

numéro **14**

octobre 2016

**Le rôliste,
animal politique**

Sweepers INC
Knight
Würm
Sur les Frontières
Technoir
Itras By
Game design
Grégory Privat
Stéphane Bura

DI6DENT

culture rôliste (et plus si affinités)



DI6

www.di6dent.fr



jeu complet

Lady

ROSSA

ENGAGEMENT RADICAL
ET ACTION TERRORISTE
DANS L'ITALIE
DES ANNÉES DE PLOMB





faites nous confiance...

La politique, qu'on le veuille ou non, est un élément qui nous accompagne quotidiennement. Qu'elle soit un aspect mineur ou, au contraire, un des enjeux majeurs de nos parties, elle s'invite inmanquablement. Et, au vu des attermolements d'un de nos confrères lorsque nous avons suggéré de communiquer sur **Lady Rossa**, qui clôt ce numéro de façon explosive, nous avons dû nous rendre à l'évidence, la politique «dérange» quand elle est associée à la notion de jeu. Raison de plus, donc, pour nous d'aborder frontalement le sujet.

Dans le monde qui est aujourd'hui le nôtre, comment est-il possible de garder des œillères ? Sans pour autant cautionner ou justifier, comment ne pas essayer de faire des parallèles, de comprendre des motivations qui peuvent nous paraître aberrantes, des cheminements tragiques qui entraînent des situations absurdes ?

S'il n'est pas QUE cela, le jeu de rôle nous permet aussi de réfléchir, de prendre du recul, de changer de perspective. Alors, jouons, et réfléchissons.

Julien De Jaeger
et la rédaction de D16DENT



*Aucune émotion n'était pure car elle était mêlée de peur et de haine.
Leur embrassement avait été une bataille, leur jouissance une victoire.
C'était un coup porté au Parti.
C'était un acte politique.*

George Orwell - 1984

.ours

Rédacteur en Chef : Julien De Jaeger
Responsable «magazine» : Vincent Ziec
Responsable «thema» : Julien Clément
Comité de Rédaction : Matthieu «Celewyr» Carbon,
David «davidalpha» Robert, François-Xavier
«Xaramis» Cuende, Sanne «SaSti» Stijve, Laurent
«Bob Darko» Devernay, Benjamin «Machesse»
Kouppli, Khelren, Romain «Rom1» d'Huissier,
Coralie David, Jérôme «Brand» Larré

Rédacteurs : Orlov, Loris Gianadda,
Diego Cocagne

Illustrateurs : Emmanuel Roudier,
Kevin Baussart, Julien De Jaeger

Maquette et Direction Artistique: Julien De Jaeger

Remerciements : Fabien Fernandez, LG, Sté-
phane Bura, Sébastien Célerin, 2DSF, Zak S.,
Anne Besson, Isabelle Périet, Antoine Dau-
phragne, Olivier Caira, Hamish Cameron, les édi-
tions Icare, Sybille Marchetto, Eugénie, Emma-
nuel Roudier, Samuel & les Éditions Sans-Détour,
Frank Plasse & les XII Singes, Simon Gabillaud,
Damien Coltice & Black Book Éditions, les cama-
rades de chez Casus, Vincent Lelavechef, Sci-Fi
Universe, Julien Pirou & Nolife

DI6DENT est publié par plansix
16, rue Charles Ferrand
62 210 Avion (France)

plansix@di6dent.fr

distribué par Millennium
Parc d'Activité du Casse - 6, Rue du Casse
31 240 Saint Jean (France)
<http://millenniumdist.com>

imprimé par PixartPrinting

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

.sommaire

- 5 **À chaud**
- 7 **Vox Populi** : éditeur,
espèce en voie de disparition ?
- 13 **L'interview 100% JdR** : Grégory Privat
- 16 **Avant j'étais rôliste** : Stéphane Bura
- 21 **Le syndrome du panda** : Cadwallon
- 27 **Avant-première** : Itras By
- 33 **À saisir** : Vornheim / A Red
and Pleasant Land
- 36 **Mon truc à moi...** : la recherche universitaire
sur le jeu de rôle
- 42 **Inspi** : House of Cards
- 47 **Le pain et la planche** : concevoir des
expériences intéressantes
- 51 **THEMA LE RÔLISTE, ANIMAL POLITIQUE**
- 52 **Panorama** du jdr politique
- 64 **Analyse** : cyberpunk not dead ?
- 72 **Interview** : une Fédé pour tous les lier ?
- 77 **Analyse** : savoir se tenir à table
- 82 **Scénario Technoir** : Le Boudayin
- 97 **(alt) Sur les Frontières** : Enthousiastes !
- 106 **À froid** : Würm
- 106 **Critique**
- 110 **Interview** : Manuel Bedouet
- 113 **Scénario** : Longue Route
- 125 **PLAY**
- 126 **Scénario officiel Knight** : Sous la montagne
- 136 **Fiche de mission officielle Sweepers INC** :
Merci Patron !
- 138 **Le gros morceau** : Lady Rossa, jeu complet





S'IL NE DOIT EN RESTER QU'UN...



Oui, on l'avait déjà mis, en tout petit, dans ce même encart, dans le numéro 13. Mais, si de plus grosses cylindrées comme **Plenilunio** (Sans Détour) ou **Numenéra** (BBE) ont trouvé un écho favorable au sein de la rédaction, **Sur les Frontières**, de Manuel Bedouet, ne cesse de se rappeler à nous. Concis, innovant, et adaptable, comme nous le démontrons plus loin avec notre *setting* **Enthousiastes !**, ce «petit» jeu est une très belle réussite qui mérite que vous vous penchiez dessus, si ce n'est pas déjà fait !

et le Fix dans tout ça ?

Il ne se passe pas une semaine sans que l'on nous demande quand reviendra le *Fix*, sans que l'on reçoive encore des demandes d'abonnement. Autant le dire clairement, dans l'état actuel des choses, le *Fix* n'est pas près de revenir. Si nous regorgeons d'idées et d'envies pour l'améliorer, nous manquons toujours de temps et d'effectifs pour maintenir la qualité nécessaire à une telle publication. Nous espérons avoir du neuf à vous donner à l'occasion d'Octogones, mais ce sera certainement encore trop tôt. Nos excuses, donc, aux milliers de lecteurs de notre newsletter, mais il va falloir vous armer de patience...

5



on a aimé...

Knight, Sweepers INC, #Feminism, un ensemble de jeux de rôles qui traitent intelligemment d'un sujet important !



on attend...

Degeneration toujours...
La Justice des Anges pour **Hollywood**, enfin !
Technoir et **Mutant Year Zero** en VF !



on est déçus...

La guéguerre entre «indés» et «tradis», en témoignent les derniers *JDR Mag'* et *Maraudeur*. Seriously ? Le choix de certains éditeurs de «tordre» ou de simplifier le propos d'un jeu pour le vendre plus facilement (**Knight, ONE%**)

À LA GUILLOTINE !

DÉPLORABLE & DRAMA 5

Si, même au sein de la rédaction, le débat fait rage, on se doit de décerner le *facepalm* de l'année à la double souscription **Héros & Dragons** et **Dragons**, qui se sont rués sur le *SRD* de **D&D5** pour en proposer leur version. Des communiqués déplorables, des déclarations ambiguës qui ont même poussé **Wizards** à venir mettre un ou deux cartons jaunes, des rétro-pédalages... Bref, même si on souhaite à **BBE** et **Agate** de sortir de bons jeux, on ne peut pas dire que leur image en soit sortie grandie...

sur la table de chevet de...

Loris, *hot prospect*

Dans la ligne *hardboiled*, j'étais passé toutes ces années à côté des aventures de Dave Robicheaux. Je rattrape mon retard en me faisant la série, un par un, je me régale !

sur le vif !

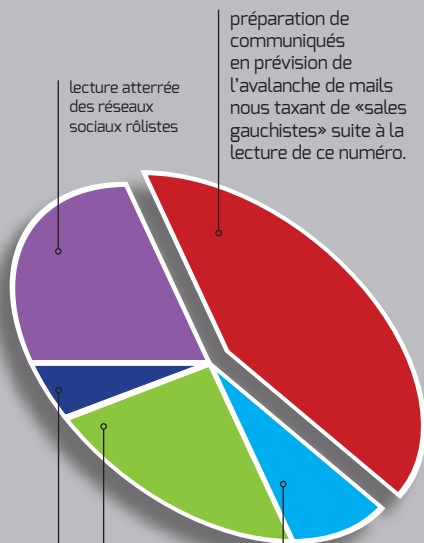
Vincent / Mener des parties de jeux de rôle

Sur le papier, c'était vendeur et le résultat final dépasse mes attentes. C'est un ouvrage très complet et rédigé avec beaucoup de sérieux. Le plaisir de lecture (et «d'apprentissage») m'incite à lire les chapitres qui me tentaient le moins. C'est donc une très bonne collection qui s'annonce là. Cette dernière comble un manque dans le milieu du JDR, elle le fait bien en allant même plus loin que ça. En plus, j'ai pu découvrir **Cold City** grâce à la souscription, merci **Lapin Marteau** !

ambiance

la rédac en un camembert

6



nouvelles très bonnes idées pour le retour du *Fix...* qui le retardent d'autant !

Loris / 7th Sea v2

Un système nettoyé et plus cinématographique que le précédent, des personnages qui ne sont désormais plus des brèles à la création mais des héros qui font rêver, un bouquin avec de belles illustrations et, surtout, au texte agréable à lire et enthousiasmant. Ça donne grave envie de jouer, de voir des PJ se jeter, le sabre à la main, depuis le lustre ou la tenture, avant de sortir une réplique aussi aiguisée que leur épée. On sent l'expérience de J. Wick et M.D. Truman dans le *game design* et la rédaction. Damn ! Trop de jeux, pas assez de temps. Bon, le temps que je lise le reste de la gamme, qui s'annonce pléthorique, j'y jouerai à la maison de retraite... mais je prendrai sûrement mon pied ! D'ici là, j'ai encore **Hollywood** et **Unknown Armies 3** à faire jouer...

Julien / 81 Frères

Séance copinage, dira-t-on. Mais le Hong-Kong crasseux et authentique décrit par Romain d'Huissier a réussi à m'intéresser à un univers qui n'était pourtant pas vraiment ma tasse de thé. De l'évolution du personnage principal, qui s'ouvre peu à peu aux autres et au lecteur, au rythme faussement lent de l'intrigue, tout est fait pour vous immerger et vous initier en douceur à ces histoires de fantômes chinois. On en redemande !





ÉDITEUR

espèce en voie de disparition ?

Entre les auteurs qui se passent d'eux et ceux qui font mal leur travail, le rôle de l'éditeur peut sembler de plus en plus superflu au vu des nouveaux moyens mis à disposition des auteurs et des joueurs. Quel avenir pour eux ?

L'éditeur, chimère inconnue

On a tous une anecdote concernant un éditeur, un grief inaltérable qui nous fait dire « plus jamais ». Comme partout, il y a des brebis galeuses, boucs-émissaires plus ou moins éphémères de la vindicte rôliste. Mais, pour autant, que comprend-on vraiment du travail d'un éditeur ? Par quels rouages passe un jeu dit « professionnel », avant d'arriver à votre table ?

Le processus de création, qui va de l'idée originelle à la publication de l'ouvrage, passe par de nombreuses phases, parfois ingrates, voire frustrantes pour l'auteur qui voit « son » travail trituré dans tous les sens par quelqu'un d'autre, et il faut un recul certain pour comprendre que c'est nécessaire pour le bien de son œuvre.

Fabien Fernandez, auteur (**Projet : Pélican, Nécropole**) et illustrateur (**Achéron**), nous livre ici ses dernières expériences

8

ff Malgré la « démocratisation » des moyens de production et l'avènement du crowdfunding qui permet de la vente directe, l'éditeur est pour moi essentiel. L'éditeur n'est en effet pas une simple étape comme un lieu de stockage avant l'envoi des livres aux joueurs. Il est le point de rassemblement des compétences, celui qui a une identité pour ses gammes, et il est également « l'autre regard ». Le métier d'éditeur c'est un gros package d'expertises, c'est normalement le respect de l'auteur et de ses droits patrimoniaux et le conseil pour donner le meilleur jeu possible. Autant pour les jeunes auteurs/illustrateurs que les plus aguerris, le regard extérieur est plus que vital pour un projet. Et je ne parle pas ici d'une simple relecture de la part d'un copain ou un beta test en club ou en convention. Évidemment, l'un n'est pas exclusif de l'autre, toute chose a sa place dans la lecture d'un projet de jeu de rôles mais si on veut un jeu au niveau pro, je n'y vois qu'une voie possible. Pour ne citer que mes deux dernières expériences, voici ce qu'il en a été pour mes jeux récemment.

TÂCHES OPÉRATIONNELLES DE L'ÉDITEUR

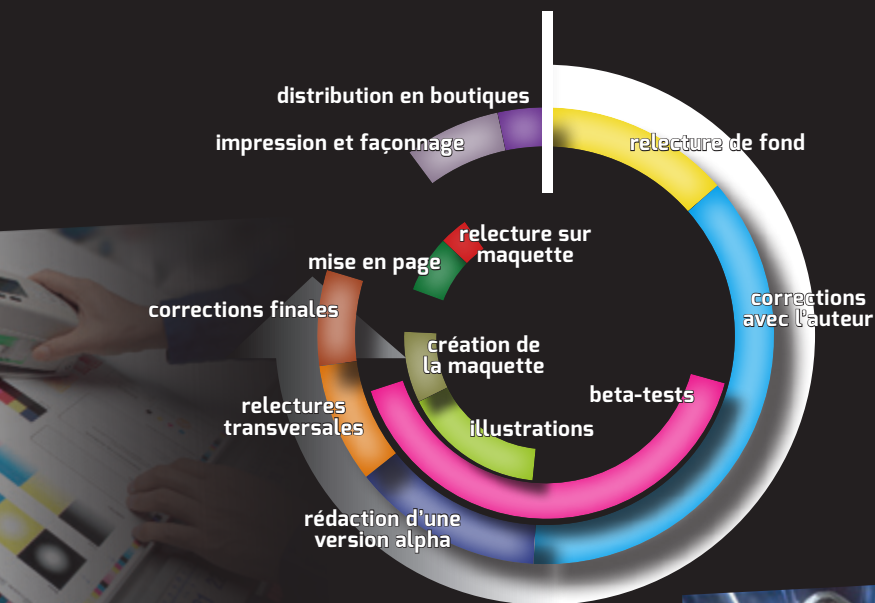
depuis la réception du manuscrit à la publication (en semaines, données estimées depuis plusieurs sources, sur une moyenne d'un livre de base de jeu de rôle de 200 pages)



D-Start, chez Matagot

Ce projet n'aurait jamais vu le jour sans l'équipe **Matagot** et plus particulièrement Hicham, qui est aux commandes. Je lui ai soumis un jeu d'initiation avec des règles qu'il a rendues plus didactiques par rapport aux joueurs ciblés. Outre les relectures et avis plus classiques, il a également transformé mon livre, imaginé une boîte comportant différents livrets, fiches et des dés spéciaux. Évidemment, tout le monde peut concevoir ce genre de « goodies » mais cette présentation et ces accessoires collent véritablement au jeu. Ce ne sont pas des dés cadeau-pour-faire-joli ou des trucs pour concevoir un palier supplémentaire. Ils entrent dans la mécanique des règles et apportent un plus. Là-dessus, j'ai bénéficié d'un maquettiste compétent et carré et de deux illustrateurs aux styles complémentaires. Pour finir, le jeu sera présent longtemps dans les rayons des boutiques spécialisées (et peut être d'autres), ce qui n'est pas rien pour un

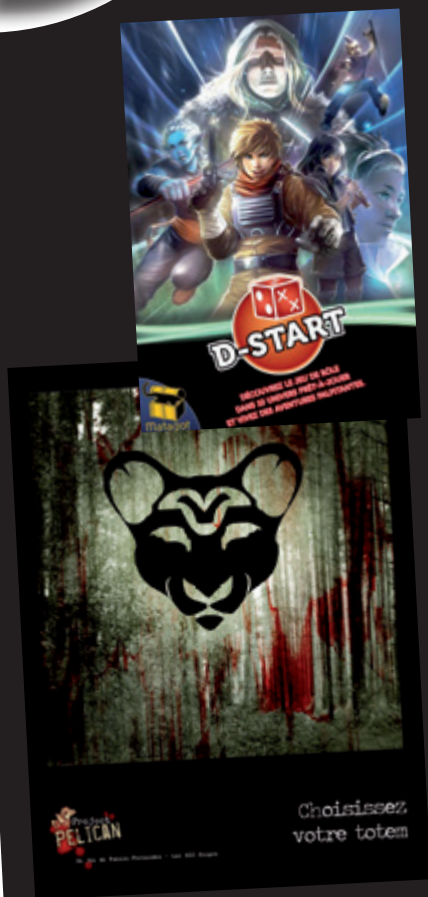




jdr d'initiation. Je pense sincèrement que, sans éditeur, on a plutôt tendance à faire un jeu entre potes. C'est peut-être bien, ça fonctionne probablement, mais ça dépend ce que l'on donne comme valeur au mot professionnel.

Project Pelican 2e éd., chez Les XII Singes

Là encore, c'est du gros plus de la part de l'éditeur. Outre le fait de donner une v2 digne de ce nom, il a apporté une lecture attentive et critique sur le contenu. Il a posé les bonnes questions, notamment pour savoir si on mettait le jeu dans la gamme Intégrales et ce que l'on faisait du système de jeu. Pour la mécanique, c'est au final du dK, mais on a préservé ce qui me tenait à cœur : le côté totémique. Un bon équilibre permettant à un plus grand nombre de joueurs de prendre la main. D'ailleurs, sans Sébastien (directeur éditorial des **XII Singes**), je n'au-



rais peut être pas non plus ajouté le profil de « converti » qui ouvre encore plus le jeu. À ça, son conseil a donné naissance à un gros *setting* sur San Francisco. J'ai eu des doutes au début pour me lancer dans l'écriture de ce denier, je me suis rendu compte au milieu de la rédaction que c'était en fait essentiel pour offrir de la matière de jeu. Le gros plus, en dehors de la maquette et des formats, ça a été d'apporter la compétence de cartographe de Maxime Plasse. Je ne connais pas beaucoup de cartographes de son niveau et, en tant que joueur, ça me donnerait envie d'acheter le jeu rien que pour ça. Enfin, Sébastien a apporté la ligne graphique au jeu : le choix de piocher dans les archives. Ça se finit par trois relectures et une ultime post BAT¹ et vous avez déjà de grandes chances de filtrer le maximum de coquilles. Bref, encore plein de choses possibles uniquement par le professionnalisme d'un éditeur. On ne se retrouve pas avec des veuves et des orphelins partout dans la maquette, ou des fautes toutes les deux pages, on a de beaux visuels une distribution en boutique etc. //

un éditeur reçoit une quarantaine de manuscrits par an, chacun ayant un cycle d'évolution de 24 à 36 mois

Sébastien Célerin, directeur éditorial des **XII Singes**, nous a confié suivre en moyenne une quarantaine de manuscrits par an, tous à des niveaux de maturité différents (les manuscrits ont un cycle d'évolution de 24 à 36 mois), dans le but d'en publier vingt par an. Il s'agit là d'accompagner les auteurs dans leur processus de création afin d'en tirer le meilleur matériel possible. Et, comme il l'admet également, ce ne sont pas toujours les auteurs les plus expérimentés qui demandent le moins de travail ! En plus de gérer des aspects purement législatifs et les tâches opérationnelles, l'éditeur « sent » les tendances, selon les manuscrits qu'il reçoit. Et, parfois, certains de ces manuscrits, qui demandaient pourtant encore beaucoup de travail avant d'être publiables, se retrouvent quasiment tels quels sur Ulule...

Les exceptions qui confirment la règle

Les plateformes de *crowdfunding* ont tendance à gommer la frontière entre travail amateur et publication professionnelle – du moins tant que l'on a pas l'objet promis entre les mains. Quelques illustrations bien choisies, et le rôliste est hameçonné, parfois sans réel discernement.

Mais, au-delà du *crowdfunding*, des auteurs ont décidé de mettre de côté l'éditeur afin de mener à bien leurs projets. Pour certains, il s'agit d'une évolution logique : John Grümph et ses *chibis* (**Dragon de Poche**, **White Lies**, **Terra X**) ou Anthony « Yno » Combrexelle et ses *shooters* (**Rushmore**, **La Nuit des Chasseurs**, **Outer Space**) disposent, en proposant leurs créations sur Lulu.com, d'une liberté qu'ils ont acquise grâce au succès de leurs précédentes publications. Ils sont connus et reconnus pour leur style propre.

D'autres, comme Laurent Devernay (**Kuro**, **City Hall**, **Z-Corps**), ont choisi de créer leur micro-structure, autant pour la liberté de création que pour la maîtrise que cela leur donne sur leurs projets.

ld Le Labo de Bob est née de plusieurs constats. Une volonté d'indépendance : bosser à mon rythme, avec qui je veux. C'est aussi l'occasion de sortir des jeux qui sortent un peu de ce qui se fait habituellement, dans des formats peu communs. Pour moi, c'est le prolongement naturel de ma démarche d'auteur. Dans la mesure où c'est essentiellement centré sur mes projets, je ne me voyais pas lancer une boîte d'édition pour ça. Tout ceci contribue aussi au fait de m'apprendre à dire non à d'autres projets. C'est une étape symbolique pour me concentrer sur mes propres envies.



1 : « bon à tirer », fichier final généré par l'imprimeur, que valide l'éditeur avant de lancer l'impression

Aujourd'hui, il y a de nombreux outils pour faciliter cette démarche : *crowdfunding*, Lulu, Patreon... Vu que j'avais du temps devant moi, je me suis lancé. //

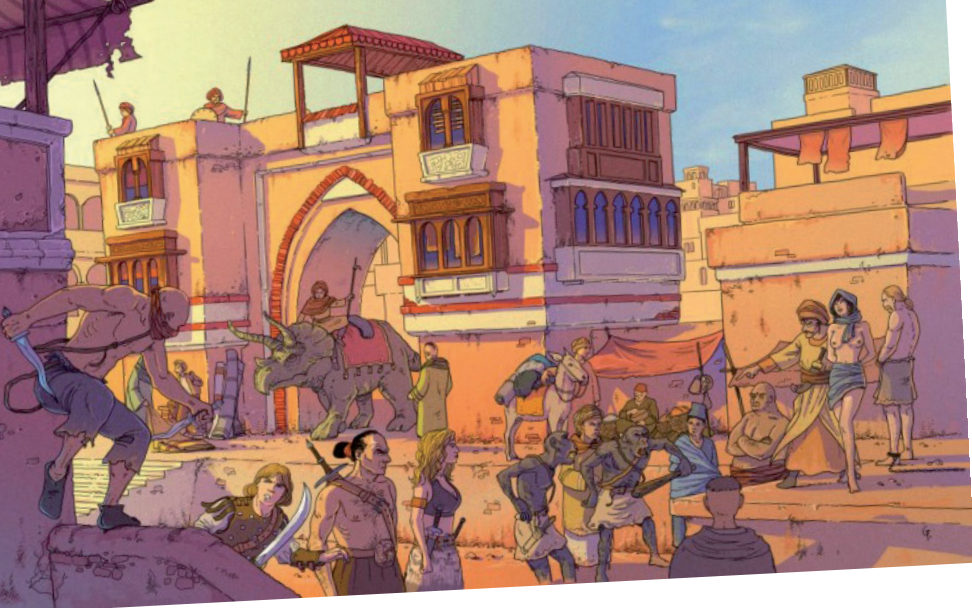
Donc, résumons. Il y a les éditeurs « classiques », les auteurs qui se lancent en solo, et, depuis quelques mois, une nouvelle catégorie : les auteurs qui font appel au mécénat. *Patreon* ou encore *Tipeee* sont des plateformes qui proposent de « financer » un auteur, qui s'engage à produire régulièrement du contenu prédéfini à l'avance. Dans la rédaction de *DiGdent*, Khelren a choisi ce moyen de partager ses créations, et qui nous explique son choix.

K À l'heure actuelle, 50 personnes (sur *Patreon* et *Tipeee* cumulés) soutiennent mes créations, ce qui est important, pour un auteur : une création de qualité suppose une rémunération de l'auteur correcte. On voit bien qu'en ce moment le milieu recherche des méthodes alternatives de financement (or, le *crowdfunding* ôte surtout une part de risque au niveau des éditeurs, mais ne prend pas vraiment en compte l'auteur). C'est donc de ma part du militantisme : la création dans le milieu du jdr doit être rémunérée et devrait être rémunérée à des tarifs identiques à n'importe quel secteur. Le mécénat n'est pas une solution miracle, ou en tout cas pas encore, mais cette pratique est encore jeune, il faut développer son public sur le long-terme, savoir gagner et conserver la confiance de son lectorat. L'autre avantage est que cela permet une forme d'indépendance, et en conséquence de liberté, et d'être directement soutenu par les rôlistes, ce qui est valorisant pour certains. Ils voient que l'argent qu'ils donnent a une conséquence immédiate, réelle et pratique : cela permet à un auteur de payer ses factures et ainsi de créer. //



DOMINION

un des jeux proposés par Khelren sur son Tipeee



D'autres structures existent, comme la **Caravelle** qui permet d'accéder à de nombreux contenus spécifiques, notamment des hacks pour **Apocalypse World** ou **Fate**, **les Chants de Loss** qui propose des illustrations de l'univers du jeu ou encore **Réussite Critique**, le blog multimédia de Mahyar Shakeri (**Pendragon**, **Cobra**, **Shade**).

12

Une évolution nécessaire ?

Jeux buggés, mal illustrés, mal mis en page, budgets mésestimés, comme le démontrent malgré eux beaucoup de jeux auto-édités ou financés par la communauté, tout le monde ne peut pas se permettre de se passer de l'expertise d'un éditeur. Si elle reste, dans la majorité des cas, primordiale à la bonne marche de la création d'un jeu de rôle, on peut toutefois voir que de nouvelles voies s'ouvrent en parallèle. On peut également déduire de l'évolution récente du marché du jeu en France que la volonté de quelques-uns parmi les plus gros éditeurs de ne quasiment plus fonctionner que par un système de

précommandes est avant tout un moyen de minimiser les risques face à une offre de plus en plus foisonnante, et un lectorat qui, s'il reste passionné, n'en est que plus versatile.



Vox Populi : à vous de jouer !

Cette rubrique est la vôtre, kidnappez-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 :

« **aujourd'hui, on achète du vent** »

Les nouvelles tendances de consommation du rôliste l'amènent de plus en plus à prépayer/précommander des ouvrages qui n'en sont, souvent, qu'à un stade de développement. Attrait du bonus, confiance aveugle, qu'est-ce qui pousse les lecteurs à miser sur tel ou tel projet ?

pour réagir :

redaction@di6dent.fr

<https://www.facebook.com/pages/DI6DENT/118691434833141>

DI6DENT/118691434833141





par Vincent Ziec & la rédaction
photo © Pierre Gallois



13

GRÉGORY PRIVAT

S'il ne semble avoir attiré les projecteurs qu'avec son **Bimbo**, Grégory Privat hante pourtant le jdr français depuis bien plus longtemps, puisqu'on peut apercevoir son nom à l'époque de **Vermine** ou **Herowars**. Comment a-t-on pu ne pas voir le gaillard pendant toutes ces années ?



Quel est le dernier jeu qui t'a vraiment emballé ?

gp Pour les mêmes raisons et à égalité, **D&D 5** et **l'Appel de Cthulhu v7**. Pour l'un comme pour l'autre, je possède et j'ai lu la plupart des éditions (j'ai dû rater une ou deux éditions de **l'Appel**), mais au final, je faisais toujours jouer avec les règles de **AD&D** ou de la deuxième édition de **l'Appel**. Parce que je trouvais que les éditions suivantes modifiaient trop le jeu (**D&D3, 3.5** ou **4**) ou n'apportaient que peu de chose (**AD&D2** et toutes les éditions de **l'Appel**). **D&D5** et **AdCv7** ont su, chacun à leur manière et pour la première fois, selon moi, dans ces deux gammes, apporter un vrai plus au niveau des règles, sans les dénaturer et en gardant l'esprit des premières éditions. Deux très belles réussites.

Sinon, en tant que joueur, le week-end dernier je me suis énormément amusé en testant **End of Line** de Julian Aubourg. Un jeu post-apo dans lequel on incarne des robots, un mélange de *Wall-E* et de *Matrix*. Il me tarde de lire les règles pour voir ce qu'il a vraiment dans le ventre.



Quel est le bouquin de jdr que tu lis aux toilettes ?

gp

C'est soit un jeu pris au hasard dans ma ludothèque, que j'ouvre aussi au hasard, soit le bouquin « du moment », (actuellement, c'est la campagne **Out of the Abyss** pour **D&D5**). J'aurais peut-être dû répondre « le dernier numéro de *DiGdent* » ?



Quel est le dernier média (film/livre/série TV/jeux vidéo) que tu as vu et où tu t'es dit « Oh bon sang, je veux jouer/faire jouer ça ! »

gp

Le dernier. Quel qu'il soit. Sauf que je ne joue pas aux jeux vidéo. S'il faut absolument en citer un, j'ai vu ce matin l'affiche de « *Gatorshark vs Zombie Cheerleaders* ». Le film n'est pas sorti, et je n'ai pas trouvé de trailer, mais en voyant l'affiche (si ridicule qu'elle en devient épique), je me suis dit que ça pourrait faire un bon scénario. Et franchement, je pense que n'importe quelle table de jeu fera mieux que l'équipe du film, s'ils le sortent un jour.



Quel est le plan le plus débile que tes joueurs ont un jour pondu à ta table ? Est-ce qu'il a fonctionné ?

gp Dur. En fait, je n'arrive pas vraiment à me souvenir d'un « plan débile » à l'une de mes tables. En cherchant bien, il y a bien quelques enchaînements d'actions foireuses, mais pas, à proprement parler, de « plan ».

Un des derniers dont je me souviens a eu lieu au début de la campagne des **Masques de Nyarlathotep**. Marv, le perso d'un des joueurs avait pour principal trait distinctif, visible sur sa photo, une grosse barbe broussailleuse. Peu après la découverte du premier cadavre, Marv croise la police. Il s'enfuit et se cache dans un container à ordures (la police ne s'intéressant à lui que parce qu'il s'est enfui en les voyant). Dans la poubelle, il décide de raser sa barbe avec son bowie (c'est un Australien à la crocodile dundee). Le lendemain, il se rend à l'université du coin pour interroger une bibliothécaire. Souhaitant passer inaperçu, il se fabrique une fausse barbe, ce qui est déjà assez débile, puisqu'il a la veille rasé sa barbe pour ne pas être reconnu. Au final, à l'approche du poste de garde de l'entrée du campus, il ira se cacher sous un plaid sur la banquette arrière (avec une TAILLE de 17 ou 18), et donc ne profitera pas de sa fausse barbe.

Est-ce que ça a fonctionné ? Pour le joueur, oui. Pour moi qui savais que le contrôle à l'entrée de la fac était juste formel et que la police ne le recherchait pas vraiment, disons que ça n'a pas échoué.



Quel est ton dernier fumble ?

gp En tant que moi-même, dans la vraie vie : Le week-end dernier, chez un ami, on m'a demandé de faire jouer un scénario dont certains des joueurs avaient entendu parler. J'accepte, et le scénario demandant une configuration assez particulière de la pièce pour pouvoir être joué, on déménage la table de sa salle à manger dans une autre pièce, on la remplace par une autre table, et on déplace un gros canapé en cuir. Je m'installe enfin pour préparer mes notes et les feuilles de perso, et là, je me souviens que le scénario tourne en partie autour d'un thème assez douloureux...

Or la joueuse principale vient de vivre de durs moments liés à ce thème : annulation et démenagement des pièces pour revenir à la configuration initiale. Du coup, on a fait un **Bimbo**.



Quel est le dernier jeu pour lequel tu as été meneur ?

gp

Bimbo, du coup, juste après le démenagement. Il y avait huit joueurs et ils n'avaient pas forcément les mêmes envies, alors on a tourné 2 films en même temps, en jouant une scène d'un film, puis une scène d'un autre film, et ainsi de suite. Tous les joueurs jouaient les 2 films. Après coup, je me dis que j'aurais dû séparer le groupe en fonction des films et faire du groupe inactif les « spectateurs », en leur donnant quand même le droit de « couper »... ou un truc dans le genre. Ceci dit, on a bien ri, surtout quand un des acteurs réagissait en pensant être dans l'autre film. (Les scripts joués étaient *Dino-Bimbo*, un Pixar avec des dinosaures et des nazis, et *Exorsisters*).



Et le dernier jeu joué, en tant que joueur ?

gp

Pour la peine, cette question est facile. Je ne suis pratiquement jamais joueur, et le plus souvent, j'y vais à reculons. Cela fait des années que je fais surtout jouer. En fait, ce que je fais vraiment, dans le JdR, c'est lire, mais là n'est pas le sujet. À dire vrai, je suis un joueur épouvantable (si mon clone se retrouve à ma table, je le vire), parce que j'ai tendance à tout prendre en main (l'histoire, la résolution de l'enquête, le leadership) : que les MJ qui rêvent de joueurs proactifs me demandent de venir jouer et ils regretteront leurs bonnes vieilles « sentorettes ». Mais bon, comme j'en suis conscient, et que je suis un tout petit peu plus sympa que j'en ai l'air, en général, je prends sur moi. Coïtus interruptus. Et j'attends la fin de la partie... Sauf s'il y a mon clone à la table et qu'il ne se retient pas : il devient alors ma cible privilégiée. Bref, en général, je m'abstiens de jouer, comme ça personne ne souffre, ni moi, ni les autres. Et donc, il y a eu ma dernière partie, **End of Line**, le jeu des robots. Je ne sais pas comment, j'ai eu cette idée de préparer, pendant que les autres joueurs finissaient leurs per-





sos, un fichier texte avec une vingtaine de lignes, plus les noms des autres persos et des chiffres de 1 à 10. Et je me suis restreint à faire lire à mon Mac ces phrases pour communiquer (il y a un système de lecture vocale intégré dans tous les Mac, c'est une des options d'accessibilité). Ça et passer des vidéos YouTube sans l'image grâce à mon module radio FM. Franchement, ce n'était pas facile, mais du coup, ça me refrénait naturellement, et ça laissait de la place aux autres joueurs sans que j'aie besoin de me retenir. J'ai vraiment pris mon pied.

Du coup, mon conseil si vous êtes comme moi : jouez des robots.

Q Quel est la dernière fois que tes joueurs t'ont bousillé un scénar ?

gp Aux dernières Chimériades (la meilleure convention de France), pour un scénario **Cthulhu**. Une des joueuses avait déjà joué le scénario avec moi et voulait le rejouer : je lui ai confié un pré-tiré capable d'exister en dehors de l'enquête, à travers ses interactions avec les autres PJ. Elle s'est servie de ce qu'elle avait pu apprendre lors de la première partie et a résolu le scénario. Le pire, c'est que je ne pense pas qu'elle l'ait fait exprès : elle a simplement laissé son perso prendre le contrôle et perdu le recul sur lequel je comptais.

Q Quel est le dernier scénario que tu as écrit ?

gp Je crois que le dernier en date est un scénario pour **Bimbo**, écrit à quatre mains avec Éric Vanel. Un péplum dans le monde de **Glorantha**. Sinon, je travaille en tâche de fond sur la Piscine. Je fais jouer ce scénario pour **L'Appel** depuis au moins trois ans, très régulièrement,

et j'ai commencé à le rédiger proprement. Je pense en avoir pour encore un bon moment : c'est, à mon avis, le meilleur truc que j'ai jamais pondu, et je ne veux pas le bâcler.

Q Quel est le dernier repas que tu as mangé pendant une partie ?

gp En général, je fais jouer, et quand je fais jouer, je n'ai pas trop le temps de manger. Le dernier vrai repas en jouant dont je me souviens remonte au temps où j'étais étudiant. C'était du « poulet aux épices », et il faisait partie du scénario : j'ai fait jouer le repas à l'auberge de Solace, préparé par Tika Galante (Dragonlance), ça devait être en 1994. Un mélange de jeu sur table et de grandeur nature. Si vous devez manger en jouant, faites-le en jouant un repas. C'est vraiment très bien.

Q Quel est le dernier perso que tu as créé ?

gp Whirpool 12840573-3B, un « robot d'entretien de pavillon de chasse lunaire », en clair : un aspirateur. Pour **End of Line**.

Q La dernière fois que tu as triché aux dés ?

gp Je ne triche pas. Ou alors il y a longtemps, ou bien j'ai oublié, ou il sentait pas bon.

Q Quel est ton dernier fou rire en partie ?

gp Le jeu de rôle, c'est sérieux.

Q Quel est ton dernier mot pour cette rubrique ?

gp Procrastination. Sans elle, je serais un auteur riche et célèbre. Ou pas.



BIMBO
Éditions Sans-Détour
toujours disponibles chez vos dealers habituels



par Coralie David & la rédaction

toutes illustrations © / photo ©

16

Stéphane Bura

Stéphane Bura a écrit dans des jeux tels qu'**INS/MV**, **Légendes des Contrées oubliées**, **Bloodlust** ou **Scales**. Ce fan de **Rêve de dragon**, de **Planescape** et **Mircroscope** nous parle de ses expériences de rôliste, et nous explique comment elles ont influencé son travail dans le jeu vidéo : allier gameplay et narration, rendre une I. A. aussi performante qu'un MJ... Ce sont autant de défis que se lance ce designer qui a commencé avec **AD&D** en 1979.





Pour nos lecteurs qui ne te connaissent pas, pourrais-tu te présenter ?

sb J'ai commencé à jouer en 1979 avec **AD&D**, avant d'écrire et publier mes propres scénarios dans les années 1980. À l'époque, on devrait tout, il n'y avait pas de sectarisme : il fallait jouer à tous les jeux qui sortaient : **Traveller**, **L'Appel de Cthulhu**, **Star Frontiers** (le premier jeu S. F. de **TSR** dont personne ne se souvient). J'ai zappé **RuneQuest** car il demandait un investissement énorme, et surtout j'avais envie d'écrire mes propres histoires et ne pas jouer dans le monde de quelqu'un d'autre. J'adorais lire ces jeux, mais je n'y jouais pas car le temps passé à apprendre le monde aux joueurs était trop important.

Après, j'ai travaillé en indépendant pour différents magazines et éditeurs, surtout Siroz. **Bloodlust** et **Scales** sont les gammes pour lesquelles j'ai le plus écrit.

Ensuite, à l'université, j'ai étudié l'intelligence artificielle. La convergence de ces deux expériences (JdR et I. A.) m'a permis d'être embauché chez **Kalisto**¹ pour travailler sur l'I. A. de leur plateforme de développement. C'était très formateur, car **Kalisto** mettait l'accent sur l'aspect narratif des jeux. Il y avait une vraie volonté de combiner l'expérience de *gameplay* avec le fait de vivre une histoire dans un monde riche. C'est quelque chose qui me fascine depuis toujours, l'aspect systémique de la narration.

Avec mon *background* en I. A., j'ai cherché à continuer dans cette voie. Je suis donc devenu directeur créatif chez **Elsewhere Entertainment**, un studio créé par le *game designer* du jeu vidéo **Outcast**, Yves Grole. Il y avait la même ambition concernant la richesse du monde, la manière dont l'histoire est racontée, la façon dont on découvre l'univers via le *gameplay*, etc. On a développé des projets dans cette optique.

Lorsqu'**Elsewhere** a fermé, j'ai poursuivi ce travail pour allier *gameplay* et narration en tant que consultant pour différents studios de jeux vidéo. Après, lorsque j'ai rencontré le créateur de la société qui deviendrait **Storybricks**, on s'est trouvé des atomes crochus sur ces mêmes points. Il souhaitait inventer

une technologie pour créer de meilleures histoires, à l'époque dans les MMO mais aussi dans les jeux vidéo en général. On s'est embarqué ensemble dans cette aventure qui a duré cinq ans. Nous voulions développer un système capable d'anticiper et de comprendre les intentions du joueur, de l'impliquer davantage dans le monde.



Peux-tu nous parler des projets sur lesquels tu travailles en ce moment ?

sb Après le projet **Storybricks**, nous avons monté une nouvelle start-up dont le but est, pour faire simple, de rendre les smartphones plus intelligents.

Finalement, je cherche à développer des I. A. aussi efficaces que des MJ lorsqu'ils réagissent aux actions entreprises par les joueurs. C'est le point commun des étapes de mon parcours. Le rôle du MJ, comme celui d'une I. A., est de modéliser les joueurs, mais aussi que ceux-ci puissent la modéliser à leur tour. J'entends par là que le MJ doit être capable de comprendre ce qu'attendent les joueurs et d'y répondre. Le but n'est pas forcément de satisfaire leurs désirs, mais aussi de les dépasser, il faut les surprendre pour amener de l'intensité dans une partie. C'est ça, le fil rouge de ma carrière, cette idée que lorsqu'il y a de l'interactivité, les deux parties doivent pouvoir se modéliser l'une l'autre pour se comprendre et régir en conséquences.

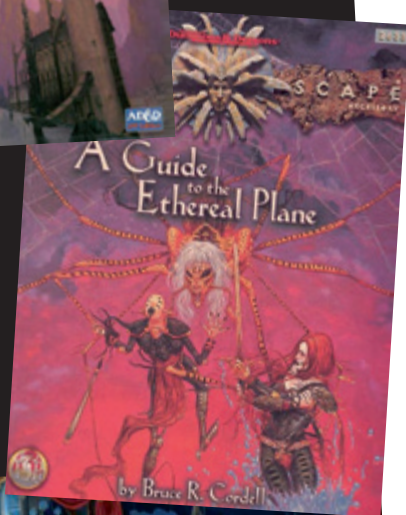


Le JdR, en quoi c'est une expérience unique ?

sb Ce que fait le JdR qui est unique, c'est la création d'histoires en collaboration. Ça existait déjà à la veillée autour du feu de bois, mais le fait de mettre des règles dans cet acte de création commune et collaborative est extraordinaire. Soudainement, des gens qui ne sont pas nécessairement des conteurs peuvent incarner un personnage et raconter une histoire qui est partagée par leurs proches, leurs amis, ou même des inconnus. C'est magique de partager ce monde imaginaire, particulièrement en JdR où le support est quasiment nul, où tout est



¹ : Kalisto Entertainment a notamment développé le jeu **Dark Earth**, le JdR papier étant sorti chez Multisim.



dans l'esprit, dans la parole. C'est unique. Je ne dirais pas que c'est nécessairement impossible dans d'autres médias : le jeu vidéo tend vers ça, mais c'est tellement plus facile dans le JdR. C'est ça qui rend cette expérience unique.

Tu as coécrit l'adaptation des Légendes des Contrées oubliées en jeu de rôle. Quelles sont les contraintes spécifiques quand on travaille sur un univers créé pour un autre média, notamment lorsque l'œuvre originale a eu un tel succès ?

sb C'était un projet au cœur de ma démarche en tant que *designer* : on avait ce monde vraiment unique et, à partir de celui-ci, il fallait générer du matériel pour les MJ et les joueurs qui leur permette de raconter des histoires qui ne pourraient pas exister ailleurs. C'était important qu'ils retrouvent le monde qu'ils avaient aimé dans la BD. C'est la même démarche que j'ai ensuite adoptée dans les jeux vidéo.

D'une façon générale, à chaque fois que j'ai créé un scénario, c'est ce que j'ai essayé de faire : des histoires qui ne pourraient pas être écrites dans un autre monde, dans un autre système de jeu. Quand on écrit des histoires pour **Bloodlust**, il faut que les Armes soient au cœur de leurs thématiques. Elles ne peuvent pas être des histoires où il faut juste aller tuer un monstre, parce que ce n'est pas intéressant de simplement récupérer un trésor dans un tel univers. Dans la première campagne de **Bloodlust**, chaque scénario a quelque chose d'unique qui ne pourrait pas arriver sans la présence des Armes dans ce monde.

Je n'ai pas énormément travaillé sur **INS/MV**, mais à chaque fois la question était : en quoi un monde qui est peuplé de ces caractères, de ces personnages extraordinaires que sont les anges et les démons, ou de pouvoirs magiques qui ont été développés dans les extensions précédentes, permet-il de raconter des histoires uniques ? Même quand j'écrivais dans des univers déjà existants, (pour **L'Appel de Cthulhu**, **D&D**), j'ai toujours essayé de raconter des histoires spécifiques qui utilisent ce qui est propre au monde du jeu. J'aime beaucoup les créatures du Mythe, par exemple. Dans mes scénarios, j'essaie





toujours de ne pas proposer une bête enquête mais de montrer en quoi l'existence d'une créature du Mythe fait qu'une histoire est complètement différente. Interagir avec des créatures du Mythe, ce n'est pas juste leur tirer dessus ou devenir fou quand on les voit. C'est de savoir quel genre d'interaction on peut avoir avec elles, qui change totalement la conception que l'on a du monde... Pour finalement devenir fou (rires).

Peux-tu nous parler des JdR des années 1990 ?

sb C'était assez étrange, assez proche du mouvement des jeux vidéo indés aujourd'hui : on est un peu dans cette même période où on essayait tout, y compris des choses vraiment étranges, mais on essayait avec un désir de professionnalisme assez fort : on voulait faire un beau produit, on voulait faire quelque chose qui en valait la peine.

Il y avait un foisonnement énorme, et même s'il y avait beaucoup de JdR anglo-saxons sur des tas de thèmes, ce qui s'est passé en France à la même époque ou un peu plus tard est étonnant de créativité et de diversité.

Quels sont les jeux de rôle qui t'ont le plus marqué, en tant que joueur ou meneur ?

sb Mes meilleurs moments de jeux, c'est quand je me sentais le plus à l'unisson avec les autres joueurs, que je sois joueur ou MJ. C'est quand il y a des explosions de rires ou d'incrédulité autour de la table, lorsque l'on est tous dans le même espace mental et qu'on jouit de ça, c'est extraordinaire. Quand j'étais MJ et que je faisais jouer mes propres aventures, je me souviens du plaisir que j'avais à anticiper certaines réactions de mes joueurs. Et quand j'étais joueur, j'aimais cette synergie autour de la table, où même le joueur le plus timide amène sa pierre à l'édifice, où tout concorde pour faire une bonne histoire, même si elle n'aboutit pas forcément à une victoire.

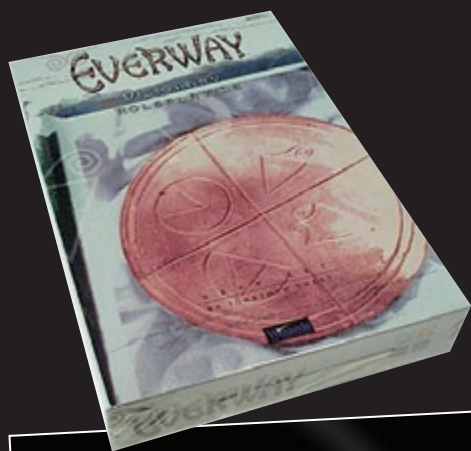
Rêve de dragon est pour moi un petit bijou d'élégance, qui liait le système à la création de monde et d'histoire : le système de simulation, le système de résolution de tâches, le

système de combat, le système de magie et le système d'expérience étaient liés à la nature même du monde. C'était suffisamment abstrait pour pouvoir raconter ses propres histoires, mais aussi assez concret pour donner un cadre très clair, avec tout ce qui pouvait s'y passer ; et pourtant l'auteur prenait un malin plaisir à repousser les limites de ce cadre à chaque supplément. Néanmoins, ce n'était pas destructif, et c'était très impressionnant. C'est longtemps resté mon système de référence, alors que je trouve qu'il était un peu trop simulationniste.

J'ai beaucoup aimé les expériences comme **Everway**, bien que ce ne soit pas réellement un jeu jouable avec des débutants. En ce moment, je suis totalement fan de **Microscope**, qui arrive à lier les deux. Il aide les gens à raconter des histoires, à définir le cadre d'une narration dynamique avec des règles super simples.

Es-tu toujours rôliste ?

sb Je fais pas mal de *story games* maintenant, car pour moi ils compactent ce que j'aime dans le JdR, mais aussi pour des questions de temps et de disponibilité. Ça prend énormément de temps d'être un bon *roleplayer*. Il faut faire le parcours intellectuel de se dire que l'on est au service de l'histoire et de l'expérience de la table, et non au service de son propre personnage. Cela demande de la maturité et de l'expérience pour le faire. Il faut apprendre à orienter l'histoire de manière très indirecte, pour que toute la table arrive à cet état de collaboration que j'apprécie tant. J'ai eu la chance de jouer avec des joueurs qui avaient cette expérience, qui pouvaient mettre leur propre personnage dans une situation compliquée juste pour faciliter le travail du MJ ou favoriser les autres joueurs, afin de créer une histoire intéressante. Les *story games*, où on ne joue souvent pas de personnage ou plusieurs personnages, partent du principe que la table doit raconter une bonne histoire. Les règles sont faites pour aider les joueurs à le faire. Du coup c'est plus facile, beaucoup d'étapes sont éliminées. Il y a moins de poids sur les épaules des joueurs pour que leur participation augmente le plaisir des autres.



20

@microscope

a fractal role playing game of epic histories, by Ben Robbins

Mon favori, comme je le disais, est **Microscope**, car on ne raconte pas une histoire de manière chronologique. On le fait en zoomant sur les détails et en prenant du recul pour voir les conséquences de chacune des pierres que les joueurs ont amenées à l'édifice. Et parce que l'on crée l'histoire de façon non chronologique, on peut faire des choses que l'on ne peut pas faire en JdR, comme détruire la création d'un autre joueur sans que cela affecte son plaisir : on peut toujours revenir dans le passé pour jouer à l'époque où cette création n'était pas encore détruite, que ce soit un personnage ou autre. C'est un outil extrêmement bien pensé pour enlever la pression, qui permet réellement d'expérimenter.

Il existe certains JdR qui offrent cette liberté de création et qui partent du principe que les joueurs veulent créer eux-mêmes du conflit pour rendre le monde intéressant. Je suis très admiratif du travail de Jenna K. Moran, qui a fait **Nobilis** et part du principe qu'on crée les problèmes dès les premières séances.



Comment vois-tu l'avenir du jeu de rôle ?

sb Je vois le *crowdfunding* comme un retour au mécénat, mais un mécénat beaucoup plus démocratique, puisqu'on peut chercher ce qu'on veut. Je pense que l'on va continuer à trouver pas mal de diversité dans le JdR, mais ça veut aussi dire que ça restera marginal. Le meilleur espoir du JdR aujourd'hui, c'est triste, mais c'est que ses leçons soient apprises par les gens du jeu vidéo ; et c'est ce qui se passe ! D'autant plus que pour manger, la plupart des gens qui faisaient des JdR sont maintenant dans le jeu vidéo, ce qui n'existait pas dans les années 2000. Donc les leçons sont là, et il faut qu'on les applique. On est au moment où, je pense, ça va être possible. On arrive à un niveau de technologie où on peut avoir une expérience de narration interactive commune.



le syndrome du panda



le syndrome du panda : cadwallon

Réveillons le Fox Mulder qui sommeille en nous et ressortons les dossiers classés des échecs, relatifs ou non, de l'industrie du jdr. Alors, ces plantages, mérités ou pas ?

par Julien Clément & David Robert
toutes illustrations ©



Quand nous allions à

Cadwallon

En 2006 apparaît un nouveau challenger impressionnant sur le marché du jdr francophone : rien de moins que l'éditeur de figurines à succès **Rackham**. Le projet **Cadwallon** était ambitieux : proposer un hybride imparable entre le meilleur du jdr et du jeu de figurines, avec en toile de fond le monde d'Aarklash - un univers wargamiste richement et longuement développé. Étrange retour aux racines si on veut bien se souvenir de **Chainmail** qui avait donné naissance dans les années 1970 à **D&D**. Alors, invocation de Ouroboros ?

Cadwallon, **taille patron**

Fort du succès de son jeu d'escarmouche, *Confrontation*, et de la réputation de ses figurines auprès des rôlistes, Jean Bey, un des patrons de **Rackham**, lui-même ancien rôliste et même illustrateur de jdr (Nephilim 1ère édition), se lance le défi de publier un jeu de rôle permettant d'explorer le monde de référence de l'éditeur. Pour ce faire, Jean Bey se rapproche de professionnels réputés et embauche pour la coordination du projet Sébastien Célerin qui se souvient : « *Rackham* avait alloué un budget important pour le développement d'un JdR. Je n'ai donc eu aucun mal à réunir une équipe nombreuse. À l'époque de **Multisim**, j'avais coordonné plus de cent trente personnes (auteurs, illustrateurs, correcteurs, testeurs, etc.). Et près d'une trentaine de personnes s'est retrouvée à participer au développement du jeu, dont une dizaine de rédacteurs. »

Gros budget et petit milieu, ça fait combo. Les crédits de **Cadwallon** sont donc peuplés

de noms connus des lecteurs de *Casus Belli* et des jeux **Multisim** pour lesquels Sébastien travaillait précédemment. Arnaud Cuidet (**Metal Adventures**, **Faust Commando**) et Xavier Spinat (désormais directeur de production chez **Ubisoft**) ont ainsi développé le système de résolution, notamment son application sur des plateaux de jeu quadrillés. Des gens comme Vincent Kaufmaan (**Rétro-Futur**, **Nephilim**), Willem Peerbolte (**Guildes**, **Agone**) et Franck Plasse (**Trinités**, **Tenebrae**, **Khaos 1795**, **Skull & Bones**) ont adapté et développé les espèces jouables de **Cadwallon** et développé le *background* de la Cité franche dans laquelle se déroule intégralement le jeu. Au niveau illustrations, là aussi que du lourd avec Gary Chalk, Paul Bonner, John Howe, Paolo Parente ou encore Nicolas Fructus. Excusez du peu.

Développé à partir de 2004, le projet prend toutefois du retard du fait de la nécessité d'ajuster le système de jeu aux exigences d'inédit de **Cadwallon** (mi-jdr, mi-jeu avec figurines). Le « *Manuel des joueurs* » (le livre de base, quoi) finit par être publié mi-2006

et, le moins que l'on puisse en dire, c'est qu'il en impose avec ses 352 pages tout couleur sous couverture en béton armé. Avec près d'une illustration par page et une mise en page de goût, le livre est incontestablement un bel objet qui attire immédiatement l'œil des rôlistes.

Cadwallon, **bonne baston**

Les rôlistes tentés trouveront dans ces pages surtout des règles. Certes, la cité franche éponyme est largement décrite avec des plans magnifiques mais le reste de l'univers d'Aarklash n'est qu'à peine évoqué en 10 pages. D'emblée, les intentions de l'éditeur sont posées : il s'agit plus de conduire les joueurs de Confrontation à renouveler leurs pratiques ludiques avec du jdr qu'à séduire réellement les rôlistes béotiens de cet univers de wargame. Début d'un malentendu ?

Présenté comme un jdr tactique pour lequel l'usage des figurines est plus qu'encouragé (le 4ème de couverture dit précisément « *Cadawallon nécessite des dés à six faces, des crayons et des gommes, ainsi que des figurines Confrontation* », ça a le mérite d'être clair), **Cadwallon** propose une inté-

ressante variation des règles classiques d'un jdr pour les adapter aux exigences de prises de risques calculées de tout bon joueur de wargame. Ainsi, au début d'un tour, chaque joueur a une poignée de d6 à sa disposition. Il choisit quelle quantité lui permettra d'agir. Le reste lui permettra de réagir quand ce n'est pas son tour de jeu. Pour résoudre une action, il suffit de puiser des dés dans sa réserve en fonction de ses Talents (ou compétences), de considérer le meilleur résultat, puis d'y ajouter un bonus lié à l'Attitude du personnage pour la résoudre. L'Attitude est choisie pour le round, segment de jeu au cours duquel bien des actions et réactions peuvent être décidées et résolues. Or, chaque Talent n'est favorisé que par une seule attitude. Il faut donc bien anticiper ses actions, en combat notamment, pour avoir toutes les chances de réussir sans avoir à épuiser sa réserve.

À l'usage, ce système est un peu lourd à maîtriser pour les standards du début des années 2000 mais il présente la grande qualité de la cohérence : tout est prévu et tout peut se régler avec une procédure unifiée. On peut parler ici de la Arnaud Cuidet touch. On ajoutera qu'il permet en outre une bonne évolution pour le jeu en campagne.

22

La parole est à la défense

Cadwallon, un panda ? Allons donc ! Le directeur éditorial de la section jdr de **Rackham** de l'époque, Sébastien Célerin (désormais à la tête des **XII Singes** et de notre confrère *JDR Mag*), y voit plutôt un fier grizzli. Explications.



Le jeu a disposé d'une petite gamme avec un écran, deux compagnons, quelques suppléments partagés avec le jeu de figurines... Selon toi, il s'agit d'un succès ou d'un échec ?

SC Tu oublies qu'on a proposé des sets de plateaux de jeu (en juillet 2006), en plus des figurines. Quant aux livres, il faut savoir que nous avons publié tout ce que nous avons prévu.

En fait, nous en avons même publié davantage car *Secrets* ne devait pas être un livre. Au cours du développement, l'idée s'est imposée et, finalement, il a fallu publier deux tomes tant les auteurs ont été prolifiques.

Cadwallon devait se déployer via des figurines et les cartes qui les accompagnaient. Au cours du développement du JdR, nous avons créé avec Philippe Chartier, Franck Achard (deux autres anciens de Multisim) et Jean Bey un magazine trimestriel dédié aux





Cadwallon, hybridation

L'histoire éditoriale du jeu est limpide. Comme se le rappelle Sébastien Célerin, il s'agissait bien de relever le défi de l'hybridation entre deux mondes qui jusqu'ici s'ignoraient : « Jean (Bey) avait toujours joué au JdR avec des figurines. Le développement de Rackham l'avait tenu à l'écart du développement des JdR. Nos échanges étaient passionnants. Nous avions beaucoup de choses à partager, à nous expliquer. Très vite, nous avons compris l'un comme l'autre que Cadwallon ne serait pas le jeu qu'on avait imaginé chacun de notre côté. Je crois que Jean envisageait un Mordheim ou un Necromunda plus scénarisé. Quant à moi, j'avais du mal à imaginer les figurines pour ne gérer que les combats ou les déplacements pré-affrontement. Le jeu de société commençait à se développer. Tout le monde avait envie d'inventer des game design différents, de conjuguer des approches diverses. Ce ne fut pas difficile de faire un pas l'un vers l'autre. Nous étions tous deux des joueurs. Nous avions des centres d'intérêt différents. Nous avons tout de suite senti que nous allions proposer quelque chose d'inédit. »

Comme nous le suggérons plus haut, cette soif d'inédit, une certaine prétention aussi à bousculer les conventions, est peut être à l'origine

d'un petit malentendu. Bien des rôlistes s'attendaient à trouver un jdr « classique » et ont cherché en vain le *background* du monde ou la liberté de s'échapper du carcan restrictif du jeu de dés. D'autres, au contraire, attirés par l'inédit, attendaient à trouver une révolution dans le domaine du jdr et se sont retrouvés avec ce qui ressemblait quand même rudement à un manuel de jeu de 'gurines avec des diagrammes explicatifs et des tonnes de tables en annexe.

Le terrain n'était en effet pas aussi dégagé à l'époque qu'il l'est aujourd'hui pour ce genre de jeux hybrides. Le milieu de la figurine était assez cloisonné et semblait être le domaine des gros *geeks* capables de claquer un budget monstrueux dans des petits morceaux de métal qu'ils mettaient ensuite un temps fou à peindre pour finalement ne pas oser les sortir en public de peur de perdre ou d'abîmer leurs précieux. Aujourd'hui, les figurines, souvent en plastique et prépeintes, sont partout, notamment dans de multiples jeux de société « ameritrash » à grand succès (*Zombicide*, *Mice & Mystics* et des dizaines d'autres). Côté rôliste, le jdr tactique était encore un concept flou. À cette époque, en effet, **D&D4** n'était pas encore paru pour populariser le genre. De ce point de vue, **Cadwallon** a peut-être essuyé les plâtres.

jeux Rackham. Cet autre projet participait à la stratégie de développement de l'entreprise. **Cadwallon** fut mis en chantier au même moment afin d'accueillir le moment venu des articles dédiés à la Cité franche, comme ceux qui devinrent *Secrets*, vol. 1 (octobre 2006) et vol. 2 (janvier 2007).

Nous avons proposé en outre d'autres contenus dans ce trimestriel : scénarios, guides de peinture, adaptations de certains points de l'univers *Confrontation*, etc.

Le développement commercial de **Cadwallon** est indiscutablement un succès. Sans cela, *Secrets* n'aurait pas pu être développé au point de devenir deux tomes cartonnés. Cela nous encouragea même à insérer une section « **Cadwallon** » dans les livres d'ar-

mée de la dernière édition de *Confrontation* (en 2008), celle qui unifia les deux niveaux de jeu de figurines (escarmouche et bataille). Cependant, ce ne fut pas un succès total auprès des rôlistes. En fait, nous avons été confrontés à une réaction très dure, parfois violente, d'un bon nombre de joueurs de JdR qui n'avaient pas compris à quel point le jeu était tactique avant de l'acheter. Ils furent rejoints par des joueurs mieux informés mais qui trouvaient le jeu trop complexe alors, qu'à l'exception du chapitre sur les technologies d'Aarklash, tout fonctionne de la même manière. Quelques-uns nous ont reproché d'avoir fait un jeu avec figurines et plateaux alors que c'est ce que nous avions annoncé. En somme, à l'époque, les rôlistes qui ne

voulaient pas jouer avec figurines nous reprochaient finalement d'avoir acquis un jeu de figurines (près des 150 des 352 pages du *Manuel des joueurs* détaillant le combat, la magie, les déplacements, du point de vue des figurines avec bon nombre d'exemples en rapport avec toutes les possibilités de *Confrontation*).

La plupart ont néanmoins aimé le jeu. Il y a eu de très belles critiques parmi la communauté de joueurs de figurines, même si quelques-uns nous disaient qu'ils auraient préféré un jeu plus simple, voire sans figurines.

Quoi qu'il en soit, les ventes des deux tomes *Secrets* ont confirmé le succès du jeu de base.



Cadwallon est parfois résumé à de magnifiques illustrations mais parlons du fond : selon toi, à part les illus, quel est le best of Cadwallon ?

SC À mon avis, notre *game design* a plusieurs mérites.

1. N'en déplaise à tous ceux qui n'ont pas essayé, rebutés par leur lecture, il permet de jouer avec ou sans figurines, bien qu'il soit vrai que c'est mieux avec.
2. Il encourage à planifier ses actions en groupe. Cela permet d'introduire de la stratégie et de la tactique dans le jeu de rôle avec figurines. En outre, cela rend palpable une tension inédite autour d'une table de jeu. C'est un peu comme si nous avions réussi à rendre le *Moral* et la *Psychologie* d'un ancêtre du jeu de bataille avec figurines.
3. Il permet de jouer un *Wolfen*, un goblin, un elfe ou un humain. Et croyez-moi, arriver à équilibrer le tout ne fut pas une mince affaire. Les joueurs de *Wolfen*, quelle que soit l'*Alliance* (*Lumière*, *Ténèbres* ou *Destin*) à laquelle leur personnage est dévoué ont souvent salué notre travail en la matière. Les idées et les règles simples qui ont permis cela sont ainsi car nous avons beaucoup travaillé. Faire simple est rarement... simple.
4. Il introduit une gestion de la peur au sein du groupe. Un *Wolfen* fait peur. Ses amis ont appris à vivre avec, mais il arrive que...

Non, vraiment, cet humanoïde féroce a beau être des nôtres, il nous fout les jetons. Cela vaut pour d'autres espèces jouables dans *Cadwallon*. Cela n'avait jamais été fait. Les autres jeux qui ont des mondes avec de telles créatures à proposer ont souvent préféré les interdire à la création. C'est d'ailleurs ce que recommandait l'équipe de *game designer* de *Confrontation* à mon arrivée. Je ne regrette pas d'avoir tenu bon sur ce point car l'équipe a trouvé de très bonnes idées qui, à mon avis, mériteraient d'être étudiées pour d'autres jeux.

5. Il impose aux joueurs de choisir une Attitude pour leur personnage, un état d'esprit affiché qui le rend plus fort dans des actions connotées par cette même Attitude. Les *Hargneux* cognent plus fort. Les *Adroits* sont de bien meilleurs tireurs. Les *Éléphants* sont incomparables pour se fendre et porter un coup à un adversaire qui se croyait hors de portée. Les *Opportunistes* savent esquiver comme personne. Les *Subtils* participent au combat en provoquant leurs adversaires afin qu'ils commettent des erreurs. Et les *Disciplinés* sauront apporter un soutien déterminant en rechargeant une arbalète plus rapidement que n'importe qui, par exemple. Ce ne sont là que des exemples de combat, mais j'aurais pu en prendre dans tous les domaines car ces Attitudes ne sont pas des Caractéristiques. Aucune d'entre elles ne rend plus fort (nul n'est plus fort qu'un *Wolfen*), elle nous indique son état d'esprit et le champ des actions avec lesquels il sera plus à l'aise. Ainsi, que fera l'Éléphant ce tour ? Va-t-elle se fendre pour attaquer cet ennemi en apparence hors de portée ? Ou va-t-elle Fanatiser la foule, ou même Séduire cet homme qui pourrait bien lui prêter main-forte ? Mieux, en cernant l'Attitude de ses ennemis, on devine quelles actions ils sont tentés de faire car nous avons la même fiche de perso. Figurines ou pas, cela est possible avec *Cadwallon*.

Après mon départ de *Rackham*, je me suis occupé de *D&D4* pour la France. À cette occasion, j'ai eu la chance de rencontrer les



concepteurs de cette édition de **D&D**. L'un deux m'a dit au cours d'une soirée, après un long séminaire, qu'ils avaient lu **Cadwallon** (le jeu a été traduit et commercialisé aux USA) et qu'ils avaient emprunté certains détails de nos choix sur le contenu des règles (les détails non-fonctionnels du jeu) pour trancher des litiges entre eux.

Je suis conscient que cette édition souffre du même « problème » que **Cadwallon** : elle est trop orientée tactique et figurines. Cependant, cette discussion m'a fait beaucoup de bien. Elle m'a rendu encore plus fier du travail réalisé par l'équipe de **Cadwallon**. Et contrairement à **D&D4**, les figurines ne sont ni nécessaires ni indispensables au jeu, et on peut y jouer une enquête ou une recherche d'informations de manière traditionnelle, sans enchaîner des jets de dé vides de sens a priori.

À l'inverse, s'il fallait refaire Cadwallon aujourd'hui, qu'est-ce que tu ferais différemment ?

SC Eh bien... Je crois que je ne mettrais pas les règles dans le chapitre d'introduction, ou plutôt que je ne mettrais pas ce chapitre aussi tôt dans le livre. (rire) Nous avons en effet reçu beaucoup de mails pour nous expliquer qu'il était inadmissible que le système de résolution soit absent de ce livre appelé *Manuel des joueurs*. Ce n'était évidemment pas le cas. Bon nombre de lecteurs avaient sauté le premier chapitre, « Introduction à Cadwallon », car sa première page est une explication de ce qu'est le JdR. Si tous ceux qui nous ont écrit avaient tourné cette page, au lieu de faire un saut de plus de 100 pages pour ne pas avoir à lire le *background* avant les règles, ils auraient pris connaissance du court article « Des dés pour quoi faire » avant de lire la création de personnage ou les règles.

Et je ferais ce que j'ai fait récemment en adaptant à nouveau un jeu de figurines en JdR. J'affirmerais davantage qu'il peut se jouer avec figurines. Dans le nouveau JdR tiré d'*Alkemy*, je n'ai pas mis les exemples avec figurines dans le corps de texte. J'en ai fait des encadrés ou des apartés de plusieurs

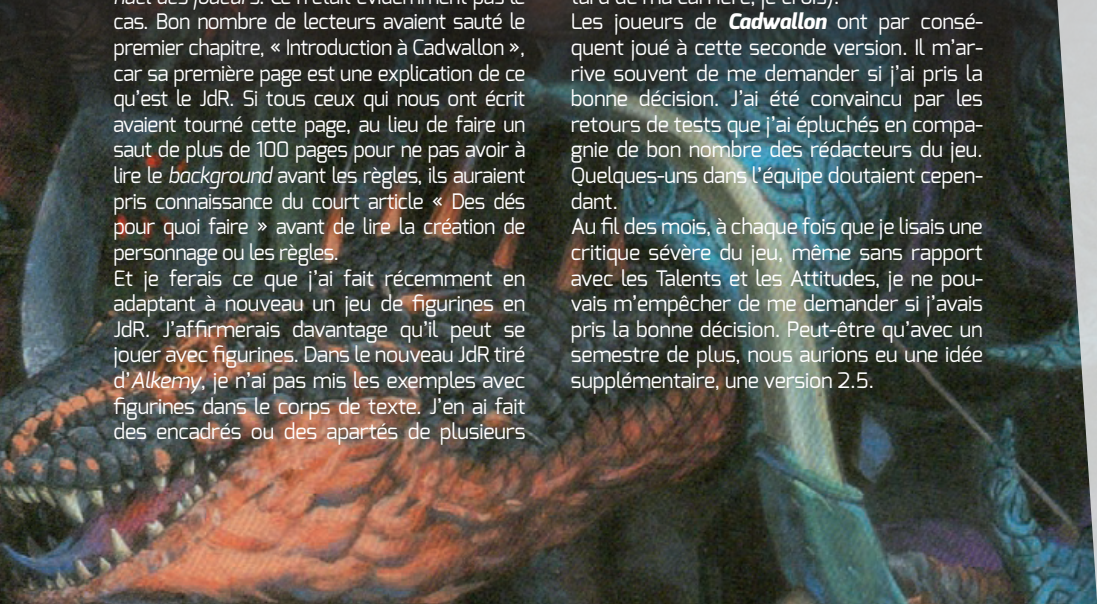
pages parfois. Ce parti pris permet de voir au premier coup d'œil qu'indiscutablement ce jeu n'est pas un jeu de figurines, c'est un JdR qui peut utiliser les figurines dans des moments de tension. Si **Cadwallon** connaissait une seconde édition, cette décision éditoriale pourrait nous éviter quelques réactions qui ne furent souvent que le fruit d'une lecture et non d'un test.

Et je ne prendrais pas la décision de simplifier le jeu pour la figurine en indiquant les portées des actions et des sortilèges en cases car cela a sans doute conforté les détracteurs des règles dans leur sentiment que ce n'était pas un vrai JdR.

Enfin... Hum... Je crois qu'il est temps de révéler ce qui fut un secret pendant près de dix ans. Le jeu qui a été publié est la seconde version des règles de **Cadwallon**. Dans la première version, les Talents n'étaient pas un nombre de dés mais un bonus, et les Attitudes n'étaient pas un bonus mais un nombre de dés. Au cours des tests, beaucoup de retours nous ont conduits à inverser cette logique pour des raisons de *gameplay* et d'ergonomie de la feuille de personnage. Je n'étais pas convaincu, mais il y avait une majorité écrasante de testeurs qui étaient très catégoriques. J'ai organisé une seconde phase de tests qui a conforté cette alternative au terme d'un retard de près d'un an quant à la sortie annoncée (le plus long retard de ma carrière, je crois).

Les joueurs de **Cadwallon** ont par conséquent joué à cette seconde version. Il m'arrive souvent de me demander si j'ai pris la bonne décision. J'ai été convaincu par les retours de tests que j'ai épluchés en compagnie de bon nombre des rédacteurs du jeu. Quelques-uns dans l'équipe doutaient cependant.

Au fil des mois, à chaque fois que je lisais une critique sévère du jeu, même sans rapport avec les Talents et les Attitudes, je ne pouvais m'empêcher de me demander si j'avais pris la bonne décision. Peut-être qu'avec un semestre de plus, nous aurions eu une idée supplémentaire, une version 2.5.





Cadwallon, piège à... ?

Succès ou pas succès, panda ou pas panda, le débat est ouvert. Ce qui est toutefois incontestable, c'est que **Cadwallon** n'a pas laissé la trace dans le jdr que son potentiel de départ faisait espérer. La gamme est courte (et, quoi qu'on en dise, inachevée : la campagne « *Les enfants de la fange* », dûment annoncée, n'a jamais vu le jour), le jeu n'est plus guère joué, ses stocks ont été dispersés à vil prix par les soldeurs et, à l'heure où le moindre jeu à succès d'estime a le droit à son *reboot*, nulle rumeur concernant **Cadwallon** n'est arrivée jusqu'à nous.

Avec le recul, on peut se demander si la gamme de **Cadwallon** n'a pas eu pour tare de devoir marier la carpe figuriniste et le lapin rôliste pour au final une descendance plutôt bâtarde. En clair, le jeu cumule les défauts des uns et des autres sans forcément réussir à en additionner les forces.

Parlons aussi du prix. Si les uns et les autres sont depuis longtemps habitués à dépenser des cent et des mille pour leur loisir, les joueurs ne réalisaient peut-être pas que se lancer dans **Cadwallon** allaient les obliger à déboursier l'habituel budget d'un rôliste (gros livre, écran, suppléments plus ou moins indispensables comme les deux volumes intitulés « *Secrets* ») et celui d'un figuriniste (figouzes donc mais aussi les dalles de terrains superbement illustrées par N. Fructus). Au final, tout le monde râle.

Le piège se répète sur le contenu du livre de base. Alors que, on l'a vu, certains rôlistes se plaignent de l'absence d'un réel *background* allant au-delà d'une ville, d'un scénario ou encore d'un bestiaire (car, en effet, les plus de 220 pages de règles pures du manuel ne laissent pas la place pour ces incontournables du jdr), des figurinistes s'étonnent eux du caractère verbeux d'un manuel qui perd en commodité (difficile de retrouver un point de règle précis en cours de jeu) ou qui propose une liste d'une bonne centaine de capacités des PJ qui ressemble assez à un dictionnaire des synonymes (« *euuh... là, j'utilise Impressionner ou Intimider ?* »). Bref, pour certains, il y a en a pas assez et pour d'autres, il y en a trop.

Finalement, on ne saura jamais vraiment quel était le potentiel du jeu (une seconde édition aurait pu ensemençer une terre déjà labourée) puisque le jeu a été emporté dans la tourmente de la faillite de son éditeur. Victime de décisions malheureuses (mauvaise gestion du passage au plastique prépeint, nouvelle édition des règles de jeu de figurines décevante – *l'Age du Rag'narok*, le bien nommé –, éloignement des fans de la première heure), dès 2007, la société est placée en liquidation judiciaire. Elle tente de survivre en se redéfinissant et, clairement, le jdr ne fait alors plus partie de ses priorités. Finalement, toutes les gammes **Rackham** disparaissent définitivement en 2010. La même année, un jeu de plateau *La Cité des voleurs*, reprend le contexte des escarmouches entre bandes rivales au sein de **Cadwallon** et réutilise même les dalles de sol et certains des- sins du jeu. La page est tournée.



UN ØVNY VENU DU FROID

Itras By, jeu écrit par deux auteurs norvégiens, Ole Perder Gæzever et Martin Bull Gudmunsen, sera bientôt publié en français par l'éditeur helvétique **2d Sans Faces**. **Itras By** — «La ville d'Itra» en norvégien — est un jeu surréaliste où l'action se déroule entre rêve et réalité. C'est probablement la première fois qu'un courant artistique — le surréalisme — est le moteur tant du cadre que des mécanismes ludiques d'un jeu. Le livre incite le lecteur à activement s'approprier le jeu et le faire sien — le ferez-vous ?

ITRAS By



Itras By, **kezako ?**

Itras By est décrit par l'un de ses auteurs comme une fable urbaine rétro-surréaliste « *principalement parce que la combinaison de mots sonne joliment complexe lorsqu'on les prononce, mais aussi parce qu'il y a un noyau de vérité* ». L'univers du jeu est centré sur une ville qui ressemble à celles de l'Europe de l'Ouest à la Belle Époque, excepté que dans la ville d'Itra vous avez la chance de tomber sur un homme avec une tête de bœuf musqué, d'être dévalisé par un gang de gens grimaçants, ou de sauter une semaine de votre vie parce que vous vous êtes baladés dans une rue qui n'existe que le vendredi.

Les joueurs interprètent des habitants de cette ville, et le choix parmi les possibles classes sociales, les sous-cultures, les *back-grounds* est vaste. Certains PJ peuvent être basés sur un concept mythologique, comme un minotaure inadapté, ou alors sur un concept plus abstrait comme l'incarnation d'un hiver particulièrement rigoureux. Ou alors il est possible de porter son choix sur les figures de style et les archétypes de la littérature de cette époque, comme un détective dur à cuire ou un gentleman wodehousien avec une tante ayant beaucoup de caractère.

Le jeu a un système de règles très léger, l'ouvrage contenant plutôt des conseils encourageant l'improvisation, l'adaptation, la narration partagée ainsi que l'interprétation du caractère espiègle du surréalisme. Lors de la création des personnages, les joueurs doivent soigner les potentialités dramatiques (des traits affectant leurs vies de façon «narrativement intéressante»), des accroches à intrigues, leurs buts dans la vie et la manière dont ils forment un groupe. Bien qu'il y ait un Maître de Jeu, les joueurs sont libres d'introduire de nouveau PNJ, des éléments de l'univers, etc., ils sont même encouragés à le faire.

Le système de jeu utilise deux sortes de cartes : il y a les cartes de résolution pour les tensions dramatiques, utilisées lorsque les

joueurs tentent quelque chose qui peut soit échouer soit réussir. Ces cartes répondront à la question posée par «oui» ou par «non», voire ajouteront une condition au résultat, comme «oui mais», «oui et», «non et» et «non mais». Quant à elles, les cartes de chance sont beaucoup moins prévisibles, car elles donnent des directives changeant le cours du jeu, certaines influant sur le cours de l'aventure, et d'autre sur le processus du jeu.

Comment créer une aventure à **Itras By** lorsque l'accent est mis sur l'apport des joueurs et l'improvisation, et que le système est en quelque sorte une forme de «liberté structurée» ? Trop planifier à l'avance ne servira pas à grand-chose, notamment à cause des cartes chances susceptibles d'influer grandement sur le cours de l'histoire. Le livre contient beaucoup de conseils sur ce sujet, comment préparer un scénario et gérer une campagne.

Vous avez dit **surréalisme ?**

L'idée phare d'**Itras By** est d'avoir un jeu de rôle qui tend vers, voire émule les buts du mouvement surréaliste du début du XXème siècle : utiliser des imageries étranges et oniriques pour saper notre perception du monde rationnel et obtenir ainsi l'accès à des réalités plus étranges et plus profondes cachées en dessous. Et beaucoup faire rire, aussi. Cela se retrouve en effet dans le jeu : la ville d'Itra est comme une bulle dans l'inconscient collectif où l'étrange et les images rêvées sont légions. La culture de la ville est celle de l'Occident au début du XXème siècle, soit la période et le contexte où le surréalisme est apparu. Le bizarre et l'onirique se retrouvent dans les lieux, les personnages et certains concepts décrits dans le livre. Les participants sont encouragés à ajouter leurs idées, à improviser, de telle façon que les idées arrivent à se réaliser dans le jeu avant que le rationnel ne les tue dans l'œuf. Les cartes de résolution et de chance sont là pour renforcer cet effet, en brouillant les pistes de temps en temps, forçant ainsi les participants à s'adapter. Le lien avec le



surréalisme va même plus loin, car les prémisses de l'univers du jeu proviennent d'un texte produit par écriture automatique — une technique utilisée par les surréalistes eux-mêmes (ce texte est d'ailleurs inclus dans le livre).

L'édition **norvégienne**

La première édition d'**Itras By** a été auto-publiée via l'entreprise Kolofon. Les fonds proviennent pour une part d'une subvention du Ministère norvégien de la culture, pour une autre part d'une bourse de la fondation privée Solofondet, et pour une troisième part d'un financement de l'organisation Hype-ri- on. Le jeu, fruit d'une phase de création de 7 ans, a reçu une attention significative de la part des médias norvégiens, probablement aidé par le fait qu'Ole Peder Giæver est journaliste et a aussi une certaine expérience de comment «pitcher» un message. Une bande-annonce du jeu (voir encadré) a même été publiée sur le site web du Dagbladet, l'un des principaux journaux norvégiens. Les illustrations de la version norvégienne sont l'œuvre de Thore Hansen, un illustrateur connu en Norvège où beaucoup ont grandi avec des livres d'enfants et des œuvres de fantasy ou de science-fiction illustrée par lui.



Bon alors, ça sort quand ?

À l'heure où ces lignes sont écrites, **2d5F** met la toute dernière main sur la mise en page et les dernières corrections. **2d5F** est aussi en train de revoir la distribution de ses produits. Sortie prévue pour **Itras By** ? Janvier / février 2014. Enfin, ça c'était les prévisions d'avant. Été 2016 ?

Quant aux blagounettes de **Flx** à l'encontre du calendrier de sortie de **2d5F**, Antoine Boegli commente que « *c'est de bonne guerre. On se fâcherait volontiers s'il y avait encore des **Flx** qui sortaient* ». Et Oliver Vulliamy de rajouter que, question délai de parution, « *DiGdend et le **Flx** ne sont pas obligés de prendre exemple sur **2d5F*** ».

29



Comment ça se prononce ?

l'trasse Baille ? l'trass'Bi ? l'tra Buh ? Non seulement nous ne sommes pas tous à l'aise avec le norvégien bokmål, mais en plus nous n'avons pas tous la même oreille. Heureusement, la fameuse bande-annonce du jeu — avec des extraits de films de Buñuel — est disponible sur YouTube : <https://youtu.be/wwwCegu9rKdc>. Vers la fin (à partir de 2:20) *l'tras By* est répété plusieurs fois. (attention : cette vidéo contient des images susceptibles de heurter certaines sensibilités)



Atterrissage en francophonie

30

Antoine Boegli et Oliver Vulliamy de la coopérative d'édition helvétique **2d Sans Faces** (**2dSF**) ont mis la main sur la compilation de JdR **Norwegian Style**, qui contient une version condensée d'**l'tras By**. Intrigués par cette version du surréalisme propice au fantastique, ils se sont procuré la version anglaise du jeu, qu'ils ont lue d'une traite. Suite à ça, les deux se sont tout de suite mis d'accord pour traduire **l'tras By** en français, et ce sans s'être d'abord disputés pendant 3 semaines. Un record.

Ceci d'autant plus qu'**l'tras By** s'insère très bien dans la gamme des JdR publiés par **2dSF**, l'éditeur offrant justement des jeux sortant des sentiers battus, qui apportent quelque chose de nouveau au paysage ludique : **Nightprowler**, par exemple, est un JdR certes med-fan, mais il a été l'un des premiers à introduire des mécanismes narratifs. Quant à **Nobilis** — autre publication de **2dSF** — premier JdR qui rend le diceless gérable pas l'utilisation de pools de points, il apporte clairement une nouvelle dimension. **l'tras By** est donc le nouveau jeu **2dSF** par excellence, soulignant l'effort de renaissance de l'éditeur, en som-

meil depuis quelques années. Cet esprit et cet effort va continuer avec **Les Contes du Soleil Couchant**, autre projet de **2dSF**.

La belle ouvrage

La version francophone d'**l'tras By** se présentera sous la forme d'un livre de base d'environ 240 pages en bichromie, avec couverture rigide en couleurs. Les illustrations seront celles de l'édition originelle plus les ajouts de la version anglaise de Kathy Shad, le tout augmenté d'autres de la main de David Cochard, qui signe aussi la magnifique couverture. Les fameuses cartes de résolution et de chance ne seront pas incluses, si ce n'est sous la forme de pages à photocopier et à découper.

Il y aura aussi du matériel exclusif à la VF, **2dSF** ayant ajouté dans le LdB trois quartiers à la ville d'*l'tra* ainsi qu'un scénario, ceci avec la bénédiction des auteurs du jeu. Modifier et adapter le jeu est même explicitement encouragé dans le livre même : « *fais de ce qu'on te propose ta chose. Biffe ce que tu n'aimes pas, ajoute ce que tu veux* ». Chacun doit se (ré)approprier le jeu.



Pour ce qui est de la parution de suppléments, rien n'est arrêté à ce stade. Ole Peder Gæver a comme projet d'écrire un recueil de scénarios qui sortira... peut-être. De son côté, Antoine Boegli a bien envie d'éditer une campagne, ne serait-ce que pour prouver que c'est faisable. Le jeu tel que présenté dans le LdB se suffit à lui-même, mais il n'est pas impossible que des opportunités pour des suppléments se présentent.

2dSF a l'intention de faire appel à un *crowd-funding* non pas pour éditer le LdB, mais pour... les cartes. Et dans ce foulancement il est prévu que le LdB soit l'une des options à ajouter aux cartes — si c'est pas surréaliste, ça. Selon **2dSF**, offrir les cartes par financement participatif a tout son sens, car cela permet d'augmenter la qualité et d'adapter le volume du tirage à l'intérêt des rôlistes.

Et alors, **c'est bien ?**

En Norvège, le jeu a été reçu « *poliment, avec quelques réserves* » selon Ole Peder Gæver, qui nous fait une blague sur le caractère de ses compatriotes. Certains groupes ont joué des campagnes longues de 3 ans, d'autres ont utilisé le système avec d'autres univers. L'édition norvégienne s'est vendue à 400 copies, la finlandaise 150 et celle en anglais 1000. Cela peut paraître peu, mais ce n'est probablement pas si mal pour un jeu norvégien autoédité avec des règles expérimentales. **Itras By** est aussi joué aux USA dans les conventions qui ont une spécialité « *indie* » ainsi qu'à la GenCon.

De leur côté, **2dSF** note que, dans une grande mesure, le jeu plaît et est attendu. Oliver Vulliamy se souvient que lors de la 1ère partie de test conduite lors de la convention Orc'Idée, un joueur s'est senti assez à l'aise pour demander une copie des cartes et improviser à partir de là. Bel exemple de l'accessibilité immédiate du jeu (et que son décor n'est pas indispensable). Néanmoins, certaines fois, la partie se déroule moins bien ; les joueurs qui aiment suivre un scénario ou ceux pas intéressés à recevoir une autorité sur l'aventure sont parfois déçus, voire désorientés. Certains joueurs ont affir-

mé avoir trouvé la liberté offerte par **Itras By** un peu envahissante. C'est pourquoi il est suggéré de choisir un thème ou une motivation forte à l'aventure afin de donner une certaine structure ainsi qu'une direction à la narration.

Pour ce qui est de l'atmosphère des parties de jeu, comme dans le surréalisme lui-même, les choses insolites rencontrées dans **Itras By** prennent souvent la forme de plaisanteries qui peuvent être légères, parfois teintées de satire ou de sarcasme, ou parfois être tout simplement ridicules. « *Néanmoins, il y a une tendance, dans les jeux auxquels j'ai participé ou que j'ai observés, pour des thèmes plus sérieux à faire surface* », commente Ole Peder Gæver.

2dSF note aussi que les parties prennent différents styles : noir, « *toon* » ou plus classiques, avec suivi d'une intrigue. Toon, car si pour les participants le surréalisme c'est surtout de l'absurde et de la déconnade, alors leur partie sera à cette image. L'incongru se doit néanmoins d'être là en permanence, mais il n'y a pas d'obligation à ce que cet incongru soit comique.

Le moment où la discussion et la co-crédation apparaissent vraiment c'est lors du tirage d'une carte chance et lorsque le MJ demande à la table de contribuer. Finalement, c'est bien un jeu suisse et norvégien : on y recherche le consensus.



Remerciements à
Ole Peder Gæver,
Martin Bull Gudmunsen,
Antoine Boegli
et Oliver Vulliamy
pour leurs contributions
à l'article.

L'interview complète
des deux auteurs
norvégiens
sera disponible
sur le site ItrasBy.com



Pour ceux qui ne sont pas rebutés par des langues barbares, il y a toute une galaxie de jeux de rôle à découvrir. Pour les autres, il ne vous reste plus qu'à harceler les éditeurs français pour avoir une traduction !

par Khelren
toutes illustrations ©

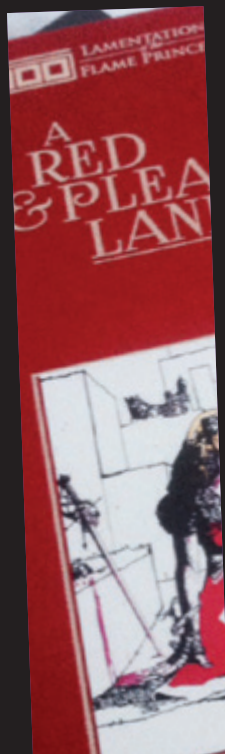
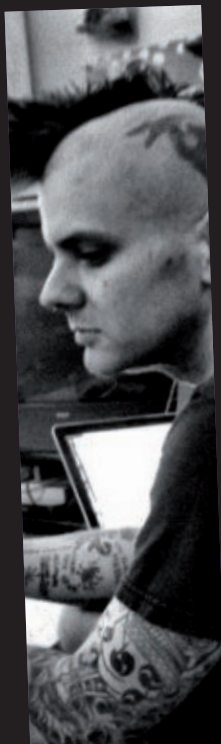
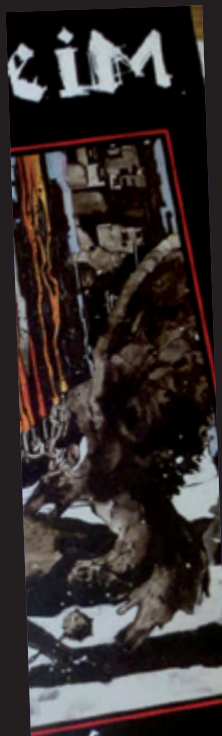
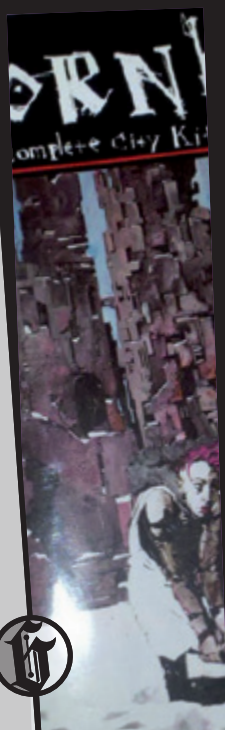
Lamentations of the Flame Princess est un des nombreux rétro-clones de **Donjons & Dragons**. Mais celui-ci a la chance de compter dans ses suppléments **Vornheim** et **A Red and Pleasant Land** (R&PL) rédigés par Zak S. Quand OSR rime avec innovation.

VORNHEIM

+

A RED AND PLEASANT LAND

32





Boîtes à outils pour MJ

Dans les 64 pages du petit supplément de contexte **Vornheim**, les idées débordent de toute part, au point de saturer la mise en page de l'ouvrage. À l'image de la ville qu'il dépeint, complexe, riche et changeante, ce supplément vous fournit tout ce qu'il faut pour faire jouer votre **Vornheim** simplement.

Allez-vous utiliser la Maison de la Méduse, le Zoo Immortel de Ping Feng ou la Bibliothèque de Zorlac ? Allez-vous reprendre les idées très originales de ce setting ? Peut-être pas. Mais peu importe, à dire vrai, là n'est pas le but.

Contrairement aux suppléments de contexte habituels, obèses et laborieux, **Vornheim** propose des tables aléatoires, des outils pour générer rapidement des pans de la ville ou des PNJ intéressants. Le livre en lui-même comporte des plans et des tables sur les pages de couverture pour faciliter son utilisation. Le maître-mot ici est ergonomie. L'auteur n'essaie pas de vous imposer sa vision, ou de figer les idées de son contexte ; il fournit les éléments pour vous permettre de maîtriser une partie. Ce que devrait normalement faire tout supplément de contexte, n'est-ce pas ?

Quant à **A Red and Pleasant Land**, c'est encore une avancée, une maturation de ces principes. Dans les 197 pages de ce magnifique supplément, cette fois bien plus aéré, les illustrations de l'auteur transmettent la folie de ce monde inspiré par l'œuvre de Lewis Carroll et les textes sont parsemés d'humour et d'absurde. Certes, c'est beau et bien écrit mais surtout, encore une fois, l'ouvrage a été réfléchi pour le MJ.

L'ouvrage comporte un important bestiaire sauf que celui-ci ne présente pas des monstres, mais les habitants de ce monde étrange, et s'intéresse à leurs buts. Les caractéristiques techniques se font rares et s'étendent sur quatre lignes en général, l'important pour Zak S. est de fournir des créa-

tures originales et qui ne sont pas un simple *reskin* d'un autre monstre qu'on retrouverait classiquement dans le **Manuel des Monstres**. Une autre partie imposante de l'ouvrage comportent des donjons. Des donjons ! Et contrairement là aussi à la plupart des suppléments de contexte, vous n'y trouverez pas de longues descriptions, mais juste des listes d'informations utiles et d'innombrables pistes d'aventures. Zak S. est là pour vous aider, mais pas pour vous nourrir à la petite cuillère : aucun encadré de description à lire à haute voix aux joueurs, pas de monstre campant stupidement dans une salle sans intérêt et le détail de ce qu'il fera round après round de combat. Finalement, de très nombreuses tables aléatoires permettent de générer en un clin d'œil les plus fastidieux aspects d'une partie (fouille d'un cadavre, accroche d'aventures, table de rencontres et tant d'autres petits détails indispensables).

Joueur moderne, jeu moderne

Attaquons-nous tout de suite au préjugé qui va immédiatement surgir : en quoi un supplément permettant de faire du portes/monstres/trésors peut être digne du moindre intérêt ? Qui pratique encore de nos jours le *dungeon crawling* et ose se prétendre un vrai joueur de jeu de rôles ? L'OSR (*Old School Renaissance*) n'est-ce pas un truc de vieux courants nostalgiques ? Ou de wargamistes ? Le propos de cet article n'est pas de détailler le mouvement de l'OSR ; sachez juste que les jeux modernes et « *indies* » (et, s'il faut en citer un, **Apocalypse World**) reprennent énormément des ancêtres et notamment du **D&D** originel ou, plus exactement, de la philosophie de conception de cet âge. Et s'il faut retenir un aspect, c'est peut-être la simplicité, car contrairement à l'avis général, OSR ne veut pas dire règles lourdes et abondantes. Bien au contraire.



Et la suite ?

Après l'urbain **Vornheim** et le social/psychologique **R&PL**, Zak S. prépare **Black Metal Amazons of the Devoured Land** qui sera, selon les mots de son auteur, « très métal, très viking et très brutal » dans un décor sauvage de forêts noires et de montagnes. Si l'ambiance y sera donc différente, l'ouvrage promet d'être tout aussi beau et de privilégier la facilité d'utilisation.

Pour ceux qui parlent suffisamment bien l'anglais, Zak S. pond justement à un rythme proprement indécent des articles sur son blog¹ qui sont autant de traits de génie sur comment écrire un bon donjon ou une table aléatoire, où il analyse diverses parutions et les décortique avec brio.

Lire certains de ces articles pourrait bien être une révélation : les principes de l'OSR et ceux des jeux auxquels vous jouez vous sembleront très rapidement semblables. Vous risquez même d'apprendre comment vos parties pourraient être facilement améliorées. Et cela même si vos PJ ne s'aventurent jamais dans le moindre donjon.

Le seul désavantage est qu'ensuite vous ne regarderez plus les ouvrages de jeux de rôle du même œil : vous verrez désormais leurs lacunes, et combien ils sont artificiellement grossis par des éléments inutiles ou combien ils sont pauvres d'un point de vue créatif. C'est ce qui arrive lorsqu'on se confronte au talent et que l'on est ensuite confronté à la médiocrité.

Vous avez été prévenus.

A Red and Pleasant Land a été en 2015 le lauréat de quatre Ennies, les prestigieux prix récompensant, lors de la GenCon, la production annuelle de jeux de rôle, un peu comme les Oscars ou les Césars pour l'industrie cinématographique.

Et cela face à des ténors comme **Dungeons & Dragons**.

ENnie d'or : Meilleure écriture

ENnie d'or : Meilleur contexte

ENnie d'argent : Produit de l'année

ENnie d'argent : Meilleure aventure

INTERVIEW

Y a-t-il des différences entre Vornheim et R&PL tels qu'ils sont écrits et la façon dont vous les faites jouer ?

ZS Ca dépend des joueurs. Certains joueurs partagent intuitivement la même vision que le MJ. Par exemple, quand je joue à **R&PL** à la maison, je suis face à pas mal de joueurs qui ont déjà lu le livre et, surtout, qui ont hâte de contribuer à leur tour. Un MJ ne doit jamais placer son enthousiasme à raconter une histoire avant le désir des joueurs de changer le cours de l'histoire par leurs actes.

Avec des joueurs moins actifs, je peux effectivement décrire plus, sonoriser la partie. Les descriptions dans le livre aident le MJ : une fois qu'un PNJ ou un endroit est compris, vous pouvez répondre de la manière que cette personne ou ce lieu devrait répondre. Si la description est suffisamment évocatrice, le MJ peut devenir part intégrante de la partie et il n'a plus à se référer au texte pour savoir comment répondre.

Outre l'aspect graphique important des ouvrages, vous utilisez d'autres éléments pour favoriser l'immersion des joueurs ? Sonoriser la partie, donc ? Quoi d'autre ? Des aides de jeu ? Des figurines ? Jouer sur la luminosité de la pièce ?

ZS J'utilise un peu de tout, mais pas systématiquement. J'essaie de varier constamment, à chaque fois, pour que



1: <http://dndwithpornstars.blogspot.com>





mes joueurs ne sachent pas à quoi s'attendre. Je pense que les jeux créés pour que la nouveauté émerge des règles oublient ceci : si le jeu est bon, vous y jouerez pendant des années. Vous devez compter sur la créativité du MJ pour présenter différemment les choses à chaque fois.

Aussi, cette semaine, ça sera plein de miniatures, la semaine prochaine une liste de lecture de musiques, la suivante une carte dessinée à la main, et ainsi de suite.

Tout ça nécessite en conséquence pas mal de préparation, non ? Est-ce que vous improvisez ou au contraire planifiez beaucoup ?

ZS En fait, ça dépend de la fin de la partie précédente. Si la session s'est terminée à un endroit que je peux identifier (par exemple au milieu d'un donjon), je prépare énormément. Si elle s'est finie alors que les personnages sont dans leur camp de base, avec des choix à faire, je ne prépare rien et me repose sur les outils de génération aléatoire que j'ai créés.

Au fur et à mesure que les joueurs explorent le monde, ils activent différentes parties. Et ces parties se mettent en marche dans les coulisses. Par exemple, mes joueurs ont une fois aidé une princesse Géante du Froid à détruire une maison noble elfique. Ce qu'ils ne savaient pas, c'est qu'ils avaient laissé réchapper un membre de cette famille, avide de vengeance. Ce PNJ s'active, mais c'est du fait des actions des joueurs.

Après quelques sessions, idéalement tout ce qui arrive aux joueurs devrait être le résultat de ce qu'ils ont fait.

Ce numéro de DiGdent porte sur la politique dans le JdR. Quelle est votre opinion là-dessus ?

ZS Pour les enfants, je pense que l'art est en réalité politique quand il adopte simplement une opinion. Par exemple, si un jeu présente un homme et une femme comme égaux, cela induit les enfants à adhérer à cette vision égalitaire, bien plus qu'en les éduquant de la sorte. Les enfants savent quand on leur fait la morale.

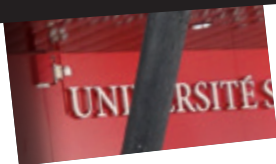
Pour les adultes, la chose la plus importante n'est pas de leur apprendre quoi penser, car ils vont être rebutés et vous prêcherez dans le désert, mais de leur apprendre à penser. Et justement, les JdR peuvent aider les gens à comprendre que le monde et les motifs que nous y voyons sont (comme dans un jeu) la résultante de mécaniques sous-jacentes. La criminalité dans les quartiers pauvres existe parce que la pauvreté rend le crime une méthode de survie plus efficace.

Un jeu qui s'évertuerait à exprimer une opinion politique va seulement être considéré par la partie intelligente de son public comme condescendant. Oui, on sait, tous les gens sont égaux, ceci ne nous apprend pas quelque chose que je ne savais pas déjà.

Plutôt que de dire explicitement ce que les gens devraient croire, nous essayons d'incarner des principes créatifs progressistes : James Raggi, auteur et éditeur de *Lamentations of the Flame Princess*, paye ses artistes décentement, Contessa² attire plus de femmes au sein du jeu de rôle, Scrap Princess et Gennifer Bone et d'autres artistes transsexuels sont des éléments vitaux de la communauté, et des choses comme *Fire on the Velvet Horizon* poussent les auteurs à être toujours plus innovateurs.

Des jeux peuvent clamer qu'ils sont faits pour les femmes autant qu'ils veulent mais s'ils n'amènent pas plus de femmes à jouer, ils n'ont en réalité aucune utilité.





LA RECHERCHE UNIVERSITAIRE SUR LE JEU DE RÔLE

36

CES DERNIÈRES ANNÉES, LE JDR A SU SE FAIRE UNE PLACE DANS LA RECHERCHE UNIVERSITAIRE FRANCOPHONE : THÈSES, COMMUNICATIONS À DES COLLOQUES, JOURNÉES D'ÉTUDES COMME CELLES DES 40 ANS DU JDR, OUVRAGES DE RÉFÉRENCE CHEZ DES ÉDITEURS SCIENTIFIQUES (CNRS ÉDITIONS), ETC. NOUS AVONS INTERROGÉ DES CHERCHEURS AFIN DE DRESSER UN PANORAMA RAPIDE : EST-CE QUE LE JDR EST UN SUJET D'ÉTUDE VOULÉ À SE DÉVELOPPER ? EST-IL ANALYSÉ POUR LUI-MÊME, OU N'EST-IL QU'UN ÉLÉMENT D'UN CHAMP PLUS VASTE ? QUEL RAPPORT CES CHERCHEURS ENTRETIENNENT-ILS AVEC LE JDR ? À QUOI SERT LA RECHERCHE SUR LE SUJET ?

Un sujet d'étude encore marginalisé ?

Conservatisme et méconnaissance, des problèmes réglés ? Reconnaissance et liens avec d'autres champs, les enjeux réels ? Hors de nos sphères geek, le JdR reste peu connu. Même si certaines disciplines universitaires sont disposées à considérer les cultures populaires comme un champ d'étude viable, il existe encore un certain conservatisme.

Ainsi, pour Coralie David, il a été difficile de trouver une directrice de thèse : « J'ai étudié le JdR depuis mon master, et j'y jouais depuis bien des années. On se retrouve à proposer un sujet où l'on est plus érudit que les professeurs, et cela peut s'avérer compliqué. Certains déconseillent de choisir un thème aussi inhabituel, car il peut être considéré comme un frein pour une future carrière. » De plus, comme Isabelle Périé, on note un décalage entre « initiés » et profanes (mais qui se retrouve dans d'autres contextes universitaires) : « lorsque l'on présente une communication sur le JdR à un colloque généraliste, on constate vite qu'il y a deux publics : les rôlistes ou anciens rôlistes,





qui savent de quoi on parle et qui posent même parfois des questions pointues et délicates – érudites ? – et les autres dont on comprend souvent qu'ils ne savent pas trop de quoi on parle. » Adapter son discours au deux publics est une première difficulté. Mais, toujours selon Isabelle, cette méconnaissance commence à s'estomper : « non seulement la question du JdR est de plus en plus mentionnée dans les appels à communication ou dans les travaux universitaires, mais les gens à qui j'ai pu parler sont intéressés par ces aspects de la création fictionnelle et ludique ».

Certains laboratoires intègrent le jeu à leurs axes de recherche. Les disciplines les plus fréquemment rencontrées sont la sociologie et la littérature, qui se retrouvent autour des théories de la fiction.

Cela permet d'aller en colloque, ce qui est important. Toutefois, si la plupart de nos interviewés expliquent n'avoir pas eu de difficultés dues au conservatisme ou à la méconnaissance du JdR, Antoine Dauphragne pointe deux problèmes liés à sa reconnaissance en tant qu'objet d'étude et à l'intérêt qu'il représente pour les autres champs et universitaires : « il est difficile de soumettre un article ou une communication à un colloque quand les gens qui vous lisent ne comprennent pas très bien ce sur quoi vous travaillez ! Sur le plan économique et médiatique, le JdR est un secteur de niche ; quand on analyse un objet de ce type, on doit effectivement prendre plus de précautions et donner des gages de légitimité. »



Trombinoscope de chercheurs francophones sur le jeu de rôle

Les personnes suivantes ont collaboré à cet article, et nous les en remercions vivement. Vous trouverez les interviews de certains d'entre eux en bonus sur le site web de *DiGident*.

Anne BESSON

Maître de conférences en Littérature générale et comparée, ses recherches portent sur les cycles romanesques des genres de l'imaginaire et les mondes fictionnels. Outre l'organisation de colloques et la direction d'ouvrages, elle est membre du jury du Prix Imaginales.

Olivier CAÏRA

Auteur de jeux, il est aussi maître de conférences en Sciences sociales et géopolitiques. Ses domaines de recherches sont l'industrie du spectacle, le JdR, les théories de la fiction et la narratologie.

Antoine DAUPHRAGNE

Sa thèse porte sur la médiatisation de l'histoire dans les jeux de rôles. Ses travaux abordent la culture ludique de masse, les liens entre jeu et fiction et la représentation fictionnelle et ludique de l'histoire.

Coralie DAVID

La littérature des genres de l'imaginaire et les JdR sont ses sujets de recherche. Elle a soutenu à l'université Paris XIII la première thèse de Littérature générale et comparée consacrée à ce média ludique. Elle est directrice d'ouvrages aux **Éditions Mnémos** et cogérante de la maison d'édition de JdR **Lapin Marteau**.

Jérôme « Brand » LARRÉ

Auteur de nombreux JdR, il a longtemps développé ses théories (blog, ateliers) avant d'intervenir dans des contextes universitaires (colloques, cours, etc.) et de participer au lancement d'une gamme d'ouvrages de théorie à destination des rôlistes.

Isabelle PÉRIER

Maître de conférences en Littérature générale et comparée, elle enseigne au lycée. Auteure de JdR (**Nephilim, Mourblade**), éditrice au **Département des Sombres Projets**, mythes, littératures de l'imaginaire, narrations sérielles et JdR constituent ses axes de recherche.

Les organisateurs des journées d'études Les 40 ans du JdR

En plus d'Isabelle Périer, Danièle André est maître de conférences en Civilisation et Cultures populaires des États-Unis, spécialisée dans la science-fiction, le cinéma, les séries et les romans graphiques. Vincent Berry est maître de conférences spécialisé dans la sociologie du jeu et la culture ludique. Claire Cornillon est agrégée de Lettres modernes et spécialiste de la littérature et du cinéma de science-fiction, des séries télévisées et du transmédia. Alban Quadrat est directeur de recherche à l'Inria et spécialiste de la théorie mathématique des systèmes.

Rôlistes et universitaires, le « multiclassage » comme prérequis ?

Contrairement aux idées reçues, tous nos interviewés sont ou ont été rôlistes, à des degrés divers. Certains sont éditeurs ou auteurs, et voient leur activité de recherche comme un complément indispensable à cette activité : « on est amené à se poser des questions théoriques afin de répondre à des problèmes pratiques », explique Isabelle Périer. Coralie David ajoute que « faire une thèse en JdR m'a permis, déjà en tant que joueuse, de découvrir beaucoup de choses au-delà de mes propres goûts et pratiques, de vaincre certains préjugés et d'acquérir une culture, des compétences et des réflexions qui me servent chaque jour en tant qu'éditrice et auteure, que je n'aurais pas obtenues autrement. »

Certains ont pourtant été confrontés à la question du « rapport à leur objet recherche », qui sous-entend qu'un joueur passionné est incapable d'analyser son sujet objectivement. Olivier Caïra a bousculé ce préjugé p. 279 des *Forges de la fiction* : « Irait-on dire à un doctorant lancé dans une thèse sur Victor Hugo ou sur Bollywood que son statut de lecteur ou de cinéophile peut nuire à la bonne conduite de son étude ? A-t-on jamais vu un sociologue de la lecture ou du cinéma justifier – voire s'excuser de – l'intérêt qu'il porte à ces activités ? ». L'argument est désormais retourné, par des chercheuses comme Isabelle Périer : « Être joueur / joueuse pour étudier le JdR, ça me paraît indispensable pour savoir de quoi on parle, dans la mesure où le JdR, c'est certes des ouvrages, mais c'est surtout une pratique. [...] Que penserait-on d'un chercheur en cinéma qui ne regarderait jamais de film ? »

Parmi les rôlistes, on a pu observer une méfiance vis-à-vis du monde universitaire : « comme beaucoup de rôlistes ayant connu la période sombre du milieu des années 90, j'avais ce sentiment diffus que le JdR n'intéressait personne ou alors que des gens qui





voulaient tirer sur l'ambulance et nous tomber dessus », explique Jérôme Larré. Aujourd'hui, il semblerait que les recherches menées dans un cadre universitaire et celles conduites par les rôlistes dans un contexte plus libre (podcasts, blogs, etc.) puissent converger et s'enrichir mutuellement. Les journées d'études des 40 ans du JdR en sont un bel exemple : « nous souhaitions aussi permettre à la communauté rôliste de se retrouver pour célébrer [...] cet événement, en particulier ceux qui réfléchissent aux JdR et ses pratiques, en leur proposant de développer leurs points de vue et de les exposer devant un large public (universitaires, auteurs, éditeurs, joueurs, etc.). [...] Nous avons été agréablement surpris par le nombre de propositions de qualité faites dans un délai très restreint et par des auteurs qui ne sont pas des universitaires. Nous nous sommes rendu compte que la communauté s'interroge énormément sur le JdR et sa pratique et, ce, de manière très pointue », nous confient les organisateurs. Ces journées ont accueilli un public plus nombreux que la plupart des événements du même genre, et peuvent se vanter d'une diversité rare en termes de champs d'étude et de méthodes d'analyse. Le « multiclassage » dont nous parlons, ajouté au fait que la tempête médiatique des années 1990 s'est calmée, a probablement permis d'estomper des frontières autrefois très marquées. Ainsi, Jérôme Larré, qui n'est rattaché à aucune université, est régulièrement invité dans un tel cadre pour partager son expertise en tant que *game designer* : « j'ai l'impression d'avoir toujours bénéficié d'un énorme luxe : celui d'être un outsider venant parler de sa spécialité sans chercher ni poste, ni subvention, et en étant surtout invité par des personnes issues des spécialités les plus ouvertes. »

On observe donc le début d'une évolution rare, une convergence. Gageons que cet intérêt mutuel entre recherches menées dans un cadre universitaire et libre aboutira à de nombreux enrichissements, les deux mondes ayant tout à gagner à devenir de plus en plus poreux.

Sous quel angle est étudié le JdR ?

Pour sa proximité avec d'autres médias

Pour s'imposer en tant que sujet d'étude, certains pensent que le JdR doit être mis en perspective avec d'autres champs. Le besoin de le légitimer pousse souvent les chercheurs à le traiter comme la manifestation d'un phénomène plus global. C'est le cas, par exemple, de *Culture geek* de David Peyron ou des ouvrages d'Anne Besson sur la fantasy et les mondes fictionnels : « mes travaux de fait assez larges "autour" du JdR me permettent de le considérer de façon argumentée comme une des matrices primordiales de l'ensemble de phénomènes sur lesquels je travaille et qui eux-mêmes irriguent la culture "pop" contemporaine, culture d'univers. » Ces recherches montrent que le JdR est au cœur de la culture geek et de son aspect participatif, que ce soit d'un point de vue créatif (construire ses mondes, ses histoires) ou social (ce n'est pas une activité solitaire).

Comme son objet est protéiforme, la recherche sur le JdR s'adapte aux besoins des sujets plus populaires ou dont l'intérêt apparaît comme plus évident pour le milieu universitaire (*game studies*, etc.).

Jérôme Larré, dans le même ordre d'idées, explique que le JdR est déjà utilisé comme une ressource pédagogique pour d'autres champs : « on constate par exemple un regain d'intérêt qui est en partie dû, je crois, au fait que le JdR permette aussi de mieux comprendre certaines spécificités du game design ou des théories de la fiction. » Cela fait finalement sens avec l'idée que le JdR est un média à part, qui met en place un rapport unique à la fiction.





Pour ses **spécificités**

Si des chercheurs étrangers comme Gary Alan Fine ont très tôt publié des ouvrages de recherche sur le JdR (1983), malgré un remarquable foisonnement créatif, les rôlistes français ont mis du temps à théoriser sur leur passion, ou du moins à diffuser le résultat de leurs recherches : on trouvait essentiellement les textes théoriques dans la presse spécialisée. Outre le livre de Gildas Sagot paru en 1986 et celui de Didier Guisérix sorti en 1997 qui se concentrent sur le jeu de rôle lui-même, celui de Laurent Trémel, sociologue, se consacrait plus à l'analyse de la population rôliste. Internet est depuis devenu le haut lieu de la recherche théorique rôliste, et les travaux universitaires sont donc aussi un moyen « *pérenniser et centraliser l'immense masse de connaissances, de théories, d'idées d'une communauté rôliste proluxe* », ajoute Coralie David. Mais à une époque où le JdR n'était toujours pas étudié pour lui-même, Olivier Caira a choisi un angle d'approche novateur pour ses *Forges de la fiction* : « *je voulais sortir de la psychologie de bazar sur la construction de l'identité, et traiter le JdR comme un jeu, c'est-à-dire une mise à l'épreuve de compétences. [...] Je ne sais pas si un rôliste a des problèmes d'identité et je m'en moque un peu. En revanche, je sais qu'il fait le choix d'une expérience ludique complexe et non reproductible, dans un paysage culturel où les œuvres de masse, dupliquées et téléchargées, tendent à écraser les formes alternatives de loisir.* » Cet ouvrage fait date dans le monde de la recherche francophone, car il comble un manque évident : celui d'un livre sur le JdR lui-même, accessible aux profanes comme aux initiés, aux universitaires comme aux curieux.

Dans sa thèse, Coralie David définit la spécificité du JdR par ce qu'elle appelle l'intercréativité, c'est-à-dire la capacité de *co-créer* une fiction au lieu de se limiter au fait de *réagir* au contenu proposé. En faisant de la réception une étape du processus créatif, l'intercréativité représente un prolongement unique de l'interactivité, qui est elle présente dans bien d'autres médias. Au final, c'est bien la volonté de rendre la recherche utile pour les rôlistes qui prévaut. Elle identifie des phénomènes pour mieux les comprendre et les utiliser, mais aussi, elle rassemble des connaissances autrement diffuses. Jérôme Larré résume ainsi l'intérêt de la recherche du JdR pour le JdR : « *ce que je trouve intéressant dans la recherche en JdR tient essentiellement à deux aspects. Le premier est de nous construire des outils pour mieux comprendre ce que nous faisons et échanger autour. [...] Le second est que chaque chose posée d'un point de vue théorique, chaque catégorisation, chaque définition, est un défi lancé aux concepteurs de jeu pour faire exactement ce qui ne rentrera pas dans la case.* »

Comme **un outil**

Le JdR est largement étudié non pas en tant que fin, mais en tant que moyen : monde du travail, liant social, psychologique, etc. Antoine Dauphagne montre comment le jeu s'empare du savoir historique pour le transformer en divertissement : il explique que les transformations de l'histoire par le JdR « *donnent moins lieu à de "mauvais" savoirs qu'à de nouveaux savoirs* », servant la logique du jeu. L'histoire devient une inspiration pour le jeu, et n'est plus une contrainte. Ce dernier ne doit plus être éducatif ni fidèle, ce qui n'est pas sans rappeler les débats des rôlistes sur le réalisme.

De même, dans sa thèse, Coralie David a analysé l'emploi du JdR comme prélude à la création d'une autre œuvre de fiction, de nombreux écrivains tels que G. R. R. Martin, Mathieu Gaborit, Maxime Chattam, J.-P. Jaworski ou Scott Lynch ayant pratiqué le JdR. Ces travaux ont fait apparaître des similitudes en termes de structures d'univers et d'intrigues.



Ainsi, considérer le JdR au travers de ses autres utilisations potentielles est une bonne manière de montrer qu'il ne se limite pas à sa fonction première : nous donner du plaisir.

L'avenir universitaire **du JdR**

La tension entre les trois tendances évoquées – étudier le JdR en lui-même, en tant que moyen ou sa mise en perspective avec d'autres médias – paraît être au cœur des réflexions. Pour Antoine Dauphagne, il restera une « niche » : « *le JdR sera probablement étudié de manière ponctuelle, par un nombre réduit de (jeunes) chercheurs ; mais je doute fort qu'il suscite de nombreux travaux ou se structure en courant de recherche à l'image des game studies.* » Isabelle Périer pense qu'il faudrait l'intégrer à d'autres « mouvements » de recherches : « *il me semble que le JdR s'inscrit bien dans toutes les études sur le jeu et la gamification et qu'il peut, à ce titre, prendre place à l'université.* »

Le côté protéiforme du JdR est son plus grand atout, mais cela peut devenir un défaut majeur pour les institutions universitaires : « *le JdR doit trouver sa place d'un point de vue disciplinaire, alors qu'il s'agit d'une forme hybride, au "positionnement" peu évident – entre sociologie, littérature, langue anglaise parfois, game studies si celles-ci se développent.* », explique Anne Besson. Olivier Caira ressent également cet aspect protéiforme comme un frein potentiel : « *Institutionnellement, c'est bien plus compliqué parce que le JdR sur table ou GN se trouve pris en sandwich entre les "humanités" classiques et les "digital humanities" comme le jeu vidéo. L'université va créer des postes et voter des budgets pour l'un et pour l'autre, et la recherche sur le JdR risque de passer à la trappe parce qu'elle est trop interactive pour les humanités et trop analogique pour les digital humanities.* »

L'écueil serait d'étudier le JdR sous un seul angle, plus habituel pour le champ universitaire, en négligeant ses spécificités, comme le craint le sociologue : « *intellectuellement, c'est un objet d'une richesse incroyable, mais il est très difficile à partager parce qu'il re-*

pose sur l'improvisation. D'où la tendance de nombreux chercheurs à travailler sur le JdR comme produit d'édition plutôt que comme expérience ludique : c'est plus pratique et plus légitime de citer un texte ou une illustration pris dans un manuel que d'exploiter du matériel saisi en cours de partie. »

On observe l'apparition d'initiatives allant dans ce sens, comme les journées des 40 ans du JdR : « *c'est l'amour de cette activité qui nous a poussés à organiser ces journées pour montrer qu'elle est aussi intéressante que d'autres sujets universitaires tels que les jeux vidéo, les jeux de société, le cinéma, les séries, la littérature, etc.* » Cette volonté d'étudier le JdR est désormais portée par des universitaires qui sont rôlistes et chercheurs. Ceci devrait permettre, au vu du nombre de disciplines auxquelles appartiennent les organisateurs, d'imaginer un projet comme les *RPG studies* qui sont en train de s'organiser à l'étranger.

L'enjeu sera de démontrer l'intérêt du JdR en tant qu'objet d'étude universitaire. Pour Olivier Caira, « *le test de légitimité pour un objet universitaire, c'est 1/ "Est-ce qu'on te donne de l'argent pour l'étudier au détriment d'un autre objet ?" et 2/ "Est-ce qu'on accepte des publications sur un tel objet ?"* » Trouver les financements pour mener des études d'envergure sur le JdR, et des laboratoires qui acceptent de les organiser, pourrait bien être la meilleure piste pour assurer l'avenir de la recherche universitaire sur le JdR et passer à un niveau supérieur, proche de ce que l'on observe ailleurs en Europe ou en Amérique du Nord.



42



HOUSE *of* CARDS

UNE SÉRIE NETFLIX





La série

Chef de la majorité démocrate, Franck Underwood semble être un politicien concerné et soucieux de bien faire, un négociateur-né capable de concilier des camps que tout oppose en temps normal. Œuvrant dans les coulisses du Congrès, faisant la navette entre la Chambre des représentants et la Maison blanche, il se montre également un porte-parole efficace – aussi à l'aise devant la presse que face aux contributeurs financiers de son parti.

Pourtant, tout cela n'est qu'un masque... Franck Underwood est en réalité un ambitieux prêt à tout pour atteindre l'objectif qu'il s'est fixé – rien moins que devenir le Président des États-Unis d'Amérique. Et pour une fois, « prêt à tout » n'est pas un vain mot ! Ce politicien retors est un maître ès-manigances. Quand il arbitre des conflits entre sénateurs, il en profite pour tisser ses

obtenir les fonds nécessaires à ses projets... Avec cet objectif toujours bien en vue : devenir le prochain occupant du Bureau ovale.

La version produite par Netflix d'**House of Cards** est le remake américain de la série originelle britannique (elle-même adaptée du roman de Michael Dobbs). Produit de luxe de cette fameuse chaîne, le *show* se distingue par un casting trois étoiles : ainsi, Franck Underwood est interprété par nul autre que Kevin Spacey – qui incarne réellement ce personnage, l'habite avec toute la conviction et l'onctuosité dont il est capable. Robin Wright prête quant à elle sa froideur distinguée à son épouse Claire – qui ne se montre pas moins impitoyable que lui. Quant aux seconds rôles, on y retrouve de nombreux visages familiers pour les avoir vus dans diverses autres séries prestigieuses – et dont certains font également carrière dans le cinéma à présent (Kate Mara en journaliste moins futée qu'elle



intrigues. Quand il parle aux journalistes, il distille des informations qui lui profiteront. Quand il bat la campagne pour récolter des votes, il sert avant tout ses propres intérêts. Mais Franck Underwood n'arpente pas seul son chemin : sa femme Claire (la seule à l'appeler Francis) et son chef de cabinet Doug Stamper l'épaulent de leur mieux. Avec leur aide, il parvient ainsi à manipuler son entourage tel un machiavel des temps modernes – dressant subtilement un rival contre un autre, fournissant des demi-vérités qui lui profiteront à des reporters avides de scoops, s'alliant à de riches mécènes pour

ne le pense, par exemple). L'une des astuces du scénario est de permettre à Franck Underwood de briser le quatrième mur à son gré : plusieurs fois par épisode, il s'adresse ainsi au spectateur, dévoilant ses motivations secrètes ou émettant des remarques d'un rare cynisme quant à l'exercice du pouvoir – pour notre plus grande joie

Quant au décorum de la série, il ne peut qu'enthousiasmer tout passionné de politique américaine (et par extension mondiale) puisqu'il s'agit de Washington DC – et en particulier ses lieux de pouvoir : la Maison blanche, le Congrès, la Cour suprême, etc. C'est dans les allées de ces bâtiments

chargés d'histoire que se nouent intrigues et complots, mettant en scène une grande pluralité de protagonistes pris dans la toile de l'araignée bicéphale Underwood. Tout est très documenté et Bill Clinton *himself* prétend que ce que montre la série est crédible à 99% (nous vous laissons deviner ce que concerne le 1% restant).

House of Cards est une série qui prend son temps et joue sur la lenteur de son rythme. La politique est l'art de la patience et Franck Underwood attend son heure depuis très longtemps (depuis son enfance même, que l'on devine rude à la lueur des quelques révélations qu'il consent à nous faire – mais dit-il toute la vérité ?). De fait, on ne peut qu'admirer ce persévérant personnage – pourtant totalement détestable – et c'est là la force du *show* : attirer notre sympathie quant aux agissements d'un monstre d'ambition. On se prend à souhaiter voir Franck et sa femme parvenir à leur but, on invective les honnêtes politiciens ou les scrupuleux journalistes qui leur mettent des bâtons dans les roues, on prend fait et cause pour ceux qui convoitent le pouvoir à leur unique profit – à rebours de ce que devrait être notre propre intérêt de citoyen (quand bien même il ne s'agit que d'une série, l'effet qu'elle provoque sur nous s'avère plus qu'intéressant).

De par la qualité de l'interprétation et la subtilité des scénarios, **House of Cards** se révèle être une série à suivre – sans doute l'une des plus passionnantes du moment (comptant pour le moment quatre saisons). Loin des *blockbusters* du genre que l'on peut retrouver sur HBO ou Showtime, sa relative sobriété sert d'autant plus son propos – alliant la forme et le fond : les allées feutrées du pouvoir, les manigances qui se jouent dans l'ombre, les confidences chuchotées à un journaliste dans un discret bureau, le dessin final qui se révèle peu à peu... Tout cela est mis en valeur par une réalisation fonctionnelle, un ton mordant sans en avoir l'air et des acteurs parfaitement dans leurs rôles. Si vous êtes fan de politique, de coups tordus et d'intrigues alambiquées : alors vous ne pouvez passer à côté d'**House of Cards**.





L'inspiration

Toute partie ou campagne mettant en valeur la politique gagnerait à s'inspirer d'**House of Cards**. Son contexte est très américano-centré (au point qu'il vaut mieux être familier avec les subtilités du pouvoir aux États-Unis pour bien suivre) mais si on la dépouille de ces oripeaux, on constate que le fond est adaptable à n'importe quel univers – de la *fantasy* (façon **Trône de Fer**) à la science-fiction (on pense à l'Ancienne République de **Star Wars**) en passant par le fantastique (comment ne pas citer **Vampire**, dans ses deux versions).

Le meneur de jeu gagnera donc à décortiquer certains codes mis en scène par la série pour les recycler dans son jeu fétiche s'il souhaite mettre des intrigues politiques au premier plan de ses scénarios. Voici de quoi l'aider un peu.

- × **Soigner le décor** : si le pouvoir est l'enjeu central de sa campagne, le meneur de jeu doit donc refléter cela dans le décor où elle prend place. **House of Cards** nous invite au cœur du pouvoir américain, dans des bâtiments anciens et respectables qui frappent les esprits – qui ne connaît pas l'apparence de la Maison blanche, avec son entrée à colonnades ? De la même façon, il faut typer les quelques lieux où se noueront les intrigues, où auront lieu les débats, où se décidera l'avenir du décor du jeu... Un palais ancien où un roi fou rendait une justice aussi sanglante qu'inique abrite désormais un parlement où le consensus est la règle. Une station spatiale dans un quadrant neutre accueille diverses espèces afin de régler les conflits de façon pacifique. Le Prince vampire de la cité tient sa cour dans un musée d'histoire, rappelant ainsi l'immortalité des Cäinites. La symbolique est très importante, aussi faut-il préparer une description détaillée (jusqu'à en dessiner les plans) des endroits où se dérouleront la majorité des intrigues.
- × **Créer des protagonistes aux profils variés** : il convient à présent de peupler ce décor soigneusement mis en place avec de nombreux personnages – qui seront rivaux, alliés, antagonistes, traîtres, etc. Mais attention toutefois à ne pas en faire de simples archétypes tous semblables (en un reflet de notre façon de considérer les hommes politiques) ! Dans **House of Cards**, Frank Underwood est l'arbre qui cache la forêt : si on va certes trouver des individus retors uniquement motivés par leur intérêt, ils ne doivent pas constituer la majorité. Il existe aussi des politiciens ayant à cœur l'intérêt général – et même ce profil va pouvoir se subdiviser (ceux qui respectent les règles du jeu, ceux qui estiment que l'on peut se salir les mains si le but le justifie, etc.) – et d'autres qui ne souhaitent que sauvegarder leur position bien confortable (quitte à aller dans le sens du vent – tantôt progressistes, tantôt conservateurs). Les idéologies de ces hommes de pouvoir tendent à les définir : les tenants du statu quo, les réformateurs, les révolutionnaires même... Certains sont sincères dans leurs convictions – estimant que leur façon de voir est à terme la meilleure pour le peuple – tandis que d'autres n'y voient que les barreaux de l'échelle menant à de plus hautes responsabilités. Le meneur de jeu doit donc créer des protagonistes dont les motivations et façons d'agir les distinguent les uns des autres, de manière à ne pas présenter que deux ou trois stéréotypes trop évidents aux joueurs.
- × **Mettre en scène le supporting cast** : derrière cet anglicisme, on trouve toute la foule d'individus qui ne jouent pas un rôle de premier plan dans les intrigues politiques mais s'avèrent nécessaires pour mener celles-ci à bien. On pense bien sûr aux médias – journalistes à l'époque moderne, mais

on peut imaginer que des ménestrels itinérants peuvent jouer un rôle similaire au moyen-âge en colportant rumeurs et réputations. Il y a également toutes les petites mains : secrétaires, scribes, comptables, etc. Discrets au point d'être invisibles, ils connaissent souvent quelques secrets et il convient donc de ne pas les négliger. On peut aussi citer la famille des politiciens – épouses qui les soutiennent publiquement (mais abusent des médicaments pour supporter cette vie), maîtresses qui offrent une distraction bien nécessaire (mais ont alors entre les mains de quoi déclencher un scandale), enfants servant d'exemples (mais profitant de leur impunité de fils de riche), etc. Il y a là de quoi étoffer le décor et les premiers rôles en y apportant un relief bienvenu.

- × **Présenter des intrigues à échelle humaine** : souvent, grande est la tentation de mettre en scène des complots inextricables destinés à dominer un continent entier. Le problème étant alors de se trouver dépassé par les enjeux et de ne pas parvenir à rendre crédibles les manœuvres destinées à y aboutir. Or, même un politicien de génie a rarement plus de deux ou trois coups d'avance tant la matière humaine est imprévisible. Une intrigue se divise généralement en plusieurs mouvements successifs et la meilleure méthode reste de les jouer un par un – et de s'adapter au mieux aux inévitables aléas. En premier lieu, on écarte un rival. Puis on s'arrange pour faire nommer à son poste un homme qui nous est redevable. Enfin, on fait pression sur ce dernier pour faire voter la loi qui nous arrange. Et si le poste échoit à un autre qu'à celui choisi, il faut rebondir et réorganiser le plan : celui qui l'occupe à présent peut être approché, séduit, corrompu, etc. pour obtenir au final le même effet.

- × **Montrer la progression** : rien n'est plus frustrant pour les joueurs que de voir leurs personnages ne pas parvenir à avancer vers leurs objectifs – que ce soit parce que leurs adversaires mettent en échec tous leurs plans ou parce que le meneur de jeu n'ose pas bousculer l'univers du jeu. Bien sûr, on n'imagine pas non plus leur donner les clés du royaume au bout de deux séances mais il faut tout de même leur octroyer des victoires politiques. Amener la disgrâce sur un rival, obtenir un titre prestigieux, gagner l'oreille d'un courtisan en vue, permettre à un proche de monter en grade... sont autant de buts atteignables progressivement et qui apportent une réelle gratification. Et n'oubliez pas l'adage qui veut que l'on doive se méfier de ce que l'on souhaite : un personnage peut se rendre compte que sa nouvelle position – aussi honorifique qu'elle soit – l'oblige à transiger avec ses valeurs ou l'écrase de responsabilités qu'il n'avait pas prévues. Les personnages peuvent donc atteindre leurs objectifs... avant de se rendre compte que cela les dessert plus que ça ne les avantage.

Ces conseils ne sont bien sûr pas exhaustifs mais constituent une bonne base pour mettre en scène une campagne politique. **House of Cards** contient bien d'autres leçons sur ce sujet – c'est pourquoi nous vous encourageons à voir et revoir la série et à vous en inspirer afin d'offrir à vos joueurs des intrigues dont ils se souviendront longtemps !





Le pain et la planche

ép.2 | **concevoir des expériences intéressantes**



LE PAIN ET LA PLANCHE EST UNE NOUVELLE RUBRIQUE APÉRIODIQUE QUE VOUS RETROUVEREZ DANS LES PAGES DE NOTRE MOOK. COMME TOUJOURS, IL Y SERA QUESTION DE JEU DE RÔLE, MAIS CETTE FOIS EN S'ATTARDANT SUR CEUX QUI EN CRÉENT OU VEULENT EN CRÉER ET SUR COMMENT VOUS POUVEZ TRANSFORMER LE VIEUX TAS DE NOTES ÉPARSES QUE VOUS GARDEZ COMME UN TRÉSOR DEPUIS VINGT ANS EN UN JEU À PART ENTÈRE.

47

Comme vu lors de notre numéro précédent, l'essentiel de la création d'un jeu de rôle tourne autour de trois objectifs : concevoir des expériences de jeu intéressantes, développer un dispositif permettant à des tiers de les recréer et réussir à leur transmettre ce dernier. Peu importe que nous ayons une vision claire dès le début ou tâtonnons, les tâches que nous associons à la création d'un jeu (écriture, playtests, édition, etc.) correspondent à un ou plusieurs de ces objectifs. Nous allons ici surtout survoler le premier : concevoir des expériences de jeu intéressantes.

Le but est d'avoir une idée claire de la façon dont vous voulez qu'on joue à votre jeu et de pourquoi des gens qui ne vous connaissent

pas devraient accepter de le faire. Cela permet à la fois de vous donner vos propres objectifs, mais aussi et surtout d'évaluer le reste de votre travail. Vous avez sans doute noirci des pages entières sans vous être posé cette question, mais c'est tout sauf un problème. Peu importe là où vous en êtes, il n'y a pas réellement de mauvaise réponse : un ensemble de petites choses peuvent suffire à se faire une idée de la personnalité d'un jeu. Toutefois, si vous avez terminé la rédaction sans avoir une idée claire de ce qui le rend intéressant, il est sans doute temps d'y réfléchir avant d'envisager de le publier ou de l'envoyer à un éditeur. Cela vous permettra de voir si votre jeu est pertinent, mais aussi comment le présenter.

Il n'existe pas de baguette magique pour proposer des choses intéressantes. Juste quelques outils que vous pouvez utiliser afin de débrider votre créativité ou d'affiner votre vision. La plupart vous sembleront « bateau » ou n'être que du simple bon sens, mais d'expérience, tous fonctionnent et c'est le fait de les suivre à la lettre et de coucher par écrit ce qui n'était qu'une simple idée qui va vous amener à la transformer en jeu. Voici quelques-uns de ces outils. Il en existe d'autres, par exemple sur les types de *fun* ou sur les boucles de *gameplay*. Tous ont des forces et des faiblesses. Assurez-vous juste d'utiliser le plus adapté à ce que vous souhaitez en retirer.

Outil n°1

LE PITCH :

LA FICTION D'ABORD

La première façon de faire est de se demander ce que les personnages vont faire dans le jeu. Selon cette logique, le jeu va surtout être intéressant parce qu'il propose de jouer des choses particulièrement excitantes ou originales. Il peut s'agir par exemple d'un univers attrayant, de personnages particuliers ou d'un genre inhabituel.

Le plus simple est alors de résumer cela en une ou deux phrases, par exemple en prenant un des modèles suivants et en remplaçant tous les mots clés.

[**TITRE**] est un [**GENRE**] où les joueurs incarnent des [**PJ**] qui, après [**ÉLÉMENT DÉCLENCHEUR**], veulent [**OBJECTIF**] en [**MOYEN**]. Mais, [**COMPLICATIONS**].

[**TITRE**] est un [**GENRE**] où les joueurs incarnent des [**PJ**] qui doivent [**OBJECTIF**], faute de quoi [**COMPLICATIONS**].

En prenant un exemple, cela pourrait donner : **COPS** est un jeu d'anticipation où les joueurs incarnent des policiers d'une section d'élite californienne devant résoudre des enquêtes particulièrement sensibles, faute de quoi un complot lié à leur origine pourraient se réaliser.

Il est toujours utile de pouvoir résumer ainsi les principaux enjeux narratifs. Ce ne sera jamais une perte de temps. Toutefois, cela n'en reste pas moins très limité. En effet, l'exercice se concentre que sur une toute petite partie - certes très visible - de ce qui peut rendre votre jeu intéressant : le contexte, les personnages, l'éventuel objectif à long terme, etc. Il ne dit rien en soi de la façon dont tout cela est mis en jeu. Du point de vue diégétique, il n'y a presque rien que l'on puisse faire à *Oltree !* qui ne soit déjà possible dans *Donjons & Dragons*. Pourtant, le premier se démarque en proposant une façon de jouer spécifique basée sur un partage de la narration beaucoup plus important et une préparation très différente. Rien de tout cela ne transparaît avec le pitch.

Outil n°2

LES 3 APPORTS :

L'INNOVATION D'ABORD

Inspiré par un billet de Vincent Baker (*Dogs in the Vineyard, Apocalypse World*), cet outil prolonge le précédent en se demandant en quoi un jeu est original. Il consiste à se poser les trois questions suivantes et à y répondre par « oui » ou « non » :

- × Est-ce que le jeu propose de jouer quelque chose que les autres jeux ne proposent pas de jouer ?
- × Est-ce que le jeu nous apprend quelque chose sur notre façon de nous adonner à notre loisir ou apporte quelque chose de nouveau de ce point de vue ?
- × Est-ce que le jeu nous apprend quelque chose sur notre monde de façon plus générale ?





À première vue, cet outil ne fait pas dans la subtilité. Il semblerait que **COPS**, par exemple, n'ait aucune raison d'être publié dans un monde où existe déjà **Berlin XVIII**. Ou qu'un jeu original puisse se permettre d'être mauvais. En y regardant de plus près, ce serait jeter le bébé avec l'eau du bain. Ces innovations n'ont pas besoin d'être des révolutions. De simples avancées sur les méthodes proposées peuvent aussi avoir leur place, d'autant plus qu'il est souvent bien difficile de faire la distinction entre une amélioration et quelque chose de totalement original. Enfin, être capable de répondre à ces trois questions sur sa création, même dans le cas où il n'y a pas d'originalité flagrante, amène à s'interroger sur les autres jeux similaires. C'est un exercice très utile pour connaître les spécificités de son projet et pour s'éviter de croire avoir inventé l'eau chaude.

Outil n°3

LES FONCTIONNALITÉS : L'EXHAUSTIVITÉ D'ABORD

Là encore, il s'agit d'un outil que vous pouvez utiliser au début du projet comme bien plus tard. L'idée est de lister tous les choses un peu particulières que votre jeu fait ou doit faire, mas sans se limiter à ce qui se passe dans la fiction. Au contraire, il faut interroger tous les traits saillants ou les contraintes qui relèvent des différents usages du jeu. C'est à dire toutes les façons dont on s'en sert : comment on y joue, le lit, l'achète, prépare les parties, le manipule, l'utilise en complément d'un univers déjà connu, etc. Des choses en apparence aussi secondaires que la fréquence de parution ou l'ergonomie dans les transports en commun peuvent très bien en faire partie si vous pensez qu'elles sont suffisamment importantes. Continuons avec l'exemple de **COPS**. On peut distinguer les éléments suivants :

- × jouer des flics, à la fois dans le quotidien (patrouille) et sur les affaires les plus excitantes (façon FBI) ;
- × un accent donné sur les courses-poursuites et les interrogatoires, sur la hiérarchie et la bureaucratie et sur la vie quotidienne du commissariat ;

- × des garde-fous pour canaliser personnages et joueurs ;
- × une source d'inspiration et de scénarios quasi infinie : les séries de flics ;
- × une ambiance pouvant varier en fonction et pas uniquement misérabiliste ou potache, de *Starsky et Hutch* à *Un flic dans la mafia* ;
- × des suppléments thématiques ;
- × une campagne au long cours mais n'empêchant pas les one-shots ;
- × une critique de l'actualité ;
- × etc.

Naturellement, quelqu'un d'autre aurait relevé des fonctionnalités différentes et il est peu probable que celles-ci soient exactement ce que l'équipe ait voulu mettre en avant il y a treize ans. Quoi qu'il en soit, suite à l'élaboration de cette première liste, il est souvent utile de distinguer les fonctionnalités que vous considérez comme vitales de celles qui servent à améliorer l'usage du jeu mais n'en sont pas l'essence même.

Cet outil permet donc de dépasser le cadre du simple pitch pour s'intéresser à de nombreuses autres contraintes tout aussi importantes. Il produit donc un résultat beaucoup plus riche, mais aussi plus long, plus hétérogène, et dont il est parfois difficile de tout prendre en compte (notamment les items qui ne sont pas mesurables). C'est sans doute pour cela qu'il est plus efficace à utiliser en complément d'un des autres de cette liste.

L'autre élément à prendre en compte est qu'il ne s'intéresse pas à comment on intègre ces fonctionnalités au jeu. Ainsi, pour celles listées précédemment pour **COPS**, on retrouve aussi bien des mini-systèmes dédiés (courses-poursuites), le format des suppléments que de simples mentions dans le background (les garde-fous). Si vous vous servez de cet outil au tout début de votre projet, c'est une très bonne chose. Dans le cas contraire, vous aurez sans doute intérêt à vous demander ce que vous souhaitez mettre en avant et comment vous l'avez intégré au reste.



Relèverez-vous le défi ?

Outil n°4

LES 3 GRANDES QUESTIONS : LES JOUEURS D'ABORD

Formulé par Jared Sorensen (**Parsely Games**) et popularisé par John Wick (**L5R**, **57M**, etc.), cet outil pallie une des faiblesses du précédent et consiste à répondre aux trois questions suivantes. Il est surtout utile pour identifier ce qui va être au centre d'un jeu et à se concentrer dessus, mais certains auteurs s'en servent aussi pour présenter rapidement et de façon synthétique leurs jeux aux lecteurs. C'est le cas par exemple de **Our Last Best Hope**.

Autour de quoi tourne votre jeu ? Souvent traduite en « De quoi parle votre jeu ? », cette question cherche à identifier la promesse que ce dernier porte et la façon dont les parties vont tourner, leur structure même. Sorensen explique qu'il faut vraiment se concentrer sur le cœur de l'expérience et non se laisser avoir par le genre ou les détails cosmétiques. Ainsi, il donne l'exemple de **D&D** qui ne tournerait pas tant autour de l'idée d'incarner des aventuriers dans un monde médiéval fantastique, mais d'avoir des personnages de plus en plus efficaces et capables d'affronter des monstres toujours plus dangereux.

De quelle façon le fait-il ?

Décider qu'un aspect est central pour votre jeu ne suffit pas. Il reste encore à déterminer comment faire en sorte que cela soit le cas. Vous n'avez pas besoin de trop rentrer dans les détails, mais définir les principales lignes directrices représente un atout inestimable. Cela vous permet de savoir aussi bien ce que vous avez intérêt à mettre en place (la logique de niveau et de puissance progressive dans l'exemple de **D&D**) que ce qu'il vaut mieux éviter (trop développer le système de bataille si elles n'ont pas d'impact sur la partie par exemple).

Quels comportements est-ce qu'il encourage ou récompense ?

Du code de la route en passant par celles du Monopoly, tout système de règles est là pour susciter ou décourager certains comportements. C'est une des principales façons de formaliser, sinon de canaliser, la « façon de jouer » qu'un auteur souhaite retrouver dans les parties de son jeu. Demandez-vous ce que vous voulez encourager ou restreindre, et comment vous le faites (système de progression, options ouvertes, avantages techniques, etc.). Ce dernier point est, de mon point de vue, le principal apport de cet exercice.

Ce dernier outil a le double avantage d'être synthétique et de se concentrer sur des choses très pragmatiques. Mais il n'est parfois pas si évident de savoir y répondre. Toutefois, cela permet d'introduire des nuances qui font parfois tout le sel d'un jeu. Ainsi, **COPS** peut passer pour un jeu d'enquête relativement classique. Hors, c'est presque accessoire. C'est un jeu où on incarne des flics, qui eux enquêtent. Le but n'est pas tant que le joueur ait compris ce qui se passe et de résoudre des énigmes que de faire évoluer son personnage dans un environnement donné, où il peut ne pas trouver un coupable, ou le trouver mais ne pas le faire condamner. La différence est fondamentale et l'attitude des joueurs s'en ressent de façon spectaculaire.

Outil n°5

LE PING-PONG

À force de vous servir de ce genre d'outils, vous en arriverez très probablement à les personnaliser, voire à créer les vôtres. N'hésitez pas ! Parmi les miens, celui dont je me sers le plus s'appelle le Ping-Pong. Faute d'avoir la place de vous le présenter ici, je vous encourage à vous rendre sur *Tartofrez*¹ où vous trouverez la marche à suivre.



1: <http://www.tartofrez.com/ping-pong/>





thema



Panorama du

JDR POLITIQUE

52

Pas plus tard qu'en avril dernier, un jeu vidéo dans l'univers des **Royaumes Oubliés** était confronté à des réactions de haine viscérale de la part d'une partie de la communauté, qui accusait les développeurs d'incorporer dans cet univers innocent de *fantasy* une propagande féministe et LGBT. L'accusation était aussi idiote qu'infondée et Ed Greenwood, le créateur de l'univers, a pris un malin plaisir à signifier aux fâcheux que le changement de sexe et la répartition égalitaire des rôles entre les sexes était inscrite dans l'ADN de l'univers depuis sa création et qu'ils pouvaient aller voir ailleurs si cela leur déplaisait.

On pourrait se demander comment un simple jeu peut déclencher des réactions aussi viscérales et comment le monde réel peut déborder sur nos contrées imaginaires. Sauf que nous sommes des joueurs réels nous adonnant à des jeux dans notre imaginaire, fait autant de nos envies que de nos préjugés. Nos jeux sont le reflet de tout cela et il n'est donc pas étonnant de découvrir que, si on gratte le vernis des barbares en pagnes à grosse épée et des bimbos en string-cotte de maille, nombre de jeux proposent des éléments de *background* ou de techniques s'attachant soit à introduire de la gestion politique dans le jeu, soit à examiner des sujets politiques au cours des parties.

On pourrait même arguer que, dès que le MJ demande « Qu'est-ce que vous faites ? ? Qui marche le premier ? ? Quel est le plan ? ? (...) », cela introduit déjà une notion de politique au sein de la table. Après tout, un jeu dans lequel tout un groupe de personnages doit répondre à l'unisson à ce genre d'injonctions est par nature un jeu politique : le jdr évoque la façon dont les groupes humains s'organisent pour prendre les bonnes décisions face aux grands dangers. Mais, si tous les jdr sont, d'une façon ou d'une autre, politiques, allons-nous devoir passer en revue toute la création ludique depuis 1974 pour ce thème ? ? Plutôt que de viser l'exhaustivité et inclure tous les traitements possibles du fait politique en nos pages, nous avons préféré nous concentrer sur l'évolution de la place de cette thématique dans notre loisir, sur les jeux cherchant délibérément à étendre le champ de la décision des personnages – des jeux qui se focalisent sur la mise en scène du fait politique, et sur les jeux qui entendent prendre une position politique – autrement dit, des jeux qui entendent changer la place du rôliste dans la Cité.





★★★★★★★★★★★★★★★★

PRIMAIRES

★★★★★★★★★★★★★★★★

Dès les premiers jeux de rôles, l'aspect politique du jeu laisse une empreinte, certes légère, dans les règles et les pratiques de jeu. La nécessité de prendre rapidement et efficacement une décision, si possible unanime, dans des tableés qui dépassent allègrement les six joueurs conduit à instaurer un « référent » qui coordonne les actions du groupe et les transmet au meneur. La pratique, qui n'a jamais vraiment percé en France, est fondamentale aux États-Unis. Là encore. De même, le wargame a déteint sur le jdr en raison de ses liens de parenté étroite, en lui conférant une dimension politique : dans un premier temps, les personnages incarnent des officiers, et politique rime alors avec chaîne de commandement. La première grande campagne de Dave Arneson, **Blackmoor**, fait la part belle au conflit de factions et à la gestion de fiefs, avec tout un système de suivants et une place-forte à administrer, dont on retrouve des traces dès les premières règles de Donjon & Dragons, où les personnages peuvent recruter jusqu'à quatre *henchmen* et peuvent commander une petite troupe à partir du niveau 9. Cette dimension s'estompe progressivement au profit du groupe d'aventuriers, pilliers de tombe au teint hâve, certes complémentaires à la manière des différents régiments d'une armée, mais au pouvoir de décision désormais limité à l'échelle de l'individu. Les modules, rédigés alors sous la forme de bac-à-sable, gardent cependant une dimension politique : dans une bonne écologie de donjon, il y a forcément des factions rivales et les PJ peuvent jouer les unes contre les autres, à l'image du module B4, **The Lost City** (1982), qui n'est ni plus ni moins qu'une ville dans un donjon, ou celles du **Temple du mal élémentaire** (1985). Certains ont une tonalité politique plus marquée encore, comme le module **The Veiled Society** (1985), mais surtout la campagne **Test of the warlords** (1984), où les joueurs sont invités à implanter et administrer une poche de civilisation dans une étendue sauvage et hostile en utilisant la boîte de règles **Compagnon**, qui donne les premiers outils pratique de gestion de fief de l'histoire du jeu de rôle.

★★★★★★★★★★★★★★★★

POLITIQUE DES PETITS PAS

★★★★★★★★★★★★★★★★

Pour qu'un récit politique devienne un classique des parties du vendredi soir, il fallait, au minimum, que les PJ soient créés sur mesure dans ce but. Cela ne tarde pas. Un autre Grand Ancien, **Traveller** (1977), fait que tous les PJ sont issus des rouages de surpuissantes organisations trans-étatiques telles que l'armée ou les services secrets (comme un peu plus tard dans **Space Opera**). Tous les PJ ont été formés dans le cadre contraignant de ces structures dont on imagine déjà que les ambitions contraires seront au cœur des aventures des PJ... ce qui ne se vérifie guère dans la pantagruélique gamme du jeu de space opera. Bien sûr, sur des centaines de livrets, on trouve de tout mais on peut constater que, au moins dans un premier temps, les PJ y sont surtout des explorateurs *freelance* ou même des employés privés auprès de toutes sortes de commanditaires. La différence avec les écumiers de donjons apparaît assez mince. On retente sa chance à peine plus tard, au début des années 1980, avec la vogue des jeux d'espionnage comme **Top Secret**, qui avait réussi le petit exploit d'alerter le FBI, **Espionnage !**, **Mercenaries**, **Spies & Private Eyes** ou, surtout, le célèbre **James Bond 007**. À nouveau, les PJ sont embrigadés dans une organisation aux finalités politiques sans ambiguïté. Les sujets abordés par les scénarios peuvent parfois être teintés de certaines références à l'actualité mais, globalement, le genre littéraire et cinématographique, avec ses courses-poursuites, ses casinos et ses girls, l'emporte largement sur la réflexion politique. Surtout, les PJ ne sont que des pions dans une machine sur laquelle ils n'ont aucune prise. Pourtant, on sent une évolution perceptible. Sans doute désireux de varier un peu le contenu de leurs aventures, les MJ s'orientent plus volontiers au tournant des années 1990 vers de jeux qui font la part belle aux intrigues à multiples bandes plutôt qu'aux actions commandos. En France, **In Nomine Satanis** /

★ ★ ★ *La Guerre du Trône aura bien lieu (Ambre)* ★ ★ ★

Dans **Ambre** (Phage Press, 1991, VF par Jeux Descartes), les joueurs incarnent la seconde génération des princes d'Ambre, la ville centrale, seule réalité de tout le multivers, sur le trône de laquelle leurs parents, tous leurs parents, aimeraient bien poser les fesses. Adapté des romans de Zelazny, **Ambre** est tout entier centré sur l'idée que les personnages vont passer leur vie embarqués dans les intrigues politiques de leurs aînés avant d'y ajouter les leurs. Le but restant le pouvoir ultime. C'est même l'un des scénarios-types d'**Ambre**, décrit dans le livre de base : la Guerre du Trône. Le pouvoir est vacant et celui qui saura tirer son épingle du jeu sera celui qui deviendra seigneur de la Réalité. On n'est pas là pour planter des fraises : les PJ auront à cœur de toujours rester dos au mur, de peur de se faire planter une demi-douzaine de poignards ou de finir leurs jours dans une ombre-prison.

Politique florale (Nobilis)

Dans **Nobilis** (Pharos Press, 1999, VF par 2D Sans Faces), les conflits sont feutrés. On y joue des Dieux, façon panthéon polythéiste : les personnages sont chacun le gardien d'un aspect fondamental de la réalité, appelé Domaine, pour le compte d'un patron commun, créé par les joueurs, sur un bout de territoire métaphorique, un Sanctuaire exprimé par une fleur. Seulement, ils sont loin d'être les seuls. Leur patron représente une faction, qui a des ennemis – les Anges contre les Anges Déchus, le Code de la Lumière contre le Code des Ténèbres. Tout ce petit monde doit s'unir quand il s'agit de lutter contre les Tourmenteurs, destructeurs de la Création, mais entre deux actes de guerre, il y a de la place pour des alliances, des rivalités, et de vaines oppositions avec d'autres Domaines : que fait la Puissance du Soleil quand elle rencontre la Puissance de l'Obscurité ? Les joueurs doivent gérer un réseau de plus en plus complexe de relations diplomatiques entre les Puissances et les factions et leurs personnages vont très vite se retrouver enchevêtrés dans un réseau serré de faveurs, de rancœurs et de réceptions diplomatiques, sous le regard bienveillant et terrifiant du Seigneur Entropie, dont ils enfreindront tôt ou tard les lois.



Magna Veritas, le fait sur fond d'une satire sociale et politique de l'ère Mitterrand. Cette démarche culmine en 2003 avec la féroce campagne **Fire & Ice**, où les Princes-Démons s'affrontent dans une folle course au trône luciférien, laissé vacant par un Diable au moins aussi fatigué que Dieu, qui reprend son abonnement au *Chasseur français*. Dans le monde entier, c'est **Vampire** et le **Monde des Ténèbres** qui popularisent l'intrigue politique à tiroirs et dilemmes. Elle devient alors, le temps des années 90, une composante indispensable à tout univers de jeu qui se respecte. Seulement, contrairement à ses lointains ancêtres des années 70, la gamme dépossède totalement les personnages du moindre pouvoir. Les PJ y sont des pions dans des conspirations qui les dépassent et laissent les rênes du *big business* à des immortels hors d'atteinte ou, pire, à des dieux.

POLITIQUE INTÉRIEURE : LA POLITIQUE COMME CADRE DE JEU

★★Go Westeros !★★
[A song of ice and fire]

A song of ice and fire (Le Trône de Fer, en français), série de romans de Georges R. Martin adaptée en une série télévisée par la chaîne HBO constitue depuis sa sortie une manière de fantasme rôliste. Proposant une intrigue riche, touffue, portée par la voix de dizaines de personnages, cette série médiévale fantastique centrée sur l'archipel de Westeros et les Sept Royaumes se déroule dans un contexte réaliste distillant par petites touches des éléments de fantastique.

Green Ronin Publishing sort **A song of ice and fire rpg** en 2009. Le jeu propose des styles de jeux différents, dont au moins deux (« *game of thrones* » et « *historical* ») proposent aux joueurs d'incarner des membres d'une maison noble mineure dont la création et la gestion font de celle-ci un personnage collectif. De plus, des règles régissent les plans et les intrigues personnelles des PJ ainsi que le combat de masse.

Cet aspect du jeu est particulièrement visible dans la gestion de la maison noble et de son domaine. La maison noble à laquelle appartiennent les personnages constitue en effet le liant qui cimente le groupe. D'autre part, elle est un outil qui ancre les personnages et leurs aventures dans le contexte puisque les joueurs devront trouver à la création une devise, des relations et déterminer ce que contient le territoire contrôlé par la maison. Enfin, régie par des règles et des mécaniques spécifiques, la maison apparaît comme un personnage collectif doté de caractéristiques, d'un passé, de relations et d'actions spécifiques.

Peine perdue. Pour qu'un jeu devienne politique au sens plein, il faut que les PJ aient les mains sur les rênes d'une organisation : une ville, un royaume ou une guildes. Bref, il faut que les enjeux collectifs soient clairement identifiés et que les conséquences de leurs actes dépassent l'individu, que leurs responsabilités changent d'échelle. Ce tournant – ou plutôt ce retour – a lieu peu après le mitan des années 1980. S'il est possible d'ergoter sur le premier jeu qui place les PJ à la tête d'une organisation, on ne peut nier que deux jeux incarnent par leur postérité une rupture dans la façon de jouer au jeu de rôle. Sorti en 1986 chez Chaosium, **Pendragon** semble de prime abord plutôt classique : on nous a déjà fait le coup des chevaliers errants qui se mettent au service d'une dame éplorée. Pourtant, dans la façon dont Greg Stafford construit son jeu, on découvre une approche nouvelle : le PJ s'efface petit à petit derrière sa famille (il est prévu de pouvoir incarner le fils de son premier PJ) et la famille s'efface derrière le fief dont la défense et la prospérité devient la raison d'être des actions du PJ. Le tout début de la gamme consacre ainsi un supplément entier, le **Nobles book**, à la gestion du domaine du PJ. Oui, du PJ. C'est là où le bât continue à blesser un peu. Chaque PJ a sa famille et son domaine. Or, quand on joue à **Pendragon**, on quitte tout cela pour se rassembler entre vaillants chevaliers et courir sus aux méchants. La politique est là mais elle reste à l'arrière-plan et s'efface finalement au cours de la partie. À noter qu'en France, **Empires et Dynasties** propose exactement au même moment d'incarner toute une lignée, sur presque mille ans. Tout l'enjeu est de préparer la famille et le monde au retour de l'Élu. Il s'ensuit toute une stratégie d'alliances, pour améliorer la position de la famille, et de propagande. On est alors bien dans une logique politique. Le jeu n'a cependant qu'un succès d'estime.

★★ *The spice must flow* ★★ (Imperium)

Inspiré du cycle de **Dune** de Franck Herbert, le jeu d'Olivier Legrand, disponible gratuitement sur le site de la Cour d'Obéron et régulièrement enrichi et augmenté depuis sa première édition en 2001, s'écarte du *planet opera* d'Arrakis pour se concentrer sur les affaires d'une Maison Noble du Landsraad, créée de toutes pièces par les joueurs. Ils y incarnent l'entourage du dirigeant de la Maison, ses proches comme ses fidèles conseillers – héritier du titre, maître de guerre, révérende-mère, mentat et docteur sùk, entre autres. Alliances, intrigues et trahisons forment leur lot quotidien, mais le caractère politique du jeu réside surtout dans le fait qu'il parvient à articuler trois niveaux : la grande politique, à l'échelle de l'Impérium, la gestion du fief et des relations avec les vassaux, et enfin les histoires de famille, intarissable source de drames. Jouer politique, avec **Imperium**, signifie prendre des décisions qui changeront la vie de milliards d'individus, même quand il s'agit seulement de régler des affaires personnelles.

<http://urlz.fr/40Em>

56



Il en va autrement pour **Ars Magica**, sorti un an plus tard chez les inconnus de Lion Rampant. Le jeu, devenu depuis un immense succès, apparaît alors comme ce que l'on appellerait aujourd'hui un jeu « indé ». De fait, le jeu, co-signé Mark Rein-Hagen (**Vampire**) et Jonathan Tweet (**Everway**, **Over the Edge**) a tout pour bouleverser nos habitudes. A priori, pourtant, le jeu part sur du classique puisqu'il s'agit d'incarner des magos dans un monde vaguement inspiré de notre Moyen-âge. Certes. Mais il faut aussi incarner les compagnons de ces magiciens. Et leurs gardes du corps. Oui, à **Ars Magica**, l'accent est tellement mis sur les enjeux de groupe que l'on propose au joueur d'incarner successivement, au gré des besoins, plusieurs PJ. De plus, tout ce petit monde partage les mêmes enjeux car tous habitent et travaillent au sein du même covenant (« alliance », en VF). Ainsi, toutes les intrigues déployées dans le jeu vont concerner, entre autres, la survie de l'alliance au sein d'un monde peu enclin à tolérer des lanceurs de boule de feu à proximité de son église, l'amélioration de ses capacités d'accueil et de travail, ses relations avec les autres alliances de son « tribunal ». On peut ainsi penser qu'**Ars Magica** est le premier (grand) jeu à proposer des enjeux politiques à ses participants.

Le genre devient suffisamment populaire pour que, outre de multiples éditions d'**Ars Mag'**, il lui soit offert une sous-gamme du plus célèbre jdr de tous les temps. Au milieu des années 1990, **Birthright** propose en effet aux joueurs d'**AD&D** de présider aux destinées d'un royaume, d'un fief. On est un peu à la croisée des deux expériences précédentes : en général, chaque PJ possède son domaine mais il est possible d'en créer un commun, avec des spécialisations, et tous les PJ sont toujours supposés avoir des liens qui permettent des interactions entre eux. La sous-gamme connaît un certain succès, avec VF et suppléments. On remarquera toutefois que les éditions suivantes d'**AD&D**, malgré leur succès, n'ont pas renouvelé ce genre d'expérience. De fait, le fonds de commerce d'**AD&D** s'était éloigné de ses origines pour se concentrer sur un héroïsme individuel assez peu compatible avec les principes de Machiavel.



★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★ POLITIQUE EXTÉRIEURE : LE RÔLISTE DANS LA CITÉ ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Jouer un personnage dans le cadre d'une organisation n'est pas la seule manière de faire entrer le politique en jeu de rôle. Certains auteurs se donnent ainsi pour but de donner à réfléchir à notre monde à travers le jeu, avec plus ou moins de finesse. Il s'agit alors de transposer des enjeux politiques réels, que pourraient vivre les joueurs, dans le récit fictif vécu par les PJ. Ainsi, les joueurs pourront, par le biais de la simulation, expérimenter, se mettre à la place de l'autre, et donc développer une empathie avec les acteurs de ces situations réelles – souvent dramatiques – ce qui pourra, on l'espère, nourrir avec le recul leur propre réflexion sur le monde. C'est aussi ça, être un jdr politique. Or,

beaucoup de rôlistes pensent que cela est vain. Vouloir donner à jouer un génocide ou une révolution entre deux blagues nulles et un « qui va refaire du café ? » ne semble en effet pas faire le poids par rapport au visionnage d'un documentaire dans l'obscurité ou la minutieuse lecture d'un essai. De plus, qui sait ce que MJ et joueurs feront des intentions de l'auteur dans l'intimité de la table de la salle à manger ? Clairement, on n'est pas à l'abri des pires dérapages, et plus les intentions de l'auteur forcent le MJ et les joueurs à aller dans une direction idéologique, plus il court le risque de les voir décrocher et de tout transformer en pantalonnade.

Pourtant, le jeu de rôle a pour lui des atouts indéniables pour aider à la réflexion politique. D'abord, et nous l'avons déjà évoqué : il est collectif. Oui, comme une assemblée ou une manif'. Il permet donc de se confronter à la diversité des réactions des individus devant une situation donnée. Il invite, on le sait, à réfléchir

★★★★ Cette guerre, je voulais pas la faire ★★★★★ [Underground RPG]

Sous couvert d'une Amérique dystopique où on joue des super-soldats psychotiques réformés, ce jeu paru en 1993 traite en réalité du sort des vétérans du Vietnam dans les années 70 : des gens qui avaient vécu des choses extrêmement traumatiques pour ensuite revenir dans un pays qui avait radicalement changé depuis leur départ, qui ne les comprenait pas, voire les méprisait. Dans **Underground**, des megacorpos portant des noms joyeux tel que Disposable Soldier Inc. plongent le soldat dans une réalité virtuelle où il est un super héros doté des améliorations qu'on est en train de lui implanter avant de l'envoyer dans une guerre bien dégueulasse au Panama dont il revient totalement détruit psychologiquement. Après ça, il est réformé et renvoyé au pays, avec une microscopique pension, gérée par une société privée qui se fout d'eux. C'est là que l'histoire commence pour le jeu.

Son angle d'attaque, implémenté dans l'excellent **Streets Tell Stories**, c'est de montrer des personnages détruits qui essaient de reconstruire autour d'eux. Ils vivent dans le même quartier et essaient de l'améliorer. Le quartier est défini avec quelques chiffres, qui établissent entre autres le niveau de sa criminalité ou le niveau général de vie des gens. Aux joueurs de choisir sur quel critère ils veulent agir et comment. Par exemple, « virer les dealers du quartier ». Le problème, c'est qu'agir sur un critère influe sur les autres, et pas forcément en bien, ce qui déclenche des aventures de réaction. De plus, il fallait aux joueurs investir des points d'expérience du personnage dans le quartier pour changer durablement son visage. Ce qui est coûteux.

Un supplément sur Washington D.C. envisageait que le groupe de personnages s'attaque au fond du problème en devenant des lobbyistes ou des politiciens. Quand on est capable de cracher de l'acide, de lancer un tank à 50 mètres, qu'on a beaucoup de mal avec les flashbacks de ce qu'on a subi dans « le merdier » et qu'on se prend parfois pour UltraStrength Girl, c'est pas forcément évident.



à la difficulté de prendre une décision commune à partir de ça. Mais, le jdr est aussi le véhicule d'émotions fortes qui peuvent aider à la prise de conscience. C'est notamment à cause de tout cela que, tout au long de l'histoire de notre loisir, des auteurs ont maintes fois tenté de faire des joueurs des animaux politiques. Tout commence modestement et, pour dire le vrai, de façon un peu glauque. Les premiers jeux à se confronter à la dure réalité politique de notre temps sont les jeux de mercenaires dont le plus ancien représentant semble être **Merc** (FGU, 1981) dans lequel l'auteur propose aux joueurs de partager son enthousiasme pour les barbouzes contribuant à défendre les régimes ségrégationnistes d'Afrique du Sud et de Rhodésie. Quelques années plus tard, **Delta Force** reprend l'idée en offrant toutefois un adversaire plus consensuel, les terroristes, en particulier les premiers djihadistes. En France, le jeu sobrement intitulé **Mercenaires** défend cette thématique, de façon, il faut bien l'avouer, assez anecdotique.

58

D'autres jeux prennent le parti d'évoquer la grande affaire géopolitique du moment, la Guerre Froide. En dehors de quelques nanars dispensables, ceux qui le font bien prennent toutefois le soin d'enrober le tout d'une solide couche de fiction. On peut penser à **Twilight 2000** qui, sur un mode certes viril, propose de réfléchir à l'absurdité d'un conflit sans fin (les PJ sont des soldats perdus qui tentent de rentrer dans un « chez eux » qui, sans doute, n'existe plus). Il y a aussi l'inénarrable **Price Of Freedom** (1986) où les PJ sont de braves américains luttant contre les envahisseurs soviétiques ou encore **Reich Star** (1991) où les forces de l'Axe ont conquis le monde puis les étoiles, pour continuer d'y semer la mort, et les PJs y sont une cellule de Résistants. On pensera surtout à **Paranoïa** qui dénonce, par le biais du rire mais très ouvertement, la possibilité pour tout système politique de devenir absurdement totalitaire. Avec sa société de Programmeurs qui pourchasse les « com-mies » et les mutants, il est difficile de ne pas voir l'allusion à la présidence Reagan, engagée dans une Guerre Fraîche qui apporte avec elle des relents du bon vieux maccarthysme.

★ L'Ordinateur est votre ★ [meilleur] ami [Paranoïa : High Programmers]

Tout **Paranoïa** mériterait d'être cité dans ce panorama. Pour faire simple et utile, on a choisi de vous faire jeter un coup d'œil plus particulièrement à un des *spin off* de la plantureuse 7ème édition publiée par Mongoose : **High Programmers** (2010). Ça y est, vous y êtes. Vous êtes arrivé au sommet de la chaîne alimentaire. Vous êtes enfin devenu ULTRAVIOLET. Dans le monde de **Paranoïa**, les Hauts Programmeurs sont les citoyens qui ont fini par arriver, à force de corruption, de collusions, de léchage de bottes et de meurtres discrets, à devenir les maîtres du petit univers du jeu. Sauf que c'est loin d'être la panacée. Parce que le petit univers, là, il faut qu'il perdure : aucun intérêt à être le seigneur d'une pile de cendres.

L'Ordinateur, incarné par le MJ, vous présente une crise à résoudre. Vous devrez utiliser les ressources à votre disposition (représentés par des points d'accès, personnels ou de groupe) pour résoudre la crise, tout en essayant de tirer la couverture à – par ordre de priorité – vous, votre société secrète, votre département. Et, vu de tout en haut, les équipes de clarificateurs, ces personnages que l'on incarne normalement dans **Paranoïa – Troubleshooters**, ne sont qu'une ressource éminemment sacrificable et fort pratique.





Mais, au tournant des années 1990, la critique sociale et politique se rapproche de nos jeux contemporains avec l'immense vogue du cyberpunk sous toutes ces formes. Selon les mots même de William Gibson, le père-fondateur du mouvement littéraire, « *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* ». Le sujet est fondamental et nous tient à cœur au sein de la rédaction : nous lui avons fait une place spécifique au sein de ce thème.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
LA POLITIQUE
S'INTÉRESSE À TOUT
 ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Les années 2000 voient une croissance accrue de la place du politique dans le jeu de rôle, au point que la thématique devient incontournable.

En France, on notera particulièrement **Rétro-futur** (2002), à l'univers oppressant post-démocratique, et **Te Deum pour un massacre** (2005), qui joue avec les vieilles plaies de l'histoire. De la même manière, cette fois à l'étranger, on mentionnera **Cold City** (2006) où les PJ sont des agents de différentes nationalités devant collaborer dans le Berlin divisé de l'après-guerre, et **Reign** (2007) qui dispose de règles spécifiquement destinées à gérer les factions. De manière nettement moins lourde, **Executive Decision** (2005) de Greg Stolze place les PJ à la tête de la Maison Blanche et les charge de résoudre des crises en temps réel. Certains jeux vont cependant au-delà du simple contexte politique et l'exploitent avec génie pour parler en réalité des individus. Des individus confrontés à une situation qui les dépasse. Ainsi, dans **Grey Ranks** (2007) de Jason Morningstar, on assiste à l'évolution tragique d'adolescents durant la Seconde Guerre mondiale, prisonniers du ghetto de Varsovie et d'une spirale de mort. Un jeu qui ne peut laisser de marbre. Au premier coup d'œil, **Apocalypse World** (2010), avec son rôle du

★★★ **Tuez les tous, Dieu reconnaîtra les siens.** ★★★
(Te Deum pour un massacre)

Écrit par le romancier Jean-Philippe Jaworski (*Juana Vera, Gagner la guerre*) et publié en 2005 par Le Matagot, **Te Deum pour un massacre** est un jeu historique pur et dur qui propose aux joueurs de se confronter au rude temps des Guerres de Religion dans la France de la Renaissance finissante. Si les plaies de cette lointaine période semblent largement cautérisées, il ne peut nous échapper que le fait de jouer dans un univers où on meurt et on massacre au nom de sa religion conserve aujourd'hui de solides implications politiques.

Pourtant, la mécanique de jeu semble assez éloignées de la chose politique. À la création, les PJ peuvent être de n'importe quelle obédience ou même n'en avoir aucune, être impliqués dans les Guerres ou n'avoir aucun rapport avec elles (on peut y jouer une femme, un paysan, un artiste... peu importe). Enfin, les règles du jeu ne prévoient rien pour gérer une éventuelle faction que les PJ dirigeraient. Tout le dispositif ludique est en effet centré sur l'individu qu'est le PJ.

L'aspect politique du jeu se retrouve alors essentiellement dans les scénarios proposés. Dès le jeu de base, les PJ sont propulsés dans l'entourage du baron Plessans de Sanceny, un client du parti des Guise. Il s'agira de s'y rendre utile en contribuant à ses ambitions politiques. En France, on notera donc l'incohérence entre le libre choix de l'incarnation des PJ et le cadre de ces scénarios qui nécessitent des PJ au profil assez déterminé. Le reste de la gamme joue dans un registre assez proche : la plupart des scénarios proposés consistent à nouer et dénouer de subtiles intrigues (comme retrouver un document compromettant, faire parvenir une pétition au roi).

Le véritable thème du jeu apparaît alors ; il s'agit donc de se questionner sur la façon dont de simples individus jetés malgré eux au cœur d'un conflit terrible arrivent à y survivre voire à l'influencer sans s'y perdre totalement. L'auteur aborde ainsi cette délicate problématique dans de trop brefs conseils placés en postface du livre de règles.



Taulier met simplement un PJ à la tête d'une communauté alors que l'apocalypse a déjà eu lieu et qu'il convient de survivre. Mais plus subtilement, le jeu pose la question à tous les personnages : qu'allez-vous reconstruire ? Et qu'êtes-vous prêt à sacrifier pour cela ? Quelques années plus tard, un autre jeu, qui utilise la même mécanique, **Legacy** (2013), de James Iles, en fait son cœur de thématique.

C'est également au cours de cette décennie que la scène indépendante explore de nouvelles formes, et notamment le *jeepform*, un dérivé du grandeur-nature jouable sans accessoire ni costume, dans un appartement. Et en ce qui concerne le fond, le *jeepform* consiste en des mises en situation destinées à immerger le joueur dans un message ou une prémisse au moyen d'un dispositif scénique et de règles légères. Par-rapport à son cousin, le *freeform*, le *jeepform* semble s'intéresser à des sujets plus violents, plus percutants, plus complexes. Dans **Hostage !**

(2007), les joueurs plongent au sein d'une prise d'otage, alternant tour à tour les rôles de terroristes, d'otages ou de policiers. Plus intimiste, **The mother (in every case of abuse, there is a mother)** (2008), traite de la famille et de la maltraitance et questionne ce qu'est le « bon choix ». Enfin, dans un registre toujours plus choquant, **Gang rape** (2008) évoque, comme son nom le suggère, le viol et plus généralement toute forme d'oppression. **The Upgrade !** (2004), de par son sujet de prime abord plus léger, celui des émissions de télé-réalité, n'en dispense pas moins un message sur notre société moderne et nos relations, notamment sentimentales, à autrui. D'une certaine manière, ces pratiques de jeu s'apparentent au théâtre de l'opprimé, où les spectateurs interviennent pour conseiller celui qui est dans une situation désagréable, voire prennent sa place pour rétablir une forme de justice sociale.

60

★ Cultistes de tous les pays, qui lave vos chaussettes ? ★ (The Laundry)

The Laundry (Cubicle 7, 2007) est un mélange de Cthulhu et de bureaucratie. Les personnages travaillent pour une agence britannique ultra-secrète chargée de défendre, dans l'ordre, la reine, le royaume, le monde contre la menace cthulienne. Mix d'espionnage à la John Le Carré, d'horreur lovecraftienne et de bureaucratie façon audit gouvernemental, les personnages sont chargés de lutter contre le Mythe et d'étouffer le sujet.

Lors de la sortie du **Agent's Handbook**, le MJ avait reçu pas mal d'outils pour rendre l'enfer bureaucratique plus affreux que d'aller buter du mi-go au fin fond du Yorkshire. Le « statut » au sein de la Laverie est géré comme une compétence similaire (plus qu'on ne le croit) à la compétence Mythe de Cthulhu. Le personnage progresse et, au bout d'un moment, au lieu de devenir fou, il risque de devenir manager. Et, dans l'intervalle, ça lui permet de réquisitionner du matos et de justifier le remplissage de sa timesheet avec une semaine de retard.

Le tout récent (2015) supplément **As Above, So Below** traite pour une part des troupes chargés de faire les coups de force pour the Laundry mais aussi des sommets de la hiérarchie de la Laverie. Le livre fournit les outils pour gérer les guerres entre-départements, les comités divers, le management et donc tout ce qui fait la politique interne d'une agence. Comment utiliser le statut de son mentor ou de son département, par exemple. Comment grimper les échelons. Comment gérer un scénario/campagne politique. Avec deux scénarios, dont un est intitulé « Patate Chaude ». Il y a aussi un mini-jeu, utilisant un jeu de cartes, pour jouer les comités de haut niveau où va être décidé la gestion de la crise représentée par le prochain scénario où les PJ seront envoyés en tant qu'éboueurs poulpiques : le mini-jeu va définir comment ils devront résoudre la crise, le budget qui leur sera alloué et le prestige/statut que leurs chefs – et peut être eux-mêmes – pourront en retirer.



★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★ POLITIQUE ENGAGÉE ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Le glissement se fait ainsi petit à petit : le jeu de rôle s'emploie à parler des injustices et des inégalités. Et en tentant de faire changer les choses, de faire évoluer les joueurs, il essaie de bâtir une société meilleure et plus égalitaire. Il devient vecteur de communication et de changement. Certains auteurs adoptent clairement une approche militante, d'autres estiment simplement que leurs jeux peuvent interroger notre société à l'instar des autres formes d'art.

Pour les plus curieux, les exemples les plus brillants se trouvent sur le site d'Avery McDaldno qui donne d'ailleurs comme slogan à sa boîte « Games that mean something ». Ses jeux abordent des thématiques très intimes tels que la (trans)sexualité dans **A Place To Fuck Each Other** et **Dream Askew** (2014) et plus généralement le fait d'être différent avec **Perfect, Unrevised** (2011). Pour autant, la notion de collectivité est déjà présente dès 2013 dans **The Quiet Year** où la prise de décision politique, et plus généralement la problématique de la communi-

cation au sein d'une communauté, se révèle centrale. Touchant au féminisme avec également beaucoup d'élégance, **Night witches**, un hack d'**Apocalypse World** sorti en 2014, du génial Morningstar, permet d'incarner des aviatrices soviétiques qui luttent contre un ennemi évident, le nazisme, et un plus insidieux, la société patriarcale qui peine à accepter le changement qu'elles représentent.



61

★★★★★★★★★La reine des abeilles★★★★★★★★★ [Kagematsu]

Écrit en 2009 par Danielle Lewoon, **Kagematsu** porte en lui des interrogations sur les rôles impartis aux genres dans la définition de la relation amoureuse. Le décor est épuré : dans un village japonais vivant sous une menace indéfinie passe un jour un ronin - le fameux Kagematsu - que les femmes du village cherchent à retenir. Tous les moyens sont bons, de l'œillade jusqu'à la menace de seppuku ou l'annonce d'un enfant à venir. Le ronin est joué par une femme et les femmes par des hommes. C'est la règle. Le dispositif pousse à se mettre à la place de l'autre, et, plus exactement, pousse les hommes à vivre les contraintes que subissent les femmes, car il n'est pas facile de séduire Kagematsu. Il faut respecter les convenances et c'est tout un rituel qui s'engage. Il n'est pas possible d'employer les grands moyens tout de suite : les femmes doivent jouer à la fois de leur innocence et de leur charme pour nouer progressivement un lien assez fort avec Kagematsu, ne pas passer pour des dépravées et ne pas avoir l'air intéressées par le seul sauvetage de leur village. L'invitation à la prise de conscience est peut-être un peu trop appuyée, au point que la mécanique implacable du jeu peut sembler apporter des réponses toutes faites. Si la posture militante trouve ses limites - elle ne convainc, comme souvent, que les convaincus - le jeu propose toutefois un exercice d'empathie qui n'est pas déplaisant.

★★ Soyons réalistes, ★★
demandons la perfection
(*Perfect, unrevised*)

Perfect, unrevised est un *storygame* où les joueurs se relaient au rôle de MJ afin de bâtir ensemble une histoire. Écrit par Avery Mcdaldno (**Monsterhearts**), le jeu a été traduit par la regrettée **Boîte à Heuuh** du temps de sa splendeur (2012).

Perfect décrit surtout un univers totalitaire dans lequel à peu près toutes les libertés sont proscrites par la force d'agents gouvernementaux tout vêtus de noir et adeptes de la torture. Or, tour à tour, les joueurs incarnent justement ceux qu'ils appellent « Criminels » qui sont, en fait, des dissidents décidés à jouir de leur liberté. Peut-être ont-ils créé une œuvre d'art, enseigné l'histoire du monde ou aimé d'un amour interdit ?

Comme on le voit, il existe peu de contextes de jdr qui mettent autant les joueurs face à une situation aussi politique. Cette expérience est d'ailleurs largement renforcée par le fait que le jeu soit sans MJ fixe : ainsi, à tour de rôle, les joueurs doivent aussi incarner la Loi et donc la répression des PJ.

Le jeu va beaucoup plus loin dans la mise en scène du totalitarisme, dans la mesure où il met en scène un monde où la loi est dévoyée de ses principes fondateurs et pas seulement un monde violent et soumis à l'arbitraire. Ainsi, les personnages ne sont pas définis par leurs compétences, mais par leur caste, qui leur donne des Droits. Il s'agit bien sûr d'un marché de dupes : ces droits sont des privilèges alors qu'ils devraient être des droits fondamentaux, et le personnage a dû s'aliéner davantage pour être en mesure de les obtenir et obtenir une bonne place dans la société. Par exemple, si vous avez la Liberté de pensée, les Inspecteurs n'ont pas le droit de vous poser des questions, mais vous vous êtes engagé à ne plus parler, pour que ces vilaines pensées que vous avez ne troublent pas vos concitoyens.

Le jeu, très ambitieux, est incontestablement intéressant et mérite d'être essayé. On ajoutera toutefois que la volonté de traiter gravement de problèmes politiques a conduit l'auteur à mettre l'accent sur des scènes de torture dont on se demande définitivement ce qu'elles apportent réellement au thème du jeu.





Mars Colony (2010), de Tim Koppang, centre sa thématique sur celle d'un homme politique perçu comme le sauveur, seul capable de redresser une colonie martienne, et place le joueur face à une tâche herculéenne qui l'oblige à devoir mentir, et finalement à échouer. Son supplément, **39 Dark**, se consacre à l'autre point de vue, non plus celui d'un homme politique mais celui du peuple et notamment de révolutionnaires : combat pour la liberté et agitation sociale viennent ainsi compléter le tableau de la vie politique martienne, faisant à l'évidence un écho troublant avec nos propres sociétés. De la même manière, **Kingdom** (2013), de Ben Robbins, sous couvert de gérer un royaume comme l'aurait fait son ancêtre **Bir-thright**, se concentre en réalité sur la vision d'une société que chaque joueur va essayer de réaliser et sur les désaccords que cela ne manquera pas d'entraîner. Complètement à contre-pied du précédent, le **storygame Downfall** (2015), de Caroline Hobbs, et dans une moindre mesure **Questlandia** (2014) d'Hannah Shaffer et Evan Rowland, proposent de créer une société imparfaite pour mieux la détruire et comprendre les causes de cette chute.

Pour les publications francophones, **Sur les Frontières** (2015) dispose d'une portée politique exprimée par son auteur dans les pages du jeu-même : se présentant comme une geste héroïque médiévale-fantastique tout ce qu'il y a de plus banale, le jeu gagne en profondeur et en richesse en plaçant des adolescents à la tête d'une communauté frontalière et en s'interrogeant sur ce que cache la notion de héros, une fois les travestissements de la propagande ôtés.

Les nano-jeux, forme émergente de jeux d'une ou deux pages maximum, deviennent un moyen de se mettre à la place de l'autre. Emblématique de ce courant, la récente anthologie **#Feminism, a nano-game anthology**, propose des choses aussi désagréables qu'une séance de planning familial ou qu'une discussion à rôles renversés avec un homme convaincu qu'il est normal que Madame n'ait pas toujours d'orgasme, des histoires rigolotes de sorcières lesbiennes et d'actions

commandos en convention pour parodier le cliché des filles censées remonter le moral au héros, et un jeu en apparence inoffensif de gestion de crise où l'on risque de se surprendre à remettre en cause les compétences de l'autre sexe dans une relation de travail.

★★★★★★★★★★★★★★★★

FRANÇAISES, FRANÇAISES... AU REVOIR !

★★★★★★★★★★★★★★★★

La politique se retrouve donc dans le jdr où que se porte notre attention. Et si tel est le cas, c'est sans aucun doute que les rôlistes sont demandeurs. Ils veulent se vautrer dans ces intrigues machiavéliques, ils souhaitent peser sur ce monde, quand bien même est-il uniquement fictionnel. Que leurs actes aient des conséquences qui influencent les foules, que leurs décisions façonnent la vie des autres. Le rôliste est un individu avant tout, impuissant dans la réalité, comme tout un chacun. Le jeu de rôle représente en cela une échappatoire, une possibilité de s'immerger, et contrairement à ce que l'on pourrait penser, non pas de fuir des responsabilités mais de les embrasser. Le jdr serait alors une réponse à cette quête de sens et d'engagement.

Autant dire que la politique en jdr a de beaux jours devant elle et n'est pas prêt de disparaître.



CYBERPUNK NOT DEAD ?

Des entreprises globalisées aux pouvoirs indécents, des masses paupérisées rejetées dans l'exclusion, une technologie invasive qui empiète chaque jour sur nos libertés... ça vous dit quelque chose ? Oui, OK, cela ressemble salement à notre réel. Mais c'est aussi le terrain de jeu choisi par toute une série de jeux récents qui prétendent remettre le genre cyberpunk au goût du jour. Retour du politique en JdR ou simple effet de mode nostalgique ? La rédaction mène l'enquête.

64

/BOOT

Il appartient aux spécialistes des littératures de genre de déterminer le moment précis où se distingue au sein de la SF un courant innovant baptisé « *cyberpunk* ». Ce qui est certain, c'est que le terme est dans un premier temps utilisé pour mettre un mot sur la singularité de style et de ton exprimée par l'œuvre de William Gibson (*Neuromancien* en 1984). Au milieu des années 1980, le néologisme devient sous-genre de la SF et s'applique aussi bien à des contemporains de Gibson (Bruce Sterling, Walter J. Williams, Pat Cadigan, etc.) qu'à certaines œuvres de précurseurs comme Norman Spinrad ou, bien sûr, Philip K. Dick. De même, on n'ergotera pas en ces pages sur la genèse du mot *cyberpunk* lui-même. Pour

notre thème, on se bornera à constater qu'il emprunte au mouvement contestataire punk et qu'il désigne un courant littéraire relevant de la veine dystopique dans lequel on met en scène des univers noirs où la technologie et en particulier l'informatique ont fini de déshumaniser la société au profit de corporations tentaculaires et d'une poignée de super-riches vivant en orbite ou en tout cas dans des endroits inaccessibles aux revendications de la plèbe. On s'en doute donc : le *cyberpunk* est par son propos même un genre politisé.

Aussi surprenant que cela puisse paraître pour une littérature engagée et dépourvue de tout voyage interstellaire, race E.T. et pouvoir PSI, le genre connaît une très précoce et très intense popularité auprès des rôlistes.





Dès 1988, un modeste éditeur US, **R. Talsorian Games**, publie une adaptation du genre dans le bien-nommé **Cyberpunk 2013**. Malgré quelques défauts de jeunesse, le jeu fait suffisamment de bruit au point d'avoir à l'époque droit à une critique détaillée et assez enthousiaste dans *Casus Belli* alors même qu'il n'était encore disponible qu'en VO. Très vite (1990), le jeu connaît une seconde édition, **Cyberpunk 2020** et, dans la foulée, une VF assurée par **Oriflam**. Difficile de savoir ce qui a attiré le rôliste dans l'univers des Solo et des Netrunners. Peut-être est-ce en effet la volonté de devenir le temps d'une campagne un hacker ou un Rockerboy en butte face au système ? Ou bien les joueurs

y ont-ils vu plus prosaïquement l'opportunité de remplacer les sempiternels objets magiques par de la cybertechnologie et les boules de feu par des virus informatiques ? Si le jeu **Cyberpunk** et, surtout, sa plantureuse gamme n'ont pas toujours fait la part belle au respect de l'œuvre littéraire éponyme et de son projet politique (**Maximum Metal**, on en parle ?), on notera toutefois la volonté dans les premiers temps de la gamme de coller au plus près de sa littérature en publiant des sourcebooks consacrés aux œuvres de Walter J. Williams (**Hardwired**) ou George Alec Effinger (**When gravity fails**).

De genre littéraire, le *cyberpunk* ne tarde pas à devenir genre rôlistique avec une rapide floraison de titres s'empressant de creuser le sillon ouvert par le jeu de **R. Talsorian Games**. **Shadowrun**, **Cyberspace**, **GURPS Cyberpunk**, **Underground**... ne sont que quelques exemples des multiples titres US publiés entre 1989 et 1993. Même la France s'illustre dans le nouveau genre avec le remarquable **Cyberage** (1990) publié en tant qu'univers **Si-mulacres** par le magazine *Casus Belli*.

/BUG

Pourtant, dans le monde mouvant de la SF, le genre *cyberpunk* semble rapidement s'essouffler. Le canon du genre (un *smartgun*, à n'en point douter) n'est pas encore totalement

Au passage, comment ne pas évoquer **Cyborg Commando** ? Peu après s'être fait remercier de **TSR**, Gary Gygax assemble un aéropage de compagnons pour tenter de produire un jeu surfant sur la vague *cyber*. Il sort en 1987, on y joue des cyborgs qui tirent des lasers par leurs doigts sur les méchants Xenoborgs. Nullissime sur tous les tableaux (système, univers, illustrations, ...), le jeu sera un échec cuisant et serait passé inaperçu sans la légendaire signature qui orne sa couverture hideuse. *Sic transit gloria mundi*.

fixé que, déjà, des critiques avides de nouveautés lui inventent sous-genres et successeurs (*post-cyberpunk*, *steampunk*, *biopunk*, etc.) signes d'une identité déjà disparue.

Le cinéma, souvent utile pour faire perdurer un genre dans la culture populaire, s'avère particulièrement incapable de capter l'esprit (trop subversif ?) du *cyberpunk* et les nanars s'enchaînent. A ce titre, il est significatif que le modèle cinématographique

de bien des *cyberpunks* reste le *Blade Runner* de Ridley Scott, sorti en... 1982.

Logiquement, le JdR suit le mouvement. Les sorties de jeux *cyberpunk* se font rares et la plupart des gammes lancées autour de 1990 s'essoufflent voire disparaissent. La 3ème édition de **Cyberpunk** fut longtemps une arlésienne qui finit toutefois par voir le jour très tardivement (2006)... au grand regret des fans de la première heure qui ne reconnaissent pas l'esprit originel du jeu dans cet étrange collage de photos de Big Jim et de *posers* des personnalités Disney. On notera l'exception à la règle avec la persistance de la gamme **Shadowrun** qui accumule, insensible aux modes, nouvelles éditions et tonnes de suppléments. Toutefois, **Shadowrun** est aussi l'univers qui dilue le plus l'esprit du *cyberpunk* en le mélangeant aux peuples *medfan* et à la magie ? Significatif ?

Au début des années 2000, le genre rôlistique *cyberpunk* semble bel et bien mort et enterré. Les joueurs avides d'anticipation réaliste et de *hard science* se tournent vers de nouveaux univers qui semblent désormais d'autant plus à

même de capter l'esprit de l'avenir qu'ils se débarrassent d'un certain nombre de poncifs cyber à la vraisemblance douteuse (prothèses métalliques, matrice en réalité virtuelle, etc.). Les nouveaux élus surfent sur la vague transhumaniste (ou « H+ ») et se nomment **Transhuman Space** (univers **GURPS**, 2002) ou **Eclipse Phase** (2009).

REBOOT ?

Et pourtant. Depuis quelques années maintenant, une petite musique (électronique) se fait entendre. D'abord ténue, elle apparaît désormais comme une évidence : *cyberpunk is back*. Le célèbre studio **CD Projekt** (*The*

Witcher) annonce pour bientôt un jeu vidéo basé sur la licence du JdR de **R. Talsorian Games** et dénommé **Cyberpunk 2077**. Un *Blade Runner 2* devrait sortir dans nos salles de cinéma dans les mêmes eaux. Netflix met en chantier une série adaptée de l'univers des romans de Richard Morgan (*Carbone modifié*). Quant aux spécialistes de la littérature de SF, ils ne sont plus si sûrs de la pertinence d'affubler des œuvres comme justement celles de Morgan de qualificatifs comme « post » quand elles peuvent être considérées plus simplement comme de simples nouveaux regards portés par une nouvelle génération d'auteurs sur un genre déjà ancien, le *cyberpunk*.



Par quel détour du continuum espace-temps vous êtes-vous retrouvé à publier un jdr *cyberpunk* en 2015-2016 ?

hc Nous vivons dans un monde *cyberpunk*. Technologie omniprésente, accès immédiat à un réseau de données mondial depuis notre poche, forces de police militarisées, forces militaires privatives, contrôle corporatiste sur les réglementations gouvernementales. Pour paraphraser Juvenal, il est difficile de ne pas écrire du *cyberpunk* car qui peut se prétendre suffisamment aveugle aux injustices de notre monde, et endurci, de sorte qu'il peut s'en empêcher ?

En vérité, c'est un peu des deux. Bien sûr, mon amour pour ce produit des années 80 a joué un grand rôle dans ma décision d'écrire un jeu *cyberpunk*. C'est le cas du « je veux écrire un jeu auquel j'ai envie de jouer » : action, espionnage, technologie, et critique du capitalisme. J'ai adoré lire et jouer aux jeux *cyberpunk* des années 90 et je voulais un jeu centré sur les conflits entre humanité et contrôle corporatif mais avec une sensibilité moderne pour ce qui touche au design du jeu : partage de la narration, avancer même en cas d'échec, un poids plus important des intentions du joueur dans les conséquences narratives, exploiter la créativité de la table entière, peu de préparation, etc.



Il semble y avoir une sorte de revival *cyberpunk* actuellement dans le jdr. Selon vous, est-ce une forme de nostalgie pour une époque révolue ?

hc Le genre résonne encore beaucoup avec notre présent. En partie pour des raisons politiques, comme je le disais plus haut : en réaction à un monde contrôlé par les corporations. Il y a aussi un intérêt accru pour les questions transhumanistes : que signifie être humain dans un monde où la technologie nous remplace dans nos tâches, tant en termes de réduction de la main d'œuvre que dans la façon dont elle change notre perception du monde autour de nous et de notre interaction avec celui-ci le monde autour de nous. Regardez simplement les réseaux sociaux et comment nous utilisons nos smartphones. La communauté des gens avec laquelle je communique est mondiale et électronique.

Je pense qu'il y a une certaine part de nostalgie, pas tellement pour les années 80 en tant que période, mais pour l'enfance de la génération actuelle de *game designers*. Il y a aussi un aspect esthétique, une forme d'appréciation de la production et de la créativité des années 80. Je ne sais pas exactement où la séparation se situe, mais c'est intéressant et manifeste dans le *design* et la musique contemporains.

Du point de vue du jdr, c'est une mise à jour cyclique des mécaniques et des techniques rôlistiques dans un genre qui a beaucoup de potentiel pour un jdr. Cela se voit dans des jeux comme **The Sprawl** où les personnages accomplissent le même genre d'activités et de mission que dans **Shadowrun** ou **Cyberpunk** mais les règles que les joueurs utilisent pour gérer la fiction correspondent à nos sensibilités modernes ; ou comme **TechNoir**,





Le jeu de rôle n'est pas en reste, loin de là. En marge de la 5ème version du mastodonte **Shadowrun**, le cyberspace est investi par des jeux volontiers expérimentaux qui tentent par ce biais de rendre sa modernité au genre ; on peut citer dans cette veine **Remember Tomorrow** (un jeu narratif ouvertement *cyberpunk*, 2010), **TechNoir** (un jeu avec une approche « bac à sable » et un système basé sur l'utilisation de mots-clefs, 2011), **The Sprawl** (un jeu « propulsé par l'Apocalypse » récemment paru) ou encore **Slimpunk**, **Rewired**, **Always/Never/Now**, **Headspace** ... Même en France, le chrome semble revenir à la mode avec les sorties successives de **nanoChrome 1** et 2 sous label

Chibi, la VF de **Interface Zero** à sortir prochainement après un froulancement réussi initié par **Icare Éditions** ainsi que l'annonce de la sortie prochaine d'une nouvelle édition du grand **Berlin XVIII**.

Alors, que nous vaut cette soudaine floraison ? Le genre *cyberpunk* retrouverait-il une résonance politique forte en lien avec le contexte des années 2010 ? Ou bien n'est-ce qu'une manifestation de cet esprit *old school* cher à nombre de rôlistes ?

Même au sein de la rédaction, tout le monde ne s'accorde pas...

où le canon des histoires racontées est celui du genre noir dans un futur proche, tout comme l'était la plupart de la littérature *cyberpunk* classique ; et comme certaines choses très intéressantes que des gens comme Kira Magrann et Elissa Leach font avec le projet *Resistor* qui se concentre sur le lien entre technologie, identité personnelle et questions sociales.



Dans votre optique, jouer à un jdr cyberpunk a-t-il encore une résonance politique ?

hc Bien sûr, mais de la même façon qu'il est aussi possible de jouer apolitique. Dans le même esprit qu'un film comme *Hunger games* peut être vu comme politique ou juste comme un simple divertissement. Et je pense qu'écrire un jeu *cyberpunk*, c'est pareil : peut-être que vous voulez juste un jeu avec des *badass* et des flingues cool qui tirent sur les méchants avec des logos de corpos, mais peut-être que vous souhaitez un jeu qui fait des choix délibérés de design pour simuler les dynamiques du monde qui ont une signification politique. Évidemment, les joueurs et les designers se répartissent sur toute l'étendue de ces deux extrêmes, que ce soit lors de leurs parties, lors de chaque instant de ces parties et même de leur vie.



Comment pensez-vous qu'on puisse renouveler le genre pour lui rendre son actualité ?

hc J'ai assisté à un fascinant colloque sur le rôle du *cyberpunk* dans la culture contemporaine à Los Angeles l'année dernière. C'est toujours un genre auquel les gens pensent et sur lequel ils travaillent. Les idées, comme les implants technologiques ou comment les gouvernements et les corporations utilisent la technologie et l'argent pour contrôler la vie des individus, se retrouvent au cinéma, dans les jeux vidéos, et sur table. L'esthétique n'a pas besoin d'être renouvelé, il l'a déjà été. La différence maintenant est que, plutôt que d'être une prédiction du futur proche, il semble de plus en plus probable que le *cyberpunk* tel qu'imaginé par les auteurs originaux est devenu une collection de détails qui reflètent une réalité alternative qui peut utilement servir de commentaire sur notre propre réalité, et de détails au cœur du monde dans lequel nous vivons.

Ceci dit, l'adoption du *cyberpunk* par le courant *mainstream* peut lui avoir limé les dents en tant que genre subversif. C'est une question pour toute production artistique : quelque chose adopté par la majorité peut-il avoir encore une valeur subversive ? Je pense que oui, mais peut-être que la façon dont nous utilisons ce genre et travaillons avec doit changer. Dans la plupart des acceptations *mainstream* du genre, le « *cyber* » a une valeur esthétique, philosophique et politique, mais le « *punk* » est vu comme purement esthétique, plutôt qu'un rejet du statu quo tel qu'il était originellement voulu. Aussi pouvons-nous faire revivre le « *punk* » ?

/KHELREN

CYBERPUNK ? CYBERZOMBIE, PLUTÔT !

Le *cyberpunk* des origines est un genre de la science-fiction, donc un récit qui s'interroge sur des thématiques liées à une projection de notre futur. Ainsi, *Neuromancien* prophétise l'émergence d'Internet à une époque où le web n'existe pas encore puisqu'il ne survient que dans les années 90.

Cela est donc à comparer avec le « *cyberpunk* » de nos jours qui tente de s'adapter aux préoccupations actuelles : médias tout-puissants, perte de vie privée, problèmes environnementaux, et plus généralement une simple mise à jour des technologies. La cybernétique est remplacée par la nanotechnologie, le filaire par le Wi-Fi. Et comment le *cyberpunk* pourrait-il être encore avant-gardiste lorsqu'il ne parle plus de notre futur, sur un ton pessimiste certes, mais lorsqu'il devient la fidèle représentation de notre présent ? Ou pire, lorsque les clichés qu'il ressasse se révèlent à côté de la plaque. Notre présent n'est-il pas fait après tout de lois liberticides publiées par des États, et non par des megacorpos ? La technologie n'apporte-t-elle pas un progrès certain, utile à l'homme, au lieu de l'aliéner ? Allons-nous devoir décorrélérer travail et salaire dans nos sociétés de plus en plus automatisées ?

Tous les dérivés du *cyberpunk*, le *steampunk*, le *dieselpunk*, le *biopunk*, le *nanopunk*, le *postcyberpunk*, (*ad libitum*), malgré leurs prétentions, ne font qu'endosser la carcasse morte de leur ancêtre originel, en changeant simplement d'esthétique. Il est désormais un bel objet à regarder, merveilleusement cinématographique, bien plus que l'austère SF, mais tout élément punk a disparu.

L'aspect contestataire est perdu et remplacé au final par le cliché, la norme... Le *cyberpunk* n'est plus minoritaire, dissident. Il inspire,

il est cannibalisé, devenant un courant culturel assimilé par le cinéma hollywoodien (et cela, sans même parler de la multiplication des *reboots* d'anciens films que l'on pouvait qualifier de *cyberpunk*, par exemple *Total Recall* et *Robocop*).

Le *cyberpunk* est un mouvement qui n'évoque plus, pas véritablement, si l'on creuse donc sous la fine pellicule de sa peau synthétique. Et peut-être ne le peut-il plus : peut-être n'était-il qu'un mouvement d'un instant, des années 80, et qu'il est mort et enterré avec elles ? N'est-il pas d'ailleurs ironique que le jeu de rôle de ce genre le plus joué soit *Shadowrun*, bien plus que *Cyberpunk* ? Nous recherchons l'esthétique du *cyberpunk*, mais pas son message. Nous préférons jouer de puissants magiciens ou des trolls armés de canons lourds, des *badass*, plutôt que des marginaux bien incapables de lancer des boules de feu mais qui refusent malgré tout la société telle qu'elle est.

Aujourd'hui, nous pouvons certes jouer à *TechNoir*, à *The Sprawl*, deux très bons jeux de rôle *cyberpunk* au demeurant, fidèles aux origines (*TechNoir* insistant même lourdement sur l'aspect « noir » qui est une des influences majeures du genre). Mais rien d'innovateur en leur sein concernant le *cyberpunk*. Ils sont la panacée pour les plus nostalgiques d'entre nous, mais cela s'arrête là. N'espérez pas y trouver de message politique pour autant.

Alors existe-t-il encore un *cyberpunk* qui ne soit pas nostalgie mais véritablement provocateur et contestataire ? Est-il un *cyberpunk* qui porte encore un message politique ? Je ne demande qu'à être convaincu... La parole est à la défense.





ALORIS

CYBERPUNK'S NOT DEAD

Quand on pose la question à la majorité des gens, on s'aperçoit que, pour eux, le *Cyberpunk* ça se résume à du chrome, des cd-roms, des gros flingues, du *glam-rock*, des néons et coupes mulet à la *McGyver*. De ce point de vue, c'est pas mort. C'est mort, enterré et d'un goût de chiottes... Faut bien comprendre un truc : le *cyberpunk*, contrairement au *steampunk* et autre *whateverpunkeries*, qui ne méritent d'ailleurs pas le suffixe de « *punk* », ce n'est PAS une question d'esthétique. Quand Gibson jette sur le papier les premières lignes de *Neuromancien* ou que Walter Jon Williams gratte le premier chapitre de son excellent *Câblé*, c'est l'angoisse d'un futur ravagé par un libéralisme forcené, mâtiné de haute technologie, dont ils nous parlent. Faut se souvenir de l'époque où ça a été écrit : Thatcher et Reagan se tirent la bourre sur qui mènera le mieux son pays sur la glorieuse barque de l'économie de marché. La Guerre Froide se réchauffe et on vit dans l'angoisse d'une apocalypse nucléaire (rappelez-vous la *Doomsday Clock* de *Watchmen*, tiens) et, enfin, on se demande à quoi va mener ces nouvelles technologies, ces « *personal computers* », là... Est-ce que ça va pas poser encore plus de problèmes ? La pub Apple vient d'être diffusée au *Super Bowl*... Tchernobyl vient nous péter à la gueule...

L'angoisse, mec. L'angoisse.

Le *cyberpunk* subit l'esthétique de son époque mais ses récits, eux, questionnent notre avenir vu à l'époque où ils ont été écrits : un monde ravagé par la pollution, un monde où le libéralisme a transformé une majorité des gens en chômeurs dont on vide l'esprit à coups de drogues et/ou de télévision, un monde contrôlé par des mégacorporations plus puissantes que des gouvernements et où on fait la guerre pour faire varier le cours d'une action sur une place financière,

un monde où le méga-réseau informatique permet de tout savoir sur les gens pour les gouvernements mais qui permet à celui qui en connaît les rouages de tirer son épingle du jeu, un monde où de plus en plus de gens pensent que demain sera pire qu'aujourd'hui. Ça vous dit rien ? Si Gibson déclare avoir cessé d'écrire du *cyberpunk*, c'est parce que le monde d'aujourd'hui est bien trop proche de ce à quoi il pensait en écrivant *Neuromancien*... Ce qui définit le *cyberpunk*, ce n'est pas son esthétique, bon sang ! C'est son message politique, sa vision de l'avenir ! D'ailleurs, le *cyberpunk* se transforme dès 1992 en *post-cyberpunk* avec *Snowcrash* : le héros n'est plus vraiment un « loser magnifique » qui ne cherche qu'à survivre. Il cherche à changer le monde ! Et, si Gibson et compagnie décrivent plutôt bien les années 2000, peut-on envisager que le *postcyber* décrit assez bien le monde de 2010, avec ses Anonymous, son Wikileaks et ses Femen ? Oui, c'est un peu de nostalgie qui me fait relire Gibson, Jeter ou Effinger. Parce que le futur qu'ils décrivaient est plus beau que notre présent. Et quand j'ai pas le moral, je relis R. C. Wagner. Mais ce n'est pas pour autant que l'idée fondamentale qui a généré le *cyberpunk* est morte. Non : appliquer les angoisses de notre présent à une description de notre futur c'est toujours d'actualité. Les angoisses ne sont plus les mêmes et le genre s'est donc transformé, avec des résultats comme *Accelerando* et *Pwning Tomorrow*, en jdr, *Eclipse Phase* (le transhumanisme, la fin de la vie privée et l'identité). Il faut avoir plus de 60 ans pour pouvoir déclarer « On m'avait promis une voiture volante en l'an 2000 ». Si vous êtes plus jeune que ça, on vous a promis un futur fait de pollution, de chômage et de surveillance généralisée, assaisonné de guerres. Et on a tenu parole.



Par quel détour du continuum espace-temps vous êtes-vous retrouvé à publier un jdr cyberpunk en 2015-2016 ?

lg C'est la simple envie de faire du *cyberpunk* à ma table qui m'a motivé pour bosser sur les règles de **nanoChrome**, première version. Plus exactement, je menais une campagne avec des règles maison qui, pour plein de raisons, ont fini par exploser. Du coup, j'ai revu ma copie et switché la campagne vers la version **nC** en récupérant plein de matériel de ce système préalable. La première version de **nC** a été conçue et éditée sur un coup de tête, histoire d'avoir un truc pour jouer. Plus tard, je suis revenu dessus pour en faire une version étendue, complètement playtestée, avec de nombreux apports des parties que j'avais menées – c'est **nanoChrome²**, qui a doublé de volume au passage. La motivation venait aussi du fait que je ne trouvais pas de système de jeu simple et accessible pour faire du *cyberpunk*. **Shadowrun** c'est trop compliqué ; je n'arrive pas à faire fonctionner **TechNoir** ; et **Remember Tomorrow** est trop *storygame*.



Il semble y avoir une sorte de revival cyberpunk actuellement dans le jdr. Selon vous, est-ce une forme de nostalgie pour une époque révolue ?

lg Si *revival* signifie qu'il y a trois jeux *cyberpunk* qui sortent dans la décennie alors qu'il n'y en a pas eu depuis les années 80, on peut dire ça... Mais, à mon sens, c'est n'importe quoi.

De toute manière, mon approche n'est pas de faire de la nostalgie, mais de reprendre les codes du *cyberpunk* pour faire du quasi contemporain. C'était de la SF dans les années 80. Aujourd'hui, c'est une réalité. Tout le monde a son smartphone connecté en permanence et profite de la libéralisation de l'automédication pour se booster, se calmer ou se faire plaisir. Les traités transatlantiques en négociation vont donner un poids énorme aux mégacorps. Et on passe d'une guerre à une autre comme si on assistait à un zapping géostratégique continu. Ce n'est pas de la nostalgie, c'est du

quotidien, là. Mais, comme je le dis dans l'introduction de **nC**, jouer notre monde sans un filtre particulier, c'est vraiment trop difficile et trop chiant autour de la table. Généralement, on ajoute un peu de fantastique pour faire de l'*urban fantasy* (avec des vampires, des fées, des mages, etc.). Le *cyberpunk* permet de pousser un micro poil la technologie pour la touche d'exotisme et de distance nécessaire. C'est un cran en-dessous du transhumanisme (qui est pour nous aujourd'hui ce que le *cyberpunk* était il y a vingt-cinq ans), mais c'est suffisant pour que le « fun » soit là.



Dans votre optique, jouer à un jdr cyberpunk a-t-il encore une résonance politique ?

lg

Carrément. C'est même le seul moyen aujourd'hui pour aborder des thèmes contemporains sans se prendre les pieds dans le tapis. Allez donc créer un jeu contemporain qui traite du terrorisme religieux avec suffisamment de finesse pour ne passer ni pour un naïf, ni pour un complotiste ? Au moins, avec le *cyberpunk*, on peut caler autant de complots qu'on veut et régler son degré de naïveté aussi précisément qu'on le souhaite, tout en y injectant assez d'adrénaline pour tuer Jason Statham et assez de fun pour se prendre pour Guy Ritchie.



Comment pensez-vous qu'on puisse renouveler le genre pour lui rendre son actualité ?

lg

Comment renouvelle-t-on le genre du *med-fan* à chaque nouveau jeu ? C'est exactement la même question. On trouve des idées, un angle d'approche et on l'exploite. Pour moi, **nanoChrome** fait le boulot pour lequel je l'ai conçu et je n'ai pas aujourd'hui d'envies particulières pour aller plus loin. La seule chose que je pourrai faire, c'est d'étendre **nC** au système solaire pour jouer à *The Expanse* (ou faire du Hamilton-like), mais *Infinity* sera bientôt là pour ça... Et de toute manière, je n'ai pas assez de temps pour me lancer dans un tel projet.



I Par quel détour du continuum espace-temps vous êtes-vous retrouvé à publier un jdr cyberpunk en 2015-2016 ?

éi Je suis personnellement amateur du genre. Néanmoins, j'avais le sentiment qu'il n'y avait plus d'univers répondant à mes attentes. **Cyberpunk** a quand même un peu vieilli, la nouvelle mouture ne m'a pas convaincu, et je suis allergique à la présence de fantasy dans un univers cyber, ce qui ne fait pas, pour moi, de **Shadowrun** un candidat potentiel. C'est alors que j'ai découvert **Interface Zéro**, un **setting Savage Worlds** mais très facilement adaptable à n'importe quel système de jeu. Il réunissait à mon sens tout ce que j'attendais d'un tel univers, un côté sombre, politique, *hi-tech* avec une gestion intuitive de la réalité augmentée. Bref, un coup de cœur que je me suis empressé de publier. Le jeu est encore en cours de traduction, mais toutes les énergies s'emploient à parachever la version française dans les meilleurs délais.

I Il semble y avoir une sorte de revival cyberpunk actuellement dans le jdr. Selon vous, est-ce une forme de nostalgie pour une époque révolue ?

éi Je ne pense pas que ce soit de la nostalgie. Le thème est on ne peut plus d'actualité. La montée en puissance de la société de consommation, l'opposition terroriste qui tombe dans la violence et le fanatisme faute d'avancer des alternatives valables, l'accélération de la technologie et de la médecine qui mène à des progrès mal maîtrisés, la fracture sociale qui se transforme en gouffre, les dérèglements climatiques, et le pouvoir absolu des médias. Si la connexion homme-machine n'est pas encore tout à fait à l'ordre du jour, le reste des prédictions avant-gardistes du genre

cyberpunk sont déjà bel et bien confirmées. Le genre *cyberpunk* avait un rôle cathartique dans les années 80-90, et je crois que son évolution actuelle reste pleinement dans ce rôle.

I Dans votre optique, jouer à un jdr cyberpunk a-t-il encore une résonance politique ?

éi Plus que politique, je dirais que la résonance est actuelle. Le genre s'inspire de toutes les peurs de dérives des travers de notre société moderne. Ce n'est plus vraiment de la politique, car il n'y a plus aucun espoir d'améliorer les choses, ceux qui le croient tombent dans un fanatisme qui les mène au terrorisme. Il n'y pas de place pour l'idéalisme, seul le cynisme noir et absolu est maître. La partie est en quelque sorte perdue d'avance, seul l'individualisme et l'égoïsme permettent à un individu de tirer son épingle du jeu. Chacun peut en tirer matière à des réflexions personnelles sur la politique, l'actualité, le civisme et autres notions communautaires.

I Comment pensez-vous qu'on puisse renouveler le genre pour lui rendre son actualité ?

éi Je ne suis pas persuadé que le fond ait besoin d'être renouvelé, car comme je le disais, ce fond est plus que jamais d'actualité. À un niveau jeu, il est nécessaire de tendre vers des choses plus fluides pour aller chercher dans la noirceur humaine plutôt que dans les fusillades écervelées. Le genre *cyberpunk* a bien plus à apporter que de simple déchaînement de violence. À mon sens c'est un genre qui devrait d'avantage se jouer en subtilité, où un personnage est en danger permanent et marche sur une corde raide. L'une des choses que j'ai apprécies sur **Interface Zéro**, c'est que les *Hackings* du **setting** allaient toujours dans le sens de la fluidité, j'aime quand un système sait s'effacer devant ce qui est le plus important au final : l'histoire.



ET UNE FÉDÉ *pour tous les lier ?*

C'est bien beau de jouer politique le vendredi soir avec un groupe composé d'un ambassadeur vérolé, un espion putride et un propagandiste cupide. Mais, et les rôlistes ? qui s'en occupe pendant ce temps-là, hein ? Nombre d'entre nous avons été jusqu'à oublier ou même ignorer l'existence d'une Fédération Française du Jeu de Rôle (FFJdR). Où en est-elle ? Que devient-elle ? Et surtout, quand est-ce qu'on mange notre pain blanc ? La rédaction vous invite à faire le point avec sa présidente, Sybille Marchetto, notre chef à tous. Ou pas.

72



Nouveau CA, nouveau logo... alors, ça y est, la FFJdR est de retour pour de bon ? Qu'est-ce qui s'est passé au juste ces derniers temps ?

sm Nous avons d'abord veillé à ce que la mort annoncée de la FFJdR ne se produise pas, puis il a fallu reconstruire : re-définir nos missions, retisser les liens au sein de la communauté. Nous y parvenons grâce à la persévérance de nos adhérents, le volontarisme d'une petite équipe passionnée et le très bon accueil des rôlistes, heureux de renouer avec une fédération qui se considère comme faisant pleinement partie de cette communauté : qui lui parle et qui écoute. Le temps est venu de relancer l'activité, ce logo est un des signaux de ce nouveau départ.



Dans le monde du JdR francophone, les enjeux de pouvoir semblent assez dérisoires. Est-ce malgré tout cela qui a pourri l'activité et la popularité de la FFJdR ces dernières années ?

sm Nous envisageons l'avenir de la FFJdR et du jeu de rôle en France avec beaucoup d'enthousiasme, sans nous attarder sur le passé. Ce qui compte à nos yeux, c'est le développement du jeu de rôle, sa démocratisation, et la possibilité pour les associations d'avoir les moyens d'y parvenir. Vous avez entièrement raison, il n'y a aucun enjeu de pouvoir là-dedans. Bien au contraire : il s'agit de coopération entre acteurs du milieu.





On dirait que vous voulez le bien des rôlistes, hein ? Alors, pourquoi avoir absolument tenu à reprendre le nom d'une association qui s'était largement rendue impopulaire auprès de nombre de rôlistes ces dernières années ? Ce n'était pas plus simple de se doter d'un nouveau nom ?

sm Plus facile... plus rapide... Mais est-ce pour autant plus efficace ? Nous voulons promouvoir le JdR pour que jouer soit plus aisé, plus pratique, plus « assumable » dans une société pas encore tout à fait prête à considérer les bienfaits du jeu. Est-ce que vous pensez vraiment que remplacer « fédération française de jeu de rôle » par autre chose apporterait un plus au regard de cet objectif ? Nous pensons que ce serait contre-productif : supprimer le mot « fédération » en particulier rendrait l'association plus neutre à l'égard du grand public et des autorités.

Changer de nom aurait éventuellement un impact dans la communauté. Et seulement dans la communauté. Mais la mauvaise image, nous pouvons la modifier par d'autres moyens — c'est ce que nous faisons depuis deux ans. Et ça marche pas mal.

Les membres de notre Conseil d'administration sont lourdement investis dans le milieu rôliste : auteurs, éditeurs, présidents d'associations locales ou de fédérations régionales, organisateurs de conventions. Nous n'avons pas à nous battre contre une image de non-représentativité : nous sommes représentatifs de la variété immense du paysage rôliste (français et étranger) par nos identités mais aussi par notre diversité d'horizon. La plupart d'entre nous ne se connaissait pas avant d'entrer au Conseil d'administration : nous devons confronter nos points de vue tous ensemble et notre équipe a donc plus de chance de représenter tout le monde, de tenir compte des points de vue multiples qui constituent notre communauté. Sans pour autant croire que cette communauté se réduit à nos seuls points de vue. Ajoutons que le renouvellement de la FFJdR a amené, dans notre Conseil d'administration, une majorité de non-parisiens : les choses bougent, les regards changent !

Une dernière précision : nous n'avons pas « absolument tenu à reprendre le nom d'une association ». Nous n'avons pas repris le nom. Nous avons été élus à la tête de cette association, notre mandat n'implique pas (n'a jamais impliqué) de modifier son nom. Subtile nuance. Si quelqu'un veut changer le nom, il peut adhérer, écrire au Conseil d'administration pour demander une assemblée générale extraordinaire ou poser la question lors de l'AG annuelle et exiger un vote dessus.



Les rôlistes ont la réputation d'être très attachés à leurs libertés individuelles (« je joue à ce que je veux, comme je veux, avec qui je veux, etc. »). Pourquoi pourraient-ils selon vous avoir tout de même besoin d'être « fédérés » ?

sm Nous avons constaté, en allant à la rencontre des rôlistes lors de manifestations que l'existence d'une fédération nationale est une idée bien accueillie par la communauté. Sans doute parce qu'il existe de nombreux clubs et associations qui s'organisent pour développer notre loisir et qu'une organisation nationale leur semble une continuité de cette action locale.

Au niveau le plus pratique, la fédération apporte une réponse à nos besoins personnels. Si tu t'intéresses à ce loisir et que tu te poses des questions : où trouver des joueurs ? une boutique ? un éditeur ? une convention ?... tu te tournes vers qui ? La FFJdR tente de rassembler toutes ces informations. La page FaceBook, le site et le forum sont très fréquentés. Nous répondons à un besoin.

Au niveau plus large qui est l'institutionnel, l'union fait la force. La communication et les échanges favorisent l'émergence (ou la promotion) d'idées nouvelles et pertinentes. Nous ne sommes pas que des gens autour de tables : nous sommes des citoyens pratiquant un loisir qui nous épanouit, qui nous rend plus heureux. Est-ce qu'on veut que ce loisir soit visible, pratiqué au grand jour et associé aux grands événements culturels, qu'il soit facile de trouver des clubs ? On peut parfaitement jouer dans son garage, mais on peut aussi préférer des salles de MJC et des palais des congrès.

Il nous semble d'ailleurs, comme le notait déjà J. Huizinga dans son essai sur la fonction sociale du jeu *Homo ludens*, que la communauté joueuse « a une tendance générale à la permanence, même une fois la partie terminée ». Bien évidemment, personne n'est obligé d'adhérer à un club, mais toutefois « le sentiment de vivre ensemble dans l'exception, de partager ensemble une chose importante, de se séparer ensemble des autres (...) exerce sa séduction au-delà de la durée du seul jeu » et fonde probablement notre sentiment d'appartenance à la communauté rôliste.

 **Parlons gouvernance du JdR au niveau institutionnel : du côté de la politique, des responsables locaux, de l'administration, etc., c'est bien le néant total, n'est-ce pas ? Est-ce quelque chose que la FFJdR voudrait changer ?**

sm Non, ce n'est pas le néant total ! Les choses ont bougé depuis quelques années. Le JdR est maintenant souvent reconnu comme une activité tout à fait honorable. Certes, au niveau national, il reste difficile de trouver le bon interlocuteur, mais, au niveau local, des clubs savent s'inscrire dans le paysage associatif. Les grands événements ludiques/liés à la fiction sont de grands événements culturels et touristiques — donc ça intéresse les élus !

Bien sûr, il faut persévérer et continuer à présenter tout l'intérêt que peut avoir le JdR pour la société. On pourrait commencer par présenter le jeu comme un des rares loisirs qui a comme valeur fondamentale la coopération. Le privilège d'être rôliste aujourd'hui, c'est de ne jouer que si l'on veut, que quand on veut, que le temps qu'on veut, on peut jouer avec le matériel que l'on veut, avec tout le monde, de nombreuses manières différentes et c'est au final un moyen d'émancipation et de libération extraordinaire.

 **On a parfois l'impression que dans d'autres pays, le JdR est une activité plus reconnue socialement que chez nous : en Suisse, des rôlistes touchent des subventions publiques, en Israël, on encourage la pratique du jdr dans les écoles, etc. Quel est le point de vue de la FFJdR sur cette question ?**

sm Pour citer de nouveau Huizinga, dans la tradition cartésienne qui est celle de notre pays, « l'idée de jeu s'oppose à celle de sérieux » et sa pratique facilement cataloguée comme puérile. Or, lorsqu'on joue, c'est sérieux et, d'ailleurs, même les enfants qui jouent ne sont pas puérils : ils ne le deviennent que lorsque le jeu les ennue ou lorsqu'ils ne savent plus à quoi jouer ! Nous voudrions participer à changer cet état d'esprit en faisant la promotion du JdR comme étant une activité porteuse d'une liberté créatrice, une parenthèse fertile





dans la vie courante, pour tout dire une possibilité dissidente de s'évader de celle-ci afin de se ressourcer en brisant le cycle routinier du métro-boulot-dodo.

Notons à ce sujet qu'en France aussi les associations rôlistes peuvent percevoir des subventions publiques et qu'on voit le changement de perception de notre loisir, à un moment où les premiers rôlistes atteignent l'âge des responsabilités publiques et où leur niveau de vie fait de ce hobby une activité économique — donc légitime.

De nombreux clubs ont été contactés au moment des nouveaux rythmes scolaires pour savoir s'ils pouvaient fournir des animations sur le temps des Nouvelles Activités Périscolaires devenu obligatoire. Donc l'école souhaite l'entrée du JdR. Le problème vient surtout de comment répondre à cette demande car les rôlistes ont bien souvent une activité professionnelle qui ne leur permet pas d'agir sur le temps scolaire. Il y a aussi des clubs qui sont liés directement à des établissements scolaires. Pour ce qui est des subventions publiques nous sommes pessimistes : la tendance actuelle n'est pas à la subvention de la culture et des associations (pour des raisons financières ou idéologiques), mais le JdR n'est pas le seul à en souffrir. Ce n'est pas la FFJdR qui peut vraiment y changer quelque chose ; à ce niveau-là, c'est à chaque citoyen par son bulletin de vote de choisir ceux qui proposent de sortir de cette politique (ou pas).

Pour ce qui est de l'accès aux écoles, le fait qu'une association soit également membre de la FFJdR peut parfois offrir une caution intéressante, la fédération étant directement sollicitée.



On imagine aisément que la FFJdR a l'ambition de compter à l'avenir dans ce paysage rôliste français. Comment la « fédé » compte-t-elle s'en donner les moyens ?

sm Les visions pyramidales anciennes sont périmées. Dans un monde de réseaux, de groupements par affinités, de relations instantanées, d'émission des structures, les outils et les objectifs sont à redéfinir. Le milieu rôliste est moins centralisé (les an-

nées 1990, c'est fini) comme le reste de la société. Internet a changé la donne : un MJ talentueux, aujourd'hui, peut faire visionner du JdR à un million de personnes depuis son bureau !

Il faut aussi garder à l'esprit que le jeu de rôle est un loisir parmi d'autres dans un monde où les activités ludiques et d'*entertainment* sont de plus en plus accessibles et acceptées. On n'est pas que rôliste, on peut aussi être cartiste ou plateauiste et, du reste, les supports des jeux reflètent cet éclectisme : mécanismes de résolution par cartes, supports de jeux imprimés et classiques. Les besoins des joueurs en matière de jeux de rôle ne peuvent se concevoir séparément de leurs autres passions.

Nous avons deux visages : un tourné vers les rôlistes, un vers le grand public et les institutions (un vers les déjà-joueurs, un vers les pas-encore-joueurs). Vers la communauté, nous proposons divers outils, soit propres, soit avec des partenaires : annuaire des associations, annuaire des boutiques (nous participons au GPS lancé par Kerlaft), des fiches pratiques, un calendrier des événements, une assurance pour les associations (celle de la FédéGN). Et quelques surprises ! Vers le grand public, tout reste à reconstruire. Nouveau logo pour faire valoir nos couleurs et semer à tous vents, nouvelle plaquette pour faire connaître et expliquer, une liste des personnalités rôlistes, une présence hors conventions en développement, la volonté de continuer à favoriser l'ouverture aux nouveaux publics...

Pour autant, certains acteurs ont pris une place autrefois dévolue à la fédération : nous n'allons pas leur disputer des plates-bandes qu'ils occupent avec autant de dévouement et d'efficacité, bien au contraire. La FFJdR, ce n'est pas un Conseil d'administration, c'est une association qui devrait compter des centaines de membres. Nous n'en sommes pas encore là. Ou, plus exactement, nous n'avons pas encore reconstruit jusque là. Nous avons donc envie de dire que si vous voulez que la FFJdR s'investisse, il faut la soutenir. Nous avons besoin de la communauté rôliste pour agir et nous n'envisageons pas notre activité sans tout faire pour lui faciliter la vie (basiquement, nous en faisons

partie, donc ça nous intéresse directement), mais notre cœur de cible, c'est quand même le monde extérieur.



On constate que, à l'heure actuelle, Black Book Éditions concentre les licences les plus populaires (D&D5, Pathfinder), le mag' le plus lu (Casus Belli), une plateforme de crowdfunding spécialisée dans le JdR, une boutique en ligne et peut-être demain une activité de distribution. Que pensez-vous de cette concentration de pouvoir entre les mains d'un éditeur ?

sm

La deuxième question rappelait fort justement que les enjeux de pouvoir étaient dérisoires. Nous n'allons pas nous plaindre que le milieu dispose d'outils performants ou que des éditeurs aient du succès. Aujourd'hui, c'est **BBE**. Il fut un temps où c'étaient les **Jeux Descartes** ; demain ce sera peut-être une autre maison. Si ça pose un problème à un éditeur de passer par la plate-forme de financement participatif de **BBE**, rien ne l'y force. Certains éditeurs passent par cette plate-forme, d'autres préfèrent Ulule par exemple. Et, si ça pose un problème à un staff rédactionnel que *Casus Belli* soit le plus lu, cher *Di6dent*, vous pouvez sûrement y faire quelque chose.

Globalement, en terme de logique économique, nous voyons dans cette concentration verticale une pérennité de la structure dans un milieu qui n'est même pas un secteur économique et qui garde des acteurs essentiellement... minuscules (**Sans Détour**, 4 personnes, la plupart des autres éditeurs, 1 ou 2...) avec les désagréments qui vont avec. Il y a probablement plus d'éditeurs français que d'américains aujourd'hui, alors que les maisons d'édition aux États-Unis disposent d'un plus large public. Maintenant, comme joueurs et MJ, nous souhaitons beaucoup de succès aux deux éditions françaises de **D&D5**. Et à **BBE** comme aux autres éditeurs.



Pour finir, que peut-on souhaiter de mieux pour le JdR en France dans les prochaines années ?

sm

Une création de qualité régulière et constante qui donne envie de jouer. Des gens qui s'investissent au niveau local pour créer des associations pouvant prétendre à des lieux pour jouer. Une grande diversité d'événements, de créateurs, de joueurs, de jeux pour que chacun trouve la chaussure à son pied. Plein de nouveaux joueurs !

76



à

la rédaction de *Di6dent*, nous ne sommes pas adeptes de la langue de bois. Quand quelque chose nous hérisse le poil, nous préférons le dire clairement. Non, ça ne nous pose aucun problème que *Casus Belli* soit le mag' français le plus lu. Son passé glorieux et son redressement spectaculaire font que c'est tout à fait mérité. Mais, que cela nous dérange ou non, cela ne change pas grand chose : nous ne pouvons honnêtement rien y changer. *Casus Belli* bénéficie, directement ou non, des moyens de **Black Book Éditions**, soit l'un des deux plus gros éditeurs français, si ce n'est LE plus gros, actuellement. *Casus Belli* peut se permettre de payer ses rédacteurs, d'imprimer dix fois plus d'exemplaires que nous. *Casus Belli* peut compter sur la collaboration d'éditeurs qui s'évertuent à nous snober depuis notre création il y a maintenant 6 ans, malgré de nombreuses tentatives de notre part.

Pour rappel, *Di6dent* repose sur une structure associative, nommée **PlanSix**, qui n'a aucune subvention d'aucune sorte, si ce n'est via ses propres lecteurs, en s'abonnant et en achetant le *mook*. Nous n'avons aucune recette publicitaire, puisque notre slogan «0% pub» a toujours un sens à nos yeux. Tous nos rédacteurs sont bénévoles, et nous offrent donc gracieusement leurs textes et illustrations.

Donc, Mme Marchetto, non, même si cela était notre intention, *Di6dent* n'a aucune chance de rivaliser en termes de ventes avec *Casus Belli*, même avec toute la bonne volonté du monde.

Julien De Jaeger
rédacteur en chef de *Di6dent*





Savoir

SE TENIR À TABLE

La politique, ce n'est pas qu'incarner des dirigeants, gouverner des empires ou manigancer des intrigues. Dans son sens premier, la politique consiste à s'intéresser au fonctionnement et à l'organisation d'un groupe. Cela peut être aussi large qu'une cité ou un pays, certes, mais une table n'est pas dépourvue du besoin de vivre intelligemment en société.

Discussion croisée entre Eugénie du blog *Je ne suis pas MJ mais...*, une joueuse qui s'intéresse à ce qui se passe autour de la table du côté de l'écran où se trouvent les PJ, et Khelren, auteur de JDR.

??

La soif de contrôle

K Je vais crever l'abcès tout de suite. Une idée insidieuse rôde à nos tables de JDR. Chacun serait là pour son propre plaisir et tant pis si ça ne plaît pas aux autres. On a déjà entendu les formules du type 'Je joue juste mon perso de manière cohérente' ou 'Faut pas le prendre aussi mal, c'est pour rire'. Et puis on constate souvent un rejet de la responsabilité sur le MJ. Après tout, s'il y a eu problème, c'est que c'est le MJ qui n'a pas su le gérer. Ou le jeu : le jeu n'a pas érigé des protections (des règles ou des mécaniques) pour empêcher le joueur d'être un odieux connard, donc ça signifie que c'est autorisé. Or, il va falloir que les joueurs acceptent que tout le monde autour de la table est responsable, joueurs, MJ. Si la partie est bonne ou mauvaise, la raison en incombe à chacun. Après tout, on joue tous ensemble à la même table, non ?

E On joue tous à la même table, oui. Mais tous ensemble ? Je ne sais pas si c'est si évident. Je pourrais évoquer des choses très utopiques à propos de vivre ensemble, de jouer ensemble, de contrat social, etc. Mais en réalité, si nous voulons parler de politique à nos tables, **parlons directement de pouvoir, de négociations et de rapports de force.** Car nos tables peuvent passer de l'utopie à la guerre civile, ou inversement, et ce quel que soit le système utilisé.

Qui est en contrôle ? Il arrive régulièrement que les tables souffrent d'autocratie. Ça nous est arrivé à tous j'imagine. En tout cas je sais que comme joueuse je suis passée par là. Chacun veut avoir l'ascendant sur la table et la fiction, ou ressent le besoin d'être en contrôle pour sécuriser son personnage, sa préparation, le scénario, etc. C'est malheureusement un phénomène qui s'auto-alimente : le MJ argue de sa position de garant des règles et de l'univers, alors que les joueurs s'assurent un espace de liberté par

la transgression, tout en refusant les conséquences. Typiquement, la team de murders hobos qui débarque en ville et rit au nez du monarque local, provoque les représentants religieux et s'en va en crachant sur les tapis. On en arrive à l'image du MJ sadique ou manipulateur, et des joueurs dits 'difficiles' ou incontrôlables, qui a marqué pas mal de rôlistes apparemment.

K Personnellement, je préfère voir cet aspect sous une lumière plus conviviale, plus tournée vers la discussion et le compromis. Cependant ça m'évoque une sorte de lutte des classes entre la bourgeoisie des auteurs, les MJ qui se considèrent comme faisant partie de cette élite et qui trahissent pour ce faire leur table, et les simples joueurs qui sont la dernière roue du carrosse. Et tout cela est enrobé de défiance et de paranoïa les uns envers les autres. Ainsi, certains MJ voient les PJ comme des empêchements de jouer son scénario en rond, et certains joueurs voient les auteurs comme perchés dans leur haute tour d'ivoire. C'est difficile de savoir si cette guéguerre est en voie de résorption, mais comment faire pour que ça aille mieux ? Une des solutions serait-elle le debriefing, savoir accepter les critiques des autres – pas seulement critiquer la maîtrise du MJ, mais également le jeu des joueurs, entre joueurs – afin de s'améliorer. Mais le problème, c'est que dire cela signifie pour certains joueurs qu'on juge les autres ; le JDR ne serait alors plus un loisir et deviendrait une compétition. C'est que devenir meilleur sous-entend qu'on peut être mauvais. Et c'est impensable. Mieux vaut fermer les yeux !

E Un aspect intéressant dans la lutte des classes dont tu parles, c'est que **les joueurs sont au centre des discours, mais leur point de vue et leur parole en est relativement absente**. C'est en train de changer, mais lentement. Auteurs et MJ se sont opposés au nom de l'intérêt des joueurs, les uns prônant l'égalité devant la règle et ramenant les MJ au rang de *joueur comme un autre* ; les autres prétendant privilégier l'humain, le sur-mesure, l'appropriation du jeu par la table. Or, si on gratte sous les bonnes inten-

tions, on retrouve à mon avis **une lutte pour le contrôle des parties, dans lesquelles les joueurs n'ont de position que celle qu'on a prévue pour eux**.

J'ai parlé des rapports de force qui dégénèrent à la table, avec des exemples surtout issus des jeux traditionnels, parce que les pouvoirs et contre-pouvoirs peuvent y être facilement viciés. Mais ça n'est pas forcément plus joli du côté des jeux dits forgiens. Quand on parle de jeux sans MJ, on parle régulièrement de jeux 'anarchistes'. Je ne suis pas tout à fait d'accord, dans la mesure où ces jeux s'appuient sur des règles fortes, souvent établies par une personne seule, qui contraignent les joueurs (pour créer de belles parties, certes). Or, l'anarchie, ce n'est pas le Code Civil, c'est l'autogestion.

Tu demandes 'que faire pour que ça aille mieux ?' De mon point de vue, pour les MJ et les auteurs, ça serait *lâcher prise*. **Laisser les joueurs s'approprier le matériel quitte à le détruire**, accepter qu'on puisse déplacer la focale du jeu écrit (livre, règles, scénario) vers la partie jouée, et accepter les joueurs comme égaux et co-auteurs de ces parties. Bref, leur remettre entre les mains des responsabilités sans garde-fou, en confiance. Pour les joueurs, ça serait jouer pour mériter cette confiance, s'interroger sur nos pratiques, prendre du recul et produire les outils théoriques qui nous manquent.

K J'avoue qu'en tant qu'auteur de JDR, je suis fortement tenté de dire que c'est mon job à moi, à la base, d'écrire une règle de jeu, et de tout faire pour que la partie se déroule bien. Et en effet, le passage de la responsabilité du MJ à l'auteur a dû être fortement influencé par *The Forge*. Que les joueurs puissent changer les règles, dans l'absolu, pourquoi pas... mais en pratique vont-ils faire de bons choix de modification ? Ne vont-ils pas faire empirer les choses ? Ce n'est pas parce qu'on est rôliste, même depuis vingt ou trente ans, que pour autant on est capable de réaliser qu'il y a un problème à la table. Et encore moins de savoir en parler, et de savoir le résoudre. D'autant que parfois, le problème ne provient pas des règles et le remède ne trouvera pas son origine dans les règles.





E Juste pour terminer sur la lutte des classes, je voulais évoquer également les joueurs 'traîtres à leur classe', qui se pensent en critiques de *game design* plutôt qu'en joueurs, et qui en oublient de jouer pendant les parties pour se demander plutôt si telle mécanique est pertinente ou si elle sert correctement l'intention de l'auteur... **C'est à croire que juste jouer n'est pas intéressant.**

Le pouvoir aux joueurs !

K OK, focalisons-nous donc sur les joueurs à la table. J'ai l'impression qu'il y a une conception idéaliste qui nous ferait croire que tous les PJ sont égaux. Or, non, tous les personnages ne sont pas égaux, au moins dans la fiction. Il arrive ainsi de jouer des personnages qui ne sont que secondaires ; l'histoire concerne d'autres PJ, qui sont centraux, qui sont les protagonistes. En tant que joueur, ça ne signifie pas être absent de la partie, mais faire des propositions, et plus généralement prendre du plaisir à écouter les autres jouer. Au contraire lorsqu'on se rend compte que notre personnage vole la vedette aux autres, que son histoire a plus de sens que celle des autres, est-on un monstre ? J'ai l'impression qu'il faut être capable de comprendre la dynamique de la table, d'accepter le rôle que l'histoire nous distribue et de ne pas en retirer de l'amertume ou de la gêne.

E Je ne suis pas tout à fait d'accord mais un peu quand même. En improvisation théâtrale, il y a une notion de *lead* et de *seconde main* (premier rôle et figurants, en quelque sorte). Le *lead* n'est pas attribué par la fiction, c'est la fiction qui se construit autour de la joueuse en *lead*. C'est aux autres joueurs de faire attention à ne pas lui voler la vedette et à elle de **l'assumer et d'en faire quelque chose d'intéressant**. À une table de JDR, on a le temps de faire tourner cette responsabilité entre les joueurs, ce coup de projecteur sur leur PJ. Personnellement, il y a deux choses que je voudrais apprendre en tant que joueuse : savoir m'emparer du *lead* et l'assumer d'une part, et savoir l'envoyer ou le transmettre aux autres joueurs d'autre part. Dans un jeu

comme **Inflorenza**, on peut jouer sans MJ avec des 'instances' (des tours de jeu délimités). Ce découpage oblige les joueurs à entrer dans la lumière et à assumer le *lead* à leur tour, malgré tout ce que ça peut avoir de terrifiant ou paralysant ; et cela oblige aussi les autres à reculer et accepter leur place de figurant pour un moment. C'est une bonne école.

K Ce qui a beaucoup aidé à développer cette idée que nous sommes tous joueurs, sur un pied d'égalité – cette fois je ne parle plus de la fiction et donc des personnages, mais autour de la table – c'est la vague de jeux 'narratifs' où le partage du pouvoir narratif est orchestré. On n'est plus en présence d'un MJ tout-puissant, face à une table de joueurs (pro-actifs ou réactifs), mais bien d'un groupe de joueurs qui vont tous ensemble raconter une histoire. Au contraire, des pratiques comme passer des petits papiers, faire des apartés, prendre le MJ à part et le monopoliser tendaient à créer un schisme à la table et fondamentalement une mauvaise ambiance. Les jeux 'modernes' admettent que nous sommes capables de distinguer ce que nous savons de ce que notre personnage sait. Et notamment que tel autre PJ projette de nous planter un couteau dans le dos. Sauf que dans ce cas, je ne fais plus une vacherie dans mon coin ; nous racontons un pan de l'histoire en étant tous sur la même page, en étant tous d'accord sur ce qui va suivre. Ce qui change complètement la donne.

E Je ne sais pas dans quelle mesure ce sont deux sujets différents. Il y a la responsabilité sur la fiction, et le pouvoir sur la table. On a longtemps remis le pouvoir dans les mains des MJ au prétexte qu'ils avaient la responsabilité de la fiction (le droit de tricher pour préserver le scénario par exemple). Mais les deux ne vont pas forcément de paire, si ? J'ai joué à des jeux traditionnels (**Bloodlust Metal**, **Eclipse Phase**, **Chroniques oubliées**) avec une table où les rapports avec le MJ n'étaient pas des rapports de force mais de complicité. Et j'ai pu jouer à des parties de jeux où le partage des responsabilités était plus large mais où des joueurs cherchaient néanmoins à prendre l'ascendant sur les autres.

K Tout comme on rencontre des MJ antagonistes sur des jeux 'modernes'. C'est que ce paradigme perdure : le MJ n'a pas, il est vrai, un rôle facile. Il est le plus souvent en charge de l'adversité. Pour autant, le moindre PNJ ne doit pas tout le temps être présent pour incarner cette adversité. Une constante opposition rend une partie pénible et pose un problème de rythme (l'histoire a après tout aussi besoin d'accalmies). Le joueur gère parfois sa propre adversité, certains proposent ainsi naturellement les complications qu'ils vont rencontrer, les déboires qu'ils acceptent de subir. Mais ça nécessite une certaine distance vis-à-vis de son personnage : d'être à la fois immergé dans ce personnage, d'y être évidemment attaché, et en même temps d'être capable de voir l'histoire avec du recul, de prendre le risque de détruire son jouet favori.



E Je crois qu'il y a deux choses distinctes dans le pouvoir que nous avons sur la fiction. Il y a notre *zone de responsabilité* : dans un jeu traditionnel, pour une meneuse par exemple ce sera le monde, à l'exception des PJ ; pour une joueuse, ce sera son personnage (ses intentions d'action, sa compréhension du monde, l'impact du monde sur lui). De leur côté, les jeux 'modernes' ont permis de formaliser et de jouer avec des zones plus ou moins larges, des partages plus ou moins équilibrés. Et il y a la façon dont *nos propositions impactent la fiction*. Et à mon avis, c'est ici que le rapport de force se trouve.

Rapport **de force**

E Dans une façon de jouer traditionnelle, **le MJ est une interface nécessaire pour accéder à l'imaginaire**. C'est le garant des règles, de l'orthodoxie, des secrets, de l'univers pré-écrit, et au nom de ces garanties c'est lui qui valide les propositions des joueurs, c'est lui qui filtre ce qui entre dans la fiction et ce qui n'y entre pas. Thomas Munier appelle ça jouer en mode « proposer/valider » et Vivien Féasson travaille aujourd'hui à l'étudier de plus près dans le cadre de sa grammaire du jeu de rôle¹. Cette

position existe aussi du côté des joueurs, lorsque ceux-ci refusent de faire entrer des éléments dans la fiction au nom du réalisme, de la cohérence, ou des règles. Curieusement, ce pouvoir sied mal aux joueurs car ils entrent alors assez vite dans la catégorie du joueur-expert, à la réputation de casse-pieds. Dans un jeu sans MJ, on peut aussi jouer en mode « proposer/valider », les règles indiquant qui joue l'interface, à quel moment et dans quelles conditions.

Dans une façon de jouer dérivée du théâtre d'improvisation, au contraire, tout ce qui est proposé est accepté par principe. **Ce qui est dit entre immédiatement dans la fiction, et joueurs et MJ s'adaptent à partir des apports des autres**. Ce que Thomas Munier appelle jouer en mode « énoncer/accepter ». C'est probablement une façon de jouer qui a pu s'épanouir avec des univers et scénarios émergents, où l'univers et le scénario peuvent être malmenés, transformés, voire détruits. Néanmoins, d'une façon générale ces modes de jeu ne sont pas liés aux règles en elles-mêmes. On peut jouer en mode « proposer/valider » dans un jeu sans MJ avec partage large de responsabilités, et on peut jouer en mode « énoncer/accepter » dans un jeu tout à fait traditionnel.



1 : Thomas Munier s'intéresse à la « réception », c'est-à-dire la façon dont le jeu, la fiction et les échanges sont perçus par les joueurs dans le podcast *Les Voix d'Altaride, Spécial L'immersion*. Dans sa série d'articles « Pour une grammaire du jeu de rôle », Vivien Féasson s'intéresse à la façon dont les échanges entre joueurs sont émis autour de la table et comment ils s'articulent entre eux : goo.gl/VPjBZe





K Ceci dit, le parallèle avec le théâtre d'improvisation n'est pas évident car nos deux activités sont différentes. Pour reprendre l'exemple-type de ton blog, en théâtre d'impro, si je dis qu'il y a un meuble au milieu de la pièce, l'autre doit faire avec. Mais s'il ajoute qu'il s'agit d'une table, alors que j'imaginai une chaise, c'est moi qui dois faire avec. Sauf qu'en JDR, rien ne devrait m'interdire de t'interrompre et de dire : 'Oh, attends une seconde, moi je pensais à une chaise, est-ce qu'on peut se mettre tous d'accord là-dessus du coup ?' En théâtre d'impro, on doit faire avec et aller de l'avant, le format ne permet pas de faire autrement ; en JDR, on peut se permettre de ne pas s'en tenir au 'celui qui parle en premier donne tort à l'autre'.

E Sauf qu'en jeu, il y aura des joueurs qui préféreront adapter leur imaginaire plutôt que de casser la fluidité de ce qui est énoncé, quand d'autres préféreront négocier. Mais je ne parle que de grands pôles, pas de cases étanches. Chacun déplace son curseur comme il le souhaite ou comme il le peut entre ces deux pôles. Cette approche a le mérite, de mon point de vue, de sortir de l'opposition jeu traditionnel/jeu moderne, jeu avec MJ/jeu sans MJ et de **se concentrer sur la façon dont les joueurs jouent**, plutôt que sur les règles, les PJ ou la fiction. Il ne s'agit pas de dire qu'une façon de jouer est meilleure que l'autre, et sûrement pas que l'une est plus démocratique que l'autre, mais de regarder où se trouve le point de tension. Dans un mode de jeu en « proposer/valider », le rapport de force va être dans la négociation pour faire entrer une proposition malgré un refus : reformulation, contre-proposition, compromis, arbitrage, etc. Dans un mode de jeu en « énoncer/accepter », le rapport de force va être dans la façon dont les joueurs s'approprient les apports des autres, les transforment et les renvoient. Dans les deux modes de jeux, le rapport crée une tension qui peut être extrêmement gratifiante, fertile, et stimulante, ou au contraire bloquante ou frustrante.

K Le problème des rapports de force provient souvent lorsqu'ils ne sont pas nommés, lorsqu'ils demeurent sous-jacents, car ils placent l'un des joueurs en tant que victime qui ne peut se défendre, qui ne peut répondre, n'ayant pas conscience de ce qui se passe. Et c'est là que naît la frustration, pas tellement en réalité du fait de perdre dans un rapport de force. Or, en proposant de les mettre en avant, en les rendant visible, on permet à tous de lutter à armes égales. Pour reprendre ta dichotomie, si le rapport de force MJ/joueurs est tellement bien accepté, c'est tout simplement parce qu'il est traditionnellement établi et que nous y sommes habitués. Le MJ n'est après tout qu'un arbitre suprême, qu'une tierce partie juste et impartiale (sauf que ce rôle a évolué depuis les quarante ans du JDR, mais pas forcément sa perception instinctive). Par contre, le rapport de force entre joueurs est moins bien admis, parce que nous pensons impensable qu'une échelle verticale de pouvoir s'institue entre joueurs.

E Oui, nous avons du mal à penser nos rapports entre joueurs sans passer par un filtre, que ce soient nos PJ, notre rapport au MJ, aux règles ou à la fiction. Et pourtant, ces échanges directs entre joueurs à la table, ils sont permanents. Et, qu'on en ait conscience ou pas, c'est plus facile de se laisser aller au bras de fer qu'à la complicité. Mais je considère que c'est à nous joueurs de purger les tables de notre soif de contrôle. À nous de construire des tables où régnerait *l'ordre moins le pouvoir*. Et alors on pourrait crier 'Anarchie en Jidérie !'



BIENVENUE DANS LE boudayin

Dans ce numéro, DiGdent vous propose une adaptation des romans d'Alec Effinger sous la forme d'une transmission pour TechNoir RPG. Ce jeu s'inscrit dans les racines profondes du mouvement cyberpunk, celui des années 80, où les héros sont des marginaux qui essaient de s'en sortir (le côté punk) dans un monde où la technologie a beaucoup évolué et où la limite entre l'homme et la machine devient floue (le parfum cyber). TechNoir joue de sa proximité avec le roman noir, dont les codes narratifs ont été transposés à la science-fiction. Ainsi, les personnages sont des criminels, talentueux mais qui s'inquiètent toujours de savoir d'où viendra le prochain chèque. Ils ont surtout des amis, contacts, indics, et fourgues qui cherchent le remboursement des dettes qu'ont les personnages envers eux.



82

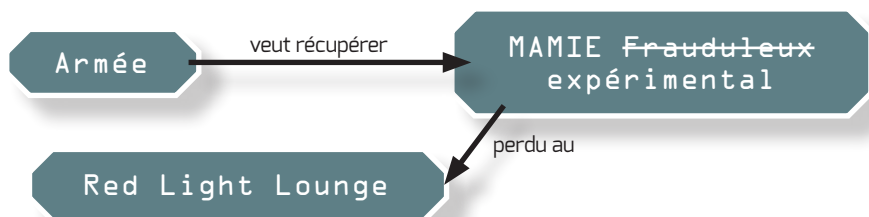
UNE TRANSMISSION, COMMENT ÇA MARCHE ?

Une transmission **TechNoir** propose une liste de 36 éléments : 6 contacts, 6 objets, 6 lieux, 6 menaces, 6 événements et 6 factions, le tout décrit par une unique phrase à chaque fois. À ces éléments s'ajoutent trois brefs paragraphes de contexte. De cette matière brute, le MJ devrait arriver à faire jouer entre 3 et 5 séances pour 2 à 5 PJ.

Dans TechNoir, avant que la création de personnage ne démarre, le MJ tire au hasard 3 éléments dans la transmission, les écrits sur une feuille vierge et les relie par des flèches. De ces trois éléments, il imagine un germe d'intrigue : « faction » veut « objet » qui se trouve dans « lieu ».

Trois éléments tirés dans la table du Boudayin, puis reliés, donnent un petit point de départ. Certains points sont modifiés : *experimental* colle mieux que *frauduleux*, vu qu'on parle de l'armée.

Ensuite, les joueurs créent leurs persos, en groupe. Au cours de la procédure, ils doivent sélectionner, chacun, trois contacts de la transmission et définir quelle est leur relation avec ces PNJ. Ils doivent aussi choisir chacun un autre PJ en tant que quatrième contact. Ces contacts peuvent fournir, dès la création de personnage, des faveurs : des véhicules à peine volés, du matos de seconde main non consentante, des prêts « amicaux », etc. Or, à une autre étape de la création de personnage, c'est l'acquisition du

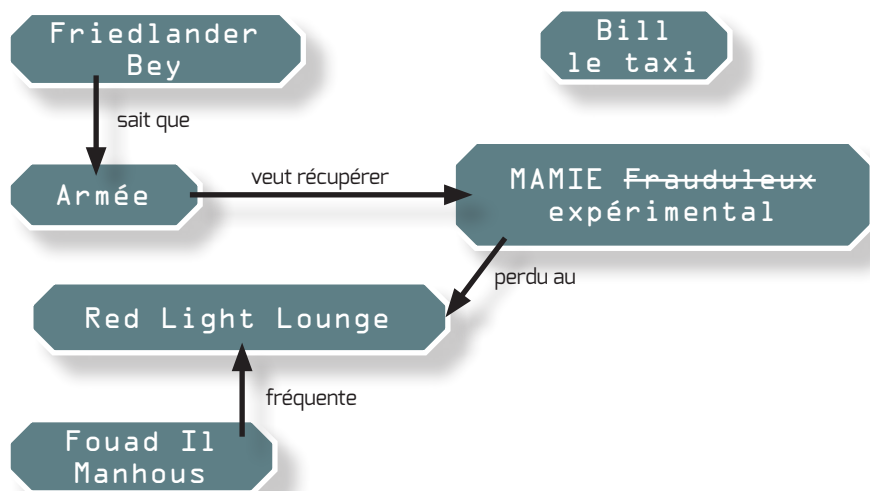




matos et des prothèses cybernétiques. Sauf que le joueur n'a pas directement les moyens de faire le perso de ses rêves. Et donc, forcément, il demande à ses contacts de lui avancer le blé, de l'aider à se faire opérer, toute une série de services qui lui font contracter de belles dettes au passage.

Pendant ce temps, le MJ n'est pas inactif : chaque fois qu'un joueur déclare que son perso va demander une faveur, il ajoute le nom du contact sur la feuille blanche (pre-

mière faveur) et le relie aux autres éléments (deuxième faveur). À la fin de la création de personnage, celui-ci a contracté de lourdes dettes auprès de ses contacts, qui sont impliqués dans les événements à venir. Par exemple, « contact 2 » est au courant que « faction » veut « objet » qui se trouve dans « lieu », que « contact 3 » possède. « contact 1 » n'est pas encore relié. Pas de souci ! Certains mécanismes du jeu ajoutent des liens ou de nouveaux éléments sur la feuille, donc son heure viendra.



On a un début d'intrigue et les contacts des personnages ont déjà trempé les doigts dedans. Il n'y a plus qu'à tirer sur les fils...

TechNoir a aussi quelques originalités dans sa mécanique mais soit vous avez le jeu et les connaissez déjà, soit vous ne l'avez pas et autant faire jouer avec votre jeu préféré. Notez que la création d'aventure ci-dessus peut vous servir pour inventer des scénarios à l'avance ou pour improviser en cours de jeu, même avec un jeu autre que **TechNoir**.

TechNoir est un jeu de Jeremy Keller. Il devrait sortir prochainement en français dans la collection **Chibi** de John Grümph.



ROUTARD : LE BOUDAYIN

Le Boudayin est le quartier chaud d'une grande ville portuaire d'un Moyen Orient futuriste issu de l'imagination de George Alec Effinger. Il a écrit trois romans et une série de nouvelles prenant pour protagoniste principal Marid Audran, un petit détective privé qui vit dans le quartier depuis sa plus tendre enfance. Tout le cycle Marid Audran a récemment été réédité chez **Mnemos** sous le titre *Les Nuits Du Boudayin*, dont des nouvelles traduites pour la toute première fois en français.

Ces romans ont déjà été adaptés trois fois en jeu de rôle. En version papier, il existait **When Gravity Fails** pour **Cyberpunk 2020** (en anglais) et **Marid Audran**, collection *Mondes & Héros*. Sophie Lagacé a publié sur internet une adaptation pour **Fate**.

Si vous n'avez pas lu les romans, voici un peu de contexte pour vous aider à utiliser le matériel de cette transmission, avec quelques informations mécaniques pour **TechNoir**.

LE CADRE

En 2022, le monde a été ravagé par des guerres si nombreuses que les différents pays du monde se sont fractionnés à l'extrême et le Moyen Orient a progressivement pris un subtil ascendant : cybernétique, médecine, science, information, tout s'échange dans la ville – jamais nommée – qui en est le cœur. Cette ville, marquée par le rigorisme religieux – mais pas le fondamentalisme le plus dur – tolère un quartier de débauche, comme on tolère un mal nécessaire, le Boudayin. Ce quartier est totalement muré et on n'y accède que par deux portes, la première donnant sur une mosquée et l'autre, sur un cimetière. Cette symbolique n'échappe à personne : la Rue unique qui parcourt le Boudayin est dangereuse et violente, mais les étrangers s'y trouvent immanquable-

ment attirés, comme des phalènes. On trouve, dans ce quartier, tout ce que les autorités ne veulent pas voir ailleurs : drogues, jeux, putes des huit sexes – les opérations sont désormais parfaites. Les mafias qui gangrènent la ville ne se cachent pas dans le Boudayin et le crime en col blanc a pignon sur rue. Deux parrains règnent en maître sur ce petit monde délinquant, mais ils sont traditionalistes et leur pouvoir dépasse largement le cadre de la criminalité et du quartier. Comme le fait remarquer Mârid, eux seuls sont capables d'apporter ce que les États n'assurent plus : la sécurité et la stabilité du pouvoir.

L'argent

La monnaie du Boudayin est le kiam. Retenez comme ordre de grandeur que 100 kiam = 1 Kred. Le fiq est une vieille pièce en cuivre évoquée dans des expressions telles que « Je ne lui en donnerais pas un fiq ».

TECHNOLOGIE

Certains éléments sont restés archaïques : les téléphones portables existent mais sont assez bas de gamme, comme des Nokia 3210 et autres *dumbphones*. L'ordinateur personnel n'est pas très répandu et on accède aux bases de données et au réseau par des terminaux encombrants. Le loisir numérique qui s'approche le plus du jeu vidéo est le Transpex, une expérience de réalité virtuelle totale à jouer à deux, où chaque joueur construit un scénario angoissant à destination de l'autre mais c'est un investissement que les particuliers ne peuvent pas se payer et on y joue dans les cafés.

Par contre, si elles ne sont pas aisément accessibles à tous, la chirurgie, la cybernétique et la recherche mémétique ont fait d'énormes progrès. Il est facile de remplacer l'un ou l'autre des éléments du corps par une version plus efficace, fût-elle en métal. Le câblage neural permet de s'implanter des





puces électroniques qui octroient au porteur une compétence spécialisée aussi longtemps que nécessaire ou même ou modifient sa personnalité de telle sorte qu'il se comporte comme la personnalité enregistrée, qui peut être réelle ou imaginaire, et lui donne accès à certains souvenirs. Certaines puces illégales peuvent même aller jusqu'à remplacer complètement la personnalité du porteur. La population de la ville se méfie, voire méprise, pour des raisons traditionnelles et religieuses, toute modification cybernétique. Dans le Boudayin, c'est autre chose. Les armes les plus courantes sont des pistolets électrostatiques, non létaux, sauf à bout portant, et les pistolets à fléchettes, terriblement mortels.

Petit lexique des drogues de synthèse

Soléine, dite « soleils » : opiacé en tablettes, analgésique, euphorisant

Triphétamine, dite « triphètes » : cachet triangulaire, dopant

HCl butaqualide, dite « beauté » : capsule de poudre bleue, euphorisant, somnifère

Paxium, dite « nefeq » : anxiolytique, somnifère léger

Ribopropylmethionine, dite « RPM » : injection, hallucinogène puissant

Règle Optionnelle pour TechNoir

Si on abuse d'elles - selon le MJ - les drogues ajoutent des adjectifs négatifs qui se manifestent par des « drug dice » (si vous avez des dés verts ou bleu fluo, sortez-les).

Un drug die fonctionne exactement comme un hurt die si l'adjectif négatif concerné s'applique à l'action.

À la fin de la scène, le joueur lance ses drug dice et ses hurt dice. Les hurt dice fonctionnent normalement. Du côté des drug dice : si un seul drug die fait « 6 », alors le personnage voit l'un de ses adjectifs dus à la drogue en contrecoup de cette même drogue. Les autres sont enlevés. Si plusieurs drug dice font « 6 », alors le personnage devient « accro » à sa merde. C'est un adjectif permanent qui donne un drug dice permanent. En plus de devenir accro, on considère qu'un hurt die supplémentaire a fait « 6 ». Si les hurt dice n'ont fait qu'un « 6 » et que c'est dû à la drogue, le PJ est « overdosé ». Si plusieurs « 6 », alors il est « mort ». Pas de bol... La schnouff était coupée au Destop@.

Le MJ décide si l'adjectif reste actif pour la scène suivante, selon le temps écoulé et le type de drogue. Il peut aussi transformer l'adjectif en un autre (par ex. : « ivre mort » se transforme en « casque en plomb » - notez que la notion d'adjectif de **TechNoir**, en français, ne se limite pas stricto sensu à un adjectif grammatical).



Drogue	Exemples	Adjectifs adaptés	Contrecoup
Alcool	Vodka & C°	Ivre, poivré, saoul, bourré...	Gueule de bois
Uppers	Triphètes	Frénétique, excité, fébrile...	Paranoïaque
Downers	Soléine	Défoncé, stone, mou, shooté...	Badtrippé
Hallucinogènes	RPM	Trippé, halluciné, hagard ...	Délicant

Les puces : PAPIE et les MAMIE

Les PAPIE ou Périphériques d'Apprentissage Intégré sont des puces qui se branchent sur un Implant Corymbique et contiennent une compétence ou un savoir à un niveau académique que le porteur inclut au sien comme s'il l'avait pratiqué toute sa vie. Une fois qu'il le retire, il oublie tout de ce savoir.

Les MAMIE ou Modules d'Aptitude Mimétiques remplacent ou plutôt recouvrent la personnalité de leur porteur afin de le faire se comporter comme la personnalité imprimée sur le MAMIE, qui peut être un personnage réel ou fictif, d'Aretha Franklin à Sherlock Holmes en passant par Dracula. Au bout d'une demi-douzaine d'heures, l'esprit du porteur reprend le dessus et rejette l'implant. Il existe des modèles illégaux, de personnalités profondément criminelles. Certains sont spécialement conçus pour rendre fou leur porteur par des combinaisons atroces d'enregistrements – blessé à l'agonie et bête tourmentée. Punitifs, ils appuient directement sur le centre de la douleur du cerveau. Bien sûr, ils sont spécialement conçus pour que leur porteur ne puisse pas les enlever.

On ne peut porter qu'un seul MAMIE et six PAPIE à la fois.

MÉCANIQUE TECHNOIR :

- × L'implant corymbique est un Headjack.
- × Les PAPIE ajoutent un adjectif à l'utilisateur ou augmentent un de ses verbes de 1. Porter plusieurs PAPIE ne permet pas de faire monter un verbe de plus de 1. Un PAPIE peut aussi donner à son porteur des compétences non mécanisées (par exemple, la faculté de parler une langue supplémentaire)
- × Un MAMIE remplace tous les adjectifs du porteur et peut aussi affecter ses verbes (déplacements de points jusqu'à concurrence de 2), mais n'ajoute pas de points.
- × Les MAMIE illégaux n'ont pas les limitations ci-dessus mais ajoutent un adjectif négatif, du type qui fait lancer des dés de Blessure. Oui, ils sont dangereux.

Sexchangistes et sexualité cybernétique

Dans le Boudayin plus qu'ailleurs, il est facile et accepté de changer de sexe. La chirurgie permet une opération complète, avec transformation des cordes vocales et reconstitution parfaite de l'appareil génital. Elle rend les changistes impossibles à distinguer, à quelques détails près, comme la taille des pieds, du moins c'est ce que prétend Mârid. Il existe des nuances dans la démarche de changement : on distingue le travesti du *deb'* (ou *deb' préop*), qui a commencé le traitement hormonal (il *débute* et n'a pas été opéré), et plus encore du *changiste*, qui est intégralement modifié. Il en résulte que les habitants du Boudayin comptent, tout naturellement, huit sexes. La compréhension de l'autre et la démarche de changement sont nettement facilitées par les MAMIE : il est tout à fait possible de se brancher un MAMIE de l'autre sexe, y compris un enregistrement de relation sexuelle, et d'éprouver ce qu'il ressent.

QUELQUES CONSEILS DE MISE EN SCÈNE

Le Boudayin, c'est en fait un occident *cyberpunk* classique avec un vernis arabisant. Pour le rendre vivant, il faut évoquer la chaleur, le cri du muezzin, le thé à la menthe. Le bar à chicha avec les néons qui déconcent sur le toit en bulbe et un petit stand de PAPIE bas de gamme. Un mec dans une djellaba pourrie qui deale des soleils contre quelques kiams. Un contact qui propose un rendez-vous au hammam ou devant un thé à la menthe, ou encore une négociation pleine de compliments dithyrambiques sur l'hospitalité de l'hôte. C'est assez simple : allez-y à fond dans les clichés arabisants, en les repassant à la machine à laver du polar noir et du cyberpunk. Opposez le traditionnel et le mythique au futuriste : un type qui s'est fait opérer pour ressembler à un *efrit*, un motard en tenue de cuir cloutée avec



un foulard de touareg, un petit minaret en hologramme projeté au moment de la prière par l'horloge du bar de leur contact.

Dans le Boudayin, ajoutez une touche cosmopolite : des phrases dans un sabir mêlant l'anglais et l'arabe, des tirages yi-king pour connaître la volonté d'Allah, des marins d'une micro-nation déjà disparue, un dignitaire étranger en goguette, une aristocrate russe portant le voile islamique : pensez à feue la zone internationale de Tanger.

Pour le reste de la ville, c'est une ville arabe moderne avec ses tropes : une médina décrépie, des mosquées, un bidonville (la *hamidiyya*), un quartier de boutiques de luxe (la *Rasmiyyah*), une *gated community* pour les ultra-riches (la Porte du Couchant), des dattiers, une chaleur écrasante. Pensez à un mélange du Caire et d'Istanbul, où l'ancien et l'ultramoderne se mélangent, en ayant mal vieilli tous les deux. Allez sur Google et passez un peu de temps sur des images d'Istanbul, de Casablanca, de Marrakech et de leurs sinistres banlieues pour l'inspiration.

Utilisez des expressions provenant de l'arabe (ici d'après le dialecte égyptien) ou du swahili dans le cas de Chiriga et consultez le guide de conversation courante du Boudayin :

Français	Arabe	Swahili	Turc
Salut	Marhaba	Jambo	Merhaba
Au revoir	Masalama	Kwa heri	Güle güle
Merci	Shoukran	Asante	Teshekkürler
Oui	Aywa	Ndyo	Evet
Non	La	Siyo	Hayir
Pardon ?	Asif(a) ?	Oudouoru kwangou ?	Affedersiniz ?

Au-delà des musiques traditionnelles, toujours bienvenues, jetez une oreille à ce que fait Mercan Dede, surtout ses albums « *800* » et « *Journeys of a Dervish* ». Sortez les pâtisseries orientales et préparez un thé à la menthe en cours de partie, classique mais de bon goût.

Thé à la menthe, pour 6 joueurs

- × 3 cuillerées à soupe rases de thé vert « Gun Powder »
- × 6 cuillerées à soupe bombées de cassonade
- × 1/2 bouquet de menthe fraîche (non poivrée)
- × 1,5 l d'eau bouillante

Faites bouillir de l'eau et versez-la dans votre théière, pour la chauffer. Videz ensuite l'eau. Mettez tous les ingrédients dans la théière et remplissez-la avec le reste de votre eau bouillante. Laissez infuser 4 à 5 minutes, puis servez dans des verres (en pyrex). Essayez de verser du plus haut possible pour refroidir le liquide.



LA TRANSMISSION TECHNOIR

Table générale

		1	2	3	4	5	6
1	Connexions	Friedlander Bey	Chiriga	Bill le taxi	Abdoulaye Abu Zayed	Fouad il-Manhous	Laila
2	Événements	Préparatifs du Hajj	Descente de police	Tempête de sable	Sortie du nouveau MAMIE de Honey Pilar	Le meeting	Ramadan
3	Factions	L'armée	Ligue de Tempérance	Barbouzes	Syndicat des travailleurs du sexe	Kemal Industries	StrexCorp
4	Lieux	Hamidiyya	Le désert	Red Light Lounge	Café de la Fée Blanche	À la mosquée	Chez Frenchie
5	Objets	Reconnaissance de paternité	MAMIE frauduleux	Une puce de données	Un camion de fûts marqués « danger bactériologique »	Drogue expérimentale	Une valise de kiams
6	Menaces	Lutz Seipolt	Sœurs Veuves Noires	Jaish	Cheikh Mahali	Muhtasib	Reda Abu Adil

88

Connexions

FRIEDLANDER BEY, DIT « PAPA »

Traditionaliste, chef adipeux du plus gros cartel de la ville. Âgé de plus de 170 ans. Il a des doigts dans toutes les tartes et une notion archaïque de la loyauté et de l'honneur. Papa dispose des archives des gouvernements d'une bonne moitié de la planète et monnaie chèrement ses informations à chaque changement de régime, exerçant une influence occulte sur le monde.

Adjectifs : +Patient +Riche +Informé

Bouger	1	Influencer	4
Rôder	1	Détecter	4
Manipuler	1	Soigner	2
Frapper	1	Pirater	2
Tirer	2		





Objets : voiture avec chauffeur, propriété luxueuse, la moitié de la ville, archives, aucune cybernétique, les Rocs Qui Parlent (Habib et Labib, deux gardes du corps balèzes et bien chromés).

Faveurs : entrées, prêts

CHIRIGA

Patronne du Chiriga's, bar à hôtesses et établissement à danseuses, la plupart sex-changistes, capable de vider le client de ses derniers kiams et trafiquante de soleils à ses heures perdues. Physiquement, grande cis-femme noire impressionnante, à la peau couverte de scarifications géométriques sur le visage et aux canines taillées en pointes.

Adjectifs : +Bonne descente +Coriace +Déterminée +Énergique

Bouger	3	Influencer	3
Rôder	2	Détecter	4
Manipuler	1	Soigner	1
Frapper	2	Pirater	1
Tirer	3		

Objets : bar, implant corymbique, réserve de tenge, drogues, flingue sous le comptoir, PA-PIE de langue et de comptabilité, nombreux MAMIE Honey Pilar.

Faveurs : Stupéfiants, Recel

BILL LE TAXI

Un Américain nouveau aux cheveux couleur sable, aux bras couverts de vieux tatouages bleus illisibles, qui s'est fait implanter un sac de l'hallucino-gène le plus puissant à la place d'un de ses poumons. Amène ses clients à bon port malgré les djinns et éfrits qui peuplent sa vision et ne se souvient de rien – confidentialité et frayeurs assurées.

Adjectifs : +Défoncé +Drôle +Philosophe

Bouger	3	Influencer	2
Rôder	1	Détecter	2
Manipuler	5	Soigner	1
Frapper	2	Pirater	1
Tirer	1		

Objets : une voiture avec châssis renforcé, licence de taxi, poche de RPM dans le corps.

Faveurs : maquillage, transport

Pistes de Friedlander Bey

1d6	Non connecté	Connecté
1	Chiriga (Connexion)	Laila (Connexion)
2	Préparatifs du Haji (Événement)	Le meeting (Événement)
3	Kemal Industries (Faction)	Barbouzes (Faction)
4	Hamidiyya (Lieu)	Chez Frenchie (Lieu)
5	Drogue expérimentale (Objet)	Reconnaissance de paternité (Objet)
6	Jaish (Menace)	Sœurs Veuves Noires (Menace)

Pistes de Chiriga

1d6	Non connecté	Connecté
1	Laila (Connexion)	Abdoulaye Abu Zayed (Connexion)
2	Le meeting (Événement)	Tempête de sable (Événement)
3	Barbouzes (Faction)	Syndicat des Travailleurs du Sexe (Faction)
4	À la mosquée (Lieu)	Red Light Lounge (Lieu)
5	Une valise de kiams (Objet)	Drogue expérimentale (Objet)
6	Sœurs Veuves Noires (Menace)	Jaish (Menace)

Pistes de Bill le taxi

1d6	Non connecté	Connecté
1	Fouad il-Manhous (Connexion)	Friedlander Bey (Connexion)
2	Sortie du nouveau MAMIE de Honey Pilar (Événement)	Descente de police (Événement)
3	L'armée (Faction)	StrexCorp (Faction)
4	Chez Frenchie (Lieu)	Hamidiyya (Lieu)
5	Un camion de fûts marqués « danger bactériologique » (Objet)	Une valise de kiams (Objet)
6	Lutz Seipolt (Menace)	Muhtasib (Menace)

ABDOULAYE ABU ZAYED

Proxénète répugnant et obèse, travaillant pour Friedlander Bey. Il gère une douzaine de filles. Quitter le service implique une complexe et coûteuse procédure de rachat devant Hassan le Chiite, le lieutenant de Papa.

Adjectifs : +Sournois +Violent +Cruel

Bouger	2	Influencer	3
Rôder	1	Détecter	3
Manipuler	1	Soigner	2
Frapper	3	Pirater	1
Tirer	2		

Objets : des filles, des kiams, de la drogue et du gras.

Faveurs : opération, prêt

FOUAD IL-MANHOUS

Arnaqueur un peu idiot et presque clochard, conteur volubile et crasseux pour tenter de fourguer ses plans pourris.

Adjectifs : +Bête +Sale +Collant

Bouger	3	Influencer	1
Rôder	4	Détecter	2
Manipuler	2	Soigner	2
Frapper	2	Pirater	1
Tirer	1		

Objets : au-delà de ses vêtements et de la crasse, des triphètes, des soleils, des paxiums... Une malchance si solide que c'en est presque un objet.

Faveurs : fournitures, stupéfiants, plans

LAILA

Propriétaire du Laila's Mod Shop, vieille femme à la peau fripée et aux cheveux gris. Il lui manque des dents. Sa boutique de PAPIE et de MAMIE est bien achalandée, y compris en illégal. Branchée depuis une éternité, peut-être même avant la commercialisation des MAMIE, et toujours embrochée.

Adjectifs : ça dépend un peu du MAMIE mais +Paumée +Vieille +Tremblotante

Bouger	2	Influencer	2
Rôder	2	Détecter	3
Manipuler	1	Soigner	2
Frapper	1	Pirater	4
Tirer	1		

Objets : des MAMIEs, des PAPIEs, légaux ou non, dangereux ou non

Faveurs : opération, fournitures

Pistes de Abdoulaye Abu Zayed

1d6	Non connecté	Connecté
1	Bill le taxi (Connexion)	Chiriga (Connexion)
2	Ramadan (Événement)	Sortie du nouveau MAMIE de Honey Pilar (Événement)
3	Ligue de tempérance (Faction)	Kemal Industries (Faction)
4	Café de la Fée Blanche (Lieu)	A la mosquée (Lieu)
5	Une puce de données (Objet)	MAMIE frauduleux (Objet)
6	Muhtasib (Menace)	Cheikh Mahali (Menace)

Pistes de Fouad il-Manhous

1d6	Non connecté	Connecté
1	Friedlander Bey (Connexion)	Bill le taxi (Connexion)
2	Descente de police (Événement)	Ramadan (Événement)
3	Syndicat des travailleurs du sexe (Faction)	Ligue de Tempérance (Faction)
4	Red Light Lounge (Lieu)	Le désert (Lieu)
5	Reconnaissance de paternité (Objet)	Un camion de fûts marqués « danger bactériologique » (Objet)
6	Reda Abu Adil (Menace)	Lutz Seipolt (Menace)

Pistes de Laila

1d6	Non connecté	Connecté
1	Abdoulaye Abu Zayed (Connexion)	Fouad il-Manhous (Connexion)
2	Tempête de sable (Événement)	Préparatifs du Hajj (Événement)
3	StrexCorp (Faction)	L'armée (Faction)
4	Le désert (Lieu)	Café de la Fée Blanche (Lieu)
5	MAMIE frauduleux (Objet)	Une puce de données (Objet)
6	Cheikh Mahali (Menace)	Reda Abu Adil (Menace)



Événements

PRÉPARATIFS DU HAJJ

Comme chaque année, le monde musulman est en ébullition quand la date du pèlerinage approche (dans trois mois environ).

DESCENTE DE POLICE

Une descente massive de police pour « nettoyer » le Boudayin.

TEMPÊTE DE SABLE

La météo prévoit une tempête de sable comme on en a rarement vu de mémoire d'homme.

SORTIE DU NOUVEAU MAMIE DE HONEY PILAR

Honey Pilar, la célèbre pornstar, a annoncé un MAMIE exceptionnel, du jamais vu, paraît-il ! Files d'attente et campements devant les boutiques à prévoir.

LE MEETING

Un meeting entre les cadres de deux corpos ou les ambassadeurs de deux micro-nations est organisé, semi-secrètement, dans le Boudayin.

RAMADAN

Le mois du jeûne commence à peine et le Boudayin est, comme toujours, encore plus mal vu à cette date.

Factions

L'ARMÉE

Les forces armées n'ont jamais hésité à organiser un coup d'État si le gouvernement met le pays en danger.

LIGUE DE TEMPÉRANCE

Une force influente qui veut fermer le Boudayin et mettre fin à tout source de plaisir qui lui déplaît.

BARBOUZES

Des espions étrangers en action dans le Boudayin, provenant de micro-nations comme le Grand Duché de Varsovie, la République nouvelle de Catalogne, la Fédération Songhay, la

République islamique du Mali réunifié, la République orangiste de Lvov ou le Sovereign Desert.

SYNDICAT DES TRAVAILLEURS DU SEXE

Les prostitué(e)s, sexchangistes, etc. sont en train de s'organiser en une force pour défendre leurs droits.

KEMAL INDUSTRIES

Corporation jordanienne spécialisée dans les textiles et les polymères intelligents.

STREXCORP

Conglomérat international couvrant toutes sortes d'activités dont un tiers semi-légales (mercenariat, drogues, armes, etc.).

Lieux

HAMIDDIYYA

L'ancien quartier des cols bleus, devenu depuis un bidonville coupe-gorge, sous le contrôle de Reda Abu Adil.

LE DÉSERT

Des kilomètres de sable à perte de vue, de dunes, de fech-fech... Rien que d'y penser, ça donne soif.

RED LIGHT LOUNGE

Le club le plus glauque et le plus dangereux du Boudayin. Les filles y sont tristes et défoncées, l'alcool rance et les soirées y finissent toujours mal. Un nid à emmerdes.

CAFÉ DE LA FÉE BLANCHE

Tenu par le vieux M. Gargotier, ce café voit passer du monde pour discuter avant la prière du soir.

À LA MOSQUÉE

À deux pas du Boudayin. Une salle de prière, des minarets et des fidèles, ainsi que des petits étals, des vendeurs à la sauvette et de modestes boutiques tout autour de ce lieu social.

CHEZ FRENCHIE

Club de strip connu pour ne proposer que des filles cisgenre ou des changistes – aucune deb'. Les boissons y sont bonnes mais chères.

Objets

RECONNAISSANCE DE PATERNITÉ

Une paternité honteuse que l'on aimerait tenir secrète. À tout prix.

+Secret +Scandaleux +Volé

MAMIE FRAUDEUX

Un MAMIE illégal, mystérieux et recherché.

+Hightech +Illégal +Expérimental +Dangereux +Volé

UNE PUCE DE DONNÉES

Contient tout un tas de dossiers secrets et de fichiers sensibles.

+Recherché +Données +Volé

UN CAMION DE FûTS MARQUÉS "DANGER BACTÉRIOLOGIQUE"

Un camion-plateforme bâché, hors d'âge, couvert de fûts jaunes à l'état discutable.

+Dangereux +Toxique +Illégal +Poussif +Bruyant +Lent +Camouflé +Diesel

DROGUE EXPÉRIMENTALE

AMOK, une drogue militaire addictive, qui rend insensible à la douleur et fait fonctionner les muscles à pleine puissance en annulant les sensations de fatigue et de douleur.

+Illégal +Addictif +Efficace +Puissant

UNE VALISE DE KIAMS

Un énorme paquet de pognon qui a tendance à pas mal changer de mains... sales.

+Fortune +Volé

Menaces

LUTZ SEIPOLT

Allemand chauve, massif, la soixantaine. Gros bonnet de l'import-export. Il a une luxueuse villa en bordure du désert, une collection étrange d'antiquités égyptiennes et des contacts avec des gouvernements des micro-nations européennes. Anders et Rudy, tous les deux changistes, sont ses élégants gardes du corps et lieutenants.

SŒURS VEUVES NOIRES : SELIMA, TAMI-KO ET DEVI

Prostituées indépendantes à la poitrine XXL et sœurs jurées, elles sont aussi des assassins freelance qui travaillent parfois pour Friedlander Bey. Elles ont toutes les trois une glande à neurotoxique implantée dans les canines et une musculature cliniquement améliorée. Selima est native du Boudayin et se donne l'air d'une musulmane pieuse, Devi est de Calcutta et le montre. Quant à Tami-ko, elle ressemble à une caricature de geisha bien qu'elle n'ait aucune origine asiatique et c'est de loin la plus cintrée des trois.

JAISH

Milice d'extrême droite, vêtue de gris, à moitié contrôlée par Reda Abu Adil. Le Jaish est une organisation paramilitaire et entend faire revenir l'ordre moral dans le Boudayin. Elle organise de grands meetings et tente de faire déferler les foules contre les lieux de plaisirs. En plus, ils détestent les touristes.

CHEIKH MAHALI

L'émir à la tête de la ville. Aimerait mettre fin à la rivalité entre Friedlander Bey et Reda Abu Adil, mais il est loin d'être aussi puissant qu'eux.

MUHTASIB

Normalement, la police des marchés mais aussi celle du respect de la morale et des mœurs à l'extérieur du Boudayin.

REDA ABU ADIL

Concurrent direct de Friedlander Bey, son territoire comprend Hamidiyya et la Médina, les deux quartiers les plus pauvres de la ville, et l'autre moitié du monde. Possède une somptueuse villa à la Porte du Couchant, le quartier chic de l'ouest. Un type pervers, qui enregistre sa propre personnalité pour la faire porter à ses amants, dont son bras droit, car il n'aime rien davantage que se baisser lui-même et le reste du temps, porte des enregistrements de malades en phase terminale.



Menace : Lutz Seipolt

GROS BRAS

Gardes du corps : Anders et Rudy
+Taciturne +Élégant +Dur +Solide

Bouger	3	Influencer	1
Rôder	1	Détecter	3
Manipuler	2	Soigner	1
Frapper	5	Pirater	1
Tirer	4		

Objets : Costume élégant +Armure balistique, Pistolet lourd +Silencieux +Liaison dermique +Rafale courte

PETITES FRAPPES

Dockers : Othman, Wafa, Yasmina et Zoubayr
+Brutal

Bouger	3	Influencer	1
Rôder	1	Détecter	1
Manipuler	3	Soigner	1
Frapper	5	Pirater	1
Tirer	2		

Objets : Barre à mine et autres objets contondants. Veste en kevlar +Armure balistique

Menace : Sœurs Veuves Noires

GROS BRAS

Elles sont +Acrobatique +Rapide +Maline
+Sexy

Tamiko

Bouger	4	Influencer	3
Rôder	2	Détecter	1
Manipuler	1	Soigner	1
Frapper	4	Pirater	1
Tirer	4		

Devi

Bouger	3	Influencer	3
Rôder	4	Détecter	1
Manipuler	1	Soigner	1
Frapper	5	Pirater	1
Tirer	2		

Selima

Bouger	3	Influencer	2
Rôder	3	Détecter	1
Manipuler	1	Soigner	1
Frapper	2	Pirater	3
Tirer	5		

Objets : Implant corymbique standard, armes de toutes sortes avec liaison neurale et silencieux, PAPIEs de réflexe, de combat, d'espionnage. Combinaison d'intrusion, ligne de descente en rappel. Matériel selon la mission pour laquelle on les a embauchées.

Menace : Jaish

GROS BRAS

Officiers du Jaish
+borné +brutal +sournois +agressif

Bouger	3	Influencer	1
Rôder	1	Détecter	3
Manipuler	2	Soigner	2
Frapper	4	Pirater	1
Tirer	4		

Objets : Uniforme +armure balistique, Implant corymbique, lance-aiguilles (Pistolet léger +Silencieux +Précis +Liaison neurale)

PETITES FRAPPES

Troufions
+Meute

Bouger	3	Influencer	1
Rôder	1	Détecter	2
Manipuler	1	Soigner	1
Frapper	5	Pirater	1
Tirer	3		

Objets : Uniforme +Armure balistique, matraque +Contondant

Menace : Cheikh Mahali

LIEUTENANT OKKING

Dur à cuire au passé chargé

+Connecté +Intelligent +Dur +Officiel

Bouger	2	Influencer	3
Rôder	3	Détecter	4
Manipuler	1	Soigner	1
Frapper	2	Pirater	2
Tirer	3		

Objets : Veste kevlar +armure balistique, fusil à fléchettes, pistolet à impulsions +visée laser +Liaison d'ermique, matraque, implant corymbique, PAPIE avec le Code pénal, les procédures policières, les techniques d'interrogatoire et *La criminalistique Pour Les Nuls*.

SERGEANT HAJJAR

Flic ripou à la solde de Friedlander Bey

+Connecté +Corrompu +Vieux +Officiel

Bouger	2	Influencer	2
Rôder	3	Détecter	2
Manipuler	2	Soigner	1
Frapper	3	Pirater	2
Tirer	2		

Objets : Pistolet à impulsions +visée laser, matraque, implant corymbique, drogues en tous genres, bonnes adresses

PETITES FRAPPES

Officier de police municipale

+Officiel

Bouger	3	Influencer	1
Rôder	1	Détecter	2
Manipuler	2	Soigner	1
Frapper	4	Pirater	1
Tirer	3		

Objets : Veste kevlar +armure balistique, pistolet à impulsions, matraque, carnet de souches, implant corymbique avec PAPIE contenant le code municipal pour certains



Menace : Muhtasib

GROS BRAS

Ali et Oualid, officiers

+Officiel +Intransigent +Retors +Nouveux

Bouger	2	Influencer	3
Rôder	2	Détecter	3
Manipuler	2	Soigner	3
Frapper	2	Pirater	1
Tirer	3		

Objets : Lance aiguilles (pistolet léger +précis +silencieux), matraque +contondant

PETITES FRAPPES

Policier de la Muhtasib

+Intransigent

Bouger	2	Influencer	3
Rôder	2	Détecter	2
Manipuler	2	Soigner	2
Frapper	3	Pirater	1
Tirer	2		

Objets : Matraque +contondant, PAPIE contenant le Coran, Implant corymbique

Menace : Reda Abu Adil

UMAR ABDUL-QAWY, BRAS DROIT ET OBJET SEXUEL DE REDA ABU ADIL

Umar porte en permanence un MAMIE contenant un enregistrement de la personnalité de Reda Abu Adil. Il reçoit les représentants des nations en mal d'archives et règle les affaires courantes quand son maître porte un de ses MAMIE de malade en phase terminale et ne fait plus rien d'autre que gémir et s'apitoyer sur son sort. Quand Reda Abu Adil reprend les affaires en main, il lui sert de jouet sexuel. Forcément, Umar a des petites idées d'émancipation.
+Tortueux, +Retors, +Diplomate, +Calife à la place du calife

Bouger	2	Influencer	4
Rôder	1	Détecter	2
Manipuler	4	Soigner	1
Frapper	2	Pirater	1
Tirer	2		

Objets : Implant corymbique, MAMIE Reda Abu Adil, nombreux PAPIE

GROS BRAS

Omar et Kafir, gardes du corps

+Agressif +Baraqué +Taiseux +Entraîné

Bouger	3	Influencer	2
Rôder	1	Détecter	2
Manipuler	1	Soigner	1
Frapper	4	Pirater	1
Tirer	3		

Objets : Réflexes câblés, œil cybernétique
+vision nocturne +vision thermique, implant corymbique

PETITES FRAPPES

Menu fretin du réseau mafieux de Reda : proxénètes, bookmakers et autres petits durs.

Bouger	2	Influencer	2
Rôder	2	Détecter	2
Manipuler	1	Soigner	1
Frapper	3	Pirater	1
Tirer	2		

Objets : Matraque +contondant, veste kevlar
+armure balistique, pistolet léger



(ALT) SUR LES FRONTIÈRES ΕΝΘΟΥΣΙΑΣΤΕΣ !





PRÉSENTATION : LA GÉNÉRATION DE L'HIVER.

VOUS ÊTES UN ENTHOUSIASTE !

Vous êtes membre du Komsomol et aspirez à être membre du glorieux Parti Communiste d'Union Soviétique (PCUS).

Vous êtes nés quelques années avant la Révolution bolchévique. Votre génération fut élevée dans la lumière du soleil d'Octobre. L'horizon ? Un monde plus juste, plus beau, définitivement débarrassé des scories de l'ordre ancien et de l'aliénation capitaliste. Sous la conduite du Parti Communiste d'Union Soviétique, la Russie et les autres républiques vont se transformer en paradis socialiste, en pays de cocagne où couleront le miel, le lait et l'acier liquide que l'on trempe et que l'on forge. L'époque est aux records et les temps sont de ceux où chacun doit retrousser ses manches, vous le premier. Car si Lénine est mort, son esprit vit encore et, avec lui, la promesse toujours lumineuse d'apporter aux peuples de l'Union les Soviets et l'électricité.

Vous êtes fier d'être l'un des héritiers de la pensée de cette immense figure, hélas décédée. Vous portez haut l'enthousiasme, l'optimisme et la confiance dans des lendemains qui chantent. Vous rêvez de voir des kolkhozes et des kombinats gigantesques sortir de terre. Vous voulez sortir les masses de l'emprise des prêtres et des ci-devant et faire reculer les superstitions afin de laisser la place à une organisation scientifique de la vie. Et puis, un jour, le parti vous a confié une mission. On vous a envoyé dans la Contrée, une province éloignée de l'immense Russie. Et vous avez accepté, heureux de joindre vos efforts à ceux des autres camarades, garçons et filles, des jeunes comme vous, qui voyagent avec vous.

Vous avez dit au revoir à votre famille, à vos amis, embrassé une dernière fois l'être aimé, et êtes parti d'une gare moscovite le long du transsibérien. Puis, en traineau ou

en bateau, vous avez atteint votre point d'arrivée : le chef-lieu de la Contrée où vous devez désormais aider les militants locaux à construire le socialisme, c'est-à-dire appliquer les directives du parti en mobilisant les masses locales et en leur montrant les avantages du mode de vie nouveau. Il y a aura des oppositions, des résistances et vous devrez lutter contre les bandits, les saboteurs, les traîtres en tous genres qui ont pris les armes contre le pouvoir soviétique et sabotent la construction de la société nouvelle.

Au bout de votre travail politique, le retour à Moscou où vos états de service vous vaudront de continuer à construire le socialisme au plus haut niveau. Vous serez peut-être appelé à vous mettre au service du peuple en étant élu au Soviet Suprême ou, mieux encore, en rejoignant les figures historiques du mouvement bolchevik au sein du Comité Central. On vous nommera peut-être au Gosplan pour construire la puissance soviétique ou bien l'on vous confiera la mission d'apporter la lumière du parti aux savants, aux poètes, aux artistes ou aux ingénieurs. Car, que peut-on espérer de mieux que de mettre ses talents au service du Grand Staline, génial dirigeant du Proletariat mondial ?

ENTHUSIASTES ! SE PROPOSE DE VOUS FAIRE REVIVRE LES GRANDES SAGAS DE L'ÉPOQUE STALINIEUNE OU TRAITANT DE CETTE PÉRIODE : COMMENT L'ACIER FUT FORGÉ, LE DON PAISIBLE, TOUT PASSE, UNE SAGA MOSCOVITE OU LA PEUR FURENT MES INSPIRATIONS LITTÉRAIRES. MAIS SUR LES FRONTIÈRES DE MANUEL BÉDOUET ET SIBÉRIADE D'ANDREI KONTCHALOVSKI, UN FILM MAGNIFIQUE PARU EN 1979, QUI NE CESSE DE ME LAISSER SANS VOIX DEVANT SA BEAUTÉ FURENT LES DEUX OUTILS QUI ME PERMIRENT DE MOBILISER LES ASSOCIATIONS QUE J'AVAIS EN TÊTE. JE DOIS ENFIN REMERCIER PATRICK PERRET POUR M'AVOIR MONTRÉ TOUT LE PARTI QU'ON POUVAIT TIRER DE **SUR LES FRONTIÈRES** ET M'AVOIR DONNÉ ENVIE D'ÉCRIRE CE HACK.

À QUOI JOUE-T-ON DANS ENTHOUSIASTES !

On ne joue pas à un jeu historique. On se fiche de la chronologie. L'histoire se déroule quelque part entre la fin des années 1920 et des années 1930. Lénine est mort, Staline est au pouvoir et le PCUS est en train de se bureaucratiser. Les temps sont durs mais demain sera pire qu'hier.

Voilà plutôt les différents points sur lesquels vous devez insister pour mener une partie de **Enthouasiastes** !

MOSCOU EST LOIN. Les enjeux locaux doivent l'emporter, du moins au début. Les instances du parti, la bureaucratie moscovite, les organes sont loin et ont mieux à faire que de savoir ce qui se passe dans la Contrée. Les objectifs délirants du parti, le contrôle impitoyable et la répression doivent servir à maintenir et augmenter la pression. N'hésitez pas à déterminer une fois par séance les objectifs du parti pour la Contrée. Ne craignez pas de laisser faire le hasard, cela donnera des ordres contradictoires, conformes à la réalité historique ! Aux PJ de se débrouiller avec.

LA NATURE BORNE L'HORIZON. Utilisez les promesses ludiques de l'espace russe. On ne doit pas y être à l'étroit. Grandes rivières calmes ou prises dans la débâcle, montagnes escarpées, forêts impénétrables, ciel englacé ou lumineux, tout doit être large, hostile et mystérieux. La nature doit être menaçante : des événements inexplicables ou déroutants s'y produisent.

JOUEZ SUR LES CONTRASTES. La contrée est vaste, elle contient tout et son contraire. Là les cadres se gobergent, ailleurs, on meurt de faim. Un dispensaire est inauguré dans un hameau, la typhoïde sévit dans un autre. A l'optimisme triomphant des pages ronéotypées du journal local, au télégramme et à la radio doivent faire pièce les chuchotements, les rumeurs et la méfiance

généralisée. Le jour, on loue le progrès dans la salle de classe, mais la nuit est pleine de superstitions chamaniques. Arrivistes ou dévoués, ambitieux ou fanatiques, amis et ennemis doivent offrir un échantillon représentatif de la manière dont les individus d'une société donnée s'adaptent aux bouleversements de leur vie.

ON N'EST JAMAIS EN SÉCURITÉ. Compliquez la vie des Enthouasiastes. Quelqu'un à Moscou leur en veut et monte une affaire contre eux. Les routes sont peu sûres, bandits, bêtes ou dieux guettent le voyageur aux détours d'un mauvais chemin. La neige, la boue, le vent, l'orage, la poussière compliquent les déplacements et isolent les communautés. Compliquez, compliquez toujours ! Une romance amoureuse doit être un triangle déchirant, une rivalité bureaucratique à l'origine de dénonciations mesquines, une querelle entre habitants ne peut que se transformer en guerre clanique.

DU FANTASTIQUE. C'est un angle possible. Son introduction pose même des défis intéressants. Imaginez les Enthouasiastes en train d'expliquer aux organes de sécurité que *quelque chose* qui n'est ni homme, ni bête vit dans la forêt. Et ce chaman-koulak contre-révolutionnaire, promis au peloton est peut-être le seul qui sache comment faire pour que la récolte soit conforme au plan.

NE RIEN LAISSER AU HASARD (ou presque). Pour respecter l'œuvre originale, les tables sont ici présentées comme des tables aléatoires. Il va de soi que vous ou les joueurs pouvez choisir ce que bon vous semble. Mieux encore, demandez aux joueurs de choisir les caractéristiques de la contrée afin qu'ils se les approprient.



PETIT LEXIQUE DU MJ ET DE L'ENTHOUSIASTE

MOSCOU : le centre. Là où le Parti prend les décisions. Moscou est loin, ses décisions contradictoires et nébuleuses et ses instructions, communiquées par télégramme au chef-lieu de la contrée, toujours impératives.

POUR L'ENTHOUSIASTE : Moscou ! La ville qui ne dort pas, la capitale du communisme mondial, le centre nerveux de la puissante Union Soviétique. Y être, c'est être au cœur de l'action. Quant te reverrais-je ?

LA CONTRÉE : une province soviétique rurale, isolée et immense. Elle est peuplée de russes, descendants de colons, mais aussi de groupes isolés appartenant à des minorités ethniques ou religieuses. Le Chef-lieu en est la capitale.

POUR L'ENTHOUSIASTE : La Contrée souffre de nombreux retards, mais l'énergie et la foi du parti feront de ce territoire reculé une région où il fait bon vivre. Nul doute qu'il faudra un peu secouer les masses et lutter énergiquement contre la bureaucratie et les mentalités réactionnaires, mais des horizons radieux se dessinent.

LA CONSTRUCTION DU SOCIALISME DANS UN SEUL PAYS : tournant décisif de l'histoire soviétique. Fondée sur la propriété socialiste d'état et sur la collectivisation ainsi que sur le développement industriel de l'URSS, cette politique initiée par Staline vise à faire de l'URSS la première puissance socialiste de l'Histoire. Elle est menée à travers les campagnes de collectivisation qui transforment les paysans en travailleurs des kolkhozes et par les plans quinquennaux d'industrialisation.

POUR L'ENTHOUSIASTE : Construire le socialisme en URSS, c'est faire de ton

pays un phare radieux pour tous les prolétaires opprimés du monde. C'est apporter les lumières du progrès et de la science marxiste-léniniste à tous les habitants fraternels de l'Union. C'est la tâche historique de ta génération, c'est ta mission.

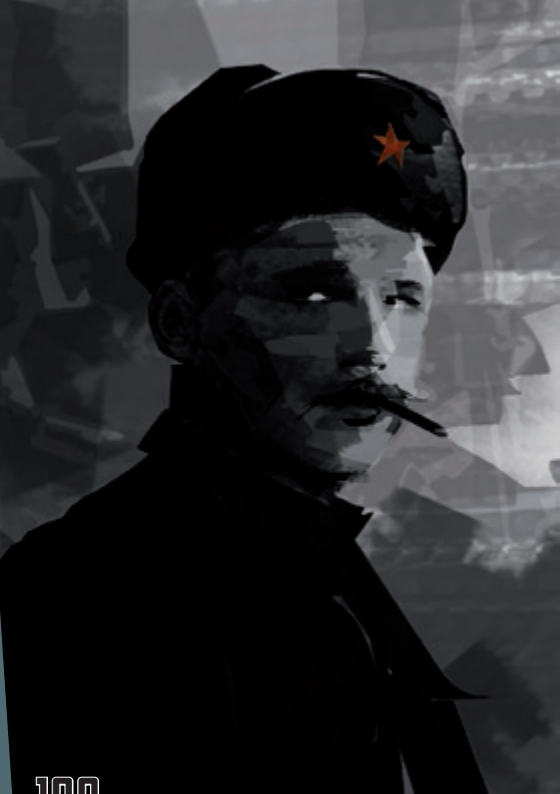
LE PARTI : la colonne vertébrale de l'URSS. Il est le porteur des idéaux de la révolution d'Octobre mais aussi un organe d'encadrement totalitaire de la population par le biais de ses directives, des syndicats, des échelons locaux et des militants de base.

POUR L'ENTHOUSIASTE : Le parti c'est ta famille. C'est l'honneur et la conscience de l'époque. C'est la force qui guide les volontés, qui détruit les obstacles, qui honore l'homme et conquiert la nature.

LES CI-DEVANT : représentatifs des classes de l'ordre ancien. Aristocrates, chefs locaux, popes, rabbins, imams, prêtres, chamanes, koulaks possédant plus de cinq têtes de bétail. La Révolution et les répressions de l'époque de la Guerre Civile ont éliminé la majorité des représentants de l'ordre ancien, mais les survivants et les descendants de ces classes anciennes sont encore vus avec suspicion et font de commodités victimes. En effet ils sont considérés comme des ennemis du socialisme, *par nature de classe*.

POUR L'ENTHOUSIASTE : Parasites, ploutocrates et obscurantistes doivent plier devant le pouvoir soviétique et racheter par leur travail et leur engagement

LE CLANISME, LA FÉODALITÉ, LE TRIBALISME : trilogie qui caractérise l'ordre ancien tant dans ses hiérarchies sociales que dans les mentalités. Du point de vue bolchevik, ces trois formes d'oppression caractérisent aussi bien la société russe d'ancien régime que les sociétés traditionnelles non-russes.



100

LES ORGANES DE SÉCURITÉ :

Tchéka, NKVD ... les acronymes changent, les missions restent : par la surveillance, la terreur et la répression, convaincre la population qu'on ne s'oppose pas impunément au pouvoir soviétique et à ses dirigeants.

POUR L'ENTHOUSIASTE :

Les camarades des organes exercent une mission de prophylaxie sociale, ils protègent le corps encore fragile de la Révolution de ses maladies infantiles et de ses ennemis. Je dois aider les organes si ils me le demandent.

LES INDIGÈNES :

L'URSS est aussi une prison des peuples. Dans les années 1930, les entreprises de recensement, permettent de distinguer des nations de plein droits généralement dotées d'une république soviétique, des minorités dotées de territoires d'échelons inférieurs. Si des formes d'expression locales sont encore tolérées, les dynamiques centralisatrices sont déjà à l'œuvre et traquent les particularismes souvent assimilés à des formes d'arriération.

POUR L'ENTHOUSIASTE :

Les peuples non-russes ne doivent pas être les victimes du chauvinisme russe. Mais nous devons également les aider à faire les pas nécessaires pour s'intégrer dans la grande famille des peuples soviétiques et rattraper leur retard économique et culturel.

POUR L'ENTHOUSIASTE :

Briser l'ordre ancien, le purger des chaînes de l'oppression mentale, par la propagande, l'action culturelle et en se montrant exemplaire. C'est ainsi que l'on gagnera à la cause la masse inorganisée des sans-partis et des peuples en retard dans leur voie de développement.

7 NOVEMBRE, 8 MARS ET 1^{ER} MAI :

des fêtes, respectivement en l'honneur de la Révolution, des femmes et des travailleurs, à célébrer comme il se doit : discours, parades et beuveries.

POUR L'ENTHOUSIASTE :

Célébrer dignement nos fêtes c'est marquer dans le temps et dans les mentalités la survenue du monde nouveau. Bonne fête, camarades !





CRÉATION DE L'ENTHOUSIASTE

CHOISIS :

Quels sont les noms, prénoms et patronymes de l'Enthousiaste ?

PRÉNOM FÉMININ	PRÉNOM MASCULIN (Patronyme masculin, Patronyme féminin)	NOM DE FAMILLE (ajouter un -a si L'Enthousiaste est une femme)
Agafia	Avram (Avramovich/ Avramovna)	Abakoumov
Ania	Aleksandr (-ovich/ovna)	Baybarian
Anastasia	Boris (-ovich/ovna)	Chamarov
Elena	Edvard (-ovich/ovna)	Diakonov
Evguenia	Grigori (Grigorievich, Grigorovna)	Feldcher
Galina	Lev (Lvovitch, Lvovna)	Gradov
Lilya	Ilya (Illytch, Illyna)	Izmailov
Irma	Igor (-ovich/-ovna)	Kozlov
Maria	Matvey (Matvéievich, Matvéevna)	Mekhlis
Nina	Nikolaï (Nikolaïevich, Nikolaievna)	Nikitine
Olga	Ossip (-ovich /-ovna)	Ossipov
Paulina	Pavel (-ovich /-ovna)	Popov
Rada	Roustam (-ovich /-ovna)	Rybalkov
Svetlana	Spartak (-ovich /-ovna)	Serpukhov
Tatiana	Taras (-ovich /-ovna)	Timurin
Uria	Timofiei (Timofyeyevich / Timofyeyevna)	Ustinov
Varvara	Venyamin (-ovich /-ovna)	Vanguer
Zoya	Vladimir (-ovich /-ovna)	Zaitsev

101

★ Quel trait caractérise l'Enthousiaste ?

Ce trait peut être utilisé afin d'obtenir une circonstance favorable lors d'une action.

- × Des lunettes d'intellectuel
- × Une coupe en brosse, sportive
- × De grosses paluches de moujik
- × Un petit sourire charmeur
- × Un regard attentif et curieux
- × Un visage autoritaire
- × Une mère un peu folle, poétique
- × Un rire franc et tonitruant

★ Dans quel domaine l'Enthousiaste est-il doué ?

Ces dons remplacent les pouvoirs surnaturels des règles originales.

- × Tu es une grosse tête de l'université
- × Tu as les yeux perçants
- × Ta parole est d'or
- × Tu as des doigts de fée

- × Tu tends la main, mais aussi le poing
- × Ton père est un gros bonnet à Moscou
- × Tu ne redoutes pas les coups
- × On ne te trompe pas facilement

★ Quel slogan du parti L'Enthousiaste a-t-il fait sien ?

Le slogan s'invoque pour avoir un avantage, comme une devise dans les règles originales.

- × Tous au Stade !
- × En avant !
- × A bas les icônes de Grand-mère !
- × $2+2=5$, Réalisons le plan quinquennal en 4 ans !
- × Les cadres décident de tout !
- × Bats le Bourgeois ! Bats le Koulak !
- × L'homme est le capital le plus précieux.
- × Ne bavarde pas ! L'ennemi t'écoute !

★ Les failles de l'Enthousiaste

Quand une faille est activée, le joueur doit réciter le proverbe de la faille qu'il a choisi.

Chez les autres c'est bien, à la maison c'est mieux.	Solitaire (en présence des autres Enthousiastes)
Un seul soldat n'est pas une armée	Mondain (en l'absence des autres Enthousiastes)
La malchance ne chevauche jamais seule	Fragile (après un échec avec zéro succès)
Espère en Dieu mais saisis ta chance	Téméraire (après avoir infligé une blessure à un adversaire)
Le chat sait bien à qui il a mangé la viande	Jaloux (suite à la réussite d'un autre avec 3 ou 4 succès)
Qui a peur du loup n'entre pas en forêt	Pusillanime (suite à l'échec des autres Enthousiastes)
Dieu protège celui qui se protège	Égoïste (pour aider les autres)
Ou tu es un seigneur, ou tu n'es rien	Orgueilleux (après avoir été aidé par un autre)
On ne mourra pas deux fois	Impétueux (lors d'interactions avec les champions et les généraux)
Expliquer à un imbécile, c'est comme vouloir guérir un mort	Dédaigneux (lors d'interactions avec les sbires)
Œil pour œil, dent pour dent, hache pour hache	Revanchard (en présence de l'ennemi)
Dire la vérité, c'est perdre une amitié	Timide (en présence de l'ami)

★ Caractéristiques de l'Enthousiaste

Comme dans les règles originales de *Sur les Frontières*, répartir trois points entre Corps, Âme et Esprit.

★ Qu'est-ce qui attend l'Enthousiaste ?

Jeter deux d6 sur la table qui suit afin de connaître le destin de l'Enthousiaste.

2d6	Destin
2	L'Enthousiaste disparaît, sa trace se perd dans la Nature.
3	L'Enthousiaste disparaît pendant une Purge.
4	L'Enthousiaste perd sa foi dans le parti. Frappé de dépression, il est interné.
5	L'Enthousiaste se soumet à son ennemi.
6	L'Enthousiaste est tué par son ennemi.
7	L'Enthousiaste et son ennemi s'entretuent.
8	L'Enthousiaste et son ami s'entretuent.
9	L'Enthousiaste tue son ami.
10	La famille et l'entourage de L'Enthousiaste sont frappés par les purges. L'Enthousiaste y échappe, triste à jamais.
11	L'Enthousiaste est autorisé à revenir à Moscou, mais dans un poste subalterne.
12	L'Enthousiaste commet la pire faute qu'un Bolchevik puisse commettre : pris de doute devant la mission historique du Parti, il se suicide comme un vulgaire écrivain bourgeois.





LA CONTRÉE

« Les Cornes du Diable » telle est l'expression russe qui traduit l'idée d'un village paumé quelque part dans l'immense Russie. Cette expression correspond parfaitement à l'endroit où les Enthousiastes ont été envoyés : loin de Moscou, un trou perdu, chef-lieu et capitale de la Contrée où vit le secrétaire local du Parti. Hormis quelques fonctionnaires administratifs et une petite force de police, le ou la secrétaire incarne l'autorité du pouvoir soviétique à l'aide de quelques militants du cru et des Enthousiastes qui les ont rejoints.

La Contrée est à l'image de la vaste Union Soviétique : c'est un endroit immense sous-peuplé, inexploré et aux ressources inexploitées. Sans grande ville pour barrer l'horizon, sans cheminée d'usine qui fume jusqu'aux cieux, la Contrée est un espace sous-développé. Loin du chef-lieu, quelques hameaux isolés, des territoires de chasse de peuples natifs pas toujours recensés et partout, la Nature, impénétrable, mystérieuse, enténébrée.

★ À quoi ressemble la contrée dans laquelle les Enthousiastes ont été envoyés ?

Tirer sur les tables suivantes pour avoir des éléments sur le paysage et lui donner une saveur particulière

3d6	Décor	Spécificité 1	Spécificité 2
1	Un pays de lacs et de marais	Amphibie	Sentant la terre mouillée
2	Une forêt d'argent	Impénétrable	Placide
3	Une plaine herbeuse	Sauvage	Ensoleillée
4	Une steppe venteuse	A la température plus clémente qu'attendu	Où brillent le vert et le lilas
5	Des collines aux flancs escarpés	Hostile	Vierge
6	Un plateau coupé de ravines	Pierreux	Enfiévrée

★ Quels sont les projets du parti pour la contrée ?

Tirer sur la table ci-contre pour savoir quel est l'avenir de la contrée vu de Moscou et comment ces objectifs seront-ils atteints. Le tirage peut être répété à chaque séance.

2d6	Projet	Moyens
1	Exploiter du pétrole	Des paysans hostiles au pouvoir soviétique et déportés dans la Contrée
2	Produire de l'électricité au moyen d'un barrage	Des étudiants volontaires du Komsomol qui se relaient
3	Creuser un canal, construire une route ou une voie ferrée	Des bataillons d'ouvriers venus pour la paie
4	Peupler la Contrée pour mieux l'intégrer	Des prisonniers de droit commun
5	Créer un gigantesque kombinat industriel	Des orphelins victimes de la famine
6	Exploiter des mines	Une équipe de spécialistes chargée des études préalables

★ Qui dirige le parti local ?

La contrée comprend un comité local du PCUS. Tirez sur les tables ci-contre pour en savoir plus sur la personnalité de ce PNI important.

3d6	Le président du district	Vertu	Vice
1	Un natif issu du peuple	Compétent	Ambitieux
2	Un membre du PCUS relégué	Idealiste	Peureux
3	Un jeune cadre pistonné	Pragmatique	Pistonné
4	Un bureaucrate obéissant	Attentif	Tyrannique
5	Un vieux briscard du PCUS	Dynamique	Dont le parti se méfie
6	Un imposteur	Juste	Corrompu

★ À quoi ressemble le chef-lieu ?

La capitale de la Contrée est le premier lieu que rencontreront les Enthousiastes. Situé à plusieurs centaines de kilomètres de la voie ferrée, on y accède après un long périple à travers la nature hostile. Tirer sur la table qui suit pour savoir à quoi il ressemble.

3d6	Le Chef-lieu	Tonalité 1	Tonalité 2
1	... Quelques isbas entourées d'une palissade	Peint dans des couleurs gaies	Battu par la pluie
2	... Des petites maisons en bois perchées sur des pilotis	Calme et endormi	Sans eau courante ni égout
3	... Des chaumières en torchis disséminées le long d'une rue	Solide et chaud	Sombre et froid quand vient la nuit
4	... Une antique bastide nichée sur une falaise au-dessus du fleuve	Résonant de cris d'enfants	Infesté d'insectes
5	... Un ancien monastère reconverti en centre administratif	Perdu dans l'infini	Presque en ruine
6	... Un foyer de peuplement récent avec un kolkhoze et des immeubles de trois étages en brique	Dynamique et animé	Puant et malsain

★ Quels dysfonctionnements affectent la Contrée ?

Dans son dernier rapport, le plénum local du parti a constaté le retard de la Contrée dans l'un des domaines suivants et a pris la résolution adéquate.

2d6	Les retards	Résolution
1	En matière de politique anti-religieuse et anti-superstition	Détruire quelque chose
2	Trop peu de paysans se sont inscrits dans les kolkhozes	Construire quelque chose
3	Dans la lutte contre l'ivrognerie	Rénover quelque chose
4	En matière d'hygiène	En éduquant les masses
5	Dans la lutte contre la féodalité, le clanisme et le tribalisme	En fusillant des ennemis
6	En matière d'éducation	En trouvant des volontaires

★ Quels sont les secrets de la Contrée ?

Les locaux n'en parlent qu'à mi-voix et jamais devant les Enthousiastes. Même les membres du parti savent, mais préfèrent se taire car mieux vaut ne pas rouvrir de vieilles plaies ou donner corps à des superstitions infondées.

2d6	Récemment	Avant / Pendant la Révolution
1	Des cadavres ont été charriés par le fleuve	Il y avait un ermite qui peignait des icônes
2	Certains sont devenus riches	Une expédition géologique s'est perdue, on ne l'a jamais retrouvée
3	Des gens ont disparu dans la forêt	Michel Romanov, le frère du Tsar est venu autrefois, il a laissé un bâtiment
4	Un homme erre dans la Nature, il dit que Dieu lui parle	Deux familles se détestent depuis toujours : pendant la Révolution, l'une a pris le parti des Rouges, l'autre celui des Blancs
5	Un cadre du chef-lieu est parti chasser avec d'autres, il est revenu seul	Un vapeur a fait naufrage dans la rivière, il transportait de l'or.
6	Un guérisseur centenaire faisait des miracles	On a beaucoup fusillé, la terre a bu du sang.

★ Quels sont les éléments contre-révolutionnaires qui défient le pouvoir soviétique ?

Dans le territoire de la Contrée, l'immensité recèle bien des menaces, mais le plus grand des dangers provient de ceux qui ont pris les armes contre le pouvoir soviétique, font régner la terreur et/ou sabotent l'effort collectif pour construire le socialisme.





3d6	Bande	Nature	Menés par
1	Des nationalistes	Qui se dissimulent dans la population	... la veuve d'un ci-devant exécuté résolue à se venger
2	Des criminels de droit commun qui viennent d'être amnistiés	Qui s'en prennent aux fonctionnaires	... un criminel qui a échappé à ses gardes
3	Des paysans qui refusent de s'inscrire au kolkhoze	Qui font régner la terreur	... un gauchiste fanatique anti-stalinien
4	Des fanatiques religieux	Qui organisent des offices religieux clandestins	... un chef paysan aimé de la population
5	Des espions d'une puissance hostile	Qui empoisonnent les puits	... un prêtre / chaman / imam / rabbin
6	Des braconniers	Qui brûlent les récoltes	... un fonctionnaire corrompu

★ La geste révolutionnaire locale ?

La Contrée se souvient d'un révolutionnaire important désormais entré dans l'histoire. Qui était ce héros qui inspire les habitants de la Contrée ? Quels ont été ses exploits ?

2d6	Nature	
1	Un officier de l'Armée Rouge	... qui a défait les Blancs
2	Un chef partisan	... qui est mort en martyr
3	Un jeune adolescent	... qui a convaincu les Indigènes des bienfaits de la Révolution
4	Un indigène	... qui a réprimé les religieux
5	Un aristocrate polonais exilé	... qui a ouvert le premier kolkhoze
6	Un bolchevik local	... qui a organisé des grèves contre l'exploitation

★ Qui sont les indigènes ?

En plus des éléments russes qui vivent au chef-lieu, la Contrée compte de nombreuses communautés isolées aux coutumes étranges.

3d6	Des		qui
1	Vieux-Croyants orthodoxes	Fiers et ombrageux	Vivent dans des hameaux isolés
2	Indigènes paléo-sibériens éleveurs de rennes	Respectueux des traditions et rétifs au progrès	Habitent les faubourgs du chef-lieu
3	Des Cosaques aux moustaches tombantes	Russifiés et minés par l'alcoolisme	Nomadisent avec leurs yourtes
4	Des Juifs qui ont eu une illumination	Dévots et fanatisés	Ont mystérieusement disparu
5	Des Tatars musulmans	Dévoués au pouvoir soviétique	Se cachent dans les marais
6	Des Allemands Luthériens	Empêtrés dans des conflits internes	Ont rejoint le kolkhoze

LES DOUZE MOMENTS DE L'ENTHOUSIASTE

Au cours de leur mission, les Enthousiastes seront mis à l'épreuve, comme le prévoient les règles originales de Sur les Frontières.

- × Mon esprit est mis à l'épreuve
- × Mon corps est mis à l'épreuve
- × Mon âme est mise à l'épreuve
- × Le Parti n'est pas ce que je croyais
- × Les Bolcheviks ne sont pas ceux que je croyais
- × Les Enthousiastes ne sont pas ceux que je croyais
- × Les peuples soviétiques ne sont pas ce que je croyais
- × Les Indigènes ne sont pas ceux que je croyais
- × Les contre-révolutionnaires ne sont pas ceux que je croyais
- × Mon ami n'est pas celui que je croyais
- × Mon ennemi n'est pas celui que je croyais
- × La réalité n'est pas ce que je croyais





Hu, hu, hu. **Wurm**, le jeu de la dernière glaciation dans la rubrique « A froid » ? Décidément, au sein de la rédaction, c'est tout pour la blague. C'est pas faux. Mais au-delà de l'impayable clin d'œil drolatique, il faut bien l'admettre : à l'heure des *burst*, jeux en POD et des éphémères collectors financés par foulancement, la gamme du jeu préhistorique de Manu Roudier, même réduite, fait désormais office de classique au sein du paysage rôliste francophone. Alors, hop, on met le cuissot de mammoth au micro-ondes et on décongele le tout. À table !

Une brève préhistoire de l'avenir

Comme un nombre conséquent de jeux publiés vers 2010, **Wurm** a d'abord vu le jour en tant que jeu de rôle « amateur », c'est-à-dire un jeu très abouti mais offert à la convoitise du rôliste via une mise à disposition aussi gratuite que légale sur le web. Manu se remémore ce moment : « En 2007, j'avais proposé à l'équipe de La Cour d'Obéron d'héberger la version amateur du jeu. Cette version a été accueillie avec enthousiasme. Des fans ont proposé leurs talents pour enrichir le jeu (...). Ils m'ont aiguillonné pour que je crée un « compagnon » au livre de base des règles, ce que j'ai fait, en partie grâce à eux et pour eux. » La qualité du jdra saute aux yeux et **Wurm** reçoit même l'éphémère « Prix du Â » (2009) décerné à l'époque par la FFJDR au meilleur jdra.

Dès l'année suivante, les Éditions Icare proposent à l'auteur de se lancer dans une version livre du jeu. Manu peaufine alors son manuscrit, l'illustre avec abondance et, après une souscription réussie, le livre de base sort en 2011, doté d'une belle couverture cartonnée et de quelques pages couleurs.

Le livre remporte un certain succès critique mais l'étroitesse de la niche rôlistique qu'il occupe et la modestie des moyens de son éditeur ne permettent pas vraiment d'inonder le marché de produits estampillés **Wurm**. Qu'à cela ne tienne ! Les fans, rassemblés sur les forums des Salons de la Cour d'Obéron, remettent un petit coup de pression en se mobilisant pour livrer clefs-en-main du matériel inédit (sur-tout des scénarios) permettant à Icare d'envisager, enfin, le financement dans de bonnes conditions d'un véritable suivi papier. En 2013 paraissent ainsi deux livrets, **La Voix des an-**



cêtres #1 et #2 réunissant l'essentiel de ce matériel inédit relu, poli et illustré par l'auteur du jeu. Dans la même campagne de financement, **Icare** en profite pour sortir un bel écran rigide et même un set de dés personnalisés.

Depuis, on n'avait plus guère (du feu, bien sûr) de nouvelles du jeu quand soudain... on découvre une campagne *Kickstarter* pour financer la traduction en anglais du jeu et de sa gamme. *Damned ! Repassons la parole à Manu Roudier : « L'idée de faire une traduction en anglais est venue... d'un fan, encore une fois. Franck Florentin, traducteur de son état, résident aux USA, trouvait que ce serait une bonne idée de proposer une version anglaise du jeu. Il nous a contactés, Icare et moi-même, et on s'est dit que c'était gonflé, mais qu'il avait bien raison ! »*

De fait, la campagne *Kickstarter* a été un succès avec plus de quatre cents *backers*. Les traducteurs sont donc au boulot en ce moment même pour traduire absolument tout ce qui a été publié à ce jour pour **Wurm**. Et ce n'est pas tout : *« La super bonne nouvelle qui est arrivée pendant la campagne de financement, c'est que l'éditeur américain de Pendragon, avec lequel Icare travaille sur cette gamme, s'est montré très intéressé par Wurm et s'est proposé pour le coéditer en version US. Cet éditeur, c'est Nocturnal Media, une boîte créée par Stewart Wieck, l'un des co-fondateurs de White Wolf. Le truc, c'est qu'il est plutôt ambitieux pour le jeu et qu'il va falloir assurer du suivi, derrière. En anglais, et donc en français aussi ! »*

Bref, **Wurm**, c'est plus de la préhistoire.

Simplement **simulationniste**

Si vous êtes passé à côté de **Wurm** et que ce retour de flamme vous titille, voici ce qu'il y a à savoir sur le livre de base.

D'abord, un léger avertissement. Manu Roudier ne s'en cache pas, c'est un vieux de la vieille du jdr : *« Je suis avant tout un vieux joueur de donj' (...). J'ai rencontré les jeux de rôle vers douze ans, en 1983, avec la boîte rouge de Moldvay, et là c'était lancé. Trois jours après avoir fait ma*

première partie, je bricolais déjà un scénario pour être meneur de jeu (...). Ensuite, j'ai essayé plein de jeux différents, ceux de l'époque, mais avec une nette prédilection pour le med-fan. À part Donjons, ça a été beaucoup Warhammer, JRTM, Bushido... ». Le monsieur est même désormais impliqué dans un très sérieux projet de réédition de **L'Ultime Épreuve**, un des tous premiers jdr francophones. C'est dire.

Aussi, on ne s'étonnera pas du fait que **Wurm** ne s'embarrasse pas de considérations narrativistes : dans le jeu préhistorique, le point de vue est à hauteur d'homme et la survie quotidienne du clan l'emporte largement sur les intrigues que celui-ci pourrait nouer. Ainsi, dans **Wurm**, on compte les rations nécessaires, on fait des jets de cueillette et on lance fréquemment les dés, même pour des défis mineurs comme repérer les bruits émis par quelque animal sauvage ou ne point glisser sur une pente enneigée. Soucieux de se servir des règles pour exposer le contexte de jeu, Manu Roudier prend le temps sur de nombreuses pages de détailler les règles nécessaires pour reproduire tout le quotidien des hommes préhistoriques que ce soit l'affût, la boucherie ou... la procréation.

Toutefois, probablement soucieux de respecter l'ambiance dépouillée du mode de vie des clans préhistoriques, ce simulationnisme totalement justifié par le propos du jeu ne se complait nullement en tables à rallonge, calculs complexes ou amas de dés bizarroïdes. Trop souvent confondu avec les jeux aux règles à la profusion rebutante (comme **Légendes** ou **Rolemaster**, par exemple), le simulationnisme est ici élevé au rang d'éthique : tel le corps fuselé d'un chasseur taillé au silex, tout le gras du système de règles a été enlevé pour obtenir quelque chose de sobre.

Dans les faits, **Wurm** n'utilise que des D6 (à noter que les dés spéciaux édités par **Icare** ne servent qu'à faire joli). Pour savoir si un PJ réussit une action, on lance 2D6 contre une difficulté et c'est tout. Ou presque. Quelques forces et faiblesses (voir ci-dessous) pouvant ajouter un dé ou infliger un malus, la

possibilité d'investir des points d'expérience récupérables pour augmenter ses chances lors des jets cruciaux et on a fait le tour de ce qui peut compliquer un jet de dé dans **Wurm**.

De la même façon, tout ce qui relève du fantastique est rendu optionnel par conviction de l'auteur : les histoires qu'il propose dans ses séries de BD ou dans les scénarios du jeu mettent souvent en scène du chamanisme, des totems, des esprits, etc. Mais celui qui voudrait une approche encore plus réaliste, dépourvue de la moindre prise en compte chiffrée du surnaturel, n'a pas à faire le moindre aménagement aux règles. Toutefois, nous serons probablement nombreux à préférer agrémenter le rude univers des hommes préhistoriques de cette petite touche très originale d'un fantastique chamannique finalement peu exploré en jeu de rôle. On trouvera donc avec bonheur dans le livre de base plusieurs pages consacrées aux pouvoirs des esprits, aux enchantements ou encore à des créatures fantastiques qui trouvent aisément leur place dans le bestiaire du livre entre un mégacéros et un rhinocéros laineux, eux-mêmes déjà passablement fantastiques à nos yeux contemporains.

Je suis un homo comme ils disent

On retrouve le parti-pris de la simplicité dans la création de personnages. L'idée de départ, d'une logique implacable, est que si les PJ ont survécu jusqu'à l'âge adulte (notons que des règles spécifiques pour jouer des enfants sont prévues dès le livre de base !), c'est qu'ils disposent de toutes les aptitudes nécessaires pour faire face aux rudesses de leur temps. Par conséquent, les PJ ne sont affublés ni d'une liste de caractéristiques, ni d'une liste de compétences : ils ont automatiquement les aptitudes nécessaires pour faire tous les jets demandés (chasser, allumer un feu, etc.).

Tout de même, pour personnaliser les PJ entre eux, chacun choisira dans une liste conséquente quelques Forces qui lui permettront, dans certaines circonstances, d'ajouter un D6 à son jet. Ces Forces sont toutes définies par une vertu attribuée à un animal : Force de l'ours, Réflexes du lynx, Ruse de la fouine, etc. Cela marche très bien et la comparaison explicite avec l'animal permet de faire l'économie de longs discours avant que chaque joueur ne procède à son choix. Quelques Faiblesses peuvent aussi être choisies pour personnaliser son *alter ego* préhistorique et lui permettre de prendre une Force supplémentaire en compensation.

Quelques scores dérivés supplémentaires (l'Endurance notamment) finissent de définir un PJ qui, ne nous le cachons pas, sera malgré tout très semblable à ses compagnons. Sachant qu'une des Forces est imposée par la culture d'origine des PJ et que ceux-ci, appartenant à un même clan, ce ne seront que deux ou trois lignes de la feuille de PJ qui différencieront de l'un à l'autre à la création. Gênant ? C'est sûr que le jeu n'offre pas les possibilités de personnalisation de son PJ d'un **Pathfinder** ou d'un **Eclipse Phase** mais c'est finalement ici logique et renforce spontanément autour de la table le sentiment d'appartenance à ce qui, sans doute, est le vrai personnage principal du jeu : le clan.





Notons que les amoureux de la customisation pourront, en échange de quelques légères complications de règles, doter leur PJ d'artsanats, techniques secrètes (y compris martiales) ou, bien sûr, de pouvoirs chamaniques.

Le jeu est essentiellement prévu pour pouvoir jouer des *homo sapiens* (appelés ici hommes-longs) mais tout le nécessaire est fourni (aussi bien en termes de règles que de *background*) pour pouvoir aborder le thème fascinant du destin des hommes-ours, nom donné dans le jeu aux néandertaliens appelés à disparaître définitivement durant la période de la glaciation de **Würm**. La problématique de leur extinction et la nature de leurs relations avec *homo sapiens* sont, bien sûr, parmi les thématiques les plus passionnantes que vous pourrez aborder durant une campagne de jeu préhistorique.

Un jeu d'auteur

À la façon de notre Le Grümph national (ou encore de Yno, Willy Favre eu consorts), Emmanuel Roudier appartient à la caste trop étroite des auteurs multitalentueux. Seul auteur du jeu (des co-auteurs sont venus par la suite livrer des scénarios dans le reste de la gamme), il a aussi mis en page le texte et, surtout l'a illustré. En effet, Emmanuel est avant toute chose un dessinateur. Si sa carrière le mène désormais de l'illustration à la bande dessinée, l'artiste a précocement fréquenté le milieu rôliste comme il nous le rappelle : « Professionnellement, j'ai commencé à bosser dans le monde des jeux à la fin des années 90, en tant qu'illustrateur pour Casus Belli, Dragon magazine (vf), **Jeux Descartes**, **Asmodee** et quelques autres encore. »

C'est donc ce grand talent graphique qu'il met au service d'un jeu qui alors mérite incontestablement le beau titre d'œuvre tant il nous permet d'entrer complètement dans l'univers, tant visuel que littéraire, de l'artiste. Parcourir le livre de base de **Würm** est donc un plaisir en soi. Même sans l'objectif utilitaire de préparer sa future partie, on se plaît à se plonger dans la nuit des temps, guidé par le texte et les dessins de l'auteur. Pour tout dire,



on sent que l'on tient là une œuvre longue-ment choyée et polie avec passion et non un produit jetable que l'on lance à la va-vite pour occuper une nouvelle niche rôliste.

Si **Würm** ne possède volontairement pas d'univers bien défini en dehors de sa proposition de jeu et de la période préhistorique dans laquelle elle se situe, on se doute bien qu'on retrouve une même patte dans toutes les œuvres que Manu Roudier a consacré à sa dévorante passion. Ainsi, si vous trouvez la gamme **Würm** encore un peu courte pour vous sentir à l'aise, n'hésitez pas à vous procurer les bandes dessinées de l'auteur. *Vo'hounâ* est une série en 4 tomes qui représente en quelque sorte le canon würmien : -35 000 ans, présence conjointe d'hommes-longs et d'hommes-ours, chamans et esprits, etc. C'est quasiment un supplément pour le jeu et en tout cas une lecture très utile aussi bien pour le MJ que pour des joueurs en manque de repères. *Neandertal* est, elle, une série en 3 volumes qui se focalise sur le destin tragique des hommes-ours. Enfin, la série *La guerre du feu* (3 tomes) est une adaptation fidèle au roman de Rosny aîné popularisé dans la célèbre film de Jean-Jacques Annaud.

Si avec tout ça vous n'avez pas une ou deux petites idées de scénarios qui vous viennent, reposez doucement ce livre de base de **Würm** et essayez un autre univers : on ne peut plus rien pour vous.

<http://roudier-neandertal.blogspot.fr/>



EMMANUEL ROUDIER



Alors, récapitulons, des BD sur la Préhistoire, un jdr sur la Préhistoire, des illustrations sur la Préhistoire... tu ne serais pas un garçon un peu monomanaïque, dis-moi ? D'où te vient pareille passion ?

ER Pfiouu. C'est une passion qui me vient de loin. Tout gosse, déjà, j'adorais la préhistoire. Mais c'était surtout une passion pour les bêtes sauvages, au premier rang desquelles figuraient les lions et les dinosaures, bien sûr. J'avais un livre d'illustrations de Zdenek Burian qui était ma bible. Ado, je me suis passionné davantage pour la *fantasy*, avec la découverte des jeux de rôle. Mais la préhistoire m'est revenue vers vingt ans, cette fois-ci par le biais de la fiction et de la science. J'ai dévoré tout ce que je trouvais sur le sujet : romans, BD, ouvrages scientifiques. Ce qui animait cette passion, c'était la fascination pour le monde glaciaire disparu et pour la vie des chasseurs-cueilleurs, pour ces « âges farouches » qui étaient aussi un âge d'or. Et la première chose que j'en ai fait, de tout cela, ça a été un jeu de rôle. Il s'appelait **Aube**. Le système de jeu était très différent de celui de **Würm**, mais il était simple et efficace, et tournait bien. C'était en 1992. En 99, alors que je bossais avec *Casus Belli* comme illustrateur, j'avais proposé à Didier Guiserix de faire une petite aide de jeu pour jouer durant la préhistoire, mais ça ne s'est pas fait. Le truc, c'est que ça me rongeaient de ne pas faire plus de cette passion. J'avais très envie de diffuser les connaissances que j'avais acquises en lisant sur le sujet, en visitant les sites. Je souffrais du gouffre énorme qui existait entre l'image ringarde de la préhistoire dans le grand public et les découvertes passionnantes des chercheurs. J'étais déjà illustrateur, donc j'ai concocté un projet de BD, et ça a marché. Mais le jdr n'était pas très loin. Un peu plus tard j'ai fait une version BaSic pour jouer dans l'univers de *Vo'hounâ*, mais après un test avec les copains, on a convenu que le parfum n'y était pas. **Würm** est né comme ça, petit à petit, de l'envie de jouer avec les amis.



J'ai déjà tous les fichiers de la version amateur de Würm publiée sur le site de la Cour d'Obéron. Cela vaut le coup pour moi d'investir dans les livres publiés chez Icare ?

ER

Oui, franchement. C'est d'ailleurs parce qu'il y a une vraie différence entre la version amateur du jeu et la version éditée que j'ai demandé à ce qu'on laisse les pdf du jdra sur la Cour d'Obéron. Le thème est à la fois original et casse-gueule, du coup les joueurs qui ne connaissent pas la préhistoire ou qui s'en font peut-être une mauvaise idée ont besoin de pouvoir goûter cette saveur là, gratuitement. À mon avis, la version amateur constitue une chouette porte d'entrée dans le jeu. Mais la version publiée chez Icare est beaucoup mieux. Pour cette édition, on a fait un très gros travail : amélioration et enrichissement des règles, ajout de nouveaux chapitres, relecture attentive avec une équipe hyper pointue. Bon, et puis le livre est vraiment beau, avec de grandes images en couleur, des illustrations originales. Voilà, donc oui ça vaut le coup. J'ajoute aussi que l'écran n'est pas tout à fait compatible avec la version jdra.



Je crois savoir que les relations avec ton éditeur sont faites de haut et de bas. Que peux-tu dire à nos lecteurs sans fâcher Monsieur Icare ?

ER

Ça fait à peu près vingt ans que je bosse comme auteur et illustrateur. J'ai travaillé avec des dizaines d'éditeurs. La vérité, c'est qu'à partir du moment où la collaboration est un peu suivie, pas juste ponctuelle, il y a forcément des hauts et des bas. Ça a été le cas chez **Soleil**, chez **Delcourt**, chez **Actes sud/Errance**. Avec **Icare**, on a eu des différends lors de la sortie du premier tirage de **Würm**. On s'était pris le bec sur des problèmes de maquette, mais ces problèmes ont tous été résolus très vite et tout ça est largement dépassé, maintenant. Ce que je ne perds pas de vue, c'est que les éditons





Icare, c'est une seule personne : Jean-François, qui fait quasiment tout, tout seul. Donc forcément, des fois c'est difficile, parce que mine de rien, le travail qui est accompli est sensiblement le même que celui de gros éditeurs avec des équipes complètes. Donc non, je ne vais pas le fâcher ; j'ai appris à le connaître. Jean-François est un vrai passionné, qui avance avec prudence mais qui sait aussi prendre des risques, et surtout c'est quelqu'un de généreux et de loyal, ce qui dans le monde de l'édition est très appréciable. Et puis, entre nous, s'il n'avait pas été là, je n'aurais jamais pensé à sortir une version « pro » du jeu. Donc, même quand il y a des grincement de dents – ce qui n'est pas le cas en ce moment – je sais ce que je dois à **Icare**.



*Le suivi du jeu qui s'est traduit par la publication des deux livrets de **La voix des Ancêtres** a un cheminement un peu particulier puisqu'il est en grande partie composé de contributions de fans. Qu'est-ce que cela t'inspire ?*

ER

Que les fans sont précieuses, surtout quand on a trop de casseroles sur le feu ! Mon souci était que, comme j'avais écrit **Würm** pour m'amuser, mes créations en bandes dessinées étaient prioritaires à mes yeux. Du coup, je n'avais pas de temps pour rédiger des scénarios complets, d'autant que je gardais la plupart de mes bonnes idées pour mes BD ! Donc quand la Cour d'Obéron a proposé un concours de scénarios pour **Würm**, j'ai été très attentif à ce qui avait été écrit dans ce cadre. J'ai trouvé que la plupart des scénarios était vraiment bien, et je me suis dit que ça méritait d'être publié comme matos officiel, même si bien sûr certains scénarios ont été beaucoup retravaillés. Au final, on a pu sortir ces deux premiers numéros de **La Voix des Ancêtres** dont je suis très content. D'autant plus que ce qui comptait pour moi, comme avec les scénarios du livre de base, c'était de montrer la diversité des approches qu'on pouvait avoir du jeu. J'ai d'ailleurs tenu à ce qu'il n'y ait pas de cadre de jeu officiel dans le livre

de base pour que chacun puisse s'approprier le jeu, le thème, l'univers, proposer sa création. Donc publier des scénarios de plusieurs auteurs, c'était aussi un moyen de montrer cette diversité, et je crois que c'est réussi. J'ai encore de nombreux autres scénarios rédigés par des amis qui sont prêts à être retravaillés pour publication. Je ne te cache pas que j'ai aussi pas mal de scénarios de ma main sous le coude, là. Au moins quatre ou cinq, plus un univers de campagne complet développé avec un ami de longue date, testeur des toutes premières versions du jeu (même **Aube** !). Tout ça n'attend pour être publié dans d'autres numéros de **La Voix des Ancêtres** qu'un peu de temps de ma part pour m'y consacrer.



Tu écris des scénarios de BD et tu illustres du jdr. Tu distingues nettement les deux activités, jdr et BD, ou bien est-ce pour toi comme les deux aspects d'un seul et même biface ?

ER

Un même biface, de plus en plus. C'est marrant parce qu'il y a encore quelques années, je t'aurais répondu différemment. Pendant longtemps, mes BD ont été mes seules créations d'auteur, puisqu'avant je travaillais uniquement comme illustrateur. Et donc pendant longtemps, j'ai bien distingué mon travail d'auteur de BD, qui était un travail de création littéraire et visuelle, de mes activités rôlistiques, que j'abordais comme une passion. Par exemple, le fait de rédiger **Würm** au départ, c'était clairement une sorte d'exercice d'écriture, un jeu avec le jeu. Et puis, petit à petit, j'ai découvert tous les plaisirs que recèle l'écriture pour le jeu de rôle : la rédaction d'une mécanique de jeu, de structures narratives destinées non plus à cadrer une histoire mais de nombreuses variantes de cette histoire, ou même des centaines de pistes. Et du coup, je me suis pris au jeu. Maintenant, non seulement je prends autant de plaisir à écrire pour le jdr que pour une BD ou un roman, mais en plus, je suis enclin à placer des passerelles entre toutes ces créations. Alors que les passerelles, au début, je les avais

délibérément coupées. Justement parce que je ne voulais pas d'interférence entre mes créations littéraires et mes jeux avec les amis. C'est pour ça que j'avais décidé de supprimer toutes les références à mes BD dans **Würm**, au départ. En tant que joueur, je voyais bien toutes les contraintes, pénibles à mon avis, qu'il y avait à jouer dans un univers littéraire où les places des héros étaient déjà prises, si j'ose dire. Je ne voulais pas que ce soit le cas avec **Würm**. Mais bon, j'avais glissé quelques références quand même. Et puis bizarrement, en partant de **Würm** et en travaillant avec cet ami sur ce décor de campagne, tout s'est ouvert et mis en place de manière hyper structurée et cohérente. Tout y a trouvé sa place : aussi bien l'univers induit par les règles de **Würm** que l'univers de mes séries *Vo'hounâ* ou *Neandertal*, sans que rien ne limite pour autant les possibilités des joueurs, ni ma propre créativité. Ça a été bluffant, pour moi en tous cas. Du coup je me sers de cet univers de campagne bien défini comme cadre pour mon roman pré-historique, encore en cours d'écriture. Donc là on n'est même plus sur les deux aspects d'un même biface, on est sur une diversité de formes d'écritures qui se nourrissent et s'enrichissent réciproquement, c'est génial.



Et aujourd'hui ? Tu continues de jouer ? Où en sont tes projets liés au jdr (et notamment, donc, ce reboot de L'Ultime épreuve) ?

ER

Ah ben oui, je continue de jouer encore et toujours. À vrai dire je ne me suis jamais arrêté bien longtemps. Peut-être quelques années en tout et pour tout, pour certaines occasions comme à la naissance de mon fils. Je joue toujours beaucoup à **Würm** (forcément), et j'ai plusieurs campagnes *med-fan* en cours, dont une à **L'Ultime Épreuve**, avec des enfants. Je reste curieux et je découvre régulièrement des jeux super bien faits, auxquels j'essaie de jouer. J'achète aussi pour lire ou quand le livre est très beau, mais bon, j'achète surtout pour jouer. Donc mes projets de jeux de rôles, en ce moment, eh ben j'en ai trois. **Würm**, tout

d'abord, avec la traduction anglaise que je supervise, et pour laquelle je vais faire la maquette, un *artbook*, ce genre de choses. Parallèlement, j'essaie de prévoir quelques semaines d'ici cet été pour mettre en forme les livrets des **Voix des Ancêtres** N°3 et 4, dans lesquels il devrait y avoir plein de pépites. Des scénarios, bien sûr, mais aussi un article sur le « jeu des tribus » pour jouer en campagne, et donc ce fameux univers de jeu. **L'Ultime Épreuve**, c'est en route, également, bien que j'aie malheureusement trop peu de temps à y consacrer ces jours-ci. Je suis en charge de la partie « règles » du projet, la partie *background* étant supervisée par Géraud G, l'archéoroliste de référence. C'est un projet qui me tient particulièrement à cœur et que j'aimerais pouvoir concrétiser d'ici cet automne. Avec Géraud et les enfants de Fabrice Cayla, on est assez ambitieux, on a envie de proposer quelque chose de vraiment magnifique. **L'Ultime Épreuve** est un des jeux auxquels je joue beaucoup ces temps-ci. J'essaie des choses, je réfléchis. Je vais ajouter quelques petites nouveautés au système de jeu d'origine, mais je compte rester le plus fidèle possible aux règles de Fabrice Cayla, que je trouve quasi parfaites. Le troisième projet, plus immédiat, c'est le travail sur la version française de la « *mythic edition* » de **Barbarians of Lemuria**. Un projet lancé par **Ludospherik**, piloté par Arnaud Prié, où Vincent Basset est en train de nous faire une traduction juste géniale. Pour ma part, je vais m'occuper de toute la partie graphique du jeu, des illustrations à la maquette. Comme je suis un grand fan de *Sword & Sorcery*, je me fais vraiment plaisir. Si on ajoute mon roman, mes projets BD et le beau livre sur *Neandertal* prévu pour la fin de l'année chez Belin, j'ai de quoi m'occuper un moment. D'ailleurs faut que je te laisse, j'ai une carte de Lemuria à dessiner !





Longue Route

*Nous ne savons pas où aller
Alors on vient*

*Nous n'avons rien à perdre
Alors on donne*

The Young Gods, « Longue Route »

113

Ce scénario non-linéaire pour **Wûrm** se prête bien à une première séance du jeu que nous souhaitions vous faire découvrir dans cette rubrique « À froid ». Simple à jouer (mais un peu plus complexe à maîtriser du fait de sa nature « bac à sable »), il fait écho à des thématiques contemporaines et permettra ainsi à chacun de figurer aisément les défis qui attendent nos femmes et nos hommes préhistoriques. Enfin, livré avec des PJ pré-tirés, il est rapide à mettre en place et permet de passer outre les difficultés de certains joueurs à imaginer un personnage de ces temps reculés.

Le cadre de jeu

Comme vous le savez (non ? OK, retournez lire notre critique alors, coquin !), **Wûrm** porte le nom de la dernière grande glaciation de la Préhistoire. Celle-ci s'est étendue de -70 000 à -11 000 environ. Autant dire qu'au fil de cette looooongue période, l'homme préhistorique a eu cent fois le temps de trouver alternativement qu'il faisait trop chaud ou trop froid ou trop humide ou... En effet, au cœur de cette période climatique, il y a forcément eu des pics d'intensité glaciaire auxquels succédaient par conséquent de timides

redoux qui devaient paraître aux hommes de ces temps dépourvus de toute mémoire à long terme comme autant d'intolérables réchauffements climatiques. C'est donc au cours d'un de ces redoux passagers que le présent scénario vous propose de faire évoluer les personnages.

Ceux-ci – des hommes-longs – forment un clan de modestes chasseurs-cueilleurs installés quelque part en Europe dans une région de piémonts léchée par la langue gigantesque de quelque glacier éternel. Ils y trouvent avec abondance des abris sous roche, des petits ruisseaux d'eau courante et, surtout, du gibier. Les transhumances de



ce dernier se heurtent régulièrement au relief accidenté de la région et les bêtes sont ainsi obligées de suivre de petites vallées encaissées qui font autant de traquenards parfaits pour nos chasseurs.

Hélas, depuis plusieurs années, le climat change. Les saisons sont toujours plus douces et du glacier s'écoule en abondance d'épais ruisseaux aux flots fougueux. Le clan a déjà dû évacuer leurs abris sous roche les plus exposés et certains membres pleurent encore sur les tombes de leurs ancêtres à jamais emportées par les flots. Plusieurs vallées sont devenues trop humides et les animaux s'en détournent afin de ne pas s'embourber dans leur sol spongieux. Bien sûr, la végétation trouve son compte à tous ces bouleversements mais le clan n'entend pas renoncer à la viande rouge pour déguster uniquement racines et pousses.

Là où tout commence

Au sein du clan, les débats s'animent. Pour certains, tout cela n'est que passager et, bientôt, les choses redeviendront comme avant. Pour d'autres, la situation est devenue trop critique pour ne rien faire : ils pensent que le clan aurait intérêt à s'installer avec armes et bagages un peu plus loin, là-bas, sur le haut-plateau, pas trop loin des troupeaux mais les pieds au sec. L'absence d'organisation politique digne de ce nom au sein du clan n'aide pas à la prise de décision et, jusqu'à présent, les débats n'ont abouti qu'à quelques rancœurs et frustrations.





Mais, aujourd'hui, le pâle soleil se lève sur un jour neuf. Hier, jusqu'à fort tard, tapis au cœur de l'abri des ancêtres, les chasseurs les plus influents ont enfin pris une décision : on lève le camp. Même si tout le monde était loin d'être d'accord avec ce projet, les partisans de la migration ont fini par l'emporter.

Alors, ce matin, dans la fraîcheur toujours clémente de cette matinée de printemps, hommes, femmes, vieillards et enfants empaquettent dans ces peaux tout ce qui peut se transporter et tout ce qui pourrait servir. Là-bas. Là où personne ne sait encore si le clan parviendra à trouver sa place.

Le scénario débute donc sur cet événement : informer les joueurs de ce qui précède et expliquer leur clairement que le jeu débute précisément au moment où les chasseurs en queue de file jettent un dernier regard à ce site dans lequel les leurs ont prospéré pendant si longtemps.

Le clan

Le clan est composé d'une cinquantaine d'individus. Si on exclut femmes, vieillards et enfants, cela ne fait jamais que dix ou douze hommes en âge de chasser et de se battre en cas de besoin. L'organisation du clan est assez lâche. Il n'existe pas de système de désignation de chef. En général, les plus faibles s'en remettent aux volontés des membres les plus influents que ceux-ci soient les chasseurs les plus efficaces, les anciens les plus sages ou les femmes les plus mûres.

Nous vous présentons ci-dessous les huit plus fortes personnalités du clan. Il est prévu que vos joueurs choisissent dans cette galerie les personnages qu'ils aimeraient incarner. Le nombre de possibilités proposées permettra à chacun de trouver son bonheur.

De plus, les personnages délaissés par vos joueurs feront autant de PNJ majeurs qui vous permettront d'animer les relations sociales au sein du clan.

Ton-Ha est un jeune chasseur très prometteur. Les anciens regardent son bras vigoureux et son courage d'un œil connaisseur et envieux. Le jeune homme vient tout juste de perdre son père, tué lors d'une chasse mouvementée. Ce père, qu'il admirait fortement, était un des chasseurs les plus influents du clan et avait pesé de tout son poids sur la décision de migrer. Ton-Ha entend bien honorer sa mémoire.

Objectif principal : faire en sorte que le choix de son père décédé soit respecté et couronné de succès.

Objectif secondaire : se montrer le digne fils de son père en devenant le meilleur chasseur du clan.

Lao-Toun est un vieux chasseur, presque un ancien. Lors des chasses les plus dangereuses, il a vu son rôle se limiter de plus en plus à celui de conseiller des plus jeunes. Ancien leader du groupe, il a vu son désir de voir le clan rester sur la terre des ancêtres être mis en minorité. Il respecte la décision du groupe mais sa fierté est durablement atteinte.

Objectif principal : faire reconnaître par les autres qu'il avait finalement raison.

Objectif secondaire : montrer qu'il est encore malgré tout un chasseur valide.

Na-Henn-Aya est une femme mûre. Sa résistance physique est exceptionnelle et elle continue à gérer le travail quotidien des femmes du clan malgré les souffrances des enfantements et des deuils successifs. Na-Henn-Aya a notamment dû enterrer son homme et trois de ses enfants dans un abri qui lui est ainsi profondément lié.

Objectif principal : faire changer d'avis le clan afin qu'ils reviennent vivre près de la tombe de ses proches.

Objectif secondaire : faire en sorte que le clan continue de fonctionner comme il l'a toujours fait.

Kou-Dah est un sorcier habitué depuis son plus jeune âge à se faire auprès du clan la voix des ancêtres. Ces dernières lunes, leurs voix lui ont maintes fois parlé des souffrances qui attendent son peuple le long du chemin vers les hauts plateaux. Pourtant, cette fois-ci, Kou-Dah a choisi de se taire afin de ne pas amoindrir le fragile moral des troupes.

Objectif principal : faire en sorte que le clan garde foi en son destin.

Objectif secondaire : réussir malgré tout à prévenir les guerriers des dangers qui les attend.

Iko est un très jeune chasseur, presque un enfant. Il n'a guère le recul nécessaire pour savoir ce qui est ou non un bon choix pour le clan. Par contre, il est heureux que les choses bougent autour de lui et entend bien en profiter pour s'affirmer au sein du clan.

Objectif principal : se rendre indispensable auprès du clan.

Objectif secondaire : devenir l'ami de Ton-Ha.

Olong-Dan est un des chasseurs les plus audacieux du clan. Taciturne et volontiers solitaire, il lui arrive régulièrement de partir dans de longues errances qu'il fait passer pour des missions de reconnaissance. À ce titre, il est sûrement celui qui connaît le mieux les dangers qui parsèment la route qui mène à la région des hauts plateaux. C'est sans doute pour cela que, même s'il n'a jamais exprimé d'opposition à cette décision, il entame ce voyage le cœur serré.

Objectif principal : veiller avec prudence à ce que le voyage laisse le clan indemne.

Objectif secondaire : ne pas passer pour un lâche en montrant qu'il a peur ou en se montrant excessivement prudent.

Tana est une toute jeune femme qui a rejoint le groupe récemment après un échange rituel de jeunes visant à revivifier les forces du clan. Elle est ainsi la seule membre du clan à avoir déjà eu l'occasion de vivre quelques temps sur les hauts plateaux. Elle





se souvient de saisons mornes et sèches et n'aspirent guère à y retourner.

Objectif principal : faire changer d'avis le clan.

Objectif secondaire : améliorer son intégration au sein du clan.

Missin est la fille de Lao-Toun. C'est une femme encore jeune et particulièrement vigoureuse. Elle en remontre à bien des hommes et est notamment la meilleure cueilleuse de tout le clan. Elle a enfanté une unique fois mais, hélas, le bébé a été une des premières victimes des crues meurtrières qui ont frappé les abris les plus exposés.

Objectif principal : aider le clan à quitter définitivement cet endroit maudit.

Objectif secondaire : obtenir l'attention d'un père qu'elle vénère en silence.

Les objectifs présentés dans cette galerie de portraits sont là pour servir de guides à l'interprétation des joueurs et ne doivent pas être considérés comme indépassables. Personne ne doit laisser le plaisir de l'interprétation être remis en cause par un objectif qui ne lui plaît pas. Toutefois, essayer de poursuivre des objectifs personnels au sein d'un groupe disparate augmentera considérablement le plaisir du jeu de rôle.

PJ ou PNJ	Forces	Faiblesses	Endurance/ Expérience	Techniques et savoirs secrets
Ton-Ha	Vitesse du cheval, Prestance de l'auroch, Vol du corbeau, Fureur du lion	Coléreux	30 / 3	Empalement, Mêlée
Lao-Toun	Vitesse du cheval, Vol du corbeau, Fureur du lion, Sagesse du mammoth	À moitié sourd	27 / 5	Empalement, Mêlée
Na-Henn-Aya	Habileté des Ancêtres, Savoir du bièvre, Cœur de glace, Douceur de la loutre	Impressionnable	27 / 5	Ornements corporels, Travail des peaux
Kou-Dah	Habileté des Ancêtres, Envol de l'aigle, Chant du merle	-	24 / 4	Tous les pouvoirs du chaman sauf Forme animale
Iko	Vitesse du cheval, Agilité du bouquetin, Vigilance du hibou	-	24 / 1	Mêlée
Olong-Dan	Vitesse du cheval, Agilité du bouquetin, Ruse de la fouine, Flair du loup	Individualiste	30 / 3	Mêlée, Vol du Harfang
Tana	Vitesse du cheval, Grâce du cygne, Réflexes de lynx	-	24 / 1	Parures
Missin	Vitesse du cheval, Agilité du bouquetin, Souffle du cerf géant	-	36 / 1	Travail de l'os

Avant le départ

Une des difficultés d'interprétation de ce scénario par les joueurs peut venir du fait qu'eux ne connaissent rien du clan, de ses habitants et de leurs problèmes alors que leurs personnages sont censés jouer l'avenir de ce clan au péril de leur propre vie. Pour y remédier partiellement, nous vous proposons d'organiser en début de séance, juste après l'attribution des rôles, un petit jeu narratif très simple qui aura pour intérêt de doter chaque joueur d'un souvenir précis lié au clan tout en permettant aux joueurs de commencer à se familiariser avec le profil des PJ. En pratique, commencez par écrire sur quelques billets de papier les noms de chaque PJ. Pliez les billets en deux pour les rendre anonymes, puis faites-en une pioche au centre de la table.

Procédez de même avec quelques péripéties. Nous vous en donnons quelques exemples ci-contre mais vous pouvez aisément les remplacer par d'autres anecdotes du même calibre qui correspondent mieux à l'image que vous vous faites du clan. Ces billets de péripéties constituent la seconde pioche. Quelqu'un autour de la table est alors chargé de tirer deux papiers de la pioche « personnages » (s'il y a un nombre impair de PJ, il faudra les remettre au pot à la fin de chaque scène et s'assurer que chaque PJ participe à au moins une scène) et un papier de la pioche « péripéties ».

Tout cela (2 PJ et 1 péripétie) forme la base d'une scène mémorable ayant émaillé leur vie récente dans la monotonie du clan : un conflit (pas forcément majeur ou même violent !) a opposé à un moment ou un autre les deux personnages en question à propos de la péripétie. L'un des protagonistes a fait jouer ses capacités pour régler ce conflit et en a gardé un certain ascendant sur le perdant.

Il faut maintenant donner vie à ce souvenir. Le participant le plus prompt prend la main et narre l'épisode à sa façon, du moment que cela implique bien la péripétie et l'autre personnage du tirage au sort. L'intérêt de prendre la main est de pouvoir orienter la résolution de l'épisode sur un terrain qui fasse partie des points forts du PJ (par exemple, impressionner physiquement l'opposant pour un PJ porté sur les muscles).

Lorsque le narrateur a fini et se propose donc de faire le jet correspondant à ses capacités pour résoudre le conflit, l'autre protagoniste peut apporter des nuances ou anecdotes au récit afin d'obtenir l'autorisation de tester des capacités différentes. S'il n'a pas d'idée ou si le reste de la table juge son idée peu fair-play, il fait un jet équivalent à celui du premier narrateur. Le meilleur résultat indique qui remporte le conflit à son avantage.

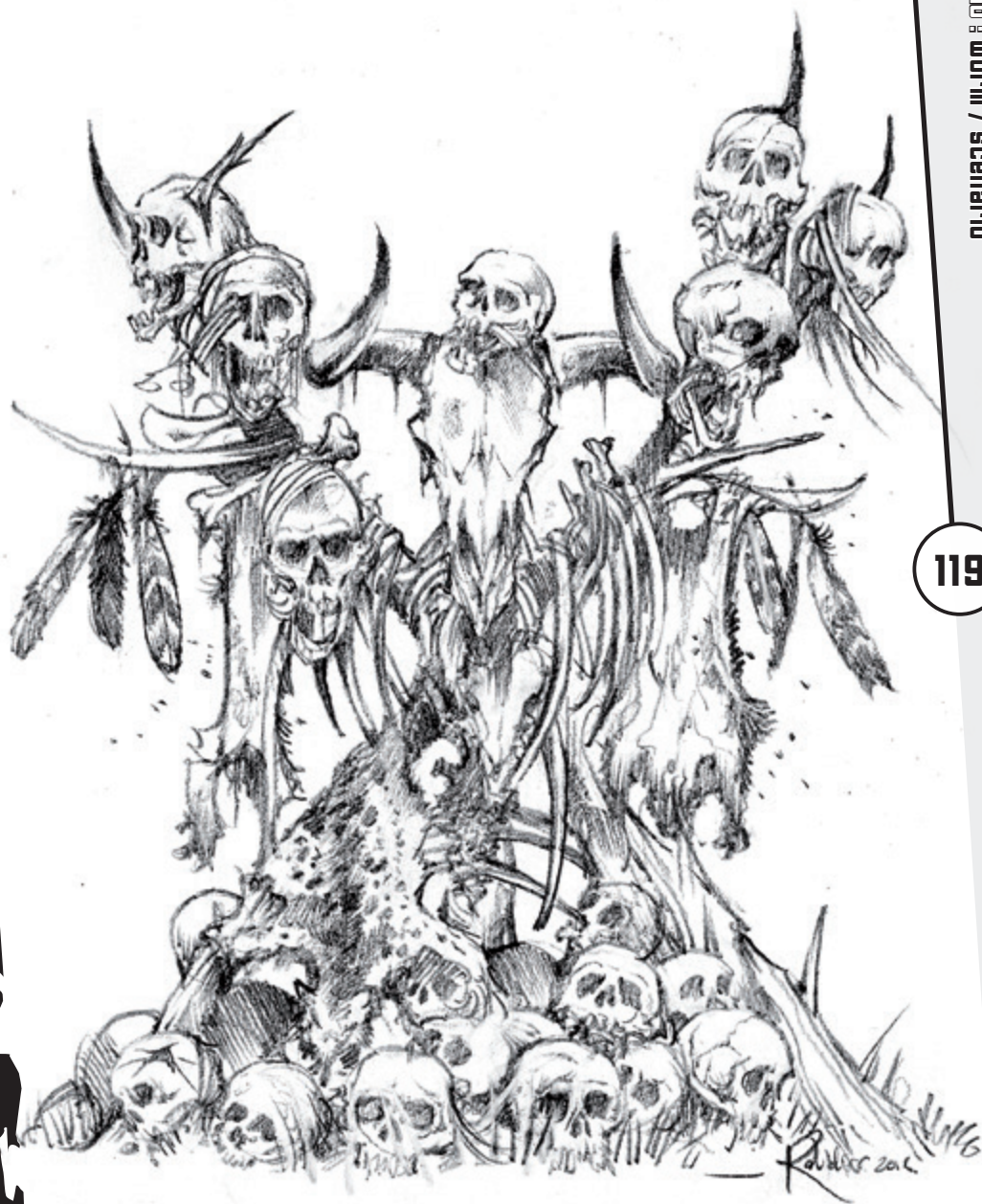
118

Flash-back

Voici quelque exemples d'anecdotes ayant pu opposer les PJ quelques temps avant le départ :

- × **Une crue soudaine** envahit un abri dans lequel le clan avait imprudemment entreposé ses réserves. Alors que le courant crée des tourbillons en heurtant la paroi, quelques ballots accrochés en hauteur peuvent encore être sauvés. Que faire ?
- × Les dernières chasses ont été peu fructueuses. À l'instant, les chasseurs viennent de repérer **une femelle gravide** isolée d'un troupeau d'aurochs. Habituellement, le clan privilégie le renouvellement du cheptel mais là ?
- × Du fait d'un temps exceptionnellement doux, **les fruits sont en avance sur la saison**. Certains pensent que le moment est venu de se disperser dans de larges campagnes de cueillette. D'autres estiment qu'il faut rester groupés à l'affût du passage des troupeaux.
- × La nourriture se fait rare. Au sein du clan, les réserves se répartissent depuis toujours équitablement en fonction des besoins de chacun. Pourtant, ce matin, il est manifeste que **quelqu'un a puisé nuitamment dans les précieuses réserves**.





Rodriguez 2016

Après avoir brièvement conté la façon dont il prend l'avantage, le vainqueur clôt la scène en choisissant dans la liste suivante un avantage adapté à la situation :

- × Obtenir du perdant une dette morale (celui-ci devra obligatoirement obéir à une future sollicitation du vainqueur) ;
- × Se faire dévoiler un des deux objectifs personnels par le perdant ;
- × Obtenir un point d'expérience gratuit à utiliser durant ce scénario.

On continue alors avec un autre tirage, tant qu'il reste des billets dans les pioches ou jusqu'à ce que le MJ juge le tout suffisant pour que tous aient des souvenirs bien réels de leur vie avant l'expédition.

Gérer le voyage

Bien qu'il ne s'agisse que d'un voyage de quelques dizaines de kilomètres, le trajet reste dangereux. D'une part, ce ne sont pas quelques chasseurs expérimentés qui se déplacent mais bel et bien tout un clan traînant derrière lui vieillards affaiblis par d'anciennes blessures mal soignées et jeunes enfants sachant à peine marcher. Il faut également transporter tous les biens, outils, peaux ou réserves de nourriture du groupe. Enfin, le clan ne connaît pas la route. Si les quelques reconnaissances lointaines effectuées par les uns ou par les autres ou encore quelques rares contacts avec des groupes de passages ont pu permettre de connaître l'existence du haut-plateau, personne ne sait comment guider jusque là-bas le groupe en toute sécurité. Bref, un voyage de cet ampleur, événement rarissime pour ce clan, est une aventure en soi.

Bien sûr, le clan ne nous a pas attendu pour savoir organiser un tel voyage. Les reconnaissances effectuées ont permis d'évaluer correctement le nombre de jours qui seront sans doute nécessaires au voyage. Il vous appartient d'en décider avec exactitude. On peut toutefois penser qu'entre 8 et 12 jours de voyage permettraient de faire de celui-ci une véritable aventure en soi.

Ainsi, on admettra que si une de ces journées de voyage s'est déroulée sans aucun incident notable (voir ci-dessous) ou si ces incidents ont été promptement résolus par les PJ, la journée est sans conséquence pour l'état du groupe : tout le monde mange, tout le monde dort, personne n'est blessé, etc. Par conséquent, il n'est ici nul besoin de nous embarrasser de quelque comptabilité que ce soit.

À l'inverse, si la journée de voyage a été difficile, il est nécessaire de définir les conséquences exactes de celle-ci sur la marche du groupe ou son état de forme général.

On considérera qu'une journée a été « difficile » si :

- × elle a été émaillée par un combat contre des hommes ou des bêtes ;
- × au moins un des membres du groupe a été blessé dans un incident quelconque ;
- × elle a obligé le groupe à faire un détour important ;
- × elle a généré de fortes tensions voire une dispute au sein du groupe.

Si la journée écoulée correspond à au moins un des ces critères, vous devez choisir dans la liste ci-dessous le problème le plus approprié. Vous pouvez aussi faire parler le hasard puis imaginer le lien entre les faits et leurs conséquences : cela peut libérer l'imagination.





D6	Problème	Prises de risques possibles
1	Une partie des précieuses réserves de nourriture est définitivement perdue ou gâtée.	Chasser, cueillir, convaincre le clan de diminuer les rations, mener le clan à marche forcée pour réduire le trajet, etc.
2	Plusieurs membres du clan éprouvent le besoin de passer du temps pour prier, chanter, psalmodier, rêver, etc.	Les convaincre du contraire, mener soi-même ces activités afin qu'elles ne traînent pas trop, en profiter pour chasser ou cueillir, etc.
3	Le groupe est affaibli et la vitesse de marche s'en ressent.	Trouver un raccourci, utiliser un savoir secret pour rendre de l'entrain, emprunter des embarcations, chasser/cueillir pour compenser le temps perdu, etc.
4	Le groupe est affaibli et le nombre de bras valides s'en ressent.	Lancer des expéditions solitaires de chasse/cueillette, mettre la main à la pâte pour améliorer le confort du bivouac, trouver un moyen d'apporter des soins, etc.
5	Plusieurs membres du clan éprouvent le besoin de prendre du temps pour négocier, palabrer, discuter, régler les conflits internes, etc.	Les convaincre de reprendre la route, chasser/cueillir pour compenser le temps perdu, etc.
6	Le groupe est affaibli et a besoin d'une journée de repos	Les convaincre du contraire, trouver un raccourci, utiliser un savoir secret pour rendre de l'entrain, chasser/cueillir pour compenser le temps perdu, améliorer le confort du bivouac, etc.

En fonction du problème, les PJ peuvent décider de prendre des risques appropriés (la 3ème colonne du tableau donne des pistes mais cela reste bien sûr un choix ouvert) pour tenter de le solutionner dans l'urgence. Toutefois, si cette entreprise elle-même se déroule mal, elle met le groupe encore plus dans l'embarras en générant à son tour un autre problème (ou l'aggravation du précédent, toujours à votre discrétion) que les PJ voudront peut-être à nouveau essayer de solutionner et ainsi de suite dans ce qui peut devenir un cercle vicieux mortel.

Si, au final, le problème reste insoluble, le clan reprend la route en souffrant désormais d'un malus de 1 à tous les jets de ses membres qui peuvent être considérés comme une action de groupe. Par exemple, si un PJ part seul en quête de gibier, il ne souffre d'aucun malus (sauf, bien sûr, s'il est lui-même handicapé par une blessure ou autre). Par contre, s'il grimpe

une pente dangereuse en tendant la main aux plus faibles, distribuant des conseils aux plus jeunes, portant plus que sa charge sur son dos, là, il doit en effet prendre en compte le malus accumulé par le clan. Comme on le voit, si le clan arrive à proximité du haut-plateau avec un malus de -5 ou -6, la fin du voyage risque d'être plutôt éprouvante.

Péripéties

Il est inutile de prévoir un déroulé acte par acte du voyage. Vous trouverez ci-dessous une liste d'éléments pouvant intervenir au moment de votre choix. Le but est bien sûr de ne pas mettre le clan en péril mais de le mettre suffisamment au défi afin que le voyage s'apparente à une odyssée que personne n'aimerait avoir à revivre de si tôt. Il faut donc veiller à tempérer les péripéties suivantes si certaines d'entre elles se passent

vraiment mal afin de laisser le temps au clan de se remettre. De même, il n'est sans doute pas très utile d'infliger tous ces événements au clan : sélectionnez ceux qui vous plaisent ou qui vous semblent les mieux adaptés à la composition du groupe de PJ.

Bien sûr, chacune des péripéties n'est pas seulement l'occasion de tester les capacités des PJ : ce sont aussi et surtout autant d'occasion de créer du *roleplay* au sein du groupe. Les joueur soucieux de remplir les objectifs de leur personnage y trouveront certainement des occasions de briller ou de manigancer. Il est probable que certains PJ s'opposent sur ce qu'il convient de faire face à telle ou telle péripétie. Si ce n'est pas le cas, n'oubliez pas qu'il vous reste dans la liste ci-dessus quelques personnages à utiliser en PNJ actif afin de mettre votre grain de sel dans les discussions. Au final, le risque de mésentente entre les leaders du clan est peut-être bien le principal danger qui guette l'entreprise du groupe.

- × Au loin, **un important nuage de poussière** ne trompe pas les chasseurs les plus aguerris. Un inespéré troupeau de grande ampleur (des aurochs ?) passe au loin. Si seulement le clan était resté à l'affût... Mais peut-être n'est-ce pas trop tard pour s'écarter de la route et fondre sur les retardataires du troupeau ?
- × Les éclaireurs s'agitent. La rumeur ne tarde pas à remonter jusqu'au cœur du convoi. Le chemin suivi par le clan est barré net par **un avertissement glauque** composé d'une installation branlante de crânes humains et de dépouilles répugnantes d'origine inconnue. Les esprits les plus faibles murmurent de crainte en évoquant une possible malédiction.
- × À l'occasion d'une pause, quelques femmes s'écarterent du reste du groupe dans l'espoir de faire un peu de cueillette. Une des plus jeunes femmes du groupe revient triomphalement **les bras chargés de fruits juteux**. Pourtant, une vieille déclare que ces fruits

lui sont inconnus et qu'il ne faut donc pas les consommer. La déception est grande chez les plus jeunes.

- × Plusieurs membres du clan (y compris un ou plusieurs PJ) passent une nuit agitée par **un rêve sinistre** durant lequel les présages funestes s'accumulent. Au réveil, plusieurs rêveurs découvrent stupéfaits qu'ils ont partagé un rêve aux détails curieusement similaires. Le clan est troublé.
- × Alors que la pluie redouble à l'approche du soir, un des éclaireurs repère **un abri sous roche**. À en croire l'ouverture et l'aspect de la paroi, il est possible qu'il soit assez vaste pour abriter le temps d'une nuit de repos l'ensemble du groupe. Pourtant, un des chasseurs estime qu'un tel abri pourrait aussi servir de tanière à quelque fauve.
- × La pluie incessante a fait gonfler le lit d'**un torrent aux flots sauvages**. Faute de trouver un moyen de faire passer tout le monde, il risque de falloir faire un détour conséquent qui, probablement, épuisera tout le monde et peut-être même les réserves de nourriture.
- × Le clan a entrepris la traversée prudente d'une plaine spongieuse que les pluies récentes ont transformé en **un véritable marécage**. Une des femmes crie soudainement. Son jeune fils a échappé à sa vigilance et s'est écarté du groupe pour poursuivre un oiseau ou un rongeur de passage. On entend les cris apeurés de l'enfant mais, derrière les herbes hautes et les bancs de brume, on ne le voit plus.
- × Un jeune éclaireur (si possible un PJ) s'en revient affolé vers les leaders du groupe : il vient d'apercevoir, dressé en travers de la route, **un guerrier au torse puissant** et doté d'une tête de cervid. Venu à la rescousse, les chasseurs expérimentés ne découvrent qu'un cerf, effectivement de belle taille, dont les flans s'offrent à leurs sagaies. L'opportunité de chasser l'animal fait alors l'objet d'une discussion animée.





Dénouement

Les contreforts du haut-plateau, longtemps un simple horizon inatteignable, sont désormais une dure réalité. En effet, pour le clan fatigué, affaibli et toujours trop chargé, l'ascension de ces pentes rudes, dépourvues de véritables sentiers et encombrées d'une végétation âpre est peut-être l'épreuve de trop.

Pourtant, on supposera que le clan finit, à force de sacrifices, par parvenir au sommet, là où les leaders du groupe prétendent que, si ce n'est la prospérité, le groupe retrouvera un peu de sécurité au cœur d'un territoire où femmes et enfants pourront se soustraire aux conséquences des intempéries. Hélas, alors que, dans la lumière du couchant, les éclaireurs mettent le pied sur la roche des sommets une déception de taille attend le clan. En effet, au loin, deux panaches de fumée indiquent que, là-bas, un autre groupe humain est déjà installé.

À moins que le clan ne se décourage aussitôt, il est probable qu'ils achèvent malgré tout leur odyssée en se rapprochant de ce groupe d'intrus et en tentant de se renseigner sur celui-ci :

Il s'agit en effet d'un clan d'hommes-longs installés à demeure dans des huttes de bois et de peaux calées plus ou moins adroitement entre deux affleurements rocheux.

Le clan ne doit pas regrouper plus d'une trentaine d'individus.

L'aspect général du clan, de ses huttes ou de certains de ses membres ne respire pas vraiment la santé : on y survit plus qu'on y prospère.

Si les PJ observent plus longuement, plus finement ou se débrouillent d'une façon ou d'une autre pour en savoir plus, ils peuvent aussi apprendre que :

Le clan n'est pas installé là depuis longtemps : ce n'est nullement la terre de leurs ancêtres et ils envisagent de la quitter pour chercher un meilleur avenir ailleurs.

Le clan souffre de malnutrition, ne réussissant pas à trouver suffisamment de nourriture sur le haut-plateau et étant trop faible et trop peu nombreux pour organiser des raids efficaces loin de cette base.

Si le haut-plateau est en effet à l'abri des intempéries, à l'inverse, il manque sérieusement d'eau potable et le clan s'interroge sur sa viabilité à moyen terme.

Il n'y a guère que huit hommes en âge et en état de se battre au sein du clan.

PNJ	Forces	Faiblesses	Endurance/ Expérience	Techniques et savoirs secrets
Les hommes du haut- plateau	Vitesse du cheval, Souffle du cerf géant, Vigilance du hibou	-	36 / 0	Empalement



En conclusion de ces investigations, la triste réalité ne doit plus faire de doute : non seulement le haut-plateau accueille déjà un clan mais, qui plus est, ce territoire ne semble guère être propice à une installation prospère. À n'en pas douter, un grave débat va s'instaurer entre les leaders du clan des PJ. Pour certains d'entre eux, c'est d'ailleurs peut-être là l'occasion inespérée d'atteindre finalement leurs objectifs personnels. En fonction de ces discussions et, éventuellement, d'un vote à main levée auquel participent les leaders présentés plus haut, les principales options du clan sont :

S'installer coûte que coûte même si cela passe par une attaque violente contre le clan déjà en place afin de chasser sans ménagement ces bouches inutiles. Si cette option peinera à convaincre au sein du groupe, elle peut toutefois être viable en fonction de l'état de forme du clan. Les hommes déjà installés là sont en effet affaiblis et finalement peu enclins à mourir pour défendre une terre qui peine à les nourrir. Après quelques raids bruyants et effrayants menés par les PJ, ils plieront sans doute bagages et leur abandonneront les lieux. La survie du clan n'est alors pas garantie mais, s'ils ont fini le voyage en forme et se montrent entrepreneurs, ils peuvent bâtir en ces lieux une société viable. Faites-leur faire alors quelques épreuves de survie, chasse, artisanat, etc. avant de conclure le scénario sur une note plus ou moins positive.

Tenter de convaincre les occupants de les accepter à leurs côtés par un jeu subtil de dons bienvenus, de paroles bien senties voire de menaces à peine voilées. Selon la façon dont les PJ s'y prennent, cela devrait pouvoir fonctionner correctement : le clan en place, conscient de l'issue implacable que leur imposerait l'immobilisme, acceptent de fusionner avec celui des PJ. Là, des épreuves de survie ardues sont nécessaires : il faut d'urgence trouver des abris, de la nourriture, etc. Surtout, la redistribution de la hiérarchie, les changements de coutumes et la constitution de nouveaux couples devraient

créer quelques frictions au sein du nouveau clan. Autant de menaces sur la durabilité de cette entreprise à mettre en scène avant de conclure le scénario.

Renoncer et repartir pour éviter toute confrontation. Il serait bien sûr fastidieux de rejouer tout le voyage à l'envers. Vous devriez toutefois avoir encore deux ou trois péripéties en réserve à mettre en scène pour l'évoquer. Le scénario s'achève alors par un retour amer aux anciens abris, peut-être déjà occupés par des fauves voire (suprême ironie !) par d'autres hommes. Quoi qu'il en soit, c'est un échec collectif dans lequel, toutefois, certains PJ pourront peut-être réaliser leurs objectifs personnels.



▶PLAY





126

MISSION :

SOUS LA MONTAGNE

Points d'héroïsme à gagner : 2 par joueur

Type de mission : Huis-clos/survie

Synopsis : Un appareil transportant des données scientifiques importantes s'est écrasé dans les Alpes il y a quelques heures. Les PJ doivent y aller et retrouver les données ainsi que d'éventuels survivants. Les PJ affronteront sur place des conditions difficiles (une perturbation temporelle entre autres), des survivants au bord du désespoir et se trouveront confrontés à un choix terrible, puisque les données qu'ils sont supposés rapatrier influencent les personnes autour d'elles. Les PJ suivront-ils les ordres ou privilégieront-ils la sécurité de leurs contemporains ?

Gain des PJ : 15 PX + 30 PG

Si Nathan et le Pr. Eargrave survivent, ils deviennent désormais des contacts éventuels des PJ, utilisables à chaque mission dans l'arche de Londres. Mais n'hésitez pas à les rendre indisponibles à votre guise.





Prologue : Camelot

Après leur briefing, les chevaliers peuvent se rendre dans la baie d'embarquement pour y rencontrer les assistants qui leur sont dévoués pour la mission : deux infirmiers chargés de les assister et de porter secours aux éventuels survivants. Ils sont également dotés d'un caisson contenant plusieurs tentes de survie, des rations et un condensé du matériel de survie par grand froid que sait produire une société technologiquement avancée.

LES INFIRMIERS : Ivana Terekhov (brune, grande, mince) et Nathan De Sousa (cheveux noirs, type latino, corpulence moyenne, barbe courte) ont tous deux la trentaine. Ivana est relativement angoissée et soucieuse (elle sera la première à paniquer et céder au désespoir), alors que Nathan est d'un naturel jovial. Tous deux sont habitués à côtoyer des chevaliers, car employés du Knight, et sont tout à fait respectueux.

Acte 1 : Turbulences

Après quelques minutes de vol, le pilote annonce laconiquement que l'appareil entre dans une zone de turbulences imprévues. La totalité des appareils électroniques de bord commence à se dérégler, y compris les com' internes des chevaliers (grésillements et sifflements à la limite de l'audition) et l'éclairage du vector. Une sonnerie stridente ponctue cette scène tandis que l'éclairage devient stroboscopique. D'un coup, le vrombissement rassurant de ses turbines cesse et l'appareil commence à vriller (test base *DEX-TÉRITÉ* difficulté normal (3), perte d'équilibre et 2D6 points de dégâts si l'armure est fol-dée). Le pilote ne répond plus aux tentatives de communication par radio. Pendant les 4 rounds de la chute, les PJ peuvent s'extraire de l'appareil avant impact, tenter de stabiliser l'appareil ou encore essayer d'évacuer l'équipe médicale et le matériel de survie :

127

Ordre de mission

Chers écuyers,

Une équipe scientifique escortée par un écuyer de Bohort, le chevalier Adamovicz, s'est écrasée dans les Alpes avec un ensemble de données capitales pour notre lutte contre l'Anathème. Vous devez vous rendre sur site et faire parvenir ces données à Camelot. Soyez prompts et sans pitié.

Avant l'arrivée des chevaliers

Il y a quelques heures, une équipe de scientifiques revenait du poste de Djebel Sirwa en transport avec eux des données de la plus haute importance. Leur mission d'observation sur le pourtour du territoire de la Dame se faisait en collaboration avec la NAU et était de fait entourée de la plus grande discrétion. Le professeur Eargrave, responsable de la partie scientifique, a capté un enregistrement sonore provenant de la nappe glacée qui coupe l'Afrique en deux. La particularité de cet enregistrement est qu'il ne s'agit pas de bruit atmosphérique, mais d'un motif rythmique et mélodique complexe, qui semble se répéter à l'envi. Vérification faite, la séquence ne correspond à aucun signal connu du Knight ou de ses contacts. L'intégralité de l'équipe (escorte et personnel technique compris) a immédiatement été rapatriée vers Camelot pour être débriefée. En effet, il s'agit à l'heure actuelle de la seule manifestation « d'art » (s'il s'agit bien de musique) émanant des ténèbres. Là où le bât blesse, c'est que cet enregistrement est doté d'une volonté propre et s'est immiscé lentement dans l'esprit de l'écuyer Adamovicz. Ce dernier a cédé à l'influence du son, comme possédé, et a provoqué la chute de l'appareil. Le pilote a cependant réussi à poser en catastrophe son vector lourd et une partie de l'équipage s'est réfugiée dans les bâtiments d'une ancienne station de ski française, gageant que le Knight enverra une équipe les secourir.

S'EXTRAIRE : toute l'électronique embarquée du vector étant hors-service, il faut réussir à connecter l'IA d'une armure pour ouvrir la soute de l'appareil [test base *TECHNIQUE* difficulté normal (3)] ou détruire une des cloisons extérieures pour se frayer un chemin [test base *FORCE* difficulté normal (3)]. Pensez à majorer la difficulté de ces tests en raison du stress ambiant.

STABILISER L'APPAREIL : en entrant dans le cockpit, les PJ constatent que le pilote a coupé les moteurs, tiré sur sa console et marmonne, les yeux (intégralement noirs) perdus dans le vide. Deux tests base *DEXTÉRITÉ* et base *TECHNIQUE* difficulté ardu (5) seront indispensables pour limiter les dégâts et atterrir en catastrophe.

ÉVACUER L'ÉQUIPE MÉDICALE OU DU MATÉRIEL DE SURVIE : des parachutes sont disponibles et peuvent servir à faire sauter l'équipe médicale. Si les PJ ne le font pas d'eux-mêmes, les infirmiers s'en occuperont.

Quel que soit le mode d'arrivée des PJ, les voici à pied d'œuvre, avec un vector harpie hors-service (plus ou moins), des communications impossibles, des com' courte portée qui grésillent. Précisons aussi que le ciel est uniformément d'un gris sombre et lourd et qu'un vent glacial siffle autour d'eux. Si les PJ s'intéressent à leur appareil (situé soit sur la station s'ils ont sauté, soit à côté d'eux s'ils l'ont posé), ils constatent qu'il est réparable mais que toute l'électronique de bord doit être remplacée.

Ils découvrent alors un paysage superbement désolé : des forêts de conifères noirs

se balancent doucement au loin, couvrant les pentes enneigées d'une série de montagnes hautes, aux pentes abruptes. À environ deux kilomètres en contrebas, une série de bâtiments posés au fond d'un vallon leur fait face.

S'ils le souhaitent (et ils le devraient), ils commencent par retrouver leurs deux infirmiers : les parachutes se sont abattus à quelques centaines de mètres de là, sous le couvert forestier. Le premier découvert sera Nathan, inconscient (sonné par l'impact avec un arbre). Une fois l'infirmier remis sur pied, il montrera des signes de stress important et devra être constamment rassuré. Quant à sa collègue, les PJ retrouveront son parachute, les sangles sectionnées par des objets tranchants (le bois de l'arbre a lui aussi été marqué). Des traînées de sang semblent indiquer la direction dans laquelle le corps a été emmené. Si les PJ suivent la piste, ils découvriront le corps de l'infirmière à demi-dévoré [test d'espoir difficulté normal (3)]. Si Nathan découvre le corps, il fera une crise de panique (nécessité de le placer sous sédatifs). À noter que, tout au long de la séquence, le jour décline et le blizzard s'intensifie, finissant par gêner nettement la progression des chevaliers (sans parler de leur infirmier, s'il est encore en vie). Si Nathan ne termine pas le scénario, les PJ perdent automatiquement 1D6 points d'espoir.

Quelle que soit la décision des PJ, une nuée de noctes (cohésion 200 – voir page 349 du LdB) s'abat sur eux dès leur sortie de la forêt. Deux options : la combattre ou se réfugier au plus vite dans les bâtiments.

128

Jouer en musique

Pour cette mission, je recommande les *Musica Cthulhiana* : une piste en boucle, à faible volume, par lieu. Ces musiques peu intrusives permettent de mettre les PJ sur les dents et accompagnent très bien l'ambiance glauque des lieux. Pour les scènes d'action, on peut creuser du côté de *Juno Reactor* (notamment le titre *Navras*) ou de la B.O. de *Mad Max – Fury Road*. Enfin, pour des scènes plus « cinématiques », des titres comme le thème principal de *Deus Ex 3* ou *Closer to God*, dans la B.O. d'*Anno 2070* sont parfaites.





Acte 2 : La station

À quelques centaines de mètres, ils aperçoivent les formes des vieux immeubles, de la station. Ces bâtiments sont tous à moitié ruinés, ayant subi leur lot de gel/dégel, tempêtes. N'hésitez pas à insister sur l'aspect délabré et angoissant du lieu : les PJ s'aventurent dans une structure dédiée aux loisirs, mais désormais vouée à une lente déliquescence. De-ci, de-là, des pylônes à moitié jetés au sol, tordus et rouillés, soutenaient autrefois les remontées mécaniques de la station. Il n'est pas possible de distinguer la carcasse d'un autre appareil. Un PJ doté d'une vision thermique n'aura aucun mal à repérer plusieurs sources de chaleur dans un des bâtiments : une dizaine de sources humanoïdes [test base *PERCEPTION* difficulté normal (3) pour obtenir le décompte] et une source bien plus importante, située en sous-sol.

Le nid

En s'intéressant aux sources thermiques, les PJ convergent vers un des plus grands bâtiments, visiblement un ancien hôtel. La réception, délabrée, est envahie par la neige, mais ils voient sans souci que les signatures corporelles sont situées sous le niveau du sol. En effet, c'est là que les survivants du crash ont établi leur campement.

Les survivants sont 11 et accueillent les chevaliers avec un mélange de crainte et de soulagement. Tous sont couverts de crasse, ont les cheveux hirsutes et présentent les signes d'une maigreur inquiétante. Leur chef, Jacob Eargrave, accueille les PJ avec un sourire fatigué. Il leur explique que cela fait deux mois qu'ils se terreront ici et que la zone n'est pas sûre.

Les PJ obtiennent les informations suivantes en interrogeant les survivants et/ou en fouillant la zone [test de base *PAROLE* ou *PERCEPTION* difficulté facile (1) à ardu (5)] :

FACILE : les survivants étaient plus nombreux au départ, mais des bêtes rôdent dans les environs et en ont emporté plus d'un.

FACILE : la neige a recouvert la carcasse du vector, elle est sur une crête.

Val Thorens

La station de Val Thorens est située sur un petit plateau, logé contre une pente montagneuse particulièrement abrupte. Elle se compose d'une série de petits immeubles de 10-15 étages répartis autour d'une grande esplanade : les rez-de-chaussée sont tous d'anciennes boutiques (restauration ou location) à l'exception d'un hôtel dont la devanture a mieux résisté aux éléments. En face, le long du flanc de la montagne, plusieurs petits bâtiments et pylônes marquent les départs des pistes de ski. Le long de la descente, les vestiges d'une route sont bordés de chalets ruinés en bois artificiel. Au pied des PJ, un panneau tombé au sol, à moitié recouvert par la neige, affiche « Bienvenue à Val Thorens ». Le lieu présente un état particulièrement décrépit [test base *PERCEPTION* difficulté normal (3)], bien trop par rapport au temps écoulé depuis l'apparition de l'Anathème. En effet, l'architecture et les matériaux utilisés suggèrent une construction luxueuse et récente, alors que l'état général de l'endroit évoque un abandon remontant à une bonne décennie (cf encart *Le son qui tue*). À noter que si quelques heures se sont écoulées pour les PJ, cela fait des semaines que les survivants sont terrés dans leur abri.

NORMAL : l'écuyer chargé de leur protection a disparu pendant le crash. Les survivants ne connaissent pas les causes de leur chute. Ils s'estiment juste chanceux d'avoir survécu.

NORMAL : Eargrave suppose que la cargaison est restée dans la carcasse du vector.

ARDU : un des survivants a vu le chevalier sauter du vector et personne ne l'a retrouvé.

ARDU : un des survivants fond en larmes quand on évoque leur retour ; il ne semble pas désireux de revoir la civilisation.

En examinant les survivants et leur nid, les PJ notent des choses dérangeantes [test base INTUITION difficulté facile (1) à ardu (5)] :

FACILE : il n'y a pas de barricades.

FACILE : il y a des traces de griffes et de sabots contre le béton à l'extérieur.

FACILE : les survivants paraissent avoir vécu ici des mois et portent les symptômes d'une mauvaise nutrition.

NORMAL : la cuisine semble régulièrement lavée et entretenue. Pourtant, il n'y a aucune trace de nourriture dans le complexe.

NORMAL : les survivants fredonnent souvent un air. Ils ne paraissent pas s'en rendre compte et, quand on les interroge, ils ne comprennent pas de quoi les PJ parlent.

NORMAL : l'espace de campement des survivants devait impliquer bien plus de monde au départ. S'il est interrogé, Jacob répondra que des créatures rôdent et que plusieurs des siens ont été emportés.

ARDU : les PJ trouvent des ossements humains nettoyés proprement dans une fosse à quelque distance du complexe (par exemple, en suivant Jonathan (cf encart *Les survivants*), lorsqu'il se rend sur la tombe d'Alicia). Il s'agit d'un ensemble d'ossements appartenant à un humain (le bassin est assez bien conservé). Un des survivants (Jonathan) tentera de stopper les chevaliers quand ils ouvriront la fosse. En effet, il s'agit des restes de sa compagne, que les survivants ont dû manger à un moment. L'homme sera très énervé, violent, mais ne pourra rien contre les puissants chevaliers. À vous de le mettre en scène de façon pathétique au possible. Cette scène provoque un test d'ESPOIR difficulté normale (3).

À ce stade, laissez les PJ patauger un peu dans la fange de ce camp à deux doigts de basculer dans la folie. Pour conclure l'acte 2, les PJ assistent de nuit à la disparition d'une des survivantes (Susan). Cette dernière, pupilles révulsées, est dans un état de transe et est attirée vers l'extérieur, ne résistant pas si les PJ s'interposent. S'ils choisissent de la suivre, ils la voient se diriger vers la carcasse du vector lourd, protégée par plusieurs bestians (2 par PJ – voir page 350 du LdB). Le but des créatures est d'emmener Susan sur la crête : elles feront usage de toutes leurs capacités (saut, tir à distance) pour escorter la jeune femme, ce qui inclut de la porter. À cette occasion, les PJ pourront constater que Susan s'accroche volontairement à la fourrure de son « ravisseur ». La scène doit idéalement se terminer à quelques centaines de mètres de la carcasse du vector lourd, avec Susan qui y entre. Si jamais vos PJ sont des as du combat et menacent de disperser vos monstres, remettez-en en jeu, tout en gardant en mémoire qu'ils ne sont pas là pour tuer les PJ : au contraire, si le son attire les héros à lui, c'est une chance supplémentaire d'aller jusqu'à une arche.



Interpréter les survivants

Le scénario a pour but de mettre vos PJ face à un choix moral compliqué : les survivants ont dû recourir à l'anthropophagie pour survivre et sont définitivement marqués par l'expérience. De plus, ils ont été « trahis » par l'écuyer Adamovicz, censé les protéger. Cependant, CE NE SONT PAS des désespérés. Ils peuvent le devenir sous l'influence du son, mais ils ne sont pas à tuer. Si vos PJ décident de les tuer, ils perdront 1D6 points d'espoir par survivant exécuté. S'ils les abandonnent à leur sort, ils perdront 2D6 points d'espoir en apprenant que les survivants se sont donné la mort à leur départ. La mise en scène du cannibalisme fait partie des passages délicats de ce scénario, réservé à un public mature. À titre personnel, je conseille de le suggérer par le vide, l'absence de preuve : les survivants sont conscients de commettre un acte contre-nature et, de ce fait, récurer leur cuisine plus que de raison. Ils ne voudront pas en parler par peur de la réaction des PJ : insistez sur le regard lointain, l'air perdu, les phrases qui s'arrêtent en plein milieu si on les pousse à évoquer le sujet. Tout au plus, Jacob évoquera qu'ils ont fait « *ce qui devait être fait* ».





Les survivants

JACOB EARGRAVE : 62 ans, peau noire, cheveux poivre et sel, forte carrure, mâchoire volontaire. Il s'agit d'un ancien professeur d'université, directeur de laboratoire et rallié au Knight depuis sa création ou peu s'en faut. Il commandait (et commande toujours) cette mission. Son aura d'autorité naturelle fait de lui un leader charismatique qui sait comment réagir. Les survivants auront toujours tendance à le suivre.

SUSAN STENSON : âgée de 35 ans, cette petite physicienne boulotte cache un intellect hors-pair derrière ses lunettes. Elle est la première à être appelée par le son lorsque les PJ sont présents.

RICHARD BERTIER : à 75 ans, Richard est le doyen de la petite équipe. Ce scientifique français est connu pour ses travaux sur la physique quantique.

DIANE O'CONNELL : âgée de 28 ans, Diane faisait partie de l'équipe de sécurité de la mission. Il s'agit de son premier déploiement et elle était impressionnée par Adamovicz. Si elle est suffisamment bien interrogée, elle avoue qu'elle a entendu l'arme de l'écuyer tirer avant le crash.

AKAN FAYE : cette jeune laborantine venait de finir ses études lorsque le monde s'est effondré. Elle tente tant bien que mal de maintenir le moral de la troupe depuis le crash.

JONATHAN STENKOWICZ : 45 ans, mince, blond dégarni, petite taille, boîte légèrement. Jonathan, très religieux, pense qu'il s'agit d'une punition, car ils ont été trop loin. Sa femme, Alicia, a été mangée. Jonathan a récupéré ses restes pour les inhumer non loin. Il se rend régulièrement sur sa tombe et peut céder au désespoir à tout moment.

ALISTAIR BOWINGTON : Alistair était l'homme à tout faire de la mission. Bricoleur et débrouillard, il est également proche du suicide.

ILONA TUONNEN : Ilona est une jeune femme blonde aux yeux bleus, d'apparence frêle. Sa présence dans le décor détonne puisqu'Ilona n'a pas de formation scientifique, mais est une pianiste accomplie. Sa culture musicale lui ayant d'ailleurs valu cette affectation.

KEITH ROY : Keith est un autre laborantin, âgé de 37 ans. Il a perdu son petit ami, Rory, lors du crash. Il erre souvent, seul, à l'étage de l'hôtel.

STUART VANDENBUSCH : Stuart Vandenbusch Jr. est le responsable administratif et logistique de la mission. Tiré à quatre épingles (malgré son costume en loques, ce sont des loques propres), il semble passer son temps à se frotter les mains et à nettoyer ses ongles. Ce trait maniaque dissimule la pression croissante que lui confère son rôle de cuisinier.

AMSHUL SINDH : Amshul est un mathématicien doué et un menteur invétéré ! Si les PJ l'interrogent, ils seront noyés dans un flot de contradictions, contrevérités et autres digressions. Il est désormais pathologiquement incapable d'avoir une conversation normale, mais laisser éventuellement échapper des éléments sur la façon dont les survivants s'en sont sortis, au risque de s'attirer les foudres de Jacob.

Scène optionnelle : Au cœur des ténèbres

Ilona, la jeune pianiste, s'absente souvent, d'après ses compagnons. Nul ne sait où elle se rend et elle refuse d'en parler. Si les PJ la suivent discrètement [test base *DISCRÉTION* difficulté facile (1)], ils arrivent quelques instants après elle dans un bâtiment voisin de l'hôtel, au toit partiellement détruit. Ils se trouvent face à une bâtisse néo-classique, aux formes arrondies, avec une série de niches situées à mi-hauteur de la façade, vides ou contenant des statues à demi détruites. En pénétrant dans le hall, ils entendent un bruit totalement incongru dans ce climat désespéré : les premières notes, fantomatiques, d'un morceau de piano classique. Un personnage cultivé (ou une IA) reconnaîtra sans peine les premières mesures de la *Sonate au Clair de Lune* de Beethoven, ou des *Nocturnes* de Chopin, ou encore une version au piano du canon de Pachelbel (à vous de choisir quelle ambiance privilégier : le but est de créer un contraste fort avec l'horreur dans laquelle baigne cette mission). En entrant dans la salle de l'auditorium ruiné, ils verront alors Ilona, penchée sur un vieux piano défoncé, quelques flocons de neige volant autour d'elle, faisant comme un halo autour de sa chevelure blond pâle. D'une façon inexplicable, la scène est éclairée par un mince rai de lune venant déchirer les ténèbres. Sur le rebord du toit, les PJ ont à peine le temps d'apercevoir une paire d'yeux rougeoyants se détournant, comme à regret. Si les PJ laissent Ilona et sa musique emplir leur âme, ils regagnent aussitôt 1D6 points d'espoir. Après avoir joué, cette dernière soupire et caresse d'une main légère le piano avant de se lever et de se diriger vers la sortie. Les PJ peuvent choisir de rester inaperçus (la jeune femme est ailleurs). Ou, s'ils le souhaitent, tenter de la convaincre [test base *PAROLE* difficulté ardu (5)] de déplacer le piano dans le camp des survivants afin que les autres en profitent et les éloignent du désespoir.

Acte 3 : L'épave

Si les survivants semblent vagues quant à la localisation du vector lourd, c'est pour une bonne raison : ce dernier abrite toujours les données. À l'approche de l'épave, les éléments suivants sont détectables [test base *INTUITION* ou *PERCEPTION* difficulté facile (1) à normal (3)] :

FACILE : des traces de pas lourds (correspondant à une méta-armure). À partir de 6 réussites, le modèle est déterminable (armure Warrior).

FACILE : des impacts de balles sur la carcasse.

NORMAL : des impacts de balles récents sur les murs alentours.

L'accès à la carcasse se fait par la baie de chargement arrière, ouverte. Il est possible de dénicher un accès latéral, mais tous deux donnent dans la soute principale. Tout le vector lourd porte les stigmates d'un affrontement violent : impacts de balles, corps dispersés pris dans une gangue de glace...

LA SOUTE PRINCIPALE : une partie des corps présents semble avoir muté ; ils mesurent autour de 2m30 de long, les pieds et les mains sont difformes et griffues, la pilosité faciale est incroyablement augmentée (sur les hommes comme sur les femmes), les yeux sont intégralement noirs. Cependant, les corps ne dégagent aucune chaleur et sont totalement inertes, pris dans la glace et la neige.

LES COMPARTIMENTS DE VOYAGE : deux grands compartiments se décomposent en trois rangées parallèles de sièges, séparées par deux allées centrales et capables d'abriter 60 personnes. Les lieux ne sont pas épargnés par le carnage et quelques corps criblés de balles de gros calibre gisent, la tête explosée. Un PJ peut y reconnaître le travail des armes du Knight.

LE Puits de communication : un escalier de métal relativement large s'insère entre les deux compartiments de voyage et descend vers le fond de l'appareil. Il est clos à chaque extrémité par des portes sécurisées.



LE COCKPIT : les corps des deux pilotes y sont encore harnachés. Les deux hommes ont eu eux aussi la tête éclatée. Un test base *PERCEPTION* difficulté normal (3) permet de constater que si le cockpit est criblé de balles, il s'agit de balles de petit calibre. Les pilotes ne portent pas de traces laissant supposer un usage de l'obscura. Par contre, au vu de la quantité de cervelle, de sang et d'esquilles diverses gelées et projetées sur la vitre blindée de l'appareil, les PJ dans le cockpit doivent réussir un test d'espoir. Un test base *PERCEPTION* ou *TECHNIQUE* permet de constater que l'électronique essentielle au fonctionnement d'un vector est fonctionnelle et qu'il est possible de réparer l'appareil des PJ avec des pièces issues du vector lourd.

LA BAIE DE STOCKAGE : une zone de 5m², composée d'un sandwich de plomb, pris entre deux solides épaisseurs d'élément alpha, est accessible par une double porte blindée. Cette dernière ne s'ouvre que depuis l'extérieur, sans système électronique lié au reste du vaisseau. Une seule voie de communication dans la baie : une caméra et un micro reliés au reste de l'appareil. Un pavé à code situé à l'entrée permet de déclencher des charges d'éjection et de se débarrasser du module. Au centre de la pièce trône un simple cube en élément alpha, d'un mètre

de côté, comportant un panneau circulaire blanc grand comme la paume de la main et deux poignées de transport sur les côtés. Le panneau circulaire est une serrure à détection génétique, conçue pour n'être ouverte que par le chevalier Bohort. Toute tentative par une autre personne provoquera de graves brûlures.

La boîte de Pandore

Les PJ finiront par se tenir devant le coffre en élément alpha. Pour d'évidentes raisons scénaristiques, arrangez-vous pour que Susan se tienne face au coffre à l'entrée des PJ, serrant contre elle les vestiges de sa main et murmurant en boucle « Pardonnez-moi, seigneur ». Si les PJ tentent de l'éloigner, elle se jettera sur eux en se changeant à vue d'œil en une créature musculeuse et couverte d'une épaisse toison gris/blanc (un bestiau – voir page 350 du LdB). Après un combat rapide et inégal, vos PJ pourront s'intéresser à la fameuse boîte. En l'observant, ils constatent qu'il y a des résidus de sang et de peau morte carbonisée devant elle, correspondant à la blessure de Susan (le mécanisme de défense du coffre est toujours actif). Tandis qu'ils réfléchissent, pensez à tester discrètement leur espoir (cf encart *Le son qui tue*).

Le son qui tue

Cette manifestation est une expérience de la Dame qui cherche à comprendre comment l'art influe sur les humains et comment elle pourrait retourner cela à son avantage. Le son, né d'un condensé des cris de souffrance des hommes perdus dans son territoire, est doté d'une volonté propre qui le pousse à rejoindre des noyaux de civilisation pour s'y étendre. En termes de jeu, il n'a pas d'existence tangible : il est enfermé dans une banque de données et doit se propager sur un réseau pour entamer son travail de corruption efficacement. Son but est de corrompre un artiste talentueux pour observer si cela plongerait aisément une grande part de la population dans le désespoir. Le son est une entité consciente, mais pas à la façon d'une IA : il n'est pas une émanation de la machine et n'est pas capable d'exprimer sa puissance via les réseaux. Il a besoin d'un véhicule humain pour exercer pleinement son pouvoir. Le son a également généré une perturbation temporelle afin de pousser plus vite les hommes au désespoir. En attendant, le son agit lentement sur les PJ en attaquant uniquement leur espoir. Par tranche de 5 min à proximité du caisson, testez discrètement l'espoir de vos PJ (*HARGNE* combo *SANG-FROID*). Chaque échec fait perdre 1D6 espoir. En situation de combat, le son bénéficie du pouvoir *DOMINATION*, à utiliser avec discernement, surtout si les PJ sont déjà affaiblis.





Final

Le retour d'Adamovicz

Laissez vos PJ mariner un peu avant de faire revenir le chevalier Adamovicz (*test base PERCEPTION*, réussite automatique en cas de *vue alternative*). L'écuyer, posté à l'extérieur de l'appareil, ordonnera sèchement aux PJ de ressortir et de venir le rencontrer. Il est visiblement au bord du point de rupture, que ce soit physiquement (armure endommagée) ou moralement. Il explique aux chevaliers que ce qui est dans le caisson doit rester dans le val, leur intimant de laisser ce secret enfoui. Adamovicz est en pleine perte de repères et peut très bien attaquer au premier signe de menace.

Si un combat s'engage, les PJ triomphent vite du chevalier. Cependant, il active une grenade intelligente en tombant. Cette explosion détache la plaque de glace instable sur laquelle repose le vector lourd et provoque sa chute à haute vitesse vers la vallée. Reportez-vous au **final**.

Si une discussion s'installe, Adamovicz se défend légèrement, mais refuse d'être touché : il a peur d'être contagieux et est persuadé d'être un paria. Il faut un *test base PAROLE* difficulté ardu (5) pour le convaincre de se laisser rapatrier. À partir du moment où Susan a échoué, des créatures commencent à se masser autour de l'appareil : bande de noctes en altitude et bestians sur le périmètre extérieur alors que la fine couche de glace recouvrant les corps difformes et gelés situés dans l'appareil commence à fondre. Au fil de la discussion, insistez là-dessus, car les débats seront interrompus par l'irruption de faunes, mutés à partir des corps de l'équipage. Voyant cela, Adamovicz finit de basculer dans la folie, se saisit d'une des roquettes de son pod, la frappe sur la carlingue de l'appareil et se précipite vers une des créatures, sacrifiant sa vie pour équilibrer les chances des PJ (et provoquant le glissement de la plaque de glace).

Les PJ auront donc à gérer, sur une plaque de glace en mouvement qui accroît la difficulté de tous leurs tests de 2 :

- ❖ une bande de noctes – cohésion 200 (voir page 349 du LdB)
- ❖ des bestians – 2 par PJ (voir page 350 du LdB)
- ❖ des faunes – 1 par PJ (voir page 351 du LdB)

De plus, s'ils veulent repartir en s'évitant une randonnée dans le territoire de la Bête jusqu'à l'arche de Bordeaux (ou à portée de com'), ils devront aussi réussir 3 tests base *TECHNIQUE* difficulté ardu (5) (en raison de l'environnement) pour démonter les pièces nécessaires aux réparations de leur harpie.

Le combat devrait logiquement s'achever par un saut magistral alors que la plaque et l'appareil se fracassent sur un des immeubles de la station. À noter que le caisson est toujours accessible, en creusant un peu. Enfin, le cadavre d'Adamovicz est localisable, situé quasiment au sommet de la crête.

Épilogue

Avant de repartir, les PJ doivent faire un choix : ils n'ont pas la place dans le harpie pour emmener les survivants du crash, le caisson et toute leur équipe. À eux de décider qui part, qui reste et que faire de l'objet de leur mission. S'ils laissent les survivants seuls et leur renvoient une mission de secours, ils perdront 2D6 points d'espoir en apprenant le suicide des survivants. Cependant, ils peuvent aussi appeler des secours et attendre, les communications étant rétablies. De retour à Camelot [ou « *S'ils retournent à Camelot* »], ils apprendront au cours de leur debriefing que le caisson a été re-routé vers un laboratoire secret de l'arche de Londres. Ce laboratoire et la conforteresse située au-dessus ont, depuis, été totalement isolés, le contact avec l'intérieur perdu. Si les PJ ont décidé d'enfouir le caisson, une mission d'extraction ordonnée par Ismael Jhélam rapatriera ce dernier, provoquant le même résultat.



Merci à Raphaël pour la relecture,
à ma table pour le test,
à Coline et Simon pour tout le reste.



MERCI PATRON !

Une fiche de mission contient les éléments sur lesquels se baseront les joueurs pour construire le récit. Un peu comme un scénario classique mais qui serait connu de tous et ne contiendrait que l'essentiel. Attention, la fiche de mission présentée ici s'adresse à des employés aguerris. Idéalement, elle s'intègre à la campagne proposée dans le livre de base de Sweepers Inc mais peut tout à fait faire suite à une mission où les employés ont découvert quelque chose qu'ils n'auraient pas dû.

136

SWEEPERS

RAPPEL :

Suite à une menace globale, les résultats des jets de dés pour le reste de la partie sont de base augmentés de 1 (maximum +3).





FICHE DE MISSION

DESIGNATION

PAC-123

double exploration

exploration

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

menace

double menace

DESCRIPTION

Le député McKenzie en personne contacte les employés pour leur fournir les coordonnées de cette mission. Tous l'ont vu à la télé en tant que candidat favori pour la présidence de la Terre. Il indique avoir découvert dans des papiers officiels la localisation d'une base militaire top-secrète où personne n'a mis les pieds depuis la guerre. Nul doute que celle-ci regorgera de ressources indispensables.

MOTS-CLÉS

Mots-clés (4 par joueur) : laser, casier, plaque, lit, tremplin, danger, casquette, galon, médaille, masse, canon, défense, fusil, piège, restes, impact, défaillance, surveillance, mémo*, plan.

(*) : Lorsque ce mot-clé est utilisé par un joueur, remettez-lui l'aide à mission autorisée par

MENACE GLOBALE

Menace globale (déclenchée par le premier lancer de dés de la partie) : vous avez à peine le temps d'entrer qu'une sirène d'alarme retentit dans tout le bâtiment. Les systèmes de défense de la base sont enclenchés, programmés pour exterminer les intrus par tous les moyens possibles.

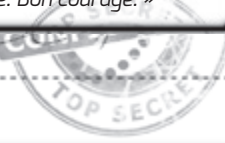
🔊🔊 Une voix artificielle se fait entendre : « Vous avez brillamment survécu à l'entraînement jusque-là, félicitations ! Nous passons désormais en difficulté extrême. Bon courage. »

AIDE DE JEU

Placardé au mur, vous trouvez un message griffonné à la va-vite :

« L'intelligence artificielle qui régit cette base d'entraînement a été compromise. Fuyez avant qu'il ne soit trop tard. Elle ne veut que nous rendre meilleurs mais risque de nous exterminer. »

Vous aviez en effet entendu une histoire similaire sur le front mais n'y avez pas accordé de crédit. Les soldats aiment se raconter des histoires terrifiantes.



LADY ROSSA

Engagement radical et action terroriste dans l'Italie des Années de Plomb

Un jeu complet de Benjamin « Machesse » Kouppi

Illustrations : Julien De Jaeger

Relecture : Julien Clément, François-Xavier Cuende, Nicolas « Snorri » Dessaux, Khelren,

Mécanique de jeu d'après Lady Blackbird, un petit bijou pulp signé John Harper diffusé gratuitement en français par les Ecuries d'Augias : <http://ladyblackbird.ecuries-augias.com/>

*Fascistes et bourgeois, pliez bagages,
le nouveau 68 sera calibre 38 !*

Slogan des Brigades Rouges

138

Automne 1969, Milan.

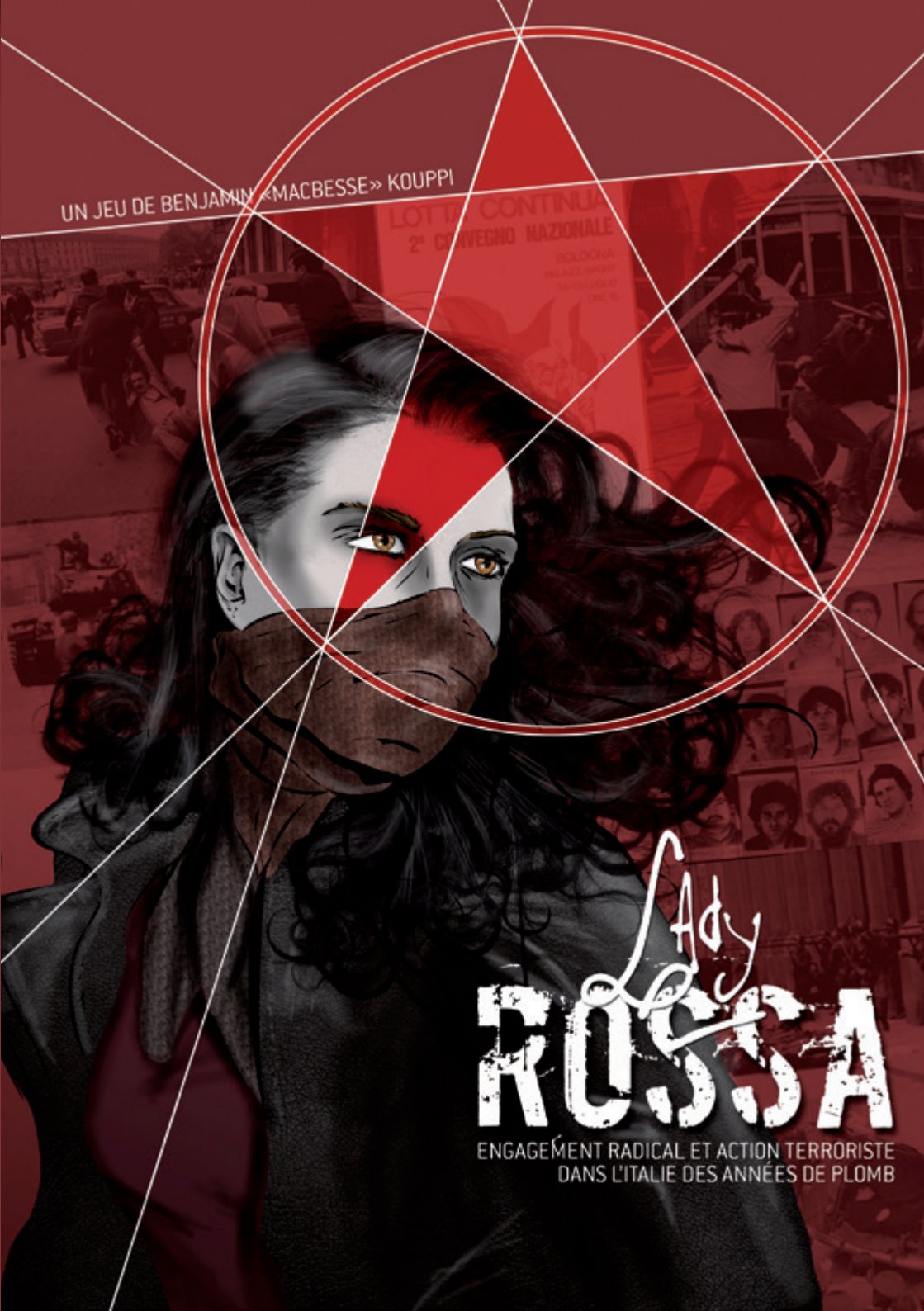
Voilà un que la contestation étudiante a été cassée, que Mai 68 a été brisé à coups de matraque. De ville en ville, les étudiants ont défilé, occupé les facs, mais rien n'y a fait. L'État est plus autoritaire que jamais, les démocrates-chrétiens confisquent toujours le pouvoir et les communistes pactisent avec l'ennemi de classe. À quoi bon manifester et militer ? Pourquoi continuer la lutte avec des moyens qui ont échoué ?

Ils s'appellent Siria, Giuseppe et Angela, de faux noms, des noms de guerre. Ils étaient encore étudiants ou ouvriers il y a peu. C'est fini. Alors que la police encercle l'usine Pirelli occupée, ils prennent la décision de fonder un groupe armé, la première colonne des Brigades Rouges – l'instrument de la colère du peuple. Leurs actes seront des exemples pour tous les prolétaires, une incitation à renverser l'ordre inique qui les oppresse. La propagande, désormais, ne se fera plus par les tracts, mais par les armes.

Parviendront-ils à réveiller la colère des masses ? À faire trembler l'État et les patrons, les fascistes en col blanc ?

Mais surtout, jusqu'où iront-ils pour servir les intérêts du peuple ?

UN JEU DE BENJAMIN «MACBESSE» KOUPI



The poster features a central illustration of a woman with long dark hair, wearing a dark turtleneck and a brown scarf. A red lightning bolt is painted across her face, passing through her eyes. The background is a collage of historical protest scenes from Italy, including a banner that reads 'Lotta Continua 2° CONVEGNO NAZIONALE'. A large red pentagram with white lines is superimposed over the entire image.

Lady ROSSA

ENGAGEMENT RADICAL ET ACTION TERRORISTE
DANS L'ITALIE DES ANNÉES DE PLOMB

PRÉSENTATION

Lady Rossa propose de jouer avec l'engagement radical à travers le destin de deux générations de terroristes d'extrême-gauche dans l'Italie des années 70. La campagne vous propose de suivre le temps d'une décennie les membres d'un groupe de feu des Brigades Rouges, un mouvement célèbre pour ses enlèvements spectaculaires assortis de procès populaires et ses attaques contre les prisons et les représentants de l'ordre.

Dans une session de **Lady Rossa**, la vie des personnages est rythmée par les sabotages, les braquages, les attentats, les enlèvements et les assassinats, ainsi que par des épisodes de brutale répression policière et les manigances de services secrets rêvant de dictature. Dans ce contexte brutal, **Lady Rossa** invite les joueurs à explorer le cheminement des personnages vers la violence politique et vers l'action terroriste sous ses formes les plus dures, autrement dit leur radicalisation.

JOUER AVEC L'ENGAGEMENT RADICAL

140

*Frapper et s'enfuir !
Rien ne restera impuni !
En frapper un pour en éduquer cent !*

Tract des Brigades Rouges, 1971

JOUER AVEC L'HISTOIRE : UNE SUBSTITUTION

Dans **Lady Rossa**, vous incarnez une cellule des Brigades Rouges, fictive pour plus de liberté ludique. Elle se substitue à la première brigade, celle qui a exercé le plus longtemps le rôle directeur, c'est-à-dire la Brigade de Milan. Elle n'est certainement pas la seule : des centaines de groupes opèrent en Italie sous le nom de « Brigades Rouges », parfois sans autre lien les unes avec les autres que les résolutions émises par le Comité directeur sur des émetteurs radio clandestins.

Le cadre de Milan a été choisi pour sa richesse, mais il était impossible de jouer avec les personnages réels, à la fois pour des questions éthiques et ludiques. Comme les Brigades Rouges formaient une nébuleuse, il était possible de créer une cellule secon-

daire dans une autre ville industrielle, ou même une organisation totalement fictive, mais la substitution permet de placer les personnages au centre de l'histoire, voire de l'Histoire. Les grandes structures, les cadres et les processus ont été reproduits avec le plus grand soin pour renforcer l'immersion, les détails systématiquement modifiés pour laisser le plus de liberté possible aux joueurs. Bien sûr, le lecteur averti retrouvera dans les pré-tirés certains traits des fondateurs et des membres influents du mouvement. Les ressemblances n'ont pas toujours été recherchées. Elles étaient inévitables.

Concrètement, le groupe des personnages est un « groupe de feu » (par opposition aux groupes qui apportent un soutien logistique). Ce sont eux qui commettent les actions illégales. Elles sont de deux natures. Les pre-





mières relèvent de la propagande : un enlèvement, un procès populaire, un attentat ou une fusillade sont des « messages », passés par la violence, à destination du prolétariat, incité à se rebeller, et à destination de l'État et des bourgeois, incités à plier aux revendications. Les secondes relèvent du financement de la lutte, sous la forme de l'appropriation par la violence : attaques de banques et de bijouteries sont inscrites à l'agenda.

En tant que fondateurs du mouvement, le groupe exerce également le rôle de Comité Directeur. Les résolutions émises par les personnages engagent les colonnes des Brigades de l'Italie toute entière. Leurs actions d'éclat sont suivies, regardées et commentées par tous les autres groupes et, bien sûr, par l'opinion publique.

LA RADICALISATION TERRORISTE

*Nous, les révolutionnaires de l'époque,
avons accepté de tuer et nous nous
sommes gâtés pour toujours.*

Erri de Luca, de Lotta Continua, Milan, 2005

Les Brigadistes interrogés par les policiers, puis les historiens et sociologues, ont souvent été incapables de dater leur premier acte terroriste. Il faut dire qu'ils n'ont pas, contrairement à ce que le langage courant laisse à penser, « basculé » – ils ne sont pas devenus terroristes du jour au lendemain. Ils ne se sont pas vécus comme des terroristes : « terroriste » est d'abord le mot de l'ennemi, celui du pouvoir, de la police et de la « presse bourgeoise ». Sauf dans les moments de doute sur la légitimité de leur action, ils se pensent comme des « unités combattantes », des révolutionnaires en lutte contre « l'État fasciste ». La plupart n'ont jamais commis d'actes violents avant d'entrer dans le mouvement. Une fois rentrés, **ils n'en commettent pas tout de suite**. Ils sont d'abord seulement associés à des actions illégales. Ensuite, ils commencent à

prendre de plus en plus de risques avec leur vie et avec celle des autres pour leurs idées, suivant une progression relativement lente. Dix années se sont écoulées entre les premières actions illicites des Brigades Rouges, l'incendie de poids lourds dans les usines Siemens, les procès de patron sans effusion de sang et la rupture que représente l'assassinat du président Aldo Moro après deux mois de séquestration – les Brigadistes espéraient échanger le démocrate-chrétien contre des Brigadistes condamnés à de longues peines de prison, notamment Renato Curcio.

Seulement, d'action illégale en action illégale, le retour en arrière devient **de plus en plus difficile**. Le militant investit son temps, son argent, prend des risques, délaisse sa famille et ses perspectives professionnelles : il est difficile d'abandonner tant que tous ces efforts n'ont pas porté leurs fruits. En outre, quitter le groupe ou le voir se dissoudre, c'est renoncer à ses derniers amis, car l'action terroriste clandestine coupe progressivement du monde. C'est aussi renoncer à sa protection, car il organise la vie du militant en clandestinité et le protège : la perspective d'une condamnation à 18 ans de prison ou de la rencontre avec un groupe d'extrême-droite vindicatif est très dissuasive.

En cas d'échec, il devient vite plus tentant de surenchérir que de renoncer, même quand la flamme vacille.

Laissez la place au doute, confrontez les personnages aux conséquences de leurs actes, mais montrez les risques encourus en cas de retour en arrière ou de stagnation.



PRÉCAUTIONS LUDIQUES

« Mon sang retomberait sur vous, sur le parti, sur le pays... Que la sentence soit appliquée dépendra de vous. Si la pitié l'emporte, le pays n'est pas perdu. »

Aldo Moro, Lettres retrouvées d'un otage sacrifié, 1978

Avant la première séance, prenez vingt minutes pour bien expliquer aux joueurs le but du jeu – il s'agit de simuler la radicalisation pour mieux la comprendre. L'enjeu de la partie n'est pas de planifier et de réussir des missions, c'est de réussir à simuler une radicalisation. Il s'agit de s'interroger sur ces mécanismes et sur les motivations de ceux qui entrent dans cette spirale et n'en sortent pas. Une fois que vous avez posé l'objectif, demandez-vous en quoi ces questions vous touchent, personnellement – et quelles questions vous touchent. C'est ce que vous allez **partager**. En tant que meneur de jeu, il vous incombe de montrer l'exemple et de commencer. Cela vous semble peut-être exagéré, mais la proposition de *Lady Rossa* n'est pas anodine et peut réveiller des expériences traumatiques ou toucher à la mémoire familiale, et vous avez le devoir d'éviter de blesser les personnes qui viennent partager un moment avec vous.

Pendant toute la durée de la campagne, vous ferez un court *warm up* au début de chaque partie. Si vous pensez que tout a été

dit au début et que les joueurs sont définitivement à l'aise parce qu'ils l'ont été lors de la première partie, permettez-moi de vous dire que vous vous bercez d'illusions. Parlez des blocages qui ont pu apparaître lors de la partie précédente, faites un tour de table pour que chacun puisse faire part de ses réflexions et émettre des réserves – poser des **voiles**, des sujets ou actes qui seront traités par une ellipse – et des **lignes**, c'est-à-dire des scènes qui ne seront pas jouées, du tout, du moins pas aujourd'hui (typiquement, un interdit sur le meurtre d'enfants, la torture ou le viol). Pour bien démarrer la partie, parlez ensuite des événements de la dernière partie en vous attardant sur ceux qui ont poussé les personnages à aller plus loin dans le recours à la violence.

Enfin, après chaque partie, faites un *de-briefing*. Assurez-vous d'abord que tout le monde a été à l'aise pendant toute la durée de la partie. Ensuite, vous pouvez vous interroger sur les actions des personnages et laisser émerger un questionnement sur l'action radicale. Parlez simplement des personnages, comme tous les joueurs aiment le faire après la partie. Où en sont-ils dans leur cheminement ? Qu'est-ce qui les a poussés à aller plus loin ? Ou à douter ? Vous pouvez étendre ce questionnement et vous demander ce que cela nous apprend sur la radicalisation, mais gardez-vous d'apporter des réponses définitives – se poser des questions est bien plus stimulant. C'est aussi la meilleure manière de garder sa distance critique et d'éviter une trop forte identification.





OBJECTIFS ET MOYENS DES BRIGADISTES

L'ORGANISATION DE LA COLONNE

Toutes les positions qui considèrent la croissance de la guérilla comme une conséquence du développement terrain légal ou semi-légal de « l'autonomie » sont fausses.

Résolution de la Direction stratégique des BR,
avril 1975

Les personnages sont les membres d'une unité combattante, un « **groupe de feu** » de dix-quinze personnes. Ils sont à l'avant-garde du combat révolutionnaire, mais l'organisation est plus vaste : une colonne comprend plusieurs brigades, qui combinent des groupes de feu et des cellules de militants. Demandez aux joueurs s'ils veulent jouer le **comité directeur**, c'est-à-dire le groupe de feu qui donne les instructions, sous la forme de **résolutions stratégiques**, à l'ensemble de la colonne de Milan. Ces résolutions définissent des « fronts de combat » et des « terrains spécifiques et sectoriels où a lieu l'action révolutionnaire », c'est-à-dire les types de cibles et d'opérations (voir l'annexe « Milan en lutte »). La colonne compte une centaine de membres en début de partie, un millier en milieu de campagne si les personnages ont de la réussite. Quoi qu'il en soit, leur colonne a des employés – les militants des cellules – qui leur offrent une couverture, des planques et un soutien logistique (imprimerie clandestine, mise à disposition d'armes, de nourriture et de véhicules). En tant que groupe de feu, ils ont la responsabilité de trouver les fonds pour les rémunérer, d'où les trafics, cambriolages et attaques à main armée.

RELANCER LE COMBAT RÉVOLUTIONNAIRE

La construction du Parti Communiste Combattant s'interpénètre avec le processus de l'organisation des masses sur le terrain de la lutte armée, et il ne peut pas y avoir l'un sans l'autre.

Renato Curcio, L'abeille et le communisme,
1981

Contrairement aux mouvements autonomes dont ils sont souvent issus, beaucoup de Brigadistes se pensent dans la continuité de la révolution communiste et imaginent une prise de pouvoir. Ils veulent repartir de 1917, de Lénine, et reprendre l'action qui a échoué en Allemagne, celle des Spartakistes de Rosa Luxembourg. Dans une perspective mondiale, ils ont comme modèle les révolutionnaires d'Amérique du Sud et leurs stratégies de guérilla ainsi que les actions terroristes de l'Organisation de libération de la Palestine. L'OLP est en effet d'inspiration marxiste et assimile la lutte pour l'indépendance palestinienne à un combat de classe. La Chine peut encore servir de modèle, mais l'URSS est considérée comme une puissance « impérialiste socialiste » par les internationalistes depuis le Printemps de Prague, tandis que les partisans d'un retour aux sources et les staliens considèrent à l'instar des maoïstes que sa classe dirigeante est « révisionniste ».

Pour les Brigadistes, la nouvelle révolution doit s'appuyer sur une jonction entre les étudiants révoltés et le prolétariat (les ouvriers qui ont une conscience de classe) mais aussi, plus original, avec le lumpenprolétariat, c'est-à-dire avec les précaires, les migrants, les marginaux et même les délinquants. Cette jonction les dif-

férence des communistes, qui méprisent les lumpen et considèrent les précaires comme des vendus, les petits délinquants comme des jaunes – des briseurs de grève et des garants de l'ordre – et les migrants venus du Mezzogiorno comme des attardés impropres à recevoir les enseignements du communisme car trop proches de la paysannerie.

En montrant l'exemple, il s'agit de susciter la formation d'autres groupes armés se revendiquant des Brigades Rouges. L'action combattante, qualifiée de guérilla urbaine – ce que nous appelons terrorisme – doit agréger le mouvement par le fait, pour finalement réaliser un « saut qualitatif », la formation d'un Parti de « cadres combattants ».

LA " PROPAGANDE ARMÉE " OUL'EXERCICE DE LA VIOLENCE SUR DES CIBLES À HAUTE VALEUR SYMBOLIQUE

144

Toute notre action est symbolique, elle agit sur le plan de l'imaginaire et de la représentation politique. Nous pensons qu'il peut y avoir un usage médité des armes. Il se trouve que cette attitude peut paraître cynique mais nous sommes convaincus, en variant le type de blessure à infliger, de contrôler ainsi le sens du message à faire passer.

Mario Moretti, partisan de la ligne militariste et leader des Brigades Rouges

Pour former le socle de la future révolution, les militants veulent montrer l'exemple. Il s'agit de montrer au peuple qu'il a le pouvoir, qu'il ne doit pas avoir peur des patrons, des flics, des juges et des parlementaires. Encouragé par ces actions d'éclat, le peuple se soulèvera. C'est la « propagande armée » : du tract, les militants passent au cocktail Molotov et au sabotage, puis à l'enlèvement doublé d'un procès populaire, à la mutilation, et finalement à l'assassinat – le terrorisme rouge n'a pas connu d'attentats de

masse, il a toujours choisi ses cibles. L'action est systématiquement rendue publique. Les Brigadistes s'inspirent des techniques des Tupamaros uruguayens, un groupe révolutionnaire qui a théorisé la guérilla urbaine, la lutte dans la « jungle de béton » : soutien populaire par la communication constante mise en scène sous la forme d'interview, ancrage dans un quartier, logistique dispersée, rejet de la terreur de masse et de l'attentat aveugle. Les Tupamaros préférèrent les enlèvements d'hommes politiques, les attaques de prisons et la guérilla urbaine.

En Uruguay comme en Italie, l'enlèvement a d'abord pour but d'obtenir la reconnaissance du mouvement et d'éduquer les masses. Il est scénarisé – les Brigadistes font le procès du patron, du commissaire ou de l'homme politique enfermé dans « la prison du peuple ». Ensuite, ils en rendent compte avec une grande minutie dans leurs communiqués.

Après l'échec de cette stratégie, au dernier stade de radicalisation, les Brigadistes font passer leur propagande par les blessures. À l'attentat aveugle, les Brigadistes ont préféré les mutilations. Leur cible favorite, les policiers, étaient ainsi « jambisés » : les BR visaient les genoux. Cette tactique handicape à vie une cible à haute valeur symbolique ; elle limite en outre les peines de prison encourues. L'assassinat est réservé aux personnalités les plus représentatives du « fascisme en col blanc » ou de « l'État fasciste » : patrons, commissaires, magistrats et parlementaires. Les séquestrations n'ont plus le même sens : les prisonniers ne sont plus des outils de propagande, mais des otages à échanger contre des camarades condamnés à de longues peines de prison. Alors que les premiers tribunaux populaires prononçaient publiquement des peines infamantes et ridiculisaient patrons, hommes politiques et contremaîtres pour diminuer leur emprise sur le peuple et le pousser à se révolter, les tribunaux populaires plus tardifs prononcent en secret des sentences de mort.

Dans la perspective d'une propagande par le fait, l'acte doit être revendiqué et expliqué. Tout l'enjeu pour les personnages est de ne pas laisser l'interprétation de leur action aux médias traditionnels et aux autorités, mais d'imposer leur vision des faits à la masse.



LES RÈGLES DU CONFLIT ASYMÉTRIQUE

Le monde nous divise, l'action nous unit.

Devise des Tupamaros

Les personnages ne peuvent pas lutter seuls contre la puissance de l'État italien. Leurs moyens sont faibles. Au début de la campagne, ils n'ont comme armes que des **cocktails Molotov et des pavés**. Avec un peu relations et d'efforts, ils auront accès à des pistolets-mitrailleurs Skorpion, petits et pratiques en milieu fermé, mais à la fin de la campagne, ils pourront avoir à **faire face à l'armée et à ses carabinieri, voire à des chars**. Il leur est donc nécessaire de se cacher, d'entrer en **clandestinité**. Cela ne signifie pas forcément se couper de tout et disparaître. Continuer à **vivre comme tout le monde** constitue même une **tactique de camouflage** très efficace, préconisée par les théoriciens de la guérilla. Par contre, ils devront prendre des précautions, employer des pseudonymes, limiter les intermédiaires et éviter de se réunir toujours au même endroit ou de se déplacer en groupe identifiable. Enfin, il n'est pas du tout nécessaire de connaître tous les groupes : les Brigades Rouges forment un étendard uni par l'action, une nébuleuse qui rend plus difficiles les arrestations.

LES BRIGADISTES D'UNE GÉNÉRATION À L'AUTRE

Au début des années soixante, j'avais quinze ans et je fréquentais les tavernes, où on rencontrait les anciens partisans. Ils avaient à peine quarante ans mais ils avaient déjà tout vécu, et ils nous disaient que la Résistance avait été trahie.

*Alberto Francheschini,
membre fondateur des Brigades Rouges*

Ceux qui se lancent dans l'action terroriste n'ont en général ni antécédents psychiatriques, ni déterminants sociaux lourds. Ceux qui viennent de la contestation estudiantine sont même issus de la classe moyenne supérieure – c'est le cas de Renato Curcio. Dans certaines familles, cependant, un père, un oncle ou une tante a pu avoir maille à partir avec l'État. Certains Brigadistes viennent ainsi de familles très engagées dans la Résistance. Bercés par le récit des hauts faits de leurs parents ou grands-parents, ils sont particulièrement sensibles au « fascisme » qu'ils attribuent à l'État italien et voient dans les groupuscules d'extrême-droite la résurgence des chemises noires. En somme, si vous êtes à court de pré-tirés, n'allez pas chercher des enfances difficiles ou des histoires sinistres d'orphelinats sordides : **l'histoire tragique des personnages n'est pas derrière eux, elle est à venir.**

Tous les personnages ont un point commun : **ils ont besoin de servir une cause, de travailler pour un idéal.** Les pousser à changer de cause est même le meilleur moyen de leur faire quitter le groupe, et ce sera la cause des premiers départs.

S'engager dans les Brigades à leur création ou après un attentat important n'a pas du tout le même sens. Ceux qui le font tardivement sont **d'emblée dans une logique de recours à la violence comme mode d'action politique.** C'est la deuxième génération des Brigades. Ils se sont radicalisés plus vite, souvent entre amis, n'ont pas de passé militant traditionnel et très peu de contacts avec les organisations de masse.





LE CADRE DE JEU : METTRE EN SCÈNE L'ITALIE DES ANNÉES DE PLOMB

146

LA RÉPONSE AUTORITAIRE DE L'ÉTAT ET LA " STRATÉGIE DE LA TENSION "

Le soir même de l'attentat de Milan, un télex était envoyé au Ministère, dans lequel le Préfet de Milan disait que l'engin avait été mis à feu par une mèche, chose que personne n'avait constatée, et que les terroristes étaient sans doute des anarchistes.

Le Juge D'Armato, à propos de l'attentat de la Piazza Fontana

Les Brigades se présentent comme un « front de défense contre un État fasciste ». Cette vision est peut-être outrée, mais la société italienne est bien empreinte d'une sourde violence, tandis que l'État italien présente des dérives autoritaires bien réelles. Ces dérives légitiment l'action des Brigadistes à leurs yeux et favorisent l'escalade de la violence.

D'abord, le **Parti Démocrate-Chrétien**, de centre-droit, se maintient au pouvoir depuis plus de trente ans et il **étouffe toute alternance** par de subtils jeux d'alliance. Il mène une politique socialement **conservatrice**. Il n'en a pas moins une solide base militante, bien implantée dans les masses rurales et même dans les masses ouvrières.

La société italienne connaît des transformations très rapides. Son industrialisation est en plein rattrapage et draine les populations rurales vers les villes et l'usine. Dans les banlieues, construites à la hâte, le rapport de force est à l'avantage du propriétaire et l'on s'entasse à plusieurs familles dans des sous-sols. Beaucoup n'ont même pas de logements : la gare de Milan, la nuit, se transforme en dortoir ouvrier. L'industrialisation triomphante produit son lot de marginaux, de bandes armées, de petits délinquants, de prostituées mineures et de dealers. À Rome, on se procure de l'héroïne comme on se procure du sucre. Se faire tabasser par des voyous ou par des flics n'a rien d'exceptionnel, assister à un casse violent fait partie du quotidien.

Les transformations rapides n'empêchent pas que certaines plaies ne soient pas tout à fait pansées. Le fascisme a laissé des





traces. Il a laissé des rancœurs : les jeunes demandent des comptes à leurs aînés et leur reprochent leur inaction, voire leur collaboration, ou tentent au contraire de se hisser à la hauteur des résistants qu'ils prennent pour modèle, collectionnent leurs mémoires ou les lettres qu'ils ont écrites avant de mourir. Il a aussi laissé des nostalgiques, des groupes ouvertement néo-fascistes et des notables qui font l'apologie d'un régime fort.

La répression des mouvements étudiants et ouvriers est nettement plus violente qu'en France. Les **revendications** (autonomie des universités, autogestion, droit à l'avortement) **ne sont pas réintégrées** dans les programmes des partis. Des **lois de sûreté** sont votées qui étendent l'arbitraire policier et banalisent l'usage de la torture. Les organisations **d'extrême-gauche légales** sont victimes d'un harcèlement policier qui passe outre les limites de la légalité. De guerre lasse, certaines finissent par prononcer leur dissolution.

Les **services secrets**, c'est-à-dire le SID (le Service d'information et de défense, civil), le SIFAR (Service d'Information des Forces Armées, militaire) et le SISMI issu de leur fusion (après 1977) ont une pratique du maintien de l'ordre qui **se passe de tout contrôle démocratique**. Ils n'en réfèrent ni au gouvernement ni au Parlement. La plupart ne voient que leur objectif : casser les organisations d'extrême-gauche **pour lutter contre l'URSS**. Les personnages n'en auront sûrement pas conscience. Pour eux, les conséquences sont sérieuses : en cas d'enlèvement d'un homme politique – comme en 1978 avec le Président du Conseil Aldo Moro – les Services **saboteront** consciencieusement les tentatives de conciliation entre les représentants de la puissance publique et les personnages.

Les services secrets et la police sont d'une grande **indulgence** envers les organisations d'**extrême-droite**, qui pourtant commettent davantage d'actes terroristes que les organisations d'extrême-gauche et pratiquent l'attentat aveugle. Ces « terroristes noirs » sont souvent liés de près ou de loin à Gladio, une officine de l'OTAN chargée de préparer l'Italie à un éventuel conflit avec l'URSS – pour

les responsables de Gladio les organisations d'extrême-droite feraient office de résistants, alors ils leur fournissent des armes et des caches, et les services secrets les couvrent autant que possible, jusqu'à ce que la justice finisse par s'en mêler de très près et que des magistrats intègres décident, enfin, de mettre un grand coup de torchon, ce qui n'arrivera peut-être même pas du vivant des personnages, qui ne verront que la complaisance.

Le terrorisme noir est aussi lié à la loge Propagande Due (dite P2), une loge maçonnique radiée du Grand Orient et interdite en Italie, mais tout à fait vivace. Elle compte une petite centaine de membres aussi réactionnaires qu'influents, dont des hauts responsables des services. Ceux-là franchissent encore un palier dans les compromissions avec le terrorisme d'extrême-droite : ils commanditent des attentats de masse, avec pour objectif de fournir un entraînement aux groupuscules d'extrême-droite tout en incriminant l'extrême-gauche.

Les plus acharnés veulent créer le désir d'un État fort pour mettre en place un régime similaire à celui de la Grèce des colonels. C'est ainsi qu'en 1974, Vito Miceli, le chef du SID, tente un coup d'État. Ce coup de semonce n'est pas suffisant. En 1980, Musumeci, général du SISMI, et le chef de la loge P2 récidivent. Ils commanditent aux Noyaux Armés Révolutionnaires, un groupe d'extrême-droite, un attentat qui fait 200 victimes dont 85 morts à la gare de Bologne. La presse croit d'abord à un accident. L'hypothèse d'un attentat d'extrême-gauche est évoquée, mais elle ne prend pas. Les Brigades, après tout, ont déjà été cassées. L'enquête, qui dure une décennie, parvient à montrer la culpabilité de Musumeci et de hauts responsables des services secrets ainsi que leur accointance avec P2. Elle démontre l'existence d'un « État dans l'État » en Italie. Le pays sort enfin de ce que l'on nomme désormais les « années de plomb » en Europe, et « l'époque des *stragi* », l'époque des massacres, en Italie.

Dans ce contexte proche de la guerre civile, il n'est pas étonnant que les Brigades Rouges aient pu avoir le sentiment d'être le **dernier rempart** : la répression, souvent indifférenciée, a nourri la radicalisation.

AU CARREFOUR D'UN JEU DE FACTIONS DE PLUS EN PLUS COMPLEXE

Rompre les liens corporatistes entre la classe dirigeante industrielle et les organisations de travailleurs ; briser la DC, centre politique d'organisation de la réaction et du terrorisme ; frapper l'État dans ses maillons les plus faibles

Résolution de la Direction stratégique des BR,
avril 1975

Au cours de la première séance, peu de factions s'intéressent à l'action des personnages, encore anecdotique, mais progressivement, il leur faudra compter avec un nombre croissant d'acteurs. Ils sont autant de ressources pour le meneur, qui peut les convoquer dans ses obstacles et escalades. Dans ce jeu trouble, toutes les factions tentent de manipuler les autres, mais aucune n'est vraiment en mesure de le faire.

La **DCI** (ou simplement « la DC »), la Démocratie Chrétienne Italienne, est la force politique dominante depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale. Pour l'extrême-gauche, c'est un valet de l'impérialisme américain et une force de réaction. Concrètement, il est indéniable qu'elle monopolise la vie politique, à tous les niveaux, bloque la majorité des réformes et casse les contestations. Par contre, elle compte un grand nombre d'adhérents, y compris des ouvriers, ce qui échappe totalement à l'entendement des Brigadistes. La DCI est un vieux parti épuisé par l'exercice du pouvoir, les jeux d'alliance et la corruption, mais il n'est pas sans oppositions internes. Certains de ses membres, dont Aldo Moro, rêvent de la réformer. Curieusement, ces membres-là sont plus facilement vulnérables aux attaques des Brigadistes. De là à conclure que leurs amis cherchent à les exposer...

Le **PCI** : les communistes voient d'abord l'action des personnages avec une relative indulgence. Après tout, ils sont proches idéo-

logiquement. Dans un deuxième temps, ils les considèrent comme des ennemis objectifs dans la mesure où ils constituent indirectement une menace pour leur participation au pouvoir et la recherche du « compromis historique » avec les démocrates-chrétiens. Des journalistes communistes publient des condamnations sans appel, et les syndicalistes dénoncent les sympathisants de l'organisation des personnages.

Les autres **groupuscules terroristes d'extrême-gauche**, comme la *Prima Linea*, les *Unités Combattantes Communistes*, les *Noyaux Armés Prolétaires*, ces groupes qui se forment en prison et tentent d'y établir l'autogestion, ou les autres colonnes des Brigades, peuvent fournir une aide logistique. Des actions communes peuvent être envisagées. Cependant, des divergences idéologiques peuvent empêcher la jonction, voire les faire entrer en opposition. L'absence de communication entre les groupes peut les amener à se gêner et à entrer involontairement en concurrence sur une action ponctuelle. Sur-tout, chaque action de la Brigade les amènera à surenchérir. En effet, les groupes ont besoin d'être reconnus et médiatisés pour exister. Incitez la Brigade à faire de même.

Les **groupuscules néo-fascistes** comme *Ordine Nero* et *Avanguardia Nazionale* pratiquent l'intimidation brutale des militants de gauche et commettent des attentats de masse pour provoquer le désir d'un État fort. Ils rêvent d'instaurer un nouveau régime fasciste. Leur modèle rêvé est l'Italie de Mussolini et leur exemple proche celui de la Grèce, où règne une dictature militaire. Le recours légal est presque impossible : jusque dans les années 80, les services couvrent, et la police comme la justice se montrent complaisantes.

Les **marges** : la petite délinquance, le milieu criminel, les dealers et les prostituées, bref, les « lumpen-prolétaires » apparaîtront tôt ou tard comme un allié possible, par exemple après une première arrestation. C'est d'abord une ressource financière, via le trafic de drogue et l'expérience des casses, puis des braquages de banque, très faciles à l'époque, au point qu'il





est parfois possible d'en faire deux dans la foulée. Dans un deuxième temps, la colonne attirera peut-être l'attention des grandes mafias.

Les **mafias** : suivant leur intérêt – celui de la *Cupola* (le gouvernement informel de la *Cosa Nostra*), de la *Camorra* ou du parrain local – les mafias peuvent rendre un service ponctuel aux personnages (autoriser l'accès à un territoire, fournir une planque, du matériel) mais aussi et surtout aux Services (dénoncer, piéger intimider, assassiner). Ils peuvent encore servir d'intermédiaire pour des négociations moyennant une commission, souvent un service. C'est un interlocuteur dangereux et peu fiable. Une mafia peut intervenir pour le compte de la famille d'un patron séquestré, favoriser dans un premier temps les négociations puis, dans un second temps, à la demande du SISMI, les saborder.

Gladio : plus ils auront de contacts avec les néo-fascistes, plus vite les personnages seront confrontés à cette branche particulière des services secrets. Cette officine rattachée à l'OTAN joue un jeu très dangereux : dans le but de préserver l'Italie d'une éventuelle invasion communiste, elle encourage les mouvements d'extrême-droite de type fasciste. Elle les arme, les forme, leur donne un soutien logistique et des planques, ralentit les procédures judiciaires, fabrique de fausses preuves et incrimine les organisations d'extrême-gauche – dont les personnages. Tout un programme.

La Loge Propaganda Due (dite P2) : cette loge maçonnique a des objectifs similaires à ceux de Gladio – elle encourage les mouvements terroristes de type fasciste et utilise son réseau pour casser les procédures judiciaires. Elle est à la fois interdite par la loi et proscrite par le Grand Orient mais mène une existence bien tranquille. Il est avéré que certains membres de la direction des Services en faisaient partie, mais son rôle en tant qu'organisation est mal évalué, au point de susciter des théories parfois baroques. Il faut donc en faire, en jeu, un **objet de rumeurs** : le chef du SISMI en serait, P2 contrôlerait en sous-main toutes les organisations fascistes, P2 serait en cheville avec la *Cupola* comme avec l'ar-

mée, P2 et Gladio ne feraient qu'un... Tous les acteurs peuvent être intégrés dans le complot. C'est le grand avantage des théories du complot : très englobantes, elles ont la force de la simplicité. C'est aussi la source de leur échec : les faits accumulent une multitude de complots de moindre envergure d'une grande complexité dont elles ne peuvent rendre compte. De votre côté, la réalité de l'action de la Loge pourra être décidée en cours de partie.

La **CIA** : en cas d'action hors du territoire italien (attaque d'ambassade, par exemple), ou de prise de contact avec un groupe armé (guérilla sud-américaine, OLP), la CIA peut tenter un sabotage. Finalement, elle intervient peu, seulement par l'intermédiaire de conseillers qui s'occupent de la formation de cadres du SID et de superviser de loin Gladio, mais son ombre doit planer dans la paranoïa des personnages.

Le **KGB** : même si les personnages ne font pas allégeance à Moscou, la proximité idéologique laisse espérer au KGB qu'il est possible de les manipuler et de leur désigner des cibles – la « presse bourgeoise », elle, ne manquera pas de faire le raccourci et de désigner les personnages comme des marionnettes du KGB. Les services soviétiques veulent éviter que le Parti communiste italien ne se rapproche trop des démocrates-chrétiens. Une intervention des Brigades Rouges au moment opportun peut casser la perspective d'un accord.

Le **SDECE** : les services de renseignement français ont une stratégie aux antipodes de leurs confrères italiens. Plutôt que la tension, ils cherchent à éviter la contagion terroriste sur leur territoire. Pour ce faire, ils offrent des portes de sortie, des propositions de règlement à l'amiable ou de médiation en échange d'un abandon de l'action terroriste. C'est le rôle de l'École Hypérion. En façade, il s'agit d'une organisation de promotion de l'étude des langues à coloration révolutionnaire. En pratique, c'est un lieu de rencontre neutre entre factions opposées sous le regard bienveillant du SDECE. Le Président Mitterrand va plus loin en garantissant aux anciens terroristes italiens la protection contre l'État italien.

APPROFONDIR LE CADRE DE JEU : UN DÉTOUR PAR L'HISTOIRE

*Dans l'attente de la grande fête
révolutionnaire où tous les expropri-
teurs seront expropriés, le geste criminel
isolé, le vol, l'expropriation individuelle,
le saccage d'un supermarché ne sont
qu'un avant-goût et un signe de l'assaut
futur contre la richesse sociale.*

Nuova Resistenza #2, 1971

À la fin des années 60, beaucoup d'ouvriers, surtout les jeunes, ne se reconnaissent plus dans le parti communiste et le syndicalisme traditionnel. Ils ne veulent plus lutter pour les salaires, mais pour une reconnaissance de leur qualification et pour l'embauche. Ils forment des coordinations qui sortent du cadre des syndicats et font peur aux autorités comme aux partis, même de gauche. Elles mènent des grèves dures, jusqu'à la casse du matériel, et la réponse est la lacrymo, la matraque et les arrestations arbitraires. Du côté étudiant, les facs italiennes accueillent une population toujours plus nombreuse, issue de la classe moyenne et très désireuse de réussir par les études. Quand ils peuvent entrer dans les amphithéâtres, ce qui est loin d'être toujours le cas, beaucoup d'étudiants se retrouvent debout. Les facs ne sont pas adaptées : avant d'adopter le marxisme, les étudiants ont d'abord des revendications matérielles très simples – avoir accès aux cours et bénéficier d'un campus décent. Le pouvoir réagit très durement aux premières manifestations et les facs passent au blocage. Une intervention policière vient finalement casser le mouvement. Alors qu'en France, le mouvement parti de Nanterre passe à l'échelle nationale, les révoltes universitaires italiennes sont totalement désynchronisées : lorsqu'une contestation est brisée, une autre commence ailleurs. Les autorités et les conservateurs les perçoivent avec d'autant plus de méfiance, appellent Mai 68 le « mal rampant ». Aucun

accord n'est trouvé, aucun parti ne reprend les mots d'ordre étudiants, et les jeunes gens se coupent des partis traditionnels.

Après l'échec du mouvement tridentin – Mai 68 n'a pas vraiment lieu en Italie – des étudiants déçus comme Renato Curcio et Mara Cagol choisissent de s'installer à Milan avec pour objectif de créer un foyer révolutionnaire, un modèle. Ils fondent alors les toutes premières Brigades Rouges. Milan paraît d'autant plus propice qu'il s'agit de la ville la plus industrialisée d'Italie. Les usines Siemens, Pirelli, Breda sont gigantesques – des villes dans la ville – et emploient des milliers d'ouvriers chacune. Avant même leur arrivée, la **contestation ouvrière a déjà changé de visage**. Beaucoup d'ouvriers, surtout les plus jeunes, se sont **détournés du syndicalisme traditionnel**. Ils n'ont plus les mêmes préoccupations ni les mêmes modes d'action : les syndicats installés négocient au quotidien avec les patrons et se focalisent sur les salaires, les jeunes ouvriers, souvent des gens qualifiés employés comme des ouvriers spécialisés sur des tâches simples et répétitives, ont d'autres idées en tête. Ils veulent la sécurité au travail, le contrôle des machines jugées dangereuses, des mesures contre les licenciements arbitraires et surtout favoriser l'embauche suivant le mot d'ordre : « Travailler moins, travailler tous ». Ils forment bientôt des comités ouvriers, dits « comités unitaires de base ». Le plus important est le **Potere Operaio, le PotOp** (Pouvoir ouvrier en français), qui rassemble des centaines de milliers d'ouvriers en une immense coordination. Ces mouvements sont opposés aux syndicats, qui ont trahi, et ils sont de plus en plus radicaux. Il est courant qu'un ouvrier casse la machine qui a causé trop d'accidents et qu'un comité demande sa réintégration après son licenciement. À l'automne 1969, cette contestation explose en une vague de grèves dures dont l'épicentre est l'usine Pirelli de Milan : c'est « **l'Automne chaud** ». Une fois les grèves cassées, des déçus de ce courant ouvrier rejoignent les Brigades Rouges.

La tension avec les syndicats s'étend au Parti Communiste Italien. Le PCI n'est plus révolutionnaire et il a pris ses distances avec Moscou le jour où les chars du Pacte de Varsovie sont entrés à Prague. Engagé dans une voie





réformiste sous la présidence de Berlinguer, il cherche à devenir un parti de gouvernement et à participer au jeu politique comme un parti ordinaire. Il est donc en rupture avec ces comités : les communistes qualifient ces ouvriers d'**agitateurs**. La réciproque est vraie : ces ouvriers se sentent trahis par « le Parti ». Les plus radicaux rejoignent les Brigades Rouges. C'est le cas de Mario Moretti. En 1969, lors de l'Automne chaud, il était encore un simple ouvrier qualifié engagé dans un comité. Il connaissait à peine le marxisme-léninisme et il était passé à côté de Mai 68. La transition est rapide : cinq ans plus tard, il est le leader du mouvement. Il a rattrapé son retard en lisant assidûment Staline, dont il est un fervent admirateur, et il a imposé une ligne militariste et disciplinée à sa colonne. Enfin en 1978, c'est le maître-d'œuvre de l'enlèvement du Président du conseil, le démocrate-chrétien Aldo Moro.

Il existe encore une troisième source au recrutement des Brigades Rouges, issue elle-même en partie des comités ouvriers. L'autre voie est celle des autonomes, très présents dans toutes les luttes des années 70. *Lotta Continua* (*La Lutte continue*) est le tout premier à s'en revendiquer et d'autres groupes, comme *Sinistra Proletaria*, émergent bientôt. Pour les autonomes, le socialisme doit se construire ici et maintenant, en marge de la société. Il faut aussi impliquer toutes les catégories sociales opprimées. Ces militants ont lu Toni Negri et sont imprégnés de l'idée que l'ouvrier a laissé la place à « l'ouvrier social » dans la société contemporaine : dans cette pensée, petits employés, femmes, chômeurs (« improductifs »), immigrés, prisonniers, délinquants sont les ouvriers modernes.

En plus du militantisme à l'usine, ces organisations ouvrent de nouveaux « fronts de lutte ». D'abord, elles traitent d'une manière pratique une importante préoccupation ouvrière (au sens large du terme), le **logement**. En effet, beaucoup d'ouvriers sont alors des migrants originaires du Mezzogiorno (le sud de l'Italie), à la fois pauvres et victimes du rejet des hôteliers et propriétaires, au point que certains hôtels affichent « interdit aux chiens et aux méridionaux ». Elles organisent donc des **grèves du loyer et des occupations d'im-**



meubles entiers. C'est ce qu'elles appellent « l'appropriation » ou « l'autoréduction », et c'est une spécialité de *Lotta Continua* et du Collectif Prolétaire Métropolitain (dit « CPM »). D'autres organisent le pillage méthodique de magasins et ne sont pas loin de se comporter comme des bandes armées – c'est le cas des Indiens métropolitains – la différence principale résidant dans la redistribution des biens.

Tant qu'ils ont de bonnes relations avec les Brigades, les Autonomes relayent leur propagande. C'est un avantage, car ils ont un organe de presse bien visible : la revue de *Lotta Continua* est même distribuée en kiosque. Cette organisation était vraiment très favorable, au point de proposer aux Brigades Rouges d'être son bras armé. La proposition a été refusée, car les Brigades sont dans une logique révolutionnaire et pas marginale, mais rien n'interdit aux joueurs de prendre une autre décision que les Brigades historiques.

Enfin, les organisations d'Autonomes ont un service d'ordre, absolument nécessaire à une époque où les contre-manifs brutales et les provocations sont monnaie courante. Y règne une certaine culture de la virilité révolutionnaire – l'idée qu'hommes et femmes s'affirment par l'action (avec un culte de la masculinité dans les courants les moins touchés par le féminisme). Pour ces militants, passer à l'action directe, voire à l'action clandestine, est la continuité de l'engagement dans le service d'ordre, qui valorise la force.

Le cadre de jeu reprend les trois sources des Brigades Rouges et les concentre à Milan afin de permettre aux personnages de poursuivre facilement une action à l'université, à l'usine et dans les banlieues tristes. Les Brigades Rouges de Milan se sont davantage intéressées au monde de l'usine, et surtout à Pirelli, mais il n'était pas question de brider des joueurs désireux d'explorer la voie de la contestation étudiante ou l'action au côté des Autonomes.

La plus grande liberté que nous ayons prise est finalement la légère coloration anarchiste des pré-tirés. Elle existe dans certaines colonnes et le terme même de brigade renvoie à un imaginaire anarchiste. Elle est en pratique rare, ou plutôt fluctuante : à Milan, après l'arrestation de Curcio, Moretti adopte une direction très autoritaire, inspirée de son modèle, Staline. D'autres colonnes ont fait des choix moins militaristes, avec une direction plus collégiale et des débats. Nous avons fait le choix de laisser ouvert pour éviter de donner une position trop dominante à un personnage et ajouter des conflits de pouvoir internes à un thème déjà pesant. Deux personnages ont une dimension de libération sexuelle presque apocryphe, du moins très rare dans les Brigades Rouges : l'auteur de *La fonction de l'orgasme*, le psychanalyste Reich, cité dans la fiche de Fiamma Sorensini, est certes une référence pour les groupes armés belges ou allemands comme la *Rote Armee Fraktion*, dite Bande à Baader. En Italie, c'est une référence importante pour les Autonomes, notamment pour les militants de *Lotta Continua*, mais cette dimension est totalement absente chez la quasi-totalité des Brigadistes, et notamment chez les Brigadistes milanais. Moretti limitait la sexualité des membres de la brigade et imposait une véritable discipline du corps, dans une logique militaire. Pour les besoins de la fiction, il paraissait plus ludique de créer une tension entre pulsion de vie et pulsion de mort au sein de certains personnages. Que les spécialistes de la question n'en soient pas offusqués, que les non-initiés n'en soient pas induits en erreur. Qu'ils sachent qu'il reste possible de jouer un personnage qui tente d'imposer cette discipline au groupe bien qu'elle ne soit pas explicitement mécanisée.

INSPIRATIONS ET DOCUMENTATION

Pour saisir l'ambiance des années de plomb et bien la retranscrire, il n'est rien de mieux que d'aller au **cinéma**.

Marco Bellocchio a saisi dans *Buongiorno, Notte* (2003) les derniers moments du commando Moro, juste avant l'exécution du Président du Conseil, et s'attache au parcours d'une combattante envahie par le doute. Il rend compte aussi de l'immobilité et de la tension qui s'installent au sein du groupe à mesure que l'échec de la stratégie de la frappe au cœur de l'État devient flagrante, que les tentatives de négociation s'enlisent et que les sacrifices personnels consentis deviennent lourds à porter. Parallèlement, il livre un portrait féroce de la classe politique italienne et de ses dérives, entre conseillers indifférents et hommes politiques déjà prêts à enterrer un Président du Conseil finalement gênant.

Piazza Fontana, de Marco Tullio Giordana (2012), revisite l'enquête du commissaire Calabresi, chargé de l'affaire de l'explosion du Crédit Agricole de Milan. Il choisit en effet de le présenter comme un inspecteur qui a pris conscience du double-jeu des Services et des dérives autoritaires de l'État italien et s'est retrouvé pris au piège de ses manigances, à l'opposé de la lecture des Brigades Rouges, qui le voyait comme un oppresseur et l'ont assassiné. Ce faisant, Marco Tullio Giordano offre une superbe plongée dans le cloaque de la vie politique italienne.

Prima Linea, de Renato de Maria (2009), à travers les souvenirs d'un activiste sur le chemin de la prison, suit les étapes de l'engagement progressif d'un militant de *Lotta Continua* dans l'action combattante après la dissolution de l'organisation, entrelace les raisons idéologiques et les raisons amoureuses, avant de basculer dans une action typique des années 80 : l'attaque d'une prison.

Nos Meilleures Années, de Marco Tullio Giordana (2003), retrace le parcours de deux étudiants pétris de bonnes intentions. Pris d'une colère – tout à fait légitime – lors-



qu'ils découvrent le traitement des malades mentaux, ils s'engagent sur le chemin dangereux de l'action radicale.

El Divo, de Paolo Sorrentino (2008), se présente sous la forme d'un long monologue : Andreotti, homme politique insubmersible, ministre dans tous les gouvernements des années 60-70 et partisan d'une ligne dure contre la politique du compromis de Moro, raconte les coups tordus qui ont jalonné sa carrière, et notamment les affaires qui ont trait à Gladio.

La classe ouvrière va au paradis d'Elio Petri (1972) vous permettra de voir un lieu exotique pour une immense majorité de rôlistes : une grande usine. Lulu Massa, comme la plupart des ouvriers, rêve d'une voiture à crédit et d'un téléviseur jusqu'au jour où il se coupe le doigt. L'accident déclenche une grève et Lulu commence à s'impliquer dans l'action militante...

On peut ensuite regarder des **documentaires**.

Ils étaient les Brigades Rouges (2011) fait alterner des entretiens d'anciens membres des Brigades, dont Renato Curcio et Mario Moretti, avec des images d'archives, telles qu'elles auraient pu être commentées par une militante communiste de l'époque.

L'Orchestre Noir (2012) constitue une enquête minutieuse sur le terrorisme d'extrême-droite (dit « terrorisme noir ») et ses liens pour le moins ambigus avec le réseau Gladio et le SID.

Les plus curieux pourront lire les **mémoires** des membres du mouvement et les lettres d'Aldo Moro en captivité. Habitué à la communication, beaucoup de membres de Brigades Rouges ont tenu à laisser des mémoires, et pas seulement les intellectuels du mouvement. De Renato Curcio, outre *L'abeille et le communisme*, qui est à la fois un bilan et un programme d'action, on peut lire la retranscription des entretiens avec Mario Scialoja, publiés sous le titre *À Visage découvert* (Lieu commun, 1993). Mario Morretti a quant à lui publié son autobiographie sous le titre *Mario Moretti* (1984) et *Brigate Rosse : une histoire italienne* (2010), qui n'est pas sans une certaine dimension apologétique.

Anna Laura Braghetti et Paolo Tavela ont fait le récit de la capture et de la séquestration d'Aldo Moro sous le titre *Le Prisonnier, 55 jours avec Aldo Moro* (1999), une lecture avec laquelle il sera utile de mettre regard les lettres d'Aldo Moro en captivité, publiées sous le titre *Mon sang retombera sur vous, Lettres retrouvées d'un otage sacrifié*. Et si cela ne suffit pas, Alberto Franceschini (l'un des fondateurs), Enrico Fenzi (de la seconde génération) et Barbara Balzerani (du commando Moro) ont écrit leurs mémoires.

Le parcours s'achève par la consultation d'**ouvrages universitaires**. Les travaux sur les Brigades Rouges sont trop nombreux pour être tous cités et nous n'en donnerons qu'une petite sélection. Le lecteur désireux d'approfondir trouvera dans les ouvrages de référence une abondante bibliographie. On pourra commencer par consulter l'ouvrage dirigé par Marc Lazar et Marie-Anne Matar-Bonucci, *L'Italie des années de plomb, Le terrorisme entre histoire et mémoire* (Autrement, 2010), qui regroupe un grand nombre de contributions françaises et italiennes et couvre beaucoup de thématiques à défaut d'être synthétique. Ensuite, on se tournera vers l'ouvrage dirigé par Guis Carguilo et Otmar Seul, *Terrorismes : Italie et Allemagne à l'épreuve des années de plomb, 1970-1980* (MHE/Presses de l'Université de Nanterre, 2008). Il opte pour une perspective comparatiste sur deux sociétés touchées par le terrorisme rouge, ce qui permet de prendre un peu de hauteur. Enfin, on ira voir l'inspiration principale de *Lady Rossa*, l'ouvrage d'Isabelle Sommier, *La violence révolutionnaire, Contester*, paru aux Presses de la Fondation nationale des Sciences politiques en 2008, où elle livre une analyse rigoureuse des processus de radicalisation et de recours à la violence politique. On peut en avoir un aperçu dans cette conférence, enregistrée à l'occasion d'un cycle sur la violence pour l'Université de tous les savoirs : goo.gl/p6BIM4

LES RESSORTS MÉCANIQUES DE LA RADICALISATION

Lady Rossa utilise une variante du système de *Lady Blackbird*, qui pousse à prendre des risques et à approfondir les relations entre personnages. Nous remercions John Harper d'avoir bien voulu nous laisser jouer avec son système. Les dynamiques de jeu insufflées par notre version ont été pensées pour :

- * Pousser à commettre des actes de plus en plus radicaux.
- * Obliger à choisir entre sa vie passée et l'action armée.
- * Faire peser le poids du groupe sur le personnage.
- * Offrir des temps de respiration aux joueurs.

Incidentement, il s'agit de bons principes pour guider la partie !

LES RÈGLES, CÔTÉ JOUEUR

VOTRE PERSONNAGE

Votre personnage est défini par des Traits, qui représentent un large domaine de compétence. Ils sont composés d'une série d'Étiquettes, chacune représentant un aspect de ce domaine. Les Étiquettes entre crochets ne sont pas utilisables à la création du personnage. Il s'agit de son potentiel de progression qui peut être libéré contre un Avancement. Il dispose ensuite d'une Réserve personnelle, un pool de dés dans lequel il puise pour améliorer ses jets. Il peut également puiser dans la Réserve collective, qui fait office de pot commun. Ses Clés sont des directives de comportement, son moteur. Il peut





s'agir indifféremment d'une relation personnelle, d'un objectif de lutte ou d'un trait de caractère. Ses Secrets sont des capacités spéciales, potentiellement tenues secrètes, qui ne peuvent être activées qu'une fois par scène, voire par séance. Enfin, ses Attaches représentent ses liens avec le monde. Il peut les sacrifier, mais perd alors toute chance de revenir à une vie normale.

FAIRE UN TEST

Au cours de la partie, quand vous tentez de surmonter un Obstacle, vous devez jeter des dés à 6 faces (D6). De base, vous disposez d'un dé. Ajoutez-en un si vous avez un Trait qui peut vous aider. Si ce Trait a des Étiquettes qui s'appliquent à l'action tentée, ajoutez un dé de plus par Étiquette. Pour finir, ajoutez autant de dés de votre Réserve personnelle que vous le désirez (votre réserve commence à 3 dés), et autant de dés de la Réserve collective que vos camarades vous le permettent (cette réserve commence à 5 dés). Jetez tous les dés que vous avez réunis. Chaque résultat de 4 ou plus est un succès. Vous devez obtenir autant de succès que le demande le niveau de difficulté (généralement 3) pour surmonter l'obstacle. Les niveaux sont : **2 Facile** - **3 Normal** - **4 Ambitieux** - **5 Extrême**. Si vous réussissez, défaussez les dés que vous avez jetés (en incluant les dés de Réserve que vous avez utilisés). Ne vous inquiétez pas, vous pourrez récupérer des dés de Réserve plus tard. Si vous ne réussissez pas, vous n'atteignez pas encore votre objectif, mais vous pouvez garder les dés de Réserve que vous avez utilisés et vous en ajoutez un à la Réserve collective (votre Réserve personnelle ne peut pas augmenter pendant ces scènes). Le MJ pourra faire évoluer la situation d'une manière ou d'une autre en présentant un nouvel obstacle, appelé Escalade : à Lady Rossa, soit vous réussissez, soit la situation empire.

Si votre personnage a la possibilité d'en aider un autre, vous pouvez lui octroyer un dé de votre Réserve personnelle. Dites ce que votre personnage fait pour lui venir en aide. Si le jet échoue, vous récupérez votre dé. En revanche, si c'est un succès, votre dé est perdu.

LES CONDITIONS

Quand les événements le demandent ou surtout quand vous ratez un test, le MJ peut infliger une condition à votre personnage : Fatigué, Blessé, Mort, Stressé, Traumatisé, Perdu, Fiché, Arrêté, En prison. Quand vous subissez une condition, cochez la case correspondante et décrivez comment c'est arrivé.

Quand vous avez raté un jet après avoir engagé la Réserve collective, le MJ peut infliger une Condition à la colonne :

- * « **Divisée** » : la cohésion du groupe est remise en cause (disputes, différents idéologiques, départs, scissions).
- * « **Fauchée** » : les finances sont compromises ; la logistique de l'organisation est perturbée (équipement, munitions, déplacements).
- * « **Sous-effectif** » : après des départs, volontaires ou contraints (expulsions, arrestations), la colonne manque d'hommes ; la portée de ses actions est minorée, sauf à employer un surcroît de violence.
- * « **Isolée** » : la colonne n'a plus le soutien des organisations militantes.
- * « **Détestée** » : l'hostilité populaire est générale, y compris dans le prolétariat ; il n'y a plus de soutien à attendre de la rue, un risque accru de dénonciation, et l'entourage fait pression.



LES CLÉS

Quand votre personnage agit en conformité avec le comportement défini par une de ses Clés, cette Clé est enclenchée. Deux options s'offrent alors à vous :

- * Recevoir un point d'expérience (XP).
- * Ajouter un dé à votre réserve personnelle (avec un maximum de 6 dés).

Si vous commettez ou poussez à commettre un acte radical à cause de votre Clé, vous recevez 2 XP ou 2 dés de réserve (ou 1 XP et 1 dé de réserve). Pour être considéré comme radical, l'acte doit répondre aux critères suivants :

- * Une prise de risque élevée.
- * Un recours à la violence croissant (la campagne est découpée en quatre phases, qui correspondent au degré de violence ambiant : l'illégalité suffit en première et deuxième phase, la violence contre des biens est considérée comme radicale jusqu'en troisième phase, et la violence contre les personnes est requise en troisième et quatrième phase).

Quand vous avez accumulé 5 XP, vous obtenez une Augmentation. Vous pouvez utiliser une Augmentation pour l'une des options suivantes :

- * Choisir un nouveau Trait (d'après ce que vous avez appris en jeu ou sur un apprentissage au sein de la colonne).
- * Choisir une Étiquette dans un Trait que vous possédez déjà.
- * Choisir une nouvelle Clé (vous ne pouvez pas avoir deux fois la même Clé).
- * Apprendre un nouveau Secret (si vous en remplissez les pré-requis).

Vous pouvez garder vos Augmentations si vous le désirez pour les dépenser quand bon vous semblera, même en plein milieu d'une opération ! Chaque Clé dispose également d'un Rachat. Si les conditions du Rachat se présentent, vous avez la possibilité d'effacer la Clé et d'obtenir deux Augmentations. Vous ne pouvez le faire plus de trois fois au cours de la campagne.

REPLISSAGE DE LA RÉSERVE

Vous pouvez remplir les réserves en effectuant une scène de respiration avec un autre personnage. C'est l'occasion d'explorer une relation humaine qui échappe à l'action armée ainsi que l'intériorité de vos personnages. Pour remplir votre Réserve personnelle, utilisez les Attaches indiquées sur la feuille de personnage. Elles représentent tout ce qui est cher au personnage. Pour remplir la Réserve collective, situez l'action avec un autre personnage de la colonne dans un de ses lieux de réunion.

Selon la scène jouée, vous pouvez également vous enlever une Condition ou récupérer l'utilisation d'un Secret. Une scène de respiration représente une bonne occasion de poser des questions aux autres en jouant son personnage : « *Pourquoi as-tu choisi prendre les armes ?* », « *Que penses-tu de Siria ?* », « *Pourquoi est-ce que tu continues ?* ». Les réponses donnent de la profondeur aux personnages, et une scène de respiration peut aussi être un flash-back, comme des souvenirs de lutte avec les militants, des lectures de lettres de résistants ou, pourquoi pas, les repas du dimanche.

Il est possible de remplir à la fois sa Réserve personnelle et la Réserve du groupe en annonçant une scène de sacrifice. Vous pouvez même faire cette annonce pendant une opération et en retirer par avance les bénéfices. Pendant la scène de respiration, vous jouez le personnage abandonnant une Attache. Peut-être reste-t-il muet aux supplications d'un ami ou jette-t-il à la poubelle une paire de chaussures élégantes ? La tonalité que vous donnez à cette scène est laissée à votre libre choix. Pour qu'une Attache soit abandonnée, il faut qu'elle ait au préalable été utilisée dans une scène de respiration. Quand vous n'avez plus d'Attaches, vous ne pouvez plus jouer vos scènes de respiration hors du cadre de la Brigade. Votre Réserve personnelle est désormais remplie quand vous jouez une scène dans la planque de la Brigade, dans l'attente et l'isolement.





DEUX GÉNÉRATIONS DE PRÉ-TIRÉS

La création commence par le choix d'un pré-tiré. Comme les Brigades Rouges, ils sont divisés en générations. Les pré-tirés de la première génération ont des Étiquettes permettant aux personnages de mener des actions de militantisme traditionnel et quelques actions illégales

LEONORA « SIRIA »

FORTI

PREMIÈRE GÉNÉRATION



Égérie du mouvement, vous êtes le trait d'union entre les mouvements étudiants et ouvriers. Vous ne vous vivez pas comme un leader, mais les militants vous écoutent et suivent vos directives.

TRAITS

Égérie : Charisme, Inspirer, Fédérer, Théorie politique, Exalter, [Icône], [Martyre], [Colonnes dissidentes], [Colonnes italiennes]

Lutte clandestine : Planque, Rompre une filature, Air inoffensif, Bluffer, Pistolet, Arme cachée, [Organiser la fuite], [Disparaître], [Caméléon], [Dégainer et tirer], [Fusil-mitrailleur]

Organiser le coup de poing : Planifier, Points faibles, Briser la surveillance, Prendre par surprise, Bâtiments publics, Coordonner, [Infiltration], [Bases militaires], [Postes de police], [Prisons], [Banques]

CLÉS ET SECRETS

Clé de l'Inspiratrice : Activez cette clé chaque fois que vous donnez un nouvel objectif au groupe ou des instructions pour sa réalisation.

Rachat : Ne prenez aucune initiative.

mais peu violentes (manifestations, dégradations). Les Étiquettes martiales sont rares ou entre crochets. La deuxième génération n'a quasiment plus de compétences qui permettent d'encadrer une action de masse. Par contre, elle sait manipuler des armes et des explosifs. Si tous les pré-tirés ont été abattus ou condamnés à de longues peines, le meneur aura soin d'encadrer la création des personnages de telle sorte qu'elle respecte cette dichotomie.

Clé de l'Action d'Éclat : Activez cette clé chaque fois que la colonne commet une action qui fait parler d'elle.

Rachat : Gardez secrète une action du groupe.

Clé de la Liaison : Vous avez beau dire que c'est le couple libre, que chacun fait ce qu'il veut, vous avez Alberto dans la peau ; activez cette clé chaque fois que cette liaison joue un rôle dans une de vos décisions.

Rachat : Rompez, allez voir ailleurs ou imposez-vous une stricte discipline révolutionnaire.

Secret de la Prévoyance : Vous ne laissez jamais rien au hasard. Une fois par séance, vous pouvez expliquer les mesures que vous avez prises pour parer à une situation délicate.

Secret de la Martyre : Pour vous, mourir ne signifie pas l'arrêt de la lutte. Si vous êtes tuée, vous avez le choix entre mourir en paix (et le joueur refait un personnage) ou continuer le combat en conseillant les autres Brigadistes et en leur prêtant vos dés, comme une présence bienveillante et inspirante. Une fois par scène, vous pouvez prêter un de vos Traits ou le *Secret de la Prévoyance* à un camarade.

Attaches : les promenades en centre-ville, Alberto, votre sœur Giulia, vos études

CONDITIONS

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------|
| ☐ Fatiguée | ☐ Blessée |
| ☐ Morte | ☐ Stressée |
| ☐ Traumatisée | ☐ Perdue |
| ☐ Fichée | ☐ Arrêtée |
| ☐ En prison | |



ALBERTO
« LA TROTA »
CANELLA
PREMIÈRE GÉNÉRATION



158

Plus que pour la lutte armée, vous êtes là pour Siria. Oh, ce n'est pas que ce soit l'amour fou, mais sa compagnie est divertissante et tout ce petit groupe mène une vie aventureuse qui vous convient. Vous êtes un peu truand, un peu branleur, mais si charmant... et qui sait, peut-être changerez-vous ?

TRAITS

Magouilleur : Dealer, Refourguer, Se procurer, Braquer, Effraction, Milieu criminel, Contacts, [Armes automatiques], [Intimider], [Planques], [Marchands d'armes]

Underground : Tournée des bars, Dancings, Marginaux, Noctambules, Jeu, Convivial, Bagarre, Couteau, [Coup bas], [Informations]

Baratineur : Séduire, Baratiner, Sourire en-jôleur, Air innocent, Dissimulation, [Mener les flics en bateau], [Influence idéologique], [Recruter]

CLÉS ET SECRETS

Clé du Beau Parleur : Vous préférez qu'on fasse les choses à votre place ; activez cette clé chaque fois que vous manipulez une personne pour qu'elle accomplisse un de vos objectifs.

Rachat : Révélez à une personne que vous l'avez manipulée et faites amende honorable.

Clé des Dettes : Un parrain vous tient ; activez cette clé quand vous exécutez ses instructions.

Rachat : Opposez-vous au parrain ou remboursez-lui votre dette

Clé de la Dolce Vita : Jeu, bonne compagnie, bonne chère, bons alcools – *Dolce Vita* ; activez cette clé chaque fois que vous bambochez ou que vous mettez une bonne ambiance à la table de jeu.

Rachat : Travaillez de vos mains ou combattez.

Secret des Contacts : Vous pouvez déclarer que n'importe quel personnage de l'aventure est une ancienne connaissance (« camarade de beuverie », « une ex », « un complice »), mais le meneur est libre de ses dispositions actuelles envers vous.

Secret de la Protection : Une fois par session, le parrain satisfait une de vos demandes ; nommez un objet (faux papiers, armes de guerre) ou un service (informations, évasion, accès à leur territoire). Utiliser ce secret rend le remboursement de votre dette plus difficile.

Attaches : la fête jusqu'à pas d'heure, la compagnie de la pègre, la drague, l'ivresse

CONDITIONS

- | | |
|----------------------------------|-------------------------------|
| ☐ Fatigué | ☐ Blessé |
| ☐ Mort | ☐ Stressé |
| ☐ Traumatisé | ☐ Perdu |
| ☐ Fiché | ☐ Arrêté |
| ☐ En prison | |





MARCO
« GIUSEPPE »

UCELLO
PREMIÈRE GÉNÉRATION



Vous sortiez d'un institut technique et vous espériez travailler dignement de vos mains, mais on vous a mis devant une machine idiote et cruelle. Un jour, dans une manif', vous avez pris un pavé, et vous l'avez lancé. Ce fut comme une nouvelle naissance. Il y a quelques semaines, vous avez démonté à coup de masse la machine-outil qui avait blessé Roberto, un jeune camarade. Siria a défini cet acte comme une forme nouvelle de propagande : l'acte exemplaire immédiatement compréhensible par le travailleur. C'est un génie.

TRAITS

Institut technique : Réparer, Démonter, Machines, Usines, Technicien, Connaissances pratiques, [Sabotage], [Démolition], [Cocktail Molotov]

Meneur de Manif' : Canaliser, Slogans, Service d'ordre, Encaisser, Lancer le pavé, Caillasser, Mêlée, Barre de fer, [Tabasser], [Barricades], [Tirer]

Agitation ouvrière : Mobiliser, Comités ouvriers, Grève sauvage, Milieux ouvriers, Piquets de grève, Léninisme, Occupation d'usine, Chaîne de montage, [Domicile des patrons], [Emploi du temps des cadres], [Propagande armée]

CLÉS ET SECRETS

Clé de la Lutte ouvrière : Activez cette clé chaque fois que vous agissez pour mettre fin à l'oppression des prolétaires par les patrons et leurs laquais.

Rachat : Acceptez une faveur d'un patron ou d'un politique.

Clé du Rival : La liaison avec ce petit magouilleur d'Alberto avilit Siria et vous ne le supportez plus. Activez cette clé chaque fois que vous les poussez à la rupture ou que vous démontrez votre supériorité.

Rachat : Acceptez Alberto comme un membre du groupe à part entière.

Clé du Matérialisme dialectique : Activez cette clé chaque fois que vous portez la contradiction en vous aidant des classiques du marxisme (joueur, n'hésitez pas à inventer des citations).

Secret des Camarades : Une fois par session, vous pouvez recevoir une assistance immédiate d'un groupuscule de l'ultra-gauche, d'un mouvement ouvrier ou d'un syndicat.

Secret de l'Expérience : Une fois par session, vous pouvez combiner des Vignettes issues de plusieurs Traits.

Attaches : les copains de l'usine, le travail, votre vieille mère, les romans de science-fiction

CONDITIONS

- | | |
|----------------------------------|-------------------------------|
| ☐ Fatigué | ☐ Blessé |
| ☐ Mort | ☐ Stressé |
| ☐ Traumatisé | ☐ Perdu |
| ☐ Fiché | ☐ Arrêté |
| ☐ En prison | |



SERAFINA
« ANGELA »
ALBINONI
PREMIÈRE GÉNÉRATION



Militante opéraïste au sein de Lotta Continua, vous menez – pardon, animez – la contestation étudiante, des grèves de locataires et des appropriations de logements. Vous considérez l'action des Brigades Rouges avec autant d'intérêt que de circonspection.

TRAITS

Militante opéraïste : Meetings, Mobiliser, Organisations gauchistes, Camarades, Grève, Bloquer, Logement ouvrier, Occuper, [Caillasser], [Faire le siège], [Négociier]

Artiste subversive : Écriture, Squats, Intellectuels, Artistes, Détournement, Subversion, Filmer, Agiter, [Galeristes], [Éditeurs], [Mass-médias]

Fille de bourge : Fric, Aisance sociale, Sophistiquée, Bourgeoisie, Relations, Protection, [Influence], [Patrons], [Magistrats]

CLÉS ET SECRETS

Clé de la Révolte étudiante : Vous voulez que l'Université ne soit plus réservée aux élites, prônez l'autogestion et l'ouverture de cours populaires. Activez cette clé chaque fois que vous contribuez à la contestation étudiante ou que vous l'étendez hors de l'université (usines, ouvriers et familles sans logement).

Rachat : Abandonnez la lutte ou changez de *modus operandi*.

Clé du Dépit amoureux : Vous aimez sincèrement Ernesto (ou Guiseppe), mais il ne répond pas à vos appels. Est-il obnubilé par la lutte ? Par une autre femme ? Et cet individualisme petit-bourgeois est-il bien à sa place dans votre combat commun ? Activez cette clé chaque fois que cette déception amoureuse intervient de façon significative dans une scène.

Rachat : Passez à autre chose ou réussissez à le conquérir.

Clé de l'Opéraïste : Vous cherchez à pousser les masses à s'organiser de façon autonome et estimez que les actions violentes de l'organisation risquent de vous les aliéner ; activez cette clé chaque fois que vous poussez vos camarades à une action de transformation immédiate de la condition des travailleurs et chaque fois que vous diminuez les violences commises par la colonne.

Rachat : Engagez-vous dans une action violente ou rompez le contact avec les organisations de masse.

Secret des Organisations Gauchistes : Vous avez des liens personnels avec les organisations de masse (Lotta Continua, Potere Operaio). Une fois par session, vous pouvez détourner les conséquences de l'échec à un jet engageant la Réserve collective sur l'une d'entre elles.

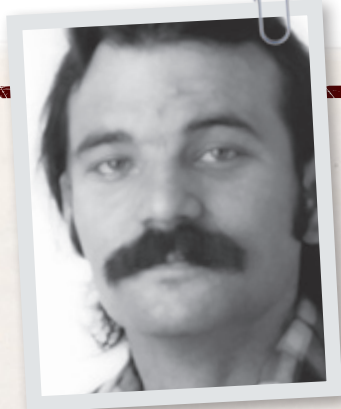
Secret de la Famille : Cela vous fait bien mal aux dents, mais une fois par session, papa et maman peuvent vous tirer d'un mauvais pas avec la police, la justice, ou vous financer (décocher : « Fauchés »).

Attaches : les tournages, les manifs festives, votre famille, les copains de la Lotta Continua

CONDITIONS

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------|
| ☐ Fatiguée | ☐ Blessée |
| ☐ Morte | ☐ Stressée |
| ☐ Traumatisée | ☐ Perdue |
| ☐ Fichée | ☐ Arrêtée |
| ☐ En prison | |





VITTORIO
« ERNESTO »
SALVO
PREMIÈRE GÉNÉRATION



Vous faisiez partie du service d'ordre du Front homosexuel d'action révolutionnaire, mais vous aviez le sentiment que cela ne suffisait pas. Après tout, votre oncle était une grande figure de la résistance milanaise et vous avez grandi dans les récits de ses hauts faits. Votre engagement dans les Brigades vous permettra-t-il de vous hisser à sa hauteur ?

TRAITS

Famille de Maquisards : Se cacher, Vigilance, Invoquer le père, Polémique, Tir, Vieux flingues, [Planque], [Clandestinité], [Disparaître]

Combat de rue : Bagarre, Encaisser, Tenir, Isoler, Service d'ordre, Prestige, [Matraquer], [Tabasser], [Commandement], [Tactique], [Organisation]

Propagandiste : Classiques du marxisme, Citations, Orateur, Mégaphone, Imprimeries clandestines, Tracts, [Communiqué], [Radio clandestine], [Intoxiquer]

CLÉS ET SECRETS

Clé de la Vigilance antifasciste : La Bête immonde est là, prête à revenir ; activez cette clé chaque fois que vous entreprenez une action contre un groupuscule néofasciste.

Rachat : Arrêtez de surveiller et combattre les groupuscules d'extrême-droite.

Clé du Sacrifice : Le collectif est plus important que les individus qui le composent – et surtout, plus que vous ; activez cette clé chaque fois que vous vous mettez en danger pour protéger le groupe.

Rachat : Agissez de manière individualiste.

Clé de l'Homosexualité militante : Vous revendiquez la fin des discriminations sur l'orientation sexuelle ; activez cette clé chaque fois que vous les combattez.

Rachat : Cessez de militer et consacrez-vous exclusivement à l'action armée ; laissez passer un comportement homophobe sans réagir.

Secret du Sacrifice : Une fois par session, à condition de servir les buts de l'organisation, vous pouvez utiliser les dés votre Réserve personnelle sans les dépenser – allez-y, mettez le paquet.

Secret de la Résistance : Les vieux de la vieille vous font confiance. Une fois par session, vous pouvez demander à votre vieil oncle résistant comment faire pour attaquer une voiture, faire dérailler un train ou faire passer un colis. L'action est alors réussie sans jet de dé. Par contre, votre oncle peut désapprouver l'objectif.

Attaches : un recueil de lettres de résistants condamnés à mort, votre homosexualité militante, les repas avec votre oncle, vos amis d'enfance.

CONDITIONS

- | | |
|----------------------------------|-------------------------------|
| ☐ Fatigué | ☐ Blessé |
| ☐ Mort | ☐ Stressé |
| ☐ Traumatisé | ☐ Perdue |
| ☐ Fiché | ☐ Arrêté |
| ☐ En prison | |



ANNAPIA
« FIAMMA »
SORENSINI
DEUXIÈME GÉNÉRATION



Vous êtes nihiliste et thérapeute, experte en explosifs et en libération par la boise, spécialiste de l'attentat et des théories de Wilhelm Reich. Tant de contradictions en une seule femme !

TRAITS

Attentat : Foutre le feu, Essence, Cocktail Molotov, Cibler, Bombe artisanale, Dégradations, Explosion, [Plastiquer]. [Charges dissimulées], [Effet de souffle]

Lutte armée : Flingues et assimilés, Feu nourri, À découvert, Crève charogne, À bout portant, [Un flic une balle], [La police une rafale], [Jambisation]

Révolution sexuelle : Disciple de Reich, Masturber, Enflammer les sexes, Libérer de toute inhibition, Puissance orgasmique, Thérapie, [Laisser au bord de l'évanouissement]

CLÉS ET SECRETS

Clé du Nihilisme : L'ordre ancien ne sera aboli que par la violence et le feu... Activez cette clé chaque fois que vous dégradez un symbole de l'ordre.

Rachat : Retournez au confort de la vie bourgeoise ou trouvez-vous une cause.

Clé de la Transgression : Vous désirez libérer le corps et sortir la sexualité du carcan bourgeois et vous y prenez énormément de plaisir ; activez cette clé chaque fois que vous transgressez une norme, que ce soit dans le choix du partenaire, du moment, du lieu ou de la pratique.

Rachat : Mettez-vous en couple, comme vos parents, ou acceptez les règles du mouvement – sexualité tiédasse garantie.

Clé du Respect : Siria est une vraie, vous avez peut-être l'impulsion, mais elle, elle a une vision. Activez cette clé chaque fois que vous suivez ses instructions ou recommandations. Si Siria est tombée au combat, reportez cette Clé sur une autre figure d'idéologue (Francesco).

Rachat : Soyez déçue par Siria ; faites le contraire de ce qu'elle a recommandé sans l'en informer.

Secret du Grand Incendie : Vous pouvez faire brûler tout un bâtiment même si vous n'avez initialement aucun matériel pour. Le jet de dés ne sert pas à déterminer si vous parvenez à le brûler, mais à éviter les complications.

Secret de la Thérapie de Reich : Par l'orgasme, vous pouvez soigner les troubles mentaux de votre patient et le libérer de l'aliénation. Un rapport sexuel suffit pour permettre à votre patient de décocher « Stresé ». Il faut une thérapie suivie pour décocher « Traumatisé » (scène de récupération). Au cours de la thérapie, vous pouvez poser au patient trois questions auxquelles il doit répondre sincèrement, sans quoi sa guérison est compromise. Vous perdez le bénéfice de ce Secret en cas de Rachat de la Clé de la Transgression. Vous pouvez alors en prendre un autre sans avoir à utiliser un Avancement.

Attache : votre sexualité débridée, les virées à l'improviste, les camarades féministes.

CONDITIONS

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------|
| ☐ Fatiguée | ☐ Blessée |
| ☐ Morte | ☐ Stressée |
| ☐ Traumatisée | ☐ Perdue |
| ☐ Fichée | ☐ Arrêtée |
| ☐ En prison | |



SERENA CARRADORI
DEUXIÈME GÉNÉRATION



Vous avez rencontré le chemin des Brigades à l'occasion d'une action en faveur de la Palestine. Leur action doit devenir mondiale, pour mettre à bas tous les empires et démasquer les complots de la CIA.

TRAITS

Internationaliste : Tiers-monde, Contacts, Infos, Exemple, Mobiliser, Groupuscules d'extrême-gauche européens, Guérillas du Cône Sud (dont Tupamaros), OLP, [Soutien logistique], [Financements], [Antifascistes tchèques], [Passeurs], [Ambassades], [Nations-Unies]

Guérilla urbaine : Guérilla, Cocktail Molotov, Pistolet mitrailleur, Assaut, Grenades, Discrétion, Embuscade, [Techniques Tupamaros], [Caméléon], [Rafales]

Mouvementiste : Lénine, Théorie politique, Débattre, Argumenter, Imposer, Organisation, [Impressionner], [Nouvelle ligne], [Rupture]

CLÉS ET SECRETS

Clé de l'Anti-impérialisme radical : Vous vous opposez à l'impérialisme américain et au social-impérialisme de l'URSS ; activez cette clé chaque fois que cette idéologie a une importance dans la scène.

Rachat : Laissez passer une occasion de nuire aux intérêts soviétiques ou américains ; rangez-vous du côté d'un bloc.

Clé du Complot : Ils vous disent paranoïaque mais vous savez que toute action n'est que la part émergée d'un vaste complot mondial pour asservir le prolétariat, que le SISMI et le SID, et tous ces parlementaires fascistes ne sont que les pantins de la loge P2 et de la CIA. Activez cette clé chaque fois que vos explications des faits et l'action qui en découle reposent sur une théorie du complot.

Rachat : N'accusez aucune organisation extérieure de tirer les ficelles.

Clé de la Mouvementiste : Il n'y a plus rien à attendre de l'union avec les Autonomes, les Lotta Continua et consorts ; seule l'action de guérilla mènera à la victoire, l'éclatement du système. Activez cette clé chaque fois que vous réduisez la composante ouvrière de l'action de la Brigade ou que vous incitez à organiser une opération de subversion. **Rachat** : acceptez de devenir le bras armé d'une organisation d'Autonomes.

Secret de l'OLP : Une fois par session, pendant une scène de respiration, vous pouvez envoyer deux membres du groupe, vous compris, dans un camp d'entraînement du Fatah en Palestine ou au Liban. Ces deux personnages acquièrent le Trait « Entraîné par l'OLP » ou en débloquent deux Étiquettes.

Secret de la Témérité : Une fois par session, sur une action démesurément risquée, vous pouvez relancer un jet échoué.

Attache : votre travail à la bibliothèque, les sit-in avec les Palestiniens, votre petit(e) ami(e).

CONDITIONS

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------|
| ☐ Fatiguée | ☐ Blessée |
| ☐ Morte | ☐ Stressée |
| ☐ Traumatisée | ☐ Perdue |
| ☐ Fichée | ☐ Arrêtée |
| ☐ En prison | |



FRANCESCO TADDEI

DEUXIÈME GÉNÉRATION



Vous auriez pu vous contenter d'une prestigieuse carrière universitaire. Être lu, écouté, reçu princièrèment. À quoi bon ? Vous avez rejoint la colonne et lui faites profiter de vos relations pour défendre les sous-prolétaires et les camarades prisonniers.

164

TRAITS

Professeur de sociologie : Prestige, Fac de droit, Universitaires, Sociologie, Juges, Police, Prisons, Tactiques policières, Criminels, [Accès interdits], [Officiers], [Méthodes criminelles]

Négociation armée : Psychologie, Négociation, Politique, Autorités, Armes à feu, Blesser, [Terroriser], [Otages], [Échange]

Bien informé : Enquête, Informations, Indices, Analyse, Organisations néofascistes, Groupuscules, Ultra-gauche, Milieu criminel, [Coup d'avance], [Surveillance]

CLÉS ET SECRETS

Clé de la Libération : « Nous, on est là bien au chaud, pendant que les camarades crou pissent dans leur merde ! ». Activez cette clé chaque fois que vous entreprenez ou inspirez une action pour la libération des Brigadistes prisonniers.

Rachat : Renoncez à libérer les camarades.

Clé du Lumpenproletariat : Les chômeurs, les improductifs, les marginaux et les délinquants sont une forme de prolétariat que les communistes ont injustement traîné dans la boue ; activez cette clé chaque fois que vous intégrez ces éléments à la colonne ou dans un plan.

Rachat : Excluez un camarade d'un plan à cause de son passé.

Clé de l'Autorité : Votre métier vous a donné l'habitude d'exercer l'autorité et votre formation universitaire la certitude que vous seul pouvez être l'idéologue du mouvement. Activez cette clé chaque fois que vous prenez le commandement de la colonne.

Rachat : Acceptez une autre autorité que la vôtre.

Secret de l'École Hypérion : Vous connaissez des gens compréhensifs à Paris. Une fois par session, vous pouvez utiliser vos contacts de « l'École Hypérion pour la promotion et la diffusion des langues vivantes », un faux-nez du renseignement français, pour recevoir un soutien logistique ou pousser les services secrets de pays de blocs opposés à trouver un compromis en votre faveur.

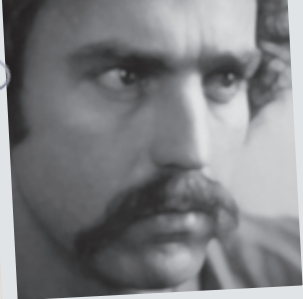
Secret du Lumpenproletariat : À condition d'être dans une ville, une fois par session, vous pouvez disparaître d'une scène et vous réfugier dans les quartiers-dortoirs, dans une base rouge. Dans les squats, personne ne vous trouvera.

Attaches : votre carrière, vos amis juges, votre femme.

CONDITIONS

- | | |
|----------------------------------|-------------------------------|
| ☐ Fatigué | ☐ Blessé |
| ☐ Mort | ☐ Stressé |
| ☐ Traumatisé | ☐ Perdue |
| ☐ Fiché | ☐ Arrêté |
| ☐ En prison | |





ROBERTO SCOGNA
DEUXIÈME GÉNÉRATION



Ouvrier parmi les ouvriers, personne ne vous remarque, jusqu'à l'heure de frapper. Vous n'encadrez pas : l'énergie des masses et sa violence suffisent.

TRAITS

Spontanéiste : Ouvriers, Sympathique, Rassembler, Inciter, Grève sauvage, Coordination, Casser les hiérarchies, Exclus du PCI

Propagande armée : Communiqué, Fusil-mitrailleur, Convaincre, Blesser, Vandaliser, Presse clandestine, Procès populaire, Cibler, Enlèvement, [Assassiner], [Rafales], [Incendier]

Clandestinité : Alias, Vie normale, Faux papiers, Se fondre dans la masse, Je n'ai rien à voir avec ça, [Techniques d'interrogatoire], [Fuite]

CLÉS ET SECRETS

Clé du Spontanéisme : Vous vous méfiez de toute institution. Si elle est hiérarchisée, c'est encore pire et si en plus elle se prétend ouvrière, elle n'est qu'un instrument de plus de l'aliénation : c'est à cause de sa hiérarchie que le Parti s'est coupé du peuple et s'est engourdi dans le réformisme ; activez cette clé chaque fois que vous entreprenez de casser une hiérarchie ouvrière (PCI, syndicat, association).

Rachat : Retournez au PCI ou devenez responsable syndical.

Clé de la Revanche ouvrière : Les patrons exploitent et licencient, et les ouvriers crèvent ; activez cette clé quand vous leur faites justice et quand vous le rendez public.

Rachat : Renoncez à une occasion de vengeance ou acceptez une faveur d'un patron.

Clé de l'Ingérence : Les conflits internes, les tentatives de prendre l'ascendant et les histoires individuelles nuisent à la colonne. Activez cette clé chaque fois que vous interférez dans les relations entre deux camarades.

Rachat : Entamez une relation strictement personnelle avec un(e) camarade (amour, amitié).

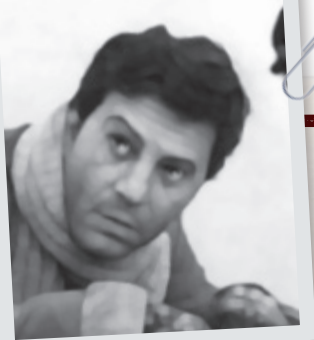
Secret de la Guérilla urbaine : Vous êtes passé maître en l'art de combattre dissimulé dans la masse. Une fois par session, vous pouvez relancer un jet lié à une action de guérilla.

Secret de la Clandestinité : Vous avez retenu des théoriciens de la guérilla urbaine qu'il ne sert à rien de disparaître. Il faut continuer à mener une vie normale, rassurante aux yeux des autorités, et frapper. Une fois par session, vous pouvez apparaître dans une scène dans laquelle vous n'étiez pas initialement : personne ne vous voyait, vous étiez fondu dans la masse.

Attaches : les troquets ouvriers, votre petit frère, la distribution de pain aux sans-abris.

CONDITIONS

- | | |
|----------------------------------|-------------------------------|
| ☐ Fatigué | ☐ Blessé |
| ☐ Mort | ☐ Stressé |
| ☐ Traumatisé | ☐ Perdue |
| ☐ Fiché | ☐ Arrêté |
| ☐ En prison | |



GIOVANNI TASCA
DEUXIÈME GÉNÉRATION



Infiltré au sein de la colonne par le SISMI, vous ne savez plus très bien ce que vous êtes, un policier, un terroriste ou un résistant, et vous commencez à vous lier à la Brigade. Tôt ou tard, il faudra choisir...

TRAITS

Médecin : Sciences, Médecine, Anatomie, Botanique, Premiers soins, [Chimie], [Explosifs], [Chirurgie], [Torture]

Formation militaire : Armes à feu, Armes blanches, Pistolet, Fusil mitrailleur, Tir de couverture, Minimiser les risques, Prendre à revers, [Protéger], [Mettre à couvert]

« **Officier de réserve** » : Autorités, Hiérarchie, En imposer, Gradé, SISMI, [Appelez le ministre], [Gladio], [Loge P2]

CLÉS ET SECRETS

Clé du Transfuge : Vous recevez régulièrement des ordres pour le compte du SISMI : des demandes d'informations, mais aussi des choses plus gênantes, comme des cibles à désigner à la Brigade. Activez cette clé chaque fois que vous faites des efforts pour obéir à votre autorité de tutelle.

Rachat : Désobéissez à un ordre.

Clé de la Franche amitié : À force de le fréquenter, vous êtes à la vie à la mort avec Guiseppe [/Francesco] et le considérez comme un homme juste et droit ; activez cette clé chaque fois que cette amitié est au cœur d'une de vos actions.

Rachat : Commettez une action que vous savez potentiellement nuisible à Guiseppe [/Francesco].

Clé du Trouble amoureux : Fiamma [/Angela] est différente ; ce n'est pas sexuel, enfin, pas seulement, il y a autre chose, vous ne savez pas quoi, mais vous voudriez autre chose que des moments fugaces, partager sa vie peut-être, savoir qui elle est, au-delà du feu qui brûle tout ce qu'elle touche ; activez cette clé chaque fois que vous faites une action qui a pour but de vous rapprocher ou d'éveiller ses sentiments.

Rachat : Renoncez à Fiamma [/Angela] ou faites quelque-chose que vous lui savez nuisible.

Secret de l'Officier sous couverture : Une fois par session, vous pouvez donner des ordres à une équipe de police ou des Services, même si vous ne l'avez jamais rencontrée auparavant, sans risquer de griller votre couverture.

Secret du Médecin : Une fois par session, vous pouvez effacer les conditions « Blessé » et « Mort » d'un camarade et les remplacer par la case « Stressé ».

Attaches : le Grand Hôpital de Milan, la cuisine de votre grand-mère sicilienne, la partie de foot du samedi.

CONDITIONS

- | | |
|----------------------------------|-------------------------------|
| ☐ Fatigué | ☐ Blessé |
| ☐ Mort | ☐ Stressé |
| ☐ Traumatisé | ☐ Perdue |
| ☐ Fiché | ☐ Arrêté |
| ☐ En prison | |



ACQUÉRIR DE NOUVEAUX TRAITS, CLÉS OU SECRETS

TRAITS

Consultez d'abord les fiches des personnages qui n'ont pas été pris. Vous trouverez peut-être un Trait qui vous conviendra.

Entraîné par l'OLP : Marxisme de combat, Se sacrifier, [Fusil mitrailleur], [Endurci au combat], [Guérilla], [Explosifs], [Plastiquer]

CLÉS ET SECRETS

Clé de l'Anti-consumérisme : La consommation de masse est le nouvel opium du peuple, le vrai fascisme. Activez cette clé quand vous détruisez objets, lieux et symboles de la société de consommation.

Rachat : Renoncez à une opportunité de destruction d'un bien inutile.

Clé de la Désillusion : La lutte ne mène plus à rien. Activez cette clé chaque fois que vous préparez votre départ, poussez les camarades à prendre conscience de la vacuité de leur démarche ou que vous rapprochez l'organisation de sa dissolution.

Rachat : Retrouvez une raison de lutter.

Clé du Militariste : Vous êtes des soldats de la Révolution. Activez cette clé quand vous imposez une discipline et des chaînes de commandement strictes au sein de l'organisation.

Rachat : Abandonnez le commandement.

Clé de l'Égalitarisme radical : Vous ne voulez rien posséder et partagez tout. Activez cette clé chaque fois que vous partagez vos biens ou vos amours.

Rachat : Refusez de partager.

Clé du Féminisme radical : Vous êtes en lutte pour libérer la femme et la société du patriarcat et de la phallocratie. Activez cette clé chaque fois que vous lutez pour les droits des femmes ou que vous faites chèrement payer une remarque ou un acte sexiste.

Rachat : Laissez un phallocrate agir en toute impunité ; abandonnez le militantisme féministe pour vous consacrer exclusivement à l'action armée.

Clé du Révolutionnaire viril : La Révolution est en marche et les femmes pourraient flancher et tout faire foirer. Activez cette clé chaque fois que vous vous comportez de manière sexiste ou tentez de cantonner les femmes de l'organisation à un rôle de simple soutien logistique.

Rachat : Reconnaissez la valeur combattante ou intellectuelle d'une camarade.

Secret des « Amis tchèques » : Vous êtes en contact avec des « partisans tchèques » ; vous savez qu'il s'agit d'un faux nez du KGB, mais ils sont bien disposés envers vous et ont des moyens colossaux. Une fois par session, ils interviennent de manière significative en votre faveur et mettent en échec tout autre groupe convoqué par le meneur ou un camarade. N'ayez pas la faiblesse de croire qu'il n'y a pas de contrepartie.

Pré-Requis : Être en contact avec une association antifasciste du Bloc de l'Est

Secret du Dur à cuire : Vous en avez déjà vu de dures. Une fois par session, vous pouvez remplacer la condition « Mort » par « Blessé » et « Blessé » par « Stressé ».

Secret de l'Indicateur : À la condition que vous lui fournissiez une information importante sur le groupe, vous n'êtes jamais inquiété par la police quand vous êtes arrêté.

Secret de l'Opinion Publique : Une fois par session, vous pouvez déterminer quelle est la réaction de l'opinion publique à une action d'un groupuscule, qu'il soit d'extrême-droite ou d'extrême-gauche, le vôtre compris.

Secret du Syndrome de Stockholm : Une fois par session, vous pouvez faire d'un otage votre porte-parole en lui expliquant le bien-fondé de votre cause.

Pré-Requis : Avoir sympathisé avec un otage

Secret du Veto : Vous avez un tel ascendant sur le groupe qu'une fois par scène, vous pouvez poser votre veto sur l'accès à la Réserve collective.

Secret de la Volonté de Fer : Ni la torture, ni la privation de sommeil, ni l'isolement ne peuvent avoir raison de votre volonté ; vous pouvez relancer tout jet ayant trait à un interrogatoire.

MENER LE JEU

ÉCOUTEZ ET POSEZ DES QUESTIONS

Quand vous êtes MJ, n'essayez pas de planifier ce qu'il va se passer. Posez plutôt des questions, vraiment beaucoup de questions et orientez-les vers une direction intéressante pour la fiction. En un mot, provoquez vos joueurs.

Vos questions servent d'abord à susciter des réactions et à pousser au crime : « *Les flics vont arrêter Ludovico, tu ne vas pas les laisser faire, si ?* », « *En sortant de la banque, les sacs de billets sous le bras, vous ne voyez pas la queue d'une voiture de flics et juste en face, le Crédit Agricole de Milan. Vous pensez à ce que je pense ?* », « *Clara t'annonce que Gianluca s'est fait tabasser par les vigiles de Pirelli. C'est cette raclure de Dino, du syndicat, qui l'a cafardé. Vous allez le laisser s'en sortir comme ça ?* ».

Vos questions peuvent aussi servir à enrichir les relations entre les personnages. Supposons que la colonne ait enlevé un cadre de Fiat et s'apprête à faire son procès. L'immobilité de la planque doit engendrer de la tension. C'est à Fiamma d'être de garde. Profitez-en pour lui glisser un : « *Tu ne le trouves pas sexy, l'opresseur du peuple, dans cette position ?* » Bien sûr qu'elle le trouve sexy – vous êtes en train de titiller

la Clé de la Transgression. Le joueur saisit la perche, et malicieux, vous glissez à Roberto : « *Roberto, Fiamma a l'air de s'être vraiment rapprochée du fasciste en col blanc que vous devez juger... ça ne te gêne pas ?* » Il est fort probable qu'une belle engueulade éclate, au point que Francesco, alerté par le bruit, déboule pour remettre de l'ordre. Tout le monde commence alors à discuter et à jeter les dés pour imposer son point de vue.

Posez aussi des questions dans ce genre : « *Est-ce que quelqu'un est blessé par ton cocktail Molotov ?* », « *Le feu se propage et devient incontrôlable, vous ne croyez pas ?* », « *Ça m'a tout l'air d'être un plan bien préparé. Par quoi commencez-vous ?* », « *Est-ce que vous vous retrouvez tous les deux seuls dans un endroit discret ? Est-ce que quelque-chose se passe entre vous ?* », ou « *Que savez-vous des néo-fascistes d'Ordine Nero ? Quelles sont leurs habitudes ? Est-ce normal qu'ils se trouvent si loin de leur quartier habituel ?* ». Continuez ainsi sur un rythme soutenu et le jeu se développera très bien de lui-même. Une grande partie du travail du MJ est d'écouter ce que disent les joueurs, garder ce qui lui semble intéressant et l'examiner sous tous les angles pour voir comment le réemployer.

Questionnez-les souvent sur ce que leurs personnages ressentent, même si cela n'implique pas forcément une action : « *Siria, la police charge les manifestants, les lacrymos fusent et ils préparent les canons à eau. Vous êtes en train de les observer par une fenêtre sans rien pouvoir faire. Qu'est-ce que tu ressens, là, maintenant ?* ». Vous pouvez préciser et orienter : « *Qu'est-ce qui te met le plus en colère, dans ce que tu vois ?* ». Vous aurez de nombreuses occasions : « *Giuseppe, tu viens de tuer un homme, c'est la première fois. Qu'est-ce que ça te fait ?* ». Si vous voulez introduire le doute : « *Est-ce que tu es sûr que c'était vraiment nécessaire ?* ». Ne négligez pas ces questions, elles permettent aux joueurs de définir leur personnage et de montrer aux autres ce qu'il en est de son engagement.



Votre tâche de MJ est d'écouter les joueurs, réincorporer leurs idées, susciter des réactions vives, pousser à agir, donner du corps aux PNJ, trancher, créer des Obstacles intéressants et donner des Conditions quand les événements l'exigent (surtout après un test échoué).

DITES OUI,

TROUVEZ LES OBSTACLES

Par défaut, les personnages peuvent faire tout ce qui est représenté par leurs Traits. En d'autres termes, ils sont compétents et efficaces. Il n'y a rien d'intéressant à demander un test quand il n'y a pas d'Obstacle qui vaille la peine d'être surmonté. Dites simplement oui à l'action et posez des questions comme à l'accoutumée. Mais soyez aussi à l'affût d'opportunités qui permettront de créer des obstacles alors que l'action se développe. Étant donné que vous orientez vos questions et que vous écoutez attentivement, les idées ne manqueront pas de surgir d'elles-mêmes et ce ne devrait pas être difficile de les trouver.

Les Obstacles peuvent être des personnes (policiers, agents du SID, syndicalistes, parlementaires, codétenus), l'environnement, des situations (feu, chute, fusillade, poursuite, évasion), ou quoi que vous puissiez imaginer d'autre. Si un personnage tente une action qui n'est pas prévue dans ses Traits, il vous présente un Obstacle sur un plateau : son manque d'expérience et d'entraînement. Aussi, il arrivera que certains joueurs tentent des actions vouées à l'échec de façon à ajouter des dés à la Réserve collective. C'est une bonne manœuvre de leur part et cela vous donne l'occasion de leur créer plus de problèmes. Tout le monde y gagne.

En cas d'échec à un jet, vous jouez une Escalade. La situation doit empirer, mais vous pouvez garder le principe « Dire oui » dans les domaines où les PJ sont compétents. Dans ce cas, allez au-delà des souhaits du personnage. Si un joueur annonce que son personnage « se débarrasse du policier qui le suit » et rate son jet, préférez des consé-

quences négatives à un simple échec. Il tire, vise les jambes, rate et... touche le cœur. Le personnage vient de commettre un meurtre sur un représentant de l'ordre et encourt la perpétuité. Vous pouvez également poser une condition qui met le personnage face à un choix difficile : alors qu'il s'apprête à tirer une rafale sur un parlementaire, la femme et la fille de la cible entrent dans la ligne de tir. Il est contraint de renoncer ou de tirer avec des conséquences morales très difficiles à assumer.

CONDITIONS

Une Condition s'impose dans ce que le joueur doit dire à propos de son personnage. C'est un artifice qui rappelle au MJ et aux joueurs de prêter attention à ce détail et de l'utiliser comme un outil dans le développement de la fiction. Le joueur peut regarder sa fiche et se dire : « *Tiens, je suis Stressé. Comment je vais faire passer mon stress ? Hum... je vais aller cogner les jaunes, ça me passera les nerfs* ». Pour le MJ, les Conditions offrent des opportunités : « *Tu es Blessé, c'est ça ? Tu as laissé des traces de sang partout et les flics ont pu te suivre à la trace. Tu les entends qui approchent* ». Autre exemple, pendant une scène de respiration où le personnage rend visite à sa petite amie (ce qui, reconnaissons-le, est vache) : « *Tu es Fiché... quand vous commencez à faire l'amour, un concert de klaxons retentit dans la rue. Vous vous arrêtez ? Les klaxons s'éloignent. Maria est livide. Elle réfléchit un instant, puis te demande ce que tu fais, quand tu t'absentes longtemps* ». Parfois, une Condition engendrera un Obstacle, demandant ainsi qu'un test soit fait pour y remédier. Enfin, la Condition « En prison » sort le personnage du jeu jusqu'à sa libération si la peine est longue.



L'ESCALADE DE LA VIOLENCE, UNE CAMPAGNE COMPLETE

170

Lady Rossa prend tout son sel joué en une courte campagne, qui peut vous prendre entre quatre et huit séances. Cette campagne est tout entière animée par un accroissement progressif mais inexorable de la violence politique. Le groupe devient de plus en plus violent, tandis que l'État adopte une posture répressive de plus en plus dure. La campagne a été découpée en quatre Phases, qui correspondent chacune à une étape de cette escalade de la violence. Il n'est pas nécessaire de faire jouer toutes les scènes qui ont été listées, et surtout pas de le faire dans l'ordre. Les personnages doivent prendre l'initiative. Utilisez les scènes pour faire jouer ce qui correspond à leurs intentions (et vous pouvez au besoin combiner).

Après les scènes d'opération menées à l'initiative des personnages, vous avez la possibilité de faire agir une faction adverse en fonction du niveau de violence de la Phase. Ne le faites pas systématiquement, mais assez souvent pour confronter les personnages à leur environnement dur.

D'actions des personnages en actions

de l'État, la violence augmente inexorablement : si l'action des personnages correspond à une scène listée dans une Phase où la violence ambiante est plus forte, il n'y a aucune hésitation à avoir : la Phase en cours est close et c'est la Phase ciblée qui s'ouvre. Si les personnages rentrent dans la routine et n'entrent pas dans une logique d'escalade, au bout de trois ou quatre scènes d'opération, l'État opère de lui-même un virage autoritaire. En termes techniques, il passe à la Phase suivante et la scène jouée est plus violente.

Au cours du processus, les risques deviennent de plus en plus importants. De plus, cette escalade de la violence provoque peu à peu la perte du soutien populaire (la difficulté des actions de masse va croissant, ainsi que le nombre d'Escalades incluant « Détestés » en option). Dans une logique paranoïaque, le meneur aura soin d'instiller le doute : cette désaffection reflète-t-elle vraiment les aspirations populaires ou n'est-elle que le résultat d'une machination du gouvernement, des médias bourgeois, des services et de Gladio ?





PHASE 1.

ACTIONS CLANDESTINES CONTRE PROVOCATIONS

GRÈVE OUVRIÈRE

Pour soutenir des camarades licenciés ou négocier les conditions de travail, les personnages cherchent à convaincre les camarades de suivre massivement la grève. Leur action devient radicale s'ils cherchent à intimider les cadres et la direction par des dégradations. Les attaques sur les biens sont qualifiées de « terrorisme » par les médias.

OBSTACLE : Convaincre les camarades : 3 ; Intimider les contremaîtres : 3 ; Tabasser un contremaître : 3 ; Organiser le sabotage des machines : 4 ; Organiser la grève avec occupation de l'usine : 4 ; Brûler les voitures des cadres : 3 ; Brûler des poids lourds : 3 ; Repérer les mouchards : 4 ; Se battre contre un syndicat jaune : 4 ; Obtenir la réintégration de camarades licenciés : 4 ; Négocier une légère hausse des salaires avec le représentant du patron : 4 ; Négocier une hausse importante des salaires : 5 ; Obtenir la présence d'un délégué du comité ouvrier au conseil d'administration : 5

ESCALADE : Un groupe de briseurs de grève en vient aux mains. La police intervient pour retirer les piquets de grève. La police charge. Le syndicat dominant prend parti contre le comité ouvrier et organise la reprise du travail. Le bâtiment prend feu alors qu'il est occupé par les ouvriers. Des meneurs sont arrêtés.

RÉVOLTE UNIVERSITAIRE

Les personnages cherchent à soulever l'université contre le conservatisme de leurs enseignants ou le montant des droits d'inscription, qui exclut les enfants d'ouvriers ou de paysans du Mezzogiorno ; ils revendiquent l'autogestion. Ils passent à l'action radicale quand ils commencent à intimider physiquement des enseignants ou des administratifs ou qu'ils s'en prennent aux locaux. Ces actions seront qualifiées de « provocations terroristes » dans la presse bourgeoise.

OBSTACLE : Intervenir dans les cours : 3 ; Faire circuler des journaux clandestins : 3 ; Organiser une Assemblée Générale : 3 ; Mettre une bonne ambiance : 3 ; Inciter à la libération sexuelle : 3 ; Réunir un grand meeting : 4 ; Pousser les étudiants à continuer la grève : 3-4 ; Faire peur à des enseignants : 3 ; Rallier des enseignants : 4 ; Faire un grand feu devant le siège de l'administration : 4 ; Tenir le siège des locaux de l'administration : 4 ; Organiser un cycle de cours parallèle : 4 ; Obtenir des droits du président de l'Université : 5 ; Pousser des étudiants à faire la Révolution : 4

ESCALADE : Un enseignant couvre de ridicule l'intervenant. Des étudiants d'extrême-droite sortent des couteaux. Le meeting (ou l'AG) est dispersé par la police. La présidence prononce l'interdiction de la réunion. Des mouchards posent des questions (Fiché en cas de réponse laissant voir le rôle dans le mouvement). Personne ne vient assister aux cours de l'université populaire. Le feu prend aussi dans les locaux. Le feu s'étend à toute l'université. Un personnage est arrêté (Fiché). La présidence ne négocie que du vent.

MANIFESTATION ET CHARGE POLICIÈRE

Les personnages ont organisé ou suivi une manifestation – contre la répression à l'usine ou à l'université. Le cortège est enfoncé par une colonne de policiers. Les manifestants lancent des pavés. Les flics envoient les lacrymos et tabassent à tour de bras, jettent au sol des manifestants et les étranglent à la matraque pour les maîtriser.

OBSTACLE : Organiser une petite manifestation : 3 ; Grande : 4 ; Marée : 5 ; Se protéger des lacrymos : 3 ; Subir la charge sans être blessé : 3 ; Échapper à un policier : 3 ; Fuir sans heurts : 4 ; Blessier un policier : 4 ; Monter une barricade : 3 ; Empêcher l'arrestation d'un camarade : 4 ; Libérer un camarade au sol : 5

ESCALADE : Des dizaines de militants sont arrêtés. De nombreux manifestants sont blessés. La police tire et fait deux blessés

graves. Un personnage est gardé à vue (En prison). Le service d'ordre est dispersé. Un manifestant est tué. Un manifestant sort un pistolet et tire sans faire attention. Un personnage est arrêté et on lui prend les empreintes (Fiché).

MONTER UN JOURNAL CLANDESTIN

La colonne monte une presse clandestine, capable de produire tracts, communiqués et directives. Si les choses tournent mal, la police intervient en pleine séance d'impression de tracts et de journaux clandestins. Un camarade typographe tente de s'enchaîner à une presse. Il est brutalement maîtrisé et emmené.

OBSTACLE : Trouver un typographe : 3 ; Se procurer des machines : 3 ; Diffuser sans se faire repérer : 4 ; Cacher des journaux avant l'arrivée des flics : 3 ; Cacher des journaux pendant l'arrivée : 4 ; Cacher des journaux pendant la perquisition : 5 ; Convaincre la police de son innocence : 3 ; Libérer le camarade typographe : 5

ESCALADE : Une machine est livrée en mauvais état. Il manque des pièces. Le typographe ne peut travailler seul. La police trouve les presses. La police surprend la colonne en pleine séance d'impression. Un personnage-joueur est emmené au poste. Les presses sont enlevées. Le camarade typographe est tabassé. Un personnage-joueur est lui aussi matraqué (Blessé).

CAMPAGNE DE DÉNIGREMENT

Un membre de la colonne (l'un des moins radicaux) est traîné dans la boue par les médias, qui font des révélations sur sa vie privée, montent en épingle des faits et publient des photos hors contexte (camps de nudiste pour illustrer la débauche ou photographies devant un poste de police avec un criminel de droit-commun). Cette campagne salit l'honneur du personnage-joueur et attire l'attention sur le personnage et met en danger ses activités clandestines.

Demandez au joueur quels moments intimes son personnage n'aimerait pas voir figurer dans la presse et déformez-les à la manière des pires tabloids.

OBSTACLE : Obtenir un droit de réponse : 3 ; Rédiger une contre-attaque convaincante : 4 ; Gagner un procès en diffamation : 5 ; Discréditer le journal à la fac ou à l'usine : 3 ; Apaiser son entourage : 3 ; Dissuader la police de poursuivre son enquête : 4

ESCALADE : Le journal promet de nouvelles révélations. Le personnage perd son travail (Stressé). Le personnage est exclu de l'université (Stressé). Le personnage est victime d'un chantage (Traumatisé). Ses parents l'appellent en larmes (Stressé). Ses parents le renient (Traumatisé). La police le convoque.

PREMIÈRE FILATURE

Un personnage est suivi de manière ouverte jusque chez lui. Le but est de tester sa réaction et de l'intimider pour le pousser à renoncer.

OBSTACLE : Rompre la filature : 3 ; Aller voir les policiers et faire l'innocent : 3 ; Se battre contre les policiers : 5 ; Induire les policiers en erreur (plus durable) : 4

ESCALADE : Deux flics en civil attendent chaque jour sur le pas de la porte, en voiture. Un concert de klaxons retentit à chaque fois qu'il passe à table (ou pendant l'amour). Le domicile est fouillé. Le personnage est identifié (Fiché).





DEUXIÈME PHASE : DESTRUCTION DES BIENS DES OPPRESSEURS CONTRE ÉTAT D'URGENCE

Pendant cette phase, les personnages s'en tiennent encore à des destructions (voitures de cols blancs, machines-outils, hôtels particuliers, dégradations sur des bâtiments publics). L'État entre dans une politique sécuritaire et multiplie les lois scélérates étendant l'arbitraire.

FUSILLADE ET DÉGRADATIONS

Les personnages s'en prennent à un bâtiment symbolique de l'oppression (un tribunal où a été condamné un camarade, une usine de licenciés, un commissariat de police, le parlement des démocrates-fascistes).

OBSTACLE : Tirer une rafale sur la façade : 3 ; Éviter de blesser quelqu'un : 4 ; Incendier le bâtiment : 4 ; Incendier le bâtiment sans blesser personne : 5 ; Couvrir sa fuite : 4

ESCALADE : le fusil s'enraye. Le cocktail Molotov tombe dans une voiture personnelle. Le cocktail tombe dans la voiture du personnage (Blessé, Stressé). Le feu se propage aux habitations alentours. La police prend les personnages en chasse. La course-poursuite donne sur un cul-de-sac.

DISSOLUTION DES ORGANISATIONS D'EXTRÊME-GAUCHE LÉGALES

Mauvais temps pour les organisations de masse. *Lotta Continua*, *Sinistra Proletaria* et le Collectif Prolétaire Métropolitain prennent des coups : arrestations de militants, harcèlement policier, manifestations brisées, et elles sont déclarées hors-la-loi. Si rien n'est fait, elles prononcent leur dissolution. Pour les partisans d'un contact entre l'extrême-gauche et les masses, c'est une catastrophe. Pour la Brigade, le risque d'isolement n'a jamais été aussi grand, mais c'est peut-être une occasion.

OBSTACLE : Protéger les associations du harcèlement policier : 4 ; Protéger un militant d'un assaut fasciste : 3 ; Contacter un intellectuel pour qu'il écrive un article indigné : 4 ; Faire circuler des articles appelant à renverser le gouvernement : 3 ; Organiser une campagne de protestation étudiante : 3 ; Recruter des membres de ces organisations dans les Brigades : 3 ; Recruter tous les membres : 5 ; Obtenir du PCI qu'il fasse pression sur le gouvernement pour l'annulation de la dissolution : 5

ESCALADE : Des intellectuels communistes écrivent en faveur de la dissolution. Les articles clandestins sont saisis. Un propagateur des journaux clandestins est arrêté pour appel à la subversion. Les étudiants sont exclus de l'université. Les membres recrutés flanchent lors de la première action radicale ou poussent à la sécession (En sous-effectif, Isolés).

ARRESTATION ET INTERROGATOIRE

La police obtient le droit d'arrêter pour terrorisme sur simple soupçon. Les personnages fichés sont arrêtés et interrogés. Qui sont leurs chefs ? Leurs complices ? Où étaient-ils le 18 octobre à 21h ?

OBSTACLE : Faire la souche : 4 ; Faire l'imbécile : 3 ; Ruser les flics : 4 ; Éviter de se faire embrouiller par un détenu : 3 ; Faire de la propagande auprès des détenus : 4 ; Inciter les détenus à faire grève pour leurs droits : 4.

ESCALADE : Les flics s'énervent et passent leurs nerfs sur le personnage (Stressé). Le personnage révèle une information sur le groupe. Des preuves sont trouvées sur le personnage (Fiché). Un camarade flanche et ses révélations sont utilisées pour interroger le personnage (Stressé). Un droit-commun prend à parti le personnage ; des droits-communs brutalisent le personnage (Blessé, Traumatisé).

CONTRE-MANIFESTATIONS

Les fascistes organisent une démonstration de force et viennent tabasser ces tafoles de gauchistes. Il peut s'agir d'un syndicat fasciste.

OBSTACLE : Repérer les meneurs fachos : 3 ; Mobiliser le service d'ordre : 3 ; Éviter la dislocation de la manif : 4 ; Fendre la foule : 3 ; Impliquer des badauds : 4 ; Coller une déculottée aux gars d'en face : 4

ESCALADE : Les fascistes reçoivent un renfort. Le personnage se retrouve isolé entre des fachos armés de barres de fer. Le personnage est tabassé (Blessé, Traumatisé). Les fascistes tirent au pistolet et un camarade est blessé. La police prend parti pour les fascistes.

L'ATTENTAT DE LA PIAZZA FONTANA

Un attentat à la bombe fait 17 morts et 88 blessés à la Banque Agricole, sur la Piazza Fontana. La police et les médias l'attribuent à un militant anarchiste – un cheminot, Giuseppe Pinelli, du groupe 22-Mars. Mais qui l'a vraiment organisé ? Demandez d'abord aux personnages s'ils en sont les auteurs. S'ils font ce choix, continuez à leur poser des questions : comment ils s'y sont pris ? Pourquoi l'ont-ils fait ? S'ils choisissent de ne pas avoir commis l'attentat, veulent-ils tout de même le revendiquer ? D'après eux, qui est le véritable auteur ? Les Services, pour briser les anarchistes ? Des fascistes d'*Ordine Nuovo* ? Une alliance des deux ?

OBSTACLE : Revendiquer l'attentat : 3 ; Rallier des partisans en décrivant l'attentat comme une machination : 3 ; Rallier des partisans dans les quartiers ouvriers en revendiquant l'attentat : 4 ; Faire courir une rumeur sur *Ordine Nuovo* : 4 ; Échapper aux militants d'*Ordine Nuovo* : 3 ; Mettre en fuite les militants d'*Ordine Nuovo* : 4 ; Mobiliser l'extrême-gauche sur le thème de la vengeance : 3 ; Disculper l'anarchiste aux yeux de l'opinion : 4 ; Connaître avec certitude l'auteur de

l'attentat : 5 ; Incriminer le SID : 5 ; Déterminer si Giuseppe Pinelli s'est vraiment suicidé : 3 ; Témoigner sans éveiller les soupçons : 3 ; Témoigner et relancer l'enquête de la police : 5 ; Écarter les journalistes trop pressants : 3 ; Orienter l'enquête d'un journaliste : 4

ESCALADE : Un personnage est repéré par les Services (Fiché). Un personnage est pris à partie, rejeté ou tabassé (Blessé). Une campagne de presse contre les anarchistes est lancée en réponse. Le « suicide » de Giuseppe Pinelli est annoncé par voie de presse, puis une enquête pour meurtre s'ouvre sur l'officier de police Luigi Calabresi. Un journaliste du *Corriere della Sera* (Le courrier du soir, quotidien à gros tirage de centre-droit) vient enquêter sur un personnage. La colonne est rendue responsable de l'attentat par les médias (Détestés). Un groupe de militants d'*Ordine Nuovo* surprend l'action de propagande. Des membres de la colonne sont convoqués au commissariat pour témoignage. (En cas de revendication par les personnages) Les véritables auteurs entreprennent de se venger de la colonne.





TROISIÈME PHASE : PROPAGANDE ARMÉE CONTRE STRATÉGIE DE LA TENSION

PREMIÈRE SCISSION

Après l'attentat, un membre du groupe annonce qu'il raccroche. On sent bien qu'il a peur. Peur de la police, peur des fascistes, peur de la réaction des autres. Son départ provoque un débat au sein du groupe. En fonction de la radicalité des actions précédentes peuvent émerger au moins deux tendances :

Ceux qui veulent donner une orientation plus radicale : pour ces « militaristes », les méthodes classiques ont échoué – pour preuve, l'État et les fascistes, quoi qu'il arrive, accusent la Brigade. Il faut donc recourir systématiquement à la violence. En cas de refus majoritaire des personnages-joueurs, cette tendance devient sécessionniste.

Ceux qui veulent revenir à une action militante classique dans le cadre des organisations d'extrême-gauche légales ou semi-légales. Mis en minorité, ils quittent le mouvement.

Les personnages-joueurs mis en minorité sont libres de rester dans l'organisation, de tout quitter ou de fonder une nouvelle colonne. Le groupe qui reste au cœur de la campagne est celui du choix majoritaire des personnages-joueurs, même s'il est mis en minorité au sein de l'organisation. Au moment du vote final, annoncez-le clairement aux joueurs.

La diminution des effectifs pose aussitôt le problème du recrutement : il est nécessaire d'intégrer de nouveaux membres. Si la colonne a commis des actes radicaux, les joueurs qui ont abandonné leur personnage peuvent prendre un pré-tiré de deuxième génération.

Cette scène est une excellente occasion de poser beaucoup de questions aux personnages-joueurs sur leur engagement et le sens qu'il lui donne, ainsi que sur les moyens qu'ils sont désormais prêts à employer.

OBSTACLE : Prévenir un abandon : 3 ; Remotiver la colonne : 3 ; Empêcher la formation d'un groupe sécessionniste : 4 ; Imposer sa ligne au groupe : 4 ; Dissuader les militants radicaux d'aller plus loin : 5

ESCALADE : D'autres militants abandonnent (En sous-effectif). Des militants décident de faire une action d'éclat immédiate, sans rien préparer. Une tendance sécessionniste lourde se forme (En sous-effectif, Divisés). Les sécessionnistes emportent la majeure partie des moyens (Fauchés, Sous-équipés). Le débat tourne à la bagarre.

FIGURE DE LA PROPAGANDE ARMÉE : MUTILER DES REPRÉSENTANTS DE L'ORDRE

Les personnages jambisent des représentants de l'ordre (policiers, hommes politiques, magistrats) en petit groupe pour leur montrer qu'ils ne sont en sécurité nulle part et que la colère du peuple peut venir les frapper n'importe où. Ces tirs leur permettent de mutiler à vie la victime, mais de ne pas la tuer, ce qui facilite le passage à l'acte et diminue les peines encourues.

OBSTACLE : Tirer dans les genoux : 4 ; Tirer dans les jambes : 3 ; Rédiger un communiqué convaincant : 3 ; Faire acclamer l'action par la rue : 5

ESCALADE : Les personnages sont pris dans une nasse. Un personnage est capturé (En Prison). Les policiers répliquent (Blessé). Un passant est tué par une balle perdue.

ENLEVER UN OPPRESSEUR DU PEUPLE

Les personnages tentent d'enlever un patron, un « fasciste en col blanc » (un cadre), un parlementaire ou un juge. Il peut s'agir d'un moyen d'obtenir la libération d'un camarade en échange, d'un moyen d'obtenir rançon, ou du préalable à un procès spectaculaire qui vise à venger et éduquer le peuple.

OBSTACLE : Obtenir des renseignements sur la cible : 3-4 ; Connaître les déplacements d'un cadre : 3 ; Connaître les déplacements d'un grand patron ou d'un parlementaire : 4-5 ; Obtenir de la mafia l'accès à son territoire : 4 ; Pénétrer dans le Palais de Justice : 4-5 ; Tuer un garde du corps : 3 ; Se battre contre plusieurs gardes du corps : 4 ; Neutraliser plusieurs gardes du corps sans les blesser : 5 ; Assommer l'otage : 3 ; Neutraliser l'otage : 4 ; Sortir discrètement : 4 ; Rapatrier l'otage sans être repéré : 4 ; Échapper aux voitures de police : 5

ESCALADE : Les renseignements coûtent tellement cher qu'ils laissent la colonne à sec (Fauchés). Le domicile de la cible est sur le territoire de la mafia. La cible est surveillée par la police. Un autre groupuscule cherche aussi à l'enlever. Les personnages sont repérés. Les personnages se font tirer dessus (Blessé). La cible est en famille. La police est appelée. L'otage est gravement blessé pendant la manœuvre et doit recevoir des soins immédiats. Les personnages sont pris en chasse. Les personnages sont discrètement suivis. L'otage se défend pendant le transport.

SÉQUESTER ET NÉGOCIER

Une fois l'otage enlevé, il faut encore le garder en prison. Publier les étapes de la détention peut servir les buts de propagande de l'organisation (sur le procès, la santé, les écrits de l'otage). Garder un otage secrètement prisonnier se révèle vite difficile. Depuis l'enfant qui fait tomber un ballon dans la cour à la voisine qui a besoin d'aide et confie son nourrisson, en passant par le prêtre de la paroisse qui vient bénir la maison, une multitude d'individus vient mettre la clandestinité en danger. Si la plongée en clandestinité est longue et que les négociations entraînent, frustrations et tensions doivent se faire jour au sein du groupe, d'autant que les personnages ont peu de moyens d'accéder à l'opinion et que la presse et la télévision sont hostiles. Des factions hostiles sont susceptibles de perturber les négociations.

OBSTACLE : Faire le procès de l'otage : 3 ; Trouver des médicaments pour l'otage : 3 ; Prendre contact avec la famille : 3 ; Rassurer les voisins : 3 ; Communiquer sur la détention dans la presse clandestine : 3 ; Communiquer dans la presse à grand tirage : 4 - sans altération : 5 ; Convaincre l'otage de coopérer : 4 ; Retourner l'otage : 5 ; Obtenir un échange : 5

ESCALADE : L'otage tombe malade. L'otage tente de s'évader. L'otage refuse de se nourrir. L'otage ne comprend pas du tout ce qu'on lui demande. Un membre du groupe s'énerve et brutalise l'otage. La famille (ou la famille politique) est bien contente d'être débarrassée et traîne. Le Pape s'agenouille pour demander la libération sans conditions (Détestés, en cas de refus). Les Services sabotent les négociations avec les proches de la victime (parti ou famille). Les Services tentent de pousser un membre à l'assassinat. L'otage est retrouvé mort, tué d'une balle dans la tête : est-ce l'œuvre d'un membre ? des Services ? de la CIA ? du KGB ? La mort de l'otage suscite l'indignation générale (Détestés). Un membre du groupe panique pendant l'échange et tire. Les types d'en face tirent (Blessé). Un personnage est suivi. L'otage donne des indications cachées dans ses lettres. La Prison du Peuple est repérée.





ORGANISER UN ATTENTAT À HAUTE VALEUR SYMBOLIQUE

Les personnages privilégient des attentats ciblés sur des personnes ou des groupes liés au grand capital ou à la répression de leur mouvement. Une fois l'attentat commis, il reste encore à s'en servir pour éduquer les masses.

OBSTACLE : Repérer les lieux : 3 ; Préparer la bombe : 4 ; S'infiltrer dans le bâtiment : 3-4 ; Poser la bombe discrètement : 4 ; Faire des blessés : 3 ; En faire beaucoup : 4 ; Ne blesser que des personnes du groupe-cible ou qu'une cible en particulier : 5 ; S'assurer un chemin de fuite : 4 ; Revendiquer : 3

ESCALADE : Les lieux sont sous surveillance. L'attentat fait beaucoup de victimes imprévues et innocentes – chute d'un bâtiment, erreur sur le minutage du détonateur, information vérolée par les Services ? (Traumatisé). La bombe éclate alors que le personnage est encore tout près (Blessé). Le personnage a été vu à proximité (Fiché).

ÉCOUTES TÉLÉPHONIQUES

Les personnages sont écoutés par le SID, qui cherche à démanteler l'intégralité de la colonne.

OBSTACLE : Avoir le sentiment d'être sur écoute : 3 ; Enfumer les services : 4 ; Faire comprendre au camarade qu'il est sur écoute : 3.

ESCALADE : D'autres membres sont mis sur écoute. Des camarades révèlent des informations sensibles (tous Fichés). Des membres de la famille sont espionnés et arrêtés (Traumatisé).

ARRESTATION ET INTERROGATOIRE MUSCLÉ

Toute personne soupçonnée d'acte terroriste est désormais placée en détention préventive. La police utilise systématiquement des formes légères de torture : le personnage est régulièrement tabassé puis interrogé (bon et mauvais flic) et privé de sommeil (les interrogateurs se relaient). Il est proposé au personnage de devenir un indicateur.

OBSTACLE : Obtenir l'assistance d'un avocat : 4 ; Ne pas tomber dans les pommes : 3 ; Ne lâcher que des informations mineures : 3 ; Ne rien lâcher : 4 ; Se faire passer pour un péquin qui n'a rien à voir avec ça : 5 (3 avec un avocat).

ESCALADE : L'interrogatoire laisse une séquelle mentale (Traumatisé). La garde à vue est allongée. Le personnage révèle des informations permettant de compromettre (En prison). Le personnage révèle des informations sur le groupe (tous Fichés). À son retour, le personnage est soupçonné d'être un indicateur.

UN SYNDICALISTE DÉNONCE UN CAMARADE QUI DIFFUSE DES TRACTS DES BR

Dans une usine où les personnages ont bien implanté leur influence, un syndicaliste dénonce un camarade qui distribuait leurs tracts. Le camarade perd son emploi et la police vient l'arrêter pour incitation au terrorisme.

OBSTACLE : Frapper le syndicaliste... : 3 ; ... pour en éduquer 100 : 4 ; Faire le procès public du syndicaliste : 4 ; Exécuter le syndicaliste devant les ouvriers : 4 ; Faire campagne pour la libération du camarade : 4 ; Se battre avec des syndicalistes : 3-4

ESCALADE : Les gars du syndicat communiste viennent à la rescousse. Le personnage prend un coup de barre de fer (Blessé). Lors du procès, les ouvriers demandent l'acquittement. Le camarade est tué en prison. C'était un ami du personnage (Traumatisé).



178

ATTENTAT SOUS FAUX PAVILLON

Un attentat aveugle fait un mort et six blessés dans une galerie marchande. Un communiqué le revendique au nom de la colonne. Les personnages n'en ont pas eu connaissance.

OBSTACLE : Publier dans la presse un contre-communiqué : 3 ; Obtenir le communiqué original : 4 ; Démontrer que le communiqué est un faux : 4 ; Trouver des indices matériels permettant d'identifier le responsable : 4 ; Aiguiller la police sur les preuves : 4

ESCALADE : Berlinguer, le secrétaire du PCI, condamne publiquement l'action des personnages (Détestés). Des camarades parlent de quitter le groupe (Divisés). Les pistes laissées par le groupe pour aiguiller la police attirent l'attention sur lui.

PAYER SA DETTE...

Une faction auprès de laquelle un personnage est lourdement endetté (une autre colonne, une officine de renseignement, la mafia) demande pour paiement de ses services qu'il pousse la colonne à assassiner un de ses ennemis (un homme politique, un magistrat, un avocat). En plus des obstacles et escalades de l'opération d'assassinat, on ajoute :

OBSTACLE : Convaincre les Brigadistes non-joueurs : 3-5 ; effacer définitivement la dette : 3-5 (en fonction de la nature de la dette).

ESCALADE : Le groupe assassine une cible de même type, mais pas la bonne personne. La faction demande plus pendant l'opération (comme tuer la famille, un collègue).

TEATRO «A.V. Storia di una B.rava Ragassa» in scena per la stagione di Contatto a U...

Brigate Rosse: due donne provano a capire

Il lavoro della Compagnia Narramondo tocca le ferite del tempo present...

Non capita spesso di digitare su un computer il sito internet www.brigate-rosse.org. Ma chi volesse avvertire da quelle parti, scoprirebbe che si tratta di un sito che non si trova o d'istigazione alla lotta armata, bensì di un sito che titoli (quello di Marco Baliani «Corpo di stato» e quello di Antonino Varvarà «Rosso Cuore») ai quali si aggiunge il medesimo progetto plurilingue.

fratelli, una che ha fatto sc...





QUATRIÈME PHASE : PRÊTS À TOUT ET TRAQUÉS SANS MERCI

Les personnages pensent avoir tout essayé, sans beaucoup de succès. Ils atteignent la dernière étape de la surenchère : l'assassinat ou l'attentat aveugle sont désormais envisageables. L'État n'est pas en reste : il mobilise l'armée pour anéantir le mouvement.

DEUXIÈME PHASE DE SCISSION

Après avoir subi une répression intense, le groupe connaît une nouvelle phase de doute. Les différences idéologiques (entre communistes et anarchistes), les désaccords sur les moyens d'action (entre les partisans d'un recours accru à la violence et ceux qui craignent de perdre le soutien des masses) éclatent au grand jour au cours d'une réunion houleuse. Là encore, posez-leur beaucoup de questions sur leur engagement.

OBSTACLE : Obtenir le calme des débats : 3 ; Dissuader de partir : 4 ; Empêcher une exclusion : 3 ; Calmer les velléités de purge sanglante : 3 ; Empêcher une scission : 4 ; Rétablir de bonnes relations avec la colonne dissidente : 4 ; Remobiliser la colonne : 4 ; Apaiser les différends idéologiques : 4

ESCALADE : La colonne est dissoute (Isolés, En sous-effectif, Fauchés). De nombreuses exclusions sont prononcées (En sous-effectif). Un camarade demande l'exécution préventive d'un purgé et la réunion devient houleuse (Divisés). Un autre groupuscule se forme. Les relations avec la nouvelle colonne s'annoncent houleuses (Isolés).

LIBÉRATION ARMÉE

Les personnages attaquent une prison pour libérer l'un des leurs. Les prisonniers sont dans un quartier haute-sécurité, sous bonne garde, et épuisés par les mauvais traitements. Les personnages perdront-ils des camarades en tentant de les libérer ? Aggraveront-ils encore le bilan humain ?

OBSTACLE : Corrompre un gardien : 3 ; Se faire passer pour un gardien : 4 ; Tuer des policiers : 4 ; Faire irruption par les armes : 3 ; Trouver seul les clés : 5 ; Brutaliser un gardien pour obtenir les clés : 3 ; Sortir discrètement : 4 ; Mettre le feu / poser une bombe pour faire une brèche : 4 ; Libérer tous les détenus : 5 ; Favoriser la création d'une nouvelle colonne : 4

ESCALADE : Les camarades sont en cellule avec d'autres détenus, dont un mouchard. L'alerte est donnée. Le feu se propage dans toute la prison. Un camarade est blessé par un tir depuis un mirador.

ASSASSINER UN OPPRESSEUR DU PEUPLE

À ce stade de la partie, les personnages éliminent, que ce soit par idéologie ou par vengeance. Que la victime soit un magistrat ayant prononcé la condamnation d'un des leurs ou un commissaire ayant organisé une arrestation, la démarche est la même.

OBSTACLE : Organiser la logistique : 3 ; Étudier les déplacements de la cible : 3 ; Éliminer un garde du corps : 4 ; Un seul tir pour tuer la cible : 5 ; Sécuriser sa fuite : 4 ; Revendiquer : 4

ESCALADE : La cible a des gardes du corps bien armés. La cible n'est pas là. Le personnage est repéré et suivi pendant la préparation. Les gardes du corps tirent les premiers (Blessé). La cible est avec d'autres civils. La cible est avec des enfants.

ATTAQUER UNE AMBASSADE

Dans leur lutte contre l'impérialisme, les personnages s'en prennent à une ambassade, un diplomate ou un représentant aux Nations-Unis.

OBSTACLE : Quitter l'Italie avec de faux-papiers : 3-4 ; Prendre contact avec une organisation amie : 3 (minimise les difficultés) ; Localiser la cible : 3 ; Tromper la sécurité de l'ambassade : 4 ; Rester dans la clandestinité : 4 ; Se battre contre un commando : 5 ; Évacuer les lieux sous les balles : 4

ESCALADE : la CIA repère la sortie du territoire des personnages. Les personnages sont arrêtés à la sortie du territoire (Fiché, En prison). Le KGB interfère. Les personnages sont confrontés à un commando d'élite. Les personnages sont pris dans des tirs de snipers (Blessé). Une balle touche le personnage à la tête (Mort).

ARRESTATION ET TORTURE

Dans l'ultime phase de répression, police, SID et SISMI ne reculent devant aucune limite. En prison, les personnages sont mis alternativement à l'isolement (l'État entend ainsi éviter le recrutement en prison) et dans des cellules pleines de mouchards.

OBSTACLE : Résister à la privation de sommeil : 4. Résister à la torture : 5. Être plus fin que les mouchards : 3. Corrompre un gardien pour améliorer son ordinaire : 3.

ESCALADE : Le personnage craque (Traumatisé, Blessé). Le personnage est enfermé avec des mouchards. Le personnage révèle la localisation de la Prison du Peuple. Relâché, le personnage a perdu la confiance du groupe (Stressé, Traumatisé).

LA TAUPE

Après une opération manquée, laissez entendre que l'opération a échoué parce que la police était bien renseignée et demandez-leur qui est la taupe. Posez-leur à chacun en public la question « Alors, c'est toi la taupe ? » et montrez que dans la situation de la colonne, cette position serait peut-être avantageuse. Si Giovanni est en jeu, il assume peut-être encore ce rôle, mais il n'est pas obligé de se déclarer. Un autre personnage peut tout aussi légitimement se déclarer *rétrospectivement* comme étant la taupe. Le meneur lui accorde alors le Secret de l'Indicateur (gratuit, mais public). Si aucun personnage ne se déclare, il y a quand même une taupe parmi les PNJ.

OBSTACLE : Mettre un camarade sous surveillance ouverte : 3 ; Surveiller un camarade à son insu : 4 ; Tester la circulation de

l'information : 4 ; Avoir l'information par une connaissance dans la police sans contrepartie : 5 (3 pour Francesco) ; avec : 3-4 ; Pousser un camarade aux aveux : 3-5 (en fonction des actions précédentes) ; Comprendre les motivations de la taupe : 4 ; Ramener la taupe dans le giron du groupe : 3-5 (en fonction de la méthode) ; Faire accepter au groupe son maintien : 4-5 ; Convaincre les autres de sa propre loyauté (pour tout suspect) : 3-5.

ESCALADE : La taupe se sait repérée. La taupe entreprend une dernière action d'éclat pour le compte de ses maîtres (tuer ou compromettre un membre). Un membre loyal est suspecté à tort d'être la taupe (Stressé). La suspicion érode sa loyauté. Le suspect loyal quitte le groupe et rejoint un groupuscule dissident. La taupe est retrouvée morte alors qu'elle avait fait amende honorable.

FACE AUX CHARS

Une manifestation organisée par les personnages (pour la libération de camarades, contre la dictature fasciste) ou par une organisation sympathisante est dispersée par l'armée.

OBSTACLE : Fuir : 3 ; Maintenir les rangs : 5 ; Obtenir la sympathie du quartier : 4 ; Sauver des manifestants : 4 ; Immobiliser un char par un cocktail Molotov bien placé : 5

ESCALADE : Un camarade est tué par un tir de mitrailleuse. La scène perturbe profondément le personnage (Traumatisé). Des manifestants meurent. Le personnage est arrêté par les Services (En prison).

ATTENTAT DE MASSE À LA GARE

La gare s'effondre sous la violence d'une explosion. Le bilan s'élève à deux cents blessés et une cinquantaine de tués. Certains journaux de la presse bourgeoise dit que c'est un accident – une chaudière. D'autres accusent les Brigades. Une enquête est en cours.

OBSTACLE : Revendiquer l'attentat : 3 ; Se disculper : 4 ; Récolter des preuves : 4 ; Incriminer un groupe d'extrême-droite : 4 ; Démontrer la culpabilité des Services, de Gladio ou de P2 : 5





ESCALADE : L'ensemble de la presse formule des soupçons contre la colonne. La police enquête sur la colonne. Les Services essaient de faire porter le chapeau à la colonne. Les vrais responsables essaient d'éliminer ceux qui savent.

MANIFESTATIONS CONTRE LA VIOLENCE POLITIQUE

Pour les personnages, une telle manifestation populaire est un constat d'échec : les médias bourgeois l'ont emporté sur la propagande armée. Des dizaines de milliers de manifestants convergent pour dire leur refus de la violence.

OBSTACLE : Organiser une contre-manifestation : 3 ; Blessier de nombreux manifestants : 4 ; Faire circuler des tracts pendant la manifestation : 3 ; Gueuler plus fort : 4-5 (ils sont vraiment nombreux) ; Contre-manifester sans violence : 5

ESCALADE : les personnages sont pris à partie par la foule (Blessé). La police les prend en chasse. Un camarade est arrêté (En prison). Un camarade commet un acte de violence contre les manifestants sans en référer au groupe.

LA TRAQUE ET LA FUITE EN AVANT

Les *carabinieri* assistent la police dans la traque. Toutes les préventions démocratiques sont suspendues. Les soldats tirent pour tuer. Les personnages ont encore une chance de fuir. La France est d'une grande indulgence envers les terroristes d'extrême-gauche et les personnages pourront y refaire leur vie comme travailleurs sociaux ou enseignants. À l'Est, le KGB tentera de les instrumentaliser. La Palestine et l'Amérique du Sud sont la promesse d'une courte vie d'aventures.

OBSTACLE : Échapper à la vigilance de la traque : 4 ; Éviter l'embuscade : 4 ; Affronter l'armée : 5 ; Trouver des passeurs : 4 ; Passer les Alpes sans guide : 5

ESCALADE : La traque est assurée par un ancien résistant, bon connaisseur des techniques de la clandestinité (toutes les difficultés pour passer inaperçu sont augmentées de 1). Les personnages sont localisés. Un personnage est pris dans une fusillade (Mort). Les passeurs vendent les personnages. Les personnages sont appréhendés par un régiment de chasseurs alpins italiens. Un personnage tombe dans un sérac (Blessé).

SORTIR DE LA SPIRALE INFERNALE ?

Au début des années 80, la classe ouvrière aspire surtout aux conditions de vie de la classe moyenne et se montre socialement conservatrice. Le réveil n'a pas lieu. Une fois ce constat d'échec posé, les personnages finiront par s'interroger sur le sens de leur lutte. Seulement, il est assez tard pour eux : ils risquent au moins 18 ans de prison à l'isolement. La fuite vers la France est un bon moyen de sortir du cercle, l'autre est de devenir un repent en échange d'une forte remise de peine. Dans les années 80, l'État italien sort de la stratégie de la tension et replace progressivement les services secrets sous un contrôle démocratique. Les juges sortent de la logique répressive et proposent des aménagements en échange d'une renonciation au terrorisme et d'un emploi qui doit servir l'intérêt général. Que feront les personnages de cette échappatoire ? Jouez-le avec tous les personnages prisonniers, même ceux qui le sont depuis longtemps.

ÉPILOGUE

Où sont les personnages, cinq ans après ? Demandez-vous ce qu'ils sont devenus, et jouez une courte scène représentative de leur situation actuelle pour chacun d'eux, y compris pour les morts – qui vient déposer des fleurs sur leur tombe ? – et les prisonniers.

MILAN EN LUTTE, NOS FUTURES CIBLES

NOTES PRÉPARATOIRES À L'ÉLABORATION D'UNE RÉOLUTION STRATÉGIQUE

Par Siria Forti et Giuseppe Ucello

Les grandes usines : Milan, c'est le cœur du capitalisme italien. Pirelli, Breda, Siemens, tout le grand capital international est là, avec ses serviteurs, du directeur aux contremaîtres en passant par les cadres, avec leurs actions, les petites commissions versées aux politiques et aux juges, leurs licenciements abusifs, leurs salaires de misère, leurs OS déglingués à 40 ans, le bruit de la chaîne en continu, et les syndicats communistes tout juste bons à recevoir la cotisation, à peine foutus de casser la gueule aux jaunes et au syndicat fasciste.

Camarades, qu'attendons-nous pour casser les machines qui nous brisent ? Qu'attendons pour leur faire payer la facture, pour prendre ce qui nous appartient et former des communes autonomes ?

La fac : On n'y voit pas beaucoup de fils d'ouvriers et de paysans, dans cette fac. Faut dire que le prix et les profs sont dissuasifs. Parlons-en, des profs : ici, on les appelle les *baroni*, tout un programme. Leurs étudiants portent leur serviette, je te jure, on se croirait au siècle dernier. De quoi former des gens bien obéissants, corrompus et respectueux des normes. Il faudrait enseigner autre chose, la théorie marxiste, Lénine et Rosa Luxembourg, faire des séminaires d'action directe et ficher en l'air l'administration. Autogestion !

Les cités dortsitoirs : C'est ici que vivent ceux qui nous écouteront, les ouvriers comme les lumpen, les chômeurs en fin de droit, les petits délinquants, les marginaux. Ils savent mieux que nous ce que c'est. Les flics sur le dos tous les jours, les convocations au tribunal, les journées à vivoter et à chercher de quoi survivre un jour de plus. Ils sont prêts, ils n'ont pas une fichue maison à crédit, plus rien qui les attache à la société bourgeoise. Ils sont le vivier de notre révolution future.

Note d'Angela : les camarades de *Lotta Continua* luttent pour trouver un logement décent aux ouvriers et me disent que beaucoup débarquent du Mezzogiorno – avec des analphabètes cathos, la propagande risque d'être plus difficile que vous ne le prévoyez : commencez par agir sur leurs conditions de vie. Réquisition populaire ! Autoréduction !

Le palais de justice : Où ont-ils vu de la justice ? Il n'y a de justice que populaire, sûrement pas celle des juges payés par un État fasciste, stipendiés pour condamner et faire exécuter des prolétaires.

Le commissariat central : Avec leurs indicis, leurs fiches, leurs coups de bottin et leurs matraques, ils n'ont qu'un but : servir l'ordre des patrons et recevoir leurs enveloppes à la fin de l'année, quitte à détruire la vérité, quitte à instaurer la dictature, quitte à tabasser à mort du prolétaire. Il faut que la peur change de camp.

L'hôtel de ville : Le maire Aldo Aniasi a beau se dire socialiste, sa coalition est infestée de démocrates-chrétiens. Comment les réformistes peuvent-ils oser dire servir le peuple sans avoir honte ?

Rome : Siège du gouvernement, le même depuis trente ans, à quelques visages près, fosse d'aisance des parlementaires qui règnent comme des petits seigneurs sur leurs terres et votent là-bas des lois sclérotantes, organisme gangrené par les officines et les ambassades, cerveau malade de nos beaux services secrets vendus aux impérialistes américains, le SID et le SISMI, les flics et les tueurs.

Dans le Tiers-monde : La résistance s'organise. Nos frères de l'OLP et nos frères d'Amérique du Sud montrent le chemin de l'action par les armes, de la libération de la dictature et des puissances impérialistes. Les contacter, s'appuyer sur leur expérience, apprendre leurs méthodes. Un jour, les soutenir.

182

CONDITIONS DE LA COLONNE



☐ Fauchés
☐ Isolés

☐ Divisés
☐ Détestés

☐ En sous-effectif





RÉSOLUTION STRATÉGIQUE DU 18 NOVEMBRE 1972

- * Portez des vêtements sobres et gris pour ne pas attirer l'attention.
- * Présentez-vous avec le visage soigné et les cheveux coupés.
- * Comportez-vous gentiment avec les éventuels colocataires et voisins ; ne vous montrez jamais grossier ou expansif.
- * Ne vous séparez pas de votre pièce d'identité. Elle peut vous éviter une fouille.
- * Dans l'autobus, ayez toujours votre titre de transport.
- * Écoutez la radio ou la télévision sans déranger les voisins.
- * Faites l'amour sans gémissements et en limitant les vibrations du lit.
- * Rédigez des documents, polycopiez, diffusez ; cachez-les dans les poubelles des gares, dans les cafés, à l'université, aux arrêts d'autobus et de métro.
- * Procédez à la lecture systématique des journaux après chaque opération. Les journaux bourgeois aiment rendre compte des mouvements de la police et les flics claironner qu'ils progressent dans leur enquête.
- * N'achetez pas tous vos journaux au même endroit. Vous vous feriez facilement repérer.
- * Consultez les classiques du marxisme pour déterminer le niveau de violence nécessaire à l'attaque.

PETIT LEXIQUE DE LA LUTTE ARMÉE, DE LA CONTESTATION SOCIALE ET DES ANNÉES DE PLOMB

AG : assemblée générale ; dans le militantisme traditionnel, l'AG réunit tous les groupes en lutte qui débattent des objectifs et modalités de la lutte avant vote à main levée.

Automne chaud : automne 1969, année de l'embrasement généralisé de l'Italie, dont les principaux foyers sont les centres industriels du Nord, le « Triangle industriel » (voir « Triangle industriel »).

Autonomes : mouvements de masse radical prônant l'autonomie ouvrière, l'organisation en marge de l'Etat, des partis et des syndicats. Ils pratiquent « l'autoréduction ». Les mouvements les plus radicaux, militarisés, sont proches des Brigades et plus encore de la *Prima Linea*.

Autoréduction : appropriation populaire des biens des bourgeois par le pillage et l'occupation dans le cadre d'un mouvement d'Autonomes.

Base rouge : quartier occupé par des Autonomes.

Communisme immédiat : communisme sans phase de transition, construit en marge de la société (théorie de Toni Negri, adoptée par les Autonomes).

Colonne : organisation régionale qui coiffe les Brigades – emprunt au langage militaire.

Émigrés de l'intérieur : migrants issus du Mezzogiorno, déracinés, souvent spoliés de leurs terres au cours de manipulations immobilières douteuses. Fraîchement arrivés, mal logés, exploitables à merci.

Fasciste : se dit de tout oppresseur, qu'il se réclame ouvertement du fascisme ou non.

Fasciste en col blanc : cadre, ingénieur – dans les années 70, les ingénieurs occupent encore une place centrale dans les organes décisionnels de l'entreprise et ils organisent la chaîne de montage, aliénante. Ils sont donc l'ennemi.

Opéraisme : mouvement léniniste ouvrieriste en rupture avec le Parti communiste, l'opéraisme prône le retour au primat de la classe ouvrière, le pouvoir ouvrier (voir « *Potere Operaio* »). Pour l'opéraisme, l'Etat n'est pas seulement le garant, mais l'organisateur de l'oppression et il doit être abattu.

Ouvrier social : « L'ouvrier social » n'est plus seulement celui de l'usine, c'est un vaste agrégat qui regroupe toutes les catégories sociales aliénées de la société contemporaine : les femmes, les minorités sexuelles, les chômeurs, les jeunes précaires et certains délinquants. Voir « Négrisme »

Marxisme libertaire : marxisme teinté de théorie freudienne, il insiste autant sur la satisfaction des désirs que sur celle des besoins.

OS : ouvrier spécialisé, c'est-à-dire affecté à une tâche unique et aliénante ne nécessitant aucune qualification.

Jambisation : tir à hauteur des genoux destiné à handicaper à vie la cible.

Jaune : ouvrier ou employé embauché en remplacement d'un gréviste, briseur de grève, traître au prolétariat.

Jungle de béton : la ville, dans laquelle le militant se cache comme dans la jungle, comme les Indiens Tupamaros ; l'expression renvoie à la guérilla urbaine.

Léninisme : marxisme révolutionnaire, qui passe par le renversement de l'État et une refondation pour la construction d'une société socialiste.

Lotta Continua : mouvement de masse opéràiste puis autonome, très sensible à la question du logement (« Reprenons la ville ! ») et ouvert au sous-prolétariat (jeunes, condamnés).

Négrisme : Théorie de l'ouvrier social, fondatrice du mouvement autonome, formulée par Toni Negri dans la Revue *Rosso* jusqu'à son arrestation pour incitation au terrorisme en 1979. Voir « ouvrier social ».

Partitini : Littéralement « petit parti » ; péjoratif : désigne un groupe dont la hiérarchie ressemble à celle d'un parti et étouffe le mouvement ; souvent appliqué à Potere Operaio.

PotOp : Abréviation pour *Potere Operaio* (voir « Potere Operaio »)

Potere Operaio : principale organisation de masse d'extrême-gauche jusqu'au début des années 70. Elle est en opposition au PCI, jugé populiste, mais suit un modèle hiérarchique et des théories encore relativement similaires (voir « opéràisme »).

Propagande armée : propagande par le fait, la propagande armée consiste en une action d'éclat violente médiatisée et expliquée par les « médias prolétaires » (feuilles et radios clandestines).

Spontanéisme : théorie de Rosa Luxembourg suivant laquelle la violence émerge spontanément de la violence des masses révoltées ; théorie très appréciée des Brigades Rouges.

Service d'ordre : dans une manifestation, équipe chargée de canaliser la violence du cortège, d'éviter les débordements et de protéger les manifestants des forces de l'ordre.

Syndicat jaune : syndicat non gréviste.

Terrorisme noir : terrorisme d'extrême-droite, néo-fasciste

Triangle industriel : Milan, Gênes, Turin, les trois principaux foyers de l'industrie italienne.





DiDent I, le mook de la culture rôliste dans votre boutique spécialisée, chez vous ou sur votre tablette !

numéros disponibles en boutiques spécialisées,
sur notre site www.dident.fr
ou en PDF sur www.rapidejdr.fr



DiDENT #0 : le jdr, enfant maudit de la presse ?

(septembre 2010 / réédition septembre 2013)
scénarios Hellywood, Brain Soda, dk2, Yggdrasil, Fiasco / interviews Willy Favre, Stéphane Gallot...



DiDENT #8 : science & fiction, les sœurs ennemies du jdr ?

(mai 2013)
scénarios Aventures dans le Monde Intérieur, Éclipse Phase, Wastburg, Deadlands, les Chroniques des Féals, Devästra, générique SF / interviews Mikael Cheyrias et Yann Bruzzo, Damien Coltice et Christophe Chaudier



DiDENT #1+2 : où sont les femmes ? / la fin des complexes

(janvier 2011 / mai 2011)
scénarios Warsaw, les Ombres d'Esteren, la Brigade Chimérique, Manga BoyZ, Tenga, COPS, Pathfinder, Metal Adventures, Parsely Games, Campagne «Infection» (survival horror), scénarios génériques Western et Grand Guignol, une aventure dont vous êtes le héros / interviews Yno, Emmanuel Gharbi, Robin D. Laws, Rafael Colombeau



DiDENT #9 : jdr & jeux vidéos, les vases communicants ?

(septembre 2013)
scénarios Capharnaüm, Arsène Lupin, Luchadores, Byzance an 800, Shaan, l'Appel de Cthulhu, Oltreé, Cyberpunk générique, les Secrets de la 7ème Mer, Parsely Games / interviews Mahyar Shakeri, Julien Pirou, Yno



DiDENT #3 : résistance !

(septembre 2011)
scénarios Midnight, l'Appel de Cthulhu, Within, Mississippi, Dés de Sang, Miles Christi, Cyberpunk générique / interviews Benoît Attinost, Aleksi Briclot, Tristan Lhomme



DiDENT #10 : c'est la guerre !

(janvier 2014)
scénarios Le Trône de Fer, Shadowrun, l'Appel de Cthulhu, Tenebrae, Sable Rouge, setting officiel Hexagon Universe, Shell Shock 2 (jdr complet) / interviews Alexis Flamand, Willy Favre



DiDENT #4 : l'argente du jeu de rôle

(janvier 2012)
scénarios les Ombres d'Esteren, Shade, Luchadores, Wasteland, les Chroniques des Féals, Nephilim / interviews Jérôme Larré, Romain d'Huissier, Nelyhann



DiDENT #11 : «ils» nous cachent tout

(septembre 2014)
scénarios Nephilim, l'Appel de Cthulhu, Byzance An 800, Star Wars, les Lames du Cardinal, campagne Lacuna / interviews Anthony «Yno» Combexelle, Fabien Clavel, les Ombres d'Esteren



DiDENT #5 : le rôliste, voyageur immobile ?

(mai 2012)
scénarios Shade, COPS, Hollow Earth Expedition, Cthulhutech, Adventure Party : les Terres Perdues, Mutant Chronicles, Annalise, Terra Incognita, Fiasco / interviews Guillaume Besançon, Le Grümph, Olivier «Akæ» Sanfilippo, Willy Favre



DiDENT #12 : le rôliste, amateur de jeux drôles ?

(avril 2015)
scénarios Star Wars, City Hall, Bimbo, Polaris, Ryuutama, Krystal, Dark Earth, La Chaux de Fonds 1904 / interviews Mathieu Gaborit, Éric Nieudan, Jérôme Larré, Sébastien Célerin & Franck Plasse



DiDENT #6 : le jdr, un loisir sous influences ?

(septembre 2012)
scénarios Z-Corps, l'Appel de Cthulhu, Mouse Guard, Necropolis, générique SF, COPS / interviews Fabrice Colin, Neko, Mike Pondsmith, Vincent Vandelli



DiDENT #13 : le numéro maudit

(novembre 2015)
scénarios Wulin, Tenebrae, Byzance an 800, Rêve de Dragon, PUNCH Unit, Inflorenza, Maléfices / interviews John Grümph, Fabrice Lamidey, Willy Favre, Franck Plasse



DiDENT #7 : le jeu de rôle de 7 à 77 ans ?

(janvier 2013)
scénarios Polaris, D&D, Tenga, l'Appel de Cthulhu, Mille Marches, Terra Incognita, Prophecy / interviews Maxime Chattam, le Matagot, Sans-Détour, Philippe Tessier



HORS-SÉRIE #1 : spécial scénarios

(été 2012)
scénarios l'Appel de Cthulhu, Bloodlust, la Brigade Chimérique, Devästra : Réincarnation, Luchadores, Terra Incognita, Würm, Sombre, L5A, Deadline, Polaris, Barbarians of Lemuria

#15

émotions
censurées

février 2017

n'hésitez pas à nous faire parvenir
vos impressions, commentaires
ou insultes par mail à
redaction@di6dent.fr
ou sur notre page facebook
[http://www.facebook.com/pages/
DI6DENT/118691434833141](http://www.facebook.com/pages/DI6DENT/118691434833141)

jouez maintenant !



AVEC LE FIX, NOTRE NEWSLETTER, VOUS RECEVEZ VOTRE DOSE D'ACTU RÔLISTE DIRECTEMENT
DANS VOTRE BOÎTE CHAQUE VENDREDI !

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>



ISSN 977-2276-088114

12,00€



publié par **planète**

12€
imprimé en Italie