûr, mais également des autres professionnels ou partenaires.



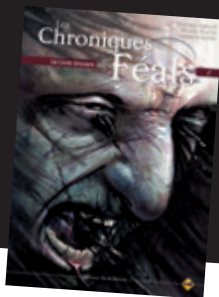
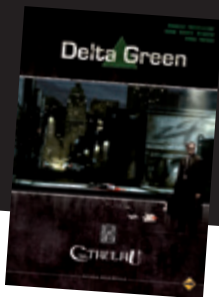
Vous faites l'effort de publier de belles éditions, qui font autant honneur au jeu que plaisir aux joueurs. C'est important pour vous d'apporter ce plus ?

sd Nous faisons les livres que nous aimerions acheter. À l'origine, notre ambition était de redonner ses lettres de noblesse à **L'Appel de Cthulhu** à travers des ouvrages en tout point remarquables. Naturellement, cette exigence a déteint sur les autres gammes, au point qu'elle est maintenant une marque de fabrique dont nous sommes très fiers. D'une manière générale, les standards d'édition ont nettement progressé dans le jeu de rôle. Cela contribue à la pérennité de ce loisir et à attirer de nouveaux joueurs, également séduits par la qualité des livres.

lm Aucun jeu ne développe autant l'imaginaire que le jeu de rôle, c'est donc la responsabilité de l'éditeur de faire vivre un bon moment aux joueurs, de les transporter dans une ambiance, une atmosphère forte et ce voyage, il passe aussi par la forme. Comme je l'ai dit précédemment, le support est primordial car il sert le contenu. Un jeu peut être brillant et être desservi par un support qui n'est pas à sa hauteur. Nous essayons de faire ce qui nous plaît, ce qui nous fait voyager et nous espérons que c'est ce qu'il plaira aux joueurs. Étant donnée notre politique pour le jeu de plateau, qui est notre cœur d'activité, il nous paraît normal d'appliquer la même attention de fabrication au jeu de rôle.



même en «oubliant» le mastodonte **Cthulhu**. Sans-Détour dispose d'autres gammes tout aussi porteuses, derrière lesquelles se cachent souvent avant tout quelques passionnés...



Q Quelle proportion de jeux publiez-vous, par rapport au nombre de projets que vous recevez ?

lm Nous publions environ 5% des projets que nous recevons. Nous n'avons pas tant de propositions que cela, et pour vraiment comprendre ce pourcentage il faut savoir que les temps de développement en jeu de rôle sont très longs car cela nécessite des soins continus sur du long terme et que notre planning de production est très chargé.

sd Nous n'avons jamais fait le compte, mais a priori assez peu. S'agissant des propositions de suppléments pour une gamme existante, en particulier **L'Appel de Cthulhu**, il est beaucoup plus simple de s'assurer que le projet s'inscrit dans la cohérence de la collection. En outre, nous sommes beaucoup plus à même de tirer un titre vers le haut quand nous l'estimons nécessaire.

Concernant les propositions de nouveaux jeux, les problématiques sont toutes autres. Il faut juger du potentiel, de l'attractivité, de l'intérêt... tout en décidant de faire confiance à des équipes de rédacteurs qui vont travailler pendant un ou deux ans. La route est longue ! Et puis beaucoup de projets que nous recevons sont trop spécialisés pour une boîte comme la nôtre.

Nous rappelons régulièrement qu'il faut donner de la hauteur à ses projets et donner une vision à son univers. Quel intérêt de travailler sur un énième jeu médiéval fantastique si ce n'est pas pour apporter un souffle ou une innovation qui distinguera son monde d'un autre et donnera envie d'y jouer. Lâchez-vous !

Q Comment voyez-vous le marché du jeu de rôle aujourd'hui ?

sd Le marché reste essentiellement partagé entre les grandes gammes historiques, dont **L'Appel de Cthulhu** fait partie, avec plus de 6 000 exemplaires de l'édition 2008 vendus. De nouveaux jeux paraissent régulièrement, mais il leur est très difficile de trouver un public dans ce marché de niche. Pour autant, nous avons assisté au cours des dernières années à un vrai regain d'intérêt pour ce loisir. Pour preuve : l'existence de nombreux magazines, comme **DiGdent**. Les nouveaux réseaux sociaux et la présence du JdR sur des conventions grand public font qu'il est très facile de trouver de s'informer sur le jeu de rôle. Aujourd'hui, une grande partie des joueurs de **L'Appel de Cthulhu** n'étaient même pas nées quand la première édition est parue... ce qui ne fait pas nous des grands anciens pour autant !

lm Le jeu de rôle reste un milieu très créatif mais qui manque cruellement de visibilité. C'est vraiment dommage d'autant plus que la culture geek a rarement été aussi développée et aussi propice au recrutement d'un nouveau public, c'est d'après moi ce qui lui est difficile : l'attraction de nouvelles générations de joueurs.



Que pensez-vous de la place qu'a pu prendre *Ulule* dans l'édition Française ?

sd C'est un système qui permet de lancer des projets et c'est déjà beaucoup. Cela peut permettre à des nouveaux éditeurs de se lancer ou de tester l'intérêt du public pour un ouvrage avant de se risquer.

lm *Ulule* c'est d'après moi une conséquence directe du manque de visibilité de l'industrie du jeu de rôle dont je parlais avant. La formule pose cependant un problème insoluble : soit le jeu est proposé dans une version particulière ce qui provoque le mécontentement des boutiques, soit le jeu est proposé dans sa version normale et ce sont les souscripteurs qui sont mécontents de ne pas être avantagés.

Que nous réservez-vous comme belles sorties pour 2013 ?



sd Le planning complet est en cours d'élaboration et sera connu en janvier, mais nous pouvons révéler quelques rendez-vous, en particulier pour **L'Appel de Cthulhu**. Le premier d'entre eux sera **Le Manuel de l'Équipement**, une bible des diverses inventions et matériels à disposition des investigateurs au début du XXe siècle. Encore une fois, nous espérons proposer un catalogue comme personne n'en a jamais vu jusqu'à maintenant ! Le second s'adresse particulièrement aux joueurs de **L'Appel**. Bien « aux joueurs » hein, et pas seulement aux gardiens. Il s'agit du **Manuel des Investigateurs**. Un ouvrage qui permettra d'enrichir son background en ayant une meilleure connaissance des diverses professions ou activités de l'époque, et pas uniquement ce qu'on croit en savoir à partir des stéréotypes vus au cinéma ou dans les romans. Comme pour Les Années 20, préparez-vous à pas mal de révélations qui pourraient remettre en cause l'interprétation que vous vous faisiez de votre personnage...

Citons **Byzance An 800**, un supplément historique français (comme les deux ouvrages que nous venons de citer d'ailleurs). Viendront également **Les Lames du Cardinal**, l'adaptation de la trilogie de Pierre Pevel. Les joueurs y incarneront les héritiers des hommes de l'ombre du cardinal, en lutte contre les dragons ayant infiltrés les cours européennes au 17e siècle. L'ouvrage sera conçu comme un livre univers dont **Sans-Détour** a le secret, pour une ambiance *pulp* façon cape et épée flamboyant !

Nous ajoutons que les éditions **Sans-Détour** devraient enfin se déplacer un peu plus en conventions sur 2013. Alors surveillez les calendriers et rendez-vous sur les salons...

lm Nous avons plusieurs belles sorties prévues pour 2013. Déjà nous prévoyons la sortie d'une nouvelle extension pour le célèbre **Metal Adventures** d'Arnaud Cuidet, qui sera intitulée Les Pirates de l'espace. Nous avons aussi une nouveauté au catalogue : **Incarnat** qui est une aventure-univers clé en main, accessible à des maîtres du jeu débutants, et qui a pour cadre un univers sombre et mélancolique entre *Castelvania* et *Van Helsing*. Pour 2013 on vous prépare aussi une grosse surprise, mais le propre d'une surprise...c'est d'être bien gardée !

Merci à Samuel Tarapacki, des éditions Sans-Détour, et à Hicham, des éditions du Matagot, pour leurs réponses et leur disponibilité.



de la bonne utilisation des mots savants

(à l'attention des titillons qui aiment cliqueter dans leur coin)

Dans ce numéro de Di6dent, je ne savais pas de quel « storygame » parler. D'un côté, je ne voulais pas parler forcément d'un des jeux que j'ai édités. Puis je me suis dit que je m'embêtais pour rien, que j'avais le droit de simplement parler des jeux que j'aimais !

Là pour le coup, je me suis dit qu'il fallait aller un peu plus loin que l'article précédent qui restait à la surface et rentrer dans la bécane. Sur les trois jeux présentés (pour rappel : **Fiasco**, **Montségur 1244** et **Dirty Secrets**), j'ai trouvé que **Dirty Secrets (DS)** était celui qui m'avait procuré le plus de sensation et qui m'avait surtout le plus étonné. Je dois vous avouer que **DS** est un des premiers *storygames* auquel j'ai joué. Je trouve aussi et surtout que les problématiques auxquelles j'ai fait face sont communes à pas mal de ces jeux.

Mais avant de nous lancer, parlons déjà de ce terme « **storygame** ». Dans le premier article, j'avais rapidement évacué la question. J'avoue, c'était un peu lâche de ma part, mais ça avait le mérite de ne pas amorcer une discussion « branlage de mouche ». Cette fois-ci, je veux bien rentrer dans le détail, j'ai deux trois mouches à astiquer.

Ce qui suit est issu de ma petite tête, cela vaut ce que ça vaut, ce n'est que mon opinion que je me permets d'humblement partager (à part un point qui est moins humble, mais je n'aime pas les bornés).

Storygame est un terme anglo-saxon qui a été le plus souvent traduit par « jeux narratifs ». On aurait pu aussi dire « jeux à histoires » ou « histoirejeux », cela revient à la limite au même pour la suite. Car en réfléchissant deux secondes, ces traductions montrent toutes que le jeu de rôle est un *storygame*. Ben oui, c'est un jeu où on joue un rôle pour raconter une histoire.

La question à se poser c'est : **est-ce que « jeu de rôle = jeux narratifs » ou « jeu de rôle = jeux narratifs »**. Mon avis est que le JDR fait partie des jeux narratifs. En effet, il y a des jeux où le but est de raconter une histoire qui sont très loin du jeu de rôle, c'est souvent des jeux qui n'auront pour but que de conter ou d'écrire (absence de la notion de rôle dans « *Il était une fois* » par exemple). Au moins ça c'est dit : le JDR est un jeu narratif comme d'autres.

Il est donc inintéressant d'opposer JDR et jeux narratifs car ils ne sont pas du même niveau de granularité vu que l'un est inclus dans l'autre. Mais alors quel intérêt d'appeler certains jeux *storygames* ? C'est dans le but de dire que ce sont tous les autres éléments

sauf le JDR ? Ma réponse serait un gros non. L'intérêt est juste de regrouper tous jeux qui permettent de créer des histoires.

Pour ma part, j'ai un problème, il me manque un terme qui n'est pas présent et qui serait un sous-groupe du JDR. En effet, il existe à mes yeux 2 grandes familles de jeux de rôle. Ça aurait pu être les JDR à MJ fixe et les autres, mais je ne trouve pas cela pertinent. Non, ce qui est pertinent et qui m'intéresse au plus haut point, c'est la différence entre les JDR dont les règles ne sont qu'hors histoire et les JDR donc certaines règles sont sur et dans l'histoire.

Il y a donc les JDR dont les règles disent si l'on va réussir ou pas une action. Exemple, dans **Cthulhu**, je veux trouver un passage secret : le meneur me demande de jeter les dés et me dit si mon résultat est suffisant ou pas. Appelons-les : **JDR-C** (pour classique).

Dans les autres JDR, il y aura des règles (un peu, beaucoup ou toutes) qui diront **qui, quand, quoi et comment** narrer. Appelons-les : **JDR-P** (pour partagé, étant donné que souvent cela signifie que la narration est partagée différemment que dans un **JDR-C**).

>>> **QUI** : dans **On Mighty Thews**, si le résultat est positif avec X succès, le joueur qui tentait l'action (d'ailleurs cette première partie est digne des **JDR-C**) peut dépenser ces X points pour narrer des éléments en plus. C'est lui qui.

>>> **QUAND** : dans **Fiasco**, quand la première phase est terminée, les joueurs doivent définir le déclic. D'autres jeux ont des indicateurs chiffrés qui, lorsqu'ils atteignent un score précis indiquent qu'il faut narrer quelque chose de spécial (**Poltergeists**).

>>> **COMMENT** : dans **Bitch**, vous tirez une carte au départ qui indique comment vous devez intervenir (de manière paranoïaque, coquette, jalouse...).

>>> **QUOI** : dans **Dirty Secrets**, suivant le choix des scènes que vous faites vous devez narrer des choses précises. Durant une scène de violence, il faut que vous racontiez comment l'enquêteur se fait tater.

Alors je fais l'amalgame entre ces jeux de rôle et la notion de narration partagée, car oui, je pense que cela va de pair. Avoir des règles sur la gestion de l'histoire impliquera dans la plupart des cas (et je ne vois pas de contre-exemples, mais il y a sûrement des exceptions qui confirment la règle) que la narration est partagée différemment que dans un **JDR-C**. Cela veut simplement dire que les joueurs auront un peu plus de pouvoir sur l'histoire et cela va même jusqu'à supprimer la présence d'un meneur fixe, voire dans des cas extrêmes (**Dirty Secrets**) à supprimer la notion de meneur.

De mon côté, j'utilise le terme « *jeux narratifs* » pour parler des **JDR-P**, ce qui est un peu con, on peut le dire. Mais ça a le mérite d'interpeller les gens, et là je leur explique qu'en fait il s'agit de **JDR-P**. Ce que l'on voulait donc faire avec cette rubrique, c'était de parler de tout ce qui n'est pas **JDR-C**. Ce qui propose une approche différente de notre loisir sans trop s'en éloigner. C'est donc le **JDR-P** qui a été élu car il est le plus proche cousin : un jeu de rôle qui comprend plusieurs règles qui indiquent qui, quoi, quand et comment on doit narrer.

Pour revenir au **JDR-C**, si l'on prend les grands classiques que sont **l'Appel de Cthulhu**, **D&D**, **Warhammer** et consorts, il n'y a pas de règles dans ces jeux qui disent comment et quoi raconter. Il y a des scénarios qui diront au meneur « *quoi* » raconter. Des résultats de dés qui diront aux joueurs « *quoi* » raconter. Mais il n'y a pas de règles mécaniques qui porteront sur l'histoire et comment elle est censée se dérouler.

Vous remarquerez qu'il en découle de manière très logique le fait qu'un **JDR-P** va pousser l'histoire dans une ornière, cette ornière est souvent un genre : polar noir pour **Dirty Secrets**, films des frères Coen pour **Fiasco**, films romantiques pour **Breaking the Ice**...

Cela nous mène au fait qu'un **JDR-P** sera, en général, plus compliqué à transposer à un autre genre. Alors qu'un **JDR-C** sera plus facile à réutiliser (d'ailleurs il existe pléthore de systèmes génériques permettant de jouer à divers genres sans changer les règles). Attention, je parle bien de genre et non d'univers.





D'ailleurs à l'opposé, changer d'univers dans un **JDR-C** pourra impliquer un changement de compétences, talents, métiers... autres. Alors que dans un **JDR-P**, un changement d'univers (mais pas de genre) pourrait n'avoir aucune incidence sur la mécanique.

Alors juste pour dire rapidement, qu'à mes yeux, un JDR est un jeu où l'on joue un rôle. C'est donc un système de règles ludiques (un jeu) qui propose d'incarner un personnage (de rôle). Après que certains viennent faire les intégristes en parlant de table, de meneur, de dés, de crayons. Grand bien leur fasse. Je considère qu'il faut avoir l'esprit ouvert dans la vie et arrêter l'intégrisme inutile. **CE N'EST QUE DU JEU DE RÔLE !!!** Votre vie n'en dépend pas.

Voilà, je devais à la base parler de **Dirty Secrets**, il ne me reste que 2000 signes, ça va être dur. Je vais donc digresser encore sur le terme « jeux indies ». Il y a en effet parfois amalgame entre jeux *indies* et JDR-P. Que nenni ! Là où **JDR-P** parle des règles, les jeux *indies*, eux, parlent de la manière dont est conçu le jeu : de manière indépendante vis-à-vis de fonds extérieurs à l'auteur. Par contre, ce qui est vrai, c'est que le jeu *indie* est souvent un **JDR-P**. Ce qui est normal car à la base il n'y avait que le **JDR-C**, quand les auteurs ont commencé à écrire du **JDR-P** un peu trop exotique pour le rôliste borné. Ils ont dû se confronter à des éditeurs frileux de sortir des trucs bizarres. Les auteurs ont donc dû s'en sortir seuls.

C'est pour ça qu'à la base la scène *indie* était la seule à proposer du **JDR-P** et donc l'erreur était facile à faire. Mais maintenant, que ça soit **Edge**, **les Écuries d'Augias**, **Narrativiste** ou **la Boîte à Heuhh**, plusieurs éditeurs proposent des **JDR-P**, cela serait donc une grossière erreur de ne pas faire la différence entre JDR *indie* et **JDR-P**.

D'autant plus qu'en France, JDR *indie* n'a pas de réelle signification. L'auto-édition en a bien plus. En effet, le terme « *indie* » a une connotation de travail « artisanal » fait avec passion, en opposition au travail moins artisanal des grosses majors, le *mainstream*. Ce terme est utilisé ainsi en musique, écriture et pour le 7ème art. Mais autant cela peut marcher quand des majors peuvent être mises face aux petits auteurs, autant notre milieu est fait de quelques pros et de beaucoup de passionnés.

En effet, pour qu'il y ait de l'*indie*, il faut qu'il y ait du *mainstream*. En JDR, qu'est-ce que le *mainstream* ? Allez, à la limite cela va être du **Cthulhu**, **D&D**, **Pathfinder**, **Shadowrun**, **Warhammer** ... Cela concerne 3-4 éditeurs sur la dizaine qui existe. Et encore, il faut considérer ce marché de niche comme ayant des produits *mainstream*. Non vraiment, il n'y a que le JDR pour croire cela.

Me voilà marron avec cet article qui finalement ne parle pas de **Dirty Secrets**, un **JDR-P** très intéressant de par sa mécanique. Promis, dans le prochain numéro, je ne partirai pas en sucette et je resterai concentré sur le sujet. Quoique si je commence à parler souscription...





32

Le JdR à l'école, pour quoi faire ?

Il y a plusieurs raisons qui peuvent amener le JdR à l'école. La première d'entre elles est la volonté de faire découvrir cette activité aux élèves. Pour cela, le mieux est de placer cette activité lors d'une journée extracurriculaire ou d'un cours facultatif, où le JdR apparaîtra parmi les nombreuses activités.

Le jeu de rôle peut aussi servir pour l'enseignement d'une matière : une partie de jeu est une occasion rêvée de faire travailler l'oral d'une langue étrangère. Pour peu que vous ameniez les élèves à l'écriture d'un background, d'un scénario, voire d'un jeu complet, vous voilà avec des compositions dans la langue de votre choix. Rodolphe Bondiguel, enseignant d'Histoire, a même été jusqu'à créer deux jeux pour ses cours : **Mystère au monastère** et **Mystère à Rome** (voir références en fin d'article).

Au-delà des branches classiques, le jeu de rôle est aussi une bonne occasion de développer certaines compétences (!) transverses, comme le travail en groupe, l'expression orale et l'écoute, la résolution de problèmes et de dilemmes moraux, ou l'établissement de stratégies et de tactiques. On peut même enseigner le jeu en tant que tel, comme le fait Gus Brandys dans un lycée à Genève où il donne un cours facultatif intitulé «*Jeux et Stratégies*», où le jeu de rôle a une place prépondérante aux côtés d'autres jeux comme le Mah-jong ou le Go.

Dernier exemple et non des moindres, son utilisation pour faire parler les élèves de leurs problèmes de façon indirecte. Kyle Simons, enseignant à Séoul en Corée et auteur de **Magicians** (voir encadré ci-contre) a utilisé le JdR avec des élèves se faisant maltraiter par leurs camarades. Pour certains - surtout en Asie - il est très difficile de parler de leur situation personnelle. Le fait de faire «endosser» ses propres difficultés à un personnage aide beaucoup.



par Laurent Devernay & Sanne Stijve
toutes illustrations ©



Les contraintes **de l'école**

Tout d'abord, qu'en est-il de l'acceptation d'une telle activité par la hiérarchie scolaire ? Nos retours indiquent qu'il n'y a pas de quoi se faire du souci. Les directions d'écoles semblent plutôt ouvertes à ce genre d'initiative, voire même en recherche de pratiques originales. Évidemment, présenter le JdR en le mettant en lien avec les buts de l'école aide. Rodolphe Bondiguel a quand même dû faire une partie test devant son inspectrice, qui, au début, attendait de voir, et qui a finalement été enthousiasmée. Et comme le dit Lionel Jeannerat, enseignant suisse qui a donné un cours d'Activités Créatives et Ludiques incluant bon nombre de sessions de JdR : *«C'est fou ce que l'on peut être convaincant lorsqu'on est convaincu soi-même»*.

Mais ils sont **trop nombreux !**

Passer d'une situation où l'on a un MJ et 4-6 joueurs qui ont la nuit devant eux à un professeur avec 15-25 élèves dont la vie est rythmée par des périodes de 45 minutes pose quelques difficultés, mais rien d'insurmontable. Trois solutions différentes nous ont été rapportées.

Premièrement, y aller avec autant de joueurs que d'élèves. Carrément. En effet, la relation enseignant-élève facilite l'autorité du MJ. De plus, les séances sont courtes, étant donné qu'elles doivent suivre le rythme scolaire. Rodolphe Bondiguel fait jouer ainsi toute sa classe, en donnant un personnage pour deux élèves : voilà encore une façon de gérer un grand groupe.

Deuxième stratégie : avoir 2-3 élèves qui deviennent MJ. Ce qui marche évidemment mieux s'il y a déjà des rôlistes parmi eux !

Troisième façon de faire : ne plus masteriser pour les élèves, mais les laisser jouer entre eux en se basant sur des jeux sans MJ. Lionel Jeannerat utilise beaucoup **Zombie Cinéma**



Magicians

JdR pour apprendre le coréen

C'est sur Kickstarter que Kyle Simons a proposé son projet **Magicians**. S'inspirant du folklore coréen, le jeu met en scène des étudiants confrontés à des phénomènes surnaturels. Pour parvenir à leurs fins, ils ont recours à de la magie. Concrètement, les joueurs doivent pour cela s'appuyer sur un système de résolution basé sur l'apprentissage du coréen. C'est en lisant correctement des formules puis en apprenant progressivement les rudiments de cette langue qu'ils pourront lancer des sorts. En jeu, les joueurs contribuent à la construction de l'histoire via des cartes qu'ils auront eux-mêmes rédigées (en français ou en anglais) pour apporter des protagonistes, événements ou objets. Entre autres bonus débloqués en cours de souscriptions, on trouve des notes pour adapter le jeu à l'apprentissage de différentes langues ainsi que des suppléments pour apprendre le chinois et le japonais.

De plus, Daniel Solis (**Do, Happy Birthday Robot**) vient en renfort.

<http://jdr.la/magicians>
<http://forum.magiciansrpg.com/>

(Arkenstone Publishing) en classe : *«les JdR sans MJ sont du pain béni et ma séquence de cours la plus aboutie et la plus satisfaisante se base sur ce type de jeux»*. Il est de plus intéressant que le professeur soit extérieur au jeu et soit alors observateur, laissant aux élèves certaines tâches de la gestion de groupe.

Quel contenu ?

S'il s'agit de faire découvrir le jeu de rôle, quelques explications au début ne seront pas de trop. Il s'agira alors de suivre avec un ou plusieurs scénarios assez courts, avec pré-tirés. On rentre là dans la problématique d'initier les novices au jeu de rôle - le challenge n'est pas tout-à-fait le même qu'en dehors de l'école : ici vous savez combien il y aura de participants, et vous savez que vous avez leur attention pour un temps donné.

À l'exception des deux jeux créés par Rodolphe Bondiguel (voir plus haut) ainsi que de **Magicians**, il n'y a à notre connaissance aucun jeu ou matériel de jeu spécialement développé pour être utilisé en classe. Pour autant, certains projets de la FFJdR s'en rapprochent, de même que des jeux italiens tels que **On Stage!**. Il s'agira donc d'adapter un jeu existant, voire d'en faire créer un par la classe !

Lors de ses *Activités Créatives et Ludiques*, Lionel Jeannerat a commencé par demander aux élèves quel genre d'aventure ils voulaient vivre, sans plus. Ce n'est qu'après que l'univers et le système de jeu, développés en commun avec les joueurs, sont venus se greffer.

Dans son cours facultatif intitulé *Jeux et Stratégies*, Gus Brandys commence par une introduction,

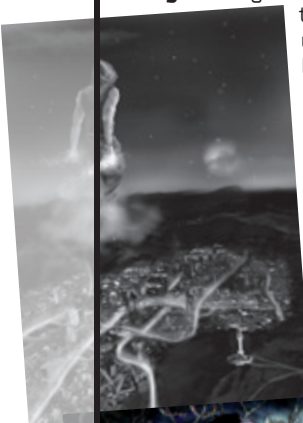
un historique et une présentation générale. Puis, après les parties, fait des débriefings, organise des ateliers de MJ et d'écriture de scénarios, etc.

Plusieurs retours indiquent que les jeux avec beaucoup de jets de dés et beaucoup de combats sont de préférence à éviter : en plus d'être très chronophages, l'intérêt pédagogique de l'un comme de l'autre est plutôt faible.

Jeu et enseignement sont-ils compatibles ?

Le JdR porte intrinsèquement beaucoup de qualités pédagogiques, comme cela a été abordé dans l'article *«Le JdR Pédagogique»* paru dans notre numéro précédent. Le JdR semble être un outil formidable pour les cours de langue. Gus Brandys, qui enseigne aussi la langue de Gary Gygax à ses élèves, raconte : *«incarner un personnage immergé dans une aventure et devoir se dépatouiller en langue étrangère représente une expérience forte et didactique, puisque la langue n'est plus objectif mais vecteur, ce qui permet aux élèves un peu réticents ou timides de se lâcher et d'utiliser la langue étudiée comme moyen de s'exprimer»*. Lionel Jeannerat, qui enseigne à des élèves au parcours difficile, rapporte *«cette activité se voulait également récréative, abordant des sujets scolaires avec légèreté : la prise de risque, l'endettement, des calculs mathématiques, des sujets de français. Il faut dire que j'essayais également d'exploiter le JdR dans les autres cours, je me rappelle d'une composition écrite sur le sujet «décrivez-moi une planète fictive» : les élèves s'étaient bien pris au jeu et certains ne l'avaient même pas considéré comme une corvée, un vrai exploit»*.

Mais comment donner une note à une activité jeu de rôle ? Force est de constater que cela ne se fait pas, ou alors de façon indirecte : s'il s'agit d'une séance d'initiation, ou alors d'un cours facultatif, aucune raison d'en





mettre. Si le JdR est utilisé pendant un cours standard (langue, français, histoire, ...), il s'agit alors d'une pratique «alternative» aux méthodes plus standards, mais les tests et examens resteront ce qu'ils ont toujours été. Si l'exercice va jusqu'à écrire un background ou un scénario, on peut là avoir des notes de français «au plus proche» du jeu. Lionel Jeannerat : *«les notes d'Activités Créatives et Ludiques me servaient à motiver les élèves à participer activement et à permettre de valoriser les élèves moins scolaires. Je ne notais jamais sur la qualité du jeu mais sur des questionnaires où ils donnaient leurs impressions de jeu. La propreté et le respect de la consigne étaient les seuls éléments pris en compte pour la note».*

Contaminez-les !

Les retours des personnes pratiquant le JdR en milieu scolaire sont unanimes, «le cours facultatif est presque devenu une institution dans mon lycée», nous dit Gus Brandys *«j'ai souvent des élèves qui ont fini leur bac qui reviennent participer à une ou deux leçons une fois qu'ils sont à l'université, par nostalgie. Et ils envoient impérieusement leurs petits frères et sœurs au cours, ils ne leur laissent pas le choix. Et de nombreux élèves m'ont dit pratiquer le JdR ensuite dans le privé».*

Si le jeu de rôle semble contagieux parmi les élèves, il n'en est pas de même avec les collègues enseignants. Certes, certains sont curieux et s'y intéresseront. Mais rares sont ceux qui vont s'y lancer car c'est un défi important pour un non-joueur. Ils verront surtout que vous, vous avez «de la bouteille» en matière de JdR. Il y a aussi, comme partout, des résistances aux changements.

Lionel Jeannerat nous parle d'un autre gain : *«je crois que certains élèves ont gagné de l'estime de soi. Je me souviens d'un élève qui avait de très gros problèmes dans les matières scolaires et les autres se moquaient de lui. Ils ne se moquaient plus de lui quand il expliquait comment son personnage faisait*

Références

Retrouvez les jeux développés par Rodolphe Bondiguel sur le site du SDEN : <http://jdr.la/sdenrodi>

Lionel Jeannerat décrit ses Activités Créatives et Ludiques sur le forum de SilentDrift : <http://jdr.la/sdacl>

Guy Brandys tient son propre blog, où l'on trouve notamment un article sur l'utilisation du jeu pour l'enseignement des langues : <http://jdr.la/langues>

des cascades pour éviter et tuer des zombies, ils l'écoutaient parler. Il ressentait l'estime des autres et ça lui a fait du bien». Rodolphe Bondiguel a lui l'impression que les évaluations sont mieux réussies et le savoir plus ancré, grâce à l'immersion qu'apporte le jeu de rôle. Guy Brandys donne même une formation continue officielle organisée par la direction générale pour les enseignants, afin de leur donner quelques outils nécessaires pour introduire le jeu en cours, et principalement en cours de langue.

Note finale

Les contraintes apparaissent nombreuses mais pas insurmontables. On trouve du matériel assez facilement même s'il est rarement fait spécialement pour. Reste dans tous les cas que le temps nécessaire pour la préparation est plus long que pour un cours standard. Pour autant, les premiers retours d'expérience indiquent que ces efforts portent leurs fruits. Verdict : de bons résultats et de gros efforts. Persévérez!

Remerciements à Lionel Jeannerat, Gus Brandys, Rodolphe Bondiguel ainsi qu'à Kyle Simons. Retrouvez certaines des interviews sur le site www.dl6dent.fr.



Deuxième carnet :

SILICONYA

36

À mon estimé lecteur.

Si le flux temporel du multimétavers se déroule correctement, tu as déjà eu vent de mes mésaventures. Ou plutôt, de celles de l'Athanase Flöpp originel, qui eut l'infortune de se trouver diffracté dans tout le multimétavers. Une version de nous vit désormais dans chaque monde, connu ou inexploré. En tant qu'habitant du métavers de Siliconya, j'aurai l'honneur d'être ton guide. Ce travelogue te sera d'une grande utilité si tu es tenté par un séjour narratif avec un groupe d'amis. J'espère cependant qu'il sera suffisamment clair pour te dissuader de commettre cette erreur.

par **Éric Nieudan**
illustrations de **Julien De Jaeger**





Avec quel système jouer ?

Siliconya est un univers de fantasy très influencé par les clichés de **Dungeons & Dragons**. Si vous n'êtes pas d20phobe, le mieux est de faire votre sauce avec la version du jeu que vous préférez. Il existe des tonnes de règles pour jouer en contemporain et en science-fiction avec la troisième-édition-et-demie (et les SRD sont disponibles en ligne).

Une autre option est de vous servir de **Shadowrun**. Après tout, le système inclut les races, la magie et la technologie. Autrement, vous pouvez utiliser des règles génériques comme **GURPS, Basic**, le **D6 system** ou – pour rester dans le d20 – le **dK**. Une dernière option est de d'utiliser une des versions du système **Interlock** de **Cyberpunk** et d'ajouter des règles pour la magie.

SILICONYA VUE PAR LA LORNETTE

Comprends bien, lecteur, que je ne me plains pas de vivre ici à Siliconya. J'y suis en quelque sorte né et j'en suis le pur produit. Ce n'est certes pas un métavers facile, mais nous les Siliconiens avons une grande capacité d'adaptation à l'inconfort et à l'injustice. Sache cependant que si les récompenses sont fabuleuses et les possibilités infinies, un voyage chez nous ne se fait pas sans risque.

2022, ANNÉE DU PHÉNIX

Il y a guère plus de deux siècles, Siliconya était un monde comme on en trouve légion dans le multimétavers. Les seigneurs elfes régnaient sur d'impénétrables royaumes forestiers, les nains creusaient la montagne à la recherche de gemmes magiques, les hommes et leurs compères gnomes et halfelins prospéraient dans leurs cités marchandes. Tous repoussaient la limite des terres inconnues au détriment de peuplades tombées en déclin comme les hommes-serpents et les orques. Beaucoup de ces mondes sont figés dans une variante de cette fin d'âge d'or, mais ce ne fut pas le cas de Siliconya. Suite à une série de découvertes magiques et scientifiques, notre métavers fut précipité dans la spirale du progrès.

Aujourd'hui, tout a changé. Les continents inexplorés ont été colonisés, les ports de pêcheurs se sont transformés en cités complexes et les caravansérails sont devenus des relais autoroutiers. L'industrialisation de la magie a permis de grands progrès techniques dans tous les domaines. Un progrès toujours plus fluide et irrésistible a radicalement changé le monde, détruisant au passage des équilibres immémoriaux.

DES SOCIÉTÉS FRAGMENTÉES

Les royaumes à la surface de Siliconya sont presque aussi nombreux et divers qu'autrefois, mais leurs sociétés ont aujourd'hui bien des points communs. D'une part, les races se sont mélangées avec plus ou moins de succès. Les zones agricoles formées autour des anciennes cités minières des nains accueillent autant de gnomes que de halfelins, d'elfes et de kobolds. Les conurbations côtières sont pour la plupart habitées par plus de gobelinoïdes que d'humains. Oubliés les clans et les tribus, le 21^e siècle est celui de l'individu : ce sont les talents personnels qui déterminent la place dans le monde. Bien entendu, les esprits rétrogrades s'accrochent aux dogmes du passé et soutiennent que les peuples qui servaient autrefois les forces du mal (ou du bien, en fonction) ne sont pas dignes de confiance.

LA DEUXIÈME RÉVOLUTION

Si la démocratisation de la magie fut le point de départ de l'industrialisation des royaumes, c'est un autre type de pouvoir qui acheva de les transformer. Les pouvoirs psioniques avaient certes existé de tous temps, mais ils étaient restés occultés par l'omniprésence des magies traditionnelles. Quand un technicien de génie, un gobelin nommé **Kay Chili**,

trouva le moyen de faire résonner un type de cristal en harmonie avec les ondes psioniques qui voyagent dans le plan éthéré, le monde changea radicalement. C'était en 1977. Pendant les décennies qui suivirent, les technologies de la communication devinrent de plus en plus intelligentes. De nos jours, chaque citoyen possède un psiordinateur de taille plus ou moins réduite avec lequel il accède aux réseaux mondiaux. Cette omniprésence a achevé de métamorphoser la société mondiale. Jusque là, plutôt qu'à leur race, les Siliconiens s'identifiaient à une cité-état ou à un royaume. Avec l'avènement de la psinformatique, chacun peut intégrer une communauté indépendante de sa localisation géographique. On se définit selon son métier, ses hobbies, sa sous-culture ou la marque à laquelle on adhère.

LA PUISSANCE DES MÉGAGUILDES

L'industrialisation du monde a favorisé la création d'un nouveau pouvoir, celui du marketing. Des rassemblements d'industriels, de fournisseurs de services et de fabricants se disputent en permanence l'attention des citoyens. On les appelle les **„mégaguildes“**. Pour s'assurer la fidélité de leurs clients, celles-ci proposent de sponsoriser leur vie toute entière. Il est possible par exemple de disposer d'un logement gratuit dans une enclave **AgriMiam** si on s'engage à ne consommer que des produits de la marque. Un psiphone **Mindless** de dernière génération est offert à quiconque signe un contrat l'engageant à ne pas quitter le réseau éthéré de la guilde. Certaines familles vont jusqu'à garantir la consommation de leur progéniture en échange d'un travail à vie dans les manufactures d'une mégagilde. On appelle les gens qui font ce choix (ou qui sont contraints de le faire) des **„enguidés“**.

DES PANTHÉONS CONCURRENTS

Et les dieux dans tout ça ? se demande sans doute mon lecteur. Rassure-toi, lis sont toujours aussi impliqués dans les affaires des mortels. Dans Siliconya, deux grandes reli-

gions se partagent le marché des âmes et des potions de soins. Le panthéon nordique de **Woden**, avec son cortège classique de divinités thématiques telles que guerre, commerce, ténèbres, etc. est dominant dans les nations et les cités occidentales. Dans l'est et dans le sud en revanche, les populations sont plus enclines à révéler **l'Assemblée**, un panthéon créé de toutes pièces autour des sciences. On vénère ainsi des douzaines de déités telles Logique, Psychologie et Mathématiques.

Dans sa sphère d'influence, L'Église de Woden a pris le pas sur tous les cultes hiérarchiques et a fini par s'imposer comme religion officielle, voire d'État. Si les pontifes wodeniques n'ont officiellement aucun pouvoir politique, ils exercent une influence certaine sur les dirigeants. Par conséquent, la peur et l'incompréhension des adorateurs des sciences est omniprésente, à la fois à l'intérieur des sociétés et dans les relations internationales. Les royaumes de culture assembliste sont souvent diabolisés dans les médias et leur religion est la cause de tous les maux – et souvent une justification pour des escarmouches frontalières. Même si la religion de l'Assemblée est sur le papier fondamentalement pacifiste, les royaumes qui la pratiquent ne sont pas en reste. Au grand désarroi des amoureux de la paix des deux blocs, les différences semblent irréconciliables.

Il faut pourtant comprendre qu'à l'est comme à l'ouest, la religion n'a pas une grande incidence sur la vie de tous les jours. Les techniques modernes et la popularisation de la magie profane ont affranchi le gnome de la rue de l'emprise des clercs. Même si chacun se soucie du salut de son âme, seuls les plus dévots obéissent sans réfléchir aux cultes. Les différences sociétales sont cependant là : par exemple, les enguidés ne représentent qu'une minorité dans les régions de culture wodenique, plus traditionalistes, tandis que dans les pays assemblistes ils sont près de 40%. Le psiberware (voir plus bas) est mieux accepté dans ces derniers, car les fondamentalistes de Woden y voient une corruption de l'ordre divin.





TRIBULATIONS TRANSVERSALES dans Siliconya

Descendons d'orbite pour nous intéresser de plus près à certaines régions et aspects de notre monde. Lecteur, tu voudras peut-être emmener d'autres explorateurs dans certaines d'entre elles.

DU SANG SOUS LES MONTAGNES

Siliconya est un monde en paix. On n'a plus vu de grande guerre depuis un siècle et les seuls conflits qui éclatent sont localisés et de courte durée. Mais si une région peut être considérée comme en guerre, c'est bien celle des **Montagnes Écarlates**. Cette immense chaîne montagneuse est sise au sud du continent, coincée entre la principauté wodenique de **Valpurgis** et le territoire de la cité républicaine de **Frest**. Autrefois un puissant empire nain, les montagnes ont connu le destin de tous les royaumes souterrains. Ses forteresses furent successivement conquises par des hordes gobelinoïdes ou des armées de morts, reprises, détruites puis reconstruites, fragmentées puis réunies. Aujourd'hui, deux factions se disputent le contrôle de la région : **les Neveux de Hundir**, les descendants du haut-roi nain, et **la République Sanguine**, une coalition d'occupants non-barbus.

La voie de Narratos

Aussi créatif que vous soyez, ces quelques pages ne seront sans doute pas suffisantes pour vous lancer dans une campagne siliconienne. Si vous voulez vous épargner tout le travail de développement, je vous conseille de vous reposer sur vos joueurs. Donnez-leur le pouvoir de décrire les éléments du monde en rapport avec leurs personnages : leur nation d'origine, la mégagilde qui les emploie, leurs contacts, etc. Prenez l'habitude de leur poser des questions pendant la partie et notez leurs idées : *As-tu déjà rencontré ce gang ? Comment s'est passée ta dernière négociation avec Mindless ? Tu dis sortir de prison, qui est le fils de harpie qui t'a vendu aux paladins ?*

Il n'existe pas d'héritier en ligne directe du grand roi Hundir, dernier empereur des montagnes. Seule la persévérance du prince **Gonör de Valpurgis** a permis aux nains de mettre de côté leurs éternelles querelles de succession le temps de reconquérir la région. Le prince et ses alliés fournissent toute l'assistance possible aux Neveux – y compris des troupes psibernétisées et des armes – en échange de cristaux psioniques issus des mines des Montagnes Écarlates. Même s'il se montre méfiant à l'encontre des étrangers, le royaume souterrain accueille ceux qui veulent contribuer à l'effort de guerre : rôdeurs mercenaires, pilotes de drones et mages de combats se sont installés dans la capitale de **Hundheim**, apportant une mixité inconnue jusqu'alors.

De l'autre côté de la ligne de démarcation, la République Sanguine bénéficie de l'appui de la cité de Frest et des mégagildes qui voient dans les cristaux des montagnes un moyen d'enrichir leurs actionnaires. Frest étant de culture fortement assembliste, de nombreuses nations lui accordent leur assistance par principe. D'une vague alliance à tendance loi du plus fort, la République s'est transformée en une véritable démocratie. Avec les décennies, elle est devenue une terre d'accueil pour les idéalistes autant que pour les capitalistes. On trouve dans les cités souterraines et les villages des vallées autant de vampires et d'orques que de gnomes et de halfelins. Les elfes et les autres peuples traditionnellement au service du Bien sont également présents en minorité. Il y a même une communauté de nains issus des royaumes du nord, qui eux aussi aimeraient une part du gâteau.

LA CITÉPLEXE DES VOLEURS

Sur les rives nord-ouest du continent, la **conurbation de Galataurgus** est née de la fusion des cités de Galahan, Taurinox et Saint-

Fergus. Avec vingt et un millions d'habitants, c'est la zone urbaine la plus vaste de Siliconya. La **citéplexe**, comme on la surnomme, a peu à peu établi son indépendance du royaume de Gorgograd. Elle attire une population internationale et de plus en plus assembliste, ce qui en a fait un modèle de société mixte, mais aussi une poudrière où les crimes racistes et les tensions sont communs. Pour maintenir la paix, le conseil des échevins se repose sur trois forces : l'or qui coule à flots des caisses des mégaguildes investies dans l'urbanisation ; une police forte menée conjointement par le paladinat de Thyor et le culte de Sociologie ; l'ordre officieux établi par les syndicats du crime.

Quatre grandes « familles » se partagent la cité avec plus ou moins de grâce. **Les Six serpents**, une guilda d'assassins venue de l'Est lointain, contrôle les zones portuaires et se spécialise dans la contrebande de toute sorte, avec une préférence pour le psiberware volé ou de contrefaçon. **Le clan Caerlaen**, premier groupe criminel de la citéplexe, s'est aujourd'hui replié dans le vieux Galahan, où sa matriarchie règne sur le jeu et la prostitution. **Les Buveurs de bile** sont les racketteurs de Saint-Fergus où ils contrôlent aussi le trafic de drogue : il s'agit principalement de goules et de nécromanciens mineurs qui vivent dans les catacombes. Enfin, **le Silence** est une organisation dont personne ne sait grand chose. Elle achète et revend les informations, faiseurs et contrats municipaux les plus juteux.

La police paladine est embourbée dans un guerre avec ces quatre syndicats, toujours à deux doigts de prendre le contrôle de la citéplexe. La **capitaine Ulfica** et le **haut-sociologue Kernip** ont pour difficile mission de garder à sa place le crime organisé sans toutefois l'éliminer complètement. En effet, les deux magistrats sont conscients que les rues seraient moins sûres sans les familles. Quand

La transe Meh-dya

Les univers mélangeant fantasy et cyberpunk ne sont pas très nombreux, mais certains éléments sont présents dans d'autres types de mélanges. La série animée de Cartoon Network, *Adventure Time*, est un excellent exemple de la façon de mélanger **D&D** et n'importe quoi. Je ne connais presque rien à l'animation japonaise, mais je suis certain qu'il y a plein d'exemples aussi. Côté jeu de rôles, **X-Crawl**, que je n'ai jamais lu, contient un univers de fantasy surmédiatisé avec des corpos et des magouilles. **Dragonstar**, un autre univers d20, réussit très bien à intégrer les poncifs donjonesques au space opera. Et évidemment, n'hésitez pas à jeter un oeil à **Shadowrun**.

l'homme de la rue a un problème, il préfère s'adresser à un gars du quartier qu'à un étranger en armure balistique. Si Ulfica voit essaie de changer les attitudes en menant des opérations séduction (jusqu'ici peu réussies – imaginez des paladins moustachus en tenue anti-émeute qui offrent des cupcakes), son homologue du clergé de Sociologie a adopté une optique différente. Kernip a commencé à engager des « enquêteurs indépendants » pour résoudre certaines affaires sans mécontenter les parrains locaux.

MINDLESS ET LE CULTE DE LA MARQUE

Les mégaguildes de Siliconya sont plus riches et plus influentes que beaucoup de cultes de déités majeures. Au jour d'aujourd'hui, la plus importante de ces organisations est sans aucun doute Mindless Inc. Fondée par une dynastie de flagelleurs mentaux, c'est la guilda qui a développé les premiers psiordinateurs et ainsi – comme elle le rappelle sans cesse dans sa communication – fait entrer Siliconya dans l'ère de l'information. Ses produits sont omniprésents : des écrans psioniques géants au célèbre psiphone, on les trouve dans les triplex des enguildés comme dans les poches trouées des vagabonds des zones contestées. Comme toutes les mégaguildes, Mindless touche à bien d'autres secteurs d'activité : la rénovation urbaine, les trans-





mond-o-rama : siliconea

31



ports personnels, les médias, etc. Elle s'est récemment faite remarquer en rachetant la guilde d'agriculture marine Sirenor et expulsé près de trois cents familles de fermiers hommes-poissons.

Le succès de Mindless n'est pas tant dû à ses innovations qu'à l'implacable machine marketing de la guilde. Le président et porte-parole de la marque est un flagelleur mental nommé **Jesbo Svět**. Il apparaît dans les spots publicitaires sous les traits d'un demi-elfe d'âge respectable (les visages à tentacules ne sont pas bons pour le commerce). Les adeptes de la marque lui vouent un véritable culte. Je ne choisis pas ces termes au hasard, cher lecteur. Une grande part des millions d'enguidés de Mindless est complètement fanatique de la marque. L'énergie votive ainsi créée a conféré à Svět et à ses proches des pouvoirs cléricaux : divination, soins mineurs, protection contre la concurrence, etc. Dans le même temps, une conscience s'est éveillée dans le réseau psinformatique de la guilde. Cette « intelligence spontanée », qui s'est elle-même baptisée **Spirite**, a lentement grandi dans le système, explorant le plan éthéré et le psiberspace (*voir ci-dessous*), collectant les informations et formulant des plans. Quels sont les buts de cette divinité artificielle ? Les concurrents de Mindless donneraient cher pour l'apprendre. Si les clergés wodeniques apprenaient l'existence d'une telle abomination, une équipe de spécialistes serait formée pour éclaircir l'affaire (et probablement tordre le cou virtuel de Spirite).

Parmi les mégaguildes qui se partagent le monde, on compte le **Conglomérat Kirin**, une mégagilde de l'Archipel Dragon situé à l'est du continent, un concurrent direct de Mindless ; **TraumAcolyte**, construite sur le marché médical et les pouvoirs de soins de prêtresses d'Eyra ; **Golem Security**, qui s'accapare la plupart des contrats de surveillance ; le géant indépendant du jeu psidéo **Digital Dungeons** et le network multimédia **WereFox 54**, connu pour son journalisme aussi omniprésent que partial.

L'ÈRE DU PSIBER

La technologie des cristaux psychiques est la source de nombreuses innovations, parmi lesquelles l'interface esprit/machine, inventée en 2014. Grâce à un module cristallin implanté à la base du crâne, l'utilisateur peut commander un psiordinateur par la pensée. En quelques années à peine, les mégaguildes ont développé des dizaines de champs d'application pour ce qu'on appelle désormais le *psiberware*.

Grâce à une console cristalline, il est possible d'entrer directement dans Le *psiberspace*, une projection du plan éthéré où transitent toutes les données des réseaux mondiaux. Les consoles les plus réputées sont fabriquées par Kirin.

Autre application majeure, la technologie des augmentations dérive du développement des membres et organes prosthétiques. Aujourd'hui, il est de plus en plus courant de rencontrer des jeunes gens portant fièrement des yeux ou des mains artificiels, dotés de gadgets et d'armes dissimulées. Bien évidemment, les forces armées nationales et guildiennes font un usage important des améliorations psibernetiques. Le soldat moderne est équipé de muscles artificiels, de réflexes accélérés et de systèmes de communication tactique et de visée.

SANS-PAPIERS ET DISSIDENTS

Comme tu ne l'ignores pas, cher lecteur, la plupart des métavers sont composés de plus d'un plan d'existence. Siliconya, comme la plupart des mondes magiques, est entouré d'une pelletée de demi-plans, dimensions de poche et autres mondes élémentaires accessibles via des portails ou des rituels. Suivre les allées et venues des ressortissants des plans est devenu le cauchemar des forces de police de tout le continent.

La plupart des nations requièrent un visa pour les visiteurs d'outreplan, visa qui s'obtient plus ou moins aisément en fonction des relations avec le plan d'origine. En règle générale,



les ressortissants des Bulles féériques peuvent plus facilement visiter Siliconya que les natifs du monde élémentaire du feu, qui pâtissent d'une réputation d'incendiaires psychopathes. Une fois leurs papiers en poche, les visiteurs reçoivent les droits – et ont les devoirs – de citoyens locaux. Ce n'est cependant pas le cas des morts-vivants. Le plus souvent, les esprits en visite depuis le monde des morts aussi bien que les morts liés à leur corps matériel (comme les vampires et les zombies) sont privés de tous droits.

Dans beaucoup de cités cosmopolites, le « problème mort-vivant » a atteint des proportions telles qu'on a du ériger des camps d'hébergement pour les sans-papiers. Là, dans des conditions de surpopulation extrêmes, les non-morts attendent d'être déportés vers un territoire sans gouvernement, renvoyés dans le monde des morts ou – s'ils échouent aux tests de conscience – simplement incinérés. Récemment, un mouvement de solidarité relayé par les médias et les réseaux psioniques a cherché à faire changer les choses. De jeunes activistes de tous milieux, mais principalement de culture assembliste, manifestent pour réclamer les droits des non-morts. Au cours des derniers mois, ce mouvement égalitaire a pris une importance sans précédent. Surnommé **Neutre absolu**, il a éclos en même temps dans toutes les agglomérations de Siliconya. Des rassemblements et des occupations ont lieu un peu partout. Les « neutrabs », comme on les surnomme, réclament un changement radical dans les habitudes et les modes de vie : ils s'opposent à la culture des mégaguildes, à la corruption et à la cupidité de façon parfois violente. Quiconque visite une grande ville fera bien de vérifier qu'aucune manifestation n'est prévue pendant son séjour.

Le coin du crunchophile : psiberware & psiberspace

Si vous ne disposez pas de règles pour les augmentations psibernetiques, je vous conseille de vous baser sur celles de magie. Les sorts d'augmentation de caractéristiques, d'actions supplémentaires, de vision nocturne, etc. vous donneront une excellente échelle de puissance. À vous de voir si vous souhaitez limiter le nombre d'augmentations qu'un individu peut installer. Dans ce cas, vous voudrez probablement la baser sur les caractéristiques reflétant la capacité psionique.

En ce qui concerne le psiberspace, l'idéal est de calquer les règles de voyage éthéré ou astral. Si vous n'en avez pas, remplacez simplement les caractéristiques physiques par les mentales. Par exemple, passer un programme de surveillance sans se faire repérer demande un jet de discrétion basé sur la Sagesse au lieu de la Dextérité. Le combat se fait avec l'Intelligence au lieu de la Force, et ainsi de suite.

SUR LE PAS DE PORTAIL

Après ce tour d'horizon, je te propose de visiter le village d'**Yroë-Nord**. C'est une petite communauté qui pourra te servir de point d'entrée dans Siliconya. Toi et tes amis metaversonautes y trouverez tout le pain nécessaire sur la planche de l'aventure.

YROË-NORD, BANLIEUE SINISTRÉE

La cité d'Yroë était autrefois un port prospère, porte d'entrée de l'archipel exotique des îles de l'ouest dans le grand royaume fédéral de **Margard**. Puis vint le jour du Sinistre Réveil. Sans que l'on sache pourquoi, un titan oublié qui dormait sous un volcan se réveilla et détruisit toute vie dans les îles. Bien qu'épargnée par le cataclysme, Yroë vit ses digues détruites par un raz-de-marée et ses habitations inondées. La ville, qui s'était construite autour de l'activité portuaire, comprit tout de suite qu'elle n'aurait jamais les moyens de reconstruire et se déclara insolvable. Deux ans plus tard, beaucoup de familles ont émigré vers les villes forestières de **Flaylund** et leurs

scieries industrielles. Ceux qui sont restés se sont organisés avec les moyens du bord. Les autorités fédérales du pays, quant à elles, se contentent d'envoyer des médicaments et des sacs de riz deux fois par mois.

LES LIEUX

L'ancien port n'est plus aujourd'hui qu'un tas de ferraille rouillée où ne s'aventurent que les plus désespérés. Toutes les marchandises qui pouvaient être récupérées sans trop de risques l'ont été depuis longtemps. Qui-conque veut s'improviser pillard s'expose aux éboulements de containers et aux attaques des crabes géants qui nichent dans les ruines. Les habitants se sont installés dans l'ancien district des falaises, une zone résidentielle épargnée par les éléments. Les villas abandonnées par les riches marchands ont été transformées en habitations communautaires, les parcs en potagers et les allées en rues marchandes. Le reste de la ville est un chaos inondé où survit une poignée de sahuagins hostiles aux étrangers. Le phare installé sur un récif proche est le siège de l'échevine, mais aussi la maison publique et le débit de boisson principal de la communauté. On y accède par un pont bricolé avec du béton et des morceaux de containers.

pour accepter un siège au conseil. Entre les accidents et la fièvre des salines, son dispensaire ne désemplit que rarement.

Ynoë-Nord n'est pas qu'une banlieue en ruines : elle a développé une importante activité de piratage psiformatique. Car vois-tu, cher lecteur, un des principaux relais étheriques du réseau mondial est installé au large du port. Si les systèmes de défense de la plate-forme sont encore opérationnels, plus personne n'assure la sécurité sur le plan étheré. De nombreux hackers se sont donc installés en ville pour profiter de cette faiblesse. Des gens comme **Luong** l'ogre mage ou la naga **Midoru** amassent des fortunes en espionnant les flux d'information. Les pirates s'en donnent à cœur joie car ils savent que tôt ou tard, une compagnie de sécurité acceptera la mission de mettre un terme à leurs activités.

Dans un registre encore plus illégal, le village sert aussi de port d'attache à la flottille du **commandant Perce-tripes**. Ce kobold aussi sanguinaire que calculateur est à l'origine d'une fructueuse entreprise de commerce non-équitable. Ses hommes, venus de tous les horizons, écumant la côte et rançonnent les navires qui croisent dans la région.

LES GENS

L'échevine est une halfeline d'âge mûr dénommée **Finula Filedroit**, ou Fifi pour ses concitoyens. Elle prend ses décisions avec l'appui d'un conseil composé du vieux pêcheur d'épaves **Hulon**, de la maîtresse d'école **Liriane** et du capitaine **Pollinok**, un vétéran goblours chargé du maintien de la paix. Le docteur **Garifaldi** est trop occupé





LES CONFLITS

Loin d'Ynoë-Nord, au siège de la mégagilde d'armement et de sécurité **Soldatex Systems**, se négocie un nouveau projet : celui d'annexer la ville. L'idée de « nettoyer » la région pour la rendre à nouveau habitable est en effet séduisante. En plus d'obtenir la faveur du gouvernement, la guilde serait en position de force pour négocier des contrats avec tous les nouveaux habitants. Des agents ont été envoyés pour estimer l'ampleur de la tâche. Déguisés en blogueurs-voyageurs, **Orlo** l'elfe noir et sa garde du corps demi-orque **Klétilda** se sont installés dans l'unique hôtel de la ville. Afin de ne pas se faire trop facilement remarquer, ils envisagent de sous-traiter les aspects les plus illégaux de leur mission, comme cambrioler certains des hackers et monter à bord du navire amiral des pirates pour y installer un traceur satellite. Des tâches grassement payées qui pourraient bien intéresser des étrangers en visite.

Les sahuagins qui vivent dans les ruines ne sont pas les brutes sanguinaires que décrivent les habitants d'Yroë. Ils aimeraient envoyer leurs enfants à l'école et participer à la communauté autrement qu'en échangeant du poisson contre des enregistrements de webséries sur cristal psi. Mais voilà, l'image de diables des mers de leurs ancêtres leur

colle encore aux écailles. Leur patriarche, **Léo Sihaniyog**, a tout essayé pour se faire accepter. Il envisage sérieusement de prendre par la force les ressources dont les siens ont besoin. À moins que des étrangers bienveillants veuillent servir d'intermédiaire et apporter des idées fraîches.

Un projet qui pourrait justement cimenter les relations entre terriens et amphibiens serait la remise en route du portail astral d'Ynoë. Au milieu des ruines du centre ville s'élève encore la station de transports qui rassemblait le service de bus, le monorail et les transports planaires. Les dégâts subis par le bâtiment sont irréparables, mais la plate-forme de transport astral pourrait être démontée et installée ailleurs. Elle est actuellement ensevelie sous un mètre d'eau et de gravats. Personne n'a les moyens de faire venir une équipe de plongeurs professionnels pour faire le travail, mais les sahuagins pourraient s'en charger. Ensuite, il faudrait négocier avec une guilde de transports comme **Astralways Travel** pour reconnecter le portail à un réseau. Il est évident qu'un point de téléportation, même régional, contribuerait à ramener la prospérité à Yroë-Nord.



vous jouez ?

Cher bourlingueur métaversel, si tes pas te mènent dans Siliconya ou dans un reflet proche, n'hésite pas à me raconter ton voyage. Tu peux m'écrire à l'adresse suivante :

athanase@quenouille.com





thema : le jeu de rôle, de 7 à 77 ans ?

47



thema

À en croire la rumeur populaire, le rôliste, tout comme son personnage, aurait une date de péremption. Le jdr serait-il réservé à une tranche d'âge bien précise, à savoir celle des 15-35 ans ? Bien sûr que non ! Avec quelques ajustements, nous allons vous prouver qu'il n'y a pas d'âge pour être rôliste, et encore moins pour être un héros !



✧

Aha, ça y est, hein ? Ce thema de folie vous a enfin donné envie de jouer un PJ avec des couches ou bénéficiaire d'une carte Vermeil, pas vrai ? Il ne reste plus qu'à choisir le bon jeu pour cela. Bon, à vrai dire, on aura assez vite fait le tour des jdr spécifiquement dédiés aux « autres » âges de la dure vie de PJ. Le plus souvent, il vous faudra vous contenter d'un scénario, au mieux d'une campagne.

du berceau au tombeau

PANORAMA DES JEUX DES 1E ET 3E ÂGES

L'âge de tous les pas possibles

Aux premiers âges du jdr, le thème ne semble guère populaire. On ne relève rien de très significatif. L'opportunité de jouer des ados ou des enfants ne semble pas encore avoir traversé l'esprit des auteurs ; un phénomène sans doute générationnel, on y reviendra.

La vieillesse est à peine plus présente mais pointe le bout de sa canne sous l'angle bien particulier des règles annexes consacrées au vieillissement, surtout physique, des PJ. Ces petits systèmes, souvent fort simulationnistes, viennent encadrer la pratique du power gaming et du jeu en campagne au long cours : un PJ avec une trentaine d'années de vie aventureuse a en effet de grandes chances d'accumuler des tonnes de pex et d'objets magiques. Vieux serait alors synonyme de winner. Pour rester dans les limites du raisonnable, les amateurs de logique imposent donc aux expérimentés cacochymes quelques rhumatismes et autres menus désagréments du 3ème âge. Eh, pas facile de cibler un *magic missile* avec la vue qui baisse !

Difficile de citer tous les exemples du genre. En effet, à l'époque (années 80 voire début 90), ça fait partie de la norme : un jeu « soigné » doit avoir son passage sur le vieillissement. C'est par exemple le cas de l'inimitable **Rolemaster**. On notera quand même que chez ce parangon du simulationnisme il faut attendre le **Compagnon IV** pour avoir tous les détails sur ce sujet. Triste. Dans certains jeux, cette tendance prend une tonalité spéciale. Dans **Pendragon**, elle se trouve au cœur du projet de jeu en campagne : elle est accompagnée de toute une flopée de règles sur la descendance, l'héritage, etc. ; ici, le simulationnisme est étendu à tout ce qui accompagne logiquement le vieillissement du PJ et devient une identité forte du jeu arthurien. Dans un jeu aussi rigoureux historiquement que **Te Deum pour un massacre**, la logique est poussée à son maximum : un jet de vieillissement, très rude, entre chaque scénario ! À ce rythme, la seule conclusion acceptable au vieillissement d'un PJ, c'est qu'il est visiblement devenu « *trop vieux pour ces conneries* ». Enfin, ce passage obligé des règles de l'époque donne forcément lieu à un détournement parodique quand le jeu s'appelle **Brain Soda** (dans le livret de l'écran).



par Julien Clément
toutes illustrations ©



*baby cthulhu, sculpture par Igor-San
<http://toxcoyots.deviantart.com/>



Un cas à part : Les éclaireurs de Gaïa

Cette campagne pour **Dark Earth** (la 1ère publiée - en 2001 - pour la seconde édition du jeu post-apo de **Multisim**) est à notre connaissance la seule campagne de jdr jamais écrite en ayant en tête la problématique même de notre thème : comment les enjeux d'une aventure de jdr évoluent-ils quand l'âge des PJ en fait de même ? Il est difficile d'espérer vous parler de cette très belle campagne signée David Girardey, Gaël Oizel et le légendaire Tristan Lhomme sans bien vous spoiler la vie. Alors, hypothétique futur joueur, passe ton chemin !

En très (très) gros, la campagne commence lorsque les PJ sont encore des ados insoucients. Parmi les « aventures » qui les préoccupent alors, point de bûchage de monstre ou de pillage de souterrains mais plutôt du touche-pipi et du bisou avec la langue, vous

voyez ce que je veux dire, hein ? Après ce début adolescent, la campagne s'interrompt pendant quelques années de jeu durant lesquelles le MJ est invité à faire vivre de toutes autres aventures au groupe. Enfin, la campagne reprend avec la brutale irruption de l'âge adulte et des responsabilités qui vont avec. Les PJ se retrouvent ainsi avec sur les bras le fruit de leurs amours juvéniles. Évidemment, l'enfant est « un peu » spécial et il leur faudra fuir avec lui et parcourir le monde en cherchant à le soustraire à mille dangers.

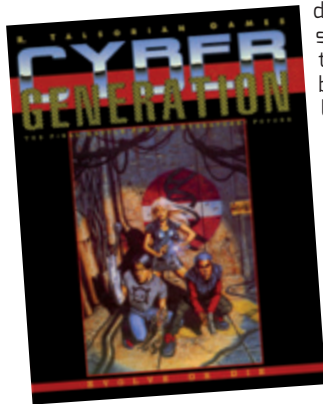
Une thématique rare et bien maîtrisée, beaucoup d'émotion sans renoncer à l'action, au bilan on a là une excellente campagne un peu mésestimée (comme le jeu lui-même ?) qui mériterait d'attirer à nouveau l'attention.

Come on, **kids** !

Il faut attendre les années 1990 pour que la problématique des âges atypiques commence, très timidement, à véritablement être prise au sérieux. Durant cette décennie, le jdr se diversifie. On commence à avoir déjà bien fait le tour des 2 ou 3 genres canoniques (*medfan*, *space op'* et « horreur gothique » essentiellement). Les auteurs cherchent leur inspiration dans la littérature, le cinéma ou, particulièrement durant ces années-là (voir panorama du *Di6dent* #6), les BD de tous les horizons. Or, ces médias sont largement ouverts aux héros adolescents, comme dans les mangas du sous-genre *shōnen* par exemple.

L'une des gammes emblématiques de cette tendance est **Cybergeneration**, un spin off de **Cyberpunk 2020** sous influence *Akira* : on y joue des ados dotés de pouvoirs étranges appelés à bouleverser le monde *cyberpunk* du titre phare. Devenu un jeu indépendant

doté de ses propres suppléments, ce titre permet de bien comprendre le bienfait des âges atypiques : regarder sous un tout nouvel angle un univers un peu trop connu ou un peu trop formaté.



On sent dans la démarche des auteurs la lassitude du *cyberpunk* passé à la moulinette des joueurs grosbills et d'un éditeur trop heureux de les satisfaire en faisant alterner dans ses suppléments un gros gun, une prothèse mortelle, une armure, un gros gun, *ad nauseam*. Les jeunes héros de **Cybergeneration** n'ont aucune chance face à un solo cynique et kitté à mort mais eux ont un destin et leur pouvoir grandissant permettra de changer le monde noir et dur dans lequel leurs aînés se complaisent.

On peut voir dans le relatif succès des gammes de jdr **Buffy** ou **Angel** une démarche similaire permettant de rompre joyeusement avec l'ambiance devenue empesée du **Monde des Ténèbres**, tout en continuant à jouer avec des codes similaires (vampires, loup-garous, etc.).

Aujourd'hui, cette tendance s'est affirmée et on ne fait presque plus attention au fait que **Devâstra** (réédité l'année dernière chez **Pulp Fever**) mette de très grosses épées entre les mains d'adolescents ou que **Monsterhearts** (en VF début 2013 chez la **BàH**) évoque le cas de très jeunes gens qui se sucent la... euh, le sang... voilà, qui se sucent le sang dans une ambiance très bit-lit.



Franck, peux-tu nous présenter rapidement le projet Aube de Sang ?

fb Oui ! **Aube de Sang** est né d'un court récit horrifique directement inspiré par l'univers de **Crimes** et très spontanément envoyé comme un énorme coup de cœur aux **Écuries d'Augias**. Très rapidement, et à ma grande surprise, Yann Lefebvre (auteur principal du jeu) m'encouragea à développer un petit one shot avec son aide. Par la suite, notre émulation créative fut si importante que le petit scénario devint plus conséquent, puis se transforma en campagne de longue haleine ! En synthèse, **Aube de Sang** propose de vivre les événements liés à la période relative à la Commune de Paris par le biais d'un bande de Gavroches (ces gamins perdus des rues, comme il y en avait tant à l'époque) soudés par la nécessité de survivre tant bien que mal à un bien pénible quotidien. Concernant le « fil rouge », disons simplement qu'une sourde menace plane dès le début sur notre petit groupe de bambins mais que, dans l'absolu, l'important ne se situe paradoxalement pas là puisque c'est plutôt tout l'habillage (les événements politiques en cours, leur impact concret dans la vie ordinaire, les intrigues secondaires en rapport, la galerie de PNJ et la montée progressive dans le fantastique) qui devrait primer dans cette campagne. Le but était aussi de faire de cette période historique peu connue une sorte de PNJ central complexe dont les névroses auraient pu accoucher du principe élémentaire de Déchéance intrinsèquement lié à **Crimes**.



Pourquoi avoir voulu écrire une campagne pour des PJ enfants ?

fb Déjà, parce que les PJ atypiques/décalés m'ont toujours attiré ! Puis, parce qu'interpréter des PJ enfants est l'assurance de proposer une expérience unique et originale de **roleplay**, ne serait-ce qu'avec la différence de taille et de force par rapport aux adultes, d'appréhension des faits et de l'innocence entretenue de manière plus ou moins consciente par les enfants, etc. Les possibilités pour les rôlistes plus acteurs dans l'âme (dits interprétatifs) de se faire plaisir ne manquent pas ! Prudence toutefois en parlant d'enfance, car

les Gavroches sont quand même de petits durs portant un regard hyper lucide sur la cruauté du monde environnant ! Pour terminer, il y avait cette interrogation que je souhaitais poser de manière tacite au joueurs : que reste-t-il lorsque tous les idéaux s'effondrent ?



On peut craindre que des PJ enfants n'aient pas beaucoup de prise sur les événements de la campagne. Que peux-tu nous dire à ce sujet ?

fb À la base, le but ultime d'**Aube de Sang** est de proposer une sorte de monde persistant très ouvert où le plus important est de vibrer, de ressentir, d'interpréter avec le plus d'intensité possible plutôt que de tenter d'avancer obstinément dans une forme d'intellectualisation hyper formatée à vouloir résoudre le scénario pour résoudre le scénario (ce que je vois dans beaucoup trop de parties où le Jeu n'a alors souvent plus grand chose à voir avec l'aspect Rôle en lui-même). Bref... dans le sens généralement admis, les joueurs seront peut-être étonnés de découvrir que les PJ n'auront fondamentalement rien d'absolu à résoudre dans **Aube de Sang**. Hormis vivre. Ou survivre. En effet, les périls existent bel et bien (entrecoupés de quelques moments de grâce) dans le déroulement de la campagne et la mortalité des PJ, pour des meneurs implacables et réalistes, pourrait se révéler des plus élevées ! Mais me direz-vous : quoi de plus normal pour un **horror-survival** digne de ce nom ?



L'enfance de l'art

Les années 2000 semblent marquées par une étonnante vague de jeux ou de suppléments consacrés aux enfants et jeunes adolescents. Un véritable phénomène de mode, qui touche aussi bien la création francophone qu'anglophone.



L'un des plus emblématiques est sans doute **Little Fears** (paru en VF au 7C en 2002). Jeu au format court, il vous propose d'incarner de très jeunes personnages confrontés aux peurs enfantines les plus courantes. Jeu paradoxalement très adulte, il s'autorise toutes les problématiques, même les plus dérangeantes. Ainsi, la VO intègre parmi les « peurs enfantines », celle de la pédophilie. Le **7ème Cercle** a préféré, dans sa VF, faire l'impasse et la remplacer par celle... du suicide. Glargl.



Avec des tonalités un peu différentes, on peut placer dans la même mouvance des jeux comme **Grimm** (2007 chez FFG), **Monsters and other childish things** (2007 aussi), **Innocentes** (jeu espagnol de... 2007), **World of Darkness : The Innocents** (en 2008, ouf !), etc.

La France n'est pas en reste. Certes, la quantité n'y est pas mais on note tout de même que deux suppléments pour **Crimes** envisagent la chose : le scénario **L'amour d'une étoile** et surtout la campagne **Aube de sang** (voir entretien avec Franck Brison ci-contre). **La guerre des boulons** (seulement en PDF) propose également d'explorer l'univers d'**Exils** à travers des yeux d'enfants.

On peut se risquer à une explication générative : les rôlistes ont été nombreux à découvrir le loisir dans les années 80 alors qu'ils étaient eux-mêmes adolescents. 10 à 20 ans plus tard, ils ont souvent désormais des enfants qu'ils regardent grandir, miravés, mi-effrayés. Cela leur a sans doute donné l'envie, après avoir arpenté tous les sentiers classiques de l'aventure, d'emprunter les chemins de traverse qui mènent aux cauchemars d'enfance et aux monstres du placard.

Pas sous les meilleurs hospices

On a beau explorer nos étagères de bas en haut (pour trouver des pépites, toujours commencer par le rayonnage du bas !). On a beau sonder les bases de données dans tous les sens. Rien n'y fait. La moisson est désespérément maigre en ce qui concerne les jeux ou suppléments (ou même un simple scénario) offrant l'opportunité d'incarner des PJ du 3ème âge. Pour la bonne bouche (édentée), je signale quand même le « compagnon » (2007) de **Risus, the anything rpg** (sic) donnant la possibilité de jouer des vieux dans une maison de retraite. On aura compris que l'on est là dans un registre aussi humoristique qu'anecdotique (4 pages).

Alors, tient-on là un des derniers territoires à conquérir pour les amateurs de jdr hors normes ? Ou bien est-ce juste définitivement chiant de jouer des vieux en déambulateur et charentaises ? Mon sonotone me dit qu'on aura très bientôt la réponse : dans quelques années seulement, les pionniers du jdr auront l'âge de la retraite voire de la maison de repos. Ils auront alors plein de temps devant eux : peut-être voudront-ils vivre des aventures à travers des alter egos de leur âge ?





Le jeu de rôle avec des **enfants**

Le cliché du rôliste forcément adolescent et boutonneux a fait son temps. Bon nombre d'entre nous sont devenus parents, ou du moins côtoient des enfants. D'où notre envie irrésistible de transmettre notre passion à la nouvelle génération. Comment passer de «MJ pour ses potes» à «MJ pour des enfants»? Êtes-vous prêt pour cette aventure palpitante et loin de tout repos ?

L'occasion **fait le MJ**

De nos jours, il arrive très souvent que chaque membre de la famille fasse «ses choses» dans son coin, ne se réunissant qu'une fois à table pour les repas - et encore ! Pour les parents, le jeu de rôle permet d'avoir un moment privilégié avec ses enfants, un moment où, mine de rien, l'adulte va transmettre beaucoup et en apprendre pas mal sur la façon qu'ont les enfants d'être et d'interagir.

À quelle occasion organiser une partie ? Ce n'est en effet pas tous les jours que l'on a 3, 4 voire 5 enfants à peu près du même âge sous la main. Vous pouvez demander aux vôtres d'inviter un ou deux amis. Ou alors, le JdR sera l'animation de la fête d'anniversaire - bien pratique pour les enfants qui ne sont pas nés à la belle saison et qu'il vous faut divertir les invités à l'intérieur. Certains camps de vacances sont aussi des opportunités pour du JdR, si tant est que vous fassiez partie des orgas.

Se préparer **pour la partie**

Concentration limitée, créativité débridée, jalousies et vexations, chamailleries, énergie à revendre, les challenges habituels lorsqu'on interagit avec les enfants se retrouvent autour de la table de jeu. Le mieux est de prendre ces éléments en compte bien avant de commencer la partie.

Tout d'abord le système de jeu : allez au plus simple. Pas de règles trop complexes ou ennuyeuses. Des jets de dés et pas trop de calcul, voire pas de calcul du tout pour les plus petits.

L'univers se doit d'être abordable, c'est-à-dire pas compliqué, ni abstrait, ni demandant une culture que les enfants n'ont pas (non, ils ne savent pas forcément la différence entre un druide et un magicien, ni ce qu'est un fléau d'arme ou une arbalète de poing). Les univers féériques et les super-héros auront sûrement la côte. Pourquoi ne pas se baser sur les dessins animés du moment, ou sur leurs lectures en cours ? Si l'improvisation ne vous fait pas peur, vous pouvez même tenter de demander aux enfants ce qu'ils aimeraient jouer. C'est aussi l'occasion de sortir de notre catalogue d'univers rôlistes pour approcher des univers improbables pour nous, mais excitants pour eux. Les enfants sont dans le merveilleux, loin de la réalité. Ils peuvent aussi accepter les mélanges les plus improbables : un chevalier sur une moto ne les choquera pas, car ils ne «compartimentent» pas comme le font les adultes.

Le scénario se doit d'être assez court, surtout avec les très jeunes, pour qui non seulement la concentration est limitée, mais pour qui il est difficile de rester assis trop longtemps. L'action et l'aventure doivent primer, la quête ou l'enquête étant secondaires, les buts et





missions étant vite oubliés. Les enfants seront déjà contents d'avoir une histoire sur laquelle ils ont une influence. Ayez des scènes simples avec de bonnes accroches. Proposez beaucoup d'interactions avec d'autres personnages, créatures et animaux, et faites en sorte qu'ils puissent s'y intégrer facilement, les enfants réagissant à la situation proposée.

Et inutile de négliger les classiques : vos joueurs n'étant pas blasés, une aventure des plus basique, générique, voire dirigiste, avec des éléments qui leur parlent, leur suffira amplement, pourvu qu'elle soit héroïque et fantastique. Inutile de sortir des sentiers battus : ils n'ont encore battu aucun sentier !

Création de personnage

La création de persos avec les enfants peut déjà être une aventure en soi ! Elle peut prendre du temps et donc entamer le capital de concentration limité de vos joueurs - avoir des pré-tirés est donc aussi une bonne option, même si créer soi-même son personnage renforce l'appropriation de celui-ci par le jeune joueur.

Les feuilles avec dessins, peu d'écrit, voire de simples cases à cocher sont à recommander. Pour les options (« guerrier ou voleur ? » « épée ou arc ? ») allez au plus simple, décrivez succinctement en utilisant les clichés. Limitez les possibilités (« tu veux X ou Y ? »). Attention à la jalousie : ayez toujours des persos de niveaux équilibrés. Les jets de dés pour la création sont bien sûr à éviter.

Pendant la partie

Évitez les longues introductions, ce serait perdre leur attention dès le départ - ils peuvent s'ennuyer très rapidement, et une fois qu'on les a « perdus » il sera difficile de les « récupérer ». Commencez donc avec un coup d'éclat : une scène marquante qui éveillera leur intérêt, leur mettra le pied à l'étrier pour partir directement à l'aventure !

Donnez des descriptions hautes en couleurs, succinctes et claires. N'utilisez pas de termes peu familiers pour les enfants : ils ne les retiendront pas et vous manquerez votre coup. Donnez du drame, de l'épique, des jets de dés en pagaille, et des récompenses. Mimez les

adversaires et les monstres, parlez comme eux : cela aura beaucoup plus d'impact qu'une description. Et si vous voulez vous costumer, allez-y !

Ils doivent agir : passez à la suite dès que les enfants ne savent plus quoi faire. N'hésitez pas à les guider, à être dirigiste, à offrir des choix simples histoire de maintenir le rythme.

À propos de choix limités, Uri Kurlianchik, dont le travail consiste à maîtriser **D&D** dans des écoles et centres communautaires avec des enfants âgés de 9-12 ans, nous suggère de faire attention... aux villes ! Une ville offre tellement de choses à faire que gérer des PJ là-dedans est mission périlleuse ! Et les en sortir tout autant ! *« Sortir les enfants d'une ville est presque aussi difficile que de leur faire manger des épinards ».*

Même si dans le JdR tout se passe dans l'imagination, essayez de rendre le plus de choses concrètes : griffonnez des plans, utilisez des marqueurs ou des figurines, montrez des images, etc. Cela rendra les explications beaucoup plus vivantes.

Et si vous avez des indices à donner, insistez lourdement dessus si vous voulez que vos jeunes joueurs les remarquent. Oubliez les réflexes de vos vieux routards, la cohérence devra parfois être sacrifiée pour valoriser et accrocher vos petits héros !

Gérer les combats

Les combats se doivent d'être très vivants : il s'agit d'en faire une histoire interactive plutôt qu'un wargame. L'étalage de force et de pouvoirs intéresse bien plus les enfants que la gestion de points de vie, d'attaque, de dégâts, etc. Assurer le fun est votre priorité pendant toute la partie, et ce n'est toujours pas le moment de se faire embêter par les règles.

Les enfants veulent tous agir et attendre leur tour est difficile pour eux. Ayez donc un système clair pour décider qui joue en premier, qui vient ensuite, et ainsi de suite. Si l'un des enfants se sent lésé sur ce point, il sera impossible de poursuivre la partie sereinement.

Quels jeux choisir pour initier des enfants ?

Quels jeux choisir ? Si la tentation de vous présenter un simple catalogue de jeux nous a effleurée, nous avons opté pour une présentation en fonction de l'âge de vos joueurs.

Les non-lecteurs

Tout d'abord, nous entendons par non-lecteurs tous les enfants qui ne sont pas encore complètement entrés dans la compréhension (et non la lecture). En effet, même si un enfant sait déchiffrer l'écrit, il ne comprend pas forcément tout ce qu'il lit. Et c'est ici que repose tout le problème. Peu, voire pas de jeux de rôle existent pour cette tranche. Pourtant, les enfants de cet âge ont un imaginaire débordant. Afin de combler ce vide, il vaut mieux inventer ou adapter un jeu : dessins-animés, films... Vivre ou revivre les aventures de leurs héros préférés est un bon moteur. On peut citer *Willow*, *L'Histoire Sans Fin* pour des inspirations d'un autre siècle, ou *Beyblade*, *Pokemon*, *Totally Spies* pour des références plus récentes. En ce qui concerne les règles et le jeu en lui-même, il ne faut pas oublier qu'avec des joueurs de cet âge, il faut privilégier un système plus que light à base de manipulations. Pas de feuille de perso, mais des cartes ou des objets pour symboliser les pouvoirs et la santé des personnages. Les actions peuvent être résolues par un tirage de cartes avec des symboles explicites (soleil pour les réussites, crâne pour les échecs), voire des dés pour les plus vieux. **Tranchons et Traquons** semble être adaptable très facilement pour des enfants de 6 à 7 ans, et **BrickWorld**¹ pour les enfants de 5 ans. À noter la très intéressante conversation sur *Cosus No d'Orlanth* : [CR] jouer avec des enfants.

Les préadolescents (8 à 13 ans)

Le choix pour cette tranche d'âge est beaucoup plus varié. Nombre d'auteurs se sont lancés sur ce créneau. Commençons par **Contes Ensorcelés**, version pro des **Petites Sorcières** d'Antoine Bauza. Idéal pour les amateurs de sorcellerie, les règles sont simples, mais le monde est peu décrit, ce qui est rattrapé en partie par le volume 2. Il permet de rentrer sans violence dans l'univers

du jeu de rôle. S'il est plus adapté aux enfants de 7 à 10 ans, il présente l'avantage d'un jeu assimilable rapidement par des parents surchargés, et très amusant pour des enfants encore si proches du merveilleux.

Dans la même gamme, le **7ème Cercle** a aussi édité **Le Magicien d'Oz**, de Julien Blondel.

Athalame, de Le Grümph, est un jeu médiéval fantastique où les joueurs incarnent des animaux gardes d'une cité. Avec son système D20 light, **Athalame** permet d'initier et de jouer avec des adultes, mais aussi de maîtriser pour la première fois. Les articles référencés sur le site DnD Kids (<http://dndkids.com>), tenu par Uri Kurlianchik, sont une source de conseils bien utiles sur le fait de faire jouer des enfants.

Les adolescents

Si, au siècle dernier, les futurs rôlistes que nous étions devaient s'orienter vers les **LDVELH** ou **L'Œil Noir**, voire **(A)DD**, ce n'est plus le cas de nos jours et les éditeurs se sont lancés dans les jeux d'initiation. Le crédo : des règles allégées mais tendant vers les gammes adultes, des durées de jeu adaptées, des univers potentiellement riches, et des tout-en-un pour adultes en manque de temps. L'un des plus connus est **Adventure Party** avec une gamme suivie alliant des règles simples à base de D6, ainsi qu'un univers, **les Terres Perdues** : scénario, univers, règles, tout y est ! Nos amis des **XII Singes** ont placé la barre très haut. En face, **BBE** a sorti **Chroniques Oubliées**, une autre adaptation du système D20 qui propose de faire évoluer vos joueurs dans un univers médiéval fantastique au cour d'une série de mini-scénarios de 2h. Tout est fourni, il ne reste qu'à jouer. **Chroniques Oubliées** a été repris dans la nouvelle mouture de *Cosus Belli* qui propose du matériel pour ce jeu dans chaque numéro.





La FFJdR & les parties pour tout-petits à la Bnf

Dans le cadre de l'exposition «Portulans» sur les cartes maritimes à la BNF, la FFJdR a proposé aux visiteurs de compléter leur visite de l'exposition par une partie de jeu de rôle, où ils jouaient des marins partant à l'aventure sur les océans. Ces scénarios étaient ouverts à un public familial incluant les «tout-petits» à l'aide du jeu **R.E.V.E.S. Tout Petits** développé par la FFJdR. Rappelons que le «jeu de rôle» est l'activité enfantine par excellence, le défi consistant à aider l'enfant à formaliser le jeu du «on dirait que je suis».

Les plus jeunes sont à la même table que les plus grands. Pendant que ces derniers débute l'aventure avec un pré-tiré, les 4-6 ans reçoivent une feuille de personnage simple où ils doivent d'abord dessiner leur personnage (sur une idée simple : un pirate, un magicien...) ce qui permet de les canaliser. Ensuite le MJ aide l'enfant à trouver un nom et une particularité pour son personnage et l'écrit sur la feuille. L'enfant est prêt à intégrer la partie. Le meneur reprend le récit du jeu et essaie d'y faire agir le personnage de l'enfant, afin que celui-ci tente d'influer sur le cours de l'histoire, éventuellement en lui faisant effectuer un lancer de dé pour une résolution d'action (un seul dé, une seule difficulté).

En général, une ou deux interventions de l'enfant suffisent. En comptant la création du personnage, on arrive vite à la barrière des 20 minutes, au delà de laquelle l'enfant a beaucoup de mal à se concentrer : le moment de conclure la situation de jeu pour éviter de perdre son attention.

Les enfants novices sont très individualistes. Par conséquent, la constitution d'un groupe et l'établissement d'une tactique d'attaque ne va pas de soi. Cela peut rendre les PJ particulièrement vulnérables face aux adversaires sortis de votre imagination. Alors, une fois de plus, guidez-les. Donnez-leur des suggestions. Faites-les réfléchir aux conséquences de leurs actions.

Et c'est là que se pose la délicate question de la description de la violence. Uri Kurlianchik a une opinion là-dessus : *«Les enfants aiment le gore. Ils adoreraient entendre comment leurs armes ont fait des dégâts, quels membres ils ont tranchés, écartelés, écrasés, amputés, etc. Alors que faire ? Se lâcher et ainsi les satisfaire au risque de donner des cauchemars à certains ? Un moyen est d'utiliser beaucoup de métaphores et peu de descriptions purement anatomiques, de rendre la chose amusante à la façon d'un vieux cartoon»*

La mort d'un PJ est un moment ultra-sensible. D'ailleurs, avec les plus jeunes, le plus sage est peut-être d'éviter complètement cette éventualité : des PV à zéro voire même en négatif signifient alors que le PJ est inconscient - et il se trouvera bien quelqu'un qui pourra le soigner à la fin de la bataille, bataille où aucun ennemi ne s'intéressera à quelqu'un tombé à terre.



Une idée est de faire de la prévention en expliquant aux enfants que la vie d'aventurier est très dangereuse et qu'il se peut que certains mourront au cours du jeu. Et, lorsqu'un personnage meurt effectivement dans le jeu, ce n'est pas forcément un échec, mais peut-être une opportunité de jouer un personnage tout nouveau.

Tss tss tss

Comment gérer si l'un des joueurs veut faire faire quelque chose de pas malin du tout à son personnage ? La chose qui va le mener tout droit à la mort, ou mener tout le groupe à sa perte ? Ou alors la chose amorphe ou totalement sanguinaire ?

Lui interdire de le faire ne serait pas dans la logique du JdR - et l'enfant aura l'impression d'entendre le «fais pas ci, fais pas ça» habituel de ses parents. Posez-lui plutôt des questions sur les raisons de son choix. Faites-le réfléchir aux conséquences. Proposez des alternatives et demandez laquelle l'enfant juge meilleure. Et donnez-lui plusieurs fois la possibilité de changer d'avis.

Retours d'expérience

Les parties de JdR avec les enfants seront parmi celles dont vous vous souviendrez le plus. Ils viendront avec les idées les plus saugrenues, s'exprimeront dans un français des plus créatifs («je prisogne l'ennemi !» «vous voulez être escorté, m'sieur l'marchand ?»), vous rendront sourd par leurs cris, etc. Vous finirez épuisé. Vidé.

Le moment où ça s'arrête est aussi le moment défouloir où certains doivent bouger après un si long moment assis. Attention : votre canapé risque de se transformer en trampoline !

Une grande récompense est de les voir y jouer par eux-mêmes par la suite : peut-être les verrez-vous prendre le tableau, y dessiner de nouveaux plans ou donjons, et lancer les dés. On a même vu un enfant invité à une partie de JdR en demandant une à son père peu après. Les enfants, vecteurs de contagion du jeu de rôle dans votre quartier ?



Pour poursuivre sur ce sujet, nous ne pouvons que vous recommander la lecture des articles d'Uri Kurlianchik listés à l'adresse <http://dndkids.com/articles.php>





« Votre sérénité, pouvez-vous me dire quel est l'âge de ce PJ ? »

« Oui »

« Vous pouvez le dire ? »

« Oui ! »

« Il peut le dire ! Bravo ! Il est vraiment sensationnel ! »

« Bah oui, il a entre 20 et 30 ans. Ce n'est pas un exploit : tous les PJ ont entre 20 et 30 ans. »

L'âge canonique

Voilà, c'est la stricte vérité. D'après les chiffres fournis par le Professeur TACO, 97,8 % des PJ ont un âge compris entre 20 et 30 ans. C'est forcément un peu triste car dans la réalité, dans l'Histoire, dans la littérature... partout, on trouve des héros de tous les âges. Gandalf, le gris et le blanc, c'est aussi rapport à sa couleur de cheveux, non ? À l'inverse, Harry Potter, a-t-il seulement du poil au menton au début de ses aventures ? Et je ne vous parle pas d'Ulysse avec bobonne qui aime la tapisserie et son jeune fils fougueux. Bref, il ne semble pas tellement y avoir un « âge du héros ». Mais, en jdr, si : et c'est 20-30 ans.

On peut sans doute voir dans ce réflexe une manifestation de survie rôliste ancrée dans une longue période de domination des prin-

cipes simulationnistes. A la vingtaine, le PJ a fini sa formation : il a donc le maximum de points de compétences ou équivalent. Dans le même temps, il est au summum de sa forme physique : sa croissance est finie et les affres de la vieillesse ou les blessures accumulées n'ont pas encore diminué sa Force, sa Perception ou que sais-je. Bref : une vraie bête de guerre. On peut d'ailleurs prolonger ce début d'explication par l'influence probable des origines du jdr : le jeu de guerre. 20 ans, c'est l'âge du conscrit. 30 ans, c'est souvent le début de la fin du service actif. On retrouve cette facilité de l'âge canonique dans le choix des motivations des PJ. Être en service actif ou être au début de sa carrière, c'est n'être pas encore maître de son destin. Le joueur n'a ainsi pas vraiment à réfléchir aux motivations de son PJ : il part à l'aventure parce que c'est son job, qu'un commanditaire ou un supérieur le lui ordonne. Point.

Heureusement, aujourd'hui, les habitudes des joueurs et, avec elles, celles des créateurs de jeu, changent. Notre panorama est là pour en témoigner. D'autres auteurs mettent même la différence de génération au cœur de leur projet de jeu (on peut penser ici à **Tenga**, par exemple). Ceci dit, on ne se défait pas si facilement de vieilles habitudes et on peut logiquement peiner à se projeter dans la tête d'un PJ d'âge atypique. Cet article est là pour vous y aider. Pour chaque « âge du PJ » retenu (*voir encart*), nous vous proposons 6 exemples de motivation permettant de comprendre pourquoi le PJ part à l'aventure malgré (ou à cause de) son âge. Nous espérons que ces propositions vous aideront à trouver le point de départ du background de votre PJ. Bien entendu, elles peuvent aussi être utilisées par le MJ pour imaginer des PNJ d'âge atypique.

La PYRAMIDE DES ÂGES DU PJ

Pour des raisons pratiques, nous avons décidé de définir 3 catégories d'âge atypique :

- l'adolescence
- l'âge mûr
- la vieillesse

Ces catégories ne doivent pas être comprises au sens strict. Il est évident que la perception de ce qu'est un vieux ou un adolescent est très différente entre un univers d'anticipation où l'espérance de vie dépasse 100 ans et un rude univers d'*heroic fantasy*. Nous définissons chaque catégorie en quelques lignes au début du paragraphe qui lui est consacré. Vous remarquerez que nous avons fait l'impasse sur l'enfance. Cet âge nous semble très différent des autres. On peine à imaginer, sauf campagne très spécifique, un enfant partant à l'aventure avec un groupe d'adultes. En général, les PJ enfants sont mis en scène dans des jeux spécifiques dont tous les PJ sont en bas âge. Comme vous le rappelle notre panorama, ces jeux, désormais, ne manquent pas.

L'adolescence

Lorsqu'on n'est encore qu'un môme, on n'a quasiment pas de passé, mais un avenir énorme. On ne sait pas encore faire grand-chose, on ne possède presque rien mais on a énormément d'énergie et d'espoirs. On peut s'émerveiller d'un rien, se lancer dans des projets fabuleux sur un coup de tête (même avec une probabilité de réussite minimale), la moindre emmerde devient rocambolesque parce qu'on la vit à fond, comme toutes les premières fois. Et, comme on n'est pas encore très fortiche, la moindre opposition devient épique.

Le talent naissant apparaît, les personnalités se cristallisent dans premiers drames de la vie, un destin s'esquisse. À cet âge, on est encore très libre, les choix les plus importants restent à faire. Bref, ce devrait être l'âge aventureux par excellence, celui où l'on cherche la merde et la découverte, où l'on veut changer le monde et où il ne nous faut qu'un prétexte pour donner toute la voile.

Six exemples de motivation pour PJ adolescents :

■ **Votre destin semble tout tracé.** Vos parents ou d'autres adultes responsables s'en occupent pour vous et ont programmé ça (études, mariage, engagement idéologique... peu importe) depuis longtemps. Mais ça ne vous plaît pas. Du tout. Vous n'avez jamais réussi à exprimer clairement votre mécontentement. Sur-tout, ils n'ont jamais vraiment cherché à vous écouter. Alors, aujourd'hui, vous partez. Vous partez pour changer tout ça. À votre main.

■ **C'est sûr, avec le recul, ce n'était peut-être pas vraiment malin.** Quand on y pense, vous n'avez pas vraiment d'intérêt à participer à cette aventure : rester chez vous, bien au chaud, aurait sûrement été plus profitable. D'ailleurs, pour tout dire, vous n'êtes pas vraiment taillé pour cette aventure non plus. Mais voilà, sur un coup de tête, vous avez dit oui. Et après tout, si on ne laisse pas libre cours à ses passions à votre âge, quand le fera-t-on ?





■ **Vous n'avez pas voulu ça.** Le coup est parti tout seul ou bien des mots très malheureux et que vous ne pensiez pas ont été lâchés. Dans tous les cas, c'est trop tard. Vous êtes là-dedans jusqu'au cou et vous le devez surtout à votre propre incompetence. Ça tombe bien : l'aventure forme la jeunesse et vous allez avoir la possibilité d'apprendre sur le tas.

■ **Depuis longtemps, vous avez la conscience aiguë du danger qui vous menace.** Votre existence a toujours été précaire. Déjà enfant, votre lieu de résidence, votre famille ou même simplement le fait d'être né vous exposait. Mais, jusqu'ici, vos parents, d'autres adultes ou ce qu'eux avaient réussi à mettre en place pour vous (des murailles, une protection judiciaire, etc.) vous protégeaient. Désormais, ils ne peuvent plus le faire. Cela va être à votre tour de vous retrouver en première ligne. L'heure est venue.

■ **Plus rien ne vous retient, vous avez tout perdu.** Famille, foyer, amis, tous ont probablement disparu dans des circonstances dramatiques. Cette aventure, c'était l'occasion de repartir à zéro, de reconstruire quelque chose, de renouer avec des gens. Ou de vous venger ?

■ **Ils vont voir ce qu'ils vont voir.** Ils ne vous croyaient pas capables d'accepter. Trop jeune, pas assez ci, trop cela, qu'ils disaient. Mais vous, vous savez que vous pouvez le faire. Forcément, si on ne vous donne pas votre chance, vous ne pouvez pas prouver ce que vous valez. Donc, votre chance, vous la saisissez au bond.

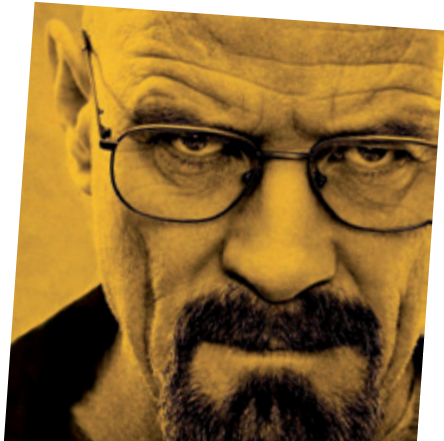


L'âge mûr

Sans être vraiment des vieux, les quadra ou les PJ à la trentaine bien tassée sont tout aussi absents des groupes de Jdr que ceux du troisième âge. C'est pourtant potentiellement très intéressant d'avoir des héros un peu établis, avec un conjoint, des mêmes, une carrière, un statut, des fonctions sociales ou politiques, un patrimoine, un passé... donc au moins autant de choses à perdre qu'à gagner. C'est donc l'âge de l'équilibre. Celui où on a autant de passé que d'avenir. On n'est plus autant capable d'exploits, d'inventivité, les passions se calment un peu, on s'est fait une certaine expérience de la vie et on s'assagit. On commence aussi à avoir des contraintes, souvent une famille à charge, on a déjà acquis du patrimoine et du savoir : on est « installé » dans la vie.

Si on a moins d'énergie, on a donc par contre plus de pouvoir(s) : professionnellement, financièrement, socialement, intellectuellement, politiquement, on a beaucoup plus d'influence que les jeunots et encore bien assez d'énergie pour la mettre en œuvre. C'est peut-être le moment de nos vies où l'on est le plus « puissant », le plus performant dans nos entreprises.

On est donc encore très capable d'aventure mais, si on s'y risque, on le fait beaucoup plus sérieusement : après réflexion, parce qu'il y a de solides enjeux et, si on y va, on y met les moyens.



Six exemples de motivation pour PJ d'âge mûr :

■ **Chaque jour et chaque nuit depuis le début de cette aventure, vous pensez à eux :** votre femme, vos enfants ou votre communauté. Bref, ceux que vous aimez et qui comptent sur vous. Dans ces moments-là, c'est votre plus grande force. Mais à d'autres instants, c'est votre plus grande faiblesse. C'est ce qu'on a su vous faire comprendre. Et c'est pour qu'il ne leur arrive rien de fâcheux que vous avez été contraint d'accepter.

■ **Ça a longtemps été votre rêve de jeunesse.** C'était la cité mythique que vous vouliez découvrir, le fils de chien que vous espériez punir ou la femme dont vous désiriez la conquête plus que tout. Et puis, les réalités de la vie avaient fini par vous ramener à des ambitions plus raisonnables. Et vous aviez même cru que vous vous en contenteriez. Mais, après tout, aujourd'hui, vous êtes plus riche ou plus fort ou plus influent, en tout cas plus capable. Votre heure est venue.

■ **Jusqu'ici, à vrai dire, vous avez surtout pensé à votre pomme :** carrière, amours, satisfactions personnelles... vous avez bâti votre vie comme vous l'entendiez, sans trop vous soucier des autres. Désormais, vous avez mûri. En voyant les années qui filent, en voyant, peut-être, votre fils découvrir un monde âpre, vous vous rendez compte que vous avez trop longtemps négligé les choses vraiment importantes dans la vie. Il y a des causes qui vous transcendent, qui méritent que l'on se batte pour elles. C'est ce jour là que vous avez décidé de partir (en pèlerinage, en campagne, en guerre, etc.).

■ **Vous pensiez que c'était quelque chose qui était loin derrière vous,** enfoui dans les strates profondes de vos souvenirs. Et puis, finalement, quelqu'un l'a su. Ce secret refait surface au plus mauvais moment. À croire que quelqu'un est derrière tout cela. Peu importe, en fait. Car, dans tous les cas, vous êtes bien décidé à régler définitivement ce trop vieux problème qui hante votre passé et désormais menace votre avenir.

■ **Dans votre jeunesse, vous étiez plutôt du genre discret.** Petits moyens, petites ambitions, petites satisfactions. Après tout, on n'a pas tous un destin de héros. Et puis la vie s'est chargée de vous gâter. Vous avez découvert que vous aviez du talent, vous avez hérité, vous avez fait des rencontres... en un mot, vous avez progressé. Cela a réveillé en vous de légitimes ambitions. Ce que vous n'avez pas fait dans une pas si folle jeunesse, il est encore temps de le réaliser. En route !

■ **Ce sont des choses que l'on fait quand on est jeune.** Les serments, les pactes, le coup du cœur taillé au canif sur un tronc, les frères de sang, etc. À cette époque, on ne pense pas aux lendemains et à ce qu'implique un tel engagement. Aujourd'hui, cette ancienne promesse solennelle se rappelle à vous et vous avez décidé d'y répondre favorablement malgré les risques. Par respect pour votre propre jeunesse passée.

La vieillesse

Fatalement, il vient un temps où on a sensiblement plus de passé que d'avenir, plus d'acquis que d'énergie. Suivant les cas, on s'épanouit franchement ou on régresse : on réalise que l'on a, au fil des ans, échangé l'essentiel de sa liberté et de son énergie pour du savoir, du pouvoir ou du patrimoine et, suivant ces choix, on savoure la satisfaction de la réussite ou l'amertume des échecs.

Généralement, c'est aussi l'âge où l'on a plus à perdre qu'à gagner, donc on devient «conservateur», protecteur ou contemplatif : on pense aux jeunes générations, à ce qu'on va transmettre, à ce qu'on possède, à ce qu'on a appris, à la continuité plutôt qu'au changement. Logiquement, on a alors de moins en moins d'ambitions ou de passions et on n'a plus vraiment de raison de partir à l'aventure. Mais, à l'inverse, on a des choses à défendre et les moyens de le faire. Alors, si vraiment il le faut...





Six exemples de motivation pour vieux PJ :

■ **Vous vous étiez pourtant juré de rester à l'écart de tout ça.** Rangé des voitures, en somme. Et puis, on est venu vous solliciter. Pourquoi le nier ? Vous vous êtes senti valorisé. À votre âge, on vous regarde parfois comme si vous étiez déjà mort alors là, forcément... Bref, vous n'avez pas trouvé le courage de dire non. Pourtant, vous savez que vous n'êtes pas vraiment à votre place dans cette aventure.

■ **Un événement malheureux (un accident ? le décès d'un proche ?) vous a fait réfléchir au sens de la vie.** Vous avez été pris par une énorme bouffée de nostalgie en repensant aux folles heures de votre jeunesse. Alors, quand l'aventure est venue frapper à votre porte, cette fois-ci, vous n'avez pas laissé passer la chance d'un dernier tour de piste. Bien sûr, depuis, vous vous rendez compte que les choses (votre corps, les mœurs de vos compagnons, etc.) ont pas mal changé depuis.

■ **Clairement, pour vous, la relève n'est pas assurée.** Dans votre lointaine jeunesse, vous avez brillé dans un domaine ou exercé de grandes responsabilités et ceux qui vous ont succédé ne vous arrivent objectivement pas à la cheville. Vous ne les laisserez pas gâcher ainsi ce que vous avez jadis contribué à bâtir. Vous reprenez donc du service une ultime fois, bien décidé à redresser la barre et, si possible, à faire le ménage.



■ **Dites donc les jeunes, vous le prenez pour qui, papy ?** À force de vous considérer comme un grabataire à demi-crevé, ils ont fini par vous mettre en rogne. « *Laisse papy, on va le faire* ». « *Attention, papy, à ton âge...* ». 'commencent à vous courir, oui ! Ils vont voir de quel bois on se chauffait de votre temps.

■ **Votre compagne est morte depuis longtemps.** Vos enfants ont pris leur envol. Vous-même, vous êtes malade et vous savez que vous n'avez plus très longtemps à vivre. Alors, si quelqu'un doit prendre des coups ou risquer sa vie et sa réputation, autant que ce soit vous. Vous avez réussi à convaincre ou à prendre de vitesse les plus jeunes : vous vous sacrifierez à leur place.

■ **Globalement, vous avez plutôt réussi votre vie. Sauf « ça ».** Il y a clairement une tache sur votre parcours, voire votre réputation. Longtemps, vous vous en êtes très bien accommodé. Puis, l'âge venant, vous n'avez plus trop eu grand-chose à faire sauf songer au passé. Et du coup, vous ne pensez plus qu'à « ça ». Plutôt que de vous gâcher le peu qui vous reste à vivre en ressassant le passé, vous avez décidé d'aller régler ce problème qui a trop longtemps été repoussé.



Mon vieux

Faire reprendre du service à un des plus purs héros de la nation ? Jouer un *flashforward* de la vieillesse de votre PJ actuel ? Ou tout simplement créer directement un PJ âgé ? Toutes ces options ouvrent grand le champ des possibilités de *roleplay*. Pour autant, on n'a pas toujours l'envie ou l'inspiration de créer la version « vieux » de notre alter ego préféré. Et techniquement tous les jeux ne proposent pas de règles dédiées à la question des effets du vieillissement. Que faire ? Au secours, *Di6dent* !

Nos meilleurs vieux

C'est donc dans ce but que nous vous proposons cette aide de jeu sans prétention qui vous permettra, définitivement ou juste pour un *one shot*, de vieillir un PJ afin de voir si, confronté à l'appel de l'aventure, papy saura encore tenir son rang.

L'effet est réversible : il s'applique seulement en cours de jeu et ne modifie en rien les caractéristiques techniques du PJ. L'aide de jeu agit donc à la place ou en marge d'un éventuel dispositif de gestion des effets du vieillissement se trouvant dans votre système de jeu préféré. Pour les mêmes raisons, l'aide de jeu fonctionne pour tous les jeux.

par Julien Clément
illustration de Julien De Jaeger





Cette aide de jeu se contente de simuler les effets, physiques, intellectuels ou psychologiques, du vieillissement d'un PJ. Ce n'est pas elle qui vous dira ce que le PJ a fait de sa vie durant les 30 ou 40 ans qui nous séparent de sa précédente expérience aventureuse. Là-dessus, vous gardez le contrôle.

Notons que le système est plutôt prévu pour gérer un ou deux PJ âgés (seniors) dans un groupe d'âge moyen. Il perd de son sel si tous ou la majorité des PJ sont vieux.

Garte Vermeil

Les principes de base de ce petit système sont simples : il considère que l'âge peut conférer des avantages et des inconvénients à un PJ. Nous vous en livrons donc huit de chaque. Bien sûr, si le joueur veut que son PJ bénéficie des avantages de l'âge, il doit également accepter d'en payer le prix en subissant les inconvénients !

Dans le détail, joueur concerné et MJ déterminent ensemble le type de personne âgée qu'est le PJ en question. Est-il seulement vieillissant ou quasiment grabataire ? Est-il « bien conservé » pour son âge ? A-t-il accumulé beaucoup d'expérience dans sa branche ou bien a-t-il passé la dernière décennie à la retraite ? Etc. Ceci fait, il convient de prendre deux décisions :

- fixer le nombre d'avantages dont le PJ peut bénéficier en fonction de son âge (plus il est âgé, plus il peut en avoir).
- choisir à l'avance les avantages dont il peut bénéficier (en fonction de son profil, donc).

Le joueur conserve par écrit ces deux informations.

En cours de jeu, le joueur peut utiliser librement l'un de ces avantages en fonction de la description donnée dans la liste. Par contre, pour recouvrer l'usage de sa liste d'avantages, il doit désormais se soumettre à l'un des inconvénients de la liste dédiée. Cela peut

être n'importe quel inconvénient. Le joueur peut prendre l'initiative de proposer l'application d'un inconvénient à son PJ ; le MJ valide ou non ce choix. A l'inverse, le MJ peut proposer un inconvénient mais pas l'imposer au joueur. Tout cela doit être fait, bien entendu, en accord avec le récit et les enjeux du moment. On ne peut, en outre, solliciter le même avantage ou le même inconvénient deux fois de suite.

Avantages

☆ Privilège de l'âge

Un PNJ bien élevé considère que, en raison de votre grand âge, vous devez bénéficier d'un traitement de faveur. Cela peut être un garde qui ne vous passe pas les chaînes, un juge qui vous gracie, un tueur qui vous prend en pitié, etc.

☆ Petit vieux

Un ou plusieurs PNJ vous considère(nt) comme quantité négligeable sous prétexte de votre apparence sénile. Cela peut les conduire à négliger par exemple la menace que vous ou vos compagnons pouvez représenter pour eux. Dans un contexte de foule, cela peut aussi vous permettre de passer inaperçu.

☆ Force de l'habitude

Ce truc, vous l'avez fait des milliers de fois. Vous n'avez plus rien à apprendre là-dessus. Et c'est le moment de le prouver aux autres. Le MJ vous accorde un gros bonus pour la réalisation d'une action correspondant à un de vos meilleurs savoir-faire. Ou bien à une action dont vous êtes capable d'expliquer aux autres pourquoi vous l'avez déjà faite de nombreuses fois dans le passé.

☆ Ça me revient !

Vous avez un jour entendu ce nom à la TV. Ou bien une légende que vous racontait votre grand-mère en parlait. Le MJ est obligé de vous éclairer sur un événement lié au passé et qui pourrait bien être utile dans le cadre de l'intrigue en cours. Cela peut aussi fonctionner à propos d'un artefact périmé dont vous seul avez le souvenir du mode d'emploi.

☆ J'ai bien connu ta mère...

Vous pouvez désigner un PNJ mineur ou un simple figurant comme un contact. En effet, vous l'avez fait sauter sur vos genoux quand il était gamin. Ou bien vous avez eu un court flirt avec sa gironde génitrice dans votre jeunesse. Etc. Vous devez bien sûr être en mesure d'expliquer la nature de ces liens. En outre, le MJ peut être amené (en dernière extrémité seulement) à vous refuser l'emploi de cet avantage si la cohérence de son intrigue est mise en péril.

☆ C'était bien pire pendant la guerre !

Vous avez connu dans le passé une rude période de guerre, de famine ou d'épidémie. Ça vous a bien endurci le cuir. Du coup, sur certaines choses, vous encaissez bien mieux que les jeunots de l'équipe. Vous obtenez donc du MJ qu'un malus physique ou moral lié à des privations ou des conditions extrêmes ne vous concerne pas. Pour le moment.

☆ Place aux jeunes !

Si l'avantage est joué dans une situation de danger imminent, vous pouvez décider de vous positionner à l'endroit le moins exposé, laissant aux jeunots le plaisir de se retrouver en première ligne ou à la place du mort. Évidemment, cela ne marche pas a posteriori si le MJ avait exigé auparavant une description minutieuse de l'ordre de marche ou équivalent.

☆ Ce qui ne te tue pas...

Durant toutes ces années, vous en avez connu des échecs et des humiliations. Vous n'en êtes pas mort pour autant. Au contraire, vous avez appris à relativiser et à rebondir. Vous êtes désormais capable grâce à cet avantage de mieux encaisser la déception qu'un jeunot dont ce serait une des premières remises en cause du talent. En termes techniques, selon le système de jeu utilisé, cet avantage doit permettre de rétablir une réserve à son maximum ou bien obtenir le droit de recommencer un jet après un échec.

Inconvénients

☆ La vache, ça a bien changé depuis la dernière fois !

Un savoir ou un savoir-faire que vous pensiez bien maîtriser s'avère inopérant faute d'actualisation de cette compétence. Cela peut par exemple concerner une compétence technique qui ne fonctionnait qu'avec de l'ancien matériel, la connaissance d'un milieu depuis modifié par les ans, la perte de contacts pour cause de décès ou de déménagement, etc.

☆ Petite habitude pénible

Durant toutes ces années d'aventure, vous avez appris à vous connaître parfaitement. Il y a ainsi des trucs tout bêtes, éventuellement inavouables, qui vous détendent, vous rassurent ou vous permettent de vous recentrer sur l'essentiel. Bref, vous ne pouvez pas vous en passer. Pour rien au monde. Le reste du groupe peut ne pas comprendre ça et vous risquez de passer pour le pénible de service. Lorsque vous utilisez ce désavantage, vous devez définir les détails de cette pénible habitude. Son caractère pénible doit être bien perceptible : dormir à la belle étoile, boire chaque jour tel breuvage précis, absorber 12 pilules différentes, etc. L'habitude ne peut évidemment pas changer à chaque fois sinon... bah, ce n'est plus vraiment une habitude, hein ? Techniquement, le PJ ne peut espérer aucun rétablissement (de réserve, points de vie, points de fatigue, etc.) tant qu'il n'a pas satisfait à son habitude.

☆ Vieille rancune

Vous ne connaissez que trop bien ce PNJ. Il vous a piqué votre petite amie ou votre goûter un jour du temps de jadis. Ou bien il a tué vos parents. En tout cas, rien ne vous fera jamais admettre, pas même la nécessité de l'instant, que cet individu est digne de confiance ou que l'on puisse seulement lui adresser la parole ou le croiser sans essayer de l'étrangler. Pour que ce soit considéré comme un véritable désavantage, il faut évidemment que le PNJ ne soit pas un





simple figurant dans l'intrigue en cours. Il est à noter que ce désavantage peut être utilisé dans l'autre sens à l'initiative du MJ : dans ce cas, c'est le PNJ qui a la rancune tenace envers vous.

✱ Trou de mémoire

Raaaah, les ravages du temps sur la mémoire, c'est terrible. Vous êtes sûr d'avoir su un jour l'adresse de ce PNJ important ou de connaître les grandes lignes de la légende de Gribuldir. Vous avez même ça sur le bout de la langue. Pourtant, là, impossible de vous en souvenir. L'usage de ce désavantage entraîne automatiquement l'échec d'une action nécessitant l'usage de la mémoire : typiquement, un jet de connaissance. Cela peut être également l'impossibilité de solliciter un contact dont vous avez oublié les coordonnées. Cela peut aussi être l'occasion pour le MJ de refuser de vous répéter une information importante pour le scénario ou même de vous confisquer vos précieuses notes pendant quelques minutes.

✱ C'est pas toi qui vas m'apprendre mon boulot, fiston !

Vous êtes très sûrs de vos compétences. Ce sont des savoir-faire acquis et parfaitement maîtrisés depuis des années : aucun blanc-bec ne peut arriver à votre hauteur avant un moment. OK. Sauf que les temps changent. Et avec eux, c'est le matériel utilisé ou les techniques ou encore les mentalités qui changent dans votre branche. Et ça, rien à faire : vous ne vous y faites pas. En subissant ce désavantage, votre PJ se retrouve dans l'incapacité de bénéficier à plein niveau de ses meilleurs savoir-faire car il refuse de se servir d'un matériel performant qu'il ne connaît pas ou de faire différemment de ce qu'il a l'habitude de faire.

✱ Ah ces jeunes...

Clairement, vous avez une mauvaise opinion de la jeunesse. Même si, au fond, il est possible qu'ils vous attendrissent ou vous rappellent votre propre jeunesse, vous ne leur pardonnez pas les comportements de

leur âge ou simplement ceux qui traduisent un décalage générationnel. Bref, vous êtes aigri et vous avez du mal à garder ça pour vous. Du coup, quand vous jouez ou subissez ce désavantage, vous devez accabler vos compagnons plus jeunes de propos acides sur leurs comportements indignes ou leur faible valeur. Ils peuvent le prendre avec le sourire, certes, mais, au bout d'un moment, cela peut aussi nuire à l'esprit de groupe...

✱ Ravages du temps

Si vous êtes (re)parti à l'aventure, c'est sans doute que, extérieurement, vous portez encore assez beau. Le port droit, la démarche assurée, peut-être un beau reste d'une impressionnante musculature, etc. Hélas, vous savez bien que dans la réalité votre corps donne des signes grandissants de faiblesse. Lorsque vous subissez ce désavantage, votre vieux corps se rappelle cruellement à vous. Une chute, une douleur lancinante, des vertiges, etc. Pour que cela soit un véritable désavantage, il ne peut être joué que lors d'un moment critique (combat, poursuite, etc.).

✱ C'était mieux avant

Comme la plupart des gens de votre âge, vous êtes nostalgique du temps de votre jeunesse. Sauf que vous, vous avez beaucoup de mal à garder ça pour vous. Régulièrement et à tout propos, vous aimez rappeler autour de vous combien les choses, les gens, le ragoût d'agneau... étaient bien mieux « avant ». Pour être un véritable désavantage, il doit être joué de façon suffisamment appuyée pour que vos compagnons finissent par trouver ça pénible. Surtout, cela peut se traduire dans les règles du jeu (selon le système utilisé) par votre incapacité malade à profiter du temps présent : malus pour évaluer quelque chose d'actuel, pas de rétablissement lié à un bon repas, etc.





Ouais, quand on vieillit (vous verrez, ça vous arrivera aussi un jour, jeunes paltoquets !), il n'y a pas que les poils qui blanchissent. Il y a aussi le lapin. On se met à être en retard tout le temps, à tout propos. Arriver au boulot après avoir déposé les enfants à l'école alors que la voiture refuse de démarrer : en retard. Régler la facture d'EDF : en retard. Rendre cet article avant la deadline : en retard. La fatalité, quoi. Et le pire, c'est que ça marche aussi pour votre (plus tellement) habituelle partie de jdr.

le syndrome du *Lapin Blanc*

Pour simplifier, résumons l'embarrassante situation à l'aide de quatre exemples concrets, assez différents mais ayant tous comme point commun d'avoir de longues oreilles, le poil blanc et une drôle de petite queue.

Lapin Blanc n°1

Moi, ça va, j'ai du temps (genre, je suis chômeur ou prof de sport...) mais mes joueurs n'arrivent plus à jouer sur la durée. C'est une partie tous les deux mois. Au mieux.

Hmmmm, je vois ce que c'est. Tu n'es pas abonné au *Fix*, toi, n'est-ce pas ? Tu saurais sinon que les éditeurs, en particulier les éditeurs francophones, n'en sont pas restés aux *monstergames* nécessitant livre de base de 400 pages et une demi-douzaine de suppléments pour être jouables. Ce genre de jeu est d'ailleurs souvent passionnant mais nécessite un investissement en argent

et en apprentissage qui n'est certes pas rentabilisé par 3-4 parties dans l'année. Pour des situations comme la tienne, lapin, il y a les formats courts. Entendons-nous bien, je ne parle pas ici de format éditorial. Par exemple, des jeux comme **Hollywood** ou **Warsaw** de chez **John Doe** sont proposés dans un livret petit format avec peu ou pas de suivi mais ce sont des univers denses motorisés par un système de jeu original et qui demandent donc du temps pour en goûter le sel. Là, je vais plutôt te parler de formats courts destinés aux MJ et joueurs pressés.

Tiens, restons chez **John Doe** justement. C'est chez eux que le talentueux Yno a publié **Patient 13** et **Notre Tombeau**. Dans les



par Julien Clément
toutes illustrations ©





deux cas, il s'agit de jeux qui ont intelligemment su réinterpréter autour de la table les ficelles du jeu vidéo. Les joueurs sont projetés directement (et même brutalement !) dans l'action. Je dis bien les joueurs car le PJ reste dans ces deux jeux assez indéfini, dément ou trop préoccupé de survie immédiate. Bref, pas vraiment besoin de rédiger un background de deux pages. Enfin, l'univers de jeu, très mystérieux, donne envie d'en savoir plus et donc de faire de la place dans son agenda pour replacer une partie le week-end suivant. Tout à fait ce qu'il te faut. Si les ambiances d'Yno te font un petit peu peur le soir dans la nuit, tu peux rester chez JD et proposer **Deadline** (dans un genre anticipation/espionnage) à tes joueurs dilettantes. Il s'agit là aussi d'une sorte de *burst* (en très gros : un jeu-campagne qui ne sert qu'une fois) dont le rapport investissement/jouabilité sera donc excellent. Ici, en plus, la campagne est divisée en épisodes s'étalant sur 50 ans environ. Il n'y a donc pas de continuité temporelle. Il peut ainsi s'être écoulé 5 ans entre deux scénarios comme il a pu s'écouler 3 mois entre deux séances. Immersif.

Tu pourras aussi trouver ton bonheur dans le catalogue des **XII Singes** qui se sont plus ou moins fait une spécialité de ce genre de *plug and play*. Il y a par exemple la collection *Intégrales* avec des jeux comme **B.I.A.** ou **Nécropolice**. La présentation est compacte (160 pages tout compris), utilise un système récurrent et souvent connu (une variante du *dK system*... de chez JD, tiens, tiens) et fournit tout le nécessaire pour jouer (nombreux scénarios, secrets de l'univers, écran du MJ...). Surtout, les deux univers cités en exemple reprennent les codes du récit sans doute aujourd'hui le plus familier : la série TV d'enquête policière.

Dans les deux cas, une unité spéciale

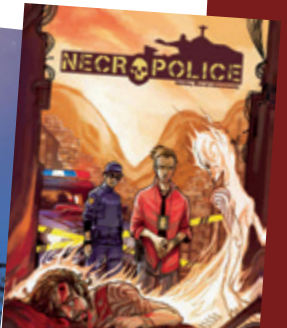
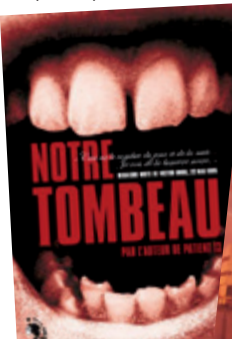
de police est décrite, les PJ en sont les enquêteurs et les scénarios sont les dossiers d'enquête soumis à cette unité. Cela facilite l'implication de tous : la séance de jeu correspond à la résolution d'une enquête. Si l'unité a sa vie propre nourrie de relations conflictuelles entre ses membres ou autres, chaque joueur aura la satisfaction d'avoir fini l'histoire même s'il sait déjà qu'il ne sera pas là la semaine prochaine. Enfin, la structure en unité de police permet de varier la composition du groupe de PJ au gré des disponibilités des uns et des autres.

La collection *Clé en mains* (**Extinction 2012**, **Asgard**, **Solipcity**) va encore plus loin dans le concept. Il s'agit ici de jeux au format *burst*, finalement désormais classique. Les PJ sont forcément des prétiés et il est même possible qu'ils ne soient pas interprétés par le même joueur d'une séance sur l'autre. L'originalité réside, enfin, dans la présentation : en dehors d'un livret dédié à la campagne, le jeu se compose de feuilles volantes à distribuer en cours de jeu (aides de jeu, totalité des règles, etc.) : même plus besoin de faire les photocopies !

Lupin Blanc n°2

le week-end, ça va, on se pose mais la semaine, c'est l'enfer, personne ne trouve le temps de préparer la partie. Du coup, on fait un *Monopoly*...

Non, ce n'est pas raisonnable. Vous allez vous dégoûter du jeu en général. J'appelle tout de suite ce bon vieux **Heuhh de la Boîte à**. C'est bon pour ce que tu as. (Voir encart page suivante)



Ludovic Papais met sa casquette de **La Boîte à Heuhh** pour nous parler de jdr sans préparation



Dis donc, Ludo, j'ai un problème de disponibilité pour jouer au jdr avec mes potes. Or, j'ai entendu dire qu'un jeu comme On Mighty Thews (que tu édites via La Boîte à Heuhh) pouvait peut-être m'aider à résoudre ce problème. C'est vrai ?

lp Oui, **OMT** fait partie de ces jeux qui, à l'instar d'un jeu de société classique, permet de se lancer dans une partie sans préparation, de la part du MJ comme des joueurs. Bien sûr, il faut qu'un des participants ait appris les règles au préalable. Après, dire que l'on joue direct sans préparation est un peu mensonger. Il faut avouer que l'on ne joue pas de suite, il va falloir préparer l'univers ensemble et créer les personnages. Mais cela fait partie du jeu. Et attention, **OMT** n'est pas le seul ! Il existe de nombreux jeux proposant de jouer sur le pouce, en venant des mains dans les poches. Ils ont souvent comme point commun d'être découpés en deux grosses parties : a) la création d'une situation de base ou de l'univers et b) la partie à proprement parler. Ils reposent tous sur la capacité des joueurs à improviser (ben oui, vu qu'on ne prépare rien, il va falloir improviser).



Ah bon ? Tu peux me donner des titres ?

lp Je vais te donner deux exemples tirés de mon catalogue, l'un avec MJ fixe et l'autre sans. **My Life with Master** est un jdr avec MJ, les joueurs incarneront des larbins qui accompliront d'horribles besognes pour un non moins horrible Maître incarné par le MJ. Il ne demande aucune préparation car celle-ci est faite avec les joueurs au début de la partie. Comme pour **OMT**, il y a donc une phase de création de la situation de base. Il s'agit simplement de créer le Maître, l'environnement et les personnages. De tête, c'est un des rares jdr avec MJ qui propose de jouer sans aucune préparation.

Perfect - Unrevised est un jeu sans MJ fixe qui vous plonge dans une dystopie victorienne où les joueurs incarnent des criminels dans une société totalitaire. Cela s'inspire des films 1984, Equilibrium... Ici, vous arrivez et vous mettez les pieds sous la table. Un des joueurs explique les règles et c'est parti, on com-

mence par créer les personnages. Cette création permet d'étoffer le *setting* proposé par l'auteur et ainsi donner des idées pour démarrer la partie à proprement parler.



Quand même. S'il y a si peu de préparation, la partie risque d'être plutôt décevante, non ?

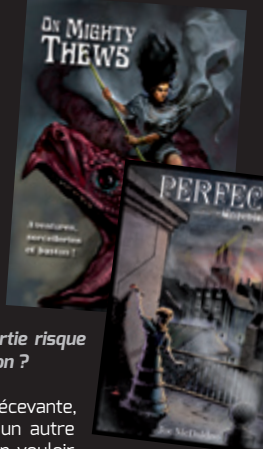
lp La partie peut être décevante, mais au même titre qu'un autre JDR. Car tout repose sur le bon vouloir des joueurs, comme un JDR classique. En plus, ces jeux proposent souvent un partage de la narration différent, les meneurs (quand il y en a) partagent un peu leur pouvoir et donc la partie ne repose pas uniquement sur leur «forme» du moment. Vous me direz, «ben ça doit pas être évident s'il faut que tous les participants soient en forme». C'est pas faux, dans un JDR classique un joueur en deçà ne plombera pas la partie. Mais ce que proposent ces jeux, c'est un système de règles qui sera inspirant, les règles seront là pour fertiliser l'imagination. On ne peut pas dire que ça soit le cas d'un **Cthulhu**. Avoir 75 en TOC n'a jamais fertilisé mon imagination. Normal, c'est au MJ de le faire. Ces jeux vont donc demander plus de «travail» aux joueurs, ce qui peut être vu comme un défaut. Mais on peut aussi le voir comme un avantage, en effet, les joueurs pourront apporter leur contribution au scénario et ainsi avoir une histoire qui leur plaira forcément.

Lapin Blanc n°3

Alerte rouge ! C'est trop le bazar autour de ma table de jdr. J'ai des joueurs qui arrivent en retard, d'autres qui partent tôt pour coucher les gosses. C'est l'enfer !

Aïe. Là, ça commence à être grave. Si vous voulez continuer à jouer au jdr, il va falloir accepter de remettre en question les bases même les plus solidement établies de notre loisir. Non, je ne parle pas de ça : vous pourrez continuer à manger des Figolu et boire du Pschitt orange.

Il ne faut pas croire mais les gens du jdr réfléchissent aussi parfois. Ainsi, des associa-





tions comme **Terra Ludis**¹ ou **Imaginez.net**² ont songé à des solutions, aujourd'hui popularisées par diverses actions de la **FFJDR**.

Prenez par exemple le jdr en sketches. Il s'agit d'une suite de mini-scénarios d'environ 30 mn chacun proposant une péripétie et ses diverses solutions à des joueurs lancés directement dans l'action à travers le choix rapide d'un PJ présumé. Les sketches sont liés par un univers commun et une dynamique de groupe (équippage, expédition, unité de police, etc.). Chaque PJ peut donc être là pour 30 mn si le joueur ne désire jouer qu'un seul sketch ou pour les 4-5 h canoniques s'il veut ou peut tous les faire. Évidemment, avec un tel dispositif, adieu les intrigues tortueuses à multiples rebondissements ou les arcs narratifs au long-cours, c'est vrai. Mais le plaisir de la pratique du jdr est multiple et le jdr en sketches est à même d'en sauvegarder, au moins, la convivialité, le feu de l'action, la résolution collective d'un problème, etc.

Au jeu en sketches, on peut ajouter le jeu en table ouverte. Ici, le groupe de PJ est en plus lié par un lieu-clef, véritable plate-forme du jeu d'où partent tous les sketches. Il peut s'agir d'un bar *cyberpunk* malfamé, d'un wagon de l'Orient Express, des bureaux d'une unité d'enquête ou encore la dunette d'un voilier du XVIII^e siècle. Ce dernier exemple est tiré du scénario pour **Terra Incognita : Voyages aux Pays de Nulle Part**, présent dans ce thème afin d'illustrer les concepts de jeu en sketches et table ouverte.

Dans un tel dispositif, seul le MJ reste fixe. Les joueurs, eux, arrivent et partent à leur rythme. Ils avisent le tableau où les fiches des PJ disponibles ont été punaisées, en choisissent une, la lisent sommairement et viennent s'asseoir. Au moment précis où le joueur s'installe à la table, son PJ entre dans le lieu-clef et donc en jeu. De la même façon, à la fin de chaque sketch, le joueur peut quitter la table et remettre son PJ en jeu. Il pourra revenir plus tard s'il le veut, en reprenant son PJ ou un autre si le précédent n'est plus disponible ou si le joueur a envie d'expériences nouvelles.

Si on souhaite exploiter tout un univers sous cette forme, on peut imaginer la mise en place d'un outil permettant de conserver une trace écrite des aventures des uns et des autres et que chacun pourra consulter pour se mettre à la page après avoir raté plusieurs sketches voire plusieurs séances. On peut miser sur le traditionnel carnet de bord (cela s'impose pour notre scénario **Terra Incognita**) ou sur des moyens plus modernes comme un blog ou un forum.

Au départ créées pour les démonstrations en convention, ces formes alternatives de pratique du jdr ont donc tous les atouts pour faire face aux problèmes de lapin blanc. Voyons ce qu'en dit l'un des promoteurs de ce style de jeu alternatif, l'association **Imaginez.net** : « *des situations brièvement décrites et des sketches détaillés permettent au meneur d'entretenir un flux continu d'activité, les participants, en nombre illimité, pouvant s'intéresser à certains événements, tous ou aucun, partir, revenir, changer de personnage à volonté. Il n'y a plus aucune contrainte de durée pour participer à un jeu de rôle, de quelques minutes à toute une journée* ».

Voilà, plus d'excuses, on joue !

Lapin Blanc n°4

Alors là, c'est terrible, on cumule. On n'a pas le temps, ni de préparer, ni de jouer. Et on a du mal aussi à se rassembler chaque week-end.

Ahem (silence gêné). Et le ping-pong ? Vous avez pensé à vous mettre au ping-pong ?



1 <http://terraludis.org/>

2 <http://imaginez.net.free.fr/jeu/jdr/sketch/sketch.htm>

LOOPER

« Ask yourself : who would I sacrifice for what's MINE ? » Abe, *Looper*

Un film de science-fiction de Rian Johnson, avec Joseph Gordon-Levitt et Bruce Willis

[œuvre]

En 2044 la mafia américaine engage des nettoyeurs particuliers : les Loopers. Ils doivent se débarrasser des corps de gêneurs envoyés depuis le futur des années 2070 grâce à une machine qui les téléporte dans le passé. Le Looper règle la question et prélève sa rémunération directement sur pied, en lingots. Un job très lucratif puisque le butin leur assure ainsi une vie de grand luxe. Mais le contrat est pourtant inflexible : on troque son avenir contre trente ans de paillettes. La mise à la retraite d'un Looper ne s'effectue que lorsque que « le boss » décide de « boucler la boucle », en renvoyant le porte-flingue dans le passé pour y être abattu par lui-même. Dans ce film, tout commence par un dérapage et un vieux Looper venu du futur s'offre une escapade à la recherche du mystérieux « *Rainmaker* ». S'engage alors une multiple course poursuite pour sauver son présent... et son avenir.

Le voyage dans le temps est un classique de la science-fiction et de l'anticipation, mais il est ici abordé d'une manière incongrue. C'est un axe que l'on apprécie aussi dans le jeu de rôle, mais complexe à mettre en place. La particularité de l'exercice tient dans la gestion du paradoxe : théoriquement, toute modification d'un événement dans le passé pourrait avoir des répercussions dans l'avenir. Habituellement, les héros repartent dans le passé pour modifier un événement majeur de leur vie. Ici les implications

sont à la fois personnelles et globales ; le double âgé du personnage principal utilise son retour dans le temps à la fois pour éviter le décès d'un proche mais aussi pour court-circuiter l'évolution totalitaire de la politique dans sa réalité. On pose la question du chemin que prend l'avenir, à partir du moment où la ligne du Temps s'est courbée pour prendre une autre direction que celle qui était prévue. Le choix de la destinée s'applique-t-il lorsque qu'on agit sur les événements, ou est-on condamné à les voir se reproduire bien que l'on ait tenté d'infléchir le destin ? Le paradoxe intervient quand un même individu se rencontre lui-même à plusieurs étapes de sa vie, générant ainsi une boucle d'événements, qui au lieu de couler dans un sens linéaire, forment une boucle infinie, convergeant toujours vers un même point.

Dans tout choix dont les implications nous dépassent se pose la question de la ligne de moralité que l'on adopte. Ici, la frontière qui sépare l'acte égoïste de l'abnégation est mince. Les protagonistes de ce genre de scénario se sentent vite investis de missions où ils se voient sauver l'humanité des dangers qu'ils auraient pu provoquer par le passé. Cette inclination les pousse à agir dans un sens ou dans l'autre, convaincus du bien-fondé de leur objectif. Dans *Looper*, le protagoniste part à la recherche d'un enfant qui risquerait de devenir un redoutable maître du monde. Dans sa quête, le personnage est pris entre deux feux : sacrifier sa propre vie pour changer les probabilités que cette catas-





trophe se produise, ou tuer un enfant innocent et créer lui-même par son acte cette configuration. Cet axe sous-jacent est indissociable du problème du paradoxe dans une trame qui porte sur le thème du voyage dans le temps. De plus, il met en exergue la propension de l'Homme à voir à travers son propre prisme, soulignant le manque d'impartialité et l'incapacité à être totalement objectif. Elle oppose le recul et l'expérience de l'âge à l'instinct et l'empathie de la jeunesse dont toutes les motivations se justifient. Reste alors le choix moral et partial comme seule solution, mais malgré tout le doute subsiste.

[inspi]

Ici nous avons affaire à un homme perdu, qui a trouvé sa voie dans un sale boulot, car quelqu'un porté par la providence lui a offert autrefois une échappatoire. Un passé sombre et une loyauté obscure qui ne tiennent qu'à l'histoire glauque de son parcours. Drogué, paumé et feignant l'insensibilité, il navigue en eaux troubles. L'homme de main est un passe-partout. Dans n'importe quel cadre vous aurez l'opportunité de jouer le porte-flingue ou le gros-bras pour quelque riche et/ou puissant. La loyauté et la ligne de moralité sont deux problèmes qui se posent rapidement pour cet archétype pourvu en apparence de peu de convictions ou de foi. Mais comme tout véritable anti-héros, il aura bien entendu ses propres limites qui le feront se sublimer pour un idéal que lui-même ignorait jusqu'alors. En somme, l'homme de main est plutôt neutre et on peut le modeler à l'envi : tantôt loyaliste fanatique ou endoctriné dans **Dark Heresy**, tantôt idéaliste qui s'ignore luttant contre le système à **Warsaw** ou **Retrofutur**.

Un autre archétype nous est proposé dans ce film en filigrane : le psyker. Le psyker - psychokinétique, psionique, ou encore psi - est un être humain, souvent issu de mutations génétiques qui dispose de la capacité de faire bouger des objets par la pensée, entre autres choses... Dans **Looper**, le thème est abordé de manière discrète en toile de fond. Un per-

sonnage ayant ces capacités peut tout à fait se retrouver dans le rôle du renégat, traqué dans **Fading Suns** ou **Anima**, ou être un allié de choix sur un jeu où posséder des capacités psi est considéré comme le dernier échelon de l'évolution humaine : **Mutant Chronicles**. On le retrouve aussi dans le monde post-apocalyptique de **Wasteland** où on lui fait la part belle. Le psyker est ainsi aux mondes futuristes ce que le mage ou l'ensorceleur sont à l'univers médiéval fantastique.

En termes de scénario, la boucle temporelle est un thème ardu à mettre en place. Mieux vaut ne pas s'y essayer si on n'est pas un vieux routard. Le paradoxe temporel ne se maîtrise pas en touriste. Débutant ou expérimenté, tout type de joueur peut en profiter. Il faut envisager tous les points d'origines des événements et toutes les répercussions qui en découlent. Gérer ces nœuds de situations nécessite certaines acrobaties scénaristiques peu accessibles aux débutants en la matière. De même que le phénomène de boucle temporelle doit être bien en place pour jouer à la fois sur la peur de la destinée et l'ivresse du pouvoir que procure l'illusion de pouvoir changer le cours du Temps.





En remontant le Grand Fleuve Turbide

SCÉNARIO «TABLE OUVERTE» POUR **TERRA INCOGNITA** : VOYAGES AUX PAYS DE NULLE PART

Ce scénario pour **Terra Incognita : Voyages aux Pays de Nulle Part** est d'un genre bien particulier. Scénario à sketches et en table ouverte, il illustre le propos de notre **thema** et vous permet de tester vous aussi les pratiques alternatives de jdr que nous y avons évoquées. Dans ce scénario, tous les PJ proposés sont des membres de l'équipage d'un navire un peu spécial. Le lieu-clef est donc la dunette d'icelui : tous les sketches y débutent et le cadre de leur résolution se limite au navire ou à ses environs immédiats. Le scénario a pour fil conducteur une mission d'exploration des Terres Inconnues mais il ne faut pas véritablement y chercher de grands enjeux ni même un début ou une fin bien délimités. Le sel de la partie sera ici de participer à une ou plusieurs des péripéties qui émailleront ce curieux voyage et permettront, de loin en loin, de profiter de l'ambiance de **Terra Incognita** à peu de frais. Ceci dit, moyennant quelques efforts supplémentaires, le Maître peut toujours réutiliser les sketches de ce scénario pour en faire une proposition plus classique.

72

En quelques mots

L'action se situe en 1717 en Amérique du sud. L'Académie des Sciences désire démontrer qu'elle est la plus à même de concevoir et de diriger une Machine volante permettant d'explorer les Terres Inconnues. Réunissant ses divers soutiens politiques au sein du Grand Jeu, l'Académie réussit à élaborer un prototype jugé satisfaisant, à le faire acheminer intact à travers l'Océan jusqu'aux établissements coloniaux de Guyane et, enfin, à armer l'expédition à laquelle les PJ prendront part.

Forte des renseignements (relevés, récits, cartes, etc.) hérités de précédentes expéditions, dont celles auxquelles le célèbre cartographe Guillaume Le Testu participa jadis (au 16ème siècle), l'Académie donne pour objectif principal à l'expédition de longer les côtes les

plus méridionales de l'Amérique, d'y repérer l'embouchure d'un grand fleuve méconnu, le Grand Fleuve Turbide, puis de s'y engouffrer pour y lever le voile sur les nombreux mystères qui persistent dans cette région reculée et encore peu colonisée. Ceci fait, il sera temps de rejoindre la Guyane, espère-t-on sains et saufs.

Tabernacle !

Pour ce faire, l'expédition dispose d'un navire bien singulier. Le Tabernacle est une sorte de flûte, un navire très résistant et au tirant d'eau modeste, conçu pour naviguer sur toutes les mers du monde ou même dans les embouchures des fleuves les plus larges. Il est doté de trois mats à voiles carrées. Cela suffit à en faire un navire très pratique pour explorer un milieu aquatique très divers (des fleuves navigables aux tempêtes du Cap Horn). Mais



ce modèle a surtout reçu les améliorations des Machinistes de l'Académie ! En quelques heures, il est ainsi possible de ranger sa voilure classique et de doter ses mats de ballons effilés remplis d'air chaud. Dans le même temps, deux voiles latérales peuvent être dépliées tant à bâbord qu'à tribord, permettant ainsi au navire de se mouvoir également dans les airs.

Attention, toutefois, Le Tabernacle reste un navire lourd que ses ballons, modestes du fait de l'écart maximum entre les mâts, ne peuvent hisser que quelques dizaines de mètres au-dessus du sol ou de la mer. Il ne s'agit en rien d'un de ces prototypes qui, espère-t-on, pourront un jour rendre loisible le voyage céleste. Le Tabernacle est donc beaucoup plus modeste dans ses ambitions mais aussi beaucoup plus fiable. Déjà largement testé le long du fleuve Maroni en Guyane, le navire a réussi grâce à son ingénieux dispositif à en franchir les premiers « sauts » (chutes d'eau) avec succès. Espérons qu'il en fera de même sur le Grand Fleuve Turbide...

Des supports matériels

Pour faciliter l'entrée en jeu des nouveaux arrivants, a fortiori s'ils sont peu familiers du jdr, il est conseillé d'accompagner la mise en œuvre de cette partie de quelques accessoires. Les dés multiples du système de jeu (voir ci-dessous) et les fiches simplifiées de PJ sont évidents. Il serait en outre dommage dans le contexte de ce scénario de ne pas s'appuyer sur des reproductions de certains passages de la Cosmographie Universelle de Guillaume Le Testu (voir encart). Une rencontre avec des géants Patagons ou un monstre marin volant sera ainsi accompagnée par l'exhibition de l'image correspondante.

Enfin, pour donner une finalité bien identifiable à chaque sketch et faciliter la transmission de l'aventure d'une tablée à l'autre, il pourrait être intéressant de poser sur la table un petit carnet qui fera office de carnet de bord du Tabernacle. A la fin de chaque scène, les joueurs participants sont invités à y transcrire leur ré-

Ce scénario a été conçu à l'origine pour être joué lors d'une journée de démonstration organisée par la FFJDR et la BNF dans le cadre de l'exposition « L'âge d'or des cartes marines - Quand l'Europe découvrait le monde ». De ce fait, il s'inspire directement de cartes exposées par la BNF à cette occasion. Notre choix s'est porté sur les très inspirantes cartes de sa Cosmographie universelle. Elles datent de 1556 et ont été réalisées à la suite d'une exploration de l'Amérique du Sud à laquelle il participa en personne. Voici ce que Le Testu dit sur cette région alors fort inconnue : « Ceste terre est partie d'Americque, envyronnee du costé d'orient de la mer oceane, du costé de midy le detroit de Magellan, estant situee soubz la zone temperee (...) ou l'on pourra voir le royaume de Guiganton, et le royaume de Prate, qu'on disons la riviere de Platte, fort riche en argent. Les hommes de ce royaume sont sauvaiges, n'ayant congnoissance de Dieu. Lesquelz sont vestus de quelques acoutremens de coton. Leurs grains sont milcz et manioc, et aultres racines, dequoy ilz font farine et pain n'ayans nulctz blectz. Les Espaignolz ont ordinairement traficqué en ceste riviere. Envyron le royaume de Guiganton sont hommes ayans dix et douze couldees de haulteur, et ne parlent que par sifler. En ceste region y a forse sengliers, serfz, biches, et une sorte de beste ayant le nectz camus, et grandes mamelles. Avec ce plusieurs et diverses sortes de popegaulx, et oeseaux ayant le bec faict ainsy comme une cuiller. Ausy serpens de diverses conditions et formes. » Des géants ? Des royaumes inconnus ? Des oiseaux au bec étrange ? En route pour la découverte de l'Inconnu !

Pour voir des planches tirées de l'ouvrage de Le Testu, pour illustrer le scénario en jeu ou tout simplement pour vous renseigner sur ce passionnant sujet, nous vous recommandons la visite de l'exposition virtuelle de la BNF.

<http://expositions.bnf.fr/marine/>

cit de la scène que leurs personnages viennent de vivre. Comme il faut un seul récit et que celui-ci sera transmis aux pontes de l'Académie et peut-être même un jour au Roi-Soleil, il pourra être amusant d'assister à des différends entre plusieurs versions du récit, plus ou moins favorables à tel ou tel personnage. Pour ceux qui veulent intégrer ce scénario dans une plus vaste campagne, cela peut être le moyen d'en fixer les enjeux et les éventuelles répercussions.



Pour réaliser une action, il faut donc lancer le dé d'Humeur correspondant. Les effets habituels s'appliquent sur un « 1 » (échec critique) ou un « X » (score maximum du dé = relance possible au choix du joueur). L'éventuel bonus de Figure de +3 s'applique ensuite. Ce résultat final est comparé à la Difficulté de l'action. Les adversaires ne sont représentés que par des Difficultés à vaincre. Pour les seuils de Difficultés, voir la table n°5 du livre de base.

La Sérendipité n'est représentée que par les relances que les PJ peuvent obtenir à la fin d'une scène durant laquelle ils se sont illustrés (voir la fin de la description de chaque scène). Cette relance peut se faire même en cas d'obtention d'un « 1 » naturel.

Pour aider le Maistre à interpréter le résultat d'une action réussie ou ratée, voici une table donnant quelques indications concrètes.

Terra Incognita light

Il n'est pas envisageable (loin de là !) d'appliquer les règles complètes de **Terra Incognita : Voyages aux Pays de Nulle Part** dans ce type de format. On se contentera donc de s'appuyer sur un des points forts du système : le caractère intuitif des dés d'Humeur. Plus le dé a de faces, meilleure est l'Humeur. Plus le chiffre obtenu est élevé, plus l'action est réussie. Les PJ ne sont donc définis que par leurs Humeurs et leur Figure. Cette dernière donne un bonus de +3 à toute action pouvant être considérée comme faisant partie de ce qu'un tel personnage doit savoir ou savoir faire (se battre pour un Bretteur, connaître les plantes exotiques pour un Alchimiste, etc.).

Marge +/-	Réussite...	Échec...
1-2	De justesse : le PJ est en position favorable mais le problème affronté n'est en rien résolu.	Cruel : le PJ est en position défavorable mais rien n'est joué ; il peut encore se rattraper.
3-4	Confortable : le succès futur du PJ ne fait guère de doute... à moins d'un rebondissement inattendu.	Net : ça va mal ; le PJ aura du mal à s'en sortir sans mal à moins de vite recevoir de l'aide.
5-7	Remarquable : le succès du PJ est net et probablement définitif.	A plate couture : le PJ perd un niveau dans une Humeur appropriée à la situation.
8 et +	Triomphale : le succès du PJ est complet et il peut même recevoir un bonus inespéré à déterminer en fonction de la situation.	Catastrophique : le PJ perd deux niveaux dans une ou plusieurs Humeurs appropriée(s) à la situation.





L'équipage

Voici une liste de 8 membres éminents de l'équipage du Tabernacle. Ces profils peuvent être imprimés sur des fiches différentes et proposés comme PJ aux joueurs désireux de rejoindre la partie en cours. Les personnages actuellement non-joués peuvent être utilisés comme figurants par le Maître.

Alexandre, 16 ans

Figure : *Courtisan mourant d'ennui*

Vigueur : D6 Verve : D8
Raison : D12 Empire : D8
Contenance : D10

Alexandre est en fait Alexandrine. Jeune fille de bonne famille, sa vie a basculé lorsqu'elle a appris la mort brutale de son père armateur à Saint-Malo. Bénéficiant jusqu'ici d'une vie libre et passionnante, elle s'est subitement retrouvée coincée entre menace de couvent et promesse de mariage. Elle a préféré fuguer, se travestir et s'engager en tant que mousse sur le Tabernacle où son intelligence et sa volonté de bien faire font des merveilles.

Léocade Fressande, 41 ans

Figure : *Éminence Grise en mission secrète*

Vigueur : D6 Verve : D10
Raison : D8 Empire : D12
Contenance : D8

Ancien élève du collège de théologie de la Sorbonne, cet homme à l'air affable est en fait un saboteur engagé à bord pour le compte d'une coterie aussi concurrente que jalouse (a priori l'Écureuil mais à adapter si besoin). Pour donner le change, il est camouflé en bretteur. Le seul problème est qu'en fait il ne sait pas du tout se battre !

Elphège Dubois, 28 ans

Figure : *Alchimiste en quête de Substances*

Vigueur : D12 Verve : D8
Raison : D10 Empire : D6
Contenance : D8

L'Alchimiste, colosse ventripotent et barbu, dont les colères sont dévastatrices et les éclats de rire homériques, fait office de médecin de bord. En fait, il recherche le poison de calebasse des yaguas yaguas : une petite dose fait danser comme un idiot, une autre tue de façon foudroyante. Or, pour le moment, il n'en possède qu'une seule dose...

Alcide Vignemesle, 41 ans

Figure : *Astrologue contestataire*

Vigueur : D6 Verve : D8
Raison : D12 Empire : D10
Contenance : D8

Alcide cherche la route des étoiles sous ces latitudes favorables. Lointain ancêtre d'un autre Vignemesle célèbre, il verse comme lui dans l'occultisme à ses heures, et à ses risques. A bord, il remplit le rôle de navigateur chargé de faire le point et de suivre la course du navire sur les cartes disponibles.

Philidor De grand Lieu, 25 ans

Figure : *Bretteur à la recherche de nouveaux défis*

Vigueur : D12 Verve : D10
Raison : D6 Empire : D8
Contenance : D8

Petit noble volontiers arrogant, vindicatif et versatile, il est responsable de la sécurité à bord et de l'expédition. Il n'a guère le pied marin et cela se voit mais il a dû se résoudre à accepter cet engagement pour rembourser des dettes qu'il tait comme un secret honteux.

Onésime Place, 32 ans

Figure : *Machiniste illogique*

Vigueur : D10 Verve : D6
Raison : D12 Empire : D8
Contenance : D8

Le Machiniste est chargé d'entretenir le navire. Onésime a voué les dernières années de sa vie au Tabernacle et y est très attaché. A tel point

qu'il répugne de mettre le pied à terre et est même réticent à sortir des entrailles du navire pour monter sur le pont, sauf, bien sûr, si une réparation l'exige.

 **Maximin Caron**, 21 ans

Figure : Malandrin en cavale

Vigueur : D10

Verve : D8

Raison : D6

Empire : D12

Contenance : D8

Maximin, poursuivi par la justice royale, n'a trouvé d'autres ressources que de s'embarquer et d'intégrer un équipage mais il traîne son encombrant passé comme un lourd secret. Il essaye surtout de ne pas attirer l'attention sur lui, mais ce n'est guère évident dans un milieu aussi paranoïaque que celui des équipages de haute mer. Si le Tabernacle devait connaître trop d'avaries, il pourrait, en tant que nouveau venu, endosser le rôle, ô combien inconfortable, de bouc-émissaire.

 **Jean Héron**, 38 ans

Figure : Explorateur intrépide

Vigueur : D10

Verve : D6

Raison : D8

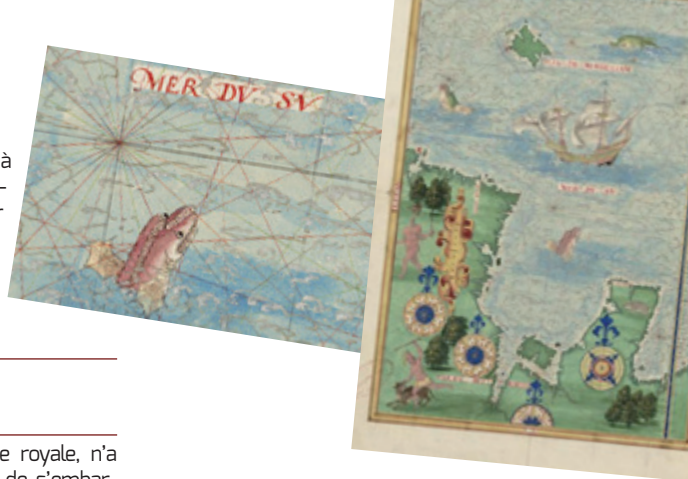
Empire : D12

Contenance : D8

Le 1er lieutenant du navire est un des plus talentueux marins qui soit. Son expertise s'est ainsi avérée décisive lors des manœuvres inaugurales du Tabernacle. Pour autant, de naissance modeste, il n'a pas pu recevoir le commandement de l'expédition, celui-ci revenant au capitaine De Lormont, un homme au faible charisme et à l'indécision légendaire mais né marquis. Depuis, Héron est partagé entre jalousie et loyauté.

Les scènes

Voici une liste de scènes permettant d'animer cette partie en table ouverte. Le Maître les choisit en fonction de la composition de la table en cours (voir « Conditions » de chaque scène) et de l'enchaînement logique des faits.



Monstre marin !

Conditions : en haute-mer, alors que le navire arrive au repart du cours du fleuve

Environnement : le voyage est étonnamment calme. On ne voit plus d'oiseaux de mer, ni de bancs de poissons, encore moins de dauphins batifolant dans le sillage du navire. Un silence pesant s'abat sur le pont. Soudain, un navire mystérieux apparaît au loin. On se demande à bord, inquiet, s'il s'agit d'un pirate.

Action ! : un terrifiant monstre marin surgit des flots à quelques encablures de la proue du navire inconnu (pour la description, vous pouvez vous aider de cette carte de *Le Testu ci-dessus*). Sans plus de cérémonie, le monstre saisit la coque du navire entre ses puissantes mâchoires et entreprend d'en faire de la sciure de bois. Plusieurs PJ voudront peut-être observer le spectacle pour l'honneur de la science et celui de pouvoir remplir le carnet de bord de faits édifiants. Son forfait achevé, le monstre se tourne vers le Tabernacle. Il faut fuir, bien sûr, mais le poisson géant bénéficie d'une nage Prodigieuse et sera vite sur le navire. La fuite par les airs semble une bonne idée mais, hélas, le monstre s'avère en outre doté d'une paire d'ailettes à l'aide desquelles il se propulse dans les airs, essayant de percuter le Tabernacle au cours de son ascension.

Événement terminal : le poisson géant ne volant pas véritablement, le navire devrait pouvoir s'en tirer après d'ultimes frayeurs.





Bonus d'expérience : après avoir participé à ce sketch, tout personnage peut à l'avenir, une fois par sketch, relancer un dé d'Humeur au résultat défavorable dans une situation qui nécessite de se confronter à un terrible danger.

Vertigineux !

Conditions : à bord, alors que le navire remonte le Grand Fleuve Turbide

Environnement : au détour d'un méandre, soudain, les voyageurs aperçoivent un bateau échoué dans un arbre, peut-être déposé là par une de ces terribles trombes d'air qui sévissent sur le cours supérieur du Grand Fleuve Turbide. De fait, loin dans l'intérieur des terres, le fleuve tempétueux atteint pourtant déjà plus de 3 lieues de large. Il se gonfle brusquement, se transforme en mer puis se ramifie en branches rapides devenues veines de verdure : des îles luxuriantes et sauvages. D'abord exultant à l'idée de cette découverte au fur et à mesure que le bateau heurte les vagues étincelantes, au fur et à mesure que des terres en quinconce resserrent leurs étreintes désertiques, la fatigue transforme leur quête en intérêt passionné puis raisonné et enfin abattu, mélancolique au souvenir du doux climat breton.

Action ! : tout d'un coup, le ciel devient opaque, littéralement voilé de vapeur d'eau ; le fleuve se transforme en rapides très dangereux, le navire semble pris dans un tourbillon et ne peut plus guère assurer sa direction. Enfin, un bruit sourd caractéristique grandit au loin. C'est une véritable panique à bord qu'il faut gérer. Il faut surtout décider s'il faut s'échouer sur la côte la plus proche, tenter de s'éloigner en suivant le courant dantesque ou s'élever au-dessus du tumulte à l'aide des ballons. Si cette dernière solution est choisie, le navire se trouve à quelques dizaines de mètres d'une abrupte falaise contre laquelle il menace de s'écraser : il va falloir manœuvrer d'urgence !

Événement terminal : le navire s'éloigne sain et sauf et emprunte un autre bras du fleuve. Au pire, le navire finit par s'échouer sur la canopée comme l'épave précédemment rencontrée.

Bonus d'expérience : après avoir participé à ce sketch, tout personnage peut à l'avenir, une fois par sketch, relancer un dé d'Humeur au résultat défavorable dans une situation qui nécessite une prise de décision rapide.

Bas les masques !

Conditions : Alexandrine doit être en jeu et le PJ ne doit si possible pas déjà être passé de main en main.

Environnement : plusieurs raisons peuvent conduire à ce que la seule femme parmi l'équipage soit démasquée : une proposition pressante de baignade dans une piscine faite avec une voile le long du bord, le baptême au passage de l'équateur, une blessure mal placée qui demande à être soignée, une tempête qui inonde le pont supérieur, etc.

Action ! : lors de cette occasion scabreuse, Alexandrine fait une fois de plus preuve de son efficacité et de son dévouement et sauve un ou même plusieurs compagnons (de la noyade ou pendant un abordage de pirates, par exemple). Ceci dit, dans l'action, elle dévoile fatalement ses charmes naissants... ce qui ne manque pas troubler les rudes marins du bord. S'en suit un débat animé pour savoir que faire : sanctionner un bon camarade et se priver d'un mousse efficace sous prétexte qu'il s'agit d'une jeune fille ? Ne rien dire au capitaine et ainsi risquer de se mettre à la faute ? Il va falloir d'abord s'accorder et ensuite ruser. Ou bien simplement être très convaincant.

Événement terminal : Alexandre/ine, démasquée ou non, est réintégré(e) de bon cœur dans l'équipage

Bonus d'expérience : après avoir participé à ce sketch, tout personnage peut à l'avenir, une fois par sketch, relancer un dé d'Humeur au résultat défavorable dans une situation qui nécessite une solidarité entre les membres d'équipage.



Action ! : l'hospitalité est naturelle dans cette contrée. Du moins pour cette tribu. On convie donc les PJ à un repas officiel le soir même. Si quelqu'un a la curiosité de consulter les archives de bord, on constatera effrayés que, selon la relation du voyage de Le Testu, ces indiens sont cannibales ! Ils sont aussi très susceptibles. Et, enfin, leur poison est redoutable. Il va donc falloir jouer serré pour ne pas les vexer ni finir en pot-au-feu. Le mieux serait sans doute de gagner du temps tout en faisant en sorte de les espionner ou même en réussissant à fouiller leur village à la recherche d'indices probants sur leurs mœurs.

Cannibales or not cannibales ?

Conditions : le long du fleuve, à proximité de la région réputée abriter le peuple des yaguas yaguas.

Environnement : indiens indépendants et nomades des bords du Grand Fleuve Turpide, les yaguas yaguas sont, selon la légende, graves, nus, armés de sarbacanes et d'arcs. Vivant de chasse, de pêche, ils se suffisent totalement à eux-mêmes et dévisagent les nouveaux venus pour le moins aussi curieusement qu'eux. Ils s'esclaffent sur leurs habits si peu pratiques pendant que les PJ examinent les leurs. C'est plus vite fait d'ailleurs : jupe en fibres végétales, casque de même sorte surmonté de plumes colorées d'oiseaux. Pour les femmes, une petite cape sur la poitrine. Et c'est tout. Au-dessus d'eux se balancent les arbres « lupuna », ces géants que l'on n'abat pas ici – les âmes des morts s'y réfugiant. Les indiens ont déposé près d'eux leurs armes qui semblent faire corps avec leur personne : sarbacanes d'une tête plus hautes que les PJ et étuis pour les fines fléchettes d'ordinaire accrochés à la taille, longs arcs en bois, flèches de roseau aux pointes enduites du fameux poison local... Ils n'ont gardé que les colliers en plumes entremêlées de graines qui complètent leur parure.

Événement terminal : de fait, les Indiens se vexent vite et tout peut rapidement dégénérer en bataille rangée. Ceci dit, les PJ finiront peut-être par découvrir qu'en un siècle et demi les yaguas yaguas ont bien changé et que, désormais, ils ne consomment plus que de la viande de cochon sauvage ou de perroquet.

Bonus d'expérience : après avoir participé à ce sketch, tout personnage peut à l'avenir, une fois par sketch, relancer un dé d'Humeur au résultat défavorable dans une situation qui nécessite de se confronter à l'altérité.

Au royaume de Giganton

Conditions : le navire a réussi à s'enfoncer loin dans l'intérieur des terres ou, au contraire, préfère longer les côtes de la pointe sud du continent, là où les légendes situent le royaume de Giganton.

Environnement : on ne les voit pas, on n'arrive pas à les rencontrer mais il est certain qu'ils sont là quelque part ces géants Patagons. Ce sont des empreintes de pas démesurées, des ombres impressionnantes, des silhouettes au loin qui défient les lois de la perspective ou encore ce langage sifflé si particulier qui résonne comme un écho. Les PJ sont obligés de lancer une expédition terrestre depuis le Tabernacle s'ils veulent espérer éclaircir le mystère des habitants de Giganton.



Action ! : alors que le groupe de PJ s'enfonce prudemment dans le territoire rude et escarpé des géants, un accident survient. Cela peut être un éboulis, une brusque tempête de poussière, une attaque de bête fauve, etc. La conséquence en est qu'un ou plusieurs PJ actuellement non attribués disparaissent corps et bien. Il faut les retrouver... avant que les géants ne les retrouvent !

Événement terminal : à condition de se montrer respectueux du territoire et de ses habitants (ne pas vociférer, ne pas employer les grands moyens, ne pas tirer sur tout ce qui bouge, etc.), on découvrira que les Patagons ont recueilli les disparus, les ont soignés et tentent d'attirer leurs compagnons dans la direction où ils les ont déposés, à demi conscients. Il restera impossible de rencontrer directement un Patagon mais cette non-rencontre en apprend plus sur ce peuple qu'une quelconque ambassade.

Bonus d'expérience : après avoir participé à ce sketch, tout personnage peut à l'avenir, une fois par sketch, relancer un dé d'Humeur au résultat défavorable dans une situation qui nécessite d'effectuer des recherches.



Pour quelques sketches de plus

Si vous disposez de plus de temps, voici quelques pistes pour développer vos propres sketches qui pourront s'intercaler entre ceux développés ici :

• **Incendie à bord** : alors que le navire a déployé ses ballons et commence à s'élever pour contourner quelque danger, le feu se répand à bord, né d'une gerbe d'étincelles. Le dispositif des Machinistes a eu un raté, peut-être fatal ! Il faut bien sûr éteindre le feu de toute urgence mais aussi décider s'il vaut mieux continuer le vol ou atterrir en catastrophe au risque d'être confronté au danger que l'on tentait de fuir.

• **Il dit que tu vas mourir** : un des membres de l'expédition est piqué par une araignée fluorescente qui a réussi à se faufiler jusqu'au pont inférieur. Le médecin est formel : son venin est mortel ! S'en suit une course contre la montre pour trouver des plantes médicinales dans la jungle ou un homme-médecine parmi les Naturels du cru.

• **No pasaran** : peu après que le fleuve se soit rétréci, un barrage de troncs bloque le passage. C'est une embuscade tendue par des espagnols rendus fous par leur isolement au cœur de la jungle. Leur chef, Lope de Etxeberria, illuminé et mégalomane, entend barrer à quiconque le passage vers l'amont du fleuve où l'attendent, pense-t-il, « ses » cités d'or ! Au sein de la troupe, un prêtre espagnol encore sain d'esprit est retenu prisonnier. S'il est libéré, il pourra sûrement en apprendre plus sur la région qu'il a traversée.

• **L'attaque du bateau par une pieuvre géante ou un architeutus dux** : ce monstre gigantesque aux tentacules surpuissants n'apprécie pas particulièrement les embarcations utilisées par les hommes : il est en effet attiré par les coques, avec lesquelles il s'amuse, en les manipulant bien trop fortement pour que celles-ci puissent résister à long terme... Il n'y a d'autre alternative pour l'équipage qui veut sauver son embarcation que d'attaquer ses membres à la hache... ou de lui échapper par la voie des airs !



Les Vieilles Gloires reprennent du service

scénario dungeons & dragons 3.5

Oui, vos joueurs vont devoir se glisser dans la peau de vieux décrépits ! C'est un scénario pour le fun, et il ne marchera qu'avec des joueurs ayant envie de faire du *roleplay* un peu extravagant. Cette aventure plutôt courte, nécessitant un MJ moyennement expérimenté, a déjà été jouée deux fois en convention.

Ce scénario est présenté ici comme aventure **D&D3.5**, mais il peut être adapté à n'importe quel univers *Med-Fan*, le concept étant que les personnages sont au maximum d'XP du système de jeu, ce qui devrait intriguer et exciter vos joueurs. Le contre-coup de tant d'expérience étant évidemment que les personnages sont vieux, très vieux...

Born Dead (ou presque)

Le principe est le suivant : les personnages ont le maximum (ou un nombre vulgairement élevé) d'expérience dans les attributs intellectuels et les connaissances (tout domaine du type compétence). Leurs attributs physiques subissent un malus général assez important et, selon les désavantages qu'ils ont, certains attributs physiques deviennent carrément handicapants.

LES HANDICAPS

Les personnages souffrent globalement tous de l'âge : ils sont donc tous un peu sourd, myope, rhumatisant et ont tendance à oublier leurs lunettes dans le garde-manger. Mais en plus de ces soucis, chaque PJ se verra attribuer un handicap très gênant pour sa classe de

personnage : le mage a des trous de mémoire, l'archer est quasi-aveugle, le guerrier à des rhumatismes, etc. Mais ne nous arrêtons pas là : chaque handicap doit aussi offrir un avantage unique. Les avantages et désavantages sont avant tout *roleplay*, certes, mais pas seulement : les joueurs doivent en tenir compte dans leur tactique, et ils doivent être reflétés dans les bonus et malus lorsqu'il s'agira de faire des jets. Ci-dessous quelques exemples :

Le guerrier - Dos qui se bloque : en cas de gestes brusques (course, combat, acrobatie...) le dos du personnage se bloque complètement, c'est très douloureux. Pendant un blocage le personnage ne peut plus que se déplacer très lentement (en gémissant) et ne peut plus faire de geste brusque. Le seul moyen de le débloquer est un choc important (chute, coup...) L'avantage est que lorsque le personnage est

par Sanne Stijve & Cédric Reinhardt
illustrations de Julien De Jaeger





bloqué il peut tenir de grandes contraintes (tenir ou retenir quelques chose, contenir l'ouverture d'une porte, ...)

Le mage - Trous de mémoire : lors de moments stressants, le mage a de gros trous de mémoire. Il ne se souvient plus de certaines choses ou oublie carrément certaines des ses compétences basées sur la mémoire, comme les sorts, évidemment. Le personnage étant un intellectuel de renom il refuse naturellement d'avouer ses oublis et enrobe le tout dans de grand discours, d'où son avantage. Lors de ces moments il devient créatif et il gagne de gros bonus en charisme, baratin ou autre compétence lui permettant de tirer son épingle du jeu. Pour la magie : lorsqu'il lance un sortilège l'effet à des conséquences secondaires inattendues.

L'archer/Voleur - Myopie extrême : le personnage ne voit pas clair à plus de 20 cm. Il porte de grosses lunettes qui n'améliorent rien du tout mais lui donnent une impression de netteté. Lorsqu'il tire sur quelque chose c'est une forme qu'il touche car il est très bon, mais il ne sait pas vraiment sur quoi il tire. Comme toute personne privée de sa vue il a de gros bonus en ouïe et odorat.

Le prêtre - Complètement sourd : pour communiquer avec le personnage, il faut hurler. Quand le personnage communique il hurle, et ne s'en rend pas compte. L'avantage est que sa belle voix de baryton est entraînée à produire des décibels, il peut donc facilement la faire porter très loin et bénéficie d'avantages pour les discours de masse et les intimidations. Surtout qu'en général il n'entend pas les menaces adverses, et ne réagit donc pas, ce qui est très intimidant...

Le marin - Rhumatismes généralisés : le personnage souffre constamment de rhumatismes généralisés qui le rendent tout le temps d'une humeur exécrable (malus en sagesse ou diplomatie). Seul l'alcool calme la douleur, il est donc souvent saoul. L'avantage est que le personnage ressent tout changement de température, pression, vibration. Il peut donc prédire la météo avec acuité sur plusieurs jours et ressentir les mouvements et la chaleur.

Voici encore quelques idées d'handicaps typique à imposer à d'éventuels personnages supplémentaires :

- **Somnolence :** le PJ s'endort durant 5 min toutes les heures. Avantage : il n'a pas besoin de dormir la nuit.
- **Tremblote :** le PJ tremble tout le temps. Avantage : s'il est attaché, les vibrations naturelles de son corps fait qu'il se détache tout seul au bout d'un temps assez court.
- **Incontinence :** le PJ doit s'isoler fréquemment, sous peine de devoir changer de pantalon. Avantage : ayant pris l'habitude de boire et manger un minimum pour éviter vous-savez-quoi, il peut facilement résister à de longues période de jeûne.

Le petit univers de nos vieux compères

Le monde dans lequel évolueront nos singuliers personnages est décrit ici brièvement. Comme à leurs âges on ne se déplace plus tant, seule la région toute proche est décrite.

Bien au large d'un grand continent plein de mystères, d'empires, de royaumes, de cités et de complots, se trouve un archipel d'une dizaine d'îles, dont trois assez grandes (deux l'une à côté de l'autre, et la troisième un peu isolée du reste de l'archipel). C'est sur ce groupe d'îles que les personnages prennent une retraite bien méritée après leur vie d'aventures sur le continent. Le fait est que ces îles sont le lieu de leur dernière aventure car ils y ont libéré la population native d'une secte noire et cruelle, les adorateurs de Bagul, qui les oppressait. La secte pratiquait des sacrifices sur l'île dite «L'île maudite» (la plus éloignée des trois) où ils avaient leur temple. Les personnages n'ont jamais pu élucider quel était le but final du rituel mais l'île est considérée comme maudite et personne n'y vit ou ne s'y rend : les prêtres ont la sensation que la terre de là-bas est mauvaise. Les jeunes de la génération actuelle pensent que ce sont des superstitions et trouvent que c'est gâcher une bonne terre cultivable.

Après une aventure épique lors de laquelle ils défirent le grand prêtre de Bagul et sa secte tout en sauvant une grande partie des habitants, ils revinrent à la ville principale où ils furent acclamés en héros. Ils décidèrent de passer leurs vieux jours dans ces îles somme toute assez agréables, une fois qu'on en a enlevé la secte démoniaque. C'était il y a environ 25 ans.

Sur la plus grande île se trouve AshiBana une «grande» ville qui sert de port marchand pour l'archipel. Les personnages sont installés à AshiBana, où une grande statue d'eux trône sur la Grand-Place. Les autres îles, à l'exception de l'île maudite, sont occupées de villages et hameaux plus ou moins grands. Les îles fonctionnent de manière plus ou moins démocratique, les chefs de village se réunissent tous les ans pour une assemblée où ils élisent un «*Grand Schakam*» qui gère la ville centrale jusqu'à la prochaine réunion. Le fait est que le «*Grand Schakam*» est, depuis que les PJ ont sauvé les îles, un titre honorifique, tout le monde demandant toujours leur avis aux héros d'antan, et suivant religieusement leurs conseils.

Ces PNJ de ce petit paradis

Aka Katak : le jeune et ambitieux Aka caresse le rêve de devenir «*Grand Schakam*», mais un vrai, pas un décoratif. Pour cela il faut qu'il se débarrasse des vieux cons. Grand intrigant, il a déjà réuni les votes pour l'année prochaine et s'est entouré d'autres jeunes politiciens qui voient d'un mauvais œil la position des PJ. Il s'est en outre allié avec Altus Manius (voir ci-dessous) qui lui a promis une belle somme et le développement de la région contre l'exploitation de l'île maudite.

Altus Manius : commerçant de la capitale et agent impérial, il possède un comptoir marchand en ville depuis plusieurs années. Il a récemment découvert, grâce à Batva Malika (voir ci-dessous) une plante exploitable (magique ou alchimique) et rare sur l'île maudite. Les ruines qui s'y trouvent semblent aussi pleines de potentiel pour les archéologues mages de l'empire. Il a donc obtenu

l'appui d'une centurie impériale et d'un mage archéologue pour cette opération commerciale. Il a négocié avec Aka l'exploitation de l'île, contre la disparition des anciens héros.

Batva Mailka : survivant de la secte, il a patiemment attendu une opportunité de faire resurgir les horreurs du passé. L'avidité Altus sert ses plans malgré lui. Il lui a montré les plantes magiques en sachant que si des personnes s'installent à proximité du temple maudit, elles seront possédées par des «choses».

Majish Johanson : le fidèle (à l'époque en tout cas) second du marin (oui, ce PNJ n'apparaît que si l'un des PJ est un marin, ou tout du moins possède un bateau). Il est un petit peu plus jeune que son capitaine, mais pas beaucoup. Il aimerait bien rentrer à la capitale de l'empire mais ne possède pas grand-chose pour ses vieux jours. Il caresse l'idée de partir un jour avec le bateau de son chef mais préfère attendre qu'il casse sa pipe, ce qui ne devrait pas tarder. Il profitera de toute opportunité pour assurer ses vieux jours ou rentrer à la capitale, mais jamais aux dépens de la vie ou la santé de son capitaine.

Ces paps s'en vont à l'aventure !

Le plan d'Altus et d'Aka est le suivant : envoyer le groupe d'anciens sur l'île maudite en prétextant une mission d'enquête et de secours, les faire assassiner par quelques hommes de la centurie qui y sont déjà installés. Pour étayer leur plan, ils ont enlevé quelques personnes importantes (pour la ville et les PJ) et avec quelques faux témoignages, ils vont convaincre les PJ que des choses étranges se passent sur l'île, et que les personnes disparues ont été vues prenant un bateau, de nuit, vers celle-ci. Une fois les PJ éliminés, le plan prévoit de faire intervenir la centurie impériale en tant que salvatrice d'une résurgence de la secte et nouvelle protectrice des îles, avec Aka dans un rôle phare qui le propulserait Grand Shakam.

Au début de la partie, le plan est en marche, mais la centurie qui s'est installée sur l'île com-





menace à être possédée par les horreurs des ruines, et avec un peu de temps l'ancienne secte renaîtra d'elle-même...

ALLEZ ! 'FAUT Y ALLER !

Tout commence lorsque les personnages sont appelés au conseil de la ville (les personnes influentes autour du grand Shackam qui dirige, dont Aka fait partie) qui a besoin de leurs avis (comme d'habitude). Lorsqu'ils arrivent on leur explique sans perdre de temps les disparitions, le bateau nocturne (avec témoignages crédibles à l'appui) et les lumières étranges vues sur l'île. À un moment opportun, Aka se lancera dans un grand plaidoyer pour supplier les anciens héros de retourner sur l'île maudite pour découvrir ce qu'il s'y trame. Après tout, ils ont l'expérience et la connaissance des lieux, etc. À la fin de son discours, le conseil est convaincu et on leur demande de bien vouloir déterminer ce qu'il se passe.

N'hésitez pas à leur faire revivre des souvenirs de ce qu'il s'est passé il y a de cela plus de 25 ans - et mettez directement en doute ce que vous venez de leur rappeler, surtout à ceux qui perdent la mémoire. L'idée est aussi de placer les informations suivantes, qui sont plus récentes :

- **Les plantes magiques** : le mage (ou, à défaut, un PJ marchand) a entendu parler d'un marchand de l'empire qui s'y intéresse beaucoup.

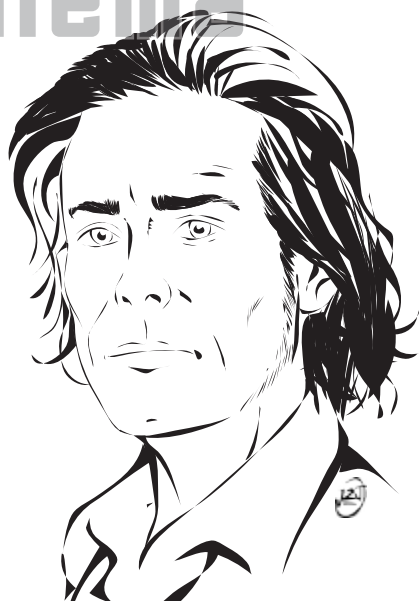
- **Le navire nocturne** : des connaissances du marin (ou, à défaut, le PJ qui s'est installé avec «vue sur la mer») ont effectivement vu des gens embarquer des personnes attachées sur un navire. Peut-être ont ils vu une armure ou une pièce d'équipement impérial.
- **Les manigances politiques d'Aka** : le prêtre a entendu certains chefs de village se plaindre de l'ambition de Aka et de sa haine des PJ.

Juste avant le trajet en bateau vers l'île maudite, ceux qui sont sensibles aux variations de pression et autres affections liées à la météo le sentiront : la mer va rapidement devenir houleuse. S'ils partent quand même, faites tanguer le bateau juste ce qu'il faut pour que les joueurs découvrent leurs personnages et se rendent compte de leurs handicaps respectifs.



Certains handicaps sont présents tout le temps (myopie, surdité, rhumatismes ...) mais d'autres doivent «se déclencher» (dos qui se bloque, trous de mémoire ...). Aucune règle de «déclenchement» n'est proposée ici, nous vous suggérons de laisser ça à l'arbitraire du MJ... avec peut-être un peu de bruit derrière le paravent pour faire passer la pilule ? On prend de toute façon beaucoup de pilules à cet âge, alors une de plus...





La moitié ouest de l'île maudite est une plaine où se côtoient herbes folles et arbustes épars, tandis qu'une petite montagne recouverte de forêts domine la moitié est. L'île est bordée de falaises au nord ainsi qu'à l'est. Au sud, une petite baie sert de port naturel. C'est très certainement là que devrait accoster le bateau des PJ. Ils remarqueront très vite qu'une autre embarcation les a devancés : une grande caravelle qui n'a rien de marchande - il s'agit du bateau de la centurie.

Une fois le bateau bien amarré, et après quelques pas, les PJ tomberont sur un vaste camp abandonné : une bonne dizaine de tentes identiques pouvant contenir 5-6 personnes chacune sont déjà à moitié défaits. Une dernière tente, visiblement de meilleure qualité et plus confortable, est dans le même état : c'est la tente du capitaine-mage-archéologue. Ici et là, le sol est jonché de cadavres de centurie : de toute évidence, on s'est sauvagement entretué ici (des centuries possédés ont réglé le cas de ceux qui ont résisté). Un peu plus loin, on peut apercevoir un chantier : visiblement, on a commencé à construire des baraquements ou des entrepôts - il s'agit en fait de logements pour les cueilleurs censés venir ramasser les plantes, ainsi que de locaux pour les entreposer.

Tout cela devrait éveiller la curiosité de vos papys en vadrouille. S'ils fouillent la tente du chef, ils trouveront un compte-rendu : les fouilles d'un temple au milieu de la forêt y sont mentionnées ainsi que le fait qu'elles dégénèrent graduellement (disparitions, cauchemars, folie...). On y parle aussi d'un ordre de mission, mais celui-ci est introuvable (car le capitaine-archéologue l'a sur lui). Quelques échantillons d'une plante (la plante tant convoitée) sont dans un petit sac de tissu. Les PJ retrouvent aussi quelques-unes de ces plantes au fond de ce qui pourrait bien être une sorte de théière. Visiblement, cette plante se prend en infusion.



La plante tant convoitée par Altus Manius apaise les douleurs et soigne (+1d3 de PV). Mais ça, c'est lorsqu'elle est consommée à faible dose. Si les PJ en prennent beaucoup, cette plante a des effets hallucinogènes. Ceux-ci se manifestent qu'au bout d'un certain temps après les avoir consommées - laps de temps laissé à l'appréciation du MJ qui saura l'utiliser de façon ludique (imaginez l'un des papys se mettant à combattre un loup en forêt alors que ses camarades le voient s'acharner contre un buisson, par exemple).



GÉNÉRATION MONTANTE

Lorsque vos seniors s'apercevront qu'il n'y a plus rien à faire au camp, il leur faudra bien trouver comment continuer, et force est de constater qu'il n'y a pas d'autre choix que de voir où se sont déroulés les fouilles, et d'essayer de trouver ce que sont devenus les derniers membres de la centurie.

En route, donc, vers la forêt. Et là, ça grimpe : faites-leur escalader une petite paroi, pour voir ce que ça donne. Un moyen de plus de leur rappeler qu'ils n'ont plus les jambes, ni le souffle, de leurs 20 ans. Ah oui : tout bruit un peu fort - comme les hurlements d'un personnage dur d'oreille - provoquera automatiquement de petits éboulements dans la pente : le sol est particulièrement instable.





L'archi-classique campement en forêt avec tour de garde peut devenir cocasse avec nos seniors : se maintenir éveillé lorsqu'on a si peu de vigueur ? Faire le guet alors qu'on ne voit ou n'entend qu'à peine ? Laissez vos joueurs gambberger sur cette variante de ce qu'ils croient être la routine. La nuit finira bien par tomber, vous pourrez alors intercaler cet épisode.



Le temple est creusé à l'intérieur de la montagne. L'entrée principale est flanquée de deux colonnes faites pour impressionner le visiteur - sauf que celle de gauche est tombée, et que l'autre est ébréchée en de multiples endroits.

Au vu de l'état de leurs personnages, vos joueurs devraient - devraient ! - marquer un temps d'arrêt afin de réfléchir comment affronter l'inconnu avec leurs faibles moyens. S'ils s'attardent un peu à observer l'entrée du temple, ils verront des centuries entrer et sortir. Ces centuries n'ont pas l'air dans leur état normal, c'est le moins qu'on puisse dire : ils sont déjà possédés, et tenteront d'emprisonner tout intrus afin de faire grossir leurs rangs.



Le temple est situé en un lieu pouvant canaliser les énergies maléfiques à même de posséder les esprits de ceux qui viennent s'y aventurer. La secte démoniaque s'en est rendue compte, et l'a utilisé à son profit en tentant il y a de cela 25 ans de contrôler les habitants de l'archipel un par un. Batva Mailka est sur le point de faire la même chose avec les centuries - pour une fois que des gens s'aventurent sur cette île maudite ! Il n'est actuellement plus sur l'île, mais il a fait les cérémoniels nécessaires afin que cette possession recommence, et il s'est assuré que les centuries soient toutes affectées



Le temple est constitué d'une première pièce en demi-cercle où trônent quatre statues - peut-être que la vue de celles-ci pourrait provoquer quelques flashbacks chez nos valeureux vieillards ?

De cette pièce part un long couloir rectiligne d'une trentaine de mètres débouchant sur une salle principale, où trône un autel flanqué de braseros. Au fond de cette salle, quatre portes donnent accès à quatre pièces. Quatre centuries possédées se trouvent dans la salle principale, le reste, selon votre bon vouloir et la résistance de vos aînés, dans les pièces attenantes.

Le mage-archéologue a sur lui des ordres signés d'Altus pour l'assassinat des joueurs et la mise en place d'un camp pour accueillir les ouvriers qui récolteront les plantes. Il mentionne aussi vaguement Batva comme contact et guide. À vos joueurs de décider de l'issue de cette confrontation, même s'il paraît peu probable qu'elle soit diplomatique. Il est toutefois possible, avec beaucoup de préparation et de chance, de dérober ces documents sans créer de conflit ouvert. Laissez vos joueurs mettre au point leur plan comme ils le souhaitent, après tout, ils sont déjà sortis vainqueurs du Mal corrompant cette île !

Une fois les preuves récupérées, il faut encore revenir à AshiBana confronter Batva, Altus et surtout Aka. Si la sauce roleplay prend encore, improvisez-leur cette fin. Sinon, c'est le moment de concocter un épilogue à base d'humiliation des comploteurs devant le Conseil et de nouveau triomphe pour les héros fatigués, mais à jamais protecteurs de l'archipel !





Les Personnages

Voici quelques pré-tirés, vu qu'on se doute que vos joueurs n'ont pas de personnages décrépits en leur possession. Si vos joueurs sont du genre à toujours vouloir utiliser leur aventurier fétiche, vous pourriez créer une version séni - euh senior - sur une nouvelle feuille de personnage. Dans ce cas, vous trouverez ci-dessous des idées d'adaptation. Les personnages présentés ici souffrent bien sûr des handicaps mentionnés dans le scénario. Vous trouverez des feuilles de personnages complètes leur correspondant sur notre site www.di6dent.fr

Même si **D&D3.5** prévoit des règles pour le vieillissement (voir table 6-5 dans le *Manuel des Joueurs*), nous avons quand même pris quelques libertés par rapport au 'canon' des règles pour ce qui est des bonus à l'attaque, de réflexe et de vigueur, ainsi que des points de vie, afin de mieux refléter leur grand âge. Vous noterez que l'on a quand même affaire à des personnages surpuissants - mais ne dit-on pas qu'il n'y a rien de pire qu'une rafale de boules de feux tirées des mains d'un type maladroit ?

Le Guerrier : ancien combattant d'arène, il a servi dans l'armée d'un des empires du continent avant de vivre une vie d'aventures, de tavernes, de jouvencelles et de batailles. Lorsqu'il s'est installé sur l'île il s'est rendu compte qu'il ne tenait plus si bien l'alcool que ça, et que les bagarres de taverne n'étaient plus de son âge. Il s'est donc trouvé une belle jeune femme (avec son prestige il avait l'embarras du choix) et s'est installé en bord de mer. Déjà trop vieux pour des enfants, il aime la pêche, la bronzette et les petits plats de sa femme. Il est devenu assez casanier. Il a tout de même gardé sont équipement, par nostalgie... et puis on ne sait jamais.

Guerrier humain. Niv 18, XP 153'489
FOR 11, DEX 6, CON 10, INT 9, SAG 10, CHA 10.
PV 44, Bonus Att +10/+5/+1, Ref +1, Vig +8, Vol +6





Le Mage : Apprenti d'un mage puissant de la capitale de l'empire, puis mage à un âge assez avancé, il est celui qui a rejoint le groupe le plus vieux. Lorsqu'il s'est installé sur l'île il a décidé de se consacrer à la création d'un grand herbier (car ces îles recèlent des plantes aux vertus insoupçonnées). Il part donc régulièrement accompagné d'érudits plus jeunes pour récolter des herbes. Ces dernières années il oublie régulièrement ses notes et ce sur quoi il travaille. Son grand herbier ne sera sans doute jamais achevé.

Mage évocateur humain, Niv 18, XP 165'342
FOR 5, DEX 4, CON 4, INT 20, SAG 13, CHA 10.
PV 20, Bonus Att +3, Ref +0, Vig +0, Vol +12

L'Archer/Voleur : Grand charmeur de donzelles en son temps, monte-en-l'air et archer de renom, il a passé son enfance dans les bas-fonds d'une grande cité avant de monter en grade dans la guilde des voleurs puis de devoir partir en exil pour avoir séduit la mauvaise femme. Lorsqu'il s'est installé sur l'île, la petite taille de la ville principale et le peu de débouchés dans l'art de l'intrigue ou du vol lui ont déplu. Puis il a découvert ce jeu que pratiquent les anciens de la ville entre eux, le pect-hang, ou il faut jeter des boules de métal le plus près possible d'une cible. Il passe donc le plus clair de son temps à siroter des boissons alcoolisées et jouer à la pect-hang avec eux. Sa vue baissant ses scores s'en ressentent, mais il a payé quelques gamins du quartier pour déplacer la cible de bois après avoir fait diversion.

Roublard/Guerrier humain, Niv 10/7, XP 148'729
FOR 7, DEX 11, CON 4, INT 10, SAG 12, CHA 12.
PV 34, Bonus Att +6/+1, Ref +7, Vig -1, Vol +6

Le Marin : Fils de pêcheur, il s'engagea dans la marine de l'empire puis eut son propre équipage et navire avant de trouver un bâtiment plus petit et de vivre une vie d'aventures et de piraterie. Lorsqu'il s'installa sur l'île il conserva son bateau avec son second qui décida de rester lui aussi. Il organise souvent des parties de pêche ou excursions avec ses vieux camarades (surtout le guerrier) et quand ses articulations ne le font pas trop souffrir il aime raconter ses aventures (que tout le monde a déjà entendues mille fois) à la taverne du port, La Sirène Mor-dorée. Les navigateurs viennent souvent lui payer des verres et s'enquérir de la météo de la semaine.

Guerrier humain, Niv 16, XP 133'951
FOR 11, DEX 6, CON 8, INT 10, SAG 11, CHA 10.
PV 39, Bonus Att +8/+3, Ref +0, Vig +6, Vol +5

Le Prêtre : Adorateur du Grand Chaudron, dieu des mers bouillonnantes et nourricières, il est le seul natif de l'île. C'est lui qui en son temps avait engagé les PJ pour leur dernière aventure. Membre respecté du collège de prêtre du temple du Grand Chaudron, il est connu pour ses sermons entendus par tous, qu'ils soient au temple ou pas.

Prêtre humain, Niv 17, XP 142'183
FOR 4, DEX 4, CON 5, INT 10, SAG 20, CHA 13.
PV 34, Bonus Att +4, Ref -1, Vig +4, Vol +15

Centurie possédées

Guerriers humains, Niv 2

FOR 13, DEX 12, CON 15, INT 11, SAG 8, CHA 8
PV 15
Bonus Attaque +3, Réflexes +1,
Vigreur +3, Volonté +1

Mage-Capitaine-Archéologue

Magicien humain, Niv 7

FOR 10, DEX 12, CON 11, INT 16, SAG 11, CHA 8
PV 24
Bonus Attaque +3, Réflexes +3,
Vigreur +2, Volonté +5



LE CREPUSCULE DES VIEUX

scénario pulp générique

Un groupe dissident des services secrets russes tente de réveiller, à son profit, un ancien réseau dormant soviétique (les PJ). Cependant, ces vieux agents, rangés de l'espionnage, refusent que leurs vies actuelles soient bouleversées par ces brigands qui trahissent l'idéal communiste : il va leur falloir gérer la crise d'un meurtre commis dans la panique, les intimidations et les tracas de leurs petites affaires du quotidien, entre gros bras russes sans scrupules, policiers locaux fouineurs et complices mohawks sourcilieux.

Les dessous de l'histoire

Vers la fin des années 1930, le NKVD soviétique implante, sur cette frontière, le réseau « *Rigel* », formé d'agents discrets dont la principale activité consiste à faire passer hommes et matériel du Canada aux États-Unis. Il est en effet moins risqué d'emprunter cette voie détournée que d'essayer de pénétrer directement, même clandestinement, aux États-Unis en venant d'Europe ou d'Asie.

Les familles Bauer, Berling, Dahler et Wolf (leurs vrais patronymes sont Mishalin, Proshchikin, Lavronenko et Kizilov) arrivent séparément, s'installant à quelque distance les unes des autres, de part et d'autre de la frontière, à Cornwall (Ontario) et à Massena (New York). Les « biographies » du NKVD leur ont établi des identités totalement fictives, incluant par

exemple des ancêtres venus d'Allemagne ou d'Europe centrale, ou des accouchements dans un hôpital qui a eu la bonne idée d'être réduit en cendres (registre des naissances compris...) par un incendie dans les années 1920. Ces familles vivent des existences tout à fait normales en apparence, ouvrières dans les industries papeïères, boulangers, restaurateurs, journalistes dans la presse locale, etc., tout en se gardant bien d'exercer des activités – syndicales, notamment – qui attireraient sur eux l'attention des autorités.

Le réseau *Rigel* tourne à plein régime dans les années 1960 à 1980, et les enfants des membres originels, eux aussi convertis à l'espionnage pour la Mère-Patrie soviétique, y participent également. Puis, l'activité s'étioule au fil du temps et, avec l'effondrement de l'URSS, *Rigel* se retrouve oublié par Moscou et livré à lui-même. Certains de ses membres, ayant gardé leurs contacts dans les réseaux de passeurs, se sont tournés vers des petits trafics de contrebande, qui arrondissent leurs fins de mois. Mais voilà que des anciens du KGB, reconvertis dans des affaires nettement plus juteuses, ont découvert l'existence de cet ancien réseau, qu'ils veulent réveiller et mettre à leur service. Ils sont prêts, pour cela, à user de divers moyens de pression. Cependant, ils ne s'attendent pas à une résistance des « vieux », qu'ils ont grandement sous-estimés.

par François-Xavier Cuende
illustrations de Julien De Jaeger

Frontière gelée

Cette aventure a pour décor une zone de frontière entre le Canada et les États-Unis, sur les rives du Saint-Laurent, entre Massena, bourgade d'une douzaine de milliers d'habitants dans l'état de New York, frappée par le chômage et l'appauvrissement de sa population, et la ville de Cornwall, en Ontario, avec ses près de 45.000 habitants et son activité économique diversifiée. Entre les deux, le fleuve et quelques îles, que l'hiver transforme en une grande étendue gelée, propice aux petits trafics.

Un scénario de situation

Ce scénario repose principalement sur la situation dans laquelle se trouvent les PJ au début de l'aventure, une aventure dont le récit ne peut, encore moins que dans d'autres scénarios de JdR, être écrit par avance. Son déroulement dépendra en effet des décisions que prendront les PJ, ensemble ou individuellement, en fonction de leurs convictions respectives et des circonstances extérieures.

Quelques scènes impliquant directement les PJ sont fournies pour les lancer dans l'aventure ; d'autres, comme pistes de développement. Enfin, des indications sont données sur des événements découlant de l'entrée en jeu d'autres forces en présence, éventuellement conditionnée par les actions des PJ.

La galerie des PJ

Puisque ce scénario est directement centré sur les personnages des joueurs, une galerie de PJ est proposée. Les portraits respectifs des quatre derniers survivants du réseau Rigel insistent sur leurs motivations propres. Les joueurs sont libres d'y apporter les compléments qui personnaliseront leur alter ego.

Même s'ils ont encore toute leur tête, ces quatre personnages ont l'âge de leurs artères et de leurs articulations. Inutile, donc, de penser qu'ils vont pouvoir courir, sauter, manier aisément le couteau ou les armes à feu. Ce ne sont pas des Jason Bourne sur le retour, mais de vrais « petits vieux », avec toutes les limites que cela implique. Cependant, leur volonté de protéger leurs vies et celles de leurs proches peut les amener à se surpasser dans ces épreuves. Il convient donc de jouer en tirant le meilleur parti de leurs forces et faiblesses, pour donner à cette aventure un ton particulier.

La déclinaison chiffrée des capacités des PJ, spécifique au système que le MJ retiendra, dépendra du niveau de tragédie ou de comédie (voir l'encadré) que MJ et joueurs voudront installer pour cette partie.

Kaspar Bauer

(Aleksey Andreievich Mishalin)
la flamme éternelle

Il a été le premier agent du réseau Rigel, son chef, son cerveau, sous la couverture d'un grutier puis d'un contremaître du port de Massena. Et, tout au long de ces années, même quand Moscou les a – volontairement ? – oubliés, il est resté l'âme du réseau, le gardien de l'esprit communiste, voire stalinien. Aujourd'hui encore, à 91 ans, esprit vif mais corps déclinant, il a conservé la rage de la cause.

Il avait transmis l'idéal communiste à son fils Anton, mais celui-ci est mort dans les années 1980, avant la chute du Mur. Son petit-fils Martin Bauer, le boulanger, n'est à ses yeux qu'un raté, un vil commerçant rongé par l'esprit bourgeois. En revanche, il pense que la flamme rouge brûle en son arrière-petit-fils Tim, dont il est très fier d'avoir fait son élève.

Matthias Dahler

(Viktor Ivanovich Lavronenko)
restaurateur qui n'arrive pas à décrocher

Malgré ses 83 ans, Matthias Dahler n'arrive pas à lâcher les commandes de son restaurant, l'Indian River, que son père avait ouvert à son arrivée à Massena, en 1938. Ce restaurant est sa vie, et il y tient plus qu'à tout, ou presque. Lorsque le réseau était encore en activité, Dahler en était le logisticien ; plu tard, il a naturellement donné un petit coup de main à ses petits-fils et petits-neveux pour mettre en place leur réseau de contrebande. Si ce genre d'affaires peut contribuer à saper les fondements du capitalisme, pourquoi ne pas y contribuer ?



Dita Wolf

(Galina Pavlovna Kizilova)

chroniqueuse de la vie sociale

Comme depuis près de cinquante ans, Dita Wolf est une fine observatrice du quotidien à Cornwall, et ses anciens employeurs au journal Standard-Freeholder lui ont gardé, dans leurs colonnes, une place de chroniqueuse de la vie sociale de la ville. Peu de gens se méfient de cette « mamie » de 76 ans toujours affable ; elle n'a donc pas son pareil pour obtenir, mine de rien, des informations et des services. Un talent longuement cultivé au service du réseau Rigel, dont elle était l'officier de renseignement.

Conrad Berling

(Artyom Mikhailovich Proshchikin)

photographe amateur

Après une carrière sans éclat comme comptable, Conrad Berling, 71 ans, consacre ses heures libres à sa passion pour la photographie. Le reste du temps, sa fille Jan, son gendre Uwe et lui se relaient auprès de son épouse, Lieselotte, frappée depuis trois ans par un syndrome d'enfermement. Par la photographie, Conrad s'est intéressé tout particulièrement au « petit peuple ouvrier » d'un côté et de l'autre du Saint-Laurent, autant qu'aux paysages tant sauvages qu'urbains de cette région. Bien des gens connaissent sa silhouette caractéristique, son goût pour les levers de soleil et les descentes d'alcool fort, et la mélancolie de plus en plus forte de son regard et de ses clichés.

nommé Lavrenti Vidov est venu à la rencontre de Kaspar, lui glissant sous le nez des archives du KGB prouvant sa réelle identité et menaçant de dévoiler son passé clandestin, à moins qu'il ne se mette, avec le reste du réseau Rigel, au service de « ses amis » qui les paieraient généreusement. Kaspar Bauer a joué les grands-pères séniles, et le Russe est parti en jurant qu'il mettrait la main sur un autre membre du réseau, Matthias Dahler, qu'il arriverait bien à convaincre de coopérer. Tim, l'arrière-petit-fils de Kaspar, ayant surpris la conversation, a suivi le Russe et, croyant bien faire, l'a abattu sur les bords du Saint-Laurent. L'adolescent s'est enfui, laissant le corps sur place, sans rien emporter, pas même la besace contenant les documents.

Il convient de retrouver le cadavre et de s'en débarrasser avant qu'il ne soit découvert et que la police s'en mêle.

Les autres acteurs de la pièce

Lavrenti Vidov, un Russe mort

Le prétendu Lavrenti Vidov était, en fait, Rodion Vitalyevich Markelov. Ancien agent du KGB affecté à l'ambassade à Washington dans les années 1970 et 1980, sous la couverture d'attaché commercial, puis licencié au début des années 1990, il s'est reconverti en mettant ses talents et ses contacts au service de Rossynvest. C'est un conglomerat russe quelque peu obscur, mêlant activités industrielles dans le domaine du gaz et du pétrole, commerce d'import-export et autres affaires moins présentables, dont l'un des dirigeants n'est autre que son père, Vitaly Yaroslavich Markelov. Rodion Markelov avait eu accès, dans les archives du KGB, à des documents faisant état du réseau dormant implanté sur les rives du Saint-Laurent et de l'identité réelle de Kaspar Bauer et Matthias Dahler ; il s'est proposé de réveiller ce réseau, pour disposer de passeurs au travers de la frontière entre Canada et États-Unis. Cependant, malgré son passé d'agent de terrain, il a sous-estimé les Bauer, aussi bien la résistance de Kaspar que la dangerosité de Tim. Ce qui lui a été fatal.

Scène d'ouverture

le plongeon dans le grand bain

Milieu des années 1990, au cœur d'un hiver glacial. Kaspar Bauer a invité ses vieux amis – Matthias Dahler, Dita Wolf et Conrad Berling – à un conseil d'urgence, tels qu'ils n'en avaient plus tenu depuis le début de la perestroïka. La situation l'exige : la veille, un Russe prétendument



Tragique ou comique ?

Selon l'ambiance qu'ils voudront partager, MJ et joueurs décideront du degré de tragique ou de comique de cette aventure. Pour le cas où ils trouveraient que la jouer de manière « réaliste-noire » lui donne un tour trop pessimiste, ils peuvent lui préférer une perspective tragi-comique, à la façon du film *Fargo* (1996) de Joel et Ethan Coen. Pousser le bouchon plus loin encore, vers la comédie enloutofoque, dans l'esprit d'un *Burn After Reading* (2008) des mêmes frères Coen, est également envisageable ; auquel cas, il ne faut pas lésiner sur les ingrédients un peu caricaturaux pour relever la sauce des personnalités des PJ et PNJ.

Tim Bauer, tueur en herbe

Tim n'a que 15 ans, mais son arrière-grand-père Kaspar a commencé à l'entraîner à devenir un agent clandestin. Malheureusement, Tim n'en a retenu que les aspects les plus sinistres, comme l'élimination de l'ennemi, plutôt que la beauté de l'idéal communiste que Kaspar Bauer tient à lui inculquer. Fier d'avoir abattu celui qui menaçait Kaspar, mais moins fier de la trouille qui s'est emparée de lui juste après, Tim a oublié de raconter à son aïeul que quelqu'un a assisté au meurtre : une SDF qui traînait sur ce terrain vague et qu'il a essayé de tuer à son tour pour ne pas laisser de témoin derrière lui. Mais son arme s'est enrayée, et la SDF l'a mis en déroute, arrivant même à lui entailler la main d'un coup de couteau. S'il est finement interrogé par les PJ, Tim ne pourra pas s'empêcher de se prendre les pieds dans ses mensonges, et finira par déballer toute la vérité (ou presque) à ce sujet.

Cassie, SDF devenue riche et témoin gênant

En dépouillant le mort, Cassandra « Cassie » Farrell a mis la main sur un joli magot : \$12.000 en liquide, cachés dans sa ceinture porte-billets. N'ayant trouvé aucun intérêt aux papiers, écrits dans un alphabet incompréhensible pour elle, Cassie en a utilisé quelques feuilles pour allumer son feu, gardant les autres en réserve à ce même effet. Cassie s'est débarrassée, dans un terrain vague, des autres effets pris sur le mort. En particulier, le portefeuille avec les papiers d'identité de Rodion Markelov, ses relevés de paiement par carte de crédit, etc. Dans les premiers temps, Cassie a du mal à organiser sa nouvelle vie, incapable de décider comment utiliser sa petite fortune qui, malgré tout, ne peut pas lui permettre un grand



changement à long terme. Elle hésite à quitter Massena pour s'installer « ailleurs », et continue à vivre dans la cabane de chantier qui lui sert de domicile, en prenant soin de ne pas trop montrer de signes de sa rentrée de fonds, par crainte qu'on lui dérobe son fragile trésor.

Si les PJ ont obtenu de Tim Bauer la vérité sur ce témoin du meurtre, il leur importera de la retrouver, éventuellement grâce à des renseignements de personnes connaissant bien les SDF de la ville (voir, plus bas, le « contact familial » Mary Hopkins). Puis, d'obtenir son silence, par les moyens qui leur sembleront appropriés (menacer de la dénoncer d'avoir dépouillé le mort, lui offrir de l'argent, ou recourir à quelque chose de plus radical).

Les familles ignorantes

En dehors des générations les plus anciennes et du cas très particulier de l'arrière-petit-fils Tim, les membres actuels des familles Bauer, Berling, Dahler et Wolf, y compris leurs « pièces rapportées » par alliance, ignorent tout des loyautés premières à la Mère-Patrie soviétique. Les uns et les autres tomberont donc des nues s'ils apprennent que leur grand-père, belle-mère ou oncle était un agent du NKVD ou, même, qu'ils ne sont pas vraiment d'ascendance allemande ! Cependant, ces « nouvelles » générations ne sont pas totalement innocentes : elles ont monté un petit réseau de contrebande, dans lequel elles sont associées avec des Mohawks. Les PJ peuvent faire appel à l'aide de certains d'entre eux, en fonction des affinités ou des positions qu'ils occupent. Par exemple :

- **Tony Dahler**, petit-neveu de Matthias, ouvrier à la cimenterie de Cornwall. Un four de cimenterie, ça brûlerait mieux le cadavre du Russe que le four de boulangerie de Martin Bauer. Mais Tony est un trouillard... et un bavard ;
- **Neal Daigle**, un gendre des Wolf, garagiste à Massena. Il sert de tête de pont avec les contrebandiers mohawks, dont il équipe leurs véhicules avec des caches. Et une voiture « abandonnée » comme celle de Rodion Markelov, pourrait bien finir dans son garage, pour y être maquillée et revendue ;

- **Marcy Hopkins**, petite-fille de Conrad Berling, grenouille de bénitier de l'église Saint-Mary & Saint-Joseph de Massena, qui consacre sa vie au service des nécessiteux. Foncièrement détestée par Kaspar Bauer du fait de son engagement dans la sphère religieuse, elle peut être utile pour retrouver Cassie ;
- **Ann Froebe**, arrière-petite-nièce de Kaspar Bauer, serveuse dans un bar où les policiers de Massena viennent souvent boire un verre. Saurait-elle soutirer quelques informations aux flics sur cette affaire si elle prenait de l'importance ?

Le SVR

Rodion Markelov, bien que rayé des cadres du KGB, intéresse le SVR. Non pas pour lui-même, mais en tant que fils de Vitaly Markelov, magnat de l'industrie qui a eu l'imprudence de se livrer, devant des témoins bavards, à un dénigrement du président russe. Jeter quelques grains de sable dans les rouages que Rossynvest veut développer en Amérique serait une bonne manière de rappeler les oligarques à l'ordre.

Une équipe du SVR est donc sur les traces de Rodion Markelov, mais l'a perdu peu avant qu'il n'entre en contact avec Kaspar Bauer. À défaut de retrouver Markelov (ou son cadavre), ils chercheront d'autres indices : sa voiture, des gens qui pourraient l'avoir aperçu... Le chef d'équipe, Nina Arkadyevna Alisova, agit ouvertement, tandis que Piotr Sergueievich Nikitin assure discrètement ses arrières ; tous deux réfèrent directement à leur ambassade à Washington.

Au début de l'affaire, le SVR n'a pas de connaissance précise du réseau Rigel ; il sait simplement que Rodion Markelov cherchent à réveiller d'anciens agents soviétiques. Si son équipe en identifie au moins un, elle tentera de faire pression sur lui, pour contrer les agissements de Rossynvest.

Rossynvest

Outre Rodion Markelov, d'autres agents au service de Rossynvest sont présents dans la région. Une fois constaté que le contact avec Rodion Markelov est perdu, ils vont avancer dans deux directions, qui ne manqueront pas de se





croiser : d'une part essayer de retrouver directement sa trace ; d'autre part, continuer à faire pression sur l'ancien réseau soviétique pour le recruter de gré ou de force.

Les polices locales

Le détachement de la gendarmerie royale de Cornwall (une soixantaine d'hommes) et la police de Massena (une demi-douzaine d'inspecteurs et une quinzaine d'agents de patrouille) sont plutôt habitués à poursuivre les contrebandiers ou à arbitrer les violences des nuits des samedis trop arrosées. Une affaire impliquant d'anciens et actuels espions ne leur est donc pas un terrain familier. En revanche, ces gendarmes et policiers sont assez connaisseurs des histoires de quartiers et des enquêtes de voisinage.

Le FBI

Si la nouvelle se répand qu'un Russe s'est fait abattre à Massena, ou que d'autres Russes fouinent dans le secteur, le FBI voudra renifler cette affaire de plus près, que son parfum soit celui de l'espionnage ou du crime organisé. Une équipe sera alors envoyée de sa division d'Albany, dont dépend le comté de Saint Lawrence où se trouve Massena. Classiquement peu appréciés des forces de police locales, les agents fédéraux n'en sont pas obligatoirement les lourdauds caricaturaux que l'on dépeint volontiers ; mais leur volonté d'implication dépendra de la nature avérée de l'affaire.

Les Mohawks

Certains descendants des familles Dahler et Wolf se sont associés, dans leur petite contrebande, à des Mohawks résidant principalement dans la réserve d'Akwesasne, à cheval entre le Canada (Québec et Ontario) et les États-Unis (état de New York). Moins tentés de rompre les ponts avec les non-Mohawks que leurs frères de la réserve Kahnawake, mais tout autant touchés par le chômage et les ravages de l'alcool, ceux d'Akwesasne ont tissé des liens « commerciaux » avec des « Blancs » de part et d'autre de la frontière. L'hiver, cigarettes, marijuana, immigrants clandestins, armes, traversent le Saint-Laurent gelé. Une surface inégale et traîtresse, qui se brise parfois sous les roues de la voiture, engouffrant véhicule, passeurs et marchandise.

Des pistes d'aventure

Un cadavre encombrant

Grâce aux indications de Tim Bauer, le corps n'est pas difficile à retrouver. Mais il est difficile à transporter, tant le froid glacial l'a raidi. Gageons que les PJ déploieront des trésors d'ingéniosité pour y remédier. Tout comme pour les façons de faire disparaître le corps momentanément ou définitivement : vont-ils le dissoudre dans l'acide ? Le calciner dans le four de la boulangerie de Martin Bauer ? Le broyer et le donner à manger à des cochons ? Par ailleurs, le cadavre a été dépouillé de ses menues possessions (portefeuille, montre, etc.), de sa besace, et même de la ceinture de son pantalon et de son manteau chaud. Or cet endroit est très peu fréquenté, si ce n'est par quelques SDF.

Incident à l'Indian River

Les autres agents de Rossynvest, après la disparition de Rodion Markelov, vont revenir à la charge. Plutôt que de tenter à nouveau leur chance du côté de Kaspar Bauer, ils se tournent



When miss - next day
Staro 6
when paper under door
next day Staro 6
from 12y

no meet - one
later Staro 6

Johan - Gopoline
Pavlov - Krasich
Khan - Ed Coysh
in 1980

Quelques éléments de calendrier

Jour J : Rodion Markelov menace Kaspar Bauer. Tim Bauer, qui surprend la scène, suit Markelov et l'abat.

J+1 : « conseil de famille » (ouverture de l'aventure pour les PJ).

J+2 : un autre Russe de Rossynvest menace Matthias Dahler.

J+2 : si les PJ n'ont pas fait disparaître la voiture de Markelov, les hommes de Rossynvest la retrouvent.

J+2 ou J+3 : une Russe du SVR se dévoile à Dahler.

J+3 : s'il y a eu du grabuge à l'Indian River, la police de Massena se mêle de l'affaire.

J+3 [éventuellement] : pression sur la famille (joueur de hockey).

J+4 : la nouvelle fortune de Cassie commence à faire jaser, parmi les pauvres de Massena.

J+5 : une équipe du FBI arrive à Massena, si l'information a circulé d'une implication de « Russes ».

alors vers Dahler, dont le nom est également porté dans le dossier dont ils disposent. Mais, cette fois, les gros bras se montreront probablement plus menaçants. Ils pourraient même se laisser aller à des dégradations dans la cuisine ou la salle du restaurant.

Toutefois, s'ils en venaient à s'en prendre physiquement à Matthias Dahler, les agents du SVR qui sont sur les talons des agents de Rossynvest interviennent pour éviter le pire : appel téléphonique à la police ou aux pompiers, diversion, voire intervention directe mais sans faire voler les balles tous azimuts (en s'en prenant à la voiture des gros bras, si elle est proche du restaurant, voire en entrant dans le restaurant pour en chasser les truands, qui ne feront pas usage d'armes à feu, eux non plus).

Bonjour, Camarade

Tôt ou tard, les agents du SVR vont, à leur tour, prendre contact avec le réseau des vieux. Soit en intervenant lors de l'action de Rossynvest contre Matthias Dahler, pour protéger ce dernier si ça tourne au vinaigre ; soit le lendemain, une fois le calme un peu revenu. Nina Alisova ne cachera pas son appartenance aux services russes, et proposera à Dahler et, par son intermédiaire, à ses amis, de l'aider à piéger les gens de Rossynvest. Elle peut, pour peser dans la balance, donner des informations sur la rivalité entre Rossynvest et le SVR jusqu'aux sommets de l'État russe, et offrir sa protection.





Après cette prise de contact, son acolyte Piotr Nikitin surveillera discrètement Dahler, pour essayer d'identifier les autres membres du réseau.

Passage à tabac

André Chenaille, petit-fils de Dita Wolf, est ailier gauche des Maple Leafs de Toronto, une équipe de la Ligue nationale de hockey (LNH). Alors qu'il rentrait d'un match en voiture, en compagnie d'un de ses coéquipiers, le Russe Nikolai Akimov, ils ont été interceptés et copieusement tabassés par des hommes qui parlaient alternativement anglais avec un fort accent et russe. Deux possibilités s'offrent au MJ :

- c'est une fausse piste par rapport à l'affaire de Rossynvest ; il est de notoriété publique que la mafia russe a en effet mené, à plusieurs reprises, des tentatives de racket de riches joueurs de la LNH originaires de Russie. La cible du passage à tabac était bien Akimov, et Chenaille en a été victime collatérale, dans une « coïncidence de calendrier » avec l'action de Rossynvest ;
- c'est une action supplémentaire menée par Rossynvest, pour bien signifier aux ex-agents de Rigel que personne, dans leur famille, n'est à l'abri. La menace est alors plus sérieuse.

Trouver des alliés

Les survivants de l'ex-réseau Rigel sont assez démunis face aux sbires de Rossynvest. Les affronter directement sera voué à l'échec ; mais, trouver de l'aide est un exercice de funambulisme de haute volée, car les alliés potentiels sont rares, et plutôt dangereux à utiliser :

- en jouant le SVR contre Rossynvest, ils pourraient se retrouver entre le marteau et

l'enclume, pris dans un jeu qui les dépasse. Voire tomber d'une Charybde crapuleuse en une Scylla bien éloignée du communisme, elle aussi ;

- collaborer avec les forces de l'ordre de Massena ou de Cornwall pour éloigner la menace revient à risquer que le passé clandestin du réseau soit dévoilé, perdu pour perdu, par Rossynvest. Sans compter que, par ricochet, cela pourrait perturber les petites affaires de contrebande des descendants des Dahler et Wolf ;
- quant au FBI, quel espion (même « ex-espion ») sain d'esprit irait-il quérir l'aide d'un service de contre-espionnage auquel il s'est efforcé d'échapper pendant des décennies ? À moins de miser sur une négociation d'immunité. Mais, négocier avec le diable... ;
- les Mohawks ne seront pas des alliés de choc dans cette histoire ; ils n'ont rien à y gagner, et risqueraient d'attirer sur eux l'attention des forces de l'ordre sur l'une ou l'autre rive du fleuve. Cependant, si les gros bras de Russynvest s'avisent d'essayer de faire pression sur eux pour coincer l'ex-réseau soviétique, les plus agités des Mohawks se mettraient, à leur façon, sur le sentier de la guerre.



Délit d'initié ?

Avant que certains lecteurs ne crient au vol, je m'empresse de signaler que j'ai emprunté l'idée du réseau de « vieux » espions dormants que certains cherchent à réveiller à leur propre bénéfice au roman *Hidden Prey* de John Sandford (2004 en édition originale ; 2007 en traduction française, *La proie cachée*). Ce roman se déroule dans le Minnesota, sur les rives du lac Supérieur, autour de Duluth notamment. J'ai choisi de dépayser cette trame originale vers l'Est, sur les rives du Saint-Laurent, et d'inclure le réseau de contrebande impliquant des Mohawks, en clin d'œil au film *Frozen River* (2008) de Courtney Hunt, et à divers reportages vus et lus à ce sujet.

POLARIS

Petit flashback, autour d'une table dans les années 90 :

- « Je force le sas du sous-marin des pirates ! »
- « Ok. Fais un jet d'électronique. »
- « Euh, je sais pas trop... Je lance les dés et tu me dis. D'accord ? »

Cette situation, beaucoup de groupes, ayant connu les deux premières éditions de Polaris l'ont vécu. Les règles, très complètes, mais ardues, étaient souvent dures à utiliser. Et malgré les nombreuses autres qualités du jeu, ce défaut a, en partie, eu raison du jeu, dont la publication fut arrêtée au début des années 2000. Mais en 2008, l'éditeur Black Book Éditions reprend le jeu pour une troisième édition : univers similaire, mais système de règle entièrement revu. De quoi redonner espoir à de nombreux fans restés dans l'attente depuis trop longtemps.

Quand profondeur rime avec grandeur, comploteur, etc.

Mais avant de s'attaquer aux nouveautés de cette troisième édition, prenons le temps d'aborder ce qui fait l'originalité et la saveur du jeu : son background.

Se déroulant dans un futur lointain, **Polaris** est un jeu post-apocalyptique dans lequel l'humanité a dû fuir la surface pour coloniser les fonds marins. Cet exode s'est déroulé sous la férule de ceux que l'on appelle les Généticiens, qui apportèrent un savoir et une technologie permettant à l'homme de construire de grandes cités sous-marines ou encore d'accéder à des profondeurs jusque là inimaginables. Mais cette aide avait un prix. On ne se souvient plus des horreurs qui ont été commises à cette époque, mais aujourd'hui, on fait référence à cet empire des généticiens comme l'empire du Mal.

569 ans après leur chute, et à la suite de nombreuses guerres et tensions entre les grandes nations, l'humanité a su se réorganiser, mais tente toujours de survivre. Imaginez vos aventures prenant place dans ce contexte de survie quotidienne, où l'humanité, de plus en plus stérile, se meurt, où les tensions politiques sont omniprésentes, et où vos joueurs devront faire face à de sombres complots qui se fomentent dans les grandes cités. Ajoutez à cela des éléments qui viennent encore enrichir les possibilités de jeu, comme l'effet Polaris (l'équivalent de la Force dans *Star Wars*), des secrets à foison, des nations conquérantes, des multi-nationales douteuses. Bref, **Polaris** possède un univers riche et puise son background dans de nombreuses références. Mais il le fait bien et arrive à former un tout cohérent. Et entre tout ça, vos joueurs pourront interpréter toutes sortes de professions allant de la plus glamour (espion, diplomate...) à la plus crasseuse (barman, mineur...).





Sur la forme, le livre de base est un très bel ouvrage de 430 pages dans lequel sont abordés l'univers, le matériel, les règles pour la création de personnage et de jeu. Le tout est accompagné d'un scénario et de la présentation de la Cité neutre Equinoxe. La majorité des informations liées à l'univers sont issues de la seconde édition, dotée de quelques mises à jour au niveau des technologies et d'une légère progression de la *storyline* de deux ans. Cette troisième édition est donc très proche de la précédente. Seules les règles ont été refondues dans un système plus accessible.

Un système à la carte pour une réédition réussie !

Pour cette troisième édition, le jeu délaisse son D100 pour un D20. Le jet se fait sous une valeur, issue d'un savant calcul de deux aptitudes auquel on ajoute une compétence. On saupoudre de modificateurs et d'un doigté de bon sens ! Pour un ensemble plutôt agréable. Il en va de même pour la création de personnage, longue mais plus simple. Les règles sont tout de même doublées d'encarts optionnels pour les meneurs plus exigeants, voire simulationnistes. Car, une autre qualité de cette édition est l'aspect technique. Les auteurs ont tout fait, et c'est réussi, pour être fidèles aux lois de la physique. Et si l'univers est romancé, le matériel se veut très réaliste.

Les autres points forts de cette troisième édition sont nombreux. Au premier abord, le visuel de couverture ainsi que l'intérieur (maquette et illustrations) sont une réussite. Et que dire de la version Collector, toute vêtue d'un noir des plus élégants.

On sent, dès les premières pages de l'ouvrage, un parfum enivrant d'univers original et dense comme on les aime. Mais le background, d'une très grande qualité, est simplement évoqué dans le livre de base, et sera repris et développé, plus tard, dans le supplément Univers.

Malgré ce constat plus que positif, il faut reconnaître que cette édition n'est pas parfaite :

de nombreuses erreurs se sont glissées dans la première version du livre de base (mais cela a été rectifié depuis) et l'unique scénario d'introduction proposé en fin d'ouvrage est réellement décevant. Et malheureusement, ce point noir sera valable pour le reste de la gamme.

Pour accompagner la sortie du livre de base, l'éditeur proposa simultanément **le dossier du personnage**, contenant une présentation du monde, des grandes nations et factions, un rappel des règles pour la création de personnage, ainsi que le système de base. Le livret de 16 pages se conclut par une carte des fonds marins et une fiche de personnage très complète en huit volets (compétences, matériel, armure, navire, combat...). Un feuillet appréciable et abordable, puisqu'il est vendu pour 3€. Mais attention ! Des informations que des meneurs souhaiteraient faire découvrir à leur groupe en cours de partie se sont peut-être glissées dans cet excellent dossier. À lire donc avec attention avant d'offrir à vos joueurs !

Une brèche dans le planning des sorties !

Sorti presque un an plus tard, **l'écran de la troisième édition**, composé de quatre volets cartonnés est fait pour résister aux embruns. Il propose, côté joueurs, une fresque sous marine aux multiples teintes bleutées et, côté meneur, une compilation classique et très claire des tables et des informations essentielles.

Une carte du monde sous marin (format A2) et un livret de 16 pages comprenant les errata du livre de base accompagnent l'écran. Belle initiative, si on passe sur le fait qu'il y ait eu autant d'erreurs et que, là encore, le manque de scénario se fait ressentir. Vient s'ajouter un autre problème : dix mois se sont écoulés depuis le livre de base et on sent les délais s'étirer entre les sorties... On entend déjà gronder quelques vieux grognards des éditions précédentes ainsi que de jeunes loups de mer impatients d'avoir la suite... C'est vrai qu'attendre presque un an pour un écran quand on est prêt à jouer, c'est un peu long.

1750 pages d'immersion

Polaris n'est pas qu'un jeu de rôle, c'est aussi une série de cinq romans écrits par Philippe Tessier et également publiés par **Black Book Éditions**. Les trois premiers tomes forment une trilogie intitulée *les Foudres de l'Abîme*, et prend place en l'an 567, soit deux ans avant la période à laquelle débute cette 3ème édition. L'intrigue permet de prendre connaissance des différentes ambitions et méthodes de certaines factions (Hégémonie, pirates, alliance Polaire, ...). Les deux derniers tomes, quant à eux, abordent le fameux « Projet Domination », dont la campagne publiée dans la seconde édition était la préquelle. Sans être indispensable, la lecture de ces romans est fortement conseillée pour bien s'imprégner de l'ambiance de l'univers et y puiser tous les détails nécessaires pour lui donner vie en cours de partie. Le tout se lit très vite grâce à un style direct et efficace (surtout dans la description des scènes d'action). De bonnes aventures à lire pour tout futur MJ, avide d'en apprendre toujours plus sur cet univers.



un minimum de travail, il est désormais possible de donner jour à ses propres scénarios et campagnes.

Et cela tombe bien d'ailleurs, car **Univers** ne contient aucun scénario ! D'autant plus regrettable que les suppléments de la seconde édition étaient l'écrit du début d'une campagne précédant les événements du roman *Projet Domination* (voir l'encart). Ces scénarios seront cependant intégrés au prochain supplément, **le Guide Technique**, à paraître...

On regrette également l'absence d'informations exclusives. Les meneurs suivant la gamme depuis ses débuts et la première édition ont jusqu'ici dépensé plus d'une centaine d'euros (bien plus dans le cas des versions Collector) et n'ont toujours rien de neuf à se mettre sous le tuba... C'est comme s'il flottait un étrange parfum autour de cette réédition, un parfum bien connu des fans... Et si cette réédition n'était rien d'autres que, justement, une réédition et si aucun matériel inédit ne devait sortir des presses de Black Book Éditions ?

Un an et demi plus tard : et le deuxième supplément fut

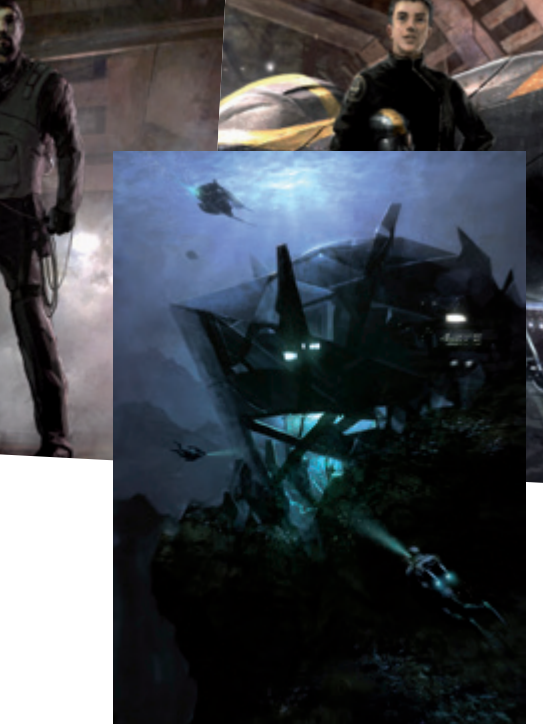
Que l'attente fut longue (décembre 2010), mais que le résultat est beau ! Certes, ce supplément n'est toujours qu'une réédition, puisqu'il compile l'ensemble des créatures de la seconde édition (mammifères marins, insectes, bêtes du Flux, créatures de la surface, animaux utilitaires...), mais un chapitre fait la différence. Intitulé *les menaces contre l'humanité*, il pré-

Un an plus tard : et le premier supplément fut

Existant également en version Collector, **Univers** est le premier supplément de la troisième édition (sorti en juillet 2009). Et quel supplément ! Compilant les informations mises à jour de cinq ouvrages de la deuxième édition (**Hégémonie**, **Ligue Rouge**, **Surface**, **Pirates** et **Volcania III**), il décrit ainsi deux des plus grandes nations du monde sous-marin (Hégémonie et Ligue Rouge), les fascinants pirates, les mystères de la terrible surface (ainsi que des règles pour y évoluer) et la cité de Volcania III. Et, cerise sur le gâteau : il regorge d'idées d'aventures.

Vous l'aurez compris, l'une des grandes qualités de ce supplément est sa richesse : on y découvre toute la profondeur et la complexité du monde créé par Philippe Tessier. Cinq suppléments regroupés en un seul, ce n'est pas chose courante et pourtant l'ensemble reste agréable à lire et on s'y repère aisément. De plus, avec





sente, en couleur, les créatures les plus importantes du monde. On y apprend un peu plus sur les ternasets, les foreurs ou les léviathans... Des informations inédites commencent donc à pointer le bout de leurs pinces. Mais toujours pas l'ombre d'un scénario...

Depuis cette dernière sortie, deux années ont passé et **le Guide Technique** n'est toujours pas disponible. Cette attente en a découragé plus d'un, c'est sûr, mais dans l'obscurité des abysses, un groupe de meneurs a pris les choses en main pour produire du matériel de qualité. Avec l'accord de l'éditeur du jeu, le fanzine *Immersion* a vu le jour. Le premier opus, disponible gratuitement en PDF¹, traite de la contrebande tandis que le deuxième, disposant d'illustrations inédites, sera consacré aux loisirs. Si **Black Book Éditions** reprend un rythme de sortie correct et si la production des fans reste de cette qualité, qui profite indéniablement à la gamme, vous avez là un grand jeu à ne pas manquer !



interview



à froid : polaris / critique



Faire un « A froid » complet sur Polaris sans interviewer son auteur aurait été une faute impardonnable. Le temps pour nous d'apprendre à communiquer équipés d'une armure Typhon, nous sommes allés poser nos nombreuses questions à Philippe Tessier, auteur du jeu depuis 1997

La question a déjà été posée plusieurs fois, mais pourrais-tu te présenter en quelques mots pour nos lecteurs ?

pt Officiellement, je suis traducteur mais j'ai aussi écrit quelques romans. Je m'intéresse à tout ce qui touche de près ou de loin à l'imaginaire sous toutes ses formes et aux jeux. J'ai travaillé sur pas mal de jeux vidéos comme Baldur's Gate ou Planescape Torment et sur des suppléments pour Earthdawn, Star Wars, ADD, etc. Sinon, je suis l'auteur de Shadowrun France et du jeu de rôle Polaris.

Comment présenterais-tu Polaris à quelqu'un ne connaissant pas le jeu de rôle ?

pt Polaris est un jeu de science-fiction dont l'action se déroule principalement sous l'eau. L'univers marin étant particulièrement mystérieux, le fantastique y est omniprésent. Le monde de Polaris est violent et propice à absolument n'importe quel type d'aventures, qu'elles se déroulent dans une station sous-marine, à bord d'un navire, sur les terres ravagées, dans les profondeurs de la terre ou même dans l'espace !

Dans un précédent entretien, tu parlais de suppléments sur la République du Corail, l'Union Méditerranéenne, l'Alliance Polaire, l'Alliance Orbitale, le Soleil Noir, des factions mineures, le flux Polaris, un second opus sur la surface, les profondeurs de la terre, Amazonia et les Généticiens... Que peux-tu nous dire sur ces projets à venir ?

pt Ils sont toujours d'actualité mais comme chacun a pu le constater, certaines difficultés ces deux dernières années ont consi-



1 : <http://www.polaris-site.com>

dérablement retardé leur réalisation. J'espère que le Guide Technique sera très prochainement disponible et qu'on pourra enchaîner tout aussi rapidement avec République du Corail.

L'ordre des suppléments semble nous faire croire qu'il y a un lien fort entre Amazonia et les Généticiens... Un scoop ?

pt Oui, il y a un lien très fort mais peut-être pas celui auquel on peut penser...

En dehors des suppléments de background, les fans attendent aussi du prêt à jouer, comme des scénarios, voire une campagne. Quelque chose est-il prévu dans ce domaine ?

pt Le guide technique inclut plusieurs scénarios dont un nouveau, Murmures, et la refonte complète du scénario Le navire fantôme. Si tout va bien, d'autres scénarios seront systématiquement publiés avec les prochains suppléments, en commençant avec République du Corail.

L'éditeur, Black Book Éditions, prend son temps pour éditer la suite de la gamme. Pourquoi autant de temps pour ce qui n'était, dans un premier temps, « qu'une » réédition actualisée ?

pt Tout d'abord parce que la réédition des premiers suppléments en « pavés » a pris beaucoup plus de temps que prévu puisque BBE est une petite structure et ne peut s'occuper de toutes les gammes en même temps. Ensuite, puisque BBE s'occupe avant tout de gammes traduites, le manque d'illustrateurs est un problème récurrent qui rallonge considérablement les délais. Enfin, pour diverses raisons, j'ai pris beaucoup de retard sur mes productions.

Où en est l'écriture, et la publication, du prochain supplément annoncé : le Guide Technique ?

pt Il est terminé. Il ne manque plus que les illustrations qui devraient enfin être réalisées.

Il paraît que tu as des suppléments déjà bien avancés dans tes cartons, où en es-tu exactement ?

pt Rédigés, non, mais déjà structurés et mûrement réfléchis, oui. J'espère que la sortie du guide sera l'occasion d'une nouvelle dynamique pour la gamme qui permettra une sortie régulière de ces suppléments.

Depuis la publication du jeu, tes influences et tes envies pour le jeu ont dû s'enrichir. Comment as-tu géré ces évolutions ?

pt J'ai modifié beaucoup de choses dans le background en faisant disparaître certains éléments qui ne me plaisent plus du tout, en m'affranchissant de certaines des références maladroites de la première édition ou en développant des points qui m'intéressent beaucoup plus. Je veux, par exemple, purger tous les textes des termes Force Polaris pour ne parler que d'Effet Polaris. Avec l'aide de François Menneteau, j'ai essayé d'apporter un peu plus de réalisme à cet univers, de lui donner plus de profondeur et plus d'ampleur.

Il y a quelques mois, le début d'Exode, le prochain roman Polaris, a été mis en ligne gratuitement sur le site officiel. Peut-on imaginer que cette expérience soit reconduite ?

pt Je pense renouveler cette expérience à chaque fois que j'écirai un roman dans cet univers mais peut-être qu'à l'avenir cela se limitera à deux ou trois chapitres. Puisque j'ai bien l'intention de me replonger dans les romans Polaris l'année prochaine, il est probable que cela se fasse très rapidement.

Dans les suppléments, tu remercies souvent la communauté qui est, depuis deux ou trois ans, de plus en plus productive. Comment vis-tu ce regain d'activité ?

pt Avec un très grand plaisir. Si Polaris a survécu aussi longtemps c'est grâce à tous ces joueurs qui aiment cet univers et qui ne l'ont jamais laissé tomber. Je dois même avouer



que sans eux, il est fort probable que j'aurais arrêté depuis longtemps. Alors je leur dis un grand merci et je les encourage à continuer.

Et que penses-tu, plus particulièrement du tout jeune fanzine Immersion ?

pt C'est une excellente initiative que je salue avec le plus grand respect. Non seulement Immersion permet de compenser l'inactivité actuelle mais il offre un autre point de vue que le mien ou que celui de François sur Polaris, ce qui est toujours une chose enrichissante.

Toute cette énergie et cet intérêt pour Polaris ne t'incitent-ils pas à envisager des collaborations plus poussées ? Par exemple pour accélérer le rythme de parution des suppléments prévus ou parce que certaines plumes te plaisent ?

pt Si, et c'est pour ça que je regarde avec intérêt la manière dont évolue Immersion. Je pense que, si la situation de Polaris se débloque, je vais essayer de confier quelques éléments du jeu à d'autres. Je ne sais pas encore quoi et sous quelle forme mais ça pourrait se faire.

Quand on lit la gamme, on observe beaucoup de détails techniques très pointus. Est-ce un point auquel tu tiens particulièrement ?

pt Je pense que les détails techniques dans ce genre d'univers peuvent lui donner une certaine crédibilité et c'est pour cela que pour la troisième édition, j'ai été particulièrement heureux de m'associer à François Menneveau qui a comblé les nombreuses lacunes que j'avais dans le domaine technique. Bien entendu, la technique ne doit pas étouffer tout le reste mais c'est assez intéressant de jouer sous l'eau en ayant au moins une notion des énormes problèmes que pose ce milieu. Cela peut être une source inépuisable d'inspiration aussi bien pour des scénarios que pour une simple scène. Comme nous l'avons indiqué dans le Guide Technique -où nous n'avons pas lésiné sur les considérations techniques- il n'est pas nécessaire

d'appliquer toutes les règles mais le simple fait de savoir qu'un problème particulier existe peut suffire au MJ pour broder en se basant sur la règle proposée.

Un dernier mot pour rassurer les fans qui attendent la suite du jeu et les révélations autour des secrets de l'univers ?

pt Patience... je sais que ça traîne un peu en ce moment mais il est possible que beaucoup de bonnes choses découlent de cette longue attente. J'espère que l'année 2013 sera une année favorable à Polaris.

En dehors de Polaris, as-tu d'autres projets en cours ? Que ce soit en tant que romancier ou comme auteur de jeu de rôle ?

pt Deux, trois projets importants qui ont un rapport avec Polaris mais je ne peux en dire plus pour l'instant. Sinon, des projets de romans. Le second Tome de Sélénie des Terres mortes est annoncé pour Février 2013. Normalement BBE devrait publier les deux derniers tomes de Tire-d'Aile en un seul livre. Après, j'ai d'autres projets de romans et je compte reprendre une série de livres sur Polaris.



à froid

scénario



OPA SANGLANTE CHEZ CORTEX

Ce scénario va mettre un coup de fouet à votre campagne grâce à son rythme sévèrement burné et sa trame très orientée action. Contactés indirectement par un cadre de chez Cortex¹, les PJ vont devoir éliminer une cible dans un délai imposé puis, dans un laps de temps encore plus court, sauver leur vie. L'intrigue se situe à Keryss (Univers, pages 5 à 74), cité dans laquelle l'entreprise a pignon sur rue et où les agissements souvent peu éthiques ne choquent plus personne. Ça vous offusque, vous, qu'on vende des yeux de mendiants ?

Il est nécessaire, pour rendre ce scénario crédible, que les personnages aient réalisé, à Keryss, quelques faits notables et jouissent d'une bonne réputation. Si ce n'est pas le cas, jouez-y un peu avant ou déplacez le scénario.

TO VEUX DE L'ADRÉNALINE, MEC ?

Alors que vos PJ vaquent à leur occupation ou terminent la mission en cours, l'un d'eux saigne du nez, puis dans l'heure qui suit, un second. Dans ces filets de sang, une matière visqueuse attire leur attention. Un spécialiste disposant du matériel adéquat y trouvera des petits organismes... comme de la nano... En toute logique, vos PJ n'auront qu'une réaction : « Bordel, c'est quoi ce truc ! ? »

Quelques heures plus tôt, la jolie serveuse de l'Entrepôt (Univers, page 51) n'avait pas l'air très à l'aise quand elle leur a servi les ravigeuses. Auraient-ils été empoisonnés ?

Cette introduction devrait poser les bases du scénario et donner une idée aux PJ au sujet de la personne qui s'est intéressée à eux et qui n'est semble-t-il pas portée sur la rigolade. La nano, une technologie encore expérimentale, ne se trouve pas partout... Qui a dit que ça puait l'algue rance ? Un petit tour à l'Entrepôt est donc nécessaire...

par Vincent Ziec & Rodolphe Bondiguel
illustrations de Karl Beley



MISTER LUCIUS DECKERD DEMANDE À VOUS VOIR...

L'Entrepôt

L'Entrepôt (*Univers*, p.51) est un bar de dockers et de contrebandiers. Le genre d'endroit louche où l'on a la paix mais où il arrive toujours quelque chose de foireux. C'est d'ailleurs ce qui s'est passé pour les personnages. Salma, la jolie serveuse, travaille quand les PJ reviennent et il est très simple de la faire parler en lui mettant la pression. Elle avoue avoir mis un produit dans les ravageuses et l'avoir fait à d'autres clients... Tous, y compris les PJ, ont été choisis par un homme à l'air peu aimable. Sûrement un ancien mercenaire, selon la candide et sexy serveuse. Les autres personnes choisies ont, après réflexion, un profil ressemblant au leur. Ce sont des groupes ayant quelques faits d'armes à leur actif et une réputation de gens fiables. Cependant, ce ne sont pas non plus des voyous notoires ou des célébrités de la pègre. Enfin, pas des gars qui ont le Prisme aux fesses, quoi. Salma se rappelle également que l'homme, qui visiblement l'effraie beaucoup, doit repasser régulièrement dans le bar pour voir ses victimes. Il n'y a donc plus qu'à attendre. Si les PJ veulent enquêter, ils ne trouveront rien.

La soirée suivante, l'homme revient et se dirige vers Salma qui lui montre les personnages. D'un geste, il les invite à une table située dans un recoin sombre de l'établissement. Sans se présenter, il explique travailler pour un riche homme d'affaires qui souhaite engager les personnages pour un travail très important.

Lucius Deckerd, cadre chez Cortex

L'homme s'appelle Lucius Deckerd, identité qu'il refusera de révéler aux PJ, prétendant que cela est préférable pour tout le monde. Il travaille chez Cortex, ce qu'il taira également, et y effectue des missions peu

officielles. En réalité, c'est l'âme damnée et l'assassin, d'un des douze membres du conseil d'administration secret de l'entreprise. Ce dernier veut profiter de l'assemblée générale annuelle de la société pour faire assassiner ses onze congénères et devenir ainsi le maître incontesté de l'hydre qu'est Cortex. Pour cela, il a demandé à Deckerd de contacter de nombreux groupes armés, parmi lesquels figurent les personnages, pour effectuer la sale besogne avant la réunion. Il lui a laissé carte blanche et, comme il dirige la division nanotechnologie, son bras armé s'est allégrement servi pour contaminer différents groupes qu'il avait préalablement repérés dans les bars de Keryss. Avant de contacter onze, il a payé plusieurs serveuses dans divers bars de la station hégémonienne afin de pouvoir en rencontrer suffisamment.



Le contrat

Le contrat est très simple. Il s'agit en effet de supprimer une cible déjà localisée. Deckerd dispose ainsi de son emploi du temps et des lieux qu'il va fréquenter. Ce qu'il ne peut faire en revanche, c'est donner l'identité de la victime. Il explique simplement que le commanditaire veut taire cette information, mais qu'il s'agit d'un chercheur en génétique peu scrupuleux. Si cela peut arranger la conscience des personnages, c'est déjà ça... De toute façon, il n'y a guère le choix puisque le remède au poison nanotechnologique ne sera donné qu'au terme de la mission, si elle se révèle un succès. Le commanditaire consent également à un dédommagement financier et à du prêt de matériel. En ce qui concerne la somme, elle doit être alléchante mais ne pas source d'un changement de train de vie pour votre

groupe. Au sujet du matériel, comportez-vous de la même façon. Ne révolutionnez pas leur équipement, mais n'hésitez pas à être généreux. Deckerd a accès à de nombreuses ressources que vous et vos joueurs pourront puiser dans le chapitre dédié du Livre de base ou dans **le Guide technique** quand il sortira.

Dans les deux jours qui vont suivre la prise de contact, les PJ pourront préparer leur plan. L'opération commencera donc au matin du troisième jour, puisque c'est à ce moment là que leur cible sera à Keryss et à découvert. Pour l'instant, il doit toujours être dans son navire ou en route. L'emploi du temps se trouve dans un disque de données remis aux PJ, ainsi qu'une photo.

Deckerd donne enfin aux PJ une adresse où le contacter quand la mission sera terminée. En cas d'échec, il ne sera pas présent. Il





s'agit d'une chambre située dans la station commerciale Itac G41, non loin du bar l'Annexe (**Univers**, page 51).

Notez que si les personnages décident de ne pas remplir le contrat, des commandos de Cortex (*voir en annexe*) viendront les cueillir pour les emmener à Deckerd, qui sera cette fois plus persuasif. Il peut, par exemple, garder un PNJ en otage. Si les PJ s'en prennent à lui physiquement pour récupérer l'antidote (enfin, le présumé antidote) ou avoir d'autres informations, il tombera dans un mutisme profond. Il attendra simplement que des commandos viennent le récupérer où il se trouve. Il est en effet géolocalisable, grâce à une puce dans son avant bras droit.

FUMBLE!

Les deux journées qui suivent le rendez-vous seront celles de la préparation, de la mise en place et de la tentative d'assassinat.

La préparation de l'assassinat

Les PJ ont donc deux jours pour reconnaître les lieux et préparer la mise à mort de l'inconnu. Pour cela, utilisez la description du dôme de Keryss et son plan (**Univers**, pages 47 à 49). Vous pouvez ajouter ici des aventures secondaires en puisant dans les ressources du supplément. Ainsi, Cryus Ker 34 677 ou Verne Callientco pourraient être des appuis notables pour les PJ. Dans tous les cas, amusez-vous à laisser vos joueurs découvrir cet endroit mythique des fonds marins et mettre en place un plan et préparez-vous à improviser, car nous autres, meneurs, savons qu'un plan ne se déroule jamais sans accroc !

Go go go !

A J+3, c'est le grand jour et déjà, quand les PJ arrivent sur les docks pour accueillir leur pauvre proie, la sécurité est sur les dents et d'étranges rumeurs de tentative d'assassinat fusent. En vérité, deux groupes contac-

LA NANO

Le produit, encore expérimental, est destiné à reconstituer les tissus endommagés. Dans le cas d'un corps sain, il est prévu qu'il se détruise en quelques jours, provoquant saignements de nez abondants. C'est d'ailleurs cela qui va alerter les personnages. En effet, tous, sauf ceux possédant encore des blessures, vont connaître ce désagréable sentiment d'être empoisonné. Bien que cela ne soit pas le cas, il est peu probable que nos mercenaires occasionnels se prêtent à jouer avec leur vie. Personne ne pourra en effet les renseigner sur cette science encore peu commune. Il arrive aussi que des effets secondaires se produisent plus tard.

LE DISQUE DE DONNÉES

Il est prévu que le navire de la cible accoste dans les docks 12 du dôme de Keryss à 08.00. Elle sera accompagnée de six hommes de sécurité d'un très bon niveau, armés probablement de pistolets lourds. Il est aussi possible que la cible porte un champ de force. Une fois sur place, elle doit se rendre à son hôtel, l'Hôtel des Généraux. D'après le planning, elle y déjeunera accompagnée d'une jeune femme de compagnie. Malheureusement, elle sera choisie au dernier moment. C'est donc une piste à écarter. Elle aurait pourtant été très bonne.

Vers 15.00, la cible doit se rendre chez Cortex pour une réunion d'affaires. Pénétrer dans le bâtiment est impossible. Ensuite, vers 17.00, elle doit au Temple pour faire un don à l'Église des Patriarches. Enfin, il sera l'heure du retour à l'hôtel des Généraux pour le repas et une réunion très importante. Il sera, à ce moment-là, trop tard pour agir.

Un jeu de fausses autorisations est également livré dans le disque de données pour entrer dans le dôme. Les PJ y pénétreront pour raisons diplomatiques. Leur garde-robe sera peut-être à refaire.

Pour information, le conseil d'administration secret de Cortex se réunit le soir et la sécurité sera alors infaillible. De nombreux attentats ou tentatives d'assassinat vont donc avoir lieu le même jour au même endroit. Profitez de cet élément pour ajouter une dose de chaos au scénario.

tés par Deckerd ont déjà attaqué leur cible. Le premier groupe a directement abordé son navire, tandis que le deuxième a tenté sa chance dans un dock voisin. Un groupe a échoué, mais pas l'autre. L'OPA est donc, quand les personnages vont se lancer dans les grandes manœuvres, bien en route.

Dans la journée, c'est un vrai feu d'artifice qui va avoir lieu. Il reste en effet neuf tentatives d'assassinat, en comptant celle des PJ, et elles vont toutes se dérouler en même temps. Les forces de l'ordre sont débordées, les passants affolés et la cité sous dôme dans un état qu'elle n'a jamais connu... C'est la folie ! Plus les PJ vont tarder à passer à l'action, plus les gardes du corps de leur cible seront aux aguets et plus il sera difficile de les surprendre.

Il est prévu, une fois cette journée terrible terminée et le conseil d'administration réuni, que le cerveau de cette affaire passe à la deuxième phase de son plan, consistant à une prise de contrôle de la société et à une émancipation officielle du Trident. De fausses preuves ont en effet été préparées contre le Culte que tout relie à Lucius Deckerd. Les PJ n'en auront pas vent, mais leur cruel empoisonneur est en fait le dindon de la farce. Mais de toute façon, l'OPA ne se réalisera pas, car trop de tentatives d'assassinat vont échouer et des commandos de chez Cortex (voir en annexe), cueilleront tous les participants, sans échappatoire possible. Par conséquent, qu'ils aient réussi ou non leur mission, les personnages vont être traqués par des commandos surentraînés et suréquipés. Leur capture est inéluctable, comme celle des autres groupes engagés par Deckerd. Ce dernier va d'ailleurs disparaître...

L'arrivée dans l'entrepôt

Les PJ se retrouvent dans une sorte d'entrepôt. Il y a d'autres personnes, dont certaines mal en point (blessures, contusions, voire blessures par balle). Parmi eux, des mercenaires qui ont participé à l'attaque de Cortex, dont Shawn Mahase (cf. plus bas). Bien évidemment, personne ne parlera de la mission, sauf si les PJ abordent le sujet. D'autres n'ont rien à voir avec les tentatives d'assassinat, comme le fils d'un riche homme d'affaire (d'une société concurrente), ou un détective privé qui faisait de l'espionnage industriel chez Cortex. Bref, tout semble tourner autour de la société et les PJ doivent commencer à comprendre.

Mais pas le temps de faire plus ample connaissance, une milice fait son apparition. Là encore, les apparences laissent place au doute. Elle a tout d'une police, mais aucun insigne ne permet de la rattacher à une nation ou à une station connue. Cette unité est, en fait, la sécurité d'une prison privée dirigée par Cortex.

Les PJ sont emmenés par les gardiens dans un énorme navire-prison. N'hésitez pas à ajouter quelques éléments pour leur faire prendre conscience que la situation n'est pas à leur avantage :

>>> un gardien termine de boire une canette et la fait tomber. Il ordonne à un PJ, qui vient de shooter dedans par inadvertance, de la ramasser. Il n'hésitera pas à le brusquer pour se faire obéir ;

LES DESSOUS DE L'AFFAIRE

Certains membres du conseil d'administration secret ont eu vent d'un complot : ils ont donc décidé de se faire remplacer pour cette réunion, tant pour sauver leur vie que pour découvrir le traître. Les PJ et les autres tueront donc peut-être un innocent. De toute façon, ils ne le sauront pas.





>>> en sortant de l'entrepôt, le groupe de PJ traverse un couloir vitré, offrant une vue sur l'énorme navire-prison ;

>>> si vous souhaitez ajouter une once de paranoïa, vous pouvez faire subir un interrogatoire à vos PJ et PNJ avant de rentrer dans la prison. Prenez vos joueurs un par un et interrogez-les si possible dans des pièces différentes. Prêchez le faux, dites que leur collègue a prétendu l'inverse et que par conséquent il ment. C'est aussi l'occasion d'insuffler une sale ambiance. Rien n'empêche, par la suite, qu'un PNJ vienne voir l'un des PJ en lui demandant ce qu'il a avoué...

PRISON BREAK

Bienvenue en enfer

La prison est un énorme vaisseau lourdement armé et gardé². Après avoir passé plusieurs sas aux épaisses portes et un premier poste de sécurité, les PJ reçoivent leur uniforme orange de prisonnier. Pour le moment, ils n'ont pas plus d'explication sur leur situation et leur avenir, et n'en n'auront pas s'ils le demandent.



²: Note de Philippe Tessier - Le Guide technique donnera les caractéristiques détaillées et les plans d'un navire prison Cerbère...

LES COMMANDOS

For : 14 + 1
Con : 12
Coo : 17 + 1
Ada : 15
Per : 14 + 1
Int : 13
Vol : 13
Pré : 8

Modification des dommages au corps à corps : +2

Résistance aux dommages : -2

Réaction : 15.

Compétences :

Athlétisme : 14, **Endurance** : 14,
Acrobatie : 14, **Arme de poing** : 17,
Arme d'épaule : 19, **Tir automatique** : 17,
Furtivité : 16, **Stratégie** : 14.

Équipement :

Dague moléculaire (1D10+3 / ignore les protections simples), **Fusil d'assaut léger** (4D10 / init : -3 / CC-RC-RL), **Améliorations cyber** (Ours, Cougar et Aigle), **Armure de sécurité Beta** (20).

Ensuite, les PJ sont conduits dans une salle commune où se trouvent des prisonniers portant un uniforme similaire. Tous se retournent et il y a des regards de défi, de soutien (peu) et quelques sourires vicieux. Tout cela sous la surveillance des gardiens.

Sur une passerelle située en hauteur arrive le directeur de l'établissement. Il toise l'assemblée pendant un moment et, bizarrement, personne ne se révolte ou ne l'insulte. Calme et respect planent tandis qu'il tient le discours suivant : *«Bienvenue aux nouveaux arrivants dans ce bâtiment privé. Mon bâtiment. Ici, la ligne de conduite est simple. Je ferai en sorte de vous respecter si vous me respectez. N'essayez aucunement d'enfreindre le règlement, de contredire un gardien et encore moins de mettre en place une tentative d'évasion. C'est en respectant ces consignes simples que vous prolongerez votre espérance de vie. Et nous tenons à vos vies. Car nous aurons besoin de vous. Mais en attendant, je vous laisse le temps de faire connaissance avec vos nouveaux et probablement derniers amis.»*

EXPLICATION : ce navire est en fait une prison privée et illégale de la société Cortex. Elle sert à deux choses : isoler les détracteurs de la firme et envoyer les détenus à la surface pour y récolter des échantillons. Ces derniers serviront à des expériences ou à la production de produits Cortex.

La prison

À partir de maintenant, le scénario change d'ambiance et doit se teinter de désespoir et de fatalité. Nous vous proposons ici quelques pistes d'intrigues à mettre en place, ainsi que des PNJ afin de donner vie à l'incarcération.

Son équipage :

- >>> le Directeur de la Prison :** Mr Anderson, la cinquantaine, est un homme d'affaires charismatique. D'un tempérament calme et respectueux envers ses interlocuteurs, il est aussi très autoritaire et craint de tous, y compris des gardes. Les PJ n'auront l'occasion de le voir que lors du discours d'accueil et du briefing avant la mission en surface.
- >>> le Chef de la sécurité :** très en retrait également, les PJ n'auront affaire à lui qu'en cas d'infractions répétées au règlement intérieur.
- >>> les gardiens :** ils portent le même uniforme et ont le même comportement. Cela donne l'impression d'être toujours confronté à la même personne. Comme des clones...
- >>> le petit personnel :** cuisiniers, navigateurs et assistants, chargés des communications, etc.

Quelques détenus :

- >>> William et Django :** deux frères tueurs à gages, qui ont participé à l'OPA. Ils font partie de ceux qui ont manqué leur cible. William, posé et réfléchi, aurait honoré le contrat sans son frère, Django. Mais ce dernier, chien fou et incapable de suivre un plan, a tiré dans le tas, causant de nombreuses victimes et loupant la cible. William joue un rôle protecteur vis-à-vis de son frère. Lui seul peut se permettre de lui adresser des remarques. Mais il faut admettre qu'il est fatigué de subir ses conneries.
- >>> Melissa :** tueuse aux charmes et à l'agilité redoutables. Si elle était un personnage de comics, elle serait Elektra. Elle fait partie des rares à avoir éliminé sa cible. Elle se fera chahuter, puis arrivera vite à se faire respecter.





»»» **Jacks** : le petit caïd de la prison. Il est là depuis plusieurs mois et pourra briefer les PJ sur les mœurs locales. Dans un organigramme, il y aurait le chef de la sécurité, les gardiens, Jacks, puis les détenus. Il lui manque un bras qu'il a perdu en surface. Les PJ l'apprendront s'ils sympathisent avec lui.

»»» **Shawn Mahase** : PNJ important de l'intrigue. Shawn fait partie des mercenaires recrutés par Deckerd. Il n'a pas été très difficile à convaincre, et pour cause : c'est un pirate de la Fraternité du tigre (*Univers*, p. 209). Au début, il voyait dans ce contrat la possibilité de se faire un peu d'argent puis, au regard des moyens mis en œuvre, l'occasion de faire un coup d'éclat au nom de sa Fraternité. En enquêtant, la fraternité a découvert l'identité de la victime. L'occasion de la kidnapper était trop belle. Malheureusement Shawn s'est fait prendre. Cependant, il a sur lui un détecteur, qu'il a activé. Ashaana ne devrait plus tarder.

Ouvrez la cage aux oiseaux

Quelques intrigues :

»»» **Une bande de marmules protègent un ancien de chez Cortex**. Ce dernier sait des choses et peut expliquer la raison d'être de cet endroit : une sorte de prison privée qui sert à isoler les détracteurs, à mener des expériences et à envoyer des détenus « moissonner » à la surface. Les départs ont lieu toutes les semaines et servent d'expérimentation.

»»» **Après quelques jours, les PJ sont emmenés dans une partie inconnue du navire**. Ils sont accueillis par le directeur qui expliquera qu'il est temps de se rendre utiles. Ils vont devoir gagner la surface pour y récolter différents produits. Le chef de mission sera Harry

Bennett. Une expédition se prépare donc avec d'autres détenus comme Mahase. C'est l'occasion de faire un peu plus connaissance et d'apprendre aux PJ qu'un sauvetage devrait avoir lieu. Dans le groupe, placez également des « habitués » de la surface, des gars bien amochés ou complètement fous.

La mission n'aura jamais lieu, sauf si vous le souhaitez, mais les PJ doivent le croire et craindre pour leur vie. Les habitués expliqueront qu'ils devront accéder à des zones inexplorées et que le matériel n'est pas fiable. C'est ainsi que Jacks a perdu son bras. Plus tard, Harry Bennett prétendra que c'est une mission de routine destinée à ramener simplement des spécimens de lézards. Bobards !

Tandis que l'expédition se prépare, l'attaque commence. Une énorme explosion retentit. Le navire tremble et l'alarme se déclenche. Les haut-parleurs hurlent : « *les détenus sont priés de regagner leur cellule* », « *Le personnel doit appliquer le protocole de défense*. Je répète, tout le personnel doit appliquer le protocole de défense ». Dans cet enfer, les PJ doivent se protéger comme ils peuvent. Quoiqu'ils fassent, ils croiseront une escouade de pirates qui les tirera d'affaire. Ils constateront, alors, que le chaos règne dans le vaisseau.

COURSE CONTRE LA MONTRE

Les PJ se retrouvent embarqués par les pirates. En négociant, ils pourront obtenir un navire pour retourner sur Keryss, car l'empoisonnement reprend.

C'est grave doc' ?

Les PJ sont donc victimes de nouveaux et étranges symptômes. Ce sont les effets secondaires de la destruction des nano-

machines ajoutés au stress des derniers jours. Ils ne dureront pas longtemps mais toucheront des PJ ne réussissant pas un jet de constitution assez facile. Les effets secondaires peuvent être nombreux. Ce sont, en partie, les mêmes symptômes qu'un rejet de greffe. Selon les résultats de jet de constitution, que vous pouvez faire effectuer de plus en plus souvent et avec des difficultés croissantes, les PJ seront victimes d'augmentation violente de la pression artérielle créant des bouffées de chaleur, un essoufflement ou une palpitation des tempes, d'une grande fatigue, de saignements et de fièvre. Cette fièvre peut d'ailleurs provoquer des hallucinations plus ou moins sévères. Dans cette partie, comp- tez sur la volonté farouche de vos joueurs de sauver leur personnage. Ils devraient trouver bien des solutions. Malheureusement, personne ne pourra les aider, mais cela passera tout seul.

CONCLUSION: ÉQUINOXE

Une fois arrivé, Deckerd dévoilera ce qui s'est passé, en taisant bien sûr ce qu'il ignore. Il réglera sa dette après s'être éclipsé quelques heures et proposera aux PJ de les recontacter plus tard, car il ne compte pas s'arrêter là. Cependant, il a besoin de temps, peut-être des semaines ou des mois, pour réactiver des relations et comprendre es tenants et les aboutissants de cette histoire. Ainsi, il souhaite savoir où il pourra les joindre. Si ces derniers lui proposent de l'aide, il refusera. Ses derniers mots seront des conseils : il vaut mieux, en effet, se faire discret quelque temps ; la puissance de la firme est bien supérieure à ce qu'ils peuvent imaginer...



Une alliance inattendue

Retrouver Deckerd nécessitera de retourner à l'Entrepôt, et cela sera suffisant car ce dernier fait surveiller le bar. Il espère en effet que certains des mercenaires y repassent pour comprendre ce qui s'est passé et compte leur demander de l'aide. Il est en effet traqué par tous les personnels que Cortex peut compter suite à l'échec de l'OPA, d'autant que son patron l'a lâché. Il recontactera donc les personnages via Salma la serveuse. Il demandera un coup de main pour quitter Keryss vers Équinoxe, où des amis pourront l'aider. Il pourra alors payer les PJ pour ce service. Ici aussi, proposez une somme correcte mais qui ne doit pas changer les habitudes de votre groupe. Il promet également des réponses une fois qu'ils seront arrivés et explique que les effets secondaires vont passer. Agrémentez l'embarquement sur les docks avec un dernier combat contre les commandos de Cortex. Si les PJ sont trop affaiblis, Deckerd utilisera un drone de combat.

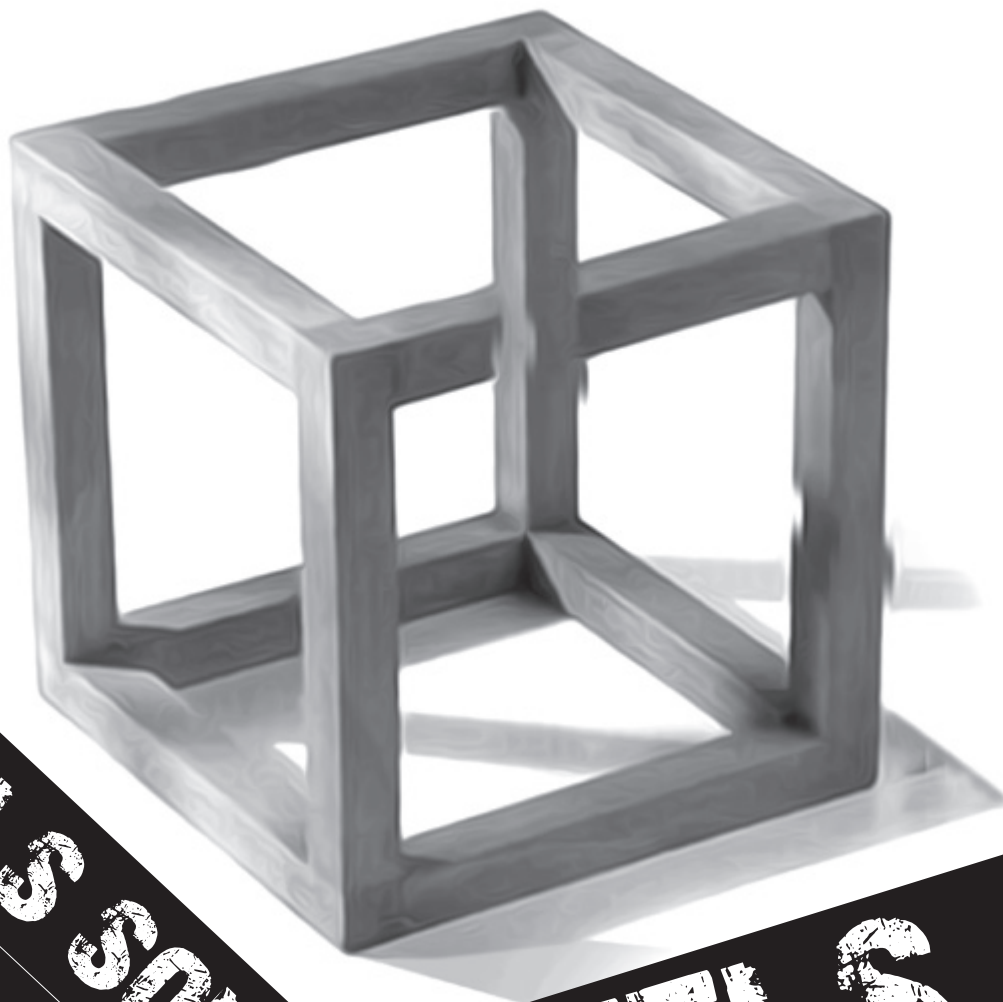




play

111

▶PLAY



112

ILS SONT

REELS

scénario l'appel de cthulhu



par Guillaume Agostini

illustrations de Guillaume Agostini & Julien de Jaeger



Un architecte des années 1900, prêtre de Yog-Sothoth, a construit quatre bâtiments à la géométrie très particulière. En les visitant, il est possible d'atteindre des mondes parallèles, qui, à chaque fois, permettent de progresser sur le chemin de la connaissance de Yog-Sothoth. Les aventuriers vont pouvoir parcourir des demeures étranges et des mondes merveilleux – et dangereux !

Cette aventure se déroule dans les années 1930 à Toulouse. Elle est prévue pour être jouée par trois à cinq joueurs, en quatre à huit heures, pour des personnages créés pour l'occasion. En effet, ce scénario n'est pas adapté à être inclus dans une campagne – à moins d'en constituer la mortelle conclusion.

La Grande Explication

Les aventuriers vont découvrir une série de demeures, qui ont été construites pour servir de portails vers des mondes extérieurs. Ce genre de portail est habituellement réservé aux cultistes. Ce n'est pas le cas ici : ils servent à convertir des humains au culte de Yog-Sothoth et à en sacrifier une partie (ou la totalité) à cette étrange divinité. Chaque portail mène en effet à une épreuve qui, si elle est réussie, donne une clef pour accéder à la demeure suivante et à une nouvelle épreuve. Les humains qui survivent à cette série d'épreuves sont jugés dignes d'être sacrifiés à Yog-Sothoth ; d'autant plus qu'ils seront devenus ses adorateurs, car ils auront abandonné derrière eux la rationalité et la pensée euclidienne.

Pour le Gardien, il est donc préférable de concevoir ce scénario comme un piège inéluctable, un piège qui mise sur la curiosité et la volonté d'en connaître plus (trop ?) des aventuriers. En parallèle de cette trame, une autre trame se superpose : les aventuriers continuent l'aventure, parce qu'ils sont à la poursuite du Méchant, que les joueurs soupçonneront – à tort – d'être un cultiste sanguinaire. En fait, pour res-

pecter la nature cyclique et récurrente de Yog-Sothoth, chaque groupe d'humains qui entreprend la quête des demeures de Yog-Sothoth est à la poursuite du groupe précédent et est poursuivi par le groupe suivant. Tous ces groupes se retrouvent et se massacrent les uns les autres à la fin de leur quête et consacrent donc leur mort à Yog-Sothoth, en un lieu appelé l'Autel en dehors du Temps et de l'Espace. Les éventuels décalages temporels (nécessaires pour faire interagir les différents groupes) sont balayés d'un revers de la main par Yog-Sothoth, qui est maître du temps et de l'espace.

Ce scénario a été conçu pour que tous les aventuriers meurent à la fin, sacrifiés à Yog-Sothoth. En fonction des attentes d'un Gardien ou de joueurs en particulier, il est possible de modifier cette fin. Néanmoins, sachez que tout investigateur qui commence cette aventure sera irrémédiablement marqué par le Grand Ancien.

Enfin, ce scénario se base sur les travaux – en particulier d'Escher – sur des représentations trompeuses de la perspective d'objets ou de situations « impossibles » en géométrie euclidienne. Dans le cadre de scénario et pour la plus grande fascination des joueurs, ces objets sont bien réels.

Introduction

Les aventuriers commencent l'histoire dans le petit appartement de l'Alexandre Demonges, au cinquième et dernier étage d'un immeuble crasseux du Faubourg Bonnefoy, à l'automne de 1931. Cet appartement consiste en deux petites pièces, l'une (qui sert de bureau-bibliothèque) vaguement moins étriquée que l'autre (qui sert de chambre-cuisine). Au milieu de la pièce principale, la victime est pendue à une poutre. L'état général de l'appartement est assez déplorable, mais ce qui frappe surtout, c'est l'accumulation de graffitis, de croquis et de dessins géométriques et de chiffres gribouillés sur les murs et dans plusieurs carnets de notes.

Ces dessins sont des représentations de la plupart des formes géométriques classiques (carré, rectangle, pyramide, etc.), faits apparemment dans un état d'excitation assez avancé. Quelques restes de repas peuvent être trouvés également, quelques affaires personnelles sans importance. Une tablette dans un coin fait office de bureau, un mur est occupé par une étagère simple sur laquelle sont présents de nombreux ouvrages d'architecture, d'histoire de l'art et quelques ouvrages scientifiques.

Les personnages sont là en rapport avec leur métier (policier, médecin, journaliste) ou en raison du passé scientifique de Demonges. Ils doivent certifier qu'il s'agit bien de lui ou jeter un œil au fatras pseudo-scientifique de cet appartement à la demande des forces de l'ordre.

Laissez les aventuriers faire connaissance et regarder autour d'eux. Quelques indices sont à trouver dans cette première scène :

-  À côté de la porte d'entrée, il y a une vieille paire de bottes, qui porte deux sortes de boue. Un personnage avec la compétence Géologie indique que la boue marron est parfaitement conforme avec celle des champs alentours ; en revanche, l'autre boue paraît « inhabituelle ».
-  Alexandre Demonges, mal alimenté et déjà faible au moment du décès, est bien mort par pendaison. **Médecine** indique que cela

date d'un jour ou deux. Un examen poussé du corps permet de relever des longs cheveux noirs sous les ongles, ce qui pourrait indiquer une lutte avec quelqu'un d'autre...

-  Certains livres ont disparu il y a peu de temps (il y a des traces dans la poussière), ainsi que certaines des feuilles des carnets de notes.

Une enquête auprès des voisins indique toujours la même histoire : un voisin calme et sans histoires, même s'il avait le regard toujours fixe et comme enfiévré. Les voisins n'ont rien entendu de particulier dans les jours précédents. Rien de bien cohérent ne peut être obtenu dans les notes éparpillées, si ce n'est que la phrase « *ils sont réels* » revient très fréquemment.

Les personnages ne doivent pas repartir sans une photographie figurant la première demeure. En plus de la demeure, on peut y voir le défunt (plus jeune d'une dizaine d'années), accompagné de deux personnes (Selma Alamillo et Gregor Speer) posant devant la demeure. Au dos : la mention « *enfin trouvée ! Colomiers, 1922* ».

En tant que scène d'introduction, il est préférable de laisser les joueurs prendre le temps de poser leurs personnages et de faire « un début d'enquête normal », avec interrogatoire des voisins et autres visites à la bibliothèque pour obtenir des renseignements sur le défunt...

Des renseignements sur Selma Alamillo

À un moment ou un autre, les aventuriers vont probablement essayer de retrouver des informations concernant Selma Alamillo. Le Gardien pourra en improviser en fonction des pistes suivies par les joueurs, ou utiliser tout ou partie de celles qui sont proposées ci-après. Il s'agit ici d'insister sur les aspects étranges de cet opposant, tout en limitant ces aspects étranges à des choses qui pourraient tout à fait avoir été fait ou possédé par un investigateur de l'occulte.





En particulier, les aventuriers pourront découvrir que :

- ❑ En 1921, Selma Alamillo a été publiquement remerciée dans la Dépêche de Toulouse, pour avoir élucidé le mystère du loup-garou du Tarn. Louée pour ses capacités intellectuelles, Mademoiselle Alamillo a mis au jour une supercherie organisée par des trafiquants locaux pour protéger leurs opérations de recel,
- ❑ Selma Alamillo habite dans le centre de Toulouse, près de la place des Carmes. En s'introduisant chez elle, les aventuriers mettent la main sur plusieurs ouvrages d'occultisme, des armes blanches (en particulier des poignards sacrificiels africains) et des artefacts de religions païennes. Au moins un de ces objets devrait être identifié comme authentiquement relié au Mythe – vous pouvez intégrer un élément déjà rencontré par les aventuriers, ou tout simplement décider qu'il s'agisse d'une statue de Cthulhu ou de Chaugnar Faughn, qui reste étonnamment poisseuse, même quand on la nettoie,
- ❑ Au domicile de Selma, rien n'est daté d'après 1926. Le Gardien peut se servir de cette incongruité pour laisser aux joueurs la possibilité de s'interroger sur le fait qu'elle puisse voyager dans le temps – ou qu'elle ne vive pas à la même époque mais qu'elle puisse interagir avec 1931 dans les lieux reliés à Yog-Sothoth,
- ❑ Au moins deux personnes pourront avoir connu Selma Alamillo, toutes deux dans des circonstances étranges. Considérez que Selma est entrée dans leur vie au même moment où ces individus entraient en

contact avec le Mythe (par exemple, lorsque l'un d'eux a cru voir des formes d'insectes monstrueux qui voletaient autour du clocher pendant une nuit de tempête). Jouez sur les non-dits pour ne pas permettre aux joueurs de conclure que Selma s'opposait ou était l'alliée de ces entités.

Ambiance

Nous vous proposons deux conseils en termes d'ambiance. Premièrement, les éléments présentés aux joueurs vont provoquer des questions et des interrogations. Il y aura normalement une ou deux séances de brainstorming où les joueurs vont essayer d'y voir plus clair en confrontant leurs points de vue. Il est très important que le Gardien se garde de prendre part à ces discussions ou qu'il réponde aux questions des joueurs, même si les joueurs ont oublié une information qui vous a paru vitale pour la compréhension du scénario. Ceci est d'autant plus important que ce scénario a la forme d'un piège : si le Gardien prend part à ces débats, même de manière superficielle, il existe un risque pour qu'il suggère que ce scénario sera fatal pour leurs personnages. Une telle indication rompt une partie de l'ambiance de ce scénario, ruine sa conclusion et fera naître probablement un instinct de survie malvenu de la part des joueurs. Il convient donc de rester très évasif. Une précision concernant ces séances de brainstorming : il peut parfois être nécessaire de les écourter, afin de profiter des scènes suivantes. Faites intervenir pour ce faire le détenteur du journal de l'Architecte pour indiquer aux joueurs qu'il est temps de passer à autre chose.

Deuxièmement, il est important de faire progresser les conditions météorologiques à mesure que les personnages avancent dans l'histoire. L'atmosphère devient de plus en plus grise et terne, puis les nuages s'amoncellent en tempêtes sporadiques et aléatoires. Cette évolution des conditions climatiques est une illustration classique d'une part de l'avancée des personnages vers un destin sombre et d'autre part accuse la proximité du Grand Ancien avec le monde. Il est donc recommandé de faire se dérouler l'action en automne, ce qui justifie au début un climat

instable. De plus, lorsque les personnages vont revenir du deuxième monde avec un décalage temporel important, cet aspect météorologique prendra d'autant plus de saveur.

Des dangers pour la Santé Mentale

Les risques pour la Santé Mentale sont assez élevés dans ce scénario, par choix de conception. Il est donc suggéré, pour ce scénario, de ne pas faire subir les handicaps habituels aux personnages pour les grosses pertes de Santé Mentale. Laissez tomber ces règles le temps de ce scénario. Si ça vous dérange, faites-en des dérangements temporaires ou clairement limités (un personnage est persuadé qu'un de ses compagnons a changé de sexe ou bien qu'il s'agit d'un insecte revêtu d'une peau humaine), sans quoi les personnages ne seront pas capables de tenir jusqu'au bout.

Première demeure :

la Maison Carrée

La première demeure est située entre les villages de Colomiers et de Plaisance-du-Touch. En 1931, l'industrie aéronautique ne compte que peu d'employés encore, et ces villages sont donc de taille très modeste, avec quelques vieilles demeures agglutinées autour de l'église et quelques fermes de loin en loin. Les ouvriers préfèrent habiter dans les faubourgs de Toulouse plutôt que dans les villages agricoles de la périphérie.

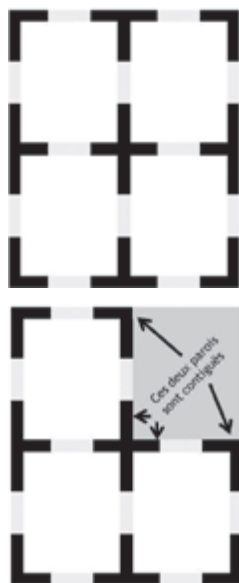
Ces éléments justifient donc qu'à l'époque la plupart des terres entre ces deux communes sont des champs, avec quelques pâturages et des bois. Une inspection systématique des bois alentours permet de tomber sur la première demeure : la Maison Carrée, celle qui est sur la photographie de Demonges. Un peu de temps passé auprès des anciens de Colomiers permet de retrouver un peu plus vite cette Maison Carrée. Si vous vous sentez d'humeur « clin d'œil série B », les aventuriers discutent avec une vieille femme de 75 ans qui a visité cette demeure quand elle avait dix ans et qui en conserve une horreur particulière.

Quoi qu'il en soit, les aventuriers arrivent aux abords de cette demeure. Quand ils la voient, elle est manifestement carrée, avec deux grandes portes-fenêtres sur chaque côté. Remettez aux joueurs le plan « normal » de la première demeure. Les portes sont ouvertes et ne sont plus verrouillées depuis des années : l'ensemble est d'ailleurs envahi par des mauvaises herbes. Personne n'a habité cet endroit depuis des décennies.

Un jet de **Vigilance** (automatiquement réussi si un joueur pense à regarder par terre la nature de la boue) indique, grâce à des empreintes dans la boue, pourtant qu'au moins deux personnes (un homme et une femme) sont entrées dans cette maison récemment (et oui, la boue de cette demeure correspond à l'une de celles retrouvées sur les bottes d'Alexandre Demonges).

En entrant dans la demeure, on se rend compte que l'architecture est très simple : la maison est carrée et est constituée de quatre pièces carrées, symétriques, qui donne chacune par une porte sur une pièce voisine. Pourtant, il y a quelque chose qui cloche : Il n'y a que trois pièces !

Au dessus, le plan normal de la maison ; en dessous, le plan réel





Comme sur le plan, la maison, si elle était carrée et composée de pièces carrées, devrait contenir quatre pièces. Il n'y en a pourtant que trois. Dès lors qu'un aventurier franchit trois portes intérieures, il est déjà de retour dans la pièce initiale. Les autres aventuriers en sont tout autant témoins. Par exemple, si, à partir d'une pièce, un aventurier va dans la pièce de gauche et un autre dans la pièce de droite, ils s'apercevront tout de suite à travers la porte !

Être le témoin de ce mystère implique, bien entendu et déjà, un test de **Santé Mentale** (1/1d6 SAN). Laissez néanmoins les aventuriers faire joujou avec leur découverte, qui devrait surtout apparaître merveilleuse plutôt que dangereuse. Pour répondre à la question classique : oui, les murs forment bien des angles droits les uns avec les autres, les investigateurs peuvent les mesurer. Cette Maison Carrée ne peut pas exister dans notre espace-temps, et pourtant « *elle est réelle* ».

Pour un observateur attentif, un des murs porte, gravé en creux, le nom de l'architecte, Csoban Stregoicavar, et la date de construction (1887). Il est indispensable que les aventuriers disposent de cette information pour continuer le scénario.

Attention : lorsqu'un humain fait le tour de la maison (il traverse donc trois pièces et revient à son point de départ en se rendant compte que quelque chose cloche), une trappe apparaît dans la première pièce qu'il a visité. Cette trappe n'existait pas avant qu'il fasse son parcours, mais vous pouvez la faire apparaître de manière à ce qu'il n'y ait aucun doute sur le fait qu'elle n'ait pas pu être ignorée si elle avait été là dès le départ (par exemple, en la faisant apparaître sous les pieds d'un autre investigateur qui n'a pas quitté cette pièce). Ouvrir la trappe est très facile, et un escalier semble mener vers une cave. C'est dans ce genre de moment que des joueurs plein d'aplomb peuvent décréter que « *bien sûr, mon personnage a emmené une lampe-tempête !* ». Descendre les escaliers amène les personnages immédiatement vers le premier Monde.

Premier monde *la Lune*

L'escalier descend sur un demi-tour, débouche sur un corridor d'une demi-douzaine de mètres de long. Au bout, on aperçoit une vague lueur blanchâtre. Lorsqu'un investigateur regarde dehors, il aperçoit une grande plaine désolée, d'une blancheur argentée et constellée de cratères. Faire demi-tour maintenant est inutile : le couloir est fermé d'un mur de brique d'apparence aussi résistant qu'ancien. En sortant du tunnel, les personnages aperçoivent un ciel noir comme la nuit, mais où luit le Soleil et une grande planète bleue, toute proche. En plissant les yeux, on peut reconnaître la silhouette caractéristique de l'Afrique... Oui, il s'agit de nouveau d'un test de **Santé Mentale** (2/1d10) qui va déterminer qui criera le premier.

Rien de particulier n'a été prévu pour cette étape. L'épreuve consiste seulement à ne pas perdre totalement espoir en étant seul, abandonné sur un satellite apparemment désert et mort. Laissez les joueurs mariner, mais pas trop longtemps, ils ont du pain sur la planche. Rebondissez sur la deuxième bonne idée du groupe en considérant qu'elle est la bonne. Tant qu'ils décident de partir et de marcher dans une direction quelconque pendant quelques heures, c'est une bonne décision. En fonction de l'intérêt que les joueurs portent à cette exploration, vous pourrez leur faire découvrir, par exemple, la limite entre la zone éclairée et la zone d'ombre, ou bien mettre en scène la rotation de la Terre par rapport à la Lune. Une précision : en 1931, personne ne sait réellement quelle est la nature de la Lune ou de son atmosphère. Le fait que les personnages puissent y respirer normalement devrait déranger vos joueurs. C'est volontaire.

Un observateur **vigilant** pourra identifier que la boue grise des bottes de Demonges est bien celle de la Lune. Un personnage avec un **bagage scientifique** pourra d'ailleurs confirmer que de la poussière lunaire possède une très grande valeur marchande...

Au bout de quelques heures de marche, ils apercevront néanmoins un petit tertre. En s'en approchant, il apparaît que ce petit tertre ressemble vaguement à un temple hindou. D'une base carrée, quatre escaliers mènent vers un offertoir composé de plusieurs colonnes et d'un dôme bombé. Sous le dôme, le temple dispose d'autant de grands sièges de pierres qu'il y a d'investigateurs. Ces sièges sont disposés en cercle, et au sol, une **formule** est inscrite dans la dalle granitique.



Il est important que les investigateurs notent cette formule. Bien entendu, s'ils quittent la Lune sans l'avoir notée, ils pourront toujours y revenir plus tard (avec la perte de **Santé Mentale** associée). Le Gardien ne doit donc pas se sentir obligé de faire en sorte que les aventuriers copient cette formule. Au pire, vous pourrez accorder un jet de **Connaissance** plus tard dans l'aventure, pour que l'un des personnages s'en souvienne (ce qui est une solution moins sympathique que de revenir sur la Lune – mais s'ils sont déjà dans la Cité perdue d'Irem, ils n'ont plus vraiment le choix). En revanche, il est

tout à fait possible de répondre à l'interrogation presque immédiate des joueurs : ces symboles ont bien été aperçus sur les murs de l'appartement d'Alexandre Demonges.

Si les aventuriers prennent place sur les sièges, ils sont immédiatement renvoyés dans la Maison Carrée. L'un d'entre eux est désormais en possession du Journal de l'Architecte : attribuez-le au hasard, ou au joueur qui a l'air le plus paumé ou, enfin, à celui qui a été en retrait depuis le début de la partie, afin de l'inclure de nouveau dans la dynamique du scénario.

Si les personnages retournent à l'appartement de Demonges pour y comparer la formule avec ses graffitis insensés, ils y retrouveront, parmi des centaines d'autres, les symboles qu'ils ont notés. En fonction de la largesse du Gardien, celui-ci peut décider – ou non – que l'un des graffitis explicite que les symboles oll correspondent au chiffre 7.

Selma passe à l'offensive !

Quel est l'ennemi du scénario linéaire ? Un scénario linéaire où l'enchaînement des événements paraît sans surprise pour les joueurs. C'est pourquoi Selma passe à l'attaque au retour des aventuriers de la Lune. Elle a au préalable saboté le véhicule des aventuriers, elle est embusquée à l'extérieur avec une arme à feu et est prête à lancer un sort de **Domination**. Son but est, pour l'instant, de tester ses adversaires et éventuellement de les convaincre d'arrêter leurs investigations (on sait bien qu'il s'agit là d'un poncif du scénario de **Cthulhu**).

Idéalement, au retour des investigateurs sur Terre, le premier aventurier qui regarde dehors apercevra Selma qui paraît psalmodier une incantation : ce personnage est pris sous une attaque de **Domination** et attaquera au corps à corps un autre personnage au hasard. Selma arrose ensuite la Maison Carrée de balles pour que les personnages se mettent à couvert. Elle prend ensuite la fuite à bord d'un Traction Avant. Après l'attaque (et l'éventuelle utilisation de **Premiers Soins**), accordez au personnage Dominé l'indice suivant : Selma paraît n'avoir absolument pas vieilli depuis la photo de 1922 récupérée chez Demonges.

Le journal de Stergoicavar

Ce document est le journal de l'architecte Csobàn Stergoicavar. Il y note des événements qui lui sont arrivés dans les années 1890, ainsi que des réflexions sidérantes sur l'architecture. Le personnage qui le possède devient obsédé par cet architecte. Il lui faut absolument en savoir plus, car les concepts que Stergoicavar sont proprement révolutionnaires. De plus, il est le seul à pouvoir lire ce document, les autres n'y voient qu'une écriture en pattes de mouche totalement indéchiffrable.

Quelques éléments : Stergoicavar est hongrois ; il a construit plusieurs édifices dans le sud-ouest de la France, parfois en surface, parfois en profondeur, parfois dans des villes, parfois dans des forêts, parfois dans les Pyrénées. Pendant la période couverte par le journal, Stergoicavar a construit au moins trois bâtiments : la ferme de Colomiers, une « tour inversée » dans les Pyrénées et une maison particulière à Condom.



Déroulement à partir de maintenant

La trame principale du scénario est la suivante :

-  Visite de la deuxième demeure, puis du deuxième monde
-  Visite de la troisième demeure, puis du troisième monde,
-  Visite de la quatrième demeure,
-  Final apocalyptique dans le quatrième monde (l'Autel hors du Temps et de l'Espace de Yog-Sothoth).

Ce sera un peu fade pour le joueur moyen. Prenez donc la peine de prévoir quelques intermèdes dans cette trame assez rigide. En particulier :

-  Des investigations complémentaires sur Csoban Stregoicavar,
-  Des investigations complémentaires sur Selma Alamillo,
-  La scène particulière du chapitre *Retour vers le passé*,
-  Les séances de brainstorming entre les joueurs.

Récompensez les joueurs avec des indications annexes à propos de sujets où ils cherchent des confirmations. Par exemple, la nationalité de Speer ou d'Alamillo, le fait qu'ils aient été vus ensemble et en apparente collaboration à une date précise, ou le fait qu'une des demeures de Csoban ait été détruite parce qu'un propriétaire un peu singulier a décrété qu'elle ait été maudite.

Des dangers des déplacements dans le Temps et l'Espace (pour les puristes)

Ce scénario propose donc, vous l'aurez compris, que l'action ne se déroule pas que sur Terre et pas que maintenant. Des excursions loin, dans le temps et l'espace, sont prévues. En particulier, les déplacements dans le temps sont des occasions uniques pour les joueurs de se creuser la

tête, de jouer avec cette possibilité singulière et de craindre qu'un Chien de Tindalos les prenne en chasse. Yog-Sothoth ne permettra pas qu'un simple prédateur comme le Chien de Tindalos fasse échouer une partie de ses adorateurs sur la voie de l'ascension, aussi, vous pouvez considérer qu'ils ne constituent pas une menace dans le cadre de scénario. L'autre possibilité est de jouer avec le délai qu'il y a entre le moment où le Chien commence sa traque et le moment où il rejoint sa proie et de décider arbitrairement que ce délai est plus long que la durée du scénario. Bref, s'il y a des puristes qui préféreraient finir ce scénario comme en-cas pour Chien de Tindalos plutôt que comme sacrifice à Yog-Sothoth, décevez-les !

Deuxième demeure : l'Escalier

La deuxième demeure (l'Escalier) peut être trouvée de deux manières :

-  En se renseignant sur les bâtiments construits par Stregoicavar, les aventuriers trouveront une liste de ses constructions (par exemple, via l'utilisation de **Bureaucratie** auprès du comité culturel de la mairie). Certaines ont été détruites, d'autres tiennent encore debout mais ne comportent aucune bizarrerie (ce sont des œuvres de jeunesse). Une seule a une mauvaise réputation auprès de la population locale.
-  Avec le journal de l'Architecte, qui parle de cette deuxième étape. Cette piste n'est à utiliser que si la première n'est pas dévinée, afin de limiter la sensation de linéarité du scénario.

Cette deuxième demeure est située en plein centre-ville de Condom, mais est néanmoins totalement abandonnée depuis plus de trente ans. Les habitants en parlent comme d'une maison maudite ou hantée, même s'ils sentent que c'est un peu ridicule d'avouer avoir peur d'une maison hantée au XXème siècle. Même en ignorant les commentaires des locaux, il est difficile de manquer de repérer cette demeure.

Outre le fait que le jardin est laissé à l'abandon et que les arbres semblent y avoir poussé de manière anarchique, la demeure semble assez normale, vue de l'extérieur. En pénétrant à travers une des portes à moitié détruite et vermoulue, les aventuriers trouveront quelques pièces jonchées de feuilles mortes et en plein abandon. Un escalier mène à l'étage, et un autre, qui est immédiatement sous le premier, mène à la cave. C'est là que les investigateurs pourront se rendre compte du « problème » de cette demeure. En montant à cet escalier, on arrive au rez-de-chaussée. En descendant l'escalier, on arrive aussi au rez-de-chaussée. Un observateur extérieur peut confirmer qu'on voit bien une personne monter et arriver par l'escalier du bas. De fait, si un aventurier s'arrête sur une des dernières marches, un observateur situé au rez-de-chaussée verra les pieds de cet aventurier en haut de l'escalier qui monte et la tête et le torse à l'extrémité haute de l'escalier du bas... La perte de **Santé Mentale** est la même que pour la première demeure (1/1d6).

Dans la première demeure, un personnage qui fait le tour des trois pièces faisait apparaître une trappe. Ici, il faut monter (ou descendre) un étage. Ce faisant, l'aventurier arrive au rez-de-chaussée (et éventuellement rejoint ses camarades qui n'ont pas bougé) et il aperçoit quelque part par terre, une nouvelle trappe, identique à la première. Cette fois-ci, les aventuriers qui n'ont pas bougé ne la voient pas. Il est impératif de monter ou descendre un étage pour voir cette trappe et pouvoir l'emprunter.

Que se passe-t-il si un aventurier souhaite prendre la trappe alors qu'elle n'existe pas encore pour les autres personnages ? Deux possibilités : soit l'ouverture de la trappe est impossible (solution la plus simple mais pas forcément la plus satisfaisante) soit l'aventurier peut emprunter cette trappe et paraît s'enfoncer dans le sol (ce qui devrait nécessairement impliquer une perte de **Santé Mentale** pour les aventuriers qui restent sur place – disons 1/1d6).

Explication pour le Gardien

Du point de vue des adorateurs de Yog-Sothoth, le fait que seules les personnes qui font la démarche active de changer d'étage est équivalent à admettre une forme de foi en la divinité qui règne sur le Temps et l'Espace. Aussi, à partir du moment où les aventuriers continuent leurs explorations au-delà de la deuxième demeure, ils sont considérés comme des fidèles de Yog-Sothoth. Bien entendu, les personnages (et les joueurs) ne voient certainement pas les choses de cette manière, mais cette explication vous sera utile pour expliquer la conclusion du scénario.

Deuxième monde : Stalingrad 1942

Pour les Gardiens, un peu de documentation est à réaliser en préambule à ce volet de l'histoire, afin de faire découvrir peu à peu le nouvel environnement des personnages. Pour les personnages, débarquer en plein milieu de cette terrible bataille doit donner l'impression d'arriver en pleine apocalypse. Voici quelques éléments graduels qui pourront être mis en place :

-  Les personnages arrivent dans une cave humide et vide. Il règne un drôle de silence au-dehors. En sortant d'un immeuble à moitié effondré, les personnages découvrent une ville en ruines. Aussi loin qu'ils aillent, ils verront des ruines, des ruines et encore des ruines.
-  Régulièrement, les personnages entendent des explosions sourdes. Au dehors, ils peuvent tomber sur des tracts de propagande, tant en allemand qu'en russe. L'un des pamphlets fait référence à des événements datés de 1942. Le test de **Santé Mentale** a lieu maintenant (1/1d6).
-  Au bout d'un moment, les personnages sont pris entre deux feux : des Soviétiques hirsutes et mal armés lancent un assaut en courant dans les rues. Face à eux, les Allemands répondent avec des armes auto-





matiques surpuissantes. Les pertes sont effroyables. Puis les Allemands lancent une contre-attaque avec des blindés légers (qui paraissent très dangereux pour des personnages de 1931).

 Il est possible de jouer encore un peu avec les personnages. Qu'ils se cachent, qu'ils se constituent prisonniers ou qu'ils s'enfuient, mettez-les en contact avec un état-major Allemand. Parmi eux, ils aperçoivent Gregor Speer, un officier bien plus âgé que ce qu'il était sur la photo de Colomiers. Il possède le **Cube Impossible** et passe chaque seconde de son temps libre (qui est rare, il est vrai) à le fixer.

Les personnages seront « téléportés » de nouveau en 1931 dès qu'ils prennent possession du Cube. Et s'ils ne comprennent pas tout, tant mieux ! De fait, l'épreuve pour sortir de Stalingrad est de récupérer le Cube Impossible.

Retour vers le passé

Dès qu'ils récupèrent le Cube impossible, les personnages sont téléportés à Condom, mais ils arrivent la veille de leur départ. Les indices sont maigres au départ, ne leur annoncez pas directement qu'ils sont arrivés avec un jour d'avance. Ils peuvent remarquer tout d'abord que leur voiture a disparu. Répétez les indications climatiques de la veille (« *il pleut moins que tout à l'heure, il fait aussi chaud qu'hier* »). Et enfin, lorsque les personnages prennent contact avec des connaissances, révélez-leur le pot aux roses (« *Désolé inspecteur, vous m'avez demandé de faire cette recherche il y a dix minutes à peine !* »).

Si les joueurs mettent un peu de temps à réagir, mettez-leur la situation sous le nez : un journal daté, un événement dont ils étaient déjà témoins la veille... Et surtout, ne les détrompez pas lorsqu'ils vont commencer à flipper pour ne pas se rencontrer (ou pour éviter de modifier leur passé et créer une de ces désagréables divergences temporelles). Bref, amusez-vous avec les joueurs de cette situation riche en réflexion et en risques potentiels. Quand à vous, Gardien, sachez que ce que les personnages

Le Cube Impossible

Le Cube Impossible est celui présenté en ouverture de ce scénario. Cette illustration est créée grâce à une « erreur » dans la représentation de la perspective. Dans le cadre du scénario, bien entendu, ce cube existe réellement. Il pèse une petite centaine de grammes et est fabriqué dans une essence de bois qui paraît commune – peut-être du hêtre. La surface a visiblement subi un traitement chimique particulier.

*Prendre ce cube dans la main, le manipuler ou l'étudier de près constitue un danger mineur pour la **Santé Mentale**. Le pire qui puisse arriver est d'être fasciné par cet artefact et tenter de percer son secret.*

De plus, le Cube Impossible agit à la manière d'une boussole pour retrouver la Troisième Demeure. Le Cube dégage une très légère chaleur (deux ou trois degrés de plus que la température ambiante) lorsqu'il est dirigé dans la direction de la Troisième Demeure. Enfin, lorsque le Cube Impossible est recouvert par un peu de Poudre d'Irem-Hebb, il est transformé en Mystérieux Cube Hongrois.

ont de mieux à faire, c'est de se terrer dans une chambre d'hôtel anonyme et d'y rester jusqu'à ce que leurs doubles partent pour Stalingrad dans la deuxième demeure.

Il peut-être intéressant, en fonction de la rapidité de vos joueurs de rajouter ici une scène, où Selma tente de profiter du temps que les personnages passent à Stalingrad. L'exemple le plus caractéristique est le suivant : les personnages attendent que leurs doubles entrent dans la deuxième demeure. Au moment où ils s'apprêtent à récupérer leur voiture, ils voient Selma s'approcher de leur véhicule pour le piéger (une traditionnelle section des câbles de frein). Alternativement, il peut s'agir d'un porteflingue qui a été recruté uniquement pour cette mission et qui, s'il est confronté à plus déterminé que lui, décrira Selma comme étant sa commanditaire.

Troisième Demeure : **la vis sans fin**

Les personnages ne disposent pas d'informations concernant la localisation de la troisième demeure à ce stade de l'histoire. Le déroulement prévu de cette scène est le suivant : laissez leur faire quelques recherches concernant Stregocavar, faites les tourner en bourrique quelques minutes avant d'indiquer à celui qui porte le Cube qu'il lui semble que celui-ci change imperceptiblement de température en fonction de la direction dans laquelle il se dirige. Le Cube Impossible agit alors à la manière d'une boussole et permet aux aventuriers de se diriger vers la Troisième Demeure. Selon le ton donné au scénario, ce trajet peut se dérouler à cheval, en voiture ou en biplan...

La méthode la plus satisfaisante est d'attendre la première (si vous êtes bon) ou la deuxième (pour plus de cruauté) tentative des personnages et de considérer que c'est la bonne. En particulier, les aventuriers peuvent retrouver la piste de la Troisième Demeure en dessinant un triangle équilatéral à partir de la position des deux autres maisons, ou bien par une recherche bibliographique sur Stregocavar (une note de bas de page indique qu'il appréciait particulièrement telle vallée des Pyrénées).

La troisième demeure est un escalier sans fin. Lorsqu'un personnage descend dans cet escalier, au bout d'un moment, il ne descend plus. Un observateur situé à la surface le voit toujours à la même profondeur. Plusieurs solutions permettent de « débloquer » cette demeure. Arrivés à ce stade, les joueurs devraient d'eux-mêmes en générer plusieurs. Prenez celle que vous préférez ou celle qui frustre juste assez vos joueurs. Il se peut qu'une porte apparaisse quand un personnage s'arrête et reparte vers la surface, ou bien lorsqu'un personnage s'arrête et que les autres continuent de descendre...

Troisième monde : **Irem**

Le troisième monde est une antique cité, Irem, qui a disparu de la surface de la Terre et dont les livres impies parlent parfois – mais ne révèlent pas grand-chose, si ce n'est qu'il s'agissait d'une cité puissante et qu'elle a eu une influence décisive sur les premières cités humaines. Mais même la race de ses habitants a été oubliée.

Il s'agit d'une cité dans un désert infini, construite avec des grosses pierres jaunes, dans un style qui rappelle les monuments égyptiens ou sumériens : colossale, ornée de gravures d'animaux mythiques inquiétants. Toute la ville d'Irem est abandonnée. Le sable s'est incrusté partout et a envahi tous les bâtiments, dont il ne reste rien des occupants primitifs : pas un meuble, pas un objet, rien. Lorsque les joueurs grimperont dans un bâtiment pour apercevoir la cité d'Irem dans son ensemble, ils verront plusieurs choses :



La cité s'étend à perte de vue. Elle est probablement plus vaste que les grandes capitales européennes et elle occupe une cuvette bordée de collines désertiques et derrière lesquelles on aperçoit quelques montagnes abruptes vides de végétation,



Quelque part dans la cité s'élève une tour ou



un minaret qui domine le reste de la ville.

Il y a quelque chose de plus grand que les bâtiments qui se déplace dans la ville (voir la description de la Larve Abrutie).

La Larve Abrutie est un des Avatars de Nyarlathotep, qui a dévasté la ville et détruit ses habitants les uns après les autres. Aujourd'hui, elle erre dans Irem, colossale, invincible et inutile. Elle a produit plusieurs Chenillons – des versions miniatures d'elle-même qui servent à repérer et entraver des proies potentielles, le temps que la Larve Abrutie arrive et les digère.





La poudre d'Irem-Hebb

La poudre d'Irem-Hebb est une poudre de transformation de l'irréel en réel. Comme la poudre d'Ibn-Ghazi rend visible et vulnérable ce qui est invisible et invulnérable, la poudre d'Irem-Hebb fait atteindre à un artefact sa potentialité la plus élevée. Cette décoction est composée de huit ingrédients extrêmement rares, dans des proportions exactes qui ne sont révélées que dans un seul univers, un temple abandonné créé par les Mi-Go et dédié à Yog-Sothoth.

Le maître-mot ici est de jouer au chat et à la souris avec les investigateurs dans une cité vide de sens et d'habitants, une cité qui est le terrain de chasse privilégié de la Larve Abrutie et de ses Chenillons mortels. Quand, faute de mieux, les personnages se résoudront à faire l'ascension du minaret, ils découvriront, que le dernier étage de cette tour est un laboratoire. Parfaitement circulaire, ce laboratoire dispose en son centre d'un petit bol fait en métal inconnu, d'où émerge une petite cuillère en bois. Sur les murs, d'immenses meubles en bois noir contiennent des milliers de petits casiers. Chaque casier porte un symbole, sensé identifier ce qu'il contient. En fait, tous les composants chimiques et alchimiques existants ou ayant existé, possibles ou impossibles, banals ou introuvables sont disponibles. C'est ici que la formule récupérée sur la Lune prend tout son sens : elle décrit la nature et le nombre de cuillères de chaque ingrédient qu'il faut mélanger pour créer la poudre d'Irem-Hebb. Dès que la poudre d'Irem-Hebb est produite, les investigateurs reviennent aux abords de la troisième demeure.

Il est possible de mettre une pression supplémentaire sur les joueurs, en faisant que la Larve Abrutie détecte l'utilisation du bol. Elle va alors pesamment et inéluctablement se diriger vers le minaret pour détruire les intrus. Cette course contre la montre est optionnelle – en fonction des dégâts déjà subis contre les Chenillons.

Normalement, les investigateurs devraient déjà être bien éprouvés. En particulier, leur **Santé Mentale** devrait, pour au moins l'un ou l'autre d'entre eux, être vacillante. Il est possible de faire qu'un des personnages devienne un fidèle du culte de Yog-Sothoth. Le Gardien devrait privilégier un joueur qui commence à décrocher pour le remettre au cœur de l'action – ou bien celui qui paraît le plus apte à faire des interventions démentiellées et miner le moral du groupe.

Quatrième demeure : Le Cube

La quatrième demeure est sise dans un marais, à l'est de Toulouse, tout près de la Montagne Noire. S'y rendre ne peut se faire qu'avec le Cube impossible et seule la poudre d'Irem-Hebb permet d'en révéler la splendeur non-euclidienne. Lorsqu'ils y arrivent, les personnages découvriront le véhicule de Selma, qui les a précédés.

Cette quatrième demeure est constituée vingt-sept pièces cubiques, qui forment un grand cube (trois étages de neuf pièces, de trois pièces cubiques de côté). La gravité y est différentielle (le « bas » n'est pas le même dans chaque pièce, on peut se déplacer le long de certains murs ou de plafond en marchant normalement) et l'espace n'est pas continu (on passe d'une pièce à une autre sans continuité apparente, les observateurs voient quelqu'un marcher tout droit « sauter » dans une autre pièce, avec la tête en bas par exemple).

En ces lieux (ou avant si les personnages sont malins), il est nécessaire de mettre la poudre d'Irem-Hebb sur le Cube impossible pour créer le **Cube Hongrois** – la plus grande création de Stregocavar. Il s'agit d'un classique cube de Rubik, fabriqué en métal (peut-être du bronze) et qui porte des symboles ésotériques (peu sont identifiables, en dehors d'un Signe Jaune).

Dans le cadre de ce scénario, il est fortement recommandé d'en créer un pour le remettre aux joueurs !



En faisant pivoter les faces du cube, la quatrième demeure subit les mêmes mouvements. Oui, normalement, c'est flippant mais on doute qu'il soit encore très utile de faire sauter de la **Santé Mentale**. Néanmoins, le Gardien est le seul juge (3/1d10).

En résolvant le cube (soit parce qu'il y a un geek parmi les joueurs, soit parce que vous considérez qu'ils y passent suffisamment de temps et/ou réussissent un jet de **Mathématiques** ou d'**Intuition**), un escalier d'argent apparaît sur le sommet de la quatrième demeure et part vers les étoiles – et le quatrième monde. Pour les décider, le Gardien peut faire arriver des hommes en uniforme allemand lourdement armés qui prennent les investigateurs en chasse et ouvrent le feu sans sommation. Pour un observateur attentif, ce sont bien des militaires allemands de 1942 ou 43, qui interviennent ici comme dans un territoire occupé pour y poursuivre des résistants. Cette ficelle scénaristique (un peu grosse, un peu trop souvent utilisée) n'est à employer qu'en cas d'hésitation à conclure ce scénario.

Quatrième monde :

L'Autel hors du Temps et de l'Espace de Yog-Sothoth

Les investigateurs quittent la Terre en s'élevant dans la noirceur d'un ciel aux étoiles singulières et froides. Au bout de quelques heures d'ascension, ils arrivent à l'Autel de Yog-Sothoth.

Qu'est-ce que cet autel ? Il s'agit du lieu privilégié de sacrifices dédiés à la divinité Yog-Sothoth. Csoban Stregocavar a conçu ses demeures et les artefacts qui lui sont liés pour sélectionner des esprits compatibles avec la soif de son dieu. Summum de la supercherie, les humains qui commencent leur voyage sans retour dans les demeures ont connaissance de ceux qui les précèdent et les perçoivent comme une menace. Les impossibilités temporelles et spatiales sont risibles face à la puissance de Yog-Sothoth, la Porte et la Clef. Aussi, en arrivant sur l'Autel, les sacrifiés ont tous accumulé une certaine animosité les uns envers les autres et s'entreteuent. Mais, loin d'éliminer une menace, ils ne font qu'alimenter et entretenir une spirale de sacrifices ininterrompus.

Que se passe-t-il pour nos aventuriers ? Ils peuvent entendre et apercevoir Selma Alamillo (éventuellement aidée d'autres aventuriers dans son genre) en train de massacrer des hommes habillés de capes noires et qui portent des armes anciennes. Le Gardien peut moduler cette mise en scène selon ses préférences : Selma et ses adversaires se battent à coups de sorts en faisant montre d'une cruauté sans réserves ; les alliés de Selma peuvent être toutes des femmes nues qui portent des tatouages tribaux et qui manient des poignards recourbés cruels ; ou bien Selma peut déjà avoir fini son œuvre et est en train de psalmodier au milieu d'un carnage sanglant.

Les personnages peuvent attaquer de manière brutale ou attendre que Selma les repère et les attaque. Qu'il y ait des pertes parmi les joueurs





n'a plus d'importance. Une fois qu'un des deux camps gagne, les survivants sont violemment attaqués par des soldats allemands du début des années 40 ; qui seront à leur tour attaqués par des soldats américains ; qui seront à leur tour massacrés par d'autres personnes encore plus puissantes ; le Gardien pourra enchaîner les descriptions, et les faire varier dans le plus grand style lovecraftien (avec des insectes, des choses ailées aux contours imprécis, des vibrations grumeleuses et malsaines, etc.). La conscience des personnages rejoindra lentement, en regardant ce spectacle infini, la grande divinité qu'est Yog-Sothoth, la Porte et la Clef.

Conclusion

La scène finale devra être soignée, le Gardien reprend la parole assez longuement pour amener la conclusion, l'illustrer comme précédemment et finir la partie. Attention à ne pas la finir trop brutalement, cette conclusion peut déjà paraître violente, elle doit pouvoir mettre terme à une séance de jeu.

En fonction de ce qui a été déduit, le Gardien pourra, ensuite, faire un débriefing aux joueurs à propos de ce scénario, en particulier en expliquant pourquoi on les considère comme des adorateurs.



Alexandre Demonges
*professeur de physique et d'astro-
nomie, 57 ans, veuf*

Alexandre Demonges est aujourd'hui un vieux bonhomme fatigué, un peu dans la Lune et pas très brillant. Il est mis sur la touche à l'Université depuis son veuvage et assure uniquement des cours faciles d'accès où il n'est pas mis en danger par les jeunes générations. Après la Guerre et jusqu'en 1926, il a fait partie d'un groupe d'investigateurs de l'occulte avec Selma Alamillo et Gregor Speer. C'est pourtant surtout de Selma Alamillo dont les témoins de l'époque se souviennent – Alexandre Demonges jouant le rôle d'érudit, il n'était pas souvent mis en avant.



Selma Alamillo
aventurière, 32 ans, célibataire

Femme fatale, leader charismatique du trio, Selma a mené plusieurs affaires d'investigation occulte à leur terme, jusqu'à ce qu'elle tombe sur le piège de Csoban, qui l'a obsédée. Adversaire très puissante, elle a identifié que d'autres personnes sont sur la piste de Csoban – bien qu'elle vive en 1926, elle interviendra dans notre histoire. C'est, de loin, la plus dangereuse

Figurants

des oppositions pour les personnages, car elle a affronté et a survécu à un grand nombre de confrontations avec l'occulte.

PV : 14 **SAN :** 76 **DEX :** 16
Combat : P38 75% 1d8+2, Poignard enchanté 80% 1d0+4
Sorts : Domination, Exorcisme, Enchanter une Lance, Enchanter un Poignard



Gregor Speer
*ancien historien, désormais officier
de l'Ahnenerbe, 59 ans*

Ancien collègue d'aventures de Selma Alamillo et Alexandre Demonges, il a rejoint l'Allemagne à la fin des années 1920. Il rejoindra l'Ahnenerbe, où ses maigres connaissances occultes seront pressurées. Sans talent particulier, il sera finalement renvoyé dans l'infanterie sur le front russe. Il a en sa possession un Cube Impossible, qu'il a caché à l'Ahnenerbe.

PV : 8 **SAN :** 13 **DEX :** 11
Combat : Luger 45% 1d10, Bagarre 65% 1d6
Sorts : Contacter Cthulhu, Envoyer des Rêves, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire



Csoban Stregocavar architecte génial et prêtre de Yog- Sothoth, disparu depuis 1912

Csoban est l'architecte qui a conçu les demeures, le Cube impossible et le Cube hongrois. Il a connu une période de grande notoriété à la fin du XIXème siècle en France, où il a conçu plusieurs demeures. Toutes ont été saluées comme des œuvres originales et décisives. Les plus bizarres ont été rapidement détruites par leurs occupants. Quelques-unes de celles qui ne rendent pas complètement cinglé sont encore debout – mais ne contiennent rien de révélateur pour cette histoire. Stregocavar a disparu en 1912. Personne ne sait s'il est mort ou s'il a simplement quitté la France.



Larve Abrutie Masque de Nyarlathotep

La Larve Abrutie est un avatar destructeur sans conscience de Nyarlathotep. Cet avatar est à l'origine de la chute de la ville d'Irem et de sa désertion par la population locale. Il est néanmoins difficile de dire que cette Larve Abrutie a volontairement cherché à le faire, c'est plus une conséquence involontaire de son appétit inextinguible. La Larve Abrutie fait dans les trente mètres de haut et est plus large à la base qu'un boulevard. Elle ressemble à une grosse boule de pétrole poisseux et flasque, sans organe apparent. En fonction de la direction dans laquelle elle se dirige, elle se déforme et rampe lentement. Son élasticité totale lui permet de se faufiler dans n'importe quel interstice, même si sa forme initiale est sa préférée. Actuellement, elle hante Irem à la recherche de nourriture, en compagnie de ses innombrables Chenillons.

Culte : rien ni personne ne voue un culte à la Larve Abrutie.

Attaque : au contact, la Larve Abrutie écrase simplement ses adversaires, qui périssent écrasés ou étouffés. À distance, la Larve Abrutie peut projeter sur 600m un long tentacule, mince comme un cheveu. Si le tentacule touche sa cible, celle-ci est contaminée par la Larve et commence à pourrir de l'intérieur – ce qui provoquera sa mort en quelques heures ou quelques jours selon la constitution de sa victime.

FOR 75 **CON** 80 **TAI** 65
INT 3 **POU** 5 **DEX** 5
PV 70

Impact +8d6

Armes : Écrasement (100% Mort immédiate) ; Projection de tentacule (60% 1PV et Contamination)

Armure : aucune arme physique ne peut faire de dégâts à la Larve Abrutie.

Sorts : aucun

Perte de SAN : 5/1d100



Chenillon rejeton de la Larve Abrutie

Un Chenillon est une version réduite de la Larve Abrutie. Il dispose d'une intelligence limitée et d'une seule ambition : nourrir la Larve Abrutie. Un Chenillon parcourt Irem, petite boule poisseuse et infatigable, identifie des proies et tente de les immobiliser le temps que la Larve Abrutie arrive.

Attaque : lorsqu'il identifie une proie, le Chenillon la charme en projetant des spirales de couleurs aux motifs hypnotiques. La proie doit réussir un test de **Volonté** pour ne pas rester hébété et sans réaction face à ces motifs. Le Chenillon s'approche ensuite et projette un tentacule fin comme un cheveu. S'il réussit, la cible est sans conscience jusqu'à ce que quelqu'un d'autre rompe ce contact.

FOR 5 **CON** 8 **TAI** 2
INT 2 **POU** 5 **DEX** 17
PV 5

Impact -

Armes : motifs hypnotiques (Volonté tous les tours ou reste sans réaction) ; Projection de tentacule (50% 1PV et la cible est sans réaction tant qu'elle n'est pas dérangée).

Armure : les armes physiques infligent des dégâts réduits de moitié.

Sorts : aucun

Perte de SAN : 1/1d6





UNE PROMENADE DE SANTÉ

scénario **Tenga**



Matériel requis :

Tenga et le livret de l'écran du jeu

PRÉAMBULE

Cette aventure peut être jouée indépendamment ou à la suite des autres scénarios officiels. Son objectif est de servir de porte d'entrée vers tout le matériel disponible dans le livret qui accompagne l'écran de **Tenga**. Aussi, les deux seuls défis qui attendent les PJ sont de faire connaissance avec leur environnement et de participer à une simple négociation aux conséquences relativement limitées. Toutefois, malgré une intrigue très simple, vous trouverez un grand nombre de pistes potentielles ou de moyens de continuer bien au-delà de ces quelques pages.

Comme *Hiver meurtrier* paru dans *DiGdent* n°1, Une promenade de santé ne nécessite aucune situation historique précise et peut être placé quand vous le souhaitez. Enfin, si vous vous en servez pour commencer votre propre campagne, veillez à y incorporez les éléments définis lors de votre création de groupe de façon à ce qu'à la fin du scénario, les PJ aient une vision claire de leur objectif ou de leur ennemi commun.

EN QUELQUES MOTS

Les PJ se rendent dans le village d'Akimura pour percevoir le nengu (l'impôt), dû depuis des mois. Mais, sur place, les habitants prétendent l'avoir déjà payé et le ton monte alors que le chef du village demeure introuvable. Ce qui ne devait être qu'une formalité se transforme en querelle de territorialité et il faut rapidement négocier un accord permettant à tout le monde de sauver la face. Et si celui-ci impliquait de condamner un innocent ?

LE VILLAGE D'AKIMURA

Ce scénario se déroule surtout à Akimura, un village est situé dans la province de Bizen, sur le territoire des Ukita et à une vingtaine de kilomètres de leur capitale, Okayama. Tout près de la frontière instable séparant les terres Oda de celles des Mōri.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Voici extrait du livret qui accompagne l'écran de **Tenga** montrant le climat tendu dans lequel se trouve le village au moment où arrivent les PJ :



Le village d'Akimura est situé non loin des lieux de la sinistre bataille de Makiyama. Lorsque l'on peut faire le trajet de l'un à l'autre sans avoir à se soucier des déserteurs ou des patrouilles, ce dernier ne dure guère que quelques dizaines de minutes. Adossé à un massif rocheux des plus conséquents, Akimura s'étend sur une vaste étendue de terre arable, fertile et abondamment irriguée par un coude du fleuve Asahi. Aussi, la communauté est relativement prospère, mais, si elle a été épargnée par les combats depuis plusieurs mois, elle n'en a pas moins payé un lourd tribut aux multiples affrontements qui ont gangrénié la région ces dernières années.

Ainsi, lorsqu'on s'aventure à proximité des rizières, loin des habitations (concentrées autour de la demeure du dōgo, le chef du village) et de la tour de guet, on peut remarquer les restes d'anciennes maisons, plus espacées. Celles-ci trahissent une époque où le village était plus étendu, sans doute plus prospère encore, mais aussi bien plus vulnérable. Il n'y a guère que les plus jeunes qui ne semblent pas regretter ce que les anciens considèrent comme un âge d'or.

Pourtant, le sujet est rarement abordé et les étrangers qui s'aventurent à poser trop de questions ne reçoivent au mieux qu'un silence réprobateur. Car, bien plus qu'un village, Akimura aurait pu de toute évidence devenir une petite ville, voire même ouvrir un marché et grossir encore. Mais il faut bien se rendre à l'évidence : il n'y a guère que son cimetière qui ait prospéré.

Malgré ce passé apparemment lourd à porter, l'ambiance sur place est loin d'être toujours grave ou sinistre. Au contraire, comme dans tous les villages du Tenga, les habitants vaquent à leurs occupations, les enfants jouent, et la vie suit son cours au gré des saisons. Hier, on y célébrait même le mariage du deuxième fils du dōgo avec Reiko, une jeune fille du village. Les travaux des champs ont cessé pour l'occasion et tous les habitants se sont réunis pour fêter ensemble ce qui devait être l'événement de l'année. Non seulement tout le village a été mis à contribution, mais le père du marié n'a pas hésité à mettre les moyens et à faire venir une troupe d'amuseurs d'Okayama, à tel point que la liesse non seulement fut générale, mais dura toute la journée.

Malheureusement, les choses ont pris un tour inattendu lorsque l'on a retrouvé le marié mort le soir même de ses noces. Même le guérisseur, Masaru, n'a rien pu faire. Depuis, Akimura est en effervescence. Tout le monde cherche à comprendre ce qui s'est passé et, ce matin, les habitants sont encore sous le choc, épuisés après une nuit passée à organiser de vaines battues. Les premiers doutes vont d'abord en direction des derniers arrivés et les saltimbanques, coupables d'être des hinin, font des suspects de choix.»

Aujourd'hui, le village compte une centaine d'âmes regroupées en une petite trentaine de maisons. Quelques autres, à l'abandon, peuvent éventuellement accueillir des voyageurs. Il s'agit une communauté agricole plutôt typique des zones de guerre, où les habitations sont regroupées autour de celle du dōgo (le chef du village) et dotée de fortifications légères, qui, si elles ne posent pas de réel problème à une opposition déterminée, peuvent parfois convaincre d'aller s'en prendre au village voisin.





Les habitants y travaillent la terre, dont le fleuve garantit la fertilité. À part quelques cas particuliers, comme celui de Masaru, le médecin, les autres tâches nécessaires à la vie quotidienne sont réalisées lorsque les travaux des champs le permettent. Il y a un peu plus d'une génération de cela, le village profitait du massif rocheux qui le borde et exploitait une mine de fer. Ceci lui a permis de prospérer pendant quelques années, avant que tout ne finisse dans un massacre sanglant. Pris de panique à l'idée d'être découverts, ils décidèrent de condamner la mine. Heureusement pour eux, la guerre fit disparaître toute trace administrative de cette dernière. Depuis, un véritable tabou s'est abattu sur le village et tous ceux qui sont assez vieux pour avoir entendu parler de l'incident en protègent farouchement le secret. Quitte à faire disparaître les curieux...

À la mort du dōgo, on choisit un jeune idéaliste, Keita, pour le remplacer. Mais, quelques années plus tard, celui-ci préféra partir chercher l'aventure qu'assumer ses responsabilités. C'était il y a 5 ans. Les anciens ne l'ont jamais accepté et, plutôt que comprendre qu'ils avaient dépensé la manne amenée par la mine, ils le considèrent comme responsable du marasme économique d'Akimura. Depuis, Jûrô gère le village. Sa tête n'est pas forcément la mieux remplie, mais elle est bien ancrée sur ses solides épaules.

Toutefois, à l'automne dernier, alors que Ūgai Shusuke, le samourai sous la tutelle duquel est placé Akimura, est mobilisé loin de son domaine, le village subit les assauts de brigands qui infestent encore les environs. Incapable de trouver de l'aide auprès de ce dernier ou du mont Ryûô, il contacte les moines de Kibitsu en la personne de Jisei. Celui-ci garantit la protection du sanctuaire et d'intercéder auprès des maîtres d'Okayama, mais exige que le village soit placé sous la tutelle du sanctuaire (et donc lui reverse désormais le nengu). Contraint, Jûrô accepte, mais, en partie parce qu'il n'assume pas encore totalement sa décision, il rechigne à en parler aux Ukita ou aux autres villageois.

Mais le moine est tout sauf désintéressé. Il y a de nombreuses années, bien avant de devenir

un guide spirituel, il était le chef d'un groupe de bandits qui écumait la région. Jisei se retourna contre certains d'entre eux, prit leur butin (qui était composé d'une grande quantité d'or), le fondit et le cacha dans les statuettes mortuaires du cimetière d'Akimura. Alors qu'il a de plus en plus de mal à assurer son train de vie, avoir la tutelle sur le village lui permet de protéger son trésor et de le récupérer discrètement quand il en a besoin.

PROTAGONISTES ET FACTIONS

Les PNJ suivants sont décrits en détail dans le livret qui accompagne l'écran : **Jisei** (guide spirituel, 49 ans), **Jûzaemon** (vieux soldat, 52 ans), **Marume Kurando** (sabreur en quête de repos, 57 ans), **Masaru** (médecin en fuite, 62 ans), **Reiko** (jeune mariée malchanceuse, 18 ans) et **Uwai Yoshiteru** (rescapé en convalescence, 37 ans).

Les PJ et factions suivants sont propres à ce scénario, mais n'hésitez pas à vous en servir dans vos propres créations :

ŪGAI SHUSUKE (50 ans) est le commanditaire des PJ. Issu d'une branche éloignée des Ukita, il se trouve quelque peu en délicatesse. Compagnon du précédent seigneur du clan, c'est un samourai à l'ancienne qui tient plus du guerrier que de l'administrateur. Surtout en temps de paix. Mais, rentré blessé de la guerre, il n'a d'autre choix que de reprendre ses affaires en main. Ses prises de position lui ont valu quelques inimitiés tenaces et il sait devoir absolument éviter toute position de faiblesse que pourraient exploiter ses ennemis. Ses terres ne sont pas bien grandes. Elles comprennent quelques hameaux isolés et le village d'Akimura. Toutefois, selon lui, ses habitants auraient profité qu'il soit mobilisé pour ne pas payer l'impôt, et, alors qu'Okayama réclame des comptes, il doit récupérer son dû. Il sait ce qu'il se passerait si on le considérait comme incompetent. Il a absolument besoin que les PJ ne reviennent pas bredouilles et leur fait savoir.



130



Enfin, il connaît l'identité réelle de Masaru, mais les deux hommes se sont liés au fil des années et il n'a aucune envie de le trahir.

SATOSUKE (16 ans) est le fils de Shusuke. Son rôle est de vous permettre d'agir directement pour confronter les PJ à leur propre comportement ou les mettre dans des situations intéressantes. Il représente son père, avec tout ce que cela peut impliquer de pouvoir et de contraintes.

JÛRÔ (36 ans) est le dōgo d'Akimura. Aimable, solide et rassurant, il déborde de ce pragmatisme placide typique des paysans de la région. Il suffit d'un regard pour savoir qu'on pourra toujours compter sur lui en cas de coup dur et que c'est pour cela qu'il est le chef du village. Certes, Jûrô n'a pas le dixième des talents d'administrateur de ses prédécesseurs, ni n'a jamais su faire prospérer Akimura, mais il est loin d'être idiot et apprend tous les jours un peu plus. Il vit ses responsabilités comme un fardeau, mais cherche à faire de son mieux et, pour lui, les villageois passeront toujours avant les étrangers. Même si cela s'est fait au prix du nengu, il a su protéger le village des bandits alors que Shusuke en était incapable. Il a deux fils, Ichirô (20 ans), l'ainé, et Den (17 ans), le cadet. Au moment où les PJ le rencontrent, il est anéanti par la perte de ce dernier et craint leur réaction en apprenant que le village dépend désormais de Kibitsu.

En général, **LES HABITANTS D'AKIMURA** sont paisibles et mènent une vie sans histoire. Toutefois, la noce avait déjà échauffé les esprits et la mort de Den n'a rien fait pour les apaiser. Ce n'est pas l'arrivée d'un groupe d'étrangers venus leur réclamer de l'argent qui va arranger les choses. Ils sont à cran et cela se ressent, mais la situation ne devrait dégénérer que s'ils sont rudoyés sans raison, en position de force et/ou face à des étrangers. Les plus susceptibles d'en faire les frais sont les comédiens itinérants venus pour la noce et qui sont retenus au village le temps de trouver le coupable, Reiko, si on découvre qu'elle cache un barbare, ou les PJ s'ils pensent que l'intimidation est la meilleure des attitudes face à une foule en colère.



Toutefois, bien que les villageois restent très préoccupés, un peu de sommeil et une attitude ouverte permettent à leur nature bonhomme de reprendre le dessus.

LES COMÉDIENS ITINÉRANTS ont été embauchés par Jûrô pour la noce. Les adultes (Buichi, Hina et Sadao) ne savent que trop bien que cela a de grandes chances de très mal finir et que les hinin font toujours des boucs émissaires de choix. Ils tentent de rassurer les enfants qui les accompagnent (Emi et Mairu) et se font très discrets. Ils restent dans la maison mise à leur disposition pour la noce, sous bonne garde, et ne peuvent fuir. Loin d'être idiots et sans doute plus intelligents que nombre de villageois, ils sont sur la défensive et désamorcent tous les conflits potentiels. Cependant, deux choses peuvent les mettre encore plus en danger : le jeune Mairu est parfois bien inconscient et Sadao chrétienne, ce que ne comprennent pas Buichi et Hina.

INTRODUCTION

C'est la nuit, il pleut.

Malgré l'heure tardive, Ūgai Satosuke, le fils de Shusuke, vient chercher les PJ et leur apprend que ce dernier souhaiterait leur parler. Il n'arrive pas à cacher son inquiétude. La blessure de son père s'est rouverte et il est sujet à de fortes fièvres. Le médecin vient de partir et il appréhende ce que Shusuke peut bien avoir à annoncer. Surtout si tard.

Certes, le samourai souffre et peine à garder sa contenance, mais la situation n'a rien de dramatique. N'étant pas en état de se déplacer, il a convoqué les PJ pour leur demander de se rendre dès le lendemain matin à Akimura, le principal village placé sous sa garde, pour y collecter l'impôt qui est dû depuis des mois. Masaru, le médecin qui vient de partir, vit sur place et lui a appris que se tenaient aujourd'hui les noces d'un des fils de Jûrô, le chef du village, justement chargé de verser l'impôt. Si les PJ arrivent assez tôt, les restes des festivités devraient encore être visibles et lui incapable de prétendre ne pas avoir d'argent.

Selon la nature de ses relations avec les PJ, Shusuke devrait préciser qu'il a absolument besoin de cet argent qu'Okayama ne cesse de lui réclamer et qu'il est impensable de compromettre Masaru vis-à-vis de ses voisins.

Comment introduire les PJ ?

Les liens entre le vieux samourai et les PJ dépendent de la nature de leur groupe et des scénarios que vous leur avez fait jouer. S'ils sont liés au sanctuaire des cornes, Shusuke peut, par exemple, être un ami de Gozan (Cf. *Troubles au Honnô-ji*) ou des Hosokawa (Cf. *Le shogun de 13 jours*), les avoir rencontrés sur un champ de bataille ou les aider à se cacher. Il peut aussi être un de leurs contacts locaux : ces dernières années, très difficiles, l'ont forcé à travailler la terre et entretenir sa petite ferme fortifiée. Même s'il ne l'admettra jamais, il tient aujourd'hui presque autant du paysan que du guerrier. Si vous manquez d'idées, vous pouvez toujours décider qu'il embauche les PJ pour escorter son fils ou qu'il est leur supérieur hiérarchique.

PARTIE I :

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Alors que les PJ arrivent à Akimura, ils découvrent le village et ses habitants particulièrement tendus.

Incident sur la route

La pluie a forcé les PJ à quitter la route et la brume n'a pas cessé depuis leur départ. Les PJ ne sont pas encore arrivés au village, mais distinguent des lumières inquiétantes dans la purée de pois qui les entoure. Surtout aussi tôt. Soudain, ils tombent nez à nez avec trois villageois visiblement fatigués et à bout de nerfs. Ils sont querelleurs et peuvent devenir hostiles selon l'apparence des PJ. S'ils ressemblent à des bandits ou des fuyards, ou se montrent agressifs, les villageois chercheront à les capturer ou à appeler à l'aide.

Il s'agit du premier contact avec les habitants d'Akimura, et, à moins qu'ils ne laissent pas de témoins, leur attitude sera vite connue de tous. Les villageois participent aux battues pour retrouver l'assassin de Den et, si les PJ jouent l'apaisement, il ne faut guère les prier longtemps pour qu'ils expliquent les événements de la veille. Voire pour s'en faire des alliés. Par contre, ils se moquent de tout le reste et insister peut facilement les brusquer. Leur attitude est représentative de celle de la plupart des autres villageois.

L'arrivée au village

Akimura propose un spectacle surprenant. La plupart des hommes participent aux battues tandis que leurs femmes sont rassemblées au centre du village. Manquant visiblement de sommeil, toutes ont à portée des outils agricoles ou d'autres bricoles pouvant servir d'armes improvisées. Les restes de la veille sont bien là (tonneaux de saké, restes d'un énorme brasier, affaires laissées par terre, etc.), mais ont été dispersés par la pluie et le vent sans que personne ne prenne le temps de s'en occuper. Paradoxalement, Akimura a des airs d'un champ après la bataille.

C'est l'occasion de faire connaissance avec le village et ses habitants. Les PJ peuvent notamment apprendre :

- ❖ que le village est une poudrière et que ses habitants peuvent devenir violents à la moindre provocation ou tentative d'intimidation un peu appuyée ;
- ❖ que Den a bien été assassiné la veille au soir et que Reiko, sa femme, reste chez elle, inconsolable ;
- ❖ que l'assassin est un chrétien, même si personne ne sait ce qui permet de l'affirmer ; qu'il y a bien eu des attaques de bandits, mais qu'elles se sont calmées ces derniers mois ;
- ❖ que l'impôt a déjà été payé, mais que seul Jûrô connaît les détails ;
- ❖ que ce dernier est en train de participer aux battues.

Quand les PJ ont eu le temps de visiter le village, faites revenir tous les hommes sauf Jûrô, qui demeure introuvable. Ils expliquent qu'aucun étranger n'a été aperçu dans les environs. Toutefois, si vous voulez lier ce scénario avec le synopsis du livret de l'écran, vous pouvez décider que les restes d'un campement ont été trouvés.

Retrouver Jûrô

Les PJ souhaiteront sans doute retrouver le dôgo. Il est possible de circonscrire un peu la zone de recherche, mais cela reste très vague et plusieurs heures sont nécessaires pour le retrouver. Ils reçoivent notamment le soutien de Jûzaemon, un vieux soldat lui aussi arrivé depuis peu à Akimura et qui, en attendant de pouvoir repartir vers le mont Ryûdô, préfère aider que de rester à ne rien faire. Lorsqu'on le retrouve, Jûrô est blessé et au fond d'un trou. Il faut s'encorder et descendre à plusieurs pour avoir une chance de l'en sortir. Il est tombé dans une ancienne cache de bandits, datant d'au moins une génération, abritant quelques ossements (une dizaine de personnes), dont l'entrée se situe un peu plus loin et est bloquée par un lourd rocher. Les villageois restent interdits : la plupart d'entre eux pensent qu'il s'agit d'une entrée de l'ancienne mine et n'aiment pas voir des étrangers y traîner. Pourtant, il ne s'agit que d'une cache des anciens complices de Jisei. Ce dernier y en a enterré plusieurs vivants afin de s'accaparer leur butin.

Passage de nerfs

Une fois rentrés au village, les PJ assistent au lynchage d'une jeune femme, Sadao. Les villageois ont découvert qu'elle était chrétienne (en plus d'être une étrangère et une hinin), ce qui a suffi à les déchaîner contre elle. Si les PJ laissent faire, Sadao meurt, le crâne fendu à de multiples reprises par une pierre. Une femme rencontrée le matin, pleine de sang, sourit aux personnages et est acclamée pour son forfait. S'ils interviennent, Sadao est sauvée et ils s'attirent à la fois la sympathie des hinin et l'antipathie du reste d'Akimura.

Là encore, utiliser la force peut avoir de graves conséquences et le mieux est sans doute de garder la jeune femme prisonnière pour cal-





mer les esprits. Cependant, tout ceci permet d'apprendre qu'il y a une troupe d'hinin dans le village et qu'on a retrouvé un bijou en forme de croix dans la main de Den.

PARTIE II :

UN DÉBUT D'EXPLICATION

Les PJ comprennent pourquoi le nengu n'est plus payé et commencent à entamer des négociations. Ne cherchez pas à précipiter les événements. Au contraire, brisez tout sentiment de linéarité en laissant les PJ trouver leurs propres solutions, perdre du temps à explorer la communauté ou se lier avec ses habitants. Sur tout si vous lancez une campagne.

Enfin de retour

Dès que vous estimez le moment opportun, alors même que Jûrô s'est contenté de se montrer évasif à chaque fois qu'il était question du nengu, trois personnes arrivent au village : le fils aîné du dôgo, Ichirô, le moine qu'il est allé chercher à Kibitsu pour les funérailles, Jisei, et un mystérieux sabreur, Murame Kurando. Malgré la crainte que provoque ce dernier, ils reçoivent un accueil des plus chaleureux. Tout le monde veut que Den ait des funérailles décemment et le moine décide qu'elles auront lieu le lendemain.

Cependant, il est troublé de voir autant d'étrangers à Akimura. Ni la présence de Jûzaemon, ni la découverte de la cache ou du commanditaire des PJ ne calment ses inquiétudes. Il profite du temps avant la veillée pour jauger la situation et faire connaissance. Si les PJ abordent la question de l'impôt, il explique (en feignant presque de regretter la situation) que comme Ūgai Shusuke était dans l'incapacité de protéger Akimura, le village a été placé sous la tutelle du sanctuaire de Kibitsu, qui en perçoit donc le nengu. S'ils contestent ou cherchent à négocier, il remet toute discussion sur le sujet à après les funérailles.

Les funérailles

Les heures qui précèdent la veillée sont assez étranges. La plupart des hommes ayant participé aux battues, ils profitent de ces quelques heures pour dormir, avant ce qui s'annonce comme une nouvelle nuit blanche. Akimura a donc des airs de village fantôme, presque uniquement peuplé de femmes et d'étrangers, dont des hinin encore sous le choc, mais qui ont été forcés de s'occuper du/des corps. C'est le moment rêvé pour toutes les manigances, conspirations et autres règlements de comptes : les anciens parlent de ce qu'ils pensent être une nouvelle entrée à la mine, Jisei croise Yoshiteru, mais peine à cacher sa surprise, et Masaru peut expliquer aux personnages que sa petite fille a trouvé son chien mort, étouffé par une chaîne, la veille au soir. Bref, pendant quelques heures, tout est possible.

La cérémonie, par contre, est extrêmement classique (cf. page 96 de **Tenga**). Presque tout le village est présent, à part Murame Kurando, les hinin, et le pauvre hère qui a été chargé de les surveiller. Il faut attendre la fin des funérailles pour s'apercevoir qu'ils ont réussi à le tuer et à s'enfuir, abandonnant Sadao sur place (ou sa dépouille), sans doute intimidés par le sabreur qui se reposait à proximité. Les villageois rentrent dans une colère noire et veulent les pourchasser et les tuer (ainsi que Sadao si elle n'est pas déjà morte). Ralentis par les enfants, les fuyards ne sont guère difficiles à rattraper. Reste à voir si les PJ veulent empêcher ou participer à ce qui ne débouchera que sur un crime haineux de la pire espèce.

La négociation

Une fois le calme revenu dans la communauté, que ce soit dans le sang où grâce aux talents de médiateurs des PJ, et après avoir pris le temps de récupérer, Jisei est enfin disponible pour négocier. Laissez les joueurs préparer leur argumentaire, donnez-leur l'impression qu'ils vont devoir défendre àprement les intérêts des Ūgai. Faites de cette scène, au moins dans leur esprit, le moment le plus important du scénario. Après tout, c'est de cette négociation que va dépendre la réussite ou l'échec de leur périple.



PARTIE III :

CONCLURE

Cette partie est beaucoup plus libre et dépend surtout d'à quel point vous voulez que l'assassin soit facile à trouver et dans quelle mesure vous souhaitez faire intervenir les trames qui lient les différents intervenants. En effet, malgré les apparences, Une promenade de santé n'est pas un scénario d'investigation, mais de négociation. Il n'est ni nécessaire ni prévu que les PJ retrouvent qui a tué Den. Il est vivement conseillé de le faire rapidement comprendre aux joueurs et qu'au lieu de s'entêter à le confondre, ce qu'on attend d'eux en général, ils doivent ici au contraire s'adapter et faire sans.

Mais si vous souhaitez quand même définir un coupable spécifique, prenez alors le PNJ qui sert le mieux vos intérêts à long terme et adaptez le nombre de règlements de comptes en fonction de la durée souhaitée de la partie. Ce sont autant d'accroches si vous vous lancez dans une campagne, mais autant éviter de noyer vos joueurs pour un simple one-shot.

Trouver un coupable

Que les PJ aient compris que Jisei se moque de qui sera désigné coupable ou pas, ils vont devoir utiliser toute leur créativité à choisir quelqu'un de crédible. Peu importe qu'ils trouvent un bouc émissaire parfait, échafaudent une justification alambiquée ou créent des preuves, ils devront composer avec Satosuke. S'ils sont cyniques, celui-ci se montrera idéaliste et inversement.

De façon générale, s'ils accusent quelqu'un, cela revient à le condamner. S'il est déjà mort, cela revient à salir son nom et celui de sa famille. Aux PJ de se mettre d'accord avec leur conscience, mais il n'y a pas de solution parfaite. Le plus facile reste de se'en prendre à quelqu'un incapable de se défendre. Les hinin - notamment Sadao - font des coupables idéaux et leur culpabilité ne sera jamais remise en cause. Certes, Yoshiteru et Kurando ne seront pas dupes et cela risque de marquer durablement ce qu'ils penseront des PJ, mais il n'y aura pas d'autres retombées concrètes.

Pourtant, les choses sont loin d'être aussi ardues qu'elles paraissent. Jisei souhaite bien sûr récupérer le nengu, mais cela ne l'intéresse pas autant que d'assurer la sécurité du village, d'éviter d'attirer l'attention et de garder à terme la tutelle d'Akimura. Il prétend défendre les intérêts du sanctuaire et du village, mais, au final, ne perd rien si Kibitsu ne perçoit pas tout l'impôt et peut se permettre d'attendre une année ou deux pour récupérer son butin du moment qu'il est sûr que celui-ci sera toujours là. Même s'il cache très bien son jeu, il est donc aisé de négocier avec lui, mais, quel que soit l'accord conclu, il y met deux conditions : pouvoir venir à Akimura autant qu'il le souhaite pour s'occuper des villageois bouleversés et que les PJ trouvent le coupable de cet horrible meurtre. Qui qu'il soit. Naturellement, il se moque du coupable et souhaite juste que l'affaire soit enterrée au plus vite.





Refuser l'accord

Les PJ peuvent bien sûr également refuser l'accord. S'ils sont suffisamment habiles ou convaincants, cela peut même être indolore, mais le plus probable est les Ūgai en pâtissent. Une autre solution, compliquée et risquée, mais sans doute meilleure en cas de succès, est de s'arranger avec d'autres (Jûrô, Jûzaemon, Kurando, Yoshiteru, etc) pour forcer Jisei à accepter leurs conditions. Voire à se débarrasser de lui. Là aussi, il faudra être adroit pour ne pas s'attirer les foudres de Kibitsu.

Enfin, les PJ peuvent doubler Shusuke et de se rallier à Jisei ou à n'importe qui d'autre. Ils se feront deux ennemis durables, qui n'auront probablement plus rien à perdre, mais cela reste tout à fait envisageable.

POUR ALLER PLUS LOIN :

RÈGLEMENTS DE COMPTES À AKIMURA

Pendant que les PJ cherchent une solution, de nombreux PNJ peuvent en profiter pour tenter de régler leurs comptes. Un des objectifs de ce scénario est de les familiariser avec le décor décrit dans le livret de l'écran, aussi choisissez quelques accroches dans la liste ci-dessous. Sélectionnez-les en fonction de là où vous voulez amener votre campagne, car, si certaines peuvent se régler sur place, la plupart risquent de devenir des scénarios à part entière.

- ❖ Jisei peut vouloir tenter de faire chanter Yoshiteru, ou, au contraire, tenter de vendre l'information le concernant. De même, s'il remarque qu'il a un message codé en sa possession, il fera tout pour le récupérer.
- ❖ Jûzaemon a déjà des raisons d'en vouloir à Jisei, mais s'il découvre l'ancienne cache et que leurs anciens compagnons sont morts ainsi, il peut décider de passer à l'acte ou de recontacter Heizô pour lui demander de l'aide.

- ❖ De même, Jisei et Jûzaemon peuvent s'entendre pour retrouver Heizô et reformer leur ancienne association.
- ❖ En les voyant ensemble, ou en trouvant la cache, Kurando peut comprendre qu'il s'agit des anciens brigands dont il cherche à se venger.
- ❖ Reiko cache un homme chez elle, un chrétien. Cela ne peut pas bien tourner, notamment si vous liez cela aux événements du synopsis disponible à la fin du livret de l'écran.
- ❖ Masaru a remarqué que quelqu'un lui vole des médicaments. Rien n'empêche les personnages de découvrir ce que cachent les statuettes du cimetière ou la vieille mine et ses secrets.
- ❖ Keita, l'ancien dōgo d'Akimura, que les anciens tiennent pour responsable de tous les maux du village, pourrait décider de rentrer chez lui.
- ❖ Mairu, s'il est toujours en vie, peut vouloir venger ou libérer les siens.
- ❖ Etc.

Gardez juste en tête qu'à un moment ou un autre le périple des PJ doit prendre fin. S'ils le souhaitent, laissez-leur le temps de se rendre auprès des Ūgai avant de continuer leurs aventures.



POUR ALLER ENCORE PLUS LOIN

Outre les conséquences que ce scénario aura pour la famille Ūgai, vous avez encore la possibilité de suivre les diverses accroches proposées dans le livret, que ce soit pour Akimura ou pour les divers PNJ présents. Il vous suffit de les développer en fonction des réactions de vos joueurs. Si tel est votre choix, attendez-vous à de nombreuses heures de jeu en Bizen !





Au sein des sables

SCÉNARIO LES MILLE MARCHES / STORMCHASERS



INTRODUCTION



Ce scénario est conçu comme une première aventure pour de nouveaux personnages dans le monde des **Stormchasers**, la deuxième Marche explorée dans **les Mille Marches**. Il met en scène une intrigue à la convergence des trois influences majeures de cette Marche : la technologie, les prodiges et une secte chthonienne. Il fonctionnera donc d'autant mieux si au moins un personnage appartient à chacune des trois composantes des Stormchasers : la Fondation Travis, une antenne du Mystery Club et le Réseau Titan.

Trois chapitres de ce scénario sont chacun consacrés à une de ces trois facettes de la Marche. La conjugaison des trois mystères permet d'envisager un événement d'envergure planétaire qui pourrait bien donner un avantage décisif à une Nation – ou peut-être même bouleverser l'équilibre complet de cette Marche. Bref, les aventuriers sont de nouveau là pour sauver le monde.

De quel événement d'envergure planétaire parle-t-on ? Les nazis vont tenter de ressusciter une Atlante extrêmement puissante, la Reine de Saba. Ah ouais, quand même.

par Guillaume Agostini
illustrations de Kevin «Netzach» Baussart





PETIT PRÉCIS HISTORIQUE



Au dixième siècle avant notre ère, le Roi Salomon reçut la visite de Balqis, la reine de Saba, une femme d'une grande beauté et d'une intelligence inouïe. Elle lui soumet plusieurs énigmes afin de tester son intelligence et ses vertus morales. Satisfaite, Balqis lui enseigne des sortilèges secrets que Salomon mettra en application pour son combat contre les démons (cf. page 14 du Premier Conte). Elle repart peu après et l'histoire perd sa trace, quelque part dans les déserts d'Arabie ou d'Ethiopie.

En fait, Balqis était une Atlante restée en stase plusieurs millénaires afin de fournir à Salomon les sciences magiques nécessaires à bannir les seigneurs démons derrière la faille. Grâce à ses talents de divination, elle avait prévu l'avènement d'un grand roi capable de maîtriser une fraction du pouvoir atlante. Cette stase s'est déroulée dans un temple entièrement conçu pour résister au passage de milliers d'années. Après avoir accompli sa mission millénaire, elle est retournée dans son temple pour y mourir. Rien ne devait troubler son repos, jusqu'à ce que les conditions particulières de la Marche permettent à des puissances mal intentionnées de tenter de la ressusciter.



DÉROULEMENT DE L'AVENTURE



Chacune des trois premières parties est donc dédiée à chacun des aspects de la Marche et à l'organisation des Stormchasers correspondante :

1. les aventuriers vont d'abord sauver le Prince des griffes d'une organisation mafieuse qui souhaite récupérer sa dernière invention, le rétro-mémorificateur. Cette machine permet, à partir des restes d'une personne décédée, de faire apparaître son fantôme pendant quelques instants.

2. les aventuriers repèrent un prodige de nationalité italienne, Giulia, qui peut absorber les maladies des autres et qui dispose d'une résistance physique exceptionnelle.
3. les aventuriers déjouent les plans d'une secte bizarre qui agit à Paris. Celle-ci rassemble des vieilles connaissances sur l'antique royaume de Saba. En particulier, elle dispose d'un sort qui permet de transférer une âme d'une personne dans un autre corps.

En faisant converger les trois points ci-dessus, les aventuriers se rendront compte qu'il est possible d'invoquer le fantôme de la Reine de Saba pour la piéger dans le corps de Giulia. En parallèle de ces aventures, un groupe nazi dirigé par le Colonel Macken suit les mêmes pistes avec un coup d'avance, car ils ont déjà compris ce que la conjonction des trois mystères pouvait donner. La puissance mystique de la Reine de Saba sera alors dans les griffes d'acier des nazis !



WILLKOMMEN NACH 20. JAHRHUNDERT



Dans les coulisses de ces histoires, les nazis agissent (à moins que ce ne soient les aventuriers qui peuplent les coulisses de l'histoire nazie, allez savoir). Le principal adversaire des personnages dans cette histoire est le Colonel Macken. C'est évidemment un érudit d'archéologie, d'histoire antique et de langues anciennes, spécialisé dans les aspects mythiques, mystiques et occultes de cette période reculée de l'histoire humaine. C'est aussi un nazi convaincu, qui croit profondément aux théories raciales de son Parti. Si ce n'était pour cette focalisation sur une interprétation aussi réduite de l'histoire de l'Humanité, Macken serait très proche de déchirer le voile de la connaissance du fonctionnement des Marches...



Si vous vous sentez à l'aise avec l'exercice, ne vous privez pas d'introduire une Elsa Schneider. Vous savez, l'archéologue autrichienne qui séduit les Pr. Jones, pour les trahir au pire moment. Il est possible que les aventuriers soient détectés comme des adversaires potentiels très tôt dans le déroulement de ce scénario. Les nazis peuvent donc décider de leur mettre un espion entre les pattes. Idéalement, c'est une femme que les aventuriers sauvent (pendant une course poursuite dans le port de Marseille, dans une allée sombre après une planque, d'un incendie perpétré par les Sentinelles, etc.) et dont la gratitude feinte permettra de s'intégrer au groupe. Et les mettre en joue avec un Luger au pire moment.



le souvenir de sa très jeune épouse, morte à peine un an après leur mariage, vingt ans plus tôt) et la muse étrange qui réside dans les meilleurs whiskys des Highlands, Crone a créé le rétro-mémorificateur. Cette machine, de la taille d'une armoire, toute en tuyaux, voyants verdâtres et zones pressurisées, permet de faire apparaître pendant quelques instants l'âme d'une personne décédée. À partir d'un fragment de corps, aussi ancien soit-il, le rétro-mémorificateur invoque une apparition fantomatique d'une très grande ressemblance avec la personne décédée. Personne ne sait s'il s'agit d'un authentique fantôme (une manifestation physique de l'âme), d'une persistance de l'aura ou encore tout autre chose. Crone est bien entendu tout à fait convaincu qu'il pourrait faire communiquer ces fantômes avec les vivants et de consoler ces derniers.

Bien sûr, il y a de nombreuses autres applications possibles pour le rétro-mémorificateur. Notamment, cet appareil pourrait faire parler ceux qu'on voulait faire taire, comme les victimes de règlements de compte (nom de l'assassin, emplacement d'une cache, etc.). Il n'est donc pas étonnant que Rose Belgraver ait par conséquent conçu pour la création du Pr. Crone un intérêt particulier. Le Réseau Titan a lui aussi mis le Pr. Crone sous surveillance. C'est ainsi que ce groupe est prévenu lorsque Belgraver a fait enlever Crone et sa machine.

Belgraver résidant quelque part au Levant, il est probable qu'il essaie de faire venir Crone en traversant à toute vitesse l'empire français grâce à ses infrastructures efficaces. Un indic basé à Londres confirme avoir aperçu trois barbouzes avec le professeur et une caisse très volumineuse à Victoria Station, entre un train venant d'Edimbourg et un autre en partance pour Douvres. Le personnage du Réseau Titan est contacté pour intercepter ce convoi. En priorité, il faudrait récupérer Crone. La machine peut être détruite si elle ne peut pas être sauvée. À partir de là, les personnages sont libres d'intervenir comme ils le veulent. Il est probable que les sbires de Belgraver tentent de

Macken est l'archétype de la Némésis pour aventuriers romanesques : sophistiqué et brutal, intelligent et rigide, créatif et maniaque. Selon la direction que vous souhaitez donner à votre campagne dans Stormchasers, vous pouvez décider de faire de Macken un ennemi récurrent. Bien entendu, Macken dispose de ressources propres très importantes : ouvrages, passe-droits, etc. Il peut aussi faire jouer sa hiérarchie pour obtenir du soutien de la part des autres corps de l'appareil nazi : hommes, véhicules, renseignements, etc. quasiment sans limite lorsqu'il peut justifier d'un gain potentiel significatif.

LE RÉTRO- MÉMORIFICATEUR DU PR. CRONE

Le Pr. Octavius Crone est un de ces excentriques que le phénomène Prométhée rend particulièrement performant (et dangereux). Dans son château reculé d'Ecosse, grâce à son talent naturel pour la technologie, une fixation sur la mort (il est hanté par





rejoindre le plus rapidement possible l'aéroport du Bourget ou le port de Marseille en train pour ensuite rejoindre le Liban. Ce chapitre permet d'entamer le scénario sur un rythme soutenu, avec les filatures, les poursuites en avion, les bagarres dans un train voire une manœuvre d'exfiltration sur un navire en pleine Méditerranée.

Lorsque Crone sera récupéré (car nous n'allons pas croire que les aventuriers se rateront d'entrée de jeu), il pourra bien entendu leur faire état de ses recherches et du pourquoi du comment. La déception viendra de la caisse : elle est remplie avec des appareils ménagers pris dans le manoir du professeur. La machine a disparu... Une enquête complémentaire en Ecosse pourra indiquer qu'un quatrième barbouze a disparu dans le port d'Aberdeen, avec une caisse similaire, à bord d'un navire de pêche allemand enregistré à Kiel qui n'a plus donné signe de vie depuis.

UNE JEUNE FILLE BIEN SOUS TOUS RAPPORTS



Le temps passe et rien de spécial n'apparaît sur le radar des aventuriers. Ils vaquent à leurs occupations habituelles et ce ne sera que plusieurs semaines plus tard que le personnage proche de la Fondation Travis trouvera des informations dans la presse italienne qui devraient le titiller. Dans la région de Naples, une petite dizaine de malades incurables ont guéri inexplicablement. Les autorités religieuses commencent déjà à mettre en avant les miracles de la foi, alors que les journalistes locaux font avidement le tour des hôpitaux pour essayer de trouver le prochain miraculé. Les médecins ne disposent pas d'explications rationnelles et en profitent pour se faire bien voir et mettent en avant le patriotisme des patients, que l'aura du Duce ou la supériorité de la race aurait sauvé. Bref, ça sent le prodige qui ne sait pas forcément ce qu'il fait et qu'il serait approprié de protéger des rapacités locales.

Qu'est-ce qui se passe sur place ? Giulia Gioberti est une jeune infirmière de 19 ans, très pieuse et très patriote – comme toute la population du reste. Elle développe un don de prodige qui lui permet d'absorber une maladie qui affecte un autre être humain. Elle dispose en outre d'une résistance physique aux affections hors du commun. Si bien qu'une fois qu'elle absorbe une maladie d'un patient, elle en guérit en un rien de temps, quelle qu'en soit la gravité. Aujourd'hui, Giulia n'a pas encore compris son potentiel. Elle est juste touchée par la situation de certains de ses patients, demande à la Madone dans ses prières d'aider ses patients et qu'elle puisse les soulager d'une part de leur fardeau. Peu de temps après, le patient et elle guérissent.

Sur place, l'Église catholique tente d'attribuer ces événements à des reliques de St François d'Assise ; les représentants de l'État vérifient si les prochains miraculés sont aussi tous de fervents patriotes que la foi en l'avenir de l'Italie aurait sauvé de la mort ; les médecins cherchent une explication rationnelle (qualité de l'eau, effet combiné de plusieurs médicaments, etc.). Et personne ne trouve rien. Seuls les personnages et Macken sont sur la piste d'un prodige. Ce dernier agit en mode coup-de-poing et profite de la désorganisation ambiante pour progresser à coups de corruption et de menaces. Il retrouvera très rapidement la trace de Giulia. Il tentera alors de la kidnapper sans précautions et de l'expédier aussi vite que possible en Allemagne – ou elle est destinée à servir de cobaye et de mutuelle santé pour les dirigeants nazis les plus méritants.

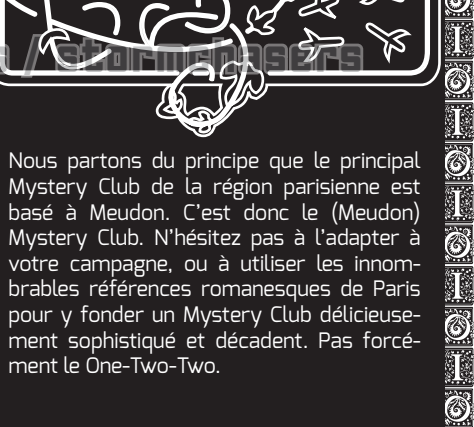
Les personnages luttent donc contre la montre : les différentes factions italiennes peuvent à tout moment tomber sur Giulia et la convaincre que leur raisonnement explique son prodige ; Macken ira aussi vite que possible pour la trouver ; et les personnages devront s'en sortir grâce à leur ingéniosité et malgré les conditions hostiles pour les étrangers dans une Italie pauvre, très patriote et encore difficilement ouverte à des étrangers (encore plus s'il s'agit de journalistes, militaires et autres potentiels pilliers de tombes).



(MEUDON) MYSTERY CLUB



Abordons enfin le dernier des trois axes de cette aventure : la secte chthonienne étrange et dangereuse. Il s'agit ici des Sentinelles des Sables, une des innombrables émanations du culte du Veilleur. Celle-ci avait à l'origine pour objectif de protéger le temple de Balqis des pillards en tous genres, qu'ils fussent vils voleurs ou authentiques chercheurs de vérité. Au cours de leur existence, l'influence néfaste du Veilleur a, il y a déjà près de 300 ans, provoqué une violente dissension entre ses membres : la plupart sont morts, ceux qui ont survécu ont abandonné leur tâche et se sont dispersés aux quatre vents. Jusqu'à ce que...



Jusqu'à ce que le Veilleur juge bon de les remettre sur la piste de la dépouille matérielle de Balqis. Les Sentinelles des Sables survivantes – une douzaine de personnes de type moyen-oriental – habitent en Île-de-France et ont entrepris il y a quelques années de remettre la main sur tous les indices qui pourraient les aider dans leur quête occulte. Les nombreuses expéditions archéologiques européennes, leurs musées commanditaires et leurs directeurs érudits sont leur proie favorite. Au vu de la multiplicité des larcins très ciblés et orchestrés dans plusieurs capitales, seuls les attentifs lecteurs du Mystery Club sont à même de les détecter efficacement.

C'est la mort d'un expert de langues anciennes qui mettra tout d'abord les aventuriers sur la piste des Sentinelles. Ou plutôt, le mode opératoire de l'homicide : Gaston Lebrun est mort étouffé par du sable ! Selon les détails macabres que révèle le quotidien Le Matin, il semble que Lebrun ait avalé de force plus de trois kilos de sable. Inutile de préciser que les policiers affichent une perplexité confuse devant cette barbarie édifiante.

Pour les aventuriers, il sera tout de même possible (auprès d'une concierge, d'un collègue ou d'un étudiant) d'apprendre que Lebrun travaillait en ce moment sur trois sujets : une traduction du copte vers le grec ancien de fragments de la Bible, une contre-expertise concernant des gravures relevées par une expédition anglaise au Yémen et une évaluation de la pertinence d'un déchiffrement du Linéaire B. La première et la dernière de ces activités ne trouveront pas d'échos bizarres





dans les recherches des personnages. L'expédition anglaise (Expédition Monroe-De Boer) semble quant à elle frappée d'une étrange malédiction. Les doubles de ses cartes ont probablement disparu dans un incendie aussi rare qu'incompréhensible dans les locaux mêmes de la National Geographic Society. Une des malles – contenant la seule stèle que l'expédition eût ramenée – a coulé dans le port de Marseille, avec le navire de fret. Plus étrange : les collaborateurs prussiens de l'expédition (qui s'étaient engagés à soutenir l'effort de traduction et de documentation) ont brutalement interrompu toute correspondance avec Monroe. Ce dernier est régulièrement interrogé par la presse britannique sur des vols qui auraient eu lieu dans sa demeure.

Les nombreux articles qui sont consacrés à l'expédition indiquent qu'elle serait revenue avec des preuves tangibles de l'existence d'un temple dédié à la Reine de Saba. En retraçant son historique, le (Meudon) Mystery Club peut identifier deux éléments qui n'ont pour l'instant pas souffert de la malédiction – mais qui pourraient rapidement en souffrir. D'abord, De Boer. Il s'est enrhumé dans un monastère normand, près de Bayeux et refuse de sortir. Ensuite, un lot de tessons et de pièces de monnaie a été saisi par la douane française (juste pour mettre la pression aux Britanniques, la douane ne dispose pas vraiment de raison de garder ces objets de manière licite). Ce sont les deux prochaines cibles de Sentinelles, qui vont chercher à éliminer De Boer et à faire croire à une disparition du lot. C'est leur mode opératoire habituel (tous les artefacts mentionnés sont en fait dans leur repaire quelque part dans les Yvelines). En planquant autour de ces deux leurres, les aventuriers pourront alors filer les Sentinelles jusqu'à leur repaire : un vieil hôtel particulier à l'écart de la ville, visiblement préparé pour être défendu jusqu'au bout par une douzaine d'habitants sinistres. Lorsqu'ils se poseront la question de comment entrer, ce sera à vous de les prendre de vitesse : toutes les Sentinelles, visiblement armées, quittent précipitamment leur demeure, montent dans trois voitures et partent en trombe vers Paris. La voie est libre...

À l'intérieur, c'est un véritable musée d'antiquités consacré à la Reine de Saba, matiné de symboles ésotériques en forme d'œil dessinés avec du sang. Dans une large cave, les meilleures pièces sont entreposées dans un simulacre de temple. Dans un coin, un jeune homme, enchaîné à une table, traduit visiblement des textes. Vous êtes prêts pour une scène glauque et dérangeante ? Ce jeune homme, c'est Gaston Lebrun. Il l'expliquera lui-même d'une voix lasse. Au moment de son assassinat, les Sentinelles ont transféré son âme par magie dans le corps d'un autre homme. Puis l'ont torturé ici pendant des jours. Au bord du coma, ils l'ont transféré dans un nouveau corps... et encore... jusqu'à ce qu'il accepte de travailler pour le culte. Il est aujourd'hui désespéré et plus vraiment sain d'esprit. Il pourra révéler l'essentiel des informations sur le culte, leur obsession pour la Reine de Saba et indiquer aux joueurs que les Sentinelles ont bien récupéré les cartes qui permettent de retrouver le sanctuaire de la Reine de Saba au Yémen. Ultime révélation, les Sentinelles sont parties récupérer un artefact qu'un haut-gradé nazi a sur lui. Oui, c'est bien Macken, mais malheureusement pour les Sentinelles, c'est un piège et elles vont se faire massacrer. Les nazis arriveront peu après pour prendre le repaire d'assaut. Lebrun, lui, suppliera les aventuriers de l'achever avant de partir...

Les aventuriers peuvent quitter ce repaire, certes avec une carte d'une valeur inestimable, mais surtout avec une information capitale : les Sentinelles peuvent faire transmigration des âmes !



En fonction de votre aisance, il est possible de jouer cet épisode en parallèle des deux premiers chapitres, pour entrelarder des épisodes d'action ou de voyages avec des séances d'usure de monocle à lire des ouvrages anciens et des relevés de gazettes internationales.





LE SALAIRE DE LA PEUR

Les aventuriers ont besoin d'un coup de fouet : il arrive ! À peine de retour du repaire des Sentinelles, les voici prévenus par la Fondation Travis que Giulia a été enlevée ! Les quelques témoignages ne laissent aucun doute, il s'agit bien de nazis. De plus, ils ont désormais tous les éléments pour comprendre que les nazis peuvent retrouver le temple de la Reine de Saba, invoquer son âme avec le rétro-mémorificateur et transférer cette âme dans Giulia. Même s'ils ne l'ont pas compris totalement (ils auront l'occasion de recoller les morceaux dans le temple de Balqis), ils peuvent comprendre où partent les nazis. Par les airs, il ne faut que quelques journées pour rejoindre le sud de la péninsule arabique. Et un avion sur place permet de faire des repérages dans le désert, comme dans le Patient Anglais. Sinon, et bien il faudra négocier avec les troupes britanniques d'occupation locale à Aden avant de progresser à l'intérieur des terres avec les chameaux ou un vieux blindé quadrupède de la Grande Guerre qui prend la poussière dans un hangar. Si l'un de vos joueurs pense à aller négocier avec Belgraver un soutien logistique en échange de la machine de Crone qu'il souhaitait voler, vous avez vraiment une perle à votre table. Il mérite d'avoir une scène épique ou d'émotion entièrement dévolue à son personnage.

De la Marche des Stormchasers, il y a bien encore un ou deux points que ce scénario n'exploite pas. Aussi, si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser cet intermède rythmé pour faire entrer en piste les dinosaures, des espions soviétique ou plus difficilement Monkeyman (qui est pourtant bien peu concerné par le sujet de cette aventure).

RÉVÉLATIONS

Cette partie constitue la confrontation finale entre les aventuriers Stormchasers d'une part et les nazis d'autre part. Ces derniers sont épaulés par une partie du culte des Sentinelles des Sables (les membres les plus corrompibles et les plus ambitieux) et par des moyens technologiques et militaires conséquents. Le périmètre autour du sanctuaire de Balqis est patrouillé par plusieurs engins militaires puissants (chars tout-terrain Walkyrie, hélicoptères à quatre rotors Sigurd) et une vingtaine de fantassins ont été mis à la disposition de Macken comme chair à canon. Face à cette démonstration de force, les moyens des personnages pourront être divers, en fonction des appuis qu'ils auront pu faire jouer – et surtout du plan qu'ils auront décidé d'appliquer pour s'infiltrer dans le périmètre de sécurité nazi.

Pour que les codes romanesques soient respectés, les aventuriers arriveront à la nuit tombée, justement le jour même où les fouilles ont permis de retrouver quelques fragments d'os d'une sépulture qui ne laisse aucun doute quant à sa propriétaire. L'excitation des profanateurs est palpable, la plupart des soldats sont trempés de sueur moitié à cause de la chaleur, moitié à cause de la proximité avec un événement effroyable. À la surface, le temple n'est que ruines blafardes, dont les colonnes éparses sont semblables à des os blanchis par le vent et le soleil d'une créature gigantesque. Le fond de l'air est électrique et des générateurs pulsent sourdement, dégageant des fumées de combustion de diesel. Cette électricité alimente de nombreuses lampes mais, surtout, tel un autel sacrificiel, le rétro-mémorificateur qui vrombit doucement, semblable au rapace qui guette sa proie, en jetant des ombres verdâtres et morbides sur la scène. À proximité, épuisée par le soleil, attachée comme il se doit à une colonne, Giulia paraît avoir perdu la force d'avoir peur.





Dans cette scène finale, tout est possible. Parmi les milliers de possibilités que les joueurs pourront concevoir pour damer le pion aux soldats amoraux, que peut-on anticiper ? Qu'ils prendront peut-être le risque de détruire la machine de Crone, au risque d'entraîner une réaction en chaîne imprévisible. Que seuls les plus vils tenteront d'assassiner Giulia. Que les manœuvres d'infiltration, de diversion voire d'attaque frontale ne sont pas dénuées de panache et qu'elles doivent donc avoir des chances raisonnables de réussir. Qu'il est certainement intéressant pour l'histoire que Macken précipite l'opération et réussisse à invoquer l'âme de Balqis (déjà, rien que ça, ça devrait en scotcher plus d'un). Voire qu'il mette sciemment en danger la vie de Giulia pour forcer les aventuriers à accepter le transfert d'âme (« *seuls les pouvoirs magiques de la Reine de Saba peuvent lui sauver la vie maintenant !* »). Bref, il est conseillé d'essayer de prévoir les réactions de vos joueurs pour leur permettre de réaliser des actions d'éclats et d'être face à des dilemmes poignants. La perspective de devoir accepter l'existence de Balqis dans leur époque – alors que cela implique que l'âme de Giulia soit réprimée – et d'en être les protecteurs face à la voracité d'une multitude de factions devrait enthousiasmer même les plus blasés des baroudeurs.



CE N'EST QU'UN COMMENCEMENT



Comme tout bon scénario d'introduction, cette aventure permet d'amorcer les prochaines aventures des personnages – ou de peupler la Marche d'antagonistes récurrents. Il est évident que les personnages ont confirmé la crainte et la haine des réseaux nazis contre les Stormchasers. Macken (ou son remplaçant si ce dernier meurt... ou Macken si ce dernier peut se relever d'entre les morts) les aura dans son viseur et les retrouvera lors des prochaines aventures pour leur dérober leurs possessions, les tuer et porter un coup qu'il espérera fatal aux Stormchasers.

Si Balqis est encore en vie, elle pourra rejoindre la Fondation Travis ou bien se lancer dans la recherche du secret qui se dissimule derrière l'effet Prométhée et le syndrome Barnum. Les personnages pourront trouver là une occasion de voir du pays – voire des pays, en visitant d'autres Marches.

D'autres opposants ont été secoués dans cette histoire. Belgraver considère que les personnages ont une dette envers lui. Il pourra se révéler comme un commanditaire envahissant mais étrangement accommodant (« les bonnes vengeance font de mauvaises affaires »). Enfin, les innombrables sectes chthoniennes du Veilleur auront une bonne raison de venir nuitamment faire luire des poignards dégoûtants d'une humeur malsaine dans le domicile des aventuriers.



LES SILHOUETTES



Les Sentinelles des Sables, poignards du Veilleur

Vigueur	1	Adrénaline	0
Agilité	0	Vaillance	1
Esprit	1	Concentration	0
Chance	1	Éveil	2
Cultiste	1	Criminel	1
Érudit	1	-	-

Bagarre +2, dégâts 1d3

Poignard +3, dégâts 1d6

Adoration pour la Grande Reine

Pratique l'art de la torture avec acharnement

Marche parmi les ombres

Transmigre les âmes

Points de vie 8

play mille marches / stormchasers

Colonel Macken

Vigueur	2	Adrénaline	1
Agilité	1	Vaillance	2
Esprit	2	Concentration	2
Chance	1	Éveil	1
Officier	1	Érudit	2
Tacticien	1	-	-

Bagarre +4, dégâts 1d3

Lüger +3, dégâts 1d6+2

Théoricien de la supériorité nazie

Archéologue passionné

Regard dément

Jusqu'au-boutiste

Points de vie 15

Giulia, infirmière prodige d'une Italie malade

Vigueur	4	Adrénaline	1
Agilité	0	Vaillance	10
Esprit	1	Concentration	0
Chance	0	Éveil	2
Infirmière	2	-	-

Bagarre 0, dégâts 1d3

Compassion infinie

Cherche à améliorer le sort de son prochain

Parle 5 langues

Prodige (absorbe les maladies)

Points de vie 18

Balqis réincarnée, la dernière des Atlantes

Vigueur	2	Adrénaline	0
Agilité	0	Vaillance	2
Esprit	2	Concentration	2
Chance	2	Éveil	2
Magicienne Atlante	3	Érudit	1

Bagarre +0, dégâts 1d3

Devineresse

Marquée par le Destin

Exacerbe les émotions

Profite de chaque merveille du monde

Points de vie 12

Katrina Stockhausen, espionne nazie

Vigueur	0	Adrénaline	0
Agilité	1	Vaillance	1
Esprit	2	Concentration	1
Chance	1	Éveil	2
Espionne	1	Criminel	1
Soldat	1	-	-

Bagarre +1, dégâts 1d3

Poignard +1, dégâts 1d6

Au bon endroit, au bon moment

Première victime de sa beauté glaciale

Dissimule (mal) une fragilité secrète

Cherche à être aimée pour elle-même

Points de vie 12

Barbouze, fantassin et gros bras générique des docks de Marseille, d'Aden et de Naples

Vigueur	1	Adrénaline	1
Agilité	1	Vaillance	1
Esprit	0	Concentration	0
Chance	0	Éveil	1
Soldat	2	Criminel	2

Bagarre +2, dégâts 1d3

Fusil +2, dégâts 1d6+2

Code d'honneur (nazi ou de la mafia)

Plusieurs cerveaux, une seule mission

Inquiétant

Points de vie 5





Sorti à l'aube de l'an 2000 sous la bannière d'**Halloween Concept** (puis repris en main par **Asmodée** et **Darwin Project**), **Prophecy** est un jeu de rôle de Julien Blondel et Timbre Poste qui connut un certain succès et eut une gamme bien fournie. Doté d'un univers riche, développé et bénéficiant d'une qualité graphique qui n'a rien à envier aux standards actuels, **Prophecy** mérite à coup sûr d'être redécouvert !

old school





PROPHECY

quand soufflent les Dragons...

146

BIENVENUE SUR KOR

Moryagorn, l'Être primordial qui émergea du chaos, devint le monde en offrant son corps draconique sur lequel prospéra la vie. De sa magie surgirent neuf Grands Dragons, ses enfants, qui maîtrisaient chacun une Sphère élémentaire. Ce sont ces puissantes créatures qui façonnèrent le corps de leur père et créèrent ainsi le monde de Kor. Ensemble, ils donnèrent naissance aux êtres humains et, bien vite, des conflits apparurent entre eux – notamment du fait du Neuvième Dragon Kalimsshar, Héraut de la Fatalité et Maître du Temps.

De nombreuses guerres déchirèrent cet univers et les hommes y perdirent leur immortalité – gagnant au passage le pouvoir d'enfanter et de se répandre sur tout Kor, toujours sous l'œil sévère des Dragons et de leur progéniture. Des empires s'élevèrent et churent, des pays naquirent et prospérèrent et peu à peu, le monde gagna en stabilité...

Mais l'Histoire est à un tournant. Alors que l'humanité respecte les Édits draconiques – les lois qui assurent la domination des Dragons –, certains ambitieux cherchent le pouvoir en se tour-

nant vers Kalimsshar et son dogme fataliste et les esprits les plus libres commencent à professer que les êtres humains doivent s'émanciper du joug des Dragons. Trois Tendances se dessinent alors (le Draconisme, le Fatalisme et l'Humanisme) et seront amenées à s'affronter tant elles semblent inconciliables entre elles...

Kor est ainsi un monde médiéval-fantastique dans lequel la magie est omniprésente : non seulement de par la présence des Dragons (entre autres créatures fantastiques), qui régissent l'humanité et la guident ; mais également du fait que chacun peut maîtriser des sorts, même si certains sont plus prédisposés à cela que le commun. Malgré cette coloration très *high-fantasy*, **Prophecy** parvient à y concilier une approche plus *sword & sorcery* (on pense souvent à Conan) : Kor reste un monde primitif dans lequel la civilisation ne tient souvent qu'à peu de choses. Certaines nations puissantes font certes montre d'un haut niveau de culture mais d'autres – à l'image de l'Empire Zûl – restent barbares. De manière générale, la guerre façonne Kor en permanence.



par Romain d'Huissier
toutes illustrations ©

La grande richesse du monde de Prophecy tient aux différentes couches de jeux de pouvoir qui influencent Kor, et aux interactions qui peuvent en résulter. Ainsi, au niveau le plus haut on trouve le conflit entre les trois Tendances qui oppose les Grands Dragons protecteurs de l'humanité, Kalimsshar le proscrit et sa vision particulière de la vie (et de la mort) et les humanistes qui souhaitent prendre en main leur destin. À un niveau intermédiaire, les Grands Dragons eux-mêmes s'affrontent plus souvent qu'à leur tour (martialement, politiquement, économiquement, etc.). En effet, chacun est à la tête d'une Caste et préside au destin d'une Cité draconique – voire d'un pays tout entier – et leurs ambitions se heurtent régulièrement. Enfin, au niveau purement humain, les nations et royaumes ont tous leurs propres particularités et la guerre couve et éclate entre eux sans cesse. Un meneur de jeu chevronné saura tirer partie de cet écheveau afin de créer des campagnes mêlant politique, guerre, complot, affrontement épique, mystère, magie, etc. tandis qu'un autre plus timoré pourra se concentrer sur des intrigues plus locales, des aventures plus basiques. D'autant plus que Kor recèle bien des secrets : par exemple, quel est cet étrange lien qui unit parfois plusieurs personnes entre elles et leur permet d'entendre la voix des étoiles ? Même les Dragons ne comprennent pas la nature de ces points scintillants dans les cieux nocturnes et les implications de la prophétie qui donne son nom au jeu leur échappent totalement...

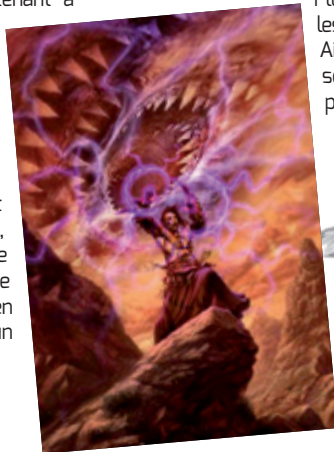
Les joueurs interprètent des citoyens de Kor : c'est-à-dire des personnages appartenant à une Caste. Il s'agit de « classes de personnage » permettant de typer son alter-ego et chacune est patronnée par un Grand Dragon. On trouve ainsi les Combattants, les Protecteurs, les Érudits, les Voyageurs, les Mages, les Marchands, les Prodiges et les Artisans : un grand choix permettant à chacun de trouver rôle à sa mesure, d'autant que les Castes sont loin d'être monolithiques et offrent une grande variété (un Combattant peut aussi bien être un gladiateur qu'un mercenaire ; un

Marchand peut être un négociant itinérant ou un espion tissant sa toile dans une cité ; un Mage peut se concentrer sur un type de magie ou se diversifier le plus possible, etc.). La progression dans la Caste se mesure selon le Statut et plus il gagne en prestige, plus le personnage a accès à de nouvelles techniques, des relations utiles, une réputation élogieuse, etc. Concernant la magie, si les Mages sont bien sûr les mieux placés pour la maîtriser, chacun est libre de l'apprendre et de connaître quelques sorts. Ceux-ci sont divisés selon les Sphères élémentaires (Feu, Pierre, Métal, Rêve, Cité, Océan, Vent, Nature et Ombre) et offrent un grand éventail d'effets.

Autre élément permettant de bien personnaliser son avatar en jeu : le Lien draconique. Il arrive en effet parfois qu'un Dragon estime un homme digne de lui et lie ainsi son âme à la sienne, lui offrant au passage de nombreuses capacités (nommées Faveurs draconiques) – et des opportunités de roleplay particulièrement intéressantes.

Les règles de **Prophecy** restent relativement classiques (mécanisme de base : caractéristique + compétence + un dé à dix faces contre une difficulté) mais se complexifient du fait des nombreuses particularités typant un personnage. Entre les avantages / désavantages, les dons liés au Statut de Caste, les Faveurs draconiques, les sorts ou encore les pouvoirs liés à l'Étoile : on s'y perd un peu parfois et chaque joueur devra connaître ses capacités sur le bout des doigts afin d'alléger le travail du meneur de jeu.

Plusieurs éléments lient les règles au monde Kor. Ainsi, un personnage se définit également par ses Tendances :



penche-t-il vers le Fatalisme, est-il un Dragoniste traditionnel, commence-t-il à se poser des questions sur l'indépendance de l'humanité ? Ces interrogations trouvent leur traduction en jeu : le joueur peut parfois lancer trois dés, correspondant chacun à une de ces Tendances, et selon celui qu'il choisit de garder, sa mentalité a des chances d'évoluer en suivant son score de Tendance. **Prophecy** possède une composante martiale assez prononcée et les règles de combat sont au diapason : entre un système d'initiative bien pensé et dynamique, de nombreuses manœuvres et un grand choix d'armes, le joueur féru d'affrontements sera aux anges. Enfin, évoquons la magie : riche, diverse, elle apporte un réel attrait au monde grâce à l'équilibre qu'elle présente entre familiarité et mystère. Saluons également l'idée des clés (des éléments nécessaires afin de lancer un sort et qui peuvent être un objet, une attitude, un sentiment, une posture, un dessin, etc.), qui enrichit grandement le roleplay du magicien.



UNE GAMME LOUFFUE

Prophecy eut suffisamment de succès pour engendrer un abondant suivi. Le livre de base – épais et comportant un cahier-couleur central – décrit l'univers et les règles. Très complet, il permet de jouer sans attendre et contient tout ce qui est indispensable pour se lancer à l'aventure dans le monde de Kor – dont un scénario. L'écran quant à lui propose une illustration épique et toutes les tables nécessaires ; le livret qui l'accompagne révèle de nombreux secrets de Kor, propose diverses factions et se conclut par un scénario.

Les **Livrets draconiques** sont huit suppléments de soixante-quatre pages qui détaillent chacun un Grand Dragon en adoptant la même structure : portrait du Grand Dragon, Cité ou royaume géré, lieux et objets en lien, la Caste patronnée (avec quelques nouvelles règles), la Sphère élémentaire (avec de nouveaux sorts), les Élus qui se voient offrir le Lien et enfin un scénario. Ces huit livrets sont : **les Compagnons de Khy, les Écailles de Brorne, les Enfants d'Heyra, les Forges de Kezyr, les Foudres de Kroryn, les Orphelins de Szyl, les Versets d'Ozyr et les Voiles de Nenyra**. Sans être indispensables, ils permettent d'approfondir le sujet sur tel ou tel Grand Dragon selon les préférences du meneur de jeu.

Les Grands Dragons se penche sur la Tendance du Dragonisme en présentant l'influence des Grands Dragons sur Kor. De nombreuses personnalités majeures des divers royaumes et Castes permettent de rentrer plus avant dans la politique du monde et la façon dont le dogme draconique la façonne. Le premier scénario de la campagne des Guerres humanistes – censée faire évoluer la *storyline* du jeu – conclut ce supplément. **Les Secrets de Kalimsshar**, dans le même esprit, présente la Tendance fataliste en dressant un portrait de tout ce qui a trait au Grand Dragon de l'Ombre : son royaume, les races qu'il dirige, les humains qui se rallient à lui (organisés en Ordres noirs, les sombres pendants des Castes), la Sphère de l'Ombre, etc. Le supplément contient également la deuxième partie des Guerres humanistes. **Yris – Flambeau de l'Humanité** décrit l'Empire de Solyr et sa capitale Yris (le supplément contient ainsi une très belle carte détachable), mais aussi l'Empire Nesora, berceau de l'Humanisme (Tendance qui est donc celle abordée dans cet opus). Enfin, la troisième et dernière partie des Guerres humanistes qui termine cet ouvrage achève de bouleverser l'équilibre de Kor. **La Colère des Dragons** est un supplément charnière car il fait un point général sur le monde après cette ambitieuse campagne : chronologie, changement d'organisation dans les Castes, nouvelle donne politique, nouvelles règles (principalement concernant la magie)... Deux scénarios permettent d'impulser une nouvelle dynamique.



Deux suppléments plus généralistes (titrés **Oracles**) terminent la gamme. **De Chair et d'Écailles** est un bestiaire détaillant les nombreuses créatures de Kor : animaux, races draconiques, peuples anciens, etc. Il se termine comme d'habitude par deux scénarios. **Gravées dans l'Écaille** s'intéresse aux lois draconiques (et aux organisations afférentes : l'Inquisition, les Historiens, etc.) et pose les premières pierres d'une évolution supplémentaire de la *storyline* (la Quatrième Croisade) – qui hélas avortera avec la fin de la gamme.

Il est à noter que **Prophecy** a connu une seconde édition permettant de corriger les déséquilibres du système de jeu et d'enrichir le background. L'écran lui aussi eut droit à une seconde édition : cette fois-ci, l'illustration est plus contemplative tandis que son livret ne change globalement pas de contenu, mais propose un scénario inédit.

De façon générale, tous les ouvrages de la gamme **Prophecy** partagent les mêmes qualités graphiques : mise en page élégante et lisible (même si parfois un peu touffue) grâce aux encarts relégués en marge ; illustrations magnifiques (notons la participation de talents comme Aleksi Briclot, Thierry Masson, Anne Rouvin, Igor Polouchine, etc.) ; couvertures évocatrices et inspirantes (là encore, Aleksi Briclot et Thierry Masson font merveille). Les textes sont eux aussi de grande qualité, nous offrant un monde riche propice à de nombreuses aventures sous l'égide de Julien Blondel et Timbre Poste (secondés par des auteurs aussi réputés qu'Alexandre Amirà, Benoît Attinost, Thomas Féron, Geoffrey Picard, Philippe Tessier, Léonidas Vesperini, etc.).



EN CONCLUSION

De par sa grande tenue – tant au niveau de l'écriture que des illustrations –, **Prophecy** est un jeu de rôle qui n'a presque pas vieilli. Il s'inscrit certes dans la lignée des jeux-univers (c'est-à-dire proposant un livre de base épais et un suivi abondant permettant d'approfondir tel ou tel point), un peu à rebours de la tendance actuelle du prêt à jouer, mais si vous appréciez de vous plonger dans un monde riche et dense apte à titiller votre imagination : alors **Prophecy** a toutes les chances de vous séduire. Dans son créneau, il reste l'un des meilleurs jeux de rôle du marché même plus de dix ans après sa sortie.

Aisément trouvable en déstockage à prix réduit, **Prophecy** se doit d'être redécouvert – et je ne peux que vous encourager à vous plonger dans le monde Kor, là où soufflent les Dragons... Vous ne le regretterez pas !





HÉRITAGE

SCÉNARIO PROPHECY

SYNOPSIS

Nos personnages (idéalement débutants et sans Lien draconique) sont tous membres d'une confrérie de mercenaires : les Porteurs de Feu. Cette dernière est payée par un prince-marchand du Conseil de Fer de Maurore – la Cité des Gladiateurs. Leur but sera d'aller déclencher un conflit dans les terres Zhûls et de ramener la tête d'un chef de guerre local. Malheureusement, la réalité est toute autre : un immense convoi de Sagiannor est en train de passer un col montagneux dans une zone complètement cernée par les Zhûls. Ces fidèles de Kroryn aiment porter le combat dans les terres voisines et n'ont pas encore remarqué ce convoi à la valeur extraordinaire. Les autorités de Maurore ont décidé de forcer ces belligérants à redescendre leurs troupes vers le Sud... et pour cela, rien de mieux qu'une mission-suicide. Nos personnages iront donc remplir leur tâche sans même connaître les tenants et aboutissants de leur contrat. Mais loin d'une aventure réduite à des combats, un personnage pourra vivre une initiation draconique avec un dragon qu'il n'aura pas choisi, un autre gagnera un titre, et de multiples pistes de scénarios ouverts seront fournies.

Ce scénario est plutôt destiné à un groupe de personnages ayant tous des compétences martiales (Prodiges, Guerriers, Protectors, Voyageurs, Mages...). Il est possible d'intégrer un personnage Artisan ou Érudit, mais prenez bien en compte que ces derniers risquent fort de trouver le temps long s'ils doivent subir ou regarder les combats se dérouler sous leurs yeux. Une astuce peut être de donner les rôles d'intendants de la compagnie à un Artisan, un Commerçant ou un Érudit.

OPIMUM À MAURORE

Tout est flou, la scène est rapide : les coups pleuvent autour de toi, tes amis saignent abondamment et ton bras tremble, tant la violence des coups que tu portes t'épuise. Vous êtes à l'entrée d'une caverne montagneuse, le soleil est de couleur sang et le sol est ocre – tant du fait de sa couleur naturelle que du sang qui y a été versé. Tu flageoles et un coup sur ton épaule te fait tomber au sol, tu rampes et décides de finalement toucher cette stèle sombre de ta main poisseuse.

Nos personnages ouvrent les yeux. Les volutes d'opium dans l'air leur ont tous fait tourner la tête. Ils se regardent avec stupeur : ont-ils tous vécu un rêve éveillé – ou un simple délire ? Ils sont dans une fumerie au sein de la Cité des Gladiateurs – Maurore –, en plein cœur des terres de feu de Kar. Cet établissement se nomme « le Havre aux Braises » et suivant la coutume de l'homme ivre, les personnages ne portent pas d'arme sur eux et les ont laissées à l'entrée. Leur chef, Arnouk de Cendre-Feu, serre la main à un homme de la Caste des Marchands et rejoint les personnages ainsi que les autres membres de la compagnie. Un peu à l'écart, les membres des Porteurs de Feu ont leurs habitudes en ce lieu et le décorum de draps, de femmes dénudées et de fumée leur est familier. Leur commandant a toujours son air sévère et leur annonce qu'il vient de décrocher un juteux contrat qui les mettra à l'abri pour tout l'hiver. Ils partiront dans la nuit – jusque-là, laissez vos

par BEN

illustrations de Julien De Jaeger





personnages vivre leur vie dans la cité noctambule de Maurore¹ La nuit est en train de tomber, les deux lunes sont rayonnantes et le cœur de Kalimsshar paraît plus menaçant que jamais. La ville est connue pour ses assassins et la plupart des Combattants portent une armure avec gorgerin pour éviter toute mauvaises surprise – comprenez par-là que cette ville est un lieu de plaisirs... et de dangers.

MISSIONS

Passées ces quelques heures de détente et de jeu en ville, les personnages se regroupent à la sortie de la fumerie du « Havre aux Braises » pour le départ. Comptez que chaque membre des Porteurs de Feu possède un cheval et que le matériel de montagne et la nourriture sont déjà disponibles en quantité. Le départ se fait dans le bruit et la fureur des combats d'arènes des fosses alentour – personne ne prête attention au départ d'une trentaine de mercenaires. La route vers la montagne est sinueuse et la chaleur n'a de cesse d'augmenter. Les personnages suent sous leurs armures. Profitez de cette scène pour décrire les terres arides du Sud et faire lancer quelques dés (équitation, athlétisme, escalade, survie, etc.) dans le cas où les joueurs connaîtraient encore assez mal le système de jeu.



Arnouk motive les plus fatigués des personnages (ou d'autres mercenaires), mais si ces derniers sont trop fatigués, il n'hésitera pas à hausser le ton. C'est à ce moment-là que vous pouvez faire sortir Liard Syn du lot (si les personnages ne l'ont pas encore remarqué) : il critiquera l'action de son chef et notamment sa folie envers des valeurs qui n'ont rien à faire à la guerre. La première journée se déroulera tranquillement et tous les mercenaires s'arrêteront dans un relais militaire. C'est là que leur mission et son plan de bataille leur seront expliqués : un chef de guerre Zhùl surnommé Maurog Zhùl tente d'installer un campement dans les montagnes pour harceler le Royaume du Feu. Sa tribu est petite mais, s'il arrive à s'implanter durablement, ses effectifs augmenteront jusqu'à devenir une véritable plaie – autant traiter le mal tout suite, à la source.

Jouez sur une ambiance de taverne pour raconter la mission : les bruits, les odeurs, les filles à la cuisse facile et une petite alcôve sombre pour être bien tranquille.

Le lendemain, le chemin continue tranquillement – mis à part croiser quelques autels au Dragon du Feu et fermes fortifiées, la zone est désertique. Le voyage reste chaud et le soleil brûlant. Les personnages éreintés campent en fin de journée dans une vieille grotte dont les murs sont bariolés de vieilles gravures du peuple mérog (un peuple sauvage vénérant la force) et les tours de garde s'organisent comme à l'accoutumée.

Arnouk s'installe et entonne un petit conte sur la création des deux lunes, Khyméra l'Œil de Khy et Shar le Cœur de Kalimsshar. Ceci permettra aux personnages de s'immerger dans la naissance du monde de Prophecy. Le chef des mercenaires finira par une petite morale : il faut toujours suivre la voie des Dragons et l'erreur des hommes a été de vouloir vivre indépendamment de leurs pères. Vous pouvez en profiter pour que Liard contredise Arnouk et demande la position des personnages – de quoi participer et faire du roleplay dans une zone de guerre au coin du feu.



1 : pour les activités en ville, télécharger la description de Maurore sur Internet : <http://jdr.la/prophecymaurore>

La nuit se déroule sans encombre, ainsi que les deux suivantes. La zone devient des plus montagneuse et les excursions à cheval trop dangereuses. C'est dans un relais de voyageurs nommé modestement « Espoir » que les mercenaires laissent leurs montures et récupèrent quelques mules pour le matériel. Vous pouvez simplement raconter cette scène pour l'accélérer ou la faire jouer aux personnages en décrivant un relais quasiment à l'abandon et tenu par un vieux bossu borgne dont l'aspect peut paraître fantomatique.

Les mercenaires continuent leur ascension jusqu'à une montagne percée où leur camp final sera installé. Décrivez ces cavités troglodytes avec force, car elles verront se jouer la fin du scénario ! La grotte principale possède trois sorties ; un ruisseau à l'eau noire se perd dans des souterrains ; dans la plus grande pièce se trouve une vieille stèle – la même que nos personnages ont pu voir dans leurs rêves. Le sol est ocre et tous reconnaîtront bien ce lieu !

La stèle semble être une tombe : après quelques recherches, les personnages distinguent le nom du mort, Warkks. Quelle surprise et bon présage pour la compagnie de se retrouver nez-à-nez avec la sépulture d'un héros de Kroryn (vous pouvez donner le texte en annexe au joueur le plus érudit pour préciser la vie de ce dernier) !

RECONNAISSANCE

Une fois le bivouac monté, des groupes sont créés pour inspecter les montagnes et découvrir le campement de Maurog Zhûl dans la nuit. Les personnages seront bien évidemment ensemble et partiront au début de la nuit – ils doivent revenir pour le matin. En l'absence de nuages, les deux lunes baignent la nuit d'une lueur de demi-jour. Usez les personnages avec des jets pour leur montrer que la montagne est rude ; utilisez les bruits et l'ambiance pour jouer avec leurs nerfs.

Les personnages repèrent alors une cabane calcinée dans un encadrement de la roche. Plusieurs corps ont été brûlés et pendus – ofrandes typiques des Zhûls. Cela ressemble à



une simple famille malheureusement passée au fer par ces nomades. L'horreur de la scène devrait choquer les personnages et leur apporter un regain de motivation.

Dénicher le campement de Maurog est facilité par cette macabre découverte : en effet, les traces des barbares sont aisées à remonter – jusqu'à leur repaire. Les personnages doivent tout de même prendre garde à se montrer discrets : il y a des sentinelles et de puissantes torches éclairent les environs. Laissez-leur le temps de dénombrer les Zhûls et d'apprécier leur force militaire (il y a une quarantaine de soldats en armes) avant qu'ils ne rentrent au camp faire un rapport.

C'est à ce moment que Syrriasse murmure à l'oreille des personnages ayant la plus haute Tendance de Fatalité (Liard Syn sera lui aussi contacté) : jouez sur l'ombre, sur le message susurré. Il parlera de la violence des peuples du désert (les Zhûls), des tortures qu'ils ont fait subir à cette pauvre famille et du futur sombre qu'ils vont vivre. La voix leur annonce la mort de leur groupe, l'écroulement de la compagnie et le fait que seul un pacte de sang pourra les sauver. Il est l'esprit de Warkks et de son dragon fusionné, lui seul pourra les sauver...





BATAILLE ET EXÉCUTION

N.B. : l'Arc est une arme qui ne sert qu'à chasser les animaux ou tuer les monstres. Il est interdit, selon les préceptes des Dragons, de tuer un être humain avec. Que les personnages soient assiégés par des centaines d'ennemis, seule la valeur martiale pourra les différencier et ils ne devront en aucun cas penser à utiliser cette arme.

Au retour des personnages dans le campement, les mercenaires se préparent dès qu'ils annoncent avoir trouvé le camp de Maurog. Avec un bon effet de surprise, il sera possible de prendre l'avantage sur les Zhûls – une attaque à l'aube est toujours une bonne tactique. Sur le chemin pour aller au combat, les personnages apprennent, en discutant avec les autres mercenaires, que des scènes de cabanes brûlées se sont multipliées très récemment aux quatre coins de la montagne – les bûcherons des environs ont été décimés. Ce n'est pas une quarantaine d'hommes qui peuvent accomplir cela en quelques jours... Pourtant personne n'a vu plus de Zhûls dans les environs.

Après deux heures de cheminement dans la montagne, les Porteurs de Feu se retrouvent enfin en haut d'une colline. Une petite plaine s'étend en contrebas et est couverte de nombreuses yourtes ; la descente pour les atteindre est escarpée. Une dizaine de soldats monte la garde et une dizaine d'autres dort à la belle étoile. La yourte principale semble occupée, le moment est donc parfait pour lancer l'attaque. En regardant de plus près, des cages, suspendues à des poteaux en bois, contiennent des cadavres et quelques hommes mal en point. Plusieurs d'entre eux portent les atours de soldats de Kar et d'autres d'étrangers au Royaume du Feu. Un homme revêtu d'une armure royale agonise dans l'une de ces cages.

Arnouk propose qu'un petit groupe se glisse discrètement dans le camp en profitant de la diversion de l'attaque pour tuer Maurog Zhûl et éviter qu'il ne s'enfuie. Liard se porte volontaire

(notamment pour s'attirer de la gloire), les personnages en feront-ils de même ? Il peut être intéressant de faire préparer le plan de bataille par Arnouk et les personnages – étant donné qu'ils ont découvert le campement. Tracez grossièrement un plan sur une ardoise ou un tableau blanc pour simuler le fait de le tracer dans la terre – comme toute scène épique de préparation de bataille le veut ! Libérer le noble emprisonné dans la cage devrait faire partie des priorités des personnages car il paraît être un otage de marque.

Une fois tous les préparatifs terminés, lancez l'assaut et transformez-le en enfer. La surprise permettra de tuer entre un quart et la moitié des soldats ennemis – ces derniers, pris au dépourvu et sans arme, n'offriront aucune résistance. Les derniers ennemis seront en infériorité numérique mais se battront comme des beaux diables. Leurs attaques seront toujours en style brutal – et même saignant de toutes parts, ils continueront le combat jusqu'à la mort. La bataille tourne à l'avantage des personnages et le massacre a l'air de s'achever quand un hurlement se fait entendre par-dessus les râles des mourants – Maurog sort de sa yourte en furie (à moins que les personnages n'aient été envoyés en commando pour l'exécuter, auquel cas ce combat aura lieu dans la tente richement décorée de fourrures et autres ornements).

Le noble, s'il est libéré, se joindra aux mercenaires, malgré son état. Son nom est Gaorn, c'est un aristocrate de la cité de Jalad – capitale de l'île de Jaspour. Les personnages se lancent dans le combat contre Maurog qui profite de son ambidextrie et de ses bonus en nombre d'attaques pour harceler ses adversaires. Les personnages entendent des cris de leurs collègues et s'ils jettent un coup d'œil, ils pourront apercevoir une lame sortir du corps d'Arnouk. Le combat se termine entre les cris des autres mercenaires, les hurlements de haine des Zhûls et les râles des mourants. Les personnages voudront sans doute mettre fin à la bataille au plus vite...

ENTERREMENT ET DRAGON

Les Porteurs de Feu ont gagné leur bataille, mais Arnouk est en train de mourir sur la plaine montagneuse. La magie ne semble pas pouvoir le guérir et malgré les soins, la lame l'ayant perforé a traversé de nombreux organes – y instillant un poison mortel. C'est à moitié mourant qu'il demande aux personnages de le ramener au campement, près de la tombe de Warkks... pour le sauver. Les personnages vont devoir le porter et faire le chemin inverse pour revenir au campement : pressez-les, faites-leur lancer les dés pour augmenter la tension de ce retour. Ils doivent être stressés et espérer que la tombe de Warkks – par une quelconque magie – pourrait leur permettre de sauver leur chef. C'est à ce moment que le personnage ayant la plus haute Tendance fataliste entend une voix – la même que celle de la nuit précédente. Elle lui susurre de nouveau quelques mots, elle sait que la fin approche et qu'il devra prendre une décision cruciale pour sauver ses amis... quitte à les trahir ! Prenez bien le joueur à part pour lui annoncer cette nouvelle, cela créera une certaine paranoïa autour de la table de jeu.

C'est une fois arrivé avec difficulté au campement qu'Arnouk demande à rester seul devant la tombe. Sa plaie a noirci et il est évident qu'il va mourir dans l'heure. Laissant leur chef, Liard commence à hurler à qui veut l'entendre qu'il faut partir : leur mission est réussie et il ne faut pas tarder à quitter les lieux au cas où d'autres Zhûls hanteraient les parages. Les hommes commencent à lever le camp jusqu'au moment où s'élève un râle de souffrance de leur chef. Arnouk appelle le personnage qui a la plus haute Tendance draconique. Lui demandant de se mettre à genoux devant lui, il se lève avec difficulté et commence à prononcer les mots sacrés de l'Église de Kroryn : « *Toi, jeune salamandre, tu m'as prouvé ta valeur dans le feu du combat. Tu as prouvé ta foi dans nos pères les Dragons et je sais aujourd'hui que la paix habite ton cœur. Le feu porte ton bras et les braises*

allument ton âme. Je vais trépasser, mais le fait de connaître le futur illumine le long couloir de la mort qui m'attend. Face à moi, je te vois, jeune mercenaire, et j'ai décidé de te léguer mon titre : celui de Cendre-Feu. Deviens un guerrier, un défenseur de Kar ! »

Jouez cette scène avec solennité. Arnouk tend alors son anneau tout en se mettant à genoux face au personnage. Il lui murmure à l'oreille ces derniers mots : « *Brûle mon corps ici, honore mon âme et mon nom, que je périsse à côté du héros Warkks.* » Puis il s'écroule mort sur le sol.

Cette surprise devrait marquer les esprits des personnages et des autres mercenaires regardant alors le nouveau Cendre-Feu comme un chef. Liard hurle que c'est de la folie d'attendre et pousse les autres mercenaires à partir. Il est temps pour le nouveau maître des Porteurs de Feu de faire valoir son autorité ! Il y a de fortes chances que le personnage adoubé tienne à mener l'enterrement d'Arnouk selon les rites draconiques. Ces derniers consistent à recouvrir le corps du décédé d'un drap rouge et à le brûler. Durant la crémation du corps, il faudra alors parler du mort pour guider son esprit vers Kroryn, le Dragon du Feu.

BATAILLE FINALE

Les personnages sont désormais prêts pour le grand départ, mais leurs éclaireurs leur précisent qu'un grand danger court autour des cavités : des Zhûls par centaines les encerclent et ils veulent la mort de tous les Porteurs de Feu. Plusieurs des mercenaires ne sont d'ailleurs pas revenus et pour cause : les Zhûls portent sur leurs lances, les têtes des disparus. Liard hurle et semble devenir fou (à cause de la voix qu'il entend), éructant que tout est de la faute du personnage ayant reçu le titre de Cendre-Feu. Le personnage ayant la plus haute Tendance en fatalité devra alors recevoir un petit mot caché du Meneur de Jeu disant : « *Ne m'oublie pas.* » Voilà de quoi rajouter un peu de tension autour de la table !

Des bruits de combat se font déjà entendre dans les cavités : les ennemis sont passés à



l'attaque sans plan de bataille. À vue de nez, ils sont plus de deux cents et il est sûr que la mort des personnages sera la finalité de cette histoire. Jouez le combat comme un acte de fin d'un opéra. Quand un Zhûl est tué, deux le remplacent et les personnages déjà blessés ne peuvent que reculer face aux assauts incessants de leurs ennemis.

C'est donc maintenant que le personnage contacté par la voix devra prendre sa décision : ce sera soit lui, soit Liard qui touchera la stèle de sa main pleine de sang. Au contact, toute la terre tremble, des volutes de fumée d'un noir de jais sortent du sol et dévorent littéralement leurs ennemis. Une partie du plafond s'écroule et, stupeur !, un Dragon de l'Ombre sort du sol et commence à dévorer les Zhûls.

Voici désormais soit un de nos personnages soit Liard lié à cette créature ! Cette dernière les a sauvés, mais nul doute qu'elle le leur rappellera. Nos héros sont désormais seuls face à un être de l'ombre en plein milieu d'un désert montagneux ; la créature regarde les personnages, susurre simplement « A bientôt » et s'en va, disparaissant dans les profondeurs d'où elle est sortie.

CONCLUSION

Il reste encore nombre de choses à faire ou penser : Liard Syn est peut-être lié au Dragon de l'Ombre et les a trahis en les abandonnant ; ne voudront-ils pas se venger ? Le personnage ayant acquis le titre de Cendre-Feu sait-il qu'Arnouk était un seigneur dans l'immense empire de Solyr et que sa terre risque de tomber face à un voisin envieux ? Voudront-ils en apprendre plus sur Warkks, le grand héros lié à un Dragon de l'Ombre (peut-être auprès de la guilde des mendiants ou des assassins) ? Et que faisait cette éminence de Jaspour enfermé dans une cage en pleine zone de guerre – cette île étant réputée pour sa dévotion à la luxure et l'argent, les domaines de prédilection de Kalimsshar ?

ANNEXES

La Compagnie des Porteurs de Feu

Les Porteurs de Feu sont une vieille compagnie de mercenaires de Maurore. Ils sont connus dans toutes les terres aux alentours et leur loyauté n'est plus sujette à caution. Le groupe compte une trentaine de mercenaires et trois intendants. La plupart sont des fidèles des Dragons, mais les morts incessants dans les rangs des Porteurs ont poussé plusieurs de ses membres sur la voie de la Fatalité (certains de vos personnages pourraient très bien en être). Leur jugement sera alors en contradiction avec celui des draconistes, honorables et droits dans les choix finaux du scénario ! Il est tout à fait possible que vos personnages aient des postes dans la compagnie, qu'ils soient des jeunes nouveaux, des déserteurs se cachant au Sud de l'Empire de Solyr ou des rivaux d'Arnouk. Le mieux est de mixer tous les personnages dans la compagnie et de leur donner des postes divers (éclaireur, scribe, duelliste, stratège...).

Arnouk de Cendre-Feu (Combattant III, Mercenaire)

Ce Combattant descend d'une longue lignée d'adorateurs de Kroryn. Ces derniers sont les seuls à pouvoir donner le titre de Cendre-Feu, qui est représenté par une bague portant la rune du Feu. Cette relique provient d'une ancienne confrérie de Combattants luttant contre leurs ennemis millénaires : les séides du Dragon de l'Ombre. Arnouk est un fanatique qui n'a jamais plié et ne voit le monde qu'à travers le prisme de l'enseignement draconique. La mort est un honneur et jamais il ne voudra reculer s'il a donné sa parole – là est tout le problème. Grand et puissant, son crâne chauve est orné d'une griffe stylisée redescendant sur son front.

Liard Syn (Combattant II)

Ce soldat a toujours été le second en toute chose. Son grand frère Egolau lui a volé l'amour de leur père en rentrant dans la Caste des Protecteurs. Venant des terres montagneuses de Kern, il a voulu faire table rase du passé en entrant dans la caste des Combattants dans les terres du feu. Habile et sournois, il a rejoint les Porteurs de Feu mais, malheureusement, il s'est confronté à Arnouk. Son ascendance avec le statut de Cendre-Feu l'a complètement éclipsé et Liard s'est retrouvé, de nouveau, numéro deux de la compagnie. Son esprit broie du noir et il réfléchit sur la manière de faire éclater sa gloire aux yeux de tous et enfin être reconnu. C'est le seul PNJ qui aura eu la même vision que les personnages, mais il n'en dira rien (un personnage averti pourra le remarquer au tout début du scénario). Possédant des cheveux longs d'un noir de jais, il cache souvent ses yeux derrière une abondante mèche et n'a de cesse de murmurer plutôt que parler pour se donner un côté sombre. Il est celui qui a vu sa Tendance fataliste monter le plus et sera la voix du Dragon de l'Ombre à la fin.

Légende de Warkks Treynok

l'Assassin de Feu aux Douze Doigts

Issu des fanges d'Ankar, la capitale de Kroryn, Warkks Treynok était un enfant qui n'avait rien à part deux choses : un esprit aiguisé et une soif

terrible de reconnaissance. La légende raconte qu'il intégra de force une guilde de mendiants pour survivre. Maltraité, violé, il y perdit son âme mais obtint une arme encore plus terrible : le désir de vengeance. C'est dans les méandres de son esprit qu'un Dragon du Feu le contacta, car il avait faim de cette force, de cette flamme en son cœur. Warkks comprit que son chemin lumineux venait de commencer. Il quitta la guilde non sans se venger de ses tortionnaires et rentra dans l'ordre des assassins, des fidèles de Kroryn vouant un culte fanatique au Dragon du Feu. Nul ne vit jamais le Dragon de Warkks mais ce dernier était un membre éminent qui permit l'agrandissement du pays du feu sur les terres Zhûls. Warkks est connu pour avoir manié une paire de gants magiques à 6 doigts, lui permettant de frapper à travers les ombres et d'être virtuellement invincible.

La réalité sur Warkks est tout autre. Il fut bien lié, mais à un Dragon de Kalimsshar, il cacha ses capacités de l'ombre en inventant un mythe autour de ces gants – lui-même étant polydactyle de naissance. Son secret fut finalement éventé et il fut exécuté dans les montagnes. Son Dragon fut enterré vivant sous sa stèle et on cacha cette trahison derrière un mythe de héros. Depuis, Syrriasse attend patiemment un prochain Élu pour se libérer de cette tombe. Personne ayant croisé la stèle de Warkks ne semblait jusqu'ici avoir une âme apte à se lier avec lui, mais le futur va le rassurer ! En effet, dans une bataille désespérée, qui sait comment vont réagir les personnages ou un PNJ avide de gloire...

Caractéristique des Zhûls

Limitez leurs caractéristiques à un Physique de 5, une Compétence d'arme à 5 et quelques Compétences représentant les Zhûls (Survie, Athlétisme, Équitation).

Caractéristique de Maurog Zhûl

Voir celles du Mérogi mâle (cf. Livre de base, p. 284) et donnez-lui une armure de protection 12 puis ajoutez les bonus d'un Combattant de rang II (double attaque, riposte...).



la table aléatoire les rumeurs locales



Les persos arrivent dans le PMU d'un village reculé ou dans la discothèque du Ventrue, voire dans un commissariat de seconde zone. Le scénario vous indique bien quelles sont les infos qu'ils vont pouvoir y récupérer, mais bon, vous aimez bien noyer le poisson, mettre du piment dans les discussions autour d'un verre de rouge ou tout simplement vous aimez balancer une vieille rumeur qui va les occuper vingt minutes. La table aléatoire vous permet ce mois-ci de créer une rumeur dans un monde contemporain avec l'aide d'un d6.

Un premier jet sur la **table Rumeur** vous permet de générer la structure de votre rumeur. Elle vous renvoie sur plusieurs autres tables pour composer une rumeur complète.

Par exemple, le premier jet vaut 5 : la structure est la suivante : **[Relation] + [Autorité]** est secrètement **[Renom]**. Avec les trois jets suivants (5, 3 et 2), vous obtenez la rumeur suivante : « *L'épouse du rabbin est secrètement une égérie d'une marque de soutien-gorge* ». De même, la séquence 6 suivi de 2, 5, 2, 4, 5, 6 donne le pitch d'un épisode de *Plus belle la vie* : « *une actrice jeune, belle et désirable fournit de la drogue au fils d'une boulangère qui apporte un soutien spirituel au chef de la mafia* ».

Rumeurs

1. [Renom] + [Action Négative] + [Relation] + [Autorité]
2. [Autorité] + [Action Positive] + [Anonyme]
3. [Anonyme] + [Action Positive] + [Relation] + [Autorité]
4. [Autorité] + [Action Positive] + [Anonyme] + [Action Négative] + [Relation] + [Renom]
5. [Relation] + [Autorité] est secrètement [Renom]
6. [Renom] + [Action Négative] + [Relation] + [Anonyme] + [Relation] + [Autorité]

Renom

1. Une célébrité de la télé-réalité
2. Une actrice jeune, belle et désirable
3. Un chanteur de la nouvelle scène
4. Une star de blog bédé bobo sur l'actu et les chats
5. Une égérie d'une marque de soutien-gorge
6. Une présentatrice télé

Action Négative

1. A violé
2. A agressé
3. A rompu avec
4. Fait chanter
5. Fournit de la drogue
6. A tué

Action Positive

1. Est amoureux
2. Protège
3. Va se marier
4. Soutient financièrement
5. Apporte un soutien spirituel
6. A sauvé la vie

Autorité

1. Le maire / le gouverneur
2. Le prêtre / le rabbin / l'imam
3. La directrice d'une grosse boîte internationale
4. Le préfet / le chef de la police municipale
5. La directrice de l'hôpital / de l'université
6. Le chef de la mafia

Relation

1. La fille
2. Le fils
3. Le conjoint
4. L'amant/la maîtresse
5. Le meilleur ami
6. Le patron

Anonyme

1. Une prostituée
2. Un psychiatre
3. Un SDF
4. Une boulangère
5. Un policier
6. Une secrétaire



funded with

**KICK
STARTER**



Ulule, Kickstarter & co :

la boîte de Pandore du jdr?

Depuis quelques années, nous avons pu voir fleurir les expériences de crowdfunding pour notre loisir. Nous les premiers, nous avons utilisé ce moyen pour lancer la version papier de **DiGdent**, et pourtant, nous sommes probablement parmi les plus dubitatifs sur ce type de financement à long terme. C'est pourquoi nous vous avons demandé votre avis, à vous, lecteurs, et à vous, éditeurs, afin d'avoir une bonne idée de ce que pense toute la communauté, et pas seulement la rédaction...

158

Bien sûr, il serait hypocrite de nier que le crowdfunding permet l'émergence de jeux différents et l'arrivée de nouvelles plumes dans le milieu du jdr francophone.

« Je trouve qu'il s'agit là d'une excellente initiative pour le financement de projets amateurs ou semi-amateurs. Les gros éditeurs traditionnels ne vont pas prendre de risques inconsidérés sur un jeu qui peut faire un bide. Le crowdfunding leur permet de voir le jour sans risque. » **(Jean-Paul Gourdat)**

Pourtant, si l'on regarde de plus près l'état des lieux, on constate que beaucoup de ces projets sont soit des traductions de jeux étrangers (**Donjon**, **Ryuutama**, **Légendes de la Garde**, **Lacuna**), des suppléments pour une gamme déjà existante (**AMI**, **Anoë**, **Shade**, **Tigres Volants**) ou encore des rééditions (**Ars Magica**)

« Le rôle de l'éditeur c'est de trier le bon du mauvais, la prise de risque. Là on est dans un transfert de risque de l'éditeur vers l'acheteur. » **(Willy Mangin)**

« Je pense que ça reste un excellent moyen pour un jeune éditeur de se lancer, ou pour un expérimenté de proposer un projet de grande envergure. Néanmoins, il ne faut pas que ça devienne systématique. Sans faire de prosélytisme, il n'y a qu'à voir l'exemple de DiGdent : Ulule au lancement, et autofinancement ensuite. » **(Eilléa Ticemon)**

Dans ces deux cas, on touche de près au travail de l'éditeur : sélectionner un jeu, l'améliorer si besoin est, prendre un risque financier en l'imprimant, puis assurer sa promotion : « le travail d'éditeur consiste à avoir une réflexion et un travail sur la forme, mais aussi sur le fond et le contenu. C'est quelque chose qui peut demander un certain travail en amont, et un regard extérieur autre que celui des copains testeurs. La tentation est grande de se passer de cette réflexion lorsque des outils comme Ulule sont disponibles. » **(Jemrys, les Écuries d'Augias)**

par Julien De Jaeger & la rédaction
toutes illustrations ©





27 : le nombre de projets liés au jdr lancés sur **Ulule** à ce jour, depuis 2010. Hormis ceux encore en cours, tous ont été financés ! Par contre, plus d'un quart de ces projets sont issus d'un éditeur installé depuis de nombreuses années sur le marché : les **Ludopathes**. Inquiétant ?

23 108 € : soit 355%, le financement record des **Légendes de la Garde**. **Ryuutama** (701% pour plus de 12 000 €) et **Subabyss** (863% pour plus de 5000 €) n'ont pas été en reste sur ce point !

2 : le nombre de jeux financés depuis un certain temps sur Ulule qui ne sont pas encore sortis. Si **Within** (de Benoît Attinost et Jérôme Larre), attendu chez les **Écuries d'AuGias**, donne toujours

quelques signes de vie, les VF de **Sokarra** et **Terres de Légendes** pour **Fabled Lands** (Megara) ont été purement et simplement annulées, démontrant que l'étude de financement avait été bâclée. Les souscripteurs se sont vu proposer des compensations... pour le moins légères.

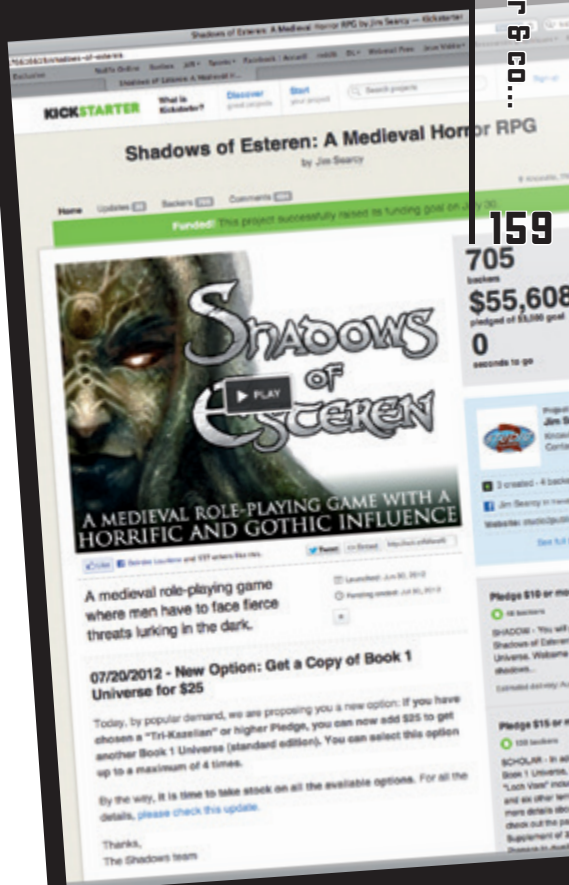
55 608 \$: la somme recueillie sur **Kickstarter** par l'équipe de **Forge-songes** pour la version américaine des **Ombres d'Esteren**

10 : le nombre de jeux de rôle financés sur **Kickstarter** qui ne sont toujours pas sortis officiellement et envoyés à leurs soutiens (même si certains, **Farewell to Fear**, **Flatpack** et **They Became Flesh**, ont été vendus à la GenCon !)

S'il paraît évident qu'une structure qui se lance n'a pas forcément les fonds pour assurer un premier projet (**Lapin Marteau** avec **Ryuutama**, **Narrativiste Édition** avec **Lacuna**), c'est plus surprenant dans le cas d'un éditeur qui existe depuis plusieurs années, comme les **Ludopathes**, et qui semble désormais recourir systématiquement à Ulule :

« Nous utilisons Ulule pour la communication, pour remplacer ma banque. Toutefois, un label serait nécessaire, comme les vendeurs sur eBay. Comment reconnaître les gens sérieux des amateurs qui vont se planter ? Ce sera un enjeu pour la crédibilité du système dans le futur. Toujours est-il que, pour l'instant, c'est pour nous une façon d'améliorer grandement la qualité de nos jeux ! » (Yann Bruzzo, les **Ludopathes**)

« Je crains aussi que des projets mal vendus sur Ulule disparaissent malgré leur éventuel potentiel » (Kristobald Fentis)
Promouvoir son jeu, c'est un travail à temps plein. Que faire si un jeu génial est tellement mal « vendu » qu'il n'est pas financé ? Il se retrouvera avec une étiquette « s'est planté sur ulule » qui risque de faire fuir d'éventuels éditeurs intéressés. Repackaging total, tournée de toutes les conventions pour le faire (re)connaître, le chemin sera long pour l'ulu-



159

705

backers

\$55,608

raised of \$5,000 goal

0

seconds to go

Project

Jim Searcy

created - 4 backers

Jim Searcy is the

Website: shadowsofesteren.com

See 5.0

Pledge \$15 or more

100 backers

SCHOLAR : In ad

Book 1 Universe,

"Last View" and

and an other fan

more details about

check out the pr

Supplement of 3

Shadows of Esteren

lien refoulé... Se lancer dans le *crowdfunding* demande un minimum de travail en amont (planning, étude de financement, devis, paiement de toutes les chaînes de création et de fabrication du jeu, mode de distribution, etc.). Ces démarches ne sont pas évidentes pour tous, et l'accompagnement fait par le site est minimal à ce sujet. Attention, donc, à ce que le saut en avant ne soit pas un saut dans le vide !

Neko, du **7e Cercle**, relève d'ailleurs un point intéressant : « *en cas d'auto-édition d'auteur, le jeu, s'il est vraiment excellent, loupe l'occasion (ndlr : en se passant d'un éditeur) d'une plus grande visibilité, d'une meilleure impression, d'un plus gros tirage, d'une meilleure diffusion, etc.* »

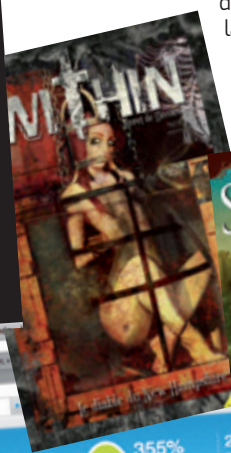
« *Que se passera-t-il quand un jeu finalement ne sortira pas ? La confiance dans d'autres projets pourrait en pâtir...* » (**Jean-Paul Gourdat**)
Le cas de figure s'est déjà présenté (cf. *encart page précédente*). Si l'on peut espérer une sortie prochaine de **Within (les Écuries d'Augias)**, on imagine que les souscripteurs des suppléments de **Fabled Lands** ont dû être particulièrement déçus d'apprendre que le projet ne se concrétiserait pas, faute d'un financement suffisant, malgré les 107% de la souscription Ulule. Si l'on ajoute à cela une communication assez déplorable de la part de **Megara**, l'éditeur, qui se plaignait quotidiennement à travers le net du manque de soutien envers son projet tout en enjoignant les gens à retirer leurs souscriptions de **Ryuutama** pour les mettre sur son jeu, on tient là une des dérives qui nous fait craindre la multiplication des projets bancals voués à engloutir l'argent des souscripteurs.

money, get away

Quelles sont les garanties qu'offrent Ulule et Kickstarter aux soutiens des différents projets ?

Avec ses 34 000 projets financés et plus de 390 millions de dollars engagés, **Kickstarter**, s'il se détache de toute responsabilité quant à la fiabilité des porteurs de projet, fait signer à chaque créateur une obligation de fournir à ses soutiens les « récompenses » pour lesquelles il s'est engagé. Ils précisent toutefois que ce recours légal ne doit être utilisé par les souscripteurs qu'en cas manifeste de mauvaise volonté du créateur.

Du côté d'**Ulule**, un simple avertissement met en garde les donateurs pour leur faire prendre conscience de la part de risque que comporte chaque projet. Le porteur est seul responsable de la concrétisation du projet et de l'utilisation des fonds.



Et enfin, du côté des éditeurs, nombreux sont ceux à s'inquiéter du sort des boutiques, déjà mises à mal depuis quelques années :

« Les prix pratiqués, par exemple sur Ulule, sont similaires à ceux que l'on peut trouver en magasin. Or, cela induit une mauvaise perception du vrai coût. Plus le jdr s'estompe des boutiques, plus c'est un recul de notre loisir.»
(**Franck, les XII Singes**)

« Ce genre de pré-ventes risque d'impacter très fortement les ventes en magasin, le jeu n'en vaut pas la chandelle dans notre cas. »
(**Neko, 7e Cercle**)

« Et les boutiques là dedans ? Ce sont les oubliées du procédé, il faudrait probablement adopter la méthode des contreparties spéciales revendeurs utilisées par certains projets sur Kickstarter.» (Antoine Boegli, 2D Sans Faces)

conclusion

À chaque jeu sa vérité. Il serait impossible de dire si oui ou non le crowdfunding est une bonne chose : comme n'importe quel outil, tout dépend de l'usage que l'on en fait. Dans le meilleur des mondes, il permettrait la découverte de nouveaux talents, il rafraîchirait le paysage rôlistique. Dans celui-ci, il peut pousser des rôlistes honnêtes et de bonne foi à donner leur argent pour un produit qui, sans un travail professionnel de relecture et de promotion, risquerait de s'avérer être buggé, creux ou sans lendemain. Alors, comme en toutes circonstances, renseignez-vous et ne jugez pas un livre à sa couverture !

retrouvez l'intégralité des réponses qui nous ont été faites par les éditeurs sur notre site www.di6dent.fr



Vox Populi : à vous de jouer !

Cette rubrique est la vôtre, kidnapez-la ! Nous allons à chaque numéro solliciter votre opinion sur une question d'actualité concernant le jeu de rôle : par mail, via facebook, sur les salons, sur notre forum, par colis piégé, tous les moyens seront bons pour nous faire parvenir vos lumières !

Au menu du prochain numéro :

« Quelle FFJDR pour 2013 ? »

Elle a été la risée de la communauté rôliste, elle a été attaquée de toutes parts et pourtant, l'institution FFJDR résiste. Démocratisation du jdr, initiation du grand public, partenariats, reconnaissance de notre loisir, autant de projets qui semblent trouver un écho difficile auprès de la base rôliste ... et vous, vous en pensez quoi ? Pour vous, que devrait être la Fédé en 2013 ?

pour réagir :

redaction@di6dent.fr
<http://www.facebook.com/pages/Di6DENT/118691434833141>
<http://di6dent.forumactif.com/t508-vox-populi-la-rubrique-ouverte-aux-lecteurs>

VOX POPULI : ulule, kickstarter & Co...

161

#8

science & fiction, les sœurs ennemies du jdr ?

mai 2013

n'hésitez pas à nous faire parvenir
vos impressions, commentaires
ou insultes par mail à
redaction@digident.fr
ou sur notre page facebook
[http://www.facebook.com/pages/
DIGIDENT/118691434833141](http://www.facebook.com/pages/DIGIDENT/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>

publié par
play six[®]



12€

imprimé en Italie