

numéro **13**

novembre 2015



Le numéro maudit

Wulin
Byzance, an 800
Tenebrae
Rêve de Dragon
P.U.N.C.H. Unit
Infloranza
Maléfices
Game design
John Grümph
Fabrice Lamidey

DENT

culture rôliste (et plus si affinités)



DI






foutus corbeaux...

C'est qu'ils ont failli avoir notre peau, ces emplumés. Il faut dire qu'on l'a jouée un brin provocateur avec notre thema Malédiction, qui s'est bien vite retourné contre nous. Le mauvais sort, c'est comme un Croc face à un bouquin de *Nephilim* : mieux vaut ne pas le titiller.

Il faut dire que la malédiction, dans le jeu de rôle, est quelque chose de puissant, comme on a pu s'en rendre compte lors de la rédaction de ce numéro. Pour un projet béni des dieux, combien ont accumulé les tuiles ?

Je terminais l'édito du numéro 12 en affirmant «*nous, nous sommes vivants*». Et je suis heureux de pouvoir continuer à le dire, cinq ans après nos débuts dissidents, malgré les départs, les retards, les différences d'opinion, bref, toutes les vicissitudes d'une rédaction qui se respecte. *DiGdent* change, évolue, recrute, mais s'il y a bien une chose qui, on l'espère ne changera pas, c'est le soutien que toi, lecteur, tu nous témoignes au détour des salons et des conventions. Un soutien indéfectible qui nous permet encore de dire, aujourd'hui, qu'on ne fait pas tout ça pour rien. Longue vie à toi, lecteur, car tant que tu seras là, on fera en sorte de l'être aussi !



Julien De Jaeger
et la rédaction de DIGDENT

.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, Guillaume
«Tuin» Agostini, Laurent «Bob Darko» Devermay,
Romain «Rom1» d'Huissier, Romuald «Aliath»
Renaud, Coralie David, Jérôme «Brand» Larré*

*Rédacteurs : Benjamin «Machesse» Kouppi, Khel-
ren, Éric Dubourg, Thomas Munier, Willy Dupont,
Nicolas Henry, Michel Fagherazzi, Benoît Attinost*

*Illustrateurs : Frédéric Genêt, Julien De Jaeger
Maquette et Direction Artistique: Julien De Jaeger*

*Remerciements : Jérémie Rueff, LG, Fabrice La-
midey, Sébastien Célerin, Tristan Lhomme, Didier
Guisérix, Cége, Samuel & les Éditions Sans-Dé-
tour, Franck Plasse & les XII Singes, Benoît At-
tinost pour sa patience mise à l'épreuve, Laurent
Rambour & Game Fu, Soleil, Jidius, Dr. Psych.
Marc Bersier, Damien Coltice & Black Book Édi-
tions, les camarades de chez Casus, Vincent Le-
lavechef & 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** : éditions collector, goodies...
et pour quelques euros de plus
- 13 **L'interview 100% JdR** : John Grümph
- 16 **Avant j'étais rôliste** : Fabrice Lamidey
- 22 **Le syndrome du panda** : Casus Belli 2, le bug
de l'an 2000 ?
- 27 **Avant-première** : Le Lapin Marteau
et l'auberge
- 32 **À saisir** : Night Witches
- 37 **Mon truc à moi...** : la vie professionnelle en
entreprise, un jeu de rôle grandeur nature ?
- 42 **Inspi** : No Escape
- 47 **Le pain et la planche** : introduction
- 53 **THEMA LE NUMÉRO MAUDIT**
- 54 **Panorama** : Maudits ! Ils sont mauuudiiiiits !
- 64 **Aide de jeu** : funestes oracles, ou œdipe rôliste
- 70 **Analyse** : alors, à quoi ça sert la frite,
si t'as pas la moule ?
- 75 **Aide de jeu** : twist sur la malédiction
- 83 **Mini-campagne med-fan** : T'ai-je demandé,
Créateur, de me façonner homme ?
- 92 **Scénario Inflorenza** : L'Autoroute des Larmes
- 101 **Scénario officiel Byzance An 800** :
la bénédiction d'Ithaque
- 113 **À froid** : Tenebrae
- 113 **Critique**
- 116 **Interview** : Franck Plasse
- 119 **Scénario** : l'habit ne fait pas le moine
- 125 **PLAY**
- 126 **Scénario générique Polar** : Récepteurs
- 135 **Scénario officiel PUNCH Unit** : les pieds
dans le guacamole
- 145 **Scénario Maléfices** : lorsque l'esprit paraît ?
- 154 **Le gros morceau** : scénario Wulin
- 170 **Old School** : Rêve de Dragon





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

Pas un jeu cette fois-ci, mais une philosophie : avec Yno et ses *Shooters*, et LG et sa collection *Chibi* en fers de lance, l'auto-édition renaît de ses cendres encore tièdes. Petits formats, petits prix, vite lus... vite joués ? Pas forcément. En tout cas, cette mouvance alternative, si elle ne permet pas à leurs auteurs d'en vivre (ne nous mentons pas), leur donne au moins une totale liberté de ton, de format et de prix. Aujourd'hui, Lulu.com regorge de petits bijoux (mais pas que) à vils prix, créant un (petit) marché parallèle dégagé des intermédiaires. Alors, visionnaire ou éphémère ?

saviez-vous que...

Chez *DiGdent*, on aime bien taper sur le *crowdfunding*, ce n'est un secret pour personne. Et pourtant, oui, nous avons été les premiers à utiliser Ulule pour du jdr en février 2011. Ce n'est pas le système qui nous déplaît, c'est sa systématisation et son usage inadapté par une bonne partie des projets jdr qui y ont recours. Budgets mal maîtrisés, *stretch goals* ridicules, communication absente, nombreux sont les projets qui y démontrent leur amateurisme. Et sans même évoquer la qualité du produit fini (et les délais parfois homériques...)

5

on a aimé...

Rushmore, *Dragon de Poche?*, *Grey Ranks*, le rythme de croisière de *Casus*, *Sur les Frontières*

on attend...

Degenesis comme tout le monde !

on est déçus...

Certains *hacks* d'*Apocalypse World*, vite faits, sans notion de *game design*, sans angle d'attaque convaincant, un peu comme au temps du *D20 system*. Des noms ? *Legacy*, ou encore *Urban Shadows*...

À LA GUILLOTINE !

THE RETURN OF THE BÂTON

Oui, encore le *crowdfunding* qui est épinglé, que voulez-vous... Mais entre les financements ratés de *Vampire : Requiem* (la première fois, du moins) et *Crimes* (qui va revoir sa copie), la mascarade *Antika*, on a de quoi s'interroger. D'autant plus que les *Ludopathes*, blacklistés par Ulule, semblent englués dans des problèmes juridiques et voient certains de leurs auteurs quitter le navire avec pertes et fracas (*Subabyse*)... Ambiance...



sur la table de chevet de...

Benjamin, rookie +2

Toute l'œuvre de Ballard : *les nouvelles complètes*, *la trilogie de béton* et *la tétralogie de l'Apocalypse*.

Il y a tout dans Ballard : l'espace absolu et le temps arrêté, la joie de la régression et l'abandon total, la folie et le désir, la réalité et la surréalité, les géographies érotiques et l'omniprésente image.

sur le vif !

Vincent / La Grande Nuit (campagne La Brigade Chimérique)

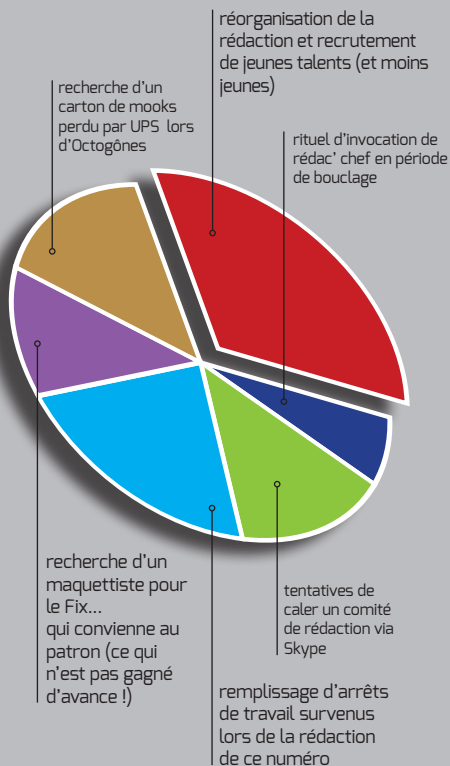
Excellente campagne ! L'époque, le côté super héroïque, la variété des intrigues et des ambiances, des PNJ hauts en couleurs. J'en garderai un très bon souvenir, au point d'avoir envie de l'acheter juste pour le plaisir de la lire et de «revivre» ces moments.

Pour rester sur la **Brigade Chimérique**, le jeu a clairement changé notre façon de jouer, vers quelque chose de plus décomplexé.

ambiance

la rédac en un camembert

6



Benjamin / Fiasco

Ce jeu est extraordinaire. Tout est mis en œuvre pour faciliter l'improvisation, il n'y a pas une mécanique de trop, et quel ambiance ! Mon petit cœur d'amateur du cinéma des frères Coen a battu très fort quand les terroristes amateurs qui voulaient égaler mon œuvre - ou m'offrir une preuve d'amour - ont oublié de me prévenir qu'ils posaient la bombe sur le super-chalutier où je me trouvais.

Khelren / Breaking the Ice

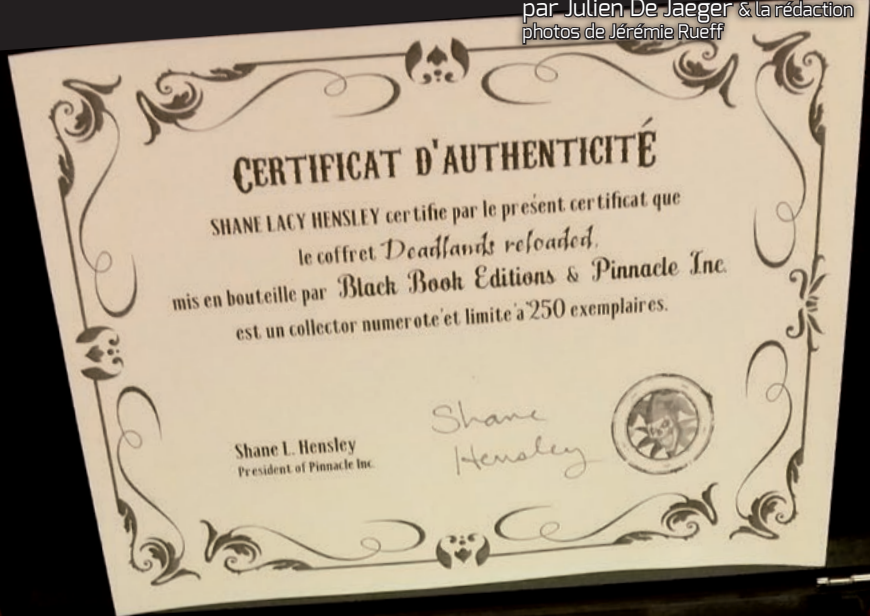
Un jeu court et extrêmement bien designé. Rien d'inutile. Une merveille pour faire naître une qualité tant perdue en ces âges d'Internet et de chevaliers du «*moi je sais mieux que toi*» : l'empathie et la compréhension de l'autre, de ses différences.

Benjamin / Sur les Frontières

En se focalisant sur un groupe de jeunes gens envoyés sur les frontières dans le cadre d'un rite de passage, le jeu est d'une grande concision et d'une remarquable efficacité. Tout est donné pour structurer une campagne de 5-6 séances autour des mises à l'épreuve des personnages. Ils seront au centre, dans la mesure où elles dérivent de leurs historiques et croyances. Mais emprunter la voie du héros, c'est emprunter un chemin pavé de désillusions. Le jeu pose alors deux grandes questions, la première sur le libre-arbitre, la seconde sur la place du souvenir - je n'en dis pas plus, ce serait dévoiler l'intrigue et la mécanique la plus innovante du jeu.

À noter enfin qu'il bénéficie d'une bonne jouabilité, d'une part grâce à ses tables qui permettent de facilement définir la frontière, d'autre part grâce à ses cadres qui permettent d'adapter à un autre univers.





7

éditions collector et pour quelques euros de plus...

Marché de niche par excellence, le JdR se distingue de plus en plus par la sortie d'éditions collector et autres goodies plus ou moins utiles. Mais à trop tirer sur la corde, vos bourses n'en auraient-elles pas un peu marre ?

On pourrait croire que *DiGdent* aime à tirer sur l'ambulance. Sur une ambulance déjà bien cartonnée, qui plus est. Mais au détour des salons, certains sujets de conversation reviennent systématiquement. Pourquoi on ne parle jamais de tel éditeur (remplacez «tel» par un chiffre et «éditeur» par une forme géométrique, pour vous faire une idée). Pourquoi on ne se cherche plus des poux avec *Casus*. Et, invariablement, arrive le sujet «*crowdfunding*».

*«Je ne me ferai plus avoir.
J'ai financé un jeu, je n'ai toujours rien
trois ans plus tard. En plus l'éditeur
est un escroc, il refuse
de me rembourser.»
Joe le rôliste témoin,
amalgame conversationnel*

Comme souvent, la plupart de vos réponses ont révélé un paradoxe parfaitement rôliste : beaucoup d'entre vous se jettent sur des éditions *collector*, ou financent un jeu en fonction de ses *goodies*, tout en pestant, qui sur leur prix, qui sur l'absence de couverture rigide, etc. Alors, à qui la faute ? À l'éditeur qui appâte le collectionneur qui sommeille en tout rôliste et lui propose un nouveau *shoot* ?

*«En bon client boulimique de JDR, j'ai été
victime des plans marketing des éditeurs :
Sans-Détour, BBE, Descartes, Edge,
Ludopathes, 7è Cercle, Matagot, etc.
Dois-je porter plainte pour abus de faiblesse ?
Non, car je suis fier de certains ouvrages...
mais certains seulement !
Trop de ces versions spéciales
encombrant aujourd'hui mes étagères.»
Nicolas Tauzin*

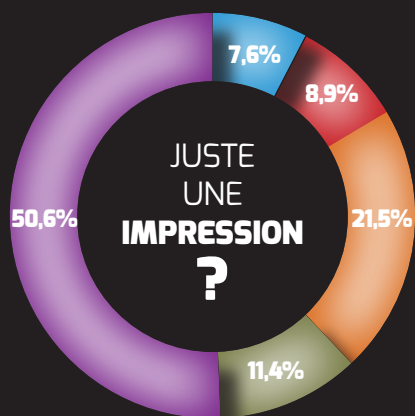
La corde commencerait-elle à lâcher ? On peut ressentir une certaine lassitude généralisée, passé «l'âge d'or participatif», et ce, malgré les succès récents des mastodontes ***L'Appel de Cthulhu*** ou encore ***INS/MV*** (mais qui avaient derrière eux une communication huilée et professionnelle, ce que ne peuvent se permettre 80% des éditeurs «*crowdfundés*»). Alors, un peu marre ?

Nous avons pris l'exemple de **10 souscriptions** qui nous ont semblé assez représentatives : ***L'Appel de Cthulhu 7è édition (Sans Détour)***, ***Nu-menéra*** (Black Book Éditions), ***INS/MV Génération Perdue*** (Raise Dead Éditions), ***Vampire : Requiem*** (Agate), ***Occultisme et Lune Noire*** pour ***les Ombres d'Esteren*** (Agate), ***Broken World*** (Oh My Game), ***Venzia*** (les XII Singes), ***Wulin*** (Game Fu), ***Antika*** (Ludopathes) et ***Steamshadows*** (JdR Éditions), et déterminé comment se répartissaient les différents paliers ou autres *stretch goals*. Le résultat est sans appel...

- ÉDITION AUGMENTÉE (couverture rigide, cofret, plus d'illustrations, etc.)
- ÉDITION COLLECTOR/LIMITÉE
- CONTENU BONUS (supplément à paraître, scénarios supplémentaires, autres livres de l'éditeur)
- GOODIES DE JEU (dés spéciaux, écran, carte, feuilles de personnage, etc.)
- GOODIES HORS JEU (ex-libris, mention dans les remerciements, posters, maltraitance de Croc, etc.)

*«Oui, clairement. Et j'ai la rassurante
impression que je ne suis pas le seul.
Est-ce l'âge, la raison ? Probablement.
Ou peut-être que j'en ai simplement marre
qu'on me prenne pour une vache à lait.
Pourquoi paierais-je une version similicuir
aussi buggée que l'édition classique
qui coûte près de 40% moins cher ?»
Nicolas Tauzin*

Des arguments recevables, en somme. Mais l'éditeur, quelque part, ne fait-il pas juste son travail en essayant de donner à ses produits la meilleure visibilité possible ? Évidemment, il y a bien des moutons noirs qui usent et abusent de la passion de leur clientèle, mais ils ne sont pas bien difficiles à démasquer, tout compte fait. Et ils ne sont pas si nombreux. Et côté éditeur, justement, comment voit-on les choses ? Histoire d'avoir un avis d'expert, nous avons demandé à Jérémie Rueff (voir encadré) de répondre à quelques questions sur le sujet



📖 Comme tu connais un peu tous les aspects, du financement à la fabrication, que penses-tu de la multiplication des collectors et autres goodies en stretch goals ?

Jr Je pense qu'il y a plusieurs choses à remettre en perspective et à séparer. Déjà pour moi, l'édition *collector* et les *goodies* sont à distinguer et ne participent pas nécessairement de la même réflexion. Dans l'édition *collector*, je vois un héritage du tirage de tête, encore largement pratiqué dans la BD, et par certains petits éditeurs indépendants, hors JdR j'entends. Plus généralement, on peut aussi le rapprocher, dans la littérature, de la sortie du grand format avant un passage au format poche. On avait déjà ce genre de tirages limités dans les années 80-90 même pour du JdR (**Hurléments** par exemple), ce n'est donc pas une nouveauté. Le phénomène a pris de l'ampleur ces dernières années parallèlement à la démocratisation du financement participatif.



Jérémie Rueff

Stakhanoviste passionné du livre et du jeu, Jérémie Rueff dit Jemrys, est un professionnel de l'édition. Fabricant chez **Hachette** le jour, il devient éditeur multi-classé la nuit, de JdR mais pas que... Au sein des **Écuries d'Augias**, qu'il codirige, d'une part, et avec **Sycko**, sa propre structure indépendante d'autre part. Entre les deux, il travaille sur ses propres projets d'écriture, notamment **Forains**. Il est également expert certifié en financement participatif.

www.ecuries-augias.com
www.sycko-fab.com

Quelque part, c'est heureux car c'est un témoin de la vitalité du milieu. En soi donc, cette multiplication ne me dérange pas.

Ce qui chagrine un peu plus, c'est que l'on ait tendance à assimiler le *goodie* au *collector* (et inversement). C'est-à-dire qu'au lieu d'être un reflet de la fierté éditoriale à sortir une nouvelle œuvre, le *collector* peut devenir un *goodie* à la carte dont la conception est finalement tributaire du public, témoignant de ce qui peut s'apparenter à une démission éditoriale. En gros l'éditeur se laisse porter par le public, au lieu de porter l'œuvre.

Pour ce qui est des *goodies*, on s'aperçoit que la demande est là, l'erreur serait de ne pas la satisfaire. De plus, c'est un des éléments qui peut permettre à l'éditeur de rentrer plus vite dans ses frais. Ce qui est plus dommageable, c'est le flou qui règne parfois autour des prix, dans le sens où soit certains sont proposés à prix cassés, et donnent une image faussée du coût réel des choses, habituant le public à avoir toujours plus pour toujours moins ; soit à des prix qui paraissent exorbitants rapportés à leur coût de fabrication.

« C'est presque l'éditeur qui est obligé d'acheter le public pour pouvoir défendre son projet ! »

Le principal problème que j'y vois est quand j'entends parler de « *l'esprit de crowdfunding* ». Le but premier du financement participatif est de permettre à des projets qui n'auraient pas pu exister autrement de se concrétiser. Cet objectif premier a bien sûr évolué et participe désormais aussi d'une démarche marketing. C'est normal.

Ce que je trouve moins normal personnellement, c'est quand on attend d'un projet qu'il arrose de *goodies* pour être intéressant, et que si cet aspect n'est pas – assez – présent, on considère qu'il ne mérite pas d'être soutenu ou qu'il se moque des souscripteurs. On n'est plus dans une démarche de soutien à un jeu ou à un éditeur et les rôles sont inversés : c'est presque l'éditeur qui est obligé d'acheter le public pour pouvoir défendre son projet ! On ne s'intéresse plus au projet lui-même, mais aux à-côtés, au superficiel.



Selon toi, que devrait apporter de plus une édition collector ?

jr Pour moi, une édition « *collector* » n'est fondamentalement rien de plus, et rien de moins, qu'une édition « *de collection* ». À destination des collectionneurs donc. C'est le genre d'ouvrage que l'on expose, que l'on montre, que l'on est fier d'avoir. Et ce d'autant plus que cela s'accompagne souvent d'une notion de privilège via l'aspect limité du tirage (encore que ce dernier aspect puisse se discuter). En ce qui me concerne, c'est bien moins une édition de jeu qu'une édition d'exposition et de lecture. Donc pour moi la plus-value d'une édition *collector* est avant tout esthétique, non indispensable (ou qui n'apportent rien de plus) à la compréhension de l'œuvre. C'est du bonus qualitatif (normalement). Ce n'est donc pas l'adjonction de *goodies* à l'utilité plus ou moins avérée qui fait le *collector* mais l'augmentation de qualité de l'ouvrage. Dans le cas contraire ce sont les *goodies* qui sont *collector*, pas l'ouvrage. Ce que je trouve dommage dans le cas où ceux-ci peuvent potentiellement améliorer l'expérience de jeu.



Est-ce que tu peux nous éclairer sur le prix de fabrication de ce type d'ouvrage ?

jr Il est forcément plus élevé que celui de la version « classique », ne serait-ce que parce que l'édition *collector* est tirée à moins d'exemplaires. Dans la mesure où les coûts les plus importants sont fixes et ne dépendent pas du tirage, mais de la mise en route, c'est mathématique et mécanique : moins on fait d'exemplaires, plus l'amortissement à l'unité est difficile. Et donc plus le prix de fabrication (mais aussi de vente) augmente. On est dans une économie d'échelle.

Ça c'est valable quelle que soit la différence entre les versions classique et *collector*. Il est logique qu'une édition *collector* soit plus chère qu'une édition classique.

Là où la question peut se poser par contre, c'est entre l'écart de prix et la plus-value



réelle de l'édition collector. C'est ici qu'entre en jeu le facteur « rareté » qui permet à lui tout seul de faire enfler le prix de la *collector* de façon parfois démesurément indécente.

Il y a une relation un peu particulière entre l'éditeur et le collectionneur. En effet le collectionneur est prêt à payer plus cher pour quelque chose qui ne lui apportera pas une expérience de jeu fondamentalement différente. En échange, il faut qu'il se sente privilégié d'une manière ou d'une autre. La notion de rareté, ou d'édition limitée, prend ici tout son sens. Cela suffit à certains. Mais dans la pratique, cela s'assimile à de la spéculation, ni plus ni moins.

Quelque part, c'en est, on ne va pas se le cacher, mais comme dit plus haut, c'est une question d'équilibre entre la plus-value réelle et le prix. C'est la différence entre répercuter un surcoût de production et créer une pénurie artificielle. Cela peut se voir parfois avec une édition classique qui devient de fait *collector* parce que soumise à un seul tirage.

Or on parle d'édition. Et le boulot d'éditeur, normalement, c'est de défendre et de diffuser au maximum la création de ses auteurs. Lisez un – vrai – contrat d'édition, et vous verrez que l'éditeur a l'obligation d'assurer une « exploitation permanente et suivie et une diffusion commerciale » de l'œuvre.

Pour revenir à la fabrication elle-même, pour exemple voici quelques chiffres issus d'un projet sur lequel je travaille et qui pourront éclairer un peu sur l'engagement que cela peut représenter et sur la notion de risque. (Ce sont des projections et ça ne représente pas nécessairement le montage financier final du projet).

Je travaille donc sur un ouvrage de 288 pages (noir et blanc), dans un format proche de celui des grands formats de la littérature (pour du JdR, prenez la collection *In-Vitro*, les prods de **John Doe** ou des **XII singes** pour avoir une idée). Disons que je crois assez dans le projet pour envisager un tirage important.

le collector comme aboutissement de l'œuvre



DEGENESIS

Finition alternative plus luxueuse, limitée, numérotée et signée, cartes



CHIMÈRES

Le jeu de l'initié était offert avec les 1000 premiers exemplaires et dédicace (une seconde plus récente est venue compléter la première)

ESTEREN

Couverture alternative (on notera la perte de la mention « Les Ombres d' »)



Je veux donner de la visibilité au projet, mais aussi faire un ouvrage très qualitatif, malheureusement cela signifie avoir un prix de vente relativement élevé, je pense donc à une édition *collector*. Dans le même temps je veux donner la possibilité à un public plus large d'y avoir accès, je pense donc mon édition classique différemment.

On aura donc une édition classique avec une couverture souple (pelliculage seul), et d'un autre côté une édition *collector* avec une couverture rigide et des embellissements (marquage, signets).

Il est entendu que je produis les 2 en même temps. Voici à peu de choses près ce que cela peut donner :

ÉDITION CLASSIQUE

Tirage : 2000 ex

Prix de fabrication pour les 2000 ex : 4580€

Prix de revient à l'exemplaire : 2,29€

Prix de vente sur le marché : 23€

ÉDITION COLLECTOR

Tirage : 500 ex

Prix de fabrication pour les 500 ex : 3075€

Prix de revient à l'exemplaire : 6,15€

Prix de vente sur le marché : 40€

Sans même parler des pourcentages ou forfaits alloués aux auteurs, illustrateurs, distributeur et revendeurs, on a d'un côté une édition classique dont le coût de fabrication représente à peine 10% du prix de vente public, et de l'autre une édition *collector* pour laquelle ce chiffre est de plus de 15%. D'un simple point de vue de la rentabilité, produire un *collector* n'est donc pas très intéressant. Sauf que si je ne le produis pas, je me coupe d'une partie du public, la qualité de ma production ne se démarque ou ne se remarque pas, et au final je vends moins. Il me faut donc tirer à moins d'exemplaires, et le prix de revient à l'exemplaire augmente. Ce qui fait baisser ma marge quand même.

D'un point de vue purement mercantile, le *collector* est donc en partie un outil de promotion. Comme souvent (et je pense aussi ici au financement participatif), ce n'est pas l'outil qui est à remettre en question, mais son utilisation.

Au public de faire la distinction entre le correct et l'abusif, mais aussi de ce qui relève de l'épiphénomène.

Comme le souligne Jérémie, si certains abus ont pu être constatés du côté des éditeurs, c'est aussi aux joueurs de faire preuve de bon sens, et surtout de se rappeler pourquoi ils ont envie de soutenir un jeu. Pour y jouer ou pour qu'il prenne la poussière ?



12



Vox Populi : à vous de jouer !

Cette rubrique est la vôtre, kidnapez-la ! Nous allons à chaque numéro solliciter votre opinion sur une question d'actualité concernant le jeu de rôle : par mail, via *facebook*, sur les salons, sur notre forum, par colis piégé, tous les moyens seront bons pour nous faire parvenir vos lumières !

Au menu du prochain numéro :

« 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 ?

pour réagir :

redaction@dig6dent.fr

[https://www.facebook.com/pages/](https://www.facebook.com/pages/DIG6DENT/118691434833141)


DIG6DENT/118691434833141





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

lg L'hiver dernier, j'ai eu un gros coup de cœur pour **Pits & Périls**, un jeu de la mouvance *OSR*. Au point de me le traduire intégralement pour moi tout seul (je n'avais pas envie de me lancer dans des négociations avec les auteurs pour une sortie française, mais je leur ai envoyé ma traduction pour qu'ils en fassent ce qu'ils veulent). Je n'ai joué que deux ou trois fois avec (il a quand même quelques très légères faiblesses) et je l'ai assez rapidement modifié pour le mettre à mon goût, mais j'en ai tiré plein de choses très bien, notamment dans l'écriture, l'approche de la simplification des choses, la rapidité de jeu, etc, plus quelques éléments *OSR* vraiment bien foutus. Je lui dois en partie le système de jeu avec lequel je m'éclate en ce moment, pas tant sur la technique que sur la philosophie : simplicité, lecture directe, enlever le gras des systèmes, toussa.

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

lg Le dernier qui m'a vraiment fait ça, c'était *Hansel & Gretel chasseur de sorcière*. À la fin du film, je voulais jouer dans cette ambiance. J'ai commencé à bosser sur des idées, j'ai même maîtrisé un bout de truc pas terrible et pas du tout abouti ; et puis Julien « *Selpoivre* » Rothwiller a commencé à poser les bases de son jeu **Hexenwald** et j'ai laissé tombé mon propre projet. Ça ne m'a pas empêché d'en mettre des gros bouts dans la campagne de **Warhammer** que j'ai mené l'année suivante. Et puis, les idées ne sont pas perdues et seront recyclées plus tard.

LG

JOHN GRÜMPH

On continue notre tournée des barbus célèbres du jeu de rôle ! Auteur, illustrateur, cartographe, éditeur, mais surtout énorme joueur, le prolofique LG est une cible de choix pour notre rubrique 100% jdr...

Quel est ton dernier fumble ?

LG En tant que joueur, ça remonte à loin, pendant les tests du système **Metal**. En tant que meneur, Je ne sais plus (mais j'en fais souvent). Enfin, ça c'est pour les persos. Dans la vraie vie, comment dire. Des fumbles, on en commet au quotidien (hier, j'ai renversé ma tasse de thé à côté de mon ordinateur... heu- reusement, elle était vide).

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

LG Je suis meneur trois ou quatre fois par semaine. J'ai lancé deux nouvelles campagnes en début d'année et j'en continue une autre, plus quelques one-shot. En ce moment, j'ai du Raj Victoria le lundi soir (une création personnelle, du steampunk uchronique avec des martiens) ; le mercredi soir, c'est du **Vastemonde** via Hangout ; et le vendredi soir, on vient tout juste de commencer une campagne de **Werewolf the Apocalypse** qui se déroule à Los Angeles (avec donc une partie du background du supplément **Los Angeles by Night**).

Quel est ta dernière grosse satisfaction en tant que MJ ?

LG En juillet, on a bouclé notre campagne **Warhammer**. C'est la troisième ou quatrième campagne d'affilié que je parviens à finir, avec un dernier scénario qui résout tout et des joueurs satisfaits, après un an et demi ou deux ans de jeu. Avant, c'était compliqué de finir les campagnes ; j'en ai plein qui ont juste disparu dans les limbes parce que les joueurs allaient et venaient, que je perdais l'inspiration, qu'on manquait trop de séances de jeu d'affilié, que personne ne prenait de notes, que j'avais envie de changer de jeu et d'ambiance. Mais on a des tables stables maintenant, des joueurs qui prennent des notes et postent des CR, et un meneur mieux organisé (presque).

Et ta dernière déception ?

LG Je n'ai pas tellement de déceptions en jeu. Des fois, on rate des trucs, mais on se rattrape plus tard, autrement. Et puis, ce n'est pas tellement dans ma nature de ressasser. On prend ce qui est bon, on corrige ce qui est mal et on passe à la suite.

Et le dernier jeu en tant que joueur ?

LG **Star Wars** l'année dernière. Une longue campagne qui a commencé sous **EotE** et qui a fini en **d6 system** modifié. Mon Wookiee est mort au dernier scénario, mais il a tué Palpatine. Enfin, il le tenait fermement dans ses bras pour l'empêcher de se débattre pendant qu'un jedi lui passait son sabre au travers du corps (et du mien par la même occasion). Du coup, l'empire est maintenant dirigé par une étrange alliance de raison entre l'ambassadeur Organa et le capitaine Thrawn. Ouais, ouais. On aime quand ça a de la gueule.

Quel est le dernier scénario que tu as écrit ?

LG Si on compte quelques lignes vaguement griffonnées sur une page de carnet comme un scénario, c'était lundi dernier pour la partie du soir (le nom d'un bateau, le nom d'un capitaine mercenaire et deux ou trois va-

chibi



Nous avons abordé le sujet brièvement quelques pages plus tôt : LG propose depuis quelques mois sur *Lulu* ses propres créations. Des condensés de jeu à petit prix, efficaces et qui vont droit au but !

<http://www.lulu.com/spotlight/ChibiLG>






gues informations... le tout appuyé par un plan de cargo steamer récupéré sur le net). Si on compte un vrai scénario rédigé, c'était au printemps dernier pour des tests de rédaction justement, pour voir comment mettre en forme des histoires d'une manière ergonomique. J'ai deux scénarios écrits comme ça et j'essaie d'en écrire d'autres, mais ce n'est pas un exercice auquel j'aime particulièrement m'adonner. Je préfère me lancer et laisser les joueurs faire au moins la moitié du boulot.


 **Quelle est le dernier jeu étranger que tu as lu ?**

 J'ai relu une grande partie du **World of Darkness** dernièrement. Sinon, comme j'achète régulièrement des petits jeux sur DTRPG, dans l'espoir secret d'être surpris et impressionné, j'en lis énormément. Par contre, je suis rarement surpris et impressionné, malheureusement. Même les JDRA français les plus obscurs sont presque toujours mieux écrits et mieux maquettés que la plupart des jeux américains qui sortent sur DTRPG. Néanmoins, une ou deux fois par an, je tombe sur des trucs vraiment très bien et très inspirants. Je vous ai dit que **Black Tokyo**, ça valait la lecture ?

 **Quelle est le dernier perso que tu as créé ?**


 Mon Wookiee pour **Star Wars**. Qui, par la force des choses, était aussi le diplomate du groupe et le capitaine du vaisseau. C'est pratique de pouvoir arracher des bras quand on négocie... disons que c'est pratique quand les interlocuteurs pensent que tu vas leur arracher les bras même si tu n'en as aucune envie.

 **La dernière fois que tu as triché aux dés ?**


 Je ne triche plus aux dés depuis très, très longtemps. Y compris comme meneur. C'est beaucoup plus drôle de se laisser aller à ce qui va se passer. Par contre, j'apprécie de moins en moins les systèmes qui ne te laissent pas d'autres choix que de tricher pour avoir une chance, une fois de temps en temps, que l'histoire aille dans ton sens. La dernière fois que j'ai eu cette impression, c'est en jouant à

Monsterheart. J'aime bien l'*Apocalypse Engine*, mais c'est frustrant que les dés seuls décident de ce qui va se passer sans que la valeur de ton personnage compte vraiment (ce n'est pas le vague +1 que tu as ici ou là qui change quoi que ce soit). Du coup, tu peux bien sûr prendre des décisions, mais tu n'as aucun moyen d'appuyer tes désirs avec un peu de moyens. Une fois de temps en temps, la frustration subséquente est insupportable. J'ai trop l'impression de jouer à *The Shield* et pas assez à *Justified*... et je préfère la deuxième série à la première.


 **Quelle est ton dernier fou rire en partie ?**

 Dur à dire, vu qu'on s'amuse toujours beaucoup.

 **Quelle est le dernier jeu auquel tes joueurs ont refusé de jouer ?**

 Ma femme est extrêmement difficile. Du coup, elle m'en refuse beaucoup, des jeux (pour sa défense, elle me tanne depuis des années pour que je maîtrise du **Earthdown**, mais je n'arrive tout simplement pas à trouver un système cool... et la boursoufure pseudo-philosophique des textes a tendance à être un vrai tue l'amour. Un jour, j'aurai le temps et je réécrirai tout pour lui faire plaisir !). Pour le reste, je fais toujours plusieurs propositions à mes joueurs et ensuite, je fais à ma sauce en fonction de ce qui leur fait plaisir.

 **Quelle est ton dernier mot pour cette rubrique ?**

 Râlez moins, jouez plus.



avant j'étais rôliste (mais maintenant ça va mieux)

par Coralie David & la rédaction
toutes illustrations © / photo ©

16

Fabrice Lamidey

Fabrice Lamidey est connu sous nos latitudes pour être le co-fondateur de **MultiSim** et le co-créateur de **Nephilim**. Il a aussi été un des traducteurs de **RuneQuest** et a arpenté les terres de Glorantha durant des années. Désormais directeur créatif à **Ubisoft Montréal**, il travaille sur de nombreux projets vidéoludiques, dont un lié à l'univers du célèbre *Assassin's Creed*. Il revient avec nous sur son expérience du jeu de rôle, et la manière dont elle a influencé son travail dans le jeu vidéo.



Comme le veut la tradition, peux-tu te présenter à nos lectrices et lecteurs ? Comment es-tu venu au jeu de rôle ?

fl J'ai 47 ans, je vis à Montréal depuis bientôt quatre ans. J'ai commencé le jeu de rôle en 1982 et j'ai arrêté quelque part autour de 2000. Le déclin : **Jeux & Stratégie** n°18. Un sentiment incroyable de découverte d'un nouvel univers. **Donjons & Dragons** semblait fascinant mais celui qui m'attirait avant tout était **RuneQuest**. J'ai tout lu, imaginé comment se déroulait une partie, c'était très flou à l'époque. Je n'avais pas de partenaire, alors j'ai cherché dans **Casus Belli** et j'ai rencontré Frédéric Weil. La rencontre qui change une vie... De nombreuses parties plus tard, nous décidions que jouer ne nous suffisait pas. On voulait faire partager notre passion à d'autres. Un fanzine d'abord, et puis le grand saut. Avec un petit groupe d'amis, on a franchi le pas vers la création d'un jeu et l'édition.

D'un point de vue professionnel, tu as commencé par traduire des suppléments pour RuneQuest chez Oriflam, c'est bien ça ?

fl Ce fut en effet mon premier travail rémunéré dans le jeu de rôle, même si j'avais auparavant déjà « travaillé » en publiant avec mes petits camarades un fanzine dédié à **RuneQuest**.

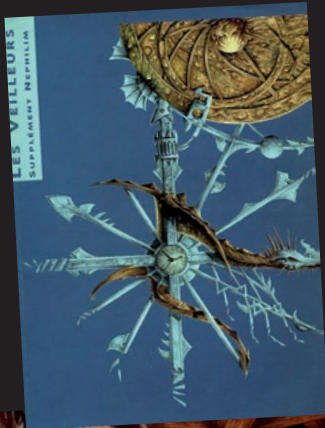
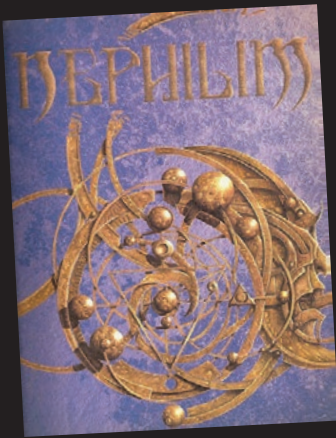
Maintenant tu es chez Ubisoft, à Montréal. En quoi consiste ton métier dans le jeu vidéo ?

fl Je suis actuellement Directeur Créatif à **Ubisoft Montréal**. C'est un terme qui regroupe des situations très différentes, mais l'essence est d'être le garant de la vision d'un projet de jeu. C'est un peu le roi des emplois dans le jeu vidéo (surtout lorsque tout fonctionne bien). En travaillant avec des équipes de jeu, de marque, technique, je m'assure de prendre en compte les contraintes et j'élabore un projet le plus complet possible, en me concentrant essentiellement sur la partie créative.

Penses-tu que le fait d'être joueur et auteur de jeux de rôle influence ton travail dans le jeu vidéo ?

fl Sans aucun doute. Je crois que le paradigme du jeu de rôle, celui de l'Univers (par opposition à celui du Monde) permet de dépasser le cadre du produit qu'est un jeu vidéo. Il y a une quinzaine d'années, j'ai eu la chance de faire partie d'une des premières équipes de jeu vidéo ayant pour objectif de créer des univers (et non de simples back-grounds ou settings). Cette vision, que nous avons élaborée entre **MultiSim** et **Kalisto**, même si elle n'a pas porté ses fruits directement, a pour moi été la fondation d'une manière de concevoir les jeux vidéos qui commence aujourd'hui à se répandre (ce qu'on appelle encore parfois le transmedia). Par réflexe, j'ai toujours une approche d'Univers dans la conception de jeux vidéo, c'est-à-dire une manière très large de concevoir les « mécaniques » d'un univers. C'est une approche qui commence à poindre dans le jeu vidéo mais ça reste exceptionnel.

La conception de jeu vidéo a suivi une évolution des pratiques de jeu et des modèles économiques : on va chercher des actions de jeu très gratifiantes pour le joueur, en minimisant ses efforts et en le récompensant fréquemment et de manière spectaculaire. Il faut savoir résister à la tentation de l'accessibilité totale, car elle nuit à l'immersion et provoque l'uniformisation. En cela, avoir un passé de concepteur de jeu de rôle est d'une grande aide, car on cherche la cohérence sur le long terme, la profondeur. Quand on conçoit un jeu de rôle, consciemment ou intuitivement, on sait qu'on doit pouvoir y jouer des centaines, des milliers d'heures. Cela force à y inclure les intrigues, les personnages, les événements mais aussi les mécaniques de jeu à l'épreuve du temps. Lorsque j'en ai l'occasion, je m'applique à faire de même dans les univers de jeux vidéo sur lesquels je travaille, qui ont vocation à être déclinés sur d'autres supports. Pour terminer, il me semble que les jeux vidéo de type **RPG** (et plus généralement les jeux qui possèdent le potentiel de devenir



18



des Univers) n'ont pas fait leur révolution comme les jeux de rôle ont pu la faire dans les années 1990. On est paralysés par la dichotomie gameplay/histoire. Les **Vampire, Rêve de dragon** (et peut-être **Nephilim** !) du jeu vidéo restent à inventer. C'est rassurant pour les vieux de la vieille du jeu de rôle qui travaillent dans le jeu vidéo...

 **Tu es le co-créateur de Nephilim. Comment et pourquoi avez-vous élaboré ce jeu ?**

f Plusieurs éléments nous ont motivés, Frédéric (Weil, mon compère et ami) et moi. Tout d'abord, nous jouions au jeu de rôle depuis cinq ou six ans et avions déjà commencé à créer des histoires, des scénarios, des aides de jeu, essentiellement dans notre univers fétiche, *Glorantha*.

En 1991-92, un vent de fraîcheur soufflait sur le jeu de rôle anglo-saxon. On assistait au passage de jeux centrés sur les combats et l'opposition guerrière à des jeux centrés sur les univers et surtout sur les personnages. Vampire fut le déclencheur d'une prise de conscience que le jeu peut prendre une dimension plus intérieure, plus « sérieuse » aussi. Dans ce contexte, l'édition en France nous semblait sclérosée. Nous avions des choses à dire et on ne voulait pas confier à quelqu'un d'autre le loisir de le faire à notre place.

L'origine de **Nephilim** est surtout, pour moi, un choc littéraire. Celui du *Pendule de Foucault*. On y trouvait ce que nous rêvions de trouver dans un jeu. Des personnages incroyables, un univers riche et cohérent, un monde contemporain qui recèle des mystères et dans lequel il devenait amusant de « jouer ». D'autres œuvres nous ont inspirés, comme celles de Tim Powers ou Borges.

Nous avions du mal à comprendre pourquoi la puissance de ces œuvres, de ces univers, ne se retrouvait pas dans ce medium idéal qu'est le jeu de rôle, en particulier en France.

Par ailleurs, la forme des jeux était épouvantable. Deux colonnes avec des illustrations basiques et une maquette coulée au kilomètre. On voulait que la forme épouse

le fond et là encore, ça sonnait terriblement creux chez les éditeurs français.

Avec l'inconscience de la jeunesse, nous avons donc écrit à plusieurs mains, puis édité et publié **Nephilim**.

Q *Quels souvenirs gardes-tu de l'époque où tu étais chez MultiSim ?*

f Difficile de prendre du recul encore aujourd'hui tant **MultiSim** était une partie de moi. Les souvenirs que j'en garde sont l'exaltation de la création, la découverte du métier, les réunions de café où Frédéric et moi avons esquissé six ans de gamme de **Nephilim** (et que ça a tenu la route !), les amis, la satisfaction et parfois l'angoisse devant le produit fini. Aussi les nuits de bouclage dans un local horriblement mal chauffé et sans toilettes... on en rit maintenant.

Q *Quels sont les jeux de rôle qui t'ont le plus marqué ?*

f Mon cœur est lié à *Glorantha* depuis tant d'années que je serais tenté de dire que **RuneQuest** est le jeu de rôle le plus réussi. Mais ce serait de l'aveuglement.

J'ai un amour immodéré pour **Rêve de dragon**, sur le fond comme la forme. Quelle beauté que cette première édition sur papier vergé, encre sépia ! Et quel choc de découvrir l'imaginaire de Denis Gerfaud. C'est pour moi le premier vrai travail de conception d'un univers qui intègre les contraintes du jeu de rôle (la notion de gris-rêve, les limbes, les voyageurs comme essence du jeu, etc.).

Skyrealms of Jorune est un univers incroyable, malgré un système trop lourd. Les illustrations des habitants de cette planète lointaine sont à mes yeux, encore aujourd'hui, les plus réussies du jeu de rôle.

L'Appel de Cthulhu car l'essence même des aventures qu'on y vit permet de – voire oblige à – s'affranchir des règles dans un grand consensus, pour se concentrer sur l'essentiel, les histoires.

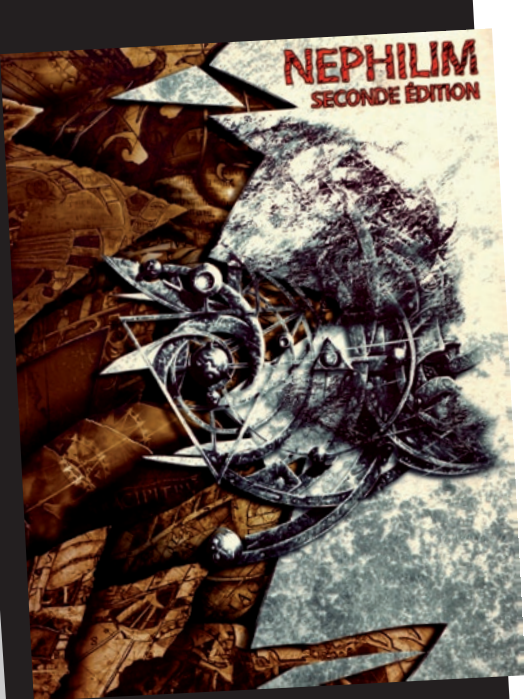


page précédente, ci-contre et page suivante :

Fabrice Lamidey a largement contribué à la légende de **Nephilim** en participant aux premières éditions du jeu, notamment les incontournables **les Veilleurs** et **les Templiers**, mais aussi des suppléments plus tortueux comme **les Rose+Croix** ou **les Akasha**



NEPHILIM SECONDE ÉDITION



20



Les **AKASHA**
supplément NEPHILIM

Q Quels sont tes meilleurs souvenirs de campagne, de parties ?

f Les premières parties dans Pavis, à couper le souffle. On exultait en plaçant les cartes des quartiers de la ville au mur. On se disait qu'on pouvait entrer dans n'importe laquelle de ces maisons et qu'elle serait décrite. On découvrait une société humaine complexe, où les relations de pouvoir étaient plus importantes que les motifs de combat.

Au bonheur des zyglutes, Un parfum d'Onirose¹, les interminables procès absurdes et heures passées à chasser ou faire la cuisine, sans jamais que ce soit ennuyeux, au sein du petit groupe de fervents amis de Denis Gerfaud au club du Fer de lance. Et puis **Les Masques, Les Ombres**², tellement puissantes, inoubliables, bien plus qu'un livre ou un film.

Q Es-tu toujours rôliste ? Si non, pourquoi as-tu arrêté ? Si oui, quels sont les derniers jeux de rôle qui t'ont marqué ?

f Je ne joue plus, car comme pour beaucoup, la paternité a tendance à changer les priorités. Je me dis toujours que j'y reviendrai. Je ne suis plus guère actif dans le milieu. Je suis les nouvelles initiatives de loin mais j'ai quand même participé aux Kickstarters de quelques projets (**Légendes de la Garde, Guide to Glorantha, Ars Magica**). J'ai participé à la publication de la quatrième édition de **Nephilim** il y a trois ans, mais c'est essentiellement Frédéric Weil qui a mené ce projet à bien.

Je regarde avec intérêt certaines initiatives, comme les jeux plus narratifs et légers. Oltree me fait de l'œil, surtout pour son côté bac-à-sable. Je sais qu'il ne faudrait pas grand-chose pour me faire replonger.

Et professionnellement, je pourrais avoir des occasions d'utiliser le jeu de rôle pour élargir les perspectives des équipes de jeu, les plonger dans l'univers, les faire se poser les bonnes questions. Le jeu de rôle, ça s'explique très mal, il faut vraiment le vivre pour comprendre les horizons qu'il ouvre.

1 Deux campagnes pour Rêve de dragon.

2 Les Masques de Nyarlathotep et Les Ombres de Yog-Sothoth pour L'Appel de Cthulhu.



Comment se porte le jeu de rôle à Montréal ?

f Très sincèrement et avec un peu de honte, je n'en sais rien du tout. La scène du jeu de plateau est très active et je suis certain qu'il existe une communauté rôliste importante, mais je ne m'en suis pas (encore) rapproché. Il y a cependant bon nombre de mes collègues d'**Ubisoft** qui pratiquent encore, dans toutes sortes de genres d'ailleurs.

Sur quel(s) projet(s) travailles-tu actuellement ?

f Malheureusement, il m'est impossible de dire sur quels projets je travaille précisément. Cependant, il y a une belle et grande aventure en cours à **Ubisoft** qui transcende les jeux eux-mêmes et il se pourrait bien que je revienne à mes premières amours, à savoir la création d'univers. Disons que lorsque j'entends « *le monde est le héros* » dans une société de jeux vidéo, ça me donne la chair de poule, comme si toutes ces années de prêche allaient enfin avoir une application concrète. Exaltant...

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

f Comme pas mal de mes (vieux) comparses, j'ai un peu décroché de l'actualité du jeu de rôle. Ce que je remarque, c'est la richesse incroyable de l'offre, la vitalité – et parfois la longévité – de quelques éditeurs.

Je crois que le *crowdfunding* est une révolution pour nos loisirs de niche. La qualité exigée légitimement par le public ne se contente plus d'un tirage à 500 ou 1000 exemplaires sur lesquels un éditeur va récupérer entre 30 et 40 % de chiffre d'affaires. Avec ces mécanismes, des produits peuvent voir le jour alors qu'ils ont 200 ou 300 acheteurs parfois. Avec 1500 ou 2000 financeurs, un auteur ou un éditeur sérieux pourra offrir un produit de très grande qua-

lité, rémunérer correctement les auteurs, illustrateurs, etc. On voit des produits avec du matériel haut de gamme, superbement illustrés, qu'on ne voit plus que chez quelques éditeurs.

Côté dématérialisation, *DriveThruRPG* a une offre pléthorique mais la qualité moyenne est très basse et il est difficile de découvrir un jeu. De plus, l'offre est constituée presque exclusivement de jeux conçus pour le papier, mal adaptés au format électronique. Sans régler le problème, des initiatives comme le *Bundle of Holding* me semblent plus intéressantes dans un esprit de découverte des « classiques ».

Il me semble que comme pour d'autres loisirs, l'avenir du jeu de rôle est dans des produits de bonne qualité, financés en amont par des passionnés prêts à déboursier le juste prix pour des produits haut de gamme. Le risque est évidemment transféré de l'éditeur vers le public, mais les éditeurs de jeux de rôle capables de sortir des produits de ce type se comptent sur les doigts d'une main.



Le syndrome du panda

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
toutes illustrations ©



CASUS BELLI 2, LE BUG DE L'AN 2000 ?

Dans le genre maudit, notre Grand Ancien à nous, rôlistes francophones, se pose là. Champion incontesté de la presse rôliste des origines à nos jours, le vénérable magazine a pourtant déjà été trois fois au tapis. Certes, il a toujours réussi à remonter sur le ring mais cette fâcheuse habitude nous interpelle, tout de même. Pour tenter de percer le mystère de cette malédiction, nous allons nous pencher plus particulièrement sur la plus « maudite » des incarnations de *Casus*, la deuxième, celle des années 2000.

22 Casus après Casus

En 1999, juste avant le millénium, l'angoisse étreint subitement tous les rôlistes francophones. Leur mag' de référence va tellement mal que l'éditeur, **Excelsior Publications**, pourtant jusqu'ici bien patient, décide de mettre fin au titre avec le numéro 122. Stupéfaction !

Heureusement, les rôlistes d'alors ne restent pas trop longtemps orphelins. Didier Guiserix, historique rédacteur en chef du magazine et éternel héraut de notre loisir, reprend sa sébile et frappe à la porte de quelques personnes bien intentionnées. Fort de ses bonnes relations avec l'éditeur **Multisim** (dont la présence était devenue assez évidente – certains diraient « envahissante » - dans les derniers numéros de la première série), Didier Guiserix monte un plan avec Frédéric Weil, l'influent patron de l'éditeur-phare des années 90. Ce dernier, en février 2000, monte **Arkana Press**, une société de presse destinée à reprendre *Casus Belli*.

De fait, le numéro 1 de la nouvelle série est publié dès mars 2000. L'absence, de seulement quelques mois, avaient malgré tout été vécue comme un gouffre béant. Il faut dire qu'à l'époque, entre deux *Casus*, il n'y avait pas encore de web rôliste suffisamment organisé et populaire pour vous gaver d'informations.

La politique de la rupture

Arrêtons les blagues. La chute de la maison *Casus* n'était évidemment pas liée à une quelconque malédiction. Le titre, vieux de vingt ans, avait subi une lente érosion de ses fidèles lecteurs, sans doute lassés par un certain ronronnement autant dans le chemin de fer du mag' que dans la composition de sa rédaction ou encore dans son ton (*Backstab*, par exemple, passait pour plus moderne).

De ce fait, Guiserix et Weil savent qu'ils ne doivent pas refaire le *Casus Belli* qui vient de se planter sous peine de le tuer une deuxième fois en quelques mois. L'idée est donc de garder le titre (et encore, « *Belli* » est désormais



écrit si petit que tout le monde s'accorde à penser que le vrai nom de deuxième mouture est « *Casus* » tout court), Guiserix en co-rédacteur en chef et... c'est quasiment tout.

Tout le reste est bouleversé : la rédaction est profondément renouvelée (même un « dinosaure » comme Tristan Lhomme est, courtoisement, prié de se tenir à l'écart de cette affaire-là), la ligne éditoriale est élargie (la nouvelle accroche du magazine devient « Jeux de rôle, jeux *online* et cultures de l'imaginaire » : le jdr n'est plus qu'un sujet parmi d'autres) et, face émergée de l'iceberg, le look est totalement repensé.

Là, c'est l'apocalypse. Le maquettiste a visiblement eu carte blanche pour faire joujou avec toute la PAO alors balbutiante alors il s'est lâché : images systématiquement déformées et colorisées, grands aplats monochromes façon Mondrian, titres au graphisme cryptique... Enfin, la couverture présente une originalité inattendue : des modèles. Oui, *CB* abandonne les traditionnels dessins typés *heroic fantasy* pour placer en couvrante une photo d'un gars ou d'une fille grimés et costumés. Audacieux. Et parfois un peu *cheap*, il faut bien le dire.

L'ouverture vers des champs externes à la stricte sphère du jdr semble plus naturelle : il s'agit d'élargir le lectorat et d'accompagner le vieillissement de la base des anciens fans de la revue. Toutefois, là aussi, la louable volonté de casser les codes entraîne des excès. Les liens entre certains sujets abordés et le jdr sont parfois abscons. Le *Blue Oyster Cult*, Haruki Murakami ou le *land art* sont ainsi évoqués sans que l'on nous aide à bien comprendre ce que nous, amateurs de jdr, pouvons espérer tirer de spécifique de ces œuvres. De plus, revers de la médaille, à force de devoir faire de la place aux « cultures de l'imaginaire », au jeu *on line*, au jeu vidéo pas *on line*, tout en choisissant une maquette terriblement dispendieuse en place, *Casus* finit par ne plus pouvoir que survoler la multiplicité des sujets qu'il prétend aborder.

Le mal aimé ?

Beaucoup de lecteurs de *Casus* sont des passionnés (un plus joli terme que « geek », non ?). Passionnés de jdr, bien sûr mais aussi souvent passionnés de BD, *fantasy*, SF, etc. Et le propre du passionné, c'est de ne pas se contenter de la surface des choses. Pour lui parler de BD, le bédéphile a besoin d'un magazine de BD. Pour lui parler ciné, le cinéphile a besoin de... bref, vous m'avez compris. A force de parler de tout et de rien en insérant des petits morceaux de jdr au milieu, le *Casus* de l'époque a à la fois échoué à élargir de façon significative le lectorat de la revue et, pire, a fini par laisser un certain nombre de lecteurs « historiques » de *Casus* pour lesquels la stratégie de la rupture va jusqu'à rompre leur abonnement.

Chez beaucoup de ces anciens fans, l'innovation graphique radicale ne passe pas non plus. Certains, attachés aux couvertures avec dragons et barbares inclus, estiment que leur magazine ne se distingue plus suffisamment clairement de *Biba* ou de *Femme Actuelle* pour qu'ils puissent continuer à l'acheter sans remettre sérieusement en doute leur virilité. Bon, il est vrai que d'autres estiment au contraire qu'ils peuvent enfin sortir leur *CB* dans le métro sans passer pour des gamins attardés...



Plus largement, beaucoup d'anciens lecteurs se contentent de ne plus retrouver l'esprit *Casus* qu'ils avaient apprécié durant leurs jeunes années et prennent ainsi conscience qu'ils n'ont peut-être pas tant que ça besoin d'un magazine de jdr. Tristan Lhomme (entre-temps revenu dans le jeu : voir ci-dessous) nous donne son sentiment d'alors : « *C'était Casus, mais ce n'était plus « mon » Casus, celui dans lequel j'avais investi une grande part de mon temps et de mon énergie pendant douze ans. Je m'en suis détaché peu à peu, avec quelques regrets, mais sans douleur.* »

Bon. Soit X nouveaux lecteurs attirés par le transmedia auxquels je retranche Y anciens fans désabusés, je retiens deux aficionados qui ne se relèvent pas de la disparition de la Bellaminette et j'obtiens... bah, difficile d'y voir clair, en fait. Faute de disposer de chiffres fiables, nous en sommes réduits aux hypothèses. D'un côté, on nous assure que ce *Casus*-là s'arrachait comme des petits pains, se vendant bien mieux que les derniers numéros de la mouture précédente (en creusant dans ses souvenirs, Sébastien Célerin se risque à un « +30 % »). Ce qui est certain, c'est que ce n'est pas la faillite qui a fait cesser la parution du magazine mais plutôt le fait que **Arkana** (qui se portait plutôt bien avec un chiffre d'affaires honorable, nous semble-t-il) a été prise dans la tourmente qui a fini par emporter la maison-mère, **Multisim**, en 2003.

Si, entendons-nous bien, *Casus* n'était pas la chose de **Multisim** (tous les anciens rédacteurs contactés peuvent témoigner de l'absence de pression de l'éditeur), les deux affaires n'étaient pourtant pas aussi bien cloisonnées que le cache-sexe **Arkana Press** aurait pu le laisser croire. D'une part, tare endémique du jdr francophone, le milieu des rédacteurs est si étroit qu'il est inévitable de les retrouver à la fois dans l'ours de *Casus*... et dans les crédits des ouvrages siglés **Multisim**. D'autre part, *CB* ne garde une indépendance géographique qu'éphémère. Très tôt dans l'histoire du mag', les conférences de

rédaction se déroulent dans les locaux de l'éditeur et c'est là où les rédacteurs ont une chance de se croiser et de discuter entre eux (Internet est déjà utilisé pour s'échanger les fichiers mais n'est pas encore l'espace d'interaction qu'il est devenu).

La société de presse continue à vivre après 2003, certes, mais cela devient visiblement de plus en plus dur jusqu'à la chute finale en novembre 2006 (au #39 quand même : respect). Les indices d'une santé économique précaire du titre sont ainsi nombreux. D'abord, plusieurs collaborateurs de l'époque ont souvenir que c'était la croix et la bannière pour se faire rémunérer (délais déraisonnables, tracasseries administratives récurrentes...). Tristan Lhomme, comme à son habitude, résume avec efficacité la situation : « *Le Casus de ces années-là a payé mal et à l'heure, puis mal et en retard, puis très mal et très en retard.* ».

Surtout, la pagination du magazine ne va cesser de fondre comme un paquet de gâteaux sur la table du vendredi soir. Et ce quasiment sans la moindre répercussion sur le prix de vente (autour de 6 euros). Affichant fièrement ses 130 pages sur la balance à sa naissance, le bébé va rapidement se réduire à 98 pages (sans guère d'explications) puis à 82 (aux alentours du #20) et enfin à 66. Pas la grosse forme quand même.

De l'eau **dans son vin**

De fait, ce qui a tué ce panda-là, on ne le saura jamais. De même, on ne saura jamais quel *Casus Belli* v2 le public a fini par prendre en grippe. En effet, du fait de l'évolution du mag' au cours de ses 39 numéros d'existence, le *Casus* éthique et bordélique qui disparaît dans l'indifférence en 2006 n'est plus du tout le même que celui qui portait fièrement son envie de rupture en l'an 2000.

Dès son premier anniversaire, le titre subit en effet un lifting qui en dit long. Le maquettiste reçoit visiblement l'instruction d'y aller mollo sur les effets *Photoshop*. Le titre re-





devient plus classique d'un point de vue formel. Ainsi, les dessins retrouvent le droit de cité en couverture dès le #8 avant de déloger définitivement les modèles grimés (à partir du #13). Les pages intérieures redeviennent aussi beaucoup plus classiques, presque tristes. La rédaction voit ré-apparaître des têtes connues dont Tristan Lhomme qui signe à nouveau des chroniques (mais, fait notable, aucun scénario) dès le #7. Le « *Casus master* » (scénarios et aides de jeu en noir et blanc) retrouve une position classique en cahier central A4, etc.

Quelques numéros plus tard (vers le #20), l'évolution de la ligne éditoriale est également très sensible. Si le mag' comporte toujours quelques chroniques de jeux vidéo ou s'autorisent des ouvertures vers le GN ou sur des auteurs transmedia (jdr + autre chose : romans, BD, illustrations, etc.), il est redevenu à 90 % un magazine de jdr. Comme on le voit, ce n'est en tout cas pas cette réaction qui aura sauvé le titre.

Dans le même temps, *CB* doit en effet aussi faire face à la concurrence grandissante du web rôliste dont, paradoxe cruel, il a tant fait la promotion dans ses premiers numéros. *Casus* essaye alors une nouvelle stratégie face à cet autre média, instantané et quasi gratuit : le partenariat. A partir du #21, le cé-

lèbre GROG apparaît en effet dans les pages du mag'. Toutefois, avec une rubrique à part, visiblement cloisonnée du reste du mag' et la reprise sur papier de quelques news frelatées déjà parues sur le site, le partenariat apparaît un peu bancal et peu à même de permettre de relever le défi de la concurrence presse/web. Disons que ce n'est pas encore le combo *Fix + mook* quoi.

DiGdent (gros) bêta ?

Pourtant, pourquoi le nier ? Consciemment ou sans doute inconsciemment, il est évident que *Casus* v2 a eu une influence certaine sur les choix opérés à ses débuts par *DiGdent*. On partage avec cet ancêtre la volonté de casser les codes de la forme graphique d'un magazine de jdr. On espère juste que nos choix vieilliront mieux... La présence d'un dossier thématique est un autre point commun flagrant. C'est surtout le fait que le sujet de ces « *themas* » porte parfois sur le monde du jeu de rôle lui-même et non sur les univers explorés par les PJ qui est troublant. On peut citer par exemple le dossier du #13 sur les « *mondes fantômes* » (les jeux abandonnés par leurs éditeurs voire leurs auteurs mais qui continuent d'exister grâce aux productions des fans) ou encore celui sur le voyage du héros, sur la génération rôliste, sur Dumas (Alexandre ! Pas Mireille...), etc.



Des approches que *DiGdent* ne nierait pas (d'ailleurs, hop, je les note au cas où). On regrettera toutefois que ces « dossiers » ne soient en réalité que des articles parmi d'autres et n'occupent donc qu'une poignée de pages du magazine, offrant donc à nouveau un traitement assez superficiel des ambitieux sujets choisis.

En continuant notre jeu des sept ressemblances, on tombe sur d'autres trucs assez troublants. Ainsi, toujours dans ce #13 cité plus haut, un article sur les jeux morts-vivants s'intitule « *le complexe du Panda* » (oups) ou encore Tristan Lhomme nous offre un un tour d'horizon du jdr en Europe qui préfigure (de façon il est vrai beaucoup, beaucoup plus évasive) nos *Rôle over the world*. C'est aussi dans ce *Casus*-là que l'on trouve pour la première fois dans chaque numéro une rubrique de *jeuderologie* (plus

précisément, des conseils destinés aux seuls scénaristes) tenue par Régis Jaulin. Dans les numéros plus tardifs, la rubrique *E=MC²*, tenue à tour de rôle par les rédacteurs, élargit le propos en s'adressant aux meneurs voire aux joueurs. Un genre appelé à se généraliser dans les mag' de jdr.

Au final, notre dette envers cette série de *Casus* est évidente. Même certains de nos petits défauts agaçants se trouvent en germes dans ce *Casus* : l'abus de termes anglo-saxons (*gameplay*, *preview*, *feedback*...), la fascination pour le monde du jeu vidéo, le fait de claquer du lien web et du mail partout (bon, nous, au moins on a l'excuse d'avoir une version PDF, quand même), etc.

Au-delà de notre nombril, il n'est pas besoin de regarder trop longtemps l'ours de la revue pour voir quelle pépinière de talents elle fut. Sébastien Célerin, Arnaud Cuidet, Cédric Ferrand, Éric Nieudan et bien d'autres font là leurs (plus ou moins) premières armes. Côtés crayons de couleurs et gouache, c'est pas mal non plus : David B., Nicolas Fructus, Erwann Surcouf, etc.

Au final, si on veut encore considérer ce *Casus*-là comme victime d'une malédiction, admettons au moins qu'il s'agissait de celle de Cassandre.

La rédaction remercie
chaleureusement tous
les anciens
rédacteurs contactés
(ils se reconnaîtront !)
d'avoir bien voulu nous donner
leurs souvenirs et sentiments
sur cette époque.

Remerciements bonus
Julien Blondel,
Philippe Fenot





Le lapin marteau et l'auberge

Depuis **Ryuutama**, on se demandait un peu ce que devenait l'éditeur **Lapin Marteau**. Nous avons réussi à alpaguer deux de ses sbires afin qu'ils nous présentent leur nouveau projet.



Pour nos lecteurs les plus étourdis, est-ce que vous pouvez vous présenter ?

cd Coralie David : je suis rôliste depuis une douzaine d'années maintenant. J'ai fait des études de Lettres modernes, et les jeux de rôle sont mon thème de recherche principal depuis mon master I. J'ai d'ailleurs soutenu en avril dernier à Paris XIII ma thèse sur le sujet. Parallèlement, je suis directrice d'ouvrages aux **Éditions Mnémos** et désormais éditrice de jeux de rôle en étant devenue une des deux têtes de **Lapin Marteau** également. J'ai aussi travaillé chez **Black Book Éditions**, et je participe à *Di6dent*, *Casus Belli* et *JDR Mag*.

il Jérôme Larré : J'ai déjà eu la chance d'être interviewé plusieurs fois dans *Di6dent* ou dans le *Fix*, je ne vais donc pas trop m'étendre. Disons que, comme Coralie et toi, je fais partie de la mafia rôliste toulousaine et des contributeurs réguliers de *Di6dent*, mais pas que. Pour éviter toute accusation de copinage, je préfère taire le fait que je suis aussi ton témoin de mariage ou que je te laisse gagner à *Mario Kart*. Cette fois, j'ai surtout mis ma casquette d'autre tête des éditions **Lapin Marteau** et de passionné de théorie rôliste pour vous présenter notre nouvelle collection, **Sortir de l'auberge**.



Cette nouvelle collection d'ouvrages va donc s'appeler Sortir de l'Auberge. De quoi parle-t-elle ? À qui s'adresse-t-elle ?

il **Sortir de l'auberge** est une collection à paraître chez **Lapin Marteau** que nous dirigeons avec Olivier Caïra¹ et Coralie. Elle ne rassemble pas directement des livres de JdR, mais des livres à propos des JdR et de ceux qui les pratiquent. Parmi les choses qu'on a évoquées, envisagées ou qu'on nous a proposées, on retrouve aussi bien des recueils de conseils, des catalogues de techniques, un dictionnaire, des ouvrages sur le game design, des livres plus théoriques, etc. Après, on ne va pas se mentir, on est sur de l'ultra-confidentiel, une niche de la niche du jeu de rôle. On va donc éviter de trop promettre et se contenter de faire un projet

après l'autre. Mais cela permet se faire une idée de ce qu'on attend de la collection : un peu tout ce qui tourne autour du JdR sans en être vraiment, mais dont on pense que cela peut être utile aux rôlistes.

cd Exactement. La collection est consacrée à tout ce qui touche à la théorie rôliste, en alternant essais et ouvrages beaucoup plus concrets. L'idée, c'est que même s'il existe de plus en plus de choses passionnantes, on est convaincu que la réflexion sur le JdR mérite d'être rendue visible, disponible en français et conservée de façon plus pérenne que ce qui existe sur le Net ou dans la presse spécialisée. D'être encouragée aussi. Nous essayons de le faire à notre petite échelle, à quatre niveaux :

- × en bâtissant du mieux qu'on peut un espace où accueillir ces réflexions sur notre média ;
- × en initiant des types d'ouvrages particuliers, le plus souvent parce qu'ils nous semblent manquer (on a par exemple évoqué le projet de dictionnaire) ;
- × en suscitant des vocations. Vous seriez surpris par le nombre de personnes qui auraient des choses très intéressantes à raconter mais sont inhibées à l'idée d'écrire de la théorie ou des conseils. Je m'en suis notamment rendue compte lorsque j'ai mené des entretiens d'auteurs et éditeurs pour ma thèse. Certains ont peur d'être perçus comme des arrogants qui se prennent trop la tête ou donnent des leçons. C'est d'ailleurs troublant de voir l'hostilité de certains joueurs francophones à ce sujet alors que nombre de leurs auteurs favoris comme Davis, Mentzer ou Klug² nous ont expliqué être ravis de cette évolution ;
- × en amenant les auteurs à se positionner les uns par rapport aux autres et à ce qui existe déjà, en prenant conscience qu'ils ne sont pas des îles. Aujourd'hui, l'histoire de notre passion est malmenée en permanence (je



¹ Olivier Caïra est un sociologue spécialiste de la fiction et un des premiers universitaires à avoir considéré le JdR comme un sujet d'étude à part entière. Il s'est notamment illustré par son livre, *Les Forges de la fiction*.
² Respectivement les papas de *Warhammer* et de *La Campagne impériale*, de la boîte de rouge de *D&D* et de *James Bond 007*.



pense par exemple aux premiers jeux, très mal connus) et la théorie reste surtout le résultat d'initiatives isolées. Peu d'efforts sont faits pour créer du lien entre ces dernières. C'est quelque chose de frappant, mais typique des médias qui commencent à prendre conscience qu'ils en sont un. On essaye d'être très vigilant à ça. Ou en tout cas, on veut l'être.

Concernant ton autre question, sans surprise, ceux pour qui on fait cette collection, c'est toi, moi, nous... les rôlistes. Ceux qui jouent, nos potes, ceux avec qui on discute en convention, ceux qui viennent aux ateliers de création qu'on anime, ou à titre plus personnel, ceux qui envoient des mails à chaque nouveau billet sur *Tartofrez*³. Pour eux, on veut que les recueils soient exigeants et accessibles. Autrement dit, que les vétérans y découvrent des choses, mais que le texte soit écrit de façon à ce que même les débutants, ou ceux qui ne goûtent que très peu à la théorie, puissent les lire et les apprécier. Cela passe notamment par un travail sur le vocabulaire et la mise en place de fiches de synthèse. Après, j'aimerais que des concepteurs de jeux y voient un gant à relever. Je sais que c'est une vision toute personnelle mais, pour moi, chaque « vérité » théorique posée est avant tout un défi, pour voir si l'on est capable de faire le jeu qui viendra la contredire.

Enfin, avec les colloques, et surtout les parcours de Coralie et d'Olivier, on a rencontré nombre d'universitaires pour qui le manque de livres en français sur le sujet est un problème, que ce soit des chercheurs curieux des réflexions nées de la pratique du JdR ou des étudiants qui auraient aimé pouvoir les étudier. Ce n'est pas notre priorité, mais on serait ravi que notre collection puisse les aider, d'autant plus qu'une bonne partie de ce qu'on veut faire avec celle-ci correspond à des besoins que l'on a eu tous les trois à la fois pour parler de JdR dans le milieu universitaire ou pour essayer d'exploiter dans notre loisir des choses qui avaient été conçues ailleurs.



Lapin échaudé craint les dates

29

Lapin Marteau a encore de beaux projets de jeux. En-dehors de *celui-avec-des-avions-qui-ne-doit-pas-être-nommé*, une traduction de **Dogs in the Vineyard**, le jeu de D. Vincent Baker (à qui l'on doit aussi **Apocalypse World**), est en approche. L'arrivée de ce jeu mythique est très attendue, d'autant plus qu'il sera gratifié d'illustrations inédites. Certaines, toujours en cours de production, émailent d'ailleurs cet article.

Les joueurs y incarnent des prêcheurs dans l'Ouest américain, chargés de rendre la justice dans les communautés qu'ils traversent. Mais un tel pouvoir est aussi un terrible fardeau et c'est à eux seuls qu'il incombera de prendre leurs responsabilités dans des situations tendues où rien n'est jamais tout blanc ou tout noir.

D'autres ouvrages seraient prévus mais il est trop tôt pour en parler.



Mener des parties de jeu de rôle

UN SOMMAIRE ?

INTRODUCTION : Apprendre à jouer différemment

I. LA PRÉPARATION

- Organiser une partie (F. Deneuille)
- Créer un scénario (T. Lhomme)
- Adapter une œuvre pour en faire un scénario (I. Périer)
- Créer un donjon (E. Nieudan)



II. L'ANIMATION : LES BASES

- Enseigner un jeu (T. Robert)
- Décrire (S. Delfino)
- Improviser (A. Jeannette)
- Incarner des PNJ (J-P. Jaworski)
- Dompter la linéarité (J. Larré)
- Animer un combat (R. d'Huissier)
- Animer les scènes spéciales (T. Munier , C. David, J. Larré)

III. L'ANIMATION : TECHNIQUES AVANCÉES

- Commencer (J. Larré)
- Diviser et rassembler (C. David)
- Rendre les choses personnelles (G. Pogorzelski)
- Créer des émotions particulières (J. Larré)
- Faire plaisir aux joueurs (P. Rosenthal - Itw)
- Jouer en musique (S. Treille)
- Passer du scénario à la campagne (O. Caïra)

IV. VARIER LES PLAISIRS

- Jouer avec les aides de jeu (A. Lamiable)
- Jouer à distance (E. Nieudan)
- Jouer old school (N. Dessaux)
- Partager la narration (J. Larré)

CONCLUSION : Continuer à s'améliorer



Qui va gérer cette collection ? Qui y participera ? C'est ouvert à tous ?

cd Pour la direction éditoriale, on va se répartir les tâches selon les projets. Sur le premier, *Mener des parties de jeu de rôle*, c'était surtout Jérôme et moi, mais Olivier n'était jamais bien loin. Sur d'autres, ce sera différent. Non seulement nous nous complétons assez bien, mais la chance que nous avons aussi, c'est que nous avons non seulement l'habitude d'échanger sur de ce genre de thématiques, mais aussi de travailler ensemble. Olivier et Jérôme ont co-dirigé *Jouer avec l'histoire* il y a une demi-douzaine d'années et à force de bosser et de jouer avec le second, on a fini par s'associer. À tout cela, il faut rajouter les divers colloques que l'on a pu faire tous les trois, en se filant régulièrement des coups de mains (discussions, relectures, etc.).

il Pour le reste, tout le monde peut participer, que ce soit pour un article dans un recueil ou nous proposer un nouvel ouvrage. Il suffit juste de nous convaincre qu'on a intérêt à vous faire confiance. On parle de projets risqués et limités en nombre, sans doute pas plus de deux ou trois par an : on ne veut pas se loucher. Mais, on sera ravi de regarder toutes les propositions. D'autant plus qu'on veut vraiment choisir nos auteurs en fonction de ce qu'ils ont à dire et de leur capacité à le faire.



Vous avez évoqué le premier volume ? De quoi s'agit-t-il ? Sous quel format se présentera-t-il ?

cd Il s'agit d'un recueil d'articles de conseils pour les meneurs de jeu appelé *Mener des parties de jeu de rôle*. On a demandé à une vingtaine d'auteurs dont nous estimions le travail d'écrire des articles pour aider les lecteurs à mener une partie de JdR – de l'old school au storygame. On y retrouve pas mal de têtes connues, mais le mieux est sans doute de regarder directement le sommaire pour se faire une idée des auteurs et des thèmes abordés (cf. encadré). Pour le format, la quasi-totalité des textes sont validés, mais il est encore difficile de



se prononcer avant d'avoir plus avancé sur la maquette. Niveau signage, format et pagination, on devrait tourner à 368 pages. Un beau bébé !

Il C'est aussi l'impression que j'ai. Pour le prix, cela devrait tourner autour de trente-cinq euros, mais on précisera tout ça d'ici la campagne de financement, qui devrait coïncider avec le moment où les lecteurs de *Di&dent* liront ces lignes. Mais, je voudrais juste ajouter une précision sur l'organisation de *Mener des parties de jeu de rôle*. Sur ce type de recueils, on est souvent confronté à trois problèmes : la cohérence des articles entre eux, le public auquel on s'adresse et les jeux pour lesquels les conseils s'appliquent. C'est pour cela qu'on a adopté une organisation par « compétences ». On a essayé d'identifier les quelques savoir-faire techniques utiles pour la plupart des jeux, ou que l'on associe à la préparation ou à l'animation de parties, et de faire un article sur chaque. On part de ce que l'on retrouve plus ou moins partout (décrire, incarner un PNJ, etc.), y compris sur des jeux sans meneur, avant d'aller vers ce qui correspond plus à des spécialisations. Ainsi, chaque lecteur peut aller piocher exactement ce qui lui est utile selon ses propres forces et faiblesses, mais aussi selon ses choix de jeux ou les défis qu'il se lance. D'une certaine façon, il peut s'évaluer en tant que meneur. L'autre avantage, c'est que l'on évite d'avoir vingt fois le même conseil sur la musique d'ambiance ou les écueils du dirigisme.

Donc vous passez par une souscription ?

cd On veut que les ouvrages de la collection soient largement disponibles en boutiques, mais on est sur des projets très risqués dont on ignore combien de rôlistes ils pourront intéresser. Après y avoir pas mal réfléchi, le financement participatif nous paraît le meilleur choix pour faire tout ça sans remettre en cause la pérennité de la collection.

Il Mais cela ne veut pas dire qu'on ne prend pas de risques. Ni qu'on n'a pas retenu les leçons de *Ryuutama* : on est très fier du jeu en lui-même et de sa qualité, mais il est hors de question de réimposer de tels délais à ceux qui nous soutiennent. Cette fois-ci, tous les articles auront été validés au début de la campagne⁴ et tous les auteurs payés. De plus, *Mener des parties de jeu de rôle* sortira quoi qu'il arrive. Le financement servira surtout à mieux payer les auteurs, à faire en sorte qu'on ne perde pas nos chemises et, s'il y a assez de demande, à lancer de nouveaux ouvrages que nous voyons comme des prolongements de *Mener des parties de jeu de rôle* : un catalogue de techniques et un livre de conseils pour les joueurs (ceux-ci seront expédiés à part pour ne pas retarder la livraison du recueil).

La campagne aura lieu quand et sur quelle plate-forme ?

Il Sauf changement d'ici-là, cela devrait être plus au moins lors de la sortie de ce numéro de *Di&dent*. N'hésitez pas à nous contacter pour en savoir plus.

Merci à vous deux !



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 Benjamin Kouppi
toutes illustrations ©

Après d'intenses recherches dans les Archives d'État de l'art et de la littérature de Russie (РГАЛИ), la rédaction a exhumé un document d'une importance capitale pour la compréhension de l'histoire du jeu de rôle dans le fonds de l'Union des Ludographes soviétiques (Союз советских Геймдизайнеров ; Ф. 684, о. 2, д. 124, « Стénogramme de la réunion d'évaluation du jeu de rôle **Ночные ведьмы**, 05/09/1946 »). Nous en reproduisons intégralement la traduction.

NIGHT WITCHES

32



НОЧНЫЕ ВЕДЬМЫ





ПОВЕСТКА ДНЯ

.....

Evaluation du jeu de rôle du camarade Morningstar **Ночные ведьмы**, distribué dans les pays euro-occidentaux sous le titre **Night Witches**.

Т. ДЕ ЖАЕГЕР

.....

Comme l'a répété le camarade Jdanov dans la résolution du 14 août 1946 du Comité Central du PC annonçant la dissolution des revues *Zvezda* et *Leningrad*, une saine critique bolchevique est la condition du progrès des arts, de la littérature. L'Union des Ludographes doit examiner avec la plus grande vigilance la dernière production du camarade Morningstar. L'auteur a choisi un sujet important et très contemporain : le jeu met en scène les grandes héroïnes de l'aviation soviétique du 588^e régiment. Camarades, sachez qu'avec de fragiles biplans, ces femmes ont bombardé toutes les nuits l'envahisseur fasciste, sans un jour de relâche, et c'est grâce à elles que les nôtres ont vaincu les fascistes dans la péninsule de Taman. Surtout, elles ont sacrifié leur vie et leur jeunesse pour la Patrie. Ces femmes méritent le meilleur jeu possible et c'est pourquoi je vous ai réunis pour une séance de saine critique. La parole est au rapporteur, le camarade Kouppi.

Т. КУППИ

.....

Vous savez tous comme les thèmes militaires sont difficiles à aborder. Trois problèmes se posent. D'abord, les restrictions imposées par la hiérarchie limitent le mouvement. Viennent ensuite les batailles. Les auteurs peuvent soit les mettre de côté, mais la Censure centrale n'accepte pas qu'on contourne

ce problème, soit simuler de longs combats tactiques et les personnages n'apparaissent plus comme des êtres vivants mais comme des cubes sur des hexagones. Enfin, il y a le problème de la mortalité. Sans mortalité, il n'y pas de réalisme, mais le joueur ne peut pas s'attacher à des personnages trop fragiles.

À toutes ces questions, le camarade Morningstar a trouvé des solutions brillantes. D'abord, les engagements sont très courts et limités à une série d'actions déterminantes. Les aviatrices combattent un ennemi féroce. Pour atteindre leur objectif, elles doivent faire des choix difficiles. Elles s'entraident, se couvrent, risquent leur vie pour percer les lignes ennemies, et se sacrifient pour la Patrie et leurs camarades d'unité. Ces séquences sont très intenses et pleines de tension. Pendant ce combat, les aviatrices ne peuvent pas mourir sur un simple jet de dé, du moins pas au début : elles ne reçoivent pas des dégâts mais des *marques*. Leur accumulation finira par les tuer et de nombreuses aviatrices tomberont pour la Patrie. La mort est présente, inquiétante, mais elle n'est pas un couperet aléatoire qui vient interrompre le récit et empêcher l'empathie pour le personnage.

La mort, je vous l'ai dit, n'est que le terme d'un long chemin. Les marques représentent les cicatrices de la guerre, sur le plan psychologique, avec des traumatismes : comme la mort de l'ami ou la contemplation de l'horreur. Une fois revenue au sol, l'aviatrice soviétique doit faire face aux *marques* qu'elle a reçues, apprendre à vivre avec. Elle va écrire des lettres à ses proches et leur raconter son expérience du front, chercher refuge dans l'amitié ou l'amour, et elle est humaine, elle peut fauter et transgresser notre haute morale soviétique. Ces scènes au sol recèlent d'une grande intensité dramatique et donnent une âme aux personnages.

T. ДЕ ЖАЕГЕР

Le camarade Kouppi a parlé de transgression mais n'a pas précisé. Certains membres de l'Union des Écrivains ont été exclus récemment pour leur inconduite et leur production érotique et nous ne voulons pas qu'un de nos membres fasse l'apologie de vices qui sont propres à la société capitaliste et ne peuvent exister dans une société communiste. Le camarade Morningstar calomnie nos aviatrices soviétiques.

T. КУППИ

Le camarade Fadeev a dit au dernier plénum « *il n'y a pas de héros réaliste sans faiblesse* ». Des productions de qualité ont dû être réécrites parce qu'elles idéalisait leurs héros de guerre. Le public ne pouvait pas s'identifier à eux, ils n'étaient pas humains. Les aviatrices de Morningstar sont des êtres de chair et de sang. Pour récupérer de leurs nuits de lutte, elles peuvent craquer et sortir temporairement de la norme morale. Certaines se comporteront comme des voyous, iront se battre avec les hommes, insultent les camarades. D'autres seront tentées par l'alcool. D'autres encore auront des relations interdites, par exemple des relations avec d'autres femmes. Il ne s'agit pas d'une altération de l'histoire. Ces aviatrices étaient très jeunes, leurs sens s'éveillaient dans le cadre trop étroit de la caserne. Heureusement, le Parti, dans sa grande vigilance, contrôlait leur conduite. Sur cette question, le camarade Morningstar a donné une grande place au rôle d'éducation et de contrôle du Parti et des organes à travers le personnage du Commissaire politique. On voit bien comment le commissaire peut remettre dans la bonne ligne une aviatrice qui s'adonne à la débauche ou montre moins d'ardeur au combat et l'aider à corriger son attitude.

Deuxième point. La liberté de mouvement n'est pas nécessaire pour jouer les scènes dont découlent les marques. Toute l'action se déroule dans et autour de la caserne. Il y a déjà beaucoup à faire : réparer les avions, repérer les saboteurs, lutter pour se faire respecter des soldats mâles. Une grande place est faite à la lutte contre l'arriération machiste. Notre armée est la seule à avoir accueilli des femmes en nombre car notre pays est à l'avant-garde de ce combat, mais il restait des instructeurs sceptiques et des soldats indignes. Les femmes soviétiques ont combattu sur un deuxième front, celui du combat pour la conscience soviétique et pour l'égalité de fait entre les hommes et les femmes. Le camarade Morningstar a mis l'accent sur cette thématique et cette production sera utile à l'éducation des masses. On pourrait même craindre, avant lecture, que la propagande pour la lutte des femmes soit amenée comme un tract sur le bureau du Département pour l'agitation et la propagande. Il arrive que certains jeux dotés de bonnes intentions et idéologiquement corrects soient artistiquement faibles et ennuient la table. Ce n'est pas le cas de **Night Witches**. La thématique de la lutte des femmes est mise au service de la construction de l'intrigue et des relations entre personnages. Le jeu est suffisamment riche pour inclure cette thématique, la porter haut, jusque dans sa mécanique, mais ne pas s'y réduire.

Troisième point. Le jeu du camarade Morningstar réconcilie les inventions récentes avec les origines du jeu de rôle. Vous le savez, un scénario a d'abord été une situation de conflit. Pour les wargamers et dans **Chainmail**, c'est un rapport de forces entre les belligérants. Une campagne, c'est une campagne militaire, une succession de rapports de force. Ici, il s'agit des aérodromes où sont affectées les aviatrices, de la création du 588^e régiment à la chute de Berlin en passant la bataille du Caucase. Les missions sont adaptées à l'évolution du conflit, présentées comme une feuille de route, et la vie au sol est l'objet d'une création parta-





gée. Les joueurs s'approprient le cadre, dessinent une partie de la caserne et des alentours. Ils doivent répondre à des questions qui définissent leur cadre de vie et implique fortement les personnages. Le jeu donne beaucoup la parole aux joueurs en restant très cadré, d'autant plus que le camarade Morningstar a pris le temps de détailler les étapes de mise en jeu du premier aérodrome. Son travail est un modèle de didactique et doit être cité. Enfin, il concilie une campagne traditionnelle avec les nouvelles formes de répartition de l'autorité : pour éviter qu'un personnage ne subisse la conséquence d'une marque, et donc sa mort, un joueur peut demander un passage accéléré à l'aérodrome suivant. En échange, il accepte d'assumer la maîtrise pour cet aérodrome. Ainsi, à la fin de la campagne, tout le monde aura été MJ et joueur.

T. КЕЛРЕН

Comme l'a dit le camarade **E**dwards, le système est important. **Ночные ведьмы** apporte-t-il d'autres techniques d'avant-garde ?

T. КУППИ

D'abord, le jeu utilise comme mécanique de résolution le **Monde de l'Apocalypse** du camarade Baker. Comme vous le savez, ce système permet de toujours avancer, même en cas de jet de dé manqué. La version proposée dans **Ночные ведьмы** présente des variations qui viennent soutenir ces thématiques. Outre le système des marques, qui met l'accent sur le sacrifice et sert de point de départ à beaucoup de scènes au sol, et des liens émotionnels à des personnes ou objets dotés d'une charge affective (appelés regards), les changements sont nombreux. L'aviatrice ne pouvait être définie par son occupation, elle l'est par son tempérament. Cette perspective donne un sens très différent à ses *moves* (les « actions »). Par exemple, la « chouette » incarne la vigilance bolchevique et peut déclencher des séances de saine critique, tandis que le « pigeon » montre des tendances malsaines à la rêverie et peut facilement s'engager dans des amours interdites. Il en ressort des personnages très typés, dans lesquelles les joueurs prennent facilement leurs marques. Enfin, le camarade Morningstar a divisé le jeu en phases de jour (la vie à l'aérodrome), et phases de nuit (les bombardements des lignes fascistes), auxquelles correspondent des « actions de jour » et des « actions de nuit ». Un organigramme montre comment faire interagir les deux phases et déterminer les conséquences de l'une sur l'autre. Cette division des actions est une idée brillante. Elle permet de structurer très rapidement une session de jeu. Je considère personnellement **Ночные ведьмы** comme l'une des variations sur l'Apocalypse les plus réussies.

T. ДЕ ЖАЕГЕР

Pour que l'Union des Ludographes prenne sa décision en toute connaissance de cause, elle doit maintenant connaître vos réserves.

T. КУППИ

Il est possible de reprocher à **Ночные ведьмы** des altérations mineures de l'histoire. Le personnage du commissaire politique est présent dans tous les aérodromes de la campagne alors que le camarade Staline a supprimé cette fonction en 1942. Il a été remplacé par le *zampolit*, dont les pouvoirs étaient moins étendus, et on aurait aimé voir la puissance du contrôle du NKVD davantage fluctuer dans le jeu, comme elle l'a fait dans la réalité. De même, le jeu présente un seul unique modèle d'avion alors que le matériel soviétique s'est développé pendant le conflit.

T. КЕЛРЕН

Le ludographe est libre d'inventer des faits et de retenir ce qui est utile pour la fiction. Le camarade Lounatcharski, appuyé par Lénine, a dit lui-même en 1923 que des simplifications étaient nécessaires pour l'édification des masses et la mise en jeu !

T. КУППИ

Le ludographe a cette liberté. J'ai discuté avec le camarade Morningstar. Je sais qu'il n'est pas mal renseigné et qu'il a fait un choix délibéré de conception pour faciliter la mise en jeu. Je reste toutefois convaincu qu'il aurait été possible de mettre à profit les changements dans le contrôle exercé par le NKVD dans la fiction. C'est une réserve très mineure, mais nous vivons dans un pays où les jeux historiques fouillés et précis sont très appréciés. Quatre films historiques de grands maîtres du cinéma soviétiques viennent d'être bloqués par la commission de censure et le camarade Jdanov a pointé leurs altérations historiques. Il me fallait donc signaler ce point. Certains lecteurs seront déroutés par le nombre de pages relativement courts consacrés à la description de notre pays en guerre. Toutes les pages

sont directement liées à la vie du régiment et cette présentation est très efficace. Seulement, des lecteurs avides d'immersion voudront sûrement plus de détails. Ils pourront compléter leurs connaissances par une documentation facilement accessible, mais ceux qui sont habitués aux univers de 200 pages connaîtront une petite déception. Néanmoins, dans ce jeu d'un format très resserré, le camarade Morningstar parvient à atteindre l'âme de la période, de la Grande guerre patriotique et du sacrifice de nos aviatrices, et je suis convaincu que c'est d'abord cela, le travail sur l'histoire. Enfin, il transforme un sujet réaliste et politique, a priori difficile à mettre en jeu en un objet très ludique qui accompagne les joueurs. Son travail est d'une grande importance pour notre ludographie soviétique et doit faire école.

ПОСТАНОВИЛИ

Considérant son thème et son traitement avant-gardiste, proposer **Ночные ведьмы / Night Witches** pour le Prix Staline et lui apporter le soutien de l'Union des Ludographes dans les grands prix internationaux (**Энигма, Зелёный ГРОГ**).

Night Witches est édité par **Bully Pulpit Games**. Des extraits, les aides de jeu et la campagne sont disponibles gratuitement sur le site de l'éditeur :

<http://www.bullypulpitgames.com/games/night-witches/>





par le Dr. Psych. Marc Bersier
& Sanne Stijve
toutes illustrations ©

LA VIE PROFESSIONNELLE EN ENTREPRISE UN JEU DE RÔLE GRANDEUR NATURE ?

L'UTILISATION DE CERTAINES FORMES DE JEU DE RÔLE EN ENTREPRISE N'EST PAS NEUVE : IL S'AGIT LE PLUS SOUVENT D'ACTIVITÉS DE FORMATION OÙ L'ON CONFRONTE L'EMPLOYÉ À DES SITUATIONS QU'IL RENCONTRERA DANS SA FONCTION. SONT SURTOUT CONCERNÉES DES PROBLÉMATIQUES RICHES EN INTERACTIONS HUMAINES, COMME LA GESTION D'ÉQUIPE, LA VENTE OU LE RECRUTEMENT, QUI SONT AINSI SIMULÉES. MAIS QUELS BÉNÉFICES Y AURAIT-IL À FAIRE JOUER DES CADRES D'ENTREPRISE À UN JEU TOUT CE QU'IL Y A DE PLUS RÔLISTE ?

37

Dans le cadre militaire, sur les traces de Frédéric II de Prusse, on dispose de différents types de wargames ou simulateurs qui sont là pour aider le soldat à s'entraîner pour des situations de combats réelles en l'immergeant dans un décor virtuel avec ses armes et ses moyens de communications. Les simulateurs existent aussi bien pour des armes individuelles (fusils, tanks, avions de combat,...) que pour la conduite de petites et plus larges unités (commando, bataillon, brigade,...). Mais qu'en est-il de l'aide au commandement et à la prise de décision en entreprise : dispose-elle d'outils similaires ? Qu'existe-t-il pour entraîner les cadres à gérer les situations hautement stressantes dans un environnement instable et dans un état de fatigue avancé ? Comment peuvent-ils apprendre à anticiper et corriger, avant qu'il ne soit trop tard, des comportements et des décisions aux conséquences irrémédiables ? C'est là qu'entre en ligne de compte tout le potentiel que peut offrir le jeu de rôle aux cadres d'entreprise.

Bureaux & **Businessmen** RPG

Comment définir et décrire la vie d'un employé en entreprise ? Chaque individu y est reconnu sous sa fonction et sa place au sein d'un organigramme plus ou moins vaste. L'entreprise attend de chaque individu qu'il tienne son rôle et qu'il contribue de manière satisfaisante à l'objectif déterminé par la hiérarchie. C'est dans cet univers que l'employé tente de poursuivre son objectif personnel, avec souvent en point de mire une promotion dans sa carrière, un bonus financier ou encore des avantages en terme d'amélioration de la qualité de vie. En y regardant de plus près, l'analogie entre le jeu de rôle et le monde de l'entreprise est flagrante.

La vie en entreprise : ennuyeuse ? Pas si on la considère comme un jeu de rôle grandeur nature

But et principe

Au sein de sa société, Marc Bersier organise des ateliers de jeu de rôle destinés à des cadres d'entreprise. Le but en est assez clair : *« amener les cadres d'entreprise à prendre conscience de leur potentiel et leur permettre, dans un cadre défini, d'évaluer non seulement leur impact sur les autres, mais également d'entamer une introspection constructive en vue de modifier ou de peaufiner leurs tactique/stratégie d'intervention »*. Le jeu de rôle est ici utilisé comme laboratoire où les participants peuvent tester des comportements et des façons d'interagir et en voir les impacts. Il s'agit de faire des transpositions entre ce qu'ils vivent dans le jeu et ce qu'ils vivent dans leur cadre professionnel. Les joueurs reçoivent aussi un feedback direct de la part des autres participants, quelque chose de difficile à obtenir en entreprise. La mise en relation du vécu des séances de jeu de rôle avec leurs expériences professionnelles, au sein d'une discussion de groupe, favorise une prise de conscience de son comportement dans une dynamique de groupe et fournit un nouvel éclairage pour la suite de leur carrière.

Que ce soit dans le domaine de la stratégie militaire, en entreprise, ou dans la vie courante, le choix des objectifs se fait parmi les cinq options suivantes : 1) être plus ; 2) avoir plus ; 3) être et durer ; 4) survivre - s'adapter et 5) laisser faire et laisser aller. Les stratégies sont quant à elles communément définies comme le moyen de relier les ressources à disposition avec l'objectif poursuivi et peuvent être très diverses. Par exemple : confrontation physique, psychologique ou idéologique, négociation, diplomatie, recherche de performances par l'innovation et l'intelligence, ou abuser l'adversaire. En bref, l'individu dispose généralement d'un large éventail de comportements (tactiques / stratégies) pour atteindre son objectif, et c'est au travers du jeu de rôle que les choix effectués par les participants ainsi que les impacts de ces choix vont être analysés.

L'encadrement

Afin de ne pas se retrouver complètement dépassé par les événements et de garder un cadre constructif autour du « chaudron à émotions », il est indispensable d'avoir un encadrement professionnel bien rôdé et de mettre en place un concept d'intervention lors des séances de jeu.

Le « team jeu de rôle en entreprise » compte 3 personnes. Tout d'abord, le maître de jeu qui, comme dans les JdR purement ludiques, prépare le scénario, arbitre la partie et gère les personnages non-joueurs. Le but de l'activité nécessitant d'observer le comportement des participants ainsi que leur façon d'agir et de prendre des décisions, le MJ ne doit pas orienter les joueurs dans une direction donnée, ni les aider à s'organiser. Ceci diffère de la pratique rôliste courante où le MJ, consciemment ou inconsciemment, guide les joueurs afin qu'ils suivent le scénario.

Le MJ est aidé par un assistant du maître de jeu, qui est responsable des décors et des figurines, facilite l'intervention du MJ, s'occupe de la gestion des feuilles de personnage et fluidifie les phases de jeu, le but étant de maximiser le temps de jeu des participants. On compte encore un observateur, que l'on peut aussi qualifier de directeur d'exercice : c'est la personne qui est la moins impliquée émotionnellement car elle dispose du plus de recul, et qui sert donc de référence sur le déroulement réel de la partie. Il a le mot de la fin lorsqu'il faut trancher les débats, notamment lorsque les joueurs ne sont pas d'accord concernant l'analyse de ce qui s'est déroulé.

Il est à noter que le degré de formation nécessaire pour l'encadrement nécessite une expérience certaine en tant que rôliste. Les qualités des encadrants (compétence d'analyse de dynamique de groupe et d'analyse individuelle) est sans doute plus courant au sein des formateurs en entreprise.



Les participants

Les cadres d'entreprise viennent à ces ateliers soit par démarche personnelle ou sur mandat de leur société. Ce sont souvent des personnes qui ont fait le tour des approches classiques, comme les audits ou le coaching personnel. Pour beaucoup d'entre eux, il s'agit de leur toute première partie de jeu de rôle : il faudra donc un « temps de rodage » au début de la première séance.

Ces participants peuvent donc provenir d'une même entreprise ou de différents horizons. Les enjeux du jeu de rôle ne seront pas les mêmes si les participants se connaissent à l'avance ou dans la mesure où ils se découvrent lors de la première séance de jeu. Le nombre de participants ne doit pas excéder 6-8 personnes.

Enfin, les séances de jeu ont lieu dans un endroit neutre.

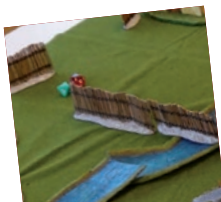
Déroulement des ateliers

Les participants vont jouer un personnage dans un univers médiéval-fantastique classique. L'attribution des PJs est déterminée sur la base d'une courte biographie écrite au début de la première séance. Ainsi, chaque participant est invité à définir en quelques lignes l'historique du PJ qu'il tient à jouer (origine familiale et contexte de vie de son personnage, quel type de vie il a eu jusqu'à ses 20 ans, ses loisirs et études,...).

La biographie qui en découle permet à l'assistant maître de jeu de définir la race, le genre et la profession du personnage joué (guerrier, prêtre, paladin, magicien, druide, voleur,...). Tous les aspects techniques du personnage ainsi que les règles du jeu, très simplifiées, sont gérés par l'assistant maître de jeu de manière à assurer la fluidité de la partie.

Le scénario du jeu est construit en fonction des objectifs poursuivis par les participants : si ceux-ci désirent par exemple améliorer la façon qu'ils ont de gérer les conflits, le scénario devra amener les PJs à affronter des situations conflictuelles. Il en va de même si les participants veulent travailler des points plus personnels, le scénario se devant de permettre de retrouver en jeu la transposition de la problématique que le cadre désire aborder. La méthode reposant sur l'observation des stratégies et tactiques mises en œuvre par les participants ainsi que leur manière d'agir en groupe, le scénario se doit de donner une totale liberté aux joueurs : il n'y a pas de place pour un scénario linéaire où tout serait déjà séquencé et prédéfini, car cela contraindrait les joueurs dans leurs choix.

Au terme de chaque séance de jeu, un débriefing est conduit par l'observateur. Chaque participant, le maître de jeu, l'assistant et l'observateur sont invités à donner un feedback de la séance, leurs observations, leurs ressentis. Chacun est invité à partager son impression et son analyse par rapport à lui-même et aux comportements des autres joueurs. Certaines séquences de jeu peuvent être disséquées pour comprendre ce qui s'est passé. On peut aussi reprendre





des phases de jeu et les rejouer « différemment » pour observer ce qui se serait passé si la décision/tactique avait été autre.

La globalité de la prestation comporte six séances d'une durée de 3 à 5 heures se déroulant en début de soirée (pour des raisons de commodité des agendas des participants). L'intervalle entre les séances (2 à 4 semaines) ne doit pas être trop large, pour ne pas diluer les effets d'une séance à l'autre et pour limiter la perte d'informations. La dernière séance est dédiée exclusivement à un macro-débriefing de tout le processus, passant en revue les schémas comportementaux de chacun, reprenant les difficultés observées et mettant en lumière les progrès accomplis et les changements à considérer.

Imaginons, autour d'une table, accoudés, six cadres d'entreprise, qui ne se connaissent pas encore. Chacun se voit attribuer un personnage déterminé en fonction de son profil et de la biographie qu'il a dû établir préalablement. On leur a décrit le cadre général dans lequel s'inscrit le jeu (description de l'époque, de l'environnement physique, politique, économique). Dans un second temps, ils se voient invités à agir suivant une mission provenant d'un notable du royaume ou un objectif qu'ils ont défini eux-mêmes, par exemple au sein d'une discussion de groupe. De manière générale, le jeu débouche très rapidement (après 2-3 heures de jeu) sur des situations de tension intellectuelles (divergences d'opinion quant à l'analyse d'une situation, de l'objectif à atteindre et de la stratégie à mettre en œuvre pour l'atteindre) et émotionnelles (frictions avec l'un ou l'autre des participants, sentiment de malaise, de complicité ou de concurrence vis-à-vis de l'un ou l'autre des participants).

Compte-rendu **de partie**

Imaginons maintenant, autour de notre table de jeu, huit joueurs : un directeur de banque, une enseignante spécialisée dans le domaine des surdoués, un directeur financier d'une multinationale, un directeur d'une PME dans le domaine de la construction, une juriste d'entreprise, un chef de projet, un chef de département de recherche dans l'agro-alimentaire et une responsable dans le domaine hôtelier. Comment vont-ils s'accorder pour fixer un objectif de groupe, comment vont-ils gérer leur intérêt personnel ? Si certains n'hésitent pas à tenter de s'imposer, d'autres préfèrent une posture plus attentiste et plus prudente. Certains préfèrent une lente et profonde réflexion à une attitude plus réactive et spontanée. Tout ne se passe pas sans grincements de dents.

Au débriefing, notre chef d'entreprise exprimera son agacement vis-à-vis de la tiédeur de certains de ses compagnons de table. À cela, certains lui répondront qu'ils préfèrent réfléchir avant de devoir se jeter dans la gueule du loup. Cela débouche sur une discussion intéressante : notre directeur de PME explique que dans sa profession, il doit toujours réagir très rapidement et énergiquement face à une concurrence très agressive et envahissante. Notre chef de département dans le domaine agro-alimentaire lui rétorque qu'il fait également face à de très grosses pressions et que tout est également urgent, à la différence que son horizon se situe à 3-5 ans ou même 10 ans. Il explique qu'une mauvaise décision aujourd'hui ne sera perçue que sur le long terme (5 à 10 ans) alors que pour notre directeur de PME, une mauvaise décision sera sanctionnée à très court terme (1 à 6 mois). De ce fait, chacun exprime au travers du jeu son propre modèle et agit selon son propre vécu.

Autre exemple, notre directeur financier se rend compte qu'il détient une information ultra-sensible par rapport à la mission poursuivie par le groupe. La question se pose



pour lui de savoir, dans quelle mesure il doit la partager avec ses coéquipiers et, dans la mesure où il y consent, quel est le moment opportun pour la transmettre ? Malheureusement, pour lui, dans le cadre du jeu, ne sachant trop que faire et si le bon moment allait arriver, il décide de « balancer » cette information sans préparation dans le groupe. Il s'en suit une période de doute et de chaos, dans lequel le groupe semble désabusé et décontenancé. Le groupe en arrive même à croire que l'un de ses membres est un espion agissant pour une autre cause. Il est très difficile alors pour notre rôliste de se sortir de ce mauvais pas. Une nouvelle discussion constructive en découlera lors du débriefing où chacun pourra exprimer son ressenti et ses frustrations.

Tout le monde **gagne un niveau !**

Qu'est-ce que des cadres d'entreprise peuvent concrètement retirer comme valeur ajoutée de ces séances de jeu de rôle ? Voici quelques témoignages recueillis auprès de certains participants :

« La participation à un jeu de rôle est bénéfique pour tout le monde. Le jeu progresse dans un environnement non seulement amusant, mais en présence de personnes stimulantes. L'expérience a été très bénéfique pour mon développement personnel. J'ai appris la stratégie sous un angle moins théorique. De plus, j'ai appris des choses importantes sur mes forces, mes faiblesses et mes valeurs. En outre, les apprentissages et potentiellement les relations que nous faisons dans ce cadre sont durables. » Jens SVOLGAARD (Head of Group Tax Spotify AB).

« Le jeu de rôle m'a permis d'une façon ludique de mieux me situer dans les différentes phases décisionnelles d'un groupe et d'observer les synergies de chacun au sein d'une équipe afin d'utiliser les motivations de chacun pour faire avancer le groupe vers les objectifs fixés. » Didier GENTON Project Manager au sein du CCAC (Centre de Chimiothérapie Anti-Cancéreuse).

« Cette expérience m'a permis, en quelques semaines, de prendre conscience et de voir les impacts de décisions, de faiblesses ainsi que de capacités dans des situations telles que la gestion de l'inconnue, de l'attente, de crise, de confort, d'interaction avec les gens. J'ai pu remettre de la cohérence entre mes attentes, mes actions et mon environnement personnel et professionnel. Formidable révélateur et accélérateur de temps ! » Valérie, juriste d'entreprise.

« Dans un Univers de jeu je parviens plus aisément à me laisser aller, car il faut dire que dans le monde feutré de la banque privée, la spontanéité et l'étalage des émotions n'est pas de mise. » Frédéric, directeur d'une banque privée.

Dans le vaste éventail des formations en entreprise, cette approche est pour le moins originale. Mêler le jeu à la formation et l'inclure dans un processus de résolution de problèmes en phase de jeu est déjà inhabituel, mais faire pratiquer du jeu de rôle au sens où les rôlistes l'entendent est rarissime. Le JdR est ici utilisé comme un terrain de simulation où le champ des possibles est quasi-illimité, les interactions riches et l'émotionnel présent. Ceci permet d'analyser les comportements des joueurs et donne la possibilité à ceux-ci de tester « en jeu » des nouvelles façons d'agir. Cette pratique, encore jeune, appelle donc à se développer, car il est tout-à-fait envisageable de l'utiliser dans différents domaines, typiquement ceux de la formation et du développement personnel.

Marc Bersier possède un doctorat en psychologie ainsi qu'un diplôme post-grade en statistiques.

Il est officier supérieur (lieutenant-colonel) dans l'armée suisse.

Spécialisé dans les domaines de la stratégie et de l'intelligence, il a créé PsychoStratégie SA en 2006 (www.psychostrategie.ch).



par Romain d'Huissier
toutes illustrations ©



42

NO ESCAPE

UN FILM DE JOHN ERICK DOWDLE



A NEW JOB BROUGHT THEM ABROAD.
AN UPRISING WILL PUSH THEM TO THEIR LIMITS.



Le film

Ingénieur américain ayant perdu son poste au pays, Jack Dwyer accepte un emploi au sein d'une compagnie d'assainissement des eaux dans un pays d'Asie du sud-est (un mélange de Birmanie et de Thaïlande). Expatrié, il emmène femme et enfants avec lui dans cette contrée lointaine – espérant vivre une belle aventure avec les siens dans un décor de carte postale.

Mais dès son arrivée, une guerre civile d'une violence inouïe éclate et la petite famille va devoir faire de son mieux pour survivre... D'autant que les rebelles mettent rapidement les têtes des Occidentaux à prix et que les massacres s'enchaînent dans les rues d'une capitale à feu et à sang.

Vendu comme un *thriller*, **No Escape** s'avère en réalité être un *survival* sans concessions et d'une violence qui fait plaisir à voir – une vraie réussite dans le genre ! C'est d'autant

Passé un petit quart d'heure d'introduction, le temps de faire la connaissance du héros et de sa famille, le film démarre d'un seul coup – au détour d'une scène en apparence anodine (Jack Dwyer sort de l'hôtel pour acheter un journal et se retrouve pris au milieu des premiers affrontements du conflit). À partir de cet électrochoc, les péripéties et morceaux de bravoure s'enchaînent sans aucun temps mort – c'en est même parfois trop, le spectateur se trouvant étouffé (littéralement : on retient son souffle plus d'une fois durant le métrage) par une suite de scènes toutes plus tendues les unes que les autres ! Tout juste se voit-on offrir une petite respiration que l'action reprend de plus belle jusqu'à une fin tout aussi prenante (et hélas trop gentille).

C'est là le gros atout de **No Escape** : ce rythme très bien dosé, allant crescendo au fur et à mesure que les protagonistes se sortent d'une situation inextricable pour



43

plus étonnant que derrière un casting de belle production américaine (Owen Wilson, étonnant de justesse à contre-emploi de ses rôles comiques ; Pierce Brosnan, toujours la classe en barbouze désabusé) se dissimule donc une pure série B reprenant les codes d'un genre pourtant réputé peu fréquentable à Hollywood. Vendu comme un petit *blockbuster* d'été, le film surprend donc son public – par son rythme, sa noirceur et son utilisation assez brillante des règles du *survival* dans un cadre original (exit les dégénérés des campagnes profondes américaines, au profit de révolutionnaires aussi cruels qu'anonymes).

se retrouver dans une nouvelle pire encore. L'impuissance du père de famille campé par Owen Wilson est rendue quasi palpable : sans arme, sans talent particulier, ne parlant pas la langue locale, il ne peut qu'improviser et faire de son mieux pour protéger sa femme et ses deux filles (très bien interprétées par ailleurs) – entre *boosts* d'adrénaline et phases de découragement. La mise en scène implique le spectateur dans cette odyssee oppressante, jouant à merveille sur la désorientation du héros dans cette ville inconnue où on ne sait à qui se fier. Au détour d'un plan, on assiste à des mises à mort d'une violence étonnante

pour une telle production – balles dans la tête, décapitations, viols, exécutions par écrasement sous une camionnette, etc. La lumière crue reflète l'épuisement progressif de cette famille forcée de rester en mouvement dans un environnement hostile. La ville est ainsi un protagoniste à part entière du film : une entité menaçante et incertaine – ce que la réalisation parvient à faire comprendre au spectateur en une poignée de scènes (ruelles labyrinthiques, grandes esplanades où il est impossible de se dissimuler, parcs tropicaux rappelant la bestialité des antagonistes, etc.).

Véritable petite surprise estivale (fort mal vendue), **No Escape** est donc un vrai *survival* au casting impliqué, à la réalisation nerveuse et à la cruauté inhabituelle (malgré le *happy end* de rigueur). Une réussite à découvrir si on est fan du genre et que l'on souhaite prendre sa petite dose d'adrénaline devant son écran !

L'inspiration

44

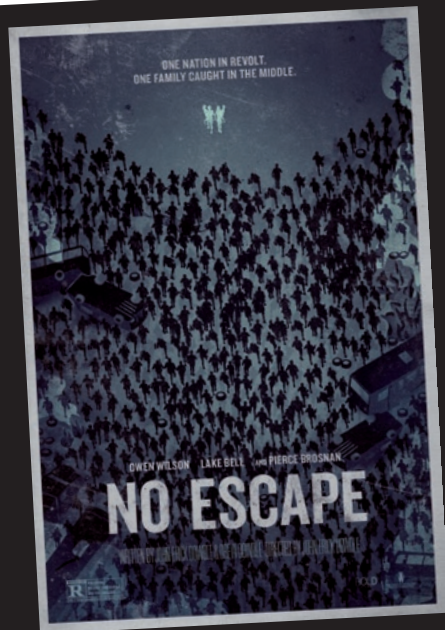
En transposant les codes du *survival* dans un environnement original, **No Escape** montre de quelle façon les règles du genre peuvent aisément s'adapter à divers contextes. À travers ce film, il est ainsi possible de les dé-

crypter et les décortiquer afin de les réinjecter dans une partie de jeu de rôle.

No Escape s'adapte aisément dans un pays d'Afrique, d'Asie, d'Europe de l'Est ou d'Amérique du Sud – partout où règnent la pauvreté, les héritages d'un passé violent, et le souvenir de longues dictatures.

Une aventure comme celle que vit Jack Dwyer peut constituer un excellent *one-shot* – par exemple en utilisant des jeux tels que **Dés de Sang** ou **Sombre**. L'essentiel étant de disposer d'un système dans lequel les personnages épuisent peu à peu leurs ressources face à une adversité qui les dépasse.

- × **Héros ordinaire** : ici, les joueurs n'interprètent pas des Marines surentraînés ou des mercenaires armés jusqu'aux dents. Ils sont des messieurs-tout-le-monde – enseignants, ingénieurs, commerciaux, simples touristes, etc. Bref, des métiers ou occupations qui justifient leur présence dans le pays où se déroule le scénario. Pourquoi d'ailleurs ne pas en faire les membres d'une même famille ou des collègues de boulot en plein séminaire, afin de justifier qu'ils restent ensemble ? Leurs compétences doivent donc





être banales et ne pas comporter de scores extravagants en arts martiaux ou armes lourdes pour refléter la normalité de leurs profils.

- × **Poids morts** : dans le film, le héros se démène pour sauver ses deux filles. Âgées de quatre et huit ans, elles constituent une gêne dans le parcours vers la sécurité : faibles, nécessitant protection (physique et psychique : il faut les rassurer !), risquant de crier au pire moment, etc. Les personnages peuvent ainsi se voir adjoindre des PNJ encombrants qu'il faut sauver à tout prix – enfants ou épouses sont les meilleurs exemples. Mais cela peut être des enfants égarés, qui ne sont pas ceux des personnages : peuvent-ils dès lors les abandonner plus facilement ? Choisir de privilégier leur propre vie ou de garder leur humanité au sein d'un environnement sombrant dans le chaos ? Alternative : le poids mort est un PNJ connaissant très bien la ville (un guide, un habitué), mais extrêmement lâche et peu compétent – le perdre reviendrait à perdre un atout considérable mais sa présence fait peser un risque constant...
 - × **Environnement hostile** : où que se situe l'action, il doit s'agir d'une ville peu hospitalière – et qui, pas la force des choses, le devient de moins en moins ! Ainsi, son organisation perturbe toute possibilité d'orientation (empilement de quartiers modernes à l'occidentale alternant avec des zones façon bidonvilles anarchiques...), les panneaux d'indication sont rédigés dans une langue que les personnages ne maîtrisent pas, l'alimentation en électricité ou en *wifi* est au mieux aléatoire, les rues sont difficilement praticables, etc. Cette ville doit devenir un PNJ à part entière que les personnages apprendront à détester. En effet, ils ne sont en sécurité nulle part dans ce huis-clos géant. Un toit d'im-
- meuble aux portes bien barricadées ? Les ennemis utilisent un hélicoptère pour y accéder. L'ambassade du pays d'origine des personnages ? Elle a déjà été assaillie ou désertée par ses occupants.
- × **Adversité anonyme** : foule en colère et prompte au lynchage ou groupuscules épars lancés à la chasse aux survivants, l'ennemi n'est pas un individu clairement identifiable mais une masse sans visage et donc incapable d'empathie. On ne peut donc la combattre physiquement – sauf lors de brèves occasions, en tombant sur de petits groupes isolés. Si les personnages sont coincés par la multitude : aucune échappatoire, ils y passent... Cette opposition peut s'inspirer d'une intelligence collective, une nuée ou un essaim. Les hommes et femmes qui la composent y perdent leur individualité (ce qui explique les actes de cruauté perpétrés par la masse, qu'une personne seule ne commettrait sans doute pas d'elle-même). Afin de faire toucher du doigt aux joueurs la dangerosité de cette adversité, ne pas hésiter à leur faire assister à des exécutions ou tortures qu'elle commet – si possible avec une absence de pitié ne laissant aucun doute sur le sort qui les attend s'ils venaient à se faire prendre.
 - × **Personnaliser** : exception au point précédent, un ennemi peut se voir personnalisé. Le chef d'un escadron de la mort ou un chasseur de têtes occidentales solitaire, par exemple. Ce PNJ devient dès lors le visage de l'adversité, celui sur lequel les personnages cristalliseront leur peur et leur haine. Il peut être celui qui massacre des PNJ devant eux (et si possible des PNJ auxquels ils tenaient), celui qui parvient toujours à les débusquer et à rameuter la horde, celui qui élimine le renfort inespéré (cf. plus bas), celui

qui affronte au corps à corps certains personnages, etc. Il peut même faire office d'adversaire final – le dernier obstacle, presque symbolique, qui se dresse entre la survie et la mort.

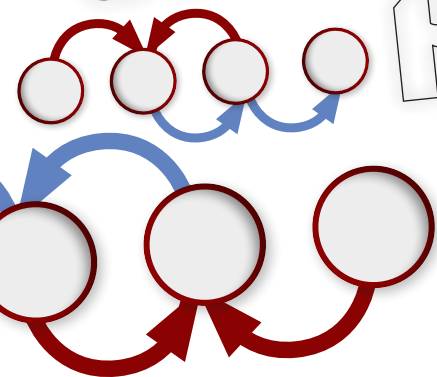
- × **Rythme** : dès que l'action est lancée, les personnages ne doivent plus pouvoir respirer entre deux scènes. Il faut enchaîner les épreuves sans répit afin de forcer les joueurs à épuiser les ressources du groupe. Ils parviennent à fuir un immeuble assiégé ? Ils se retrouvent perdus au milieu de grands boulevards où rien ne les dissimule. Ils pensent avoir trouvé un abri sûr ? Des habitants du cru les en chassent ou appellent les rebelles – dans le but de sauver leur propre vie. Chaque succès ne peut être que temporaire et doit mener à de nouvelles situations aussi tendues – voire plus – que les précédentes. La pression est constante et il est possible de la relancer via les précédents points (utilisation des poids morts, irruption de l'adversité...). Le meilleur moyen de garder un sentiment d'urgence est de jouer la partie quasi en temps réel : l'odyssée des personnages se prolonge sur une poignée d'heures, une nuit tout au plus.
- × **Respiration** : toutefois, en une seule et unique occasion, les personnages peuvent trouver un endroit où rester en sécurité pendant une brève période de temps. Si possible quand leurs ressources (endurance, moral, munitions, vivres...) sont descendues à un niveau critique. C'est donc le moment pour se recharger un peu – en vue de terminer le scénario sur les chapeaux de roue. Bien sûr, ce repos se doit d'être interrompu de façon drastique afin que les personnages n'aient d'autre choix que de continuer à aller de l'avant – attaque de sniper, éclaireur ennemi qui découvre leur cachette, bâtiment prêt à s'effondrer, incendie dû à un court-circuit...
- × **Renfort** : dans le même ordre d'idée, un renfort peut survenir à un moment critique pour les personnages. Un militaire séparé de son bataillon, un agent secret pétri de remords, un autochtone plus bienveillant que ses concitoyens... Plus compétent que les personnages ou connaissant mieux l'environnement, il protégera le groupe et le guidera durant quelques scènes. Évidemment, il s'agit d'un leurre : ce renfort doit disparaître au moment où les personnages se reposent trop sur lui – les laissant de nouveau désarmés. À la rigueur, il peut se sacrifier héroïquement pour leur laisser un temps d'avance sur des poursuivants.
- × **Fin** : au choix, la fin peut être une plongée dans l'horreur ou un sursaut d'espoir. Dans le premier cas, les personnages finissent par y passer les uns après les autres – et si possible de façon sanglante. Si ces pertes s'échelonnent tout au long de la partie, il faut penser à prévoir des personnages de rechange afin que les joueurs ne restent pas sur la touche (comme des PNJ accompagnant le groupe ou le rejoignant au moment opportun). Si le meneur de jeu souhaite ne pas verser dans le désespoir, tout ou partie du groupe peut finalement s'en sortir. Cela dit, le mieux serait que la survie des uns et des autres dépende essentiellement des décisions et actions des personnages – au jeu de la survie, l'égalité des chances n'existe pas...





Le pain et la planche

ep.1 | introduction



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 ENTIÈRE.

47

Ce premier article est une introduction théorique destinée à présenter quelques notions et principes dont nous nous servirons dans les prochains articles. Il sera ainsi surtout question de ce qu'est fondamentalement le travail d'un créateur, de ce que publier un jeu implique comme prétentions implicites ou explicites et, enfin, même si ce n'est finalement qu'une autre façon de dire la même chose, comment créer un jeu est avant tout un exercice de communication.

Dans tous les cas, s'il y a des points particuliers que vous aimeriez nous voir aborder dans ces pages, ou des questions spécifiques, n'hésitez pas à nous envoyer un mail à lepainetlapanche@di6dent.fr.

C'est quoi le boulot d'un créateur de jeu ?

De créer un jeu ? Ceci est loin d'être systématiquement exact et cela vaut le coup de s'y arrêter quelques minutes. Car tout dépend de ce qu'on appelle « jeu ».

Imaginez un jeu d'échecs. Si vous essayez de vous le représenter, il y a de fortes chances que vous visualisiez un échiquier et un ensemble de pièces. C'est ce que l'on fait presque tous. Pour autant, cela a beau être *un jeu d'échecs*, ce n'est pas *les échecs*. Ou, dit autrement, ce n'est pas ce qu'a créé la personne qui a inventé les échecs. Elle a

sans doute fait appel à sa capacité à produire un bel objet, ou a sollicité quelqu'un d'autre pour cela, mais elle a aussi utilisé bien d'autres compétences. Elle a par exemple créé les règles du jeu, décidé de la taille du plateau, et des dizaines d'autres choix bien difficiles à imaginer aujourd'hui. Ce qu'elle a élaboré, c'est surtout ce à quoi vont ressembler les parties et un dispositif, c'est-à-dire un ensemble de règles et de composantes, permettant à des tiers de les recréer. Elle a fait cela non pas en écrivant, en dessinant des pièces ou en travaillant le bois, mais en prenant des décisions. C'est ce qui est au cœur de toute activité de *game design* : faire des choix. C'est, en permanence, partir vers telle ou telle option et, sans doute plus encore, abandonner telle ou telle autre.

Le modèle CDT

Vient ensuite la question de savoir sur quoi portent ces choix. Globalement, le modèle CDT (pour *Conception, Développement, Transmission*) les divise en trois grandes étapes.

Si on reprend l'exemple des échecs, la principale partie de ce que doit faire un créateur de jeu ne semble donc pas être de créer le support du jeu ni un objet physique — même si cela arrive bien sûr très souvent — mais d'imaginer des expériences de jeux intéressantes. Quand on essaye de prendre un peu de recul, ou que l'on regarde quelques-unes des innovations de ces dernières années en matière de jeu de rôle (multiplication des *bursts*, jeux « *one-shots* », *Oltréé*, *Apocalypse World*, etc.), on s'aperçoit qu'il n'est pas forcément nécessaire de limiter ces expériences aux moments où on joue, mais de réfléchir à toutes les celles où on utilise concrètement le jeu : partie « effective », préparation, lecture, création de perso ou d'univers, etc.

[C]

LA PREMIÈRE TÂCHE D'UN CRÉATEUR DE JEU EST DONC DE CONCEVOIR DES EXPÉRIENCES INTÉRESSANTES D'UTILISATION D'UN JEU.

Pour importante qu'elle soit, cette étape n'est que la première. En effet, après avoir trouvé des façons intéressantes de jouer ou, comme vu ci-dessus, d'utiliser d'un jeu, il reste encore à développer un dispositif permettant de les obtenir de façon presque automatique. Concrètement, il va ici surtout s'agir de mettre en place un ensemble de règles au sens large (un univers ou un scénario sont, par exemple, des sous-systèmes de règles de par leur essence même, même si celles-ci ne sont pas mécaniques), de procédures et d'autres composantes pour amener les joueurs à se comporter de cette façon dont on parlait précédemment et que l'on juge intéressante. Attention, cela ne veut surtout pas dire qu'on ne va leur laisser aucun libre arbitre, ou qu'on va étouffer tout sentiment de liberté, mais le principe même de jeu signifie d'adopter une *attitude ludique*, c'est à dire d'accepter pour le bien de la partie un certain nombre de contraintes et de faire des choses que l'on ne ferait sans doute pas en temps normal. Lors de cette deuxième étape, le développement, il s'agit ni plus ni moins que de définir quelles sont ces contraintes (aussi bien liées à l'univers du jeu, à la mécanique, à la façon dont il est conseillé de jouer, etc.) et d'en faire un assemblage cohérent. Celui-ci correspond de fait au système de jeu et est bien plus étendu que le sens qu'on lui donne généralement.

[D]

LA SECONDE TÂCHE D'UN CRÉATEUR DE JEU EST DE DÉVELOPPER UN DISPOSITIF PERMETTANT AUX JOUEURS DE RECRÉER LES PARTIES TELLES QU'IL SOUHAITERAIT QU'ON LES JOUE.



LES CINQ ASSERTIONS

Ce n'est pas toujours évident, mais, dans l'idéal, publier un jeu nécessite d'être convaincu des points suivants et d'être prêt à les assumer. Cela vaut le coût de les vérifier à certains moments-clés du projet :

1. L'expérience que l'on propose est suffisamment intéressante pour se permettre de dire à des gens que l'on ne connaît pas que cela vaut le coup de passer du temps à jouer différemment de ce dont ils ont l'habitude, alors même qu'ils auraient su comment s'occuper.
2. Cette expérience peut être reproduite par des joueurs acceptant de suivre un assemblage donné de contraintes.
3. Elle peut rester intéressante malgré ces dernières.
4. Ces contraintes peuvent être transmises à des tiers qui doivent les apprendre et les mettre en application sans que cela ne rende l'expérience inintéressante pour eux.
5. Elle doit rester suffisamment intéressante pour justifier le prix du jeu.

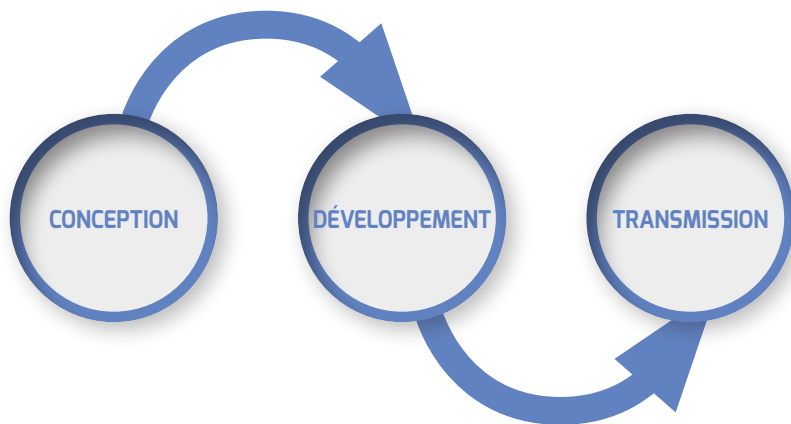
Enfin, une fois les expériences de jeu intéressantes conçues et le dispositif pour les obtenir développé, il reste encore une étape elle aussi essentielle : le transmettre aux joueurs. Concrètement, il peut s'agir de décrire ce que l'on veut obtenir, de rédiger des règles, de réfléchir au design de pages, d'utiliser d'autres accessoires, de voir comment faciliter l'apprentissage de son jeu, voire de décider quelles informations passeront par la mécanique, le *background*, des nouvelles, ou n'importe quelle combinaison de tout ça (cf. ci-dessus). Et, naturellement, le fait de travailler l'expression de ce qui a été défini lors des étapes précédentes peut parfois nous amener à revenir dessus. Souvent pour le mieux. Dans tous les cas, cela va bien au-delà de l'écriture.

Cette étape est toujours présente, même de façon très succincte. Par exemple lorsqu'on travaille sur sa feuille de personnage, ou lorsqu'on décide de ne pas en faire. Mais elle devient particulièrement critique lors-

qu'il s'agit de publier son jeu. Sans même parler de considérations commerciales, elle nécessite un travail important et il est tout à fait acceptable de décider de le limiter parce que vous savez de vous serez présent lors de toutes les parties. En théorie, certains considéreront ce jeu comme fini, d'autres non. En pratique, vous avez peu de chances de le montrer aux seconds. C'est quelque chose de rarement dit et de pourtant très important : tous les jeux n'ont pas forcément à être publiés. Même les auteurs de jeux les plus prolifiques ne diffusent que rarement tous les leurs. Par contre, si vous choisissez de le faire, c'est à vous de tout mettre en œuvre pour être compris.

(T)

**LA TROISIÈME TÂCHE
D'UN CRÉATEUR DE JEU EST
DE TRANSMETTRE LE DISPOSITIF
AINSI CRÉÉ AUX JOUEURS.**



Est-ce qu'il y a
une quatrième étape ?

Bien entendu. Les trois étapes du modèle CDT ne s'intéressent qu'à tout ce qui se passe avant la publication elle-même. Autrement dit, elles ne prennent compte ni suivi du jeu ni l'accueil par les joueurs. Or, être confronté aux retours et apprendre à les gérer, mais aussi à faire vivre et évoluer son jeu font également partie intégrante de la création.

Le jeu comme façon de communiquer ?

Créer un jeu, c'est donc avant tout un exercice de communication. Choisir de l'appréhender an tant que telle permet de faire ressortir quelques points supplémentaires. Tous ne sont que des variations de ce qui précède, à vous de voir quelle version vous est la plus utile.

L'analogie de la recette

Un bon moyen pour se rappeler tout ce qui précède est de se dire que le boulot d'un créateur de jeu revient à écrire une recette. Pour que celle-ci mérite d'être utilisée, il faut qu'elle conjugue trois qualités : être la recette d'un plat appétissant — ou au moins ayant les qualités que l'on recherche (concevoir une expérience intéressante) ; réellement amener à produire le plat en question lorsqu'on la suit (développer un dispositif adapté) ; être adaptée à ceux qui vont la lire — un cuisinier professionnel et du dimanche n'ont pas besoin d'insister sur les mêmes choses (le transmettre de façon efficace).

Bob le rôliste lillois et la télépathie

Lorsqu'il parle de l'écriture, Stephen King la compare à de la télépathie. En effet, l'auteur provoque des émotions dans la tête de quelqu'un qu'il n'a sans doute jamais rencontré, et qui lira ses textes, sans doute un ou deux ans après qu'il ne les ait écrits, le tout dans des conditions très différentes. Avec le jeu, cela va encore plus loin. Imaginez plutôt, vous allez non seulement influencer le ressenti de vos lecteurs, mais aussi leurs comportements (cf. encadré) alors même que certains n'ont probablement jamais lu vos textes.

50

MARIONNETTISTE ?

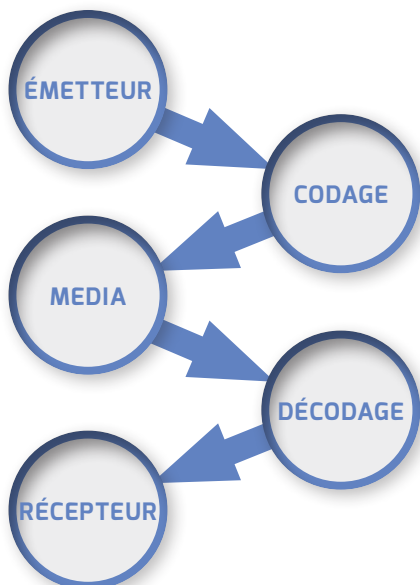
Vous trouvez étrange l'idée qu'un jeu puisse influencer sur le comportement ? Imaginez des joueurs de **Twister**, de **Dance Dance Revolution** ou de **Guitar Hero**. Dans un autre contexte, tous paraîtraient pour le moins déviant. Pourtant, leurs comportements ne sont que la conséquence de simples décisions de *game design* opérées il y a des années de cela à un autre bout du monde.



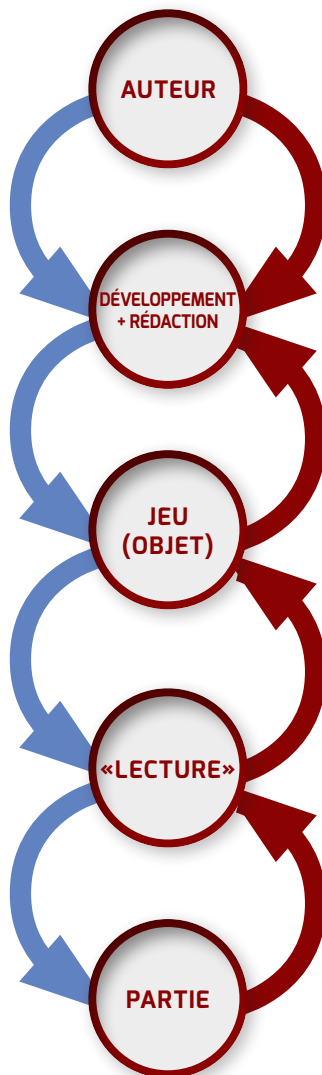
Tout au long du projet, vous gagnerez à vous représenter un joueur qui diffère presque en tout de vous : goûts, chapelle rôliste, style, expérience, mode de vie, etc. Le mien s'appelle Bob, le rôliste lillois. Demandez-vous régulièrement ce qu'il comprendrait à ce que vous êtes en train d'écrire, sachant que vous n'êtes pas livré avec votre « œuvre » et qu'il ne la découvrira que dans plusieurs mois. Ne trahissez pas vos envies pour satisfaire celles de Bob, mais gardez comme objectif que même si vous n'écrivez pas votre jeu pour lui, il est fondamental qu'il puisse non seulement le comprendre, mais aussi en quoi il peut être intéressant.

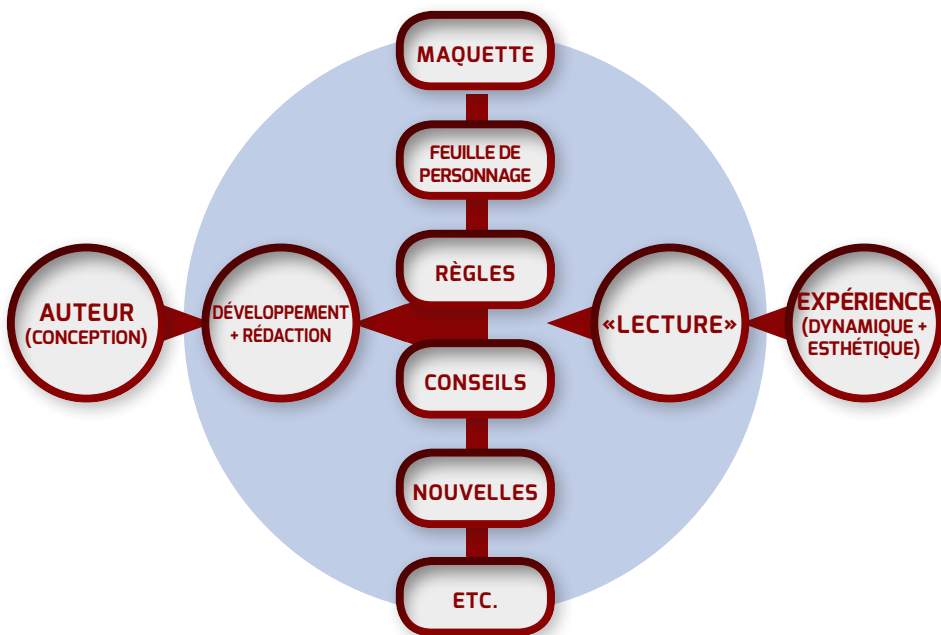
Le modèle de Shannon et Weaver

Il s'agit d'un des modèles les plus connus lorsqu'on parle de communication. L'idée est que cette dernière correspond au fait de passer un message d'un émetteur vers un récepteur. Le message en question va être encodé puis décodé afin de faciliter sa transmission au travers d'un média.



Si on fait le lien avec ce qui précède, en caricaturant un peu, on peut en déduire que l'émetteur est l'auteur, le récepteur la table de jeu, le message est cette façon de jouer jugée intéressante, et que le code dans lequel on va transcrire cette dernière est le dispositif. Le canal par lequel on va transmettre ce dernier serait donc sans doute le livre de jeu.





Toutefois, en creusant un peu plus, on voit notamment que :

1. Le développement dépend bien entendu de ce qui a été défini lors de l'étape de conception, mais aussi de tout ce qui va le suivre dans le processus de communication. Ainsi, il ne faut pas hésiter à le « déduire » au moins partiellement de la façon avec laquelle on a décidé de communiquer vers les joueurs.
2. Peu importe que l'on « encode » la façon de jouer au travers du système de résolution, des scénarios, de l'univers, des nouvelles, de la feuille de personnage, des conseils, des illustrations ou autre, l'essentiel est que le message passe. Il peut être répété, amplifié, contradictoire, etc. Ce sont autant d'outils.
3. On peut choisir de communiquer à destination du meneur, des joueurs, ou des deux à la fois. Certains supports sont plus ou moins adaptés pour toucher tel ou tel public. Ainsi une feuille de personnage influencera directement les joueurs alors qu'un exemple de partie ou une nouvelle ne seront sans doute lus que par le meneur. Le meilleur canal pour communiquer vers les joueurs est généralement le meneur lui-même, avant même la couverture ou le titre du jeu.

Rendez-vous dans notre prochain article pour vous montrer les applications de tout ça !





thema : le numéro maudit

53

thema

MAUDITS ILS SONT MAUUUUUDIIIIITS !

CHAQUE ANNÉE, INLIASSABLEMENT, AUTEURS ET ÉDITEURS METTENT SUR LE MARCHÉ PLUSIEURS DIZAINES DE JEUX DE RÔLE, ET CE RYTHME IMPRESSIONNANT N'A PAS FAIBLI DEPUIS LA FIN DES ANNÉES 1970. DES CENTAINES ET DES CENTAINES DE JEUX ONT ÉTÉ PUBLIÉS DEPUIS, MAIS LES RÔLISTES NE CHÉRISSENT QU'UN TOUT PETIT NOMBRE DE JEUX, LES *BEST SELLER* PRATIQUÉS PAR DES MILLIERS DE JOUEURS ET LES JEUX-CULTES ADORÉS DANS LES CÉNACLES AUTORISÉS. ET LE RESTE ALORS ? ÉT TOUT LE PUTAIN DE RESTE ?



54

Et bien le reste, l'immense majorité de la production, rejoint les rangs innombrables des jeux maudits. Ceux qui sont condamnés à l'oubli, voire à la moquerie. Ceux qui encombrant votre étagère du bas ou ceux dont les soldeurs n'arrivent pas à se débarrasser même lors de leur fameuse « opération spéciale maxi-soldes de déstockage ». Certains de ces jeux, me direz-vous, l'ont bien cherché : ils sont justes irrémédiablement mauvais. Ou, pour certains, tout simplement inutiles (genre la soixante-douzième variation sur le thème des porteurs de torches qui aiment à descendre nuitamment dans les couloirs sombres et mal fréquentés). Mais une grande partie d'entre eux ont finalement raté le succès de peu ou pour des raisons pas forcément aussi objectives. Eux, ce sont les jeux maudits. *DiGdent* est habitué de longue date à jeter un regard à la fois tendre et piquant sur ces jeux, anciens *wannabe* devenus tout à fait *has been* : c'est le fond de commerce de notre rubrique « Le syndrome du panda ».

Depuis quelques numéros, cette chronique vous propose d'examiner un plantage en beauté d'un jeu qui semblait avoir une belle tête de vainqueur pour finalement se retrouver sur Ebay à 10 euros pièce (ou parfois, il faut bien le dire, beaucoup plus tant la collectionniste est souvent fort ignorante de toute logique comptable). Parfois, on trouve à ce manque de succès des raisons profondes et objectives, parfois moins. C'est donc à cette vaste catégorie des jeux mal nés ou pas chanceux que ce panorama se propose de s'intéresser. Autant dire qu'il y a du pain sur la planche alors, bien sûr, ne vous attendez pas à une quelconque exhaustivité, juste à une sorte de *best of* des maudits du jdr francophone (oué, chez *DiGdent*, on aime le folklore local).

Par contre, il est bien possible que cet article contienne quelques traces de mauvais foi dans le choix de notre sélection de jeux mauuuuudiiiiits.



AFFAIRE#999 **EMPIRE GALACTIQUE**

BASCULEZ-LE DANS UNE AUTRE DIMENSION (1984)

Vénérable ancêtre du jdr francophone, le jeu de SF signé François Nédelec semblait au départ porté par une vague de succès. Publié par un gros éditeur (**Robert Laffont**), distribué au format en librairies, bien écrit, magnifiquement illustré (Manchu !)... et, bien sûr, en ces temps reculés, sans véritable concurrent. De fait, les chiffres de vente de l'époque feraient tourner la tête à n'importe quel éditeur d'aujourd'hui. Eh, on parle quand même là de... 20 000 bouquins vendus (livre de base et supplément de scénarios, **Aux frontières de l'Empire** cumulés) !

De ce fait, la vague s'apprête à devenir lame de fond avec la préparation d'un suivi prometteur sous la forme de luxueux suppléments au format jdr classique, les futures **Encyclopédies Galactiques** volumes I et II. L'éditeur vient en effet de se rendre compte que si le livre de base s'est bien vendu auprès du béotien, le rôliste confirmé, lui, préfère ces boîtes rouges ornées d'un dragon ou surtout les grosses boîtes en plastique éditées par le concurrent Gallimard. Ah, ils préfèrent les gros livres chers et copieusement illustrés ? Nomdidju, on allait voir ce qu'on allait voir !

Alors que toute la petite équipe réunie autour de Nédelec planchent sur les chapitres de *background*, des scénarios plus complexes et des règles velues pour gérer les vaisseaux spatiaux, ils reçoivent une injonction contradictoire. Le responsable du Livre de Poche vient de se rendre compte que ce qui se vendait vraiment, ce sont les Livres dont vous êtes le héros, qui s'arrachent alors comme des petits pains. Faute de manuscrits de LDVELH, il lui faut au moins du jdr à se mettre sous la dent. Les auteurs d'**Empire Galactique** acceptent alors de mettre en œuvre une seconde édition du matériel de base au format poche pour attirer les jeunes rôlistes fauchés. Et avec un contenu encore plus accessible pour attirer les fans de LDVELH. Les Nédelec's boys répugnent toutefois logiquement à mettre

leur travail à la poubelle et obtiennent de publier ailleurs les fameuses Encyclopédies. On n'est pas à ça près chez **Robert**. Le jeu y gagne certes des ouvrages qui comptent parmi les meilleurs jamais publiés dans le jdr francophone mais aussi une malédiction fatale en ayant désormais deux éditeurs et donc des suppléments assez nettement incompatibles avec les livres de base version poche (dont le système n'est plus tout à fait le même, par exemple).

Et c'est alors qu'**Empire Galactique** est définitivement emporté par une malédiction rare dans le monde du jdr : un changement intempestif à la tête de la gamme chez **Le Livre de Poche**. Volonté d'inscrire d'emblée sa marque personnelle ou véritable changement de stratégie, peu importe, le nouveau commandant de bord décide froidement que le jdr, que ce soit au format beau livre ou en poche, ne fait de toute façon pas le poids face aux LDVELH. D'un trait de plume, il sacrifie la gamme qui ne sera donc jamais complétée et, pire, dont les ouvrages surnuméraires finissent au pilon.

Et si c'était ça la véritable malédiction du jdr : n'être qu'à peine un grain de poussière dans le monde de l'édition ?



AFFAIRE#666 MALÉFICES

ENFERS ET LIEUX COMMUNS (1985)



56

Ah bah forcément, un jeu qui s'appelle **Maléfices**, qui colle des démons partout et qui joue à fond sur le registre de la magie noire, il aurait fait beau voir qu'il ne figure pas en digne place dans ce panorama. De fait, le jeu des premiers temps de **Jeux Descartes** est un vrai champion des malédictions. La plus évidente est celle des jeux hantés. On était à l'époque des gammes comac et Descartes avait donc annoncé toute une série de suppléments dont la plupart ont en effet vu le jour. Oui mais voilà, tous les fans de **Maléf** attendaient avec impatience de pouvoir mettre leurs doigts griffus sur certains d'entre eux qui promettaient de changer des habituels « modules » avec scénario unique : les hors-série thématiques et la fameuse campagne ! Cette dernière, intitu-

lée **Le Voile de Kali**, est bel et bien sortie... en 1994. À une époque où le jeu était globalement considéré comme mort et entermé (six ans s'étaient déjà écoulés depuis la dernière sortie pour le jeu). De plus, il est évident que celle-ci, pleine de courants d'air, a été publiée en l'état, après une trop longue attente par l'éditeur de la version définitive du texte. Même si on touche là à un des records de retard de l'édition de jdr francophone, pas de quoi décréter que la gamme est maudite pour autant. Ainsi, les fameux hors-série thématiques (un bestiaire et un autre sur la sorcellerie) ont vu le jour de leur côté et ont emporté l'adhésion des fans... au point de susciter une grosse attente pour le HS #3 annoncé dès 1988 mais qui, hélas, n'a vu jamais vu le jour. Son nom ? **Enfers & lieux maudits**. Tel que. Bien sûr, je dis ça, je dis rien... Le plus inquiétant dans cette histoire de malédition, c'est que cela semble s'étendre sur les générations successives du jeu. Ainsi, à l'heure où j'écris ces lignes, on est toujours sans nouvelles du scénario inédit de Michel Gaudou, **L'œil du diadème**, pourtant annoncé avec la couverture et tout depuis... 2005.

Maléfices peut aussi se faire une place sur le podium des jeux marqués à la naissance avec la sinistre affaire dite du tarot maudit. Si vous ne connaissez pas le jeu, considérez qu'il nécessite un tarot spécial dont les lames permettent de typer de façon très originale (surtout à l'époque) les personnages créés par les joueurs. Selon la lame tirée et, surtout, le sens du tirage (figure à l'endroit ou à l'envers), votre personnage se dote de coups du destin ou d'attirances particulières. Cet accessoire indispensable est donc fourni par chacune des trois éditions du jeu (dans la boîte de base ou dans un supplément pour la v3). Hélas, dans la seconde édition du jeu, le logo **Maléfices**, imprimé au dos des lames, indiquait clairement le sens positif ou négatif du tirage. Bonjour le suspens ! Il ne restait plus qu'à faire effectuer le tirage dans le noir complet...



AFFAIRE#13 ATHANOR

MARQUÉ À LA NAISSANCE (1989)

C'est la malédiction la plus injuste, hein ? L'enfant est beau, son front transpire l'intelligence, ses yeux brillent d'ambition... mais hélas, un petit grain de sable va empêcher que le plan se déroule sans accroc. Parmi les cas légendaires qui hantent encore les nuits des éditeurs effrayés de faire connaître à leur tour ce triste destin à leurs meilleurs jeux, on peut citer la fameuse affaire de la boîte en carton d'**Athamor**. Le jeu de SF dickienne de Pierre Rosenthal avait vraiment une belle tête de vainqueur, nous l'avons d'ailleurs déjà dit dans un précédent « panda » (voir Di6dent #9). À l'époque, la mode pour les éditeurs qui veulent montrer qu'ils misent gros sur leur jeu, c'est de leur offrir un écrin en carton fort et pelliculé à la façon des belles boîtes Oriflam (**Runequest**, **Stormbringer**, **Hawkmoon**...). **Siroz**, justement désireux de casser un peu son

image d'éditeur de jeux *cheap*, décide donc de jouer cette carte pour **Athamor**. Las ! La boîte, commandée en Chine, s'avère relever plus du paquet de cigarettes que de l'écrin luxueux. Elle ne supporte ni le transport, ni le stockage en rayonnages, encore moins l'usage dans les sacs à dos des MJ. Cela en est au point que lorsqu'il décidera de déstocker le jeu, l'éditeur le vendra par correspondance sous enveloppe... sans la boîte. Résultat : le jeu se fait brocarder et passe pour le jeu *cheap* et gadget qu'il n'est pourtant pas du tout. Toutefois peu désireux d'être maudit sur des générations et des générations, **Siroz** en prend de la graine et proposera par la suite des emballages de bien meilleure qualité dont bénéficieront dans les mois suivants des jeux comme **Heavy Metal** ou, surtout, **Bloodlust**.

AFFAIRE#12 PRÉDATEURS

AVANT (MAIS EN) PIRE (1990)

Ma grand-mère disait toujours « *avant l'heure, c'est pas l'heure mais après l'heure, c'est plus l'heure* ». Du coup, c'est à croire que pour faire respecter son adage l'honorable vieille personne a lancé force malédictions du temps sur une toute une série de gammes de jdr qui, sans doute, auraient mieux vécu si elles avaient bénéficié d'un meilleur timing. Le cas le plus emblématique de ce type de malédiction est certainement le légendaire **Prédateurs**.

Nous sommes à la fin des années 1980. La série de romans *Chroniques des vampires* d'Anne Rice commence à se tailler un joli succès d'estime en France. Des rôlistes commencent à se dire que ces histoires de personnages surpuissants qui vivent en marge de la société à cause de leur différence conviendraient parfaitement bien à une version jdr. Et tant qu'à, faire, même si Rice est américaine (oui, comme Uncle Ben's), puisque ses vampires sont d'origine française et s'appellent Louis ou Armand, cela pourrait tout aussi bien être des rôlistes français qui s'y collent. Pif-pouf, aussitôt dit,

aussitôt fait, les gens de **Flamberge** sortent donc dès 1990 un jdr directement dédié à ce nouveau genre de littérature horrifique, **Prédateurs**. Bon, comment dire ? C'est l'éditeur des **Divisions de l'ombre**, c'est le début des années 1990... Le jeu est donc passablement laid, un peu *cheap* et promis à un suivi erratique. Mais il a le mérite d'être là, de tourner à peu près (un système dont la seule originalité est d'employer un D12) et, surtout, d'être vraiment fidèle au ton *sex and blood and rock'n roll* des romans. Quand on sait que les romans de la série sortent alors en rangs serrés et qu'un projet de film avec Tom Cruise apparaît, on peut se dire qu'on tient là le début d'un *hit*. Et puis, patatras. Aux States, un éditeur encore inconnu, **White Wolf**, a eu la même démarche que **Flamberge**. Son jeu, un certain **Vampire : The Masquerade**, est moins fidèle aux romans de Rice. Mais il est rudement mieux gaulé. Il sort dès 1991 et est traduit en VF l'année suivante. Et hop, un jdr francophone vient de disparaître dans les limbes.



LES JEUX COINCÉS DANS LES LIMBES

Autres victimes des vicissitudes du monde de l'édition, on note aussi un grand nombre de jeux restés coincés dans les Limbes. Qui en effet n'a pas fantasmé sur l'annonce grandiloquente d'une future sortie qui, c'est juré, allait tout casser avant de devoir se rendre à l'évidence : ce jeu ne sortira jamais. Enfin, pas de notre vivant en tout cas. Pour illustrer cette catégorie de jeux maudits, il est un petit exercice assez fascinant : allez donc jeter un œil aux pages d'ouverture des *Cosus Belli* deuxième série (voir notre article xxxx) au début des années 2000. Il s'y tenait une rubrique nommée « Fenêtre sur... » qui évoquait un jeu en chantier qui devait sortir dans les prochains mois. En fait, c'est un vrai cimetière dédié aux projets maudits : 30 % dans jeux annoncés dans la rubrique n'ont en effet jamais vu le jour. Frissonnons ensemble :

Agone II (prévu pour 2003... l'année de la disparition de Multisim)

Blue Panet en VF (le célèbre jeu de hard science devait être traduit au 7C... et avant cela chez Multisim : un vrai maudit, lui aussi !)

Captain Voodoo (un reboot de *Capitaine Vaudou*, l'univers *Simulacres*, prévu chez Siroz)

Imperium (non, pas le jdr sur *Dune* mais un univers romain alternatif signé Raphaël Bombay!)

La voie des ténèbres (un univers de SF co-signé Emmanuel Gharbi et Le Grümph, prévu chez **Dartkam**)

Les Héritiers (le jeu féérique 1900 devait alors sortir chez **Ubik** ; peut-être la fin de la malédiction ces prochains mois chez **Titam** ?)

Mega 4 (la nouvelle version du célèbre jeu paru à l'époque chez **Jeux & Stratégie**)

Nés de la Forge (du antique alternatif signé Geoffrey Picard)

Projet Yama (un univers cyber prévu lui aussi chez **Dartkam**)

Sillage (le jdr de la célèbre série de BD, prévu chez **Delcourt**)

Vade Retro (un jeu vampirique d'initiation prévu au **Matagot** : peut-être une pré-version du projet **Incarnat** ? Bah, peu importe, celui-ci est maudit aussi de toute façon !)

Bon, soyons honnêtes : tout cela relève plutôt des vicissitudes classiques du monde de l'édition plutôt que de la malédiction. Willy Favre évoque d'ailleurs cette question dans l'interview qu'il a bien voulu nous accorder sur cet épineux problème (voir notre article xxxx). Mais avouez que laisser notre imagination vagabonder librement pour imaginer quel système, quels suppléments auraient pu se cacher derrière ces simples titres, ça vaut bien, pour nous autres rôlistes, les mystères de la tombe de Toutankhamon ou ceux de la famille Kennedy.

58

AFFAIRE#07 L.A. 2035

ANGES DÉCHUS (2001)

Los Angeles 2035, ça vous dit quelque chose ? Non, hein. Bah voilà : maudit. C'est pourtant un jeu au pitch très alléchant, écrit par des auteurs talentueux comme Samuel Zonato ou Ghislain Morel, publié chez un éditeur destiné au succès, le **7ème Cercle**. L'histoire de sa malédiction se rapproche un peu de celle de **Prédateurs** mais dans un contexte purement franco-français qui le rend encore plus amer. Eh dites donc : et si on faisait un jeu dans lequel on interprète des flics confrontés au crime dans une métropole légèrement futuriste que l'on situerait, comme ça pif-pouf, en Californie ? Bonne idée. C'est exactement ce que se disent au tout début des années 2000 les auteurs de **LA 2035**... mais aussi ceux du futur **COPS**. Dans les deux jeux sortis à 18 mois d'intervalle mais annoncés publiquement à peu près en même temps, il s'agit de jouer des agents d'un service appelé **COPS**, à Los Angeles, dans les années 2030.

Zeitgeist ? Espionnage industriel ? Scission à partir d'une idée commune ? Faute de renseignements de première main, nous n'en savons rien à vrai dire. Toujours est-il que même si le jeu publié au **7e Cercle (LA 2035, donc)** a pour lui l'avantage de l'antériorité, on ne peut pas dire qu'il arrive sur du velours. Siroz a réuni une véritable *dream team* pour écrire son **COPS** (en vrac : Benoît Attinost, Jeff' Beney, Charlotte Bousquet, Michaël Croitoriu, Geoffrey Picard, etc.) annonce de grands moyens, notamment graphiques (Aleksi Briclot !) et pour beaucoup d'observateurs d'alors le « vrai » jeu sur le sujet, c'est le futur **COPS** et **LA 2035** n'est alors vu que comme un projet démolé trop chaud et à la légitimité douteuse. On se gardera bien de juger des qualités intrinsèques du jeu mais on notera tout de même qu'il est rare de se faire à ce point éreinter par la critique dans une époque où la presse rôliste adopte généralement une attitude neutre/bon vis-à-vis des projets des collègues.

Comment on dit déjà dans la **Siroz team** ? Ah oui, **Amitiés de Los Angeles** (supplément, 2003). Bon, bah, bisous, alors.



AFFAIRE#8 LES OMBRES D'ESTEREN

LE JEU HANTÉ (2010)




Un certain nombre de jeux ont aussi souffert de la trop grande ambition ou, plutôt, de la trop grande imprudence de certains éditeurs. Décidés à communiquer tôt et clairement le contenu de la future gamme de leur nouveau poulain, certains présomptueux ont en effet durablement plombé l'avenir des gammes qu'ils espéraient ainsi soutenir sur le long terme. En effet, les rôlistes ayant précocement noté la promesse de tel ou tel supplément annoncé comme « indispensable » ou « incontournable » vont prendre l'éditeur au mot et repousser leur investissement dans la gamme en question jusqu'à ce que le dit ouvrage finisse par sortir. Ou, au mieux, sagement acheter ce qui sort mais le remiser par devers eux jusqu'au moment où le précieux permettra enfin d'utiliser tout ce beau matos accumulé patiemment. Pour nous, cela revient au même : le jeu, bien moins joué qu'il ne le pourrait, est « maudit ».

C'est que, bien souvent, l'ouvrage en question se fait attendre, attendre, att... bref, il ne vient pas et c'est toute la gamme qui se retrouve hantée par l'envahissante présence du supplément maudit. L'exemple actuel le plus prégnant est certainement celui du fameux livre **Secrets** pour **Les ombres d'Esteren**. Annoncé dès la sortie du livre de base, il est alors imprudemment présenté comme une sorte de « livre du meneur » contenant tous les secrets (non ? Siiii !) nécessaires à la compréhension des tenants et des aboutissants de ce monde sombre et mystérieux. Ainsi, dans la FAQ de 2010, les créateurs du jeu annoncent « *Nous avons pris le parti d'apporter des réponses précises aux mystères majeurs du monde d'Esteren. Le tout sera compilé dans un ouvrage spécial réservé au meneur de jeu, le Livre des secrets, qui devrait sortir après le livre de base.* ». Comme vous le savez, malgré des sorties en tous genres depuis (y compris jeu de société, BO, etc.) le fameux supplément n'est toujours pas sorti en 2015. Pire, même : il n'est toujours pas officiellement au planning. Décourageant.

par Julien Clément
toutes illustrations ©

BON, C'ÉTAIT BIEN GENTIL CE PANORAMA DES JEUX MAUDITS MAIS ÇA NOUS A FAIT CÔTOYER PAS MAL DE MORTS OU AU MOINS DE GAMMES BIEN MOISIES. POUR NOUS REQUINQUER, ON AVAIT BESOIN D'ALLER À LA RENCONTRE D'UN AUTEUR DE JDR BIEN VIVANT. PAS TOUT À FAIT AU HASARD, ON A DEMANDÉ À WILLY FAVRE DE NOUS DONNER SON OPINION SUR LES ÉTRANGES MALÉDICTIONS QUI SEMBLENT FRAPPER RÉGULIÈREMENT LES GAMMES ET PROJETS DE JDR FRANCOPHONES. OK. DU POP CORN QUELQU'UN ?

 *Il y a quelques années, j'avais misé l'essentiel de ma fortune dans Krysalid Editions. Peu de temps après, ça a coulé. Pour me refaire, je me suis fait engager comme magasinier chez Oriflam. Peu de temps après, ça a coulé. J'ai donc longtemps cru que j'étais maudit. Puis, je me suis ressaisi. J'ai épluché l'historique de ces deux éditeurs et j'ai trouvé un point commun troublant : tous les deux avaient osé éditer ton jeu Brain Soda. C'est plutôt osé éditorial, avoue !*

Wf Oui mais pas dans le sens où tu l'entends. C'est surtout **Brain Soda** qui n'a pas de bol. Les deux boîtes que tu cites ne pouvaient qu'aboutir à ça. En premier, **Krysalid Editions** fut montée par des gens bien trop inexpérimentés pour pouvoir survivre bien longtemps. Ceci dit, je n'attendais rien d'autre d'une entreprise incapable de me parler ou de répondre à de simples questions. On est dans un tout petit milieu où les rapports humains sont essentiels. Si c'est pour se comporter en multinationale façon OCP où tu n'es même pas informé de l'avancement de ton propre projet, je préfère que cela coule vite. Pour le cas d'**Oriflam**, c'était le distributeur de **Krysalid**, il lui a donc semblé logique de poursuivre la distribution du jeu, quitte à refaire une nou-

60

WILLY

ET LA DISTRIBUTION DE CHOCOLATS





velle édition. Le souci avec **Oriflam**, c'est que son nombre d'ardoises accumulées aurait suffi à refaire la toiture de n'importe quel château breton. Lorsqu'on fait travailler les gens, il faut aussi penser à les payer. Ça, c'est une règle que certains éditeurs aiment bien oublier, histoire de survivre plus longtemps à notre détriment.

Au final, le jeu est juste mal tombé. Il s'est bien vendu mais on n'a pas vu passer beaucoup de chèques.



Si on y ajoute les versions amateurs, ça fait quand même pas mal d'années consacrées à ce jeu. Tu le regrettes aujourd'hui ? Avec le recul, c'était plutôt de l'acharnement thérapeutique ou de l'amour fou ?

WF Ce jeu, dont le thème était quand même assez « spécial », a bien fonctionné. Il est connu, et encore joué dans de nombreuses conventions. Bref, s'il nous a rapporté des clopinettes, il s'est quasiment vendu à 1500 exemplaires si on compte les deux éditions. Pour du jeu de niche, c'est carrément très honorable !

Ensuite, non, il n'y a jamais eu d'acharnement. Au contraire. S'il y a eu autant de versions c'est parce que les précédentes étaient épuisées et qu'on me le demandait encore, encore et encore. Il y a pire comme destinée, non ? Par contre, si acharnement il y a, c'est celui de l'auteur et de ses collaborateurs qui tentent de faire vivre leur jeu longtemps ... Même s'ils n'y gagnent rien. Qu'on est cons.

Bon, OK. Mais reparlons plutôt de moi, je préfère. Il se trouve qu'entre temps je me suis aussi fait engager auprès du site web Ikosa pour rédiger des news sur le jdr. En 2009, j'en signais une bien chiadée sur un jeu à sortir là tout de suite maintenant chez le Matagot et qui s'appelait Incarnat - La Chute des Princes de Sang et qui, finalement ... oh, punaise, j'y suis... t'étais encore dans le coup ! C'est toi le chat noir !?

WF Non, comme son nom l'indique parfaitement, c'est le **Matagot**¹. Les textes ont été livrés en 2007. La suite a été plus compliquée. Le développement d'**Incarnat**, ça pourrait d'ailleurs donner lieu à un roman (en douze volumes). Entre les illustrations pas livrées à temps, les playtests réalisés sans qu'on en soit informé, l'enthousiasme de l'éditeur puis son silence, les mails sans réponse, l'absence de suivi et de dialogue, les demandes de modification complètement imprécises, le flou de la direction du projet... Il manque plus que la chute de météorite sur l'imprimeur. Mais y'a des projets qui sont comme ça : dès que c'est au tour de l'éditeur de faire son job, hop, disparition inexpliquée (parce que travailler, c'est trop dur et répondre aux mails, c'est pas beau).



Pour le coup, tu n'as pas (encore) réussi à tuer le Matagot qui reste un éditeur actif. Aujourd'hui, Incarnat, c'est juste maudit ou c'est vraiment tout mort ?



WF C'est censé être dans les tuyaux. Encore. Je pense que tu ressens pleinement dans mes réponses ce petit goût de lassitude qui pointe.



OK, t'as réponse à tout, en somme. (...) Et Nexus, hein ? On en parle de Nexus ?


WF Franchement ? Toutes les questions que tu me poses pointent irrémédiablement des errements et une sacrée couche d'incompétence. J'ai mes défauts, je le reconnais. Mais lorsque je m'engage à livrer un texte, je le fais et donne mon maximum pour que le projet se fasse. Sauf que les gens que tu cites ont abusé de ma naïveté, m'ont pressé comme un citron. On m'a fait bosser comme un dingue, on m'a promis des choses et on m'a surtout dissimulé l'essentiel. J'ai fait ma part du boulot, j'ai rendu ma copie en temps et en heure, eux ont été incapables de tenir leurs engagements. Si je porte dorénavant un regard un brin désabusé sur ce business, c'est à cause de toutes ces personnes qui ont entamé ma motivation. Il y a des gens qui n'auraient jamais dû travailler dans le jeu de rôles. Parce




¹ : et oui, le Matagot est un animal légendaire issu du folklore régional français censé disparaître sans prévenir puis réapparaître en ramenant à ses maîtres des louis d'or débusqués on ne sait où. Assez cocasse pour nommer un éditeur, non ?

que des années après, c'est moi qui me traîne LEURS casseroles.


Donc, pour **Nexus**, c'est idem. Tout le monde n'a pas les épaules pour être éditeur. En tant qu'auteur, c'est aberrant d'être obligé de taper du poing sur la table pour qu'un jeu se finisse. Chacun sa fonction.

 *C'était un projet qui avait l'air quasiment prêt à publier avec playtests, nombreuses illustrations déjà réalisées, etc. À l'époque du crowdfunding, ça ne pourrait pas renaître ?*

Wf Peut-être mais je suis contre l'acharnement, justement. Il faut que tu comprennes que batailler avec des gens qui te prennent pour un connard, durant des années, c'est assez usant. Et que cela finit par éroder l'intérêt que tu portes à ton projet. Si le jeu devait passer par un crowdfunding, il faudrait le revoir entièrement. Et comment garder la motivation pour un jeu qui te rappelle tant de mauvais souvenirs ?

 *J'en remets une couche. Parmi tes jeux (seul ou en collaboration) les moins maudits, on note une palette de beaux succès (au moins critiques, je n'ai pas les chiffres...) comme **Humanydyne**, **Sable Rouge**, **Kuro**, **La Brigade Chimérique**, etc. Pourtant, ces jeux ont tous pour point commun d'avoir eu relativement peu de suivi. C'est un choix assumé ou c'est encore un coup de la malédiction ?*

Wf Tu penseras à revoir tes fiches ou à changer tes verres de lunettes quand même. **Humanydyne** et **Sable Rouge** sont des jeux one-shot, ils ont toujours été vendus ainsi. Il n'a jamais été question qu'ils aient un suivi. C'est moi qui ai tenté de les faire vivre plus longtemps, en produisant du gratuit. Quant à **Kuro** ou la **Brigade**, je ne sais pas ce qu'il te faut : ils ont été annoncé dès le début comme des gammes fermées, composées de trois ouvrages chacun. Et tout est sorti. Tu me feras donc une cinquantaine de pompes déguisé en Claude François pour te faire pardonner.

 *(haletant après s'être exécuté) Bon allez, je te le demande cash : et toi ? Tu te considères comme effectivement un peu maudit sur les bords (en tant qu'auteur de jdr, hein ?) ou bien ce genre de péripéties éditoriales est-il selon toi le lot de tous les auteurs prolifiques (Yno, Le Grümph, etc.) dans un marché aussi instable que celui du jdr francophone ?*

Wf Écoute, sans m'avancer, je crois que j'ai eu mon lot de désillusions dans ce milieu. Avec, fort heureusement, de temps en temps, de vraies bonnes surprises. Mais cela est uniquement dû à mon ancienneté, puisque je navigue dans l'amateur/pro/semi-pro depuis 23 ans. Tu as le temps de croiser des gens adorables, tout comme des personnes qui ne tiennent pas la route. Tu sais que je suis virtuellement le rédacteur en chef de deux magazines jdr qui n'ont jamais vu le jour ? En réalité, tout ceci n'a rien à voir avec mon cas, c'est le lot de toute création artistique ou ludique. Chaque auteur, chaque dessinateur, a son bagage de projets avortés, de plans foireux et autres joyeusetés. Tiens, regarde la BD. Combien de dessinateurs ont vu leurs séries ne pas sortir malgré les promesses ? Combien de jeux vidéo n'ont pas dépassé le stade du développement ? Combien de jeux de plateau ou de romans sont restés dans les tiroirs, après que leur éditeur ait mis la clef sous la porte ? Des milliers.

Après, je fais parfaitement le distinguo entre un projet qui n'est pas viable, qui ne tient pas la route et ceux qui ont du potentiel mais qui sont gâchés par des structures bancales. Toutes nos idées ne sont pas bonnes et ne méritent pas d'être publiées, clairement. Mais lorsqu'elles sont intéressantes et qu'un éditeur s'engage à t'aider, c'est rageant de découvrir des comportements inacceptables. Lorsque tu donnes ton maximum, la moindre des choses est que ton « employeur » en fasse de même. Parce que si c'est lui qui investit, c'est surtout sa boîte à qui c'est censé rapporter de la thune. Bon après, si ça le fait chier de gagner du fric et qu'il préfère se bouffer un mur, ça le regarde.



BACKSLASH ?

Le principal projet actuel de Willy s'intitule donc **Backslash**. C'est un jeu conçu en hommage à l'œuvre de Clive Barker (entre autres *Hellraiser* et *Cabal*) et plus largement au genre *splat-terpunk*. Ce jeu d'horreur se déroulant dans un Londres contemporain mais fantastique est en développement et en test depuis 2011. Sur le coup, Willy collabore avec un autre amateur du genre : Yno. Beau casting, hein ? Comme à son habitude, Willy s'occupera aussi des illustrations de son futur jeu. Si on a encore peu d'infos sur le contenu du jeu, on peut ainsi se faire une première idée de son look en matant le chouette trailer disponible sur le site. Pour l'occasion, Willy a créé une structure, **Puzzle Box**, qui, selon ses propres vœux, tiendra plus de l'artisanat personnel que de la multinationale. Tout cela sera publié... quand ça sera prêt !

<http://www.subasylum.com/puzzlebox/>

63

Ceci dit, il ne faut pas oublier qu'on apprend souvent plus de ses échecs que de ses réussites. Cela t'apprend à mieux choisir tes partenaires d'écriture ou d'édition ; à jauger si ton projet est viable ou non. Tu deviens capable d'anticiper les pépîns, de trouver des réponses rapides à un souci de développement. Bon, par contre, ça entache clairement ton caractère et ça te rend pessimiste. Au moins, t'es pas déçu quand ça se plante et tu sais sauter du train en marche quand il le faut.

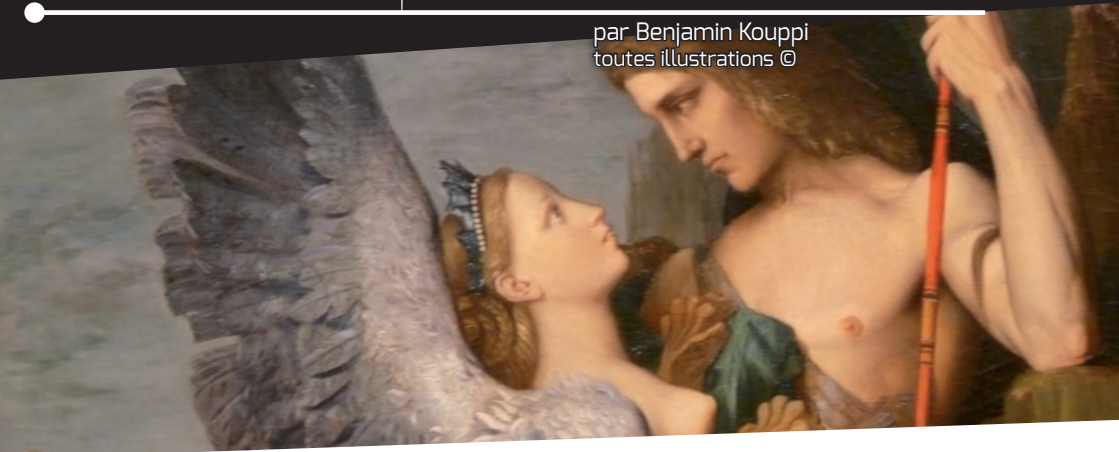


Ah mais t'es en train de me casser la baraque, là ! Je vais en faire quoi, moi, de ton interview si je peux pas la placer dans le thème sur les malédictions. (...) attends, 'me dis pas que, en plus, tu as des projets en cours quand même !?

Wf Oui j'ai des projets en cours, beaucoup même. **Backslash** notamment, que je teste depuis plus de trois ans maintenant. Et si toutes ces mésaventures m'ont appris quelque chose, c'est qu'un jeu de rôles, ça se

peaufine. Ça ne se chie pas sur un coin de table et ça prend le temps de mûrir, avec les bonnes personnes et les bons moyens. J'ai perdu beaucoup de temps et d'argent ces dernières années, j'y ai même laissé pas mal de points de vie et de SAN. Désormais, je me considère comme un petit artisan en préretraite, qui fait les choses à son rythme pour reprendre le goût de faire. Finalement, ce que ces malédictions m'ont appris, c'est qu'il faut parfois également mieux travailler seul qu'être mal accompagné. Entre ceux qui te pressent façon machine à écrire et les autres qui abusent de ton amitié, avant de te dégager comme un malpropre, pas étonnant que crowdfunding et auto-édition aient de beaux jours devant eux.





Funestes oracles

ou Œdipe rôliste

64

L'oracle d'Apollon met en garde Jocaste et Laïos : « *il tuera son père et épousera sa mère* ». La machine infernale qui va broyer le petit Œdipe est aussitôt mise en place, jusqu'au dénouement fatal. L'oracle est la parole des dieux et nul ne peut y échapper. Pas même un PJ ?

Paradoxes **oraculaires**

Pour un meneur, mettre en scène un oracle touchant directement l'avenir d'un personnage-joueur, c'est accepter d'être entre le marteau et l'enclume. Si l'oracle ne se réalise pas, il perdra toute crédibilité et ne pourra plus jamais être mis en scène, mais si le meneur pousse l'intrigue trop ouvertement dans la direction de l'oracle ou, pire, force un personnage à commettre des actions contre le gré du joueur, il risque de provoquer un sentiment de rejet lié à la perte du libre-arbitre. Autant les joueurs aiment le côté spectaculaire d'oracles qui distinguent leur personnage, autant ils répugnent à s'y plier. Il serait plus facile de chercher à naviguer entre Charybde et Scylla. On va donc dresser ici un petit inventaire des solutions offertes aux Pythies-MJ.

Solutions de **facilité**

La **domination mentale** par un personnage non-joueur est une solution efficace, mais fruste. A l'image de Maléfique qui impose sa volonté à Aurore pour qu'elle touche le fuseau à la veille de ses seize ans, un oracle funeste peut tenter de dominer le personnage. Très belle à l'écran, la scène est peu intéressante à jouer. Du reste, la différence de Volonté a beau être énorme, le risque de résistance existe et peut obliger le meneur à tricher, ruinant la légitimité de la scène. Il faut soit accepter la victoire temporaire du personnage sur le destin pour revenir à l'assaut plus tard, soit obtenir la complicité du joueur. Il peut volontiers accepter d'interpréter un personnage dominé s'il obtient une contrepartie mécanique (points d'action, points d'expérience) et se voit notifier





un coût élevé à la résistance (dommages mentaux, folie, complications narratives). Avec un joueur volontaire interprétant une lutte déjà perdue, la scène retrouve des couleurs.

Un **oracle imprécis** est toujours plus facile à faire advenir. « *Un terrible malheur est sur toi* » laisse la place à tant d'ennuis différents qu'il est impossible de ne pas y trouver son compte, la vie d'un PJ étant par définition remplie de mésaventures. Trop vague, la scène risque cependant de n'avoir aucun effet. Un petit détail doit venir éveiller l'intérêt et mettre les joueurs en éveil, comme « *un homme en rouge* », « *une jeune aveugle* », « *une auberge* » ou même une référence à une relation des personnages, par exemple « *Le Commandant est en danger, il a besoin de toi !* ». Placés dans les circonstances correspondant à l'oracle, les joueurs se chargeront de leur propre malheur. Il suffit de répéter les circonstances pour s'assurer que la prophétie se réalise.

*Patiente est la malédiction.
Sa réalisation tu ne forceras pas.
Les scènes propices tu répéteras.
La complicité des joueurs tu t'assureras.*

La **symbolique** permet de donner un oracle très détaillé mais peu contraignant. Une lune tombe, des nuées de grenouilles sortent sans cesse d'une mare rouge, Des événements très précis peuvent être définis par des images que le joueur va devoir interpréter. De son côté, le meneur pourra les réinterpréter en fonction de ses idées et des hypothèses du joueur. Si la première occasion est manquée, il sera toujours temps de mettre en place une deuxième interprétation. Le principal risque de cette méthode est de rendre la prophétie si cryptique que le joueur ne se rendra même pas compte qu'elle a été réalisée. On s'en tiendra à une symbolique simple et on aidera les joueurs les moins familiers de ce langage dans leurs tentatives d'interprétation.

Ruses **divines**

Un meneur un peu rusé pourra mettre le personnage devant un **choix difficile**. Il faudra soit accepter la malédiction, soit accepter des conséquences plus funestes encore. Imaginons qu'Œdipe ait eu l'âge de comprendre ce que lui disait l'oracle d'Apollon. Un joueur un peu malin se met dans la position de ne tuer personne – une position certes difficile – et interdit toute vie sexuelle à son personnage – un pari facile à tenir, du moins en jeu de rôle. Dans le cas du père, un homme l'agresse pour une vétille et il suffit de quelques agressions pour obtenir le résultat souhaité. Le cas de la mère est plus difficile, mais une femme de haute lignée peut désirer le jeune homme et prendre ombrage d'un refus. Pour obtenir ce qu'elle veut, elle dispose de moyens de pression, comme menacer d'une dénonciation pour un crime imaginaire. À condition d'être malin, Œdipe garde une issue, mais elle est ponctuelle : il peut révéler sa malédiction. Mis en échec, le meneur décide alors que la femme qui le poursuit de ses assiduités n'est pas sa mère, de telle sorte que la malédiction puisse toujours courir... peut-être une autre femme prendra-t-elle place dans le lit conjugal à la faveur de la nuit ?

Faire porter le **doute sur l'oracle** est un excellent moyen de gagner à tous les coups. C'est le syndrome de Cassandre. Il n'est pas forcément besoin qu'Apollon soi-même lui crache dans la bouche, mais il est possible de le discréditer en lui donnant les marqueurs du charlatan (avidité, amphigouri, incohérence), en employant la rumeur publique, ou encore en le liant aux ennemis des personnages. L'oracle formule une condition à la réalisation du malheur, par exemple « *si tu vas dans le Palais de la Reine Zénobie, tu provoqueras la mort de ton fidèle ami Alexius* ». Les personnages soupçonneux seront les artisans de leur propre malheur, à cela près qu'ils iront dans le palais de Zénobie prévenus et armés, ce qui risque de compliquer la tâche de la prophétie.

Ici, le meneur n'est pas obligé d'être dirigiste : dans le cas où ils réussiraient à briser la malédiction qui pèse sur eux, les joueurs estimeront avoir eu raison de ne pas faire confiance à cet oracle acheté par leurs ennemis et la cohérence sera sauve. Même un oracle réputé infailible, comme celui de *Matrix*, peut faire des prédictions contradictoires entre elles. L'une des prédictions se révèle vraie et infirme totalement l'autre, ce que le spectateur impute à une intervention volontaire de l'oracle – il a menti à l'élus pour qu'il puisse réaliser son destin.

Enfin, dans le cas particulier de la **malédiction qu'il ne faut pas nommer**, l'oracle voit un malheur énorme qui ne dépend pas de la volonté des hommes, comme une catastrophe naturelle de grande ampleur, mais les hommes restent les artisans de leur malheur. Par un caprice du destin et le cruel humour des dieux, révéler cette malédiction provoquerait sa réalisation. L'oracle, interrogé par les personnages, refusera bien sûr de leur en révéler la teneur exacte et les mettra en garde contre la nature du mal – la scène peut devenir comique. Cette malédiction peut être déjouée, dans la mesure où elle n'a pas été prononcée, mais les personnages vont forcément avoir la curiosité d'enquêter, et leur savoir devenir dangereux. Même s'ils préfèrent la prudence de l'ignorance, le moindre porteur de révélations deviendra un danger potentiel.

Malédiction **improvisée**

La méthode la plus souple et la plus sournoise reste la **découverte progressive de la malédiction**. Le meneur de jeu utilise toutes les inconnues dans l'histoire du personnage pour faire émerger une malédiction aussi précise que terrible. Ni le joueur, ni le meneur ne la connaissent et ils ne doivent surtout pas la fixer à la création du personnage. Tout le jeu consiste à découvrir sa malédiction ; pour ce faire, le meneur et le joueur vont construire ensemble un arc narratif qui va s'étaler sur plusieurs séances. Dans le cas d'Œdipe, rien de plus facile : il est

orphelin et ne se souvient de rien. Ceux qui l'ont élevé le savent marqué par un augure funeste, mais n'en connaissent pas la teneur. C'est la première étape de l'arc : la scène au cours de laquelle le personnage apprend qu'il est maudit. Bientôt, le joueur interprète un personnage brutal et arriviste, mais très soucieux du respect des lois et des normes morales. Un devin révèle alors à Œdipe qu'il commettra de grands crimes. C'est la deuxième étape de l'arc : les contours de la malédiction sont précisés, et le meneur en profite pour la rendre personnelle et l'adapter au personnage. Un peu plus tard, Œdipe est provoqué par un homme bien habillé : il est brutal, la bagarre éclate, et le hasard du combat amène le vieil homme à la mort. Alors, le meneur se souvient qu'Œdipe est un arriviste : il en fait un petit roi, dont le trône sera vacant. Il se souvient qu'Œdipe est respectueux des lois, le voilà déjà régicide. Œdipe trouve des objets sur l'homme qui lui sont reliés, mais qu'il ne peut pas encore identifier. On termine alors la troisième étape de l'arc narratif : l'accomplissement partiel de la malédiction. Après des aventures palpitantes qui le mettent très en valeur, Œdipe aide le petit royaume – cette aventure constitue un temps de respiration dans la narration – et la reine veut l'épouser. Il accepte. Le meneur de jeu se souvient du principe « *rend la malédiction personnelle* », et il a une idée diabolique : ce roi qu'il a assassiné pourrait être son père, et cette femme serait donc sa mère. Pour obtenir le plein effet, il faut d'abord renforcer la puissance de la malédiction : un devin sans légitimité, lié notoirement à son pire ennemi ou à un concurrent, interpelle le personnage pour lui déconseiller d'épouser la reine. Avec cette quatrième et avant-dernière étape de l'arc, le dévoilement partiel de la malédiction, elle prend presque sa forme définitive. Puisque le personnage choisit de sceller son destin et d'épouser sa mère, on passe directement à la cinquième étape, l'accomplissement total de la malédiction. Désormais connue, elle peut être formulée avec exactitude. Dans une ultime scène de révélation qui clôt l'arc narratif, la sinistre



Malédiction improvisée

redux

- ☞ JOUER POUR DÉCOUVRIR LA MALÉDICTION
- ☞ RENDRE LA MALÉDICTION LA PLUS PERSONNELLE POSSIBLE
- ☞ DÉVOILER LA MALÉDICTION À MESURE QU'ELLE EST DÉFINIE
- ☞ EXPLOITER LES BLANCS DANS L'HISTORIQUE DES PERSONNAGES

vérité éclate. Dans le cas d'Œdipe, les objets trouvés sur le roi amènent Jocaste à s'interroger, puis l'augure qui jadis avait révélé la malédiction aux parents vient de condamner de sa parole fatale. Il formule la malédiction et lève toute ambiguïté : « *Je te reconnais, tu es Œdipe, fils de Laios et de Jocaste, et tu as tué ton père et épousé ta mère.* » L'arc narratif est clos, la vie d'Œdipe bascule. Sa mère Jocaste se pend et il doit prendre une terrible décision, qui décidera de la suite de la campagne.

Aller à la rencontre de son destin : la malédiction consentie

Contrairement à la technique précédente, cette technique impose de définir clairement le destin tragique du personnage dès le début de la partie. Le joueur doit être volontaire pour jouer un personnage maudit, et pour renforcer son consentement, lui demander de définir lui-même la malédiction qui le frappe est encore meilleur. À partir de là, il existe plusieurs approches complémentaires (la technique détaillée n'est pas exactement celle des jeux cités en inspiration).

Une méthode simple et efficace est de présenter une **carotte** (inspi : **Tenga**) : à chaque fois que le personnage fait une action qui le rapproche de son destin funeste, il gagne de l'expérience ou toute autre forme d'avantage (points volatils, activation de traits). Le joueur est dans une position d'auteur de son personnage et peut envisager le caractère tragique de son destin sereinement.

Plus méchant, l'**attrition** (inspis : **Sur les Frontières, Polaris : tragédie chevaleresque au septentrion**) offre un choix de plus en plus difficile. Techniquement, le personnage

dispose d'une jauge de points dans laquelle il peut puiser (pour réussir des actions, prendre le contrôle de la narration, échapper à la mort). Quand la jauge est épuisée, le personnage va rencontrer son destin (variante : on fait un jet de plus en plus difficile à chaque fois qu'elle est sollicitée).

On peut encore **questionner la malédiction**. Certes, le joueur a accepté le destin et va le favoriser, mais il reste tellement de choses en suspens ! Comment la malédiction va-t-elle se réaliser ? Sera-t-il possible de contrer ses effets ? Et comment ? Le cas d'école est la *Belle au bois dormant*, où les fées qui avait déjà minoré la malédiction, trouvent le moyen d'annuler ses effets en endormant le royaume pour une durée égale au sommeil d'Aurore. Prévenus, les joueurs auront comme les fées les moyens de se placer dans une position favorable au moment où la malédiction se réalisera.

Dans une autre optique, on peut imaginer une intrigue tout entière structurée par la question de savoir quel **sens** va être donné à la malédiction. Imaginons qu'œdipe sache qu'il va tuer son père et épouser sa mère. Il va peut-être chercher son père, et vivre un temps avec lui dans l'angoisse de le tuer, mais peut-être le fil de leurs aventures le mènera-t-il à être en position de donner une valeur positive à cet acte – Œdipe tue son père pour lui épargner une mort lente sous la torture aux mains de l'ennemi : parricide il reste, mais son acte devient un acte de compassion. Il va ensuite, peut-être, épouser sa mère pour éviter un mariage qui détruirait le royaume, mais le mariage n'étant pas consommé, le crime d'inceste sera évité. La malédiction est réalisée, mais les actions sont finalement positives et c'est

une forme de victoire sur le destin. Jouer de telles aventures est possible avec une répartition traditionnelle de l'autorité narrative (un MJ qui arbitre, des joueurs qui interprète leur personnage), mais les jeux dans lesquelles l'autorité narrative est partagée entre les joueurs ou négociée facilitent la tâche : le joueur va pouvoir de lui-même y amener l'élément qui permet de donner une autre connotation à sa malédiction, et celui qui jouera le rôle des antagonistes tentera de l'en empêcher.

Voir, vivre **et dire l'avenir**

Certains personnages-joueurs sont eux-mêmes des oracles et possèdent le don de voir et dire l'avenir. De tels personnages posent des difficultés dans la mesure où leur donner des informations sur l'avenir contribue à radicalement le modifier. Il reste possible aux meneurs prudents de s'en tenir à des éléments sur lesquels ils n'ont pas de prise directe, par exemple une éruption volcanique. Leur don leur sera tout de même utile pour travailler à minimiser les conséquences indésirables de l'événement ou les exploiter. La pire des solutions consisterait à ne leur donner que des fragments d'information inutilisables. Le don a souvent été payé en points de création sonnants et rébuchants, et la frustration est au bout du chemin.

Mieux vaut prendre à bras le problème à bras le corps en implémentant une mécanique de jeu qui fera la part belle à la question du libre-arbitre. Plus l'oracle se soumet à l'avenir, plus sa vision devient nette ; plus il se rebelle contre lui, moins sa vision est claire. Dès lors, il navigue entre deux pôles également néfastes. Pour conserver le don, il doit parfois se résoudre à être l'agent du destin et laisser se réaliser certaines de ses prédictions les plus funestes, voire y contribuer. Inversement, pour ne pas s'abandonner à sa vision et ne pas céder à la passivité, il doit parfois empêcher la réalisation d'événements fastes qu'il a pu entrevoir.

Echelle du don

(*inspi : Imperium*)



LE PERSONNAGE PERD LE DON DE VOYANCE. Il est plus libre que jamais, mais se sent comme aveugle.



LES VISIONS ET ORACLES SONT AUSSI RARES QUE VAGUES. Le personnage éprouve un agréable sentiment de liberté mais il lui faut de gros efforts pour obtenir une information utile. Les tiers ne peuvent plus en bénéficier ; le personnage reçoit un bonus significatif aux actions entreprises pour lutter contre la réalisation de l'avenir entrevu.



CERTAINES VISIONS COMMENCENT À MANQUER DE CLARTÉ (personnages hors-champ, brouillage). La première action menée en tenant compte des informations données par la vision se voit conférée un léger bonus.



POINT D'ÉQUILIBRE. LES VISIONS ET ORACLES SONT PRÉCIS ET UTILES. Agir en tenant compte des informations données par la vision confère un léger bonus tout au long de la partie, aux tiers comme au personnage.

4

LES VISIONS SONT TRÈS CLAIRES ET RICHES EN INFORMATIONS, mais la vision commence à devenir déterministe. Agir en fonction des informations contenue dans la vision confère toujours un léger bonus ; le personnage reçoit un bonus significatif à la première action qui va le sens de sa vision.

5

LE PERSONNAGE PEUT LONGUEMENT EXPLORER SES VISIONS, mais il éprouve de plus en plus de difficultés à s'y opposer. Des tiers qui agissent en tenant compte des informations reçoivent un bonus significatif tout au long de la partie ; le personnage reçoit un bonus significatif s'il agit dans le sens de sa vision, un malus significatif s'il s'y oppose.

6

LA VISION DE L'AVENIR EST PURE ET PARFAITE. Le personnage se perd dans sa contemplation et devient l'esclave de sa vision. Jusqu'à ce qu'il parvienne à s'en arracher, ce qui sera l'objet d'une quête complète, il ne peut plus du tout agir dans le monde. En cas d'échec à cette quête, le personnage deviendra la bouche ou la main du destin – un PNJ.

Pour simuler cette navigation entre deux extrêmes, sur une échelle de 0 à 6, on note la valeur du don. Le personnage commence à 3, au point d'équilibre, et va évoluer entre le 0, représentant la perte du don, et le 6, représentant l'abandon de soi, ce terrible moment où la vision prend la pas sur le libre-arbitre du personnage. Quand le personnage parvient à empêcher une vision de se réaliser, il perd un cran dans cette échelle. Si une vision se réalise (qu'il ait laissé faire ou qu'il ait contribué), il regagne un rang.

Avec une telle échelle, le personnage sera constamment ballotté entre l'acceptation et le refus de l'avenir qui a été fixé par la vision. Il devra très soigneusement choisir les visions sur lesquelles il intervient. Le meneur est invité à lui proposer, en plus des visions funestes, mais aussi des visions positives ou ambiguës pour le pousser vers l'extrême le plus dangereux, la vision trop pure pour agir : il serait amusant qu'un augure en vienne à lutter contre un événement favorable dans l'espoir de conserver sa liberté, non ?



En tant que joueur ou MJ, vous le savez : vous êtes maudit.
Les autres enchaînent les réussites critiques, vous vous prenez les pieds dans le tapis...
Voici la solution miracle : jouer à des jeux sans aléatoire !

ALORS À QUOI ÇA SERT LA FRITE, SI T'AS PAS LA MOULE ?



M le maudit

Aléa :
Do you feel lucky, punk ?

Posons tout d'abord les bases de la discussion : qu'est-ce que cet aléatoire que nous cherchons à éviter ? Traditionnellement, il s'agit d'un lancer de dé dont le but est de résoudre une action jugée incertaine. Bien évidemment, les dés sont neutres, la chance aveugle et les probabilités sont les mêmes pour tous. Lancez un dé et chaque résultat est équiprobable ; lancez-en cent et votre série de tirages se rapprochera du résultat moyen.

Sauf pour vous... Vous avez la scoumoune et vous le savez. Vous avez bien des superstitions pour tenter de favoriser le sort, comme chauffer vos dés, les lancer d'une certaine manière. Mais rien n'y fait. Face au grand méchant dans la scène finale, vous obtiendrez un échec critique, et vous laisserez tomber au sol votre épée sainte, vous ridiculisant et ôtant tout caractère héroïque à votre personnage. Comment éviter ça ?

Certes, les systèmes de résolution se basent majoritairement sur l'aléatoire mais ce n'est pas inéluctable pour autant : en effet, plusieurs familles de système de jeu coexistent. La distinction classiquement retenue provient du JdR **Everway** : outre l'Aléa, il est possible de faire appel au Karma et au Drame.

L'**Aléa**, sans doute l'élément le plus répandu dans les systèmes de jeu, fait appel à une méthode de résolution basée sur un **élément incertain et imprévisible**, comme des dés, pour décider de l'issue d'une situation. Bien que les dés soient symptomatiques parce que largement répandus au sein des systèmes de jeu, d'autres formes d'aléa existent, comme les cartes à jouer à **Château Falkenstein**, ou le papier-papier-ciseaux de **Mind's Eye Theater**.

Commençons par l'évidence : quels sont les avantages du hasard ? En faisant planer l'incertitude, les joueurs peuvent sentir le risque peser sur leurs personnages, dès lors que le MJ ne « triche » évidemment pas, et ainsi connaître l'excitation du lancer de dé. L'aléatoire permet de surprendre tout le monde autour de la table puisqu'il est impossible de prévoir l'issue d'une situation dans pareil cas.

À l'inverse, le désavantage le plus évident est qu'un jet de dé peut ruiner la partie : le personnage héroïque subit un échec critique qui le ridiculise, le grand méchant du MJ censé être dangereux n'est pas dans un bon jour.



Paradoxalement, alors que l'aléatoire est la voie royale pour lutter contre l'arbitraire (du MJ, principalement), une certaine crainte se répand parmi les joueurs au point où les effets de l'aléatoire sont combattus : écran pour cacher les jets, joueurs qui trichent concernant les résultats de leurs dés. Plutôt que de jeter l'opprobre, ne faut-il pas y voir un rejet de l'aléa, né d'une perte de confiance et d'une certaine frustration ?

S'il s'agit là d'une façon de faire peu recommandable, nombreux sont les systèmes à offrir des moyens « légaux » de contrôler l'aléa d'une manière ou d'une autre : utilisation de **ressources** souvent en nombre limité (comme les « Points de Destin ») ou possibilité de relancer un certain nombre de jets par partie (avantage dénommé souvent « Chance »). L'intérêt ici est que le joueur se voit offrir la gestion de la part d'aléa impactant son personnage et le moyen de contrer un résultat qui ne lui convient pas.

Karma : **1 + 1 = 2**

Le **Karma** représente une comparaison entre deux **valeurs fixées et certaines**, le plus souvent entre une difficulté décidée par le MJ et un attribut du PJ, donc sans le moindre aléa.

Ce type de système est traditionnellement associé à la notion de « *diceless* » (comprendre : sans hasard). Le plus emblématique de cette famille de système est **Amber the Diceless RPG** où les quatre attributs principaux, ainsi que le score de Karma, sont utilisés par le MJ pour juger de la réussite ou non d'une action. Aucune méthode aléatoire n'est utilisée, l'issue d'un conflit est donc certaine. Cette idée est toutefois à nuancer : une incertitude demeure forcément concernant le **jugement** du MJ soit sur la compétence du personnage si le système de jeu ne précise pas d'échelle absolue, soit sur la difficulté de la tâche et d'autant plus tant si elle est annoncée *a posteriori* de la tentative du PJ ou qu'elle-même ne dispose pas d'échelle absolue.

Cependant, même au sein d'un système aléatoire, une partie des situations est

souvent gérée sans le moindre aléa ni le moindre lancer de dés.

Tout d'abord, de nombreux systèmes (comme le célèbre *Vampire : la Masquerade*) mentionnent que si le personnage est suffisamment compétent, sa réussite est **automatique**. Mais dans les faits, qui utilise cette règle ? Par ailleurs, très souvent cette réussite est seulement considérée comme moyenne. En réalité, les concepteurs du jeu déprécient auprès des joueurs une telle réussite : ne pas prendre de risque équivalait à ne pas jouer le jeu. Les personnages compétents sont donc très moyennement favorisés. Au contraire, le système *GUMSHOE* (utilisé par exemple dans **Trail of Cthulhu**) comprend une mécanique spécifique pour toute la partie investigation : sans le moindre jet de dé, la réussite des personnages est assurée dès lors qu'ils disposent de la compétence et que les joueurs annoncent chercher des indices. Opter pour le Karma permet ici de délaissier le hasard, source potentielle de l'échec du scénario (un scénario d'enquête est toujours délicat) et donc de frustration chez les joueurs.

Autre mécanique liée à l'aléatoire que l'on cherche à éviter : « retenter sa chance », c'est-à-dire relancer les dés jusqu'à réussir, les échecs successifs n'entraînant aucune conséquence autre que l'échec. Sans enjeu et sans risque, des jets répétés deviennent fastidieux puisque leur résultat finira par être suffisamment élevé. Ainsi même au sein de **Donjons et Dragons** (3ème édition) on trouve les roues de secours « faire 10 » et « faire 20 ».

Plus généralement, la plupart des systèmes mentionnent, souvent comme une règle d'or, qu'il n'est pas envisageable de lancer les dés face à une action impossible ; de même, dans le cas d'une action évidente, la réussite devient automatique. Dit autrement, on ne jette pas les dés pour mettre un pied devant l'autre. Le but est de fluidifier la partie, d'éviter les jets de dés inutiles et sans intérêt en faisant appel au **bon sens**. Mais la notion même de bon sens pose problème : ce qui semble impossible ou évident pour l'un ne le sera pas pour l'autre et un arbitrage peut donc se révéler nécessaire.

LISTE INDICATIVE DE JEUX SANS (TROP D') ALÉA

(sauf indication contraire, les jeux sont disponibles en pdf)

- 1991 **Amber the Diceless RPG** (Phage Press, Guardians of Order, Diceless by Design)
- 1992 **Over the Edge** (Atlas Games). Disponible notamment en Open Game License
- 1993 **Theatrix** (Backstage Press)
- 1995 **Everway** (Wizards of the Coast, Rubicon Games, Gaslight Press). Introuvable
- 1998 **The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen** (Hogshead Publishing, Magnum Opus Press)
- 1999 **Puppetland** (Hogshead Publishing). Disponible sur le site de l'auteur
- 1999 **Nobilis** (Pharos Press, Hogshead Publishing, ZDSF, Eos Press)
- 2002 **Active Exploits** (Precis Intermedia Gaming). Gratuit
- 2003 **Marvel Universe Roleplaying Game** (Marvel Comics). Introuvable
- 2005 **Dread** (The Impossible Dream). Disponible en pdf et à l'impression
- 2005 **Polaris : Chivalric Tragedy at the Utmost North** (Tao Games). Prix libre
- 2006 **The Esoterrorists** (Pelgrane Press). Disponible en pdf et à l'impression
- 2008 **Montsegur 1244** (Thoughtful Games, Les Écuries d'Augias). Disponible en pdf et à l'impression
- 2008 **Trail of Cthulhu** (Pelgrane Press). Disponible en pdf et à l'impression
- 2008 **It wasn't me!** (Lasse Lundin). Gratuit
- 2008 **STALKER** (Burger Games, La Loutre rôliste). Disponible en pdf et à l'impression
- 2009 **Fiasco** (Bully Pulpit Games, Edge Entertainment). Disponible en pdf et à l'impression
- 2011 **Microscope** (Lame Mage Productions). Disponible en pdf et à l'impression
- 2011 **Tenga** (John Doe). Disponible en boutique
- 2012 **Lords of Olympus** (Precis Intermedia Gaming). Disponible en pdf et à l'impression
- 2013 **Hillfolk** (Pelgrane Press). Disponible en pdf et à l'impression
- 2013 **The Climb** (Bully Pulpit Games)
- 2014 **Lords of Gossamer and Shadow** (Rite Publishing). Disponible en pdf et à l'impression
- 2014 **Kingdom** (Lame Mage Productions). Disponible en pdf et à l'impression
- 2014 **Sufficiently Advanced**, seconde édition (Valent Games). Disponible en pdf et à l'impression
- 2014 **Within** (Les Écuries d'Augias). Disponible en boutique
- 2015 **Chuubo's Marvelous Wish-Granting Engine** (Eos Press). Disponible en pdf et à l'impression
- 2015 ? **Undying** (Enigma Machinations). À paraître

72

Drame : L'intrigue avant tout

Dans le cas du **Drame**, le MJ décide purement et simplement de l'issue de l'action en se basant sur ce qui lui semble le plus logique et/ou le plus intéressant pour l'histoire. Il est également possible de se référer à ce qui a été établi précédemment dans la fiction ou à ce qui a été préalablement décidé par le MJ. **Apocalypse World** en est un exemple intéressant : le MJ prépare la session de jeu en définissant l'évolution des différentes menaces selon certaines conditions ou causes, comme la non-intervention des PJ.

Le Drame délaisse donc l'aléatoire pour le remplacer par une **décision**. Celle-ci peut être commune à tous les joueurs (par consensus ou vote) ou individuelle (MJ ou joueur temporairement en charge de l'autorité narrative).

Conséquemment, les joueurs en décidant du sort de leurs personnages, voire en inventant des éléments du *setting*, se positionnent en **auteur**, prenant un rôle de direction sur la narration, et non plus en tant qu'**acteur**.

Toutefois, en remplaçant l'aléatoire du jet de dé, ne le remplace-t-on pas par l'aléatoire d'une décision humaine ? Cette der-





nière étant imprévisible par essence, de nombreux systèmes appellent à la concertation, à la majorité, voire au consensus, pour lever tout doute sur l'arbitraire et partager le pouvoir narratif par des **règles formelles** précises.

En mettant de côté toute forme d'aléa, sans la moindre incertitude, allons-nous être confrontés uniquement à des situations favorables aux joueurs et donc sans enjeu, sans intérêt ? Voici quelques recours issus de certains jeux pour pimenter malgré l'absence d'aléa les parties :

- × **RESTREINDRE LE POUVOIR.** Un des moyens les plus simples est de donner aux joueurs un rôle limité, une emprise partielle sur la narration. Dans *Inspectres*, l'aléa est présent : en cas de réussite sur le jet, le joueur narre l'issue de la situation ; autrement, c'est le MJ qui en aura la charge. Mais chaque joueur peut narrer une scène de confessionnal (clin d'œil aux émissions de télé-réalité) pour établir librement des faits dans la fiction. L'impact est évidemment fort : le personnage peut décider de sa survie ou l'irruption d'un élément favorable.

- × **SCINDER LE POUVOIR.** Si l'autorité narrative est divisée et partagée entre les différents joueurs, il est impossible pour un joueur unique de tout décider et donc de monopoliser les faveurs de l'histoire. *Fiasco* est un parfait exemple en ce sens : chaque joueur peut soit exposer la scène (décrire la situation, poser le décor, nommer les acteurs), soit narrer l'issue de la scène (et s'il s'agit de conséquences positives ou négatives). De même, la délimitation peut aussi se faire selon des domaines de prédilection. Ainsi, dans *Polaris (Chivalric Tragedy at the Utmost North)*, chaque joueur incarne un aspect de l'histoire : par exemple le protagoniste, ses ennemis, ou ses alliés. Les conflits sont ici résolus grâce à la seule utilisation de phrases-clefs.
- × **OPPOSER LES POUVOIRS.** Si le pouvoir narratif peut être partagé collaborativement dans le but de raconter la meilleure histoire possible, il est envisageable d'inclure une touche de compétition et de voir les joueurs s'opposer pour prédominer sur la narration. Ainsi, dans *It wasn't me*, les joueurs sont tous suspects d'un meurtre et essaient d'établir lequel parmi eux est l'assassin. Pour ce faire,

ZOOM SUR QUELQUES JEUX POUR SE LANCER

L'ANCÊTRE. Basé sur le cycle des *Princes d'Ambre* de Roger Zelazny, **Amber the Diceless RPG** permet d'incarner des surhommes se déplaçant dans un multivers fantastique, en lutte pour des enjeux politiques et sentimentaux. Mécaniquement, le jeu fait appel au Karma (comparaison d'attributs) et au Drame (les joueurs sont invités à inventer des éléments fictionnels pour dépasser les valeurs de leurs attributs, principalement lorsqu'ils sont défavorisés).

L'EXTRA-TERRESTRE. **Dread** est un jeu d'horreur qui en simule les différents genres, le cadre étant à définir par les joueurs. La grande originalité de ce jeu provient de sa mécanique très particulière qui fait appel à une tour de *Jenga*. C'est l'habileté du joueur qui décide de la survie ou non du personnage. Toutefois, le joueur peut décider volontairement de faire tomber la tour pour se sacrifier (Drame).

LE BIJOU. **Tenga** est un JdR historique, situé dans le Japon du XVI^e siècle, simulant à la perfection drames et tragédies en se centrant sur le destin des personnages. Mécaniquement, le jeu fait appel au Karma (compétences et caractéristiques) avec dépense de ressources (point de fatigue) pour surpasser une difficulté trop importante.

L'HYBRIDE. Dans **The Climb**, les joueurs incarnent des alpinistes gravissant un sommet himalayen, piégé au sein d'une terrible tempête. **The Climb** n'est pas un JdR classique, c'est un *American free-form*, c'est-à-dire grosso-modo du JdR sans table et sans dé, proche d'une soirée-enquête, utilisant simplement comme mécaniques des conventions sociales et des coups d'action.

ils établissent à tour de rôle des faits ; n'importe qui peut alors utiliser un papier sur lequel est écrit « mensonge », ce qui rend suspect celui qui était en train de parler.

- × **MONNAYER LE POUVOIR.** En demandant le paiement d'une ressource pour décider de l'issue de la narration, un joueur doit réfléchir aux situations sur lesquelles il désire peser et celles sur lesquelles il préfère lâcher prise. Dans **Hillfolk**, la narration se base sur des échanges de jetons : si l'issue de la scène correspond à ce que souhaitait le personnage, son joueur doit offrir un jeton à son interlocuteur ; au contraire, il en reçoit un de l'autre joueur s'il n'a pas obtenu ce qu'il a demandé. En clair, soit le joueur gagne une ressource, soit il gagne un avantage narratif. Cerise sur le gâteau : il est possible de **forcer** l'issue d'une scène en dépensant deux jetons.

Aléa **jacta est**

L'aléatoire n'est donc pas inéluctable à une table de JdR : il existe bel et bien d'autres types de systèmes de jeu qui se basent sur des mécaniques prévisibles voire certaines. Si une part d'aléa peut apporter un certain plaisir de jeu, utiliser une mécanique se basant sur le hasard n'est ni la solution ultime, ni l'unique solution. Certes, les systèmes aléatoires demeurent majoritaires, mais cela ne signifie pas qu'ils sont sans défaut. Pourquoi alors ne pas s'essayer à leurs alternatives, afin de voir si ce style vous correspond d'avantage ? Et pouvoir enfin jouer au JdR comme vous l'entendez et pas comme un dé vous le dicte...





par Khelren
illustrations de Julien De Jaeger

Twist

SUR LA MALÉDICTION

Une malédiction c'est une facilité, un trope vu et revu. Voici, pour ne pas céder à la facilité, deux aides de jeu qui proposent des malédictions avec un twist. Twist sur le genre pour **Imperium** avec de la *space fantasy* et non du médiéval-fantastique, twist sur la forme avec **Fiasco**.

Imperium est un jeu de rôle amateur créé en 2000 par Olivier Legrand et situé dans l'univers du cycle de *Dune* de Frank Herbert. Les PJ sont les proches conseillers ou les dirigeants d'une Maison Noble, luttant contre les manœuvres hostiles d'autres Maisons. Le jeu fait la part belle aux personnages décisionnaires, plaçant les joueurs à un haut niveau de pouvoir, de compétence et de responsabilité.

La quatrième édition, révisée, vient d'être mise à disposition (début septembre 2015) sur le site de la *Cour d'Obéron*. Comme toujours, le jeu est gratuit et comprend de nombreux suppléments.

Pour récupérer **Imperium** : <http://couroberon.com/site2/imperium/>

Maison Yenedek la famille maudite de l'Imperium

Une malédiction, c'est comme une expérience scientifique : plus on l'étudie, plus on l'influence. Dès qu'on commence à la prendre au sérieux, on voit dans de simples coïncidences la preuve du mauvais œil. Mais le sort s'acharne-t-il sur cette Maison ou s'agit-il de complots plus subtils ?

Ethos

GLOIRE : La Maison a intégré la partie la plus select du gotha du Landsraad, de nombreux yeux sont tournés vers eux, et les troubadours enjolivent leur aura de « glamor ».

POUVOIR : Ambitieux, les Yenedek s'allient intelligemment et patiemment avec les bons partenaires. Ils sont réputés pour être de dangereux adversaires politiques, respectés mais également craints.

PROFIT : La fortune des Yenedek leur permet d'ouvrir de nombreuses portes et, à bien des égards, leur générosité n'a pas de limite. Les Yenedek ont toujours de juteuses opérations financières en cours.

Ressources

INFLUENCE (3) : Encore récente, la Maison Yenedek est parvenue à se composer une place décente au sein du Landsraad, notamment en raison de ses brillants juristes.

GUERRE (2) : Développer la puissance militaire n'intéresse que peu la Maison Yenedek qui se considère comme pacifiste.

PROSPÉRITÉ (4) : L'immense fortune des Yenedek, née de la vente de services de luxe auprès des plus grandes Maisons, ne s'est jamais tarie.

Et l'argent est un puissant levier pour atteindre ses objectifs, ce qu'ils ne savent que trop bien.

PRESTIGE (4) : Les Yenedek sont vantés par les troubadours au sein de tout l'Imperium pour leur prestance exceptionnelle, ce « glamor » qui les destine à de grandes choses. La cour comtale jouit d'un faste suffisant pour impressionner ses invités..

INTRIGUE (2) : Tout comme les affaires militaires, les intrigues et autres subterfuges sont peu du goût des Yenedek.

NIVEAU TECHNOLOGIQUE (3) : La science est perçue comme un moyen, non comme une fin, au sein de la Maison Yenedek.

Seigneur, famille et entourage

Le Comte **KAEL II** est l'actuel *siridar*. Kael vient de fêter il y a peu son seizième anniversaire. Accablé par sa nouvelle responsabilité, il réfléchit longuement avant de parler ou d'adresser des ordres. Quelques années sont encore nécessaires avant qu'il sache tenir son rôle ; aussi, il est attentif aux conseils de sa mère et de ses conseillers et préfère adopter une attitude faite de réserve et de candeur.

LINA, la sœur aînée. Elle est en âge de se marier et des propositions pourraient bientôt être reçues. Elle multiplie les amants de passage pour l'instant et profite de la vie tant que faire se peut. S'échappant dès que possible de la surveillance de ses gardes, elle s'esquive afin de côtoyer les gens du commun, voire les rebuts des bas-fonds.

Le na-Comte **STOPHER**, le frère cadet. Âgé d'à peine quatorze ans, son sourire et son insolence font tourner bien des têtes. Il se destine, comme le veut la tradition, à une fonction commerciale. Disposant de plus de liberté que son frère aîné, il s'adonne à divers activités extrêmes, en parfait amateur de sensations fortes. Au grand dam de sa mère, évidemment.

JAN, le père, est mort plusieurs années auparavant dans un accident d'ornithoptère,

crashant son engin après en avoir perdu le contrôle. Sa concubine **ARYNE** et **KOME**, le précédent Maître-Assassin, faisaient aussi partie des victimes. Certains considèrent cet accident comme un assassinat masqué.

NICEI (KENRIC), la mère, vient de céder la régence au bénéfice de son fils. Pour autant, inquiète de la malédiction qui pèse sur la famille, elle tente désespérément de protéger ses enfants.

KAEL, l'oncle, a trouvé la mort durant une plongée aquatique en haute profondeur, un sport extrême faisant usage du Bouclier comme réserve d'air. Un courant l'aurait tiré vers le bas et l'aurait retenu prisonnier jusqu'à épuiser sa réserve d'air. Kael était alors fiancé à **KATLIN (OPHELION)** qui a décidé de demeurer pour sa période de deuil au sein de la Maison Yenedek. Cela fait deux ans maintenant et elle songe sans doute désormais à retourner auprès de sa propre Maison.

ARYA, la tante, a été retrouvée morte après avoir ingéré différentes drogues et produit médicamenteux. L'examen du Docteur Suk a conclu à un suicide.

BRANIS III, le cousin, a trouvé la mort lors d'un voyage-safari sur une exoplanète, mortellement blessé par des bêtes sauvages. Ces bêtes sont depuis sévèrement surveillées, son Bouclier personnel n'ayant étrangement pas connu de malfonction. Branis laisse derrière lui une veuve, **LEONA (WALLACH)**, enceinte et bientôt à terme.

BELLA, la cousine, semble atteinte de schizophrénie et de dépression depuis son adolescence. Des crises de violence de plus en plus fréquentes ont forcé à la médicamenter de sorte qu'elle demeure la plupart du temps apathique.

DEVAD, le grand-père, est mort durant un duel amical face à un Noble **DELAMBRE**.

MARA (MORITANI), la grand-mère, est décédée récemment, à un âge relativement jeune pour quelqu'un qui consommait un Régime d'Épice.





ZEPHO, le grand-oncle, est mort d'une maladie incurable durant son enfance.

MOIRA, la grande-tante, lors d'une cérémonie à la cour impériale, trébucha et déchira sa robe, sous les rires étouffés de l'assistance. Elle se suicida le soir même.

BRANIS II, l'arrière-grand-père, a été assassiné lors d'une représentation officielle par un fou isolé. Des soupçons de lavage de cerveau et de drogues hypnotiques qui auraient été administrées à l'assassin, pour le pousser à accomplir un acte qu'il a renié par la suite, n'ont jamais pu être prouvés.

ECHNE (ATRÉIDES), l'arrière-grand-mère, est morte en couches, malgré l'excellence des soins médicaux prodigués. Celui qui aurait été son second enfant fut déclaré mort-né. Des rumeurs ont couru au sujet d'éventuelles malformations génétiques mais elles furent officiellement démenties.

GERALT, l'arrière grand-oncle, a été lui aussi assassiné par un fou isolé. Ce dernier s'est pendu dans sa cellule avant de pouvoir être interrogé..

Fief

HANNYAS est un monde principalement tempéré et accueillant, situé dans le système **TAMACHUS**. Planète immense, le gros de la population vit dans des ranchs épars. Une faune et flore riches et diversifiées contribuent au tourisme et à l'exportation d'espèces exotiques.

VARD COD, capitale et haut lieu culturel et administratif, se révèle verdoyante et peu peuplée. **OROND** et **DEOND** représentent les deux principales villes en termes de population urbaine et de production, notamment pour tout ce qui touche au secteur industriel.

La cour comtale siège habituellement sur la lune d'Hannyas, **AQUICA**. C'est un satellite de petite taille, sans atmosphère, qui sert également de spatioport. Un palais d'été se trouve également sur Hannyas.



Rôles à pourvoir

Plusieurs possibilités s'offrent aux joueurs pour une Chronique utilisant cette Maison :

??

- ☞ Jouer les **Conseillers**, particulièrement le Mentat, le nouveau Maître-Assassin et un Docteur Suk. Ceux-ci tenteraient alors de comprendre les tenants et aboutissants de la malédiction et d'empêcher sa réalisation.
- ☞ Jouer des **extérieurs**, principalement une Sœur du Bene Gesserit, un Arbitre du Changement, un Troubadour ou un Émissaire d'une Maison alliée. Les Yennedek, désesparés, seraient alors au centre d'intrigues qui les dépassent et les personnages envoyés pour déjouer ces ignobles plans.
- ☞ Jouer les membres de la **famille**, vivant dans la peur d'être atteint par la malédiction. Dans ce cas, essayez de panacher les différentes générations. Parmi les plus jeunes, Kael est un Courtisan, Lina une Assassine, et Stopher un Marchand. Dans les secondes générations, Nicei, Leona, Katlin et Bella sont probablement toutes des Courtisanes, mais il est possible de les différencier : Bella pourrait ainsi posséder la Présience à haut niveau, Katlin être une Duelliste, et Leona, une Mystique.

Alliés et ennemis

En raison de jeu d'alliance par mariage, les relations sont plutôt bonnes avec les **KENRIC**, **WAL-LACH**, **OPHELION**, et, dans une moindre mesure, avec les **MORITANI** et les **ATRÉIDES**. Un de leurs plus grands alliés est la Maison **ORDOS** qui est persuadée que le **BENE GESSERIT** agit contre les Yennedek et offre souvent son assistance. Depuis la mort de Devad Yennedek, les Yennedek entretiennent une farouche inimitié avec les **DELAMBRE**. Les **KYZYL** auraient été mêlés à certaines tragédies, notamment les assassinats de Branis II et Geralt, sans que de réelles preuves soient découvertes. Néanmoins, les Kyzyl briguaient à l'époque des sièges dans certaines Commissions que les Yennedek convoitaient. Ils sont toujours perçus d'un mauvais œil.

Maisons mineures

Avec un Prestige de 4, la Maison Yennedek dispose de 8 Maisons mineures à définir par les joueurs. Pour rappel, elles s'orientent en général vers des activités soit commerciales, diplomatiques, scientifiques ou militaires. Créez-les en fonction des choix de profils des PJ : par exemple, si vous disposez à la table d'un profil guerrier, laissez-le créer une Maison mineure mercenaire, alors qu'un Suk sera sans doute à la tête de laboratoires scientifiques.

Voici quelques noms de Maisons mineures à utiliser en cas de manque d'inspiration : Hick-Coln, Caven, Bahvier, Hikor, Sarge, Fitz, Zengger et Fawd-Oshberg.

Intrigues

DIMENSION MORALE

Les Yennedek ont été touchés par d'innombrables tragédies, dont bon nombre sont du fait d'autres Maisons : la soif de **vengeance** de Kael II pour l'assassinat de son père peut-elle être attisée ? Ses conseillers (les PJ) sauront-ils compenser son inexpérience et jongler entre **obéissance** à leur siridar et bien général de la Maison ?

Et si la **trahison** venait de l'intérieur ? L'ambitieuse Nicei a-t-elle piégé l'ornithoptère de son mari pour prendre les rênes du pouvoir par le biais de son pantin de fils ?

DIMENSION POLITIQUE

Le but principal de la Maison est de s'emparer d'une place au sein du **Haut Conseil** : tous les efforts sont dirigés en ce sens, et, en termes de jeu, une campagne peut récompenser des efforts constants par un gain d'un point en influence.

Les Ordos ont toujours des informations concernant le Bene Gesserit et les Kyzyl, semant ainsi les graines de la **discorde** ; ont-ils un but autre que de gagner l'amitié des Yennedek ? Le **mariage** de Lina peut être l'occasion de nouer une alliance juteuse avec une importante Maison du Landsraad ; quant à Katlin Ophelion, que voilà une belle jeune femme qui a suffisamment versé de larmes sur son défunt fiancé !

DIMENSION MYSTIQUE

La **Prescience** est absente des membres de la famille Yennedek ; seule Bella pourrait être une candidate potentielle au don. Ou le don est-il plus répandu qu'on ne le penserait à première vue ? Les différents suicides ont-ils été ainsi occasionnés chez leurs victimes par les visions d'un avenir atroce ?

Les expérimentations sur le **Karama** menées jadis par les Yennedek ont engendré une altération de la lignée, de sorte qu'ils bénéficient d'une aura spécifique, ce fameux « glamor », mais semblent attirer le mauvais sort. Est-ce la raison pour laquelle le **Bene Gesserit** s'évertue à diminuer la puissance des Yennedek : a-t-il découvert un défaut génétique ou un fardeau mystique ?

Contre toute attente, l'Ordre essaie d'ailleurs peut-être de lever cette malédiction dans le but de sauver cette lignée ? Ou de contrer une tierce faction qui influence la lignée des Yennedek ? Et si le **Bene Tleilax** était à l'origine de la malédiction, étrange prix à payer pour avoir assuré leur prospérité et leur charisme, en intervenant sur leurs gènes ? Ou bien les Yennedek ont-ils indûment mis la main sur des technologies génétiques tleilaxu et ces derniers s'évertuent, depuis lors, à se venger de cette Maison ?





Une nuit au musée (FIASCO)

Ce cadre de jeu pour **Fiasco** place des personnages dotés de grandes ambitions mais de peu de maîtrise de soi dans un cadre lovecraftien. **Fiasco** oblige, il s'agit donc d'une variation plus ou moins sérieuse sur le thème de la malédiction. Ou comment demander aux joueurs d'être enthousiastes à l'idée d'être maudits et d'avoir de grandes chances de connaître un destin funeste.

Le pitch

Intérieur nuit. Paris, Le Louvre.

Alors que le commissaire de la nouvelle exposition révèle avec émotion le corps parfaitement préservé d'une momie égyptienne et, clou de la visite, un diamant gros comme le poing, les invités, potentiels donateurs ou simples VIP, applaudissent poliment. La presse depuis des semaines livre les détails les plus alarmants sur la malédiction qui semble peser sur les membres de l'expédition archéologique ayant fait cette découverte. Certains sont d'ores et déjà morts dans d'étranges circonstances.

L'orage gronde au dehors. Un éclair claqué. Les lumières s'éteignent, un cri résonne. L'instant d'après, les lumières se rallument et tout le monde se rue vers les petits fours comme si de rien n'était.

La soirée devait être l'illustration parfaite d'une soirée universitaire et inintéressante, seulement ponctuée de conversations barbantes d'érudits, et peut-être, summum de l'excitation, d'une séance aux enchères passionnée.

Si seulement cela avait été le cas...

Relations

LIÉS PAR L'AMOUR

- Jeunes mariés
- Amants secrets
- Couple se détestant en train de divorcer
- Fiancés
- Amoureux depuis toujours, d'un amour jamais avoué
- Coups d'un soir

LIÉS PAR LE CRIME

- Gentlemen cambrioleurs
- Dealer / Drogue
- Maître-chanteur / Cible
- Pique-assiettes
- Escroc / Complice dans la salle
- Séduisant(e) arnaqueur(se) / Brute

LIÉS PAR LE TRAVAIL

- Gardien du musée / Commissaire d'exposition
- Rivaux professionnels
- Mari et femme, travaillant dans le même domaine
- Membres de l'expédition archéologique
- Érudit de la vieille école / Jeune blanc-bec avançant des théories révolutionnaires
- Homme de loi / Client

LIÉS PAR LE SURNATUREL

- Spirite / Enquêteur du surnaturel
- Gardiens d'un sombre secret
- Membres d'une société secrète
- Nouveaux Templiers
- Sectateurs
- Sorcier vaudou / Zombie

LIÉS PAR LA FAMILLE

- Frère et sœur, complètement opposés
- Grand-père (ou mère) / Petit-enfant
- Jumeaux, identiques à la perfection
- Cousins éloignés, ne s'appréciant guère
- Enfant / (Beau-) parent
- Enfant / Parent adoptif

MÉDIATIQUES

- Célébrités riches
- Collectionneurs réputés
- Officiel (élu, ministre,...) / Assistant
- Vedette / Fan
- Journaliste / Source d'information
- Personnalités exotiques

Besoins

DE GAGNER...

- ... le Diamant, à n'importe quel prix
- ... le cœur de la plus jolie fille / du plus bel homme ce soir
- ... la satisfaction de prouver la véracité d'une théorie
- ... un pari stupide
- ... l'enchère sur un objet archéologique qui fait l'objet de toutes les convoitises
- ... le respect de ses pairs

D'OUBLIER...

- ... l'homme qui a été assassiné
- ... le terrible accident que vous avez provoqué
- ... l'esprit désincarné qui vous suit sans cesse
- ... les voix dans votre tête qui vous parlent
- ... la nuit dernière
- ... votre inéluctable déchéance

DE DÉCOUVRIR...

- ... la dernière pièce du puzzle
- ... le sens du mystérieux message qui vous a invité ici
- ... le lien mystique entre le Diamant et la Momie
- ... l'assassin de votre mari / femme
- ... l'endroit exact où le trésor des Templiers a été enterré
- ... le sens caché de La Joconde

DE FAIRE DISPARAÎTRE...

- ... votre culpabilité
- ... une dette de sang ou d'honneur
- ... le malheur qui pèse sur votre famille
- ... un témoin gênant
- ... un squelette dans votre placard
- ... ces pulsions qui vous contrôlent par moments

DE SE VENGER...

- ... d'un policier véreux
- ... de votre vrai père biologique
- ... en tuant, tuant, tuant !
- ... de votre mari / femme pour son infidélité
- ... de ceux qui savent et des puissants
- ... de tout le monde

DE COUCHER...

- ... avec le premier venu
- ... sur papier vos cauchemars
- ... avec votre ex
- ... pour transmettre la malédiction qui pèse sur vous
- ... dans la terre importée de votre pays
- ... avec quelqu'un hors de votre portée

Malédictions

MÉDIATIQUES

- Écrivain incapable d'écrire après un premier roman à succès
- Sportif ayant perdu toutes les finales qu'il a jouées
- Acteur ayant incarné un rôle considéré comme maudit, n'ayant plus tourné depuis
- Survivant d'une série télévisée dont tous les autres acteurs sont morts
- Écrivain dont les romans comportent des morts atroces qui se réalisent par la suite
- Connus pour avoir été maudits par un extrémiste religieux

DATES

- Aujourd'hui, comme tous les vingt siècles
- Ce soir, un exact alignement d'étoiles
- Ce soir, durant une éclipse lunaire, une lune rouge
- Tous les ans, à cette même date
- À chaque présentation du corps de la momie
- À chaque changement de possesseur du Diamant

OBJETS

- Le Diamant, qui apporte le malheur sur son possesseur
- Un grimoire renfermant le secret d'une malédiction
- Un tableau qui pousse ceux qui le regardent à s'entre-tuer
- Une poupée prétendument habitée par un démon
- Une poupée vaudou
- Une simple chaise mais les gens qui s'y asseyent meurent le jour même

PERTES

- La mémoire, disparue
- L'âme, échangée
- La mortalité, chèrement perdue
- La santé mentale, fragilisée
- Le sommeil, peuplé de trop de cauchemars
- L'appétit, si ce n'est de chair humaine

LIEUX

(NB : dans le cas de certains lieux, n'hésitez pas à user de flash-back)

- Le tombeau du Pharaon, ceux qui y pénètrent finiront par mourir
- Un lugubre manoir, transmis dans la famille
- Une pièce du musée habitée par des esprits
- L'arbre du pendu, où un sorcier a maudit une lignée de nobles
- La fenêtre du dernier étage du musée, grande-ouverte
- Un pentacle et un autel

FOLIES

- L'esprit de la Momie a pris possession d'un hôte !
- Un amour bien au-delà de l'obsession !
- Les ombres qui cachent de terribles secrets et monstres !
- Les gens qui vous mentent, qui vous détestent et qui vous surveillent !
- La conspiration doit être révélée !
- Tout le monde va mourir ce soir !

Objets

SUSPICIEUX

- Une réplique exacte du Diamant en verre
- De quoi crocheter n'importe quelle serrure
- Un déguisement parfait
- Le plan du Louvre, indiquant où se trouvent toutes les caméras
- Un dossier avec le nom et la photo d'une cible à assassiner
- Un sachet de drogue

ARMES

- Une dague sacrificielle
- Une dose de poison indécidable
- Un poing américain
- Un revolver qui ne contient plus que deux balles
- Du chloroforme
- Une sarbacane et 5 dards paralysants

PAPIERS

- Une fausse carte d'identité
- Des manuscrits anciens
- D'innombrables billets de banque dans un attaché-case
- Un avis d'expulsion et un acte d'huissier de saisie mobilière
- Un livre contenant des secrets innombrables
- Un testament

PROTECTIONS

- Du sel
- Une croix
- Un préservatif
- Un gilet pare-balle
- Un casque revêtu de papier aluminium pour empêcher de s'emparer de votre esprit
- Un regard envoûtant

SENTIMENTAL

- Une alliance
- Des vieilles lettres accompagnées de la photo abîmée de l'expéditeur
- Une chevalière
- Une mèche de cheveux dans un petit emballage plastique
- Une Légion d'honneur
- Une clef

INGRÉDIENTS

- Une vierge, destinée à être sacrifiée
- De l'eau bénite
- Des bougies
- Le nom d'un démon
- Une boule de cristal
- Le scarabée doré, perdu depuis des générations



82

UNE VISITE NOCTURNE AU MUSÉE TOUTE PRÊTE

RELATIONS

POUR TROIS JOUEURS

Crime : Maître-chanteur / Cible

Surnaturel : Membres d'une société secrète

Famille : Jumeaux, identiques à la perfection

POUR QUATRE JOUEURS, AJOUTEZ

Travail : Gardien du musée / Commissaire d'exposition

POUR CINQ JOUEURS, AJOUTEZ

Médias : Célébrités riches

BESOINS

POUR TROIS JOUEURS

De gagner : le Diamant, à n'importe quel prix

POUR QUATRE OU CINQ JOUEURS, AJOUTEZ

De coucher : pour transmettre la malédiction qui pèse sur vous

MALÉDICTIONS

POUR TROIS OU QUATRE JOUEURS

Lieux : le tombeau du Pharaon, ceux qui y pénètrent finiront par mourir

POUR CINQ JOUEURS, AJOUTEZ

Folies : l'esprit de la Momie a pris possession d'un hôte !

OBJETS

POUR TROIS, QUATRE OU CINQ JOUEURS

Ingrédients : le scarabée doré, perdu depuis des générations





T'ai-je demandé, Créateur, de me façonner homme ?

Une mini-campagne à adapter pour tout JdR médiéval-fantastique dans lequel les PJ incarnent des objets traditionnellement étiquetés comme maudits.



Prologue

*« La vie entière n'est rien autre
que des questions devenues formes,
qui portent en elles le germe
de leur réponse...
et des réponses grosses de questions. »*
Le Golem, Gustav Meyrink

Tirés de ce qui semble être un sommeil ayant duré des éons, les objets intelligents que sont les PJ s'éveillent doucement... Cela ne peut signifier qu'une chose : de nouveaux porteurs ? Les affaires reprennent !

Posez tout d'abord quelques questions aux joueurs afin de créer les objets « maudits » qu'ils vont incarner :

- ❖ Quelle est leur forme ? Sont-ils des anneaux, des bijoux, des épées, des boucliers, des sceptres, des couronnes ? Sont-ils visibles et résistants ou discrets mais fragiles ?
- ❖ Quelle est leur personnalité ? Ont-ils un véritable nom ou emploient-ils seulement le nom d'objet magique sous lequel ils sont connus ?
- ❖ Doivent-ils utiliser leur porteur pour parler entre eux ou un lien mental leur permet-il de communiquer ? Dans ce dernier cas, ils ne peuvent avoir de secrets entre eux.
- ❖ Dans quel endroit ont-ils été retrouvés ? S'agit-il de ruines inexplorées ou bien d'une salle au trésor, l'antre d'un collectionneur ? Dans tous les cas, c'est un endroit à part, une sorte de crypte.

Leur mémoire est détériorée, leur puissance diminuée. Ce qu'ils savent se résume à peu de choses : ils ont été créés à la même période, par le même créateur, dans le but de servir le même but. En tant que groupe, ils se nomment les **Artifices**. Le reste est flou, un chaos de moments fugaces, de visions volées de d'innombrables porteurs. Ils sentent cependant qu'ils peuvent rappeler consciemment des bribes du passé si les circonstances sont favorables.

Restent donc en suspens plusieurs questions :

- ❖ Qui est leur créateur ?
- ❖ Existe-il, à part eux, d'autres créations, d'autres Artifices ?
- ❖ À quoi sont-ils destinés ?
- ❖ Qu'ont-ils accompli dans leurs vies précédentes ?

Pour finir, revenez à leurs porteurs et décrivez-les. Il est clair qu'ils ont pris possession d'une bande de voleurs s'étant aventurés dans leur crypte, des types minables et sans envergure. Selon le système de jeu que vous utilisez, considérez que les porteurs actuels ne sont pas d'envergure à tenir tête à la volonté des Artifices, sauf cas exceptionnels ou échec critique. Par la suite, veillez à introduire des moments de perte de contrôle sur le porteur si les circonstances sont réunies. Un porteur peut aller jusqu'à comprendre que l'Artifice est le problème et, s'il fait preuve d'une volonté supérieure, à s'en débarrasser.



Adapter ce scénario

Ce scénario n'est pas lié à un système de jeu spécifique. Voici quelques suggestions pour l'adapter à quelques JdR appropriés.

Donjons et Dragons

3^{ème} édition

Le **Manuel du Maître** fournit des règles pour créer un Objet intelligent et maudit. Considérez les PJ comme des Objets intelligents et attribuez-leur un score d'Ego de 25. Décidez en conséquence de leurs pouvoirs et caractéristiques sur les tables appropriées. Enfin, effectuez des sauvegardes de Volonté contre cet Ego lorsque l'Objet agit à l'encontre des intérêts de son porteur. Créez des pré-tirés pour servir de porteurs, principalement des Roublards, pour certains multi-classés, et remplacez les scores mentaux par ceux de l'Objet.

Dungeon World

CLASSE : l'Objet maudit.

RACE, NOM ET APPARENCE : comme la classe du porteur.

CARACTÉRISTIQUES :

Répartissez 17 (+2) 15 (+1) 13 (+1) dans vos trois caractéristiques mentales (Intelligence, Sagesse, Charisme). Les caractéristiques physiques dépendent du porteur.

POINTS DE VIE ET DÉGÂTS : comme la classe du porteur.

ALIGNEMENT :

BON – Le porteur doit être respecté, sa vie préservée, son opinion entendue.

NEUTRE – Il est de l'intérêt de tout le monde de ne pas abîmer le porteur.

MAUVAIS – Les porteurs sont de simples ustensiles, des bêtes inférieures.

ÉQUIPEMENT : comme la classe du porteur.

In a Wicked Age

La création d'un personnage à **laWA** permet aisément de créer des objets qui prennent le contrôle de porteurs : il s'agit de leur *Force particulière*. Créez des *Meilleurs intérêts* qui opposent malgré tout les Artifices, des rivalités et des défiances, en sus de répondre aux questions concernant leur but et l'identité de leur créateur. Concernant ces aspects, vous pouvez effectuer un tirage d'Oracles pour vous inspirer.

Chaque Acte peut représenter une session, le Prologue étant à inclure avec l'Acte I, l'Épilogue avec l'Acte III. Si à la fin d'une session, un PJ n'a pas son nom à la liste *Nous Saluons*, n'oubliez pas qu'il n'apparaît normalement plus par la suite. Le joueur devra en ce cas créer un autre personnage, en lien avec les tirages de l'Oracle.

Concernant les Oracles, l'Acte I est à tirer sur *Le Passé Troublé*, l'Acte II sur *Un Nid de Vipères* et l'Acte III sur *Les Dieux-Rois de la Guerre*.

Actions de base

Vous débutez avec ces actions :

IMPOSER SA VOLONTÉ

Quand vous êtes porté par un être conscient que vous souhaitez contrôler, lancez 2d6+CHA. Sur 10+, vous contrôlez pleinement le porteur, jusqu'à commettre un acte contraire à son propre alignement (le MJ vous dira quand). Sur 7-9, le contrôle cessera à la première action contraire à l'alignement du porteur et choisissez également 1 parmi :

- ❖ Le contrôle est fragile. Il sautera à la première occasion (le MJ vous dira quand).
- ❖ Le contrôle est ténu. Vous ne bénéficiez pas de la capacité raciale du porteur ni ne pouvez utiliser *Accès mémoriel*.
- ❖ Le contrôle est éprouvant pour le porteur ; il perd la moitié de son maximum de Points de Vie.

ACCÈS MÉMORIEL

Quand vous souhaitez obtenir des informations concernant le porteur ou utiliser une action de sa Classe, lancez 2d6+CHA. Sur 10+, vous obtenez l'information ou pouvez utiliser normalement l'action. Sur un 7-9, vous pouvez obtenir l'information ou utiliser l'action mais vous subissez -1 pour le prochain *Imposer sa volonté* ou *Accès mémoriel*.

UNE SIMPLE BABIOLE

Quand vous ne souhaitez pas éveiller les soupçons concernant votre nature, lancez 2d6+SAG. Sur 10+, l'observateur ne vous remarque pas. Sur 7-9, choisissez parmi :

- ❖ L'observateur ne vous remarque pas mais vous pose néanmoins une question comme s'il avait *discerné la vérité*.
- ❖ L'observateur ne découvre pas la supercherie si vous lui offrez quelque chose pour détourner son attention.

EN QUÊTE D'UN PORTEUR

Quand vous êtes à la recherche d'un nouveau porteur pour remplacer votre porteur actuel, décrivez ce que vous cherchez exactement et lancez 2d6+SAG. Sur une réussite, vous trouvez une cible. Sur 10+, choisissez 1 parmi :

- ❖ Votre cible n'est pas particulièrement bien protégée.
- ❖ Votre cible correspond exactement à ce que vous recherchez.
- ❖ Votre cible n'oppose pas une résistance sérieuse à votre volonté.

Actions avancées

Quand vous montez de niveau entre 2-5, choisissez une de ces actions.

PROTECTION MAGIQUE

Vous faites bénéficier votre porteur de +1 armure.

SAVOIRS ANCIENS

Quand vous faites *appel à votre savoir* concernant des sujets anciens, prenez +1.

LA SOMME D'INNOMBRABLES ÉLÉMENTS

Vous pouvez prendre une action de base de la Classe de votre porteur actuel. Cette action peut être prise plusieurs fois, si le porteur change entre-temps.

FORGÉ POUR DÉTRUIRE

Choisissez le combat au corps-à-corps ou à distance. Lorsque vous *attaquez l'ennemi* en usant de vos innombrables expériences de vies passées, vous remplacez soit FOR ou DEX respectivement par INT ou SAG.

LIEN TÉLÉPATHIQUE

Quand vous vous concentrez pour créer un lien télépathique avec un objet intelligent que vous connaissez, lancez 2d6+CHA. Sur une réussite, vous pouvez communiquer mentalement avec l'objet. Sur 10+, choisissez également 1 parmi :

- ❖ Vous posez une question comme si vous aviez *discerné la vérité*.
- ❖ Vous connaissez sa localisation exacte.
- ❖ Vous pouvez entretenir ce lien même à très longue distance.





Acte I la mémoire dans la peau

Retrouver la civilisation sera probablement le réflexe naturel des PJ : ils doivent après tout **s'acclimater aux nouvelles mœurs**, combler leurs lacunes en histoire, en géographie et en politique actuelle. Les premiers instants et contacts vont sans doute les déstabiliser. Insistez là-dessus et décrivez des scènes étranges et des impressions dérangeantes ; jouez sur les incompréhensions. Comment vont-ils s'y prendre : vont-ils s'immerger dans les tavernes et marchés ou vont-ils étudier au sein de bibliothèques ? Vont-ils prétendre être des étrangers arrivés depuis peu en ville ? Dans tous les cas de figure, mettez-les mal à l'aise, comme hors de leur élément, mais ne les punissez pas dans leurs tentatives d'intégration.

À ce stade, les PJ peuvent souhaiter **changer de porteur** afin de viser quelqu'un disposant de plus d'influence, de puissance physique ou magique. N'essayez pas de les restreindre arbitrairement mais gardez plutôt en tête que changer de porteur va poser plusieurs problèmes.

Tout d'abord, les voleurs qui sont leurs actuels possesseurs n'ont aucune attache. Ce sont des gosses de rues devenus hors-la-loi ; personne ne s'inquiète de leur disparition, personne ne se soucie de leur changement de comportement. D'autres porteurs auront des liens, des proches, des alliés ;

dès lors qu'ils commenceront à suspecter quelque chose d'inhabituel, ils enquêteront. Des ennemis peuvent attaquer les PJ. Après tout, les porteurs avaient leur propre vie jusqu'à présent : ils étaient sans doute en plein milieu d'intrigue ou de conflit.

De plus, leurs possesseurs actuels, s'ils sont faibles et inexpérimentés, ont cependant l'avantage d'être facilement contrôlables. Des individus dotés d'une plus grande force de caractère représenteront une lutte constante pour maintenir le contrôle sur le corps du porteur. D'un point de vue technique, plus les porteurs sont puissants, plus les contrôler est difficile. Aux PJ de peser le pour et le contre.

La partie enquête peut alors vraiment commencer : les PJ sont à la recherche de **réponses sur leur identité**, n'est-ce pas ? Vont-ils visiter des lieux de savoir ou au contraire se renseigner auprès de factions bien informées ? Les PJ envisageront peut-être de puiser dans leur propre mémoire ou d'employer de puissants moyens mystiques ? Soyez généreux sur les pistes possibles et concentrez-vous sur le fait de compliquer la tâche des personnages, que leurs actes aient des répercussions : introduire de nouveaux acteurs dans l'histoire, c'est potentiellement ajouter une tierce partie avec son propre objectif, un allié ou un ennemi à terme. Comme toujours, agir, c'est prendre le risque d'être repéré.

Selon le temps passé à trouver de nouveaux porteurs, accélérez le rythme et facilitez la découverte d'un lien vers ce qui semble être le lieu tout désigné pour mettre un terme à la quête identitaire des PJ : un endroit désolé que l'on nomme simplement la Cité perdue.

La Cité perdue

Il ne demeure nulle âme à interroger sur les causes de la ruine de la Cité. Ce qu'il faut laisser entendre dans vos descriptions, c'est que la Cité a incarné une volonté de domination qui a été combattue par une alliance de peuples.

Vous pouvez bien évidemment la peupler de créatures sauvages ou de morts-vivants pour rendre son exploration plus tendue.

- ❖ L'hôtel de ville comprend encore quelques statues intactes, la plupart symbolisant des domaines similaires à l'histoire, la rhétorique et la politique. La salle des archives, ne recelant aucun document, mais néanmoins riche en peintures aux couleurs passées, permet de dater à une époque très ancienne la fondation de la Cité, largement antérieure aux royaumes actuels.
- ❖ Ne demeure érigée de la basilique que l'abside principale, préservée par une faible aura de sainteté. Des gravures bordant l'autel révèlent des scènes représentant des Élus intervenant pour améliorer la vie du peuple de la Cité ; les Élus se voient offrir des connaissances divines et illuminent à leur tour les peuples ; les Élus trônent en tant que rois et établissent un empire.
- ❖ Le bastion porte à l'évidence des marques de combat et de destruction. L'intérieur révèle une atmosphère sèche et poussiéreuse et des squelettes de soldats en nombre, leurs armes et armures désormais rongées par la rouille. Les combats s'étant déroulés ici sont ceux du dernier carré. Aucun pillard n'a dû vouloir y pénétrer, supposant que des morts-vivants devaient errer en son sein ; de sorte qu'on peut encore trouver ici des effets personnels qui se désagrègent au premier contact.



Acte 2 le souffle de la révolte

Si vous êtes libre de peupler de péripiéties le trajet et de rendre leur destination aussi lointaine que bon vous semble, profitez plutôt de ces moments pour forcer les personnages à mieux se connaître et à résoudre des problèmes ensemble. Que cela soit un simple cours d'eau au courant impétueux à traverser ou un village isolé attaqué par des bandits, placez les PJ face à des obstacles et des dilemmes. Ne les forcez surtout pas à devenir des héros ; soyez plutôt curieux de savoir comment ils vont se positionner moralement, comment leur personnalité va émerger.

C'est également une bonne occasion de leur offrir quelques **brèves de mémoire** sur leur passé. Des scènes peuvent leur évoquer une impression de déjà-vu. Posez des questions aux joueurs : par le passé, dans les mêmes circonstances, avaient-ils agi différemment ? Ont-ils créé des liens avec des individus ? Quel est leur plus heureux souvenir ? Quel est leur souvenir le plus douloureux ?

De votre côté, employez ces éléments pour introduire des événements similaires et jouer sur les traumatismes du personnage.

Arrivés à destination, la Cité perdue est, comme ils avaient pu l'apprendre, livrée aux infamies du temps et des pillards, de simples ruines recouvertes de végétation. De la Cité, il ne reste plus grand chose, à part l'hôtel de ville, la basilique et le bastion.





En s'approchant d'une ruine anonyme, les Artifices bénéficient de bribes de mémoire leur révélant comment opérer un mécanisme complexe encore en état de fonctionner, afin d'ouvrir une entrée secrète. Jaillissant de sous terre dans un grondement inquiétant, un portail se dresse alors, révélant sur son linteau une inscription en lettres d'or dans une langue ancienne qu'ils parviennent à lire : le Hall du Pouvoir. Un escalier de pierre taillée s'enfonce profondément sous la Cité, les menant vers des salles en partie préservées des ravages de la surface. Une salle en forme de géode, tapissée de mosaïques en lapis-lazuli, sert de vestibule donnant sur quatre autres salles de taille modeste : une bibliothèque, un tombeau, un laboratoire/forge et une salle des cartes. Des sculptures de gardiens entourent chaque entrée, y compris celle qu'ont empruntée les PJ.

La plupart des livres ou des manuscrits de la **bibliothèque**, recouverts de poussière, l'encre effacée, s'effritent au premier contact. Les glyphes de protection des ouvrages les plus précieux ont fini par se dissiper avec le temps. Malgré une atmosphère sans trace d'humidité et l'absence de lumière, il n'y a plus rien à en tirer, comme en attestent certaines étagères complètement effondrées.

Revenir au sein du **laboratoire**, leur lieu de création, fait resurgir les premiers souvenirs des Artifices.

À ce stade, choisissez parmi les possibilités suivantes en vous basant sur ce que vos joueurs ont semblé préférer comme hypothèses durant leurs conversations :

- ❖ Leur créateur est-il disparu ou mort depuis de nombreuses générations ? Est-il encore vivant, d'une manière ou d'une autre, notamment magique ? S'agit-il d'un être bénéficiant d'une espérance de vie étendue ?
- ❖ Leur créateur est-il un individu isolé mais puissant, comme un mage de haut niveau (ou une liche) ou bien s'agit-il d'une faction secrète ?

En fonction de ces réponses, le **tombeau** peut être une simple tombe prestigieuse ou au contraire un mausolée où reposent les différents membres de l'organisation. C'est sans doute le seul endroit où les pièges magiques sont encore actifs.

Pénétrer dans la **salle des cartes** permet aux Artifices de se remémorer leur raison d'être. Une table en pierre trône au milieu de la pièce. Tout autour, il est possible de deviner d'anciennes cartes, des planisphères et autres mappemondes en pitieux état. Seule la table a bravé les affres du temps, diffusant une aura magique encore active. En son centre, une gravure de la région se devine. En la dépoussiérant, les Artifices peuvent remarquer qu'à l'endroit de leur actuelle localisation, la Cité, se trouvent également leurs propres représentations. Chacun est symbolisé sous sa forme d'objet, paré d'une aura d'une différente couleur. La carte est autrement vide de tout élément : les villes, les reliefs, les démarcations territoriales sont absents.

Vous pouvez, si vous souhaitez introduire d'autres Artifices, décrire qu'une importante zone de la carte est parée d'une certaine couleur est qu'en son sein se trouve la représentation d'un objet. Idéalement, choisissez un type d'objet qui n'a pas été choisi au sein du groupe de PJ. Cette zone correspond à un royaume mais de cela, les Artifices n'en ont probablement pas la connaissance, bien qu'ils puissent en avoir l'intuition. Concrètement, la table est une carte qui localise les Artifices et s'ils s'emparent d'un territoire, étend leur aura sur la région concernée.

Car la raison d'être des Artifices est de prendre le contrôle des dirigeants des royaumes aux alentours de la Cité. Le but ultime étant... la paix. En effet, le créateur des Artifices, qu'il soit un individu ou une faction, aspirait à créer un réseau d'États stables dont les dirigeants auraient été aidés par le pouvoir des Artifices, et d'ainsi éviter toute belligérance entre eux.

Plusieurs questions vont émerger face à cette révélation :

- ❖ Derrière ce but pacifiste, n'est-ce pas en réalité une volonté de former un empire ? Le créateur des Artifices est-il un philanthrope ou un mégalomane ?
- ❖ L'ingérence des Artifices dans la vie de leur porteur est-elle souhaitable ? D'autant plus si les Artifices eux-mêmes peuvent être contrôlés par leur créateur ou si ce dernier a mis en place un système pour pouvoir contrôler ses créations, système dont quiconque peut s'emparer. En renvoyant les Artifices à leur image de marionnettes, introduisez alors des éléments de la vie de leurs porteurs : rappelez-leur que pour leurs porteurs, ils représentent des objets maudits, les privant de toute liberté.



Acte 3

Le retour du roi

Après avoir fait le tour du Hall du Pouvoir et avoir recueilli les informations qu'ils étaient venus chercher, il est temps de compliquer la sortie de ce lieu. Un Gardien protège le Hall, non pas dans le but de prévenir toute entrée mais plutôt afin d'interdire aux Artifices de le quitter. Le Gardien suit des ordres donnés il y a longtemps de cela, intimant les Artifices à attendre le retour –fortement hypothétique– de son maître. Un combat est bien sûr envisageable, tout comme une course-poursuite ; autrement, le ou les Gardiens peuvent être des traqueurs patients capable de suivre sur des jours de marche les Artifices, révélant leur présence par quelques indices subtils en cas de test de perception réussi.

Si l'être ou la faction ayant créé les Artifices sont encore actifs, vous pouvez désormais

considérer qu'ils sont au courant de leur résurgence dès lors que le Hall du Pouvoir a été découvert. De plus, la salle des cartes a démontré que les Artifices sont, dans leur essence même, détectables. Cependant, si un moyen de les localiser existe, pour quelle raison n'ont-ils pas été retrouvés par leur créateur, en lieu et place du groupe de voleurs de bas étage ? Décidez, en tenant toujours compte des discussions entre vos joueurs, de ce qui vous semble être la meilleure option :

- ❖ Les Artifices ont été placés dans un endroit où ils étaient indétectables. En ce cas, une tierce faction est parvenue à s'emparer jadis des Artifices dans le but de s'opposer à leur créateur ou de collectionner les Artifices à leurs propres fins.
- ❖ Les Artifices sont des rebuts imparfaits qui avaient été simplement mis à l'écart par leur créateur. Ce défaut doit alors être suffisamment grave pour les empêcher d'être utilisés efficacement. Les Artifices sont-ils incontrôlables, trop intelligents pour être soumis ? Ou bien sont-ils trop conscients et pourraient-ils avoir des remords à dominer un être humain et tout un royaume dans un but qui se révélerait néfaste ? Ont-ils des pou-

MENACE PRINCIPALE :

Maître des Artifices

ACTEURS : le créateur des Artifices, individu ou faction ; ses opposants, individus ou factions.

OBJECTIF PRINCIPAL : mettre la main sur le moyen de contrôler les Artifices.

AVANCEMENT :

1. L'antagoniste est informé de l'existence des Artifices.
2. L'antagoniste recherche discrètement toute information sur la localisation des Artifices.
3. L'antagoniste a détecté les Artifices.
4. L'antagoniste recherche un moyen de contrôler les Artifices.
5. L'antagoniste découvre le moyen de contrôler les Artifices.
6. L'antagoniste contrôle les Artifices.



voirs indésirables pour leurs porteurs, destinés à diriger des royaumes, ce qui limitent fortement leur utilité ?

Ce dernier acte va donc placer les Artifices à la convergence des intérêts de plusieurs parties : leur créateur, ses opposants, et le gardien du Hall du Pouvoir. Peuvent également s'ajouter les autres Artifices, notamment ceux qui sont à la tête d'un royaume, sans oublier les alliés ou ennemis de leur porteur actuel s'ils en ont changé. Un chasseur de reliques, enfin, peut servir d'antagoniste surprise.

Le plus simple devant tant de factions est de créer des « fronts » concernant chacune d'entre elles. Classiquement, faites progresser leur échelle d'avancement selon les actes des PJ, notamment leurs échecs ou inactions. Dernière piste et non des moindres, les Artifices peuvent se révéler ambitieux et décider d'accomplir ce pour quoi ils ont été créés : s'emparer des royaumes adjacents. La difficulté de piéger un roi ou une reine comme porteur n'est pas insurmontable, mais il est évident que le plus dur sera le premier pas : comment atteindre la plus haute strate du pouvoir, sans doute protégée par des magiciens et des conseillers dont la volonté ne peut être altérée,

soit qu'ils possèdent des objets magiques provenant de ce genre d'effet, soit qu'ils bénéficient de charmes protecteurs ? Les Artifices pourront sans doute compter sur l'aide de leur créateur, voire sur des alliés surprises, comme des factions hostiles aux actuels dirigeants.

Par la suite, une fois un premier dirigeant soumis, il suffit de provoquer des rencontres protocolaires, des négociations d'importance, des entrevues politiques secrètes afin de se créer une belle opportunité.



Épilogue

À la fin de cette aventure, les PJ auront donc confronté leur créateur, ainsi que des individus décidés à les faire servir leurs propres intérêts. Mais rien ne dit que d'autres adversaires ne vont pas se révéler par la suite, et ce, d'autant plus si les Artifices sont désormais à la tête de seigneuries ou de royaumes. Déboucher sur une campagne ouverte mêlant jeu politique et drames à une échelle globale représente une suite logique. À un niveau plus personnel, les Artifices auront-ils appris quelque chose de cette aventure ? Coexistent-ils de manière symbiotique avec leur porteur ou continuent-ils de les traiter comme des pantins ? Sont-ils devenus plus humains à leur contact, plus sensibles ? Se sont-ils opposés à leur créateur, obtenant par le fer et le sang un semblant de liberté et d'auto-détermination, ou incarnent-ils une conspiration dirigeant les peuples en secret ? Ou au contraire, les Artifices sont-ils désormais en guerre entre eux afin d'asservir les peuples ou bien les libérer ? Dans tous les cas, des événements intéressants sont à prévoir...

MENACE SECONDE :

Loups solitaires

ACTEURS : le ou les gardiens du Hall du Pouvoir ; un chasseur de reliques ; des individus liés aux porteurs des Artifices ; d'autres Artifices.

OBJECTIF PRINCIPAL : pister et capturer les Artifices.

AVANCEMENT :

1. L'antagoniste est informé de l'existence des Artifices.
2. L'antagoniste remonte la piste des Artifices.
3. L'antagoniste découvre l'existence d'autres parties intéressées par les Artifices.
4. L'antagoniste conclut une alliance avec d'autres parties intéressées par les Artifices.
5. L'antagoniste élabore un piège savant.
6. L'antagoniste confronte les Artifices à leur désavantage.



par Thomas Munier
toutes illustrations ©



92

L'AUTOROUTE DES LARMES

À travers la forêt canadienne, une route qui n'en finit pas. De jeunes amérindiens font du stop. Disparitions. Un road-movie triste et chamanique dans les forêts immenses du Grand Nord.

Qu'est-il arrivé aux disparus ? Les retrouvera-t-on ? Qui est responsable ?

Que vous soyez le proche d'un des disparus, un usager de la route, un membre de la police qui fait des recherches, un bénévole qui organise des battues, un auto-stoppeur, un habitant de la forêt, un Indien qui survit dans la misère ou encore une de ces personnes infréquentables qui rôdent dans la région... la route ne vous épargnera pas.

Au commencement était **Millevaux**, cadre de jeu pour **Sombre**, l'horreur selon Johan Scipion. Et puis la forêt de cauchemar a pris son autonomie pour devenir une apocalypse mystique touchant à l'horreur sacrée, que Thomas Munier a publié en 2014 sous le titre d'**Inflorenza**. Auto-édité, le jeu est à la fois diffusé librement au format numérique et sous la forme d'un livre artisanal de la main de l'auteur. Il peut être joué avec ou sans MJ et présente ses scénarios – appelés théâtres – sous la forme « d'éclatés de situations » dans lesquels les joueurs vont venir puiser inspiration, dynamiques et grandes thématiques pour la partie.





Un scénario pour **Inflorenza** (héros, salauds et martyrs dans l'enfer forestier de **Millevaux**) ; des règles simplifiée ont été incluses pour le jouer.

Compatible avec **B.I.A., Le Monde des Ténèbres, Project : Pelican, Unknown Armies.**

Inflorenza fonctionne avec des scénarios de situations : lieux, personnages, idées, rumeurs. On peut tout lire aux joueurs.

UNIVERS

La forêt gagne du terrain. La civilisation part en ruines. Quatre dangers. L'oubli, une corrosion de la mémoire. L'emprise, un phénomène biologique qui transforme les êtres et les choses.

L'égrégoire, amasement des émotions humaines, qui forme une trame magique et engendre des manifestations surnaturelles. Les horlas, monstres aux multiples formes, fruits de l'emprise et de l'égrégoire.

Si les aventures de **Inflorenza** mettent en scène un futur post-apocalyptique, ce scénario a lieu de nos jours. On joue les prémisses de cet avenir sombre.

INTENTION

L'Autoroute des Larmes existe. Elle tire ce surnom d'un fait divers sordide. Le sort de ces jeunes personnes m'attriste. Je frémis à ce qui a pu leur arriver exactement, ce qu'on ne sait pas. Sans oublier d'être ludique, ce scénario rend hommage aux victimes.

AMBIANCES

- × Lourdeur, misère humaine, vérité introuvable.
- × Enquête policière, coupables identifiables.
- × Onirisme, chamanisme.
- × Tranches de vie.
- × Passages glauques. Qu'a-t-il bien pu arriver aux auto-stoppeurs, que va-t-il encore se produire ? Et si on retrouve des victimes ou des corps ?
- × Réalisme magique. Certaines personnes accusent les démons, d'autres des humains de chair et de sang.

LA ROUTE

Faits

Vancouver. Une ville prospère. Sauf pour les membres des nations premières qui y vivent. Si certains sont très bien intégrés, beaucoup, surtout des jeunes, y vivent dans la pauvreté, parfois dans la drogue et la prostitution.

Partant de Vancouver et traversant la Province de la Colombie-Britannique, une autoroute large et droite, imperturbable, une plaie ouverte dans la forêt. Typique d'Amérique du Nord : ni glissière, ni barrière de sécurité. Peu fréquentée : juste les rares autochtones véhiculés, les fonctionnaires, les industries forestières, des bikers et les routiers qui traversent l'Amérique au volant de monstres sur roues.

Highway of Tears toll doubles to 18

CMP investigators also expand geographical scope to include other major highways in B.C.

BY NEAL HALL
VANCOUVER SUN



Gloria Moody



Micheline Pare



Gale Woy



Pamela Darlington
Kamloops



Monica Ignas
Terrace



Colleen MacMurtrei
100 Mile House
Homicide — 1

Sur la route, des réserves indiennes. Camp du Lac dispose de plusieurs commerces, d'un motel et d'un poste de la police autochtone.

Au bord de la route, quelques maisons, motels et stations-services isolées.

Des pancartes. On y voit une auto-stoppeuse. C'est écrit : « *Cela n'en vaut pas la peine.* » Dans la brume, des phares menaçants. C'est un avertissement.

Les personnes disparues sont surtout des jeunes autochtones. Ils n'ont ni transport en commun ni véhicule. Pour se rendre en ville ou visiter leur famille, ils doivent faire du stop. Et on n'entend plus reparler d'eux. Des dizaines de disparitions sur l'Autoroute des Larmes, peut-être des milliers sur toute la Province. Un quasi-génocide.

Chumani Shelter est une femme sioux de cinquante ans. Son corps, obèse, vieilli. Stigmatisés d'un mode de vie sédentaire. Mais elle est d'une volonté tenace. Elle arpente la route au volant d'un 4x4 couvert d'affiches portant les visages des disparus. Elle fait de la recherche active de disparus et de la prévention. Elle se réfugie dans la spiritualité pour garder espoir.

Rumeurs

- × Les campagnes d'avertissement ne font qu'augmenter le problème. À cause de l'égrégore, plus les gens croient que la route est dangereuse, plus elle le devient.
- × Chumani Shelter n'est pas ce qu'elle prétend être.

LA FORÊT

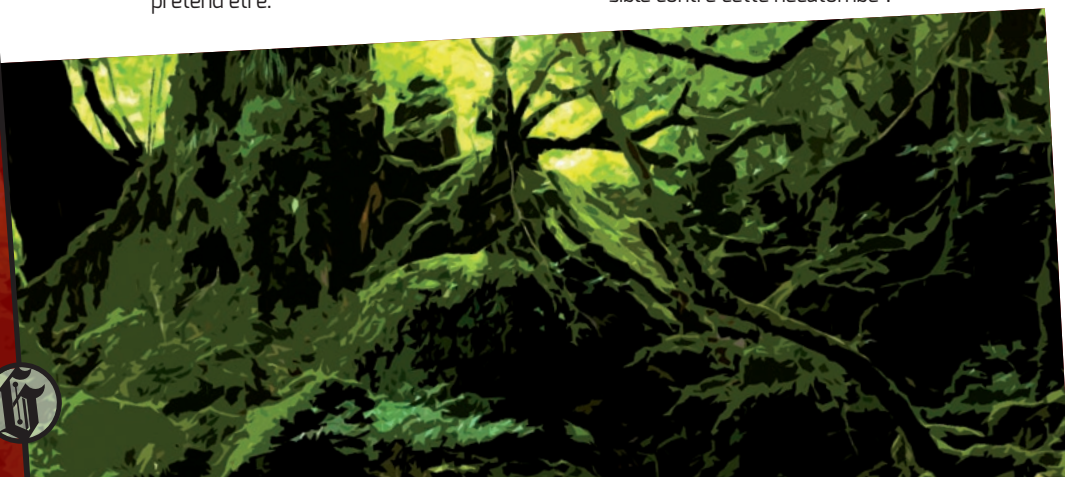
Faits

La forêt tombe à l'abandon. Arbres immenses. Grottes, lacs, rivières. Cabanes et refuges. Chasseurs, bûcherons, fonctionnaires, randonneurs et marginaux.

Pour les jeunes autochtones, la forêt est bénéfique, elle est leur élément culturel. Ils rêvent de chasse, de pêche, de cueillette et de campements. Renouer avec le peu qui reste de la nature et de leurs traditions.

Rumeurs

- × Des décharges sauvages, qui servent aussi de charniers.
- × Un complot pour chasser les autochtones et exploiter une ressource de la forêt.
- × La forêt devient magique, pour le pire ou le meilleur.
- × C'est la forêt ou un de ses monstres qui les a pris.
- × Et si les natifs avaient jadis offensé la nature et qu'ils le payaient aujourd'hui ?
- × Et si ces disparitions étaient un remboursement des largesses dont les natifs auraient bénéficié par le passé ?
- × Et si, pour payer d'anciennes chasses grandioses, ils étaient aujourd'hui les gibiers ?
- × Et si la forêt était le seul remède possible contre cette hécatombe ?





LES AUTOCHTONES

Nations

TROIS GRANDES NATIONS :

Les Cree professent l'intégration, ils ont créé un Peuple Métis. Ils ont conservé leur écriture faite de symboles.

Les Ojibwa ont fait de grandes concessions depuis l'arrivée des Européens, cédant leurs territoires peu à peu. Ils semblent résignés.

Les Sioux (Lakota, Dakota, Nakota) connurent un passé grandiose puis payèrent un lourd tribut lors des guerres indiennes (Little Big Horn, Wounded Knee) et furent acculturés. Ils restent aujourd'hui un peuple en colère.

Beaucoup ont aussi du sang afro-américain.

Les natifs portent des prénoms anglo-saxons ou des prénoms indiens, qui évoquent leurs qualités, leur vie, leur naissance, la nature, les forces surnaturelles.

Féminin (Sens, Nation) : Abey (Feuille, Sioux), Angeni (Ange, Ojibwa), Migina (Lune, Sioux), Winona (Première Née, Sioux).

Masculin : Chayton (Faucon, Sioux), Kwanita (Esprits Bénéfiques, sans nation), Tyee (Chef, Chinook), Wakiza (Guerrier, sans nation).

Faits

Dans les réserves, la pauvreté est grande. Il y a beaucoup d'enfants et pas de quoi les nourrir. Il y a aussi des familles très prospères : richesse comme éducation sont mal réparties.

Les aides sociales sont inappropriées aux structures culturelles et familiales. Grands-parents et oncles élèvent souvent les enfants mais les services sociaux at-

tribuent les aides aux parents, souvent absents, qu'ils considèrent comme les personnes en charge.

Les jeunes autochtones ont des problèmes d'identité, de drogue et d'alcool. Certains ont souffert de violences familiales et sexuelles, d'autres ont des difficultés sociales à cause d'un syndrome d'exposition pré-natale à l'alcool.

Pour affronter les difficultés, certains choisissent le repli sur soi. Mais la plupart compte sur leur spiritualité et leur esprit communautaire.

On va consulter les anciens qui donnent des conseils et remontent le moral. Les communautés font face en bloc rapidement, les femmes organisent cette solidarité. Un très fort soutien aux familles se met en place, on va les visiter, on leur rend des services.

Rumeurs

- × Les jeunes auraient disparu de leur plein gré.
- × Les coupables sont des proches qui font porter le chapeau à des tueurs de l'autoroute.
- × Les aîné(e)s d'une fratrie se vendent pour mettre les plus jeunes à l'abri du besoin. Ce qu'ils vendent exactement d'eux ? Mieux vaut ne pas le savoir.
- × Des autochtones en font disparaître d'autres pour que le gouvernement augmente les aides à la communauté.
- × Les disparitions sont le fait d'un autochtone qui renie ses racines.



LA POLICE

Faits

Au Canada, trois polices interviennent sur les disparitions, et pas toujours main dans la main :

- × La police provinciale. Elle n'apprécie guère de déléguer du pouvoir aux autres polices.
- × La gendarmerie royale du Canada (ou Police Montée), avec un rayon d'action fédéral. Elle enquête sur les trafics ou les meurtres en série.
- × Des polices autochtones sur les réserves. Leur responsabilité s'arrête quand l'affaire couvre un large territoire ou implique des crimes de sang, mais certains flics autochtones sont tenaces.

D'autres agences peuvent se retrouver impliquées à travers des actions de police sur l'environnement, le social, les fraudes.

Rumeurs

- × Certains flics ont fait leur affaire personnelle de trouver la vérité.
- × D'autres sont à l'origine des disparitions.
- × D'autres agressent les victimes rescapées quand elles viennent porter plainte.
- × Les policiers violents se couvrent mutuellement.
- × Des autochtones forment des polices secrètes consacrées aux disparitions.



LE CHAMANISME

Faits

Beaucoup partagent des traditions modernes proches des cultures des Indiens des plaines.

Le *smudging* consiste à purifier ses émotions avec de la fumée de sauge ou de tabac. On le pratique avant des événements importants. Même dans les réunions de conseils d'administration dans les grands hôtels ; avant de démarrer le vidéo-projecteur, on désactive les alarmes incendies, on éteint les ordinateurs et les téléphones portables, on se purifie par la fumée. La cérémonie de la pipe éclaircit l'esprit.

Pour un éveil plus important, on séjourne dans une tente de sudation. Transe, vision, possession.

La très secrète danse du soleil, jamais filmée, longtemps interdite, parfois accompagnée de perçages rituels de la chair, illustre le sacrifice et l'identité du danseur.

Rêves et visions guident les natifs.

À la fenêtre, un piège à rêves. Seul son propriétaire a le droit d'y toucher. Il capture les cauchemars dans ses filets.

Chacun peut pratiquer des rituels, mais on s'en remet à l'expérience des anciens pour les cérémonies cruciales.

Rumeurs

- × Les victimes ont été choisies parce qu'elles étaient jeunes et membres des nations premières, pour servir à un rituel chamannique de grande ampleur.
- × Les cauchemars envahissent le monde.
- × Les tentes de sudation et les danses du soleil ouvrent une porte vers d'autres mondes.



- × Au milieu de la forêt, un mystérieux inukshuk, empilement de pierres en forme d'homme. Que fait cette construction inuit au-delà du Cercle Arctique ?



LES PRÉDATEURS

Qui dit disparitions, dit prédateurs. Ces centaines ou milliers de disparitions sont-elles l'œuvre d'une seule personne ? D'une personne de chair et de sang ?

Rumeurs

- × Ce sont des maniaques différents à chaque fois. L'isolement de cette grande route leur confère l'impunité.
- × Un seul auteur. Il a commencé par tuer six femmes à Vancouver. Les meurtres ont été imputés au fermier Robert Pickton, mais le vrai meurtrier court toujours, et c'est lui qui saigne toute la Province.
- × Un trafic d'êtres humains à échelle industrielle.
- × Des humains corrompus par la pollution s'attaquent à ces jeunes gens d'une autre culture qu'ils ne comprennent pas car hors de la modernité technologique du monde.
- × L'oubli. Les jeunes veulent s'oublier et disparaître de ce monde moderne en ruines pour retrouver leurs ancêtres et le monde de leurs traditions perdues.
- × L'emprise. Toute vie se transforme. Et pas toujours pour le mieux.
- × L'égrégore. Les peurs et les croyances deviennent réalité.
- × Les horlas. Sasquatchs embusqués, wendigos cannibales, banshees funestes.

RÈGLES EMBARQUÉES

Les joueurs incarnent chacun un personnage. La Confidente incarne le décor et les figurants. Chacun peut décrire une chose incarnée par un autre, mais c'est celui qui incarne qui a le dernier mot.

Objectif

Chaque joueur définit un objectif pour son personnage, en lien avec ce qui se trame sur l'Autoroute et en lien avec l'objectif d'un des personnages déjà créés.

Pierre joue Wakanda, une jeune indienne. Son objectif est de retrouver son grand-frère disparu.

Symboles

Chaque joueur annonce deux symboles pour son personnage.

Corps + esprit, nature + modernité, animal + route, traditions + folie, rêves + passé, etc. Les symboles enrichissent le personnage et fournissent de l'inspiration. On peut en changer en cours de séance, pour explorer de nouvelles directions. Ce sont des facteurs d'ambiance : il ne faut pas les choisir à la légère.

Se protéger

- × À tout moment, chacun peut interdire un symbole. Si c'est le symbole d'un joueur, celui-ci doit en changer. Si le symbole n'est pas encore attribué, chacun doit éviter le sujet lié. Si la violence contre les enfants met un joueur mal à l'aise, il lui suffit d'interdire le symbole « enfant ».
- × On peut informer la Confidente en aparté pour qu'elle corrige la table sans mentionner les personnes à l'origine du malaise.
- × On peut faire des signes de la main (pouce vers le haut : « OK pour plus d'intensité », pouce vers le bas : « Moins intense S.V.P. », pouce au milieu : « Continuez comme ça »).

Action et communication

Les personnages sont très sensibles à l'égrégore :

- × Ils peuvent communiquer entre eux par télépathie, à distance.
- × Pas de messe basse ou d'aparté.
- × Tout ce qu'un joueur apprend, il peut décider que son personnage l'apprend aussi, par pressentiment.
- × Les personnages peuvent tenter des actions interdites au commun des mortels, du moment qu'ils sont prêt à en payer le prix.

Conflit simple

Quand un personnage veut obtenir quelque chose qui le rapproche de son objectif, la Confidente peut annoncer un prix à payer. Elle peut dire sans fard : « *Il y a un prix à payer.* » ou expliquer dans la narration ce que ça coûte au personnage.

Wakanda participe à une battue, elle recherche le corps de son grand-frère. Comme c'est une étape vers son objectif, la Confidente annonce un prix à payer : « Tu sens que tu es proche de ton frère. Ton équipe va rentrer, mais si tu passes la nuit seule dans la forêt à le chercher, tu le retrouveras sans doute. Si tu attends le lendemain, le corps aura peut-être disparu. ». Ici, c'est un prix basé sur un pressentiment. Il peut être plus direct, comme « *Tu croises un marginal qui vit seul dans la forêt. Il te révélera où est enterré ton frère, mais avant, il te demande de tuer la cheffe de la Police.* » ou « *Tu peux retrouver ton frère si tu te laisses guider par les esprits et explores la forêt en somnambule. Mais tu seras à la merci des accidents.* ».

Le personnage choisit alors entre « prix + obtention du vœu » OU « forfait » OU « situation aggravée + pouvoir ».

- × S'il paye le prix, il obtient ce qu'il veut.
- × S'il déclare forfait, il renonce temporairement à ce qu'il voulait obtenir.

- × S'il aggrave sa situation, il obtient l'inverse ou l'opposé de ce qu'il voulait au départ et ce revers de fortune lui permet d'obtenir un pouvoir.

Wakanda dénonce le marginal à la police, quitte à ce qu'il ne dise jamais où est caché le corps. En aggravant ainsi sa situation, elle gagne un pouvoir.

On ne peut détenir qu'un pouvoir à la fois. On peut aggraver sa situation même en dehors d'un conflit.

La Confidente n'explique pas à l'avance en quoi consistent ces trois options dans la situation donnée, mais le joueur peut le demander au besoin. Le joueur peut proposer lui-même la nature d'un prix à payer, d'un forfait ou d'une aggravation, mais la Confidente a le dernier mot sur ces aspects.

Wakanda est seule en pleine nuit, au bord de la route. Elle cherche un abri, sollicite la protection de la nature. La Confidente annonce un prix à payer. Après tout, la nature n'a pas protégé son grand frère ! Wakanda abandonne son téléphone satellite au bord de la route, pour montrer qu'elle se fie à la nature. La Confidente estime que c'est une proposition de prix à payer suffisante. Elle annonce que Wakanda aperçoit une grotte où s'abriter pour la nuit.





Si le personnage avait obtenu un pouvoir avant, il peut dépenser ce pouvoir pour obtenir ce qu'il veut sans payer de prix.

Wakanda fait du stop pour rentrer chez elle. Un camion s'arrête. C'est un routier Lakota. Il porte la colère de son peuple en lui. Il verrouille les portes du camion, Wakanda se sent en danger, elle veut sortir de là. La Confidente annonce qu'il y aura un prix à payer. Wakanda dépense son pouvoir pour annuler le prix. Elle dit au routier qu'elle connaît très bien la cheffe de la police qu'elle vient juste de quitter, elle donne assez de détails pour que ce soit crédible. Le routier arrête le véhicule, déverrouille les portières et lui ordonne de descendre.

Conflit simple avec assistance

Si on annonce à un personnage un prix à payer, les autres personnages peuvent lui porter assistance.

Le personnage assisté décide alors qui de lui ou de ses assistants prend la situation en main. Le personnage ainsi désigné choisit

entre les trois options : aggraver la situation pour obtenir un pouvoir, déclarer forfait, payer un prix pour que le personnage assisté obtienne ce qu'il veut.

Conflit duel

Supposons qu'un personnage veuille une chose et qu'un autre veuille une chose contradictoire.

Chaque personnage duelliste peut demander l'assistance d'autres personnages, pour grossir le nombre de voix dans son camp. Tout personnage dans son camp peut aussi dépenser un pouvoir pour ajouter une voix supplémentaire. Le camp avec le moins de voix doit se retirer du conflit, puis on résout un conflit simple pour l'autre camp.

En cas d'égalité, la Confidente propose un compromis : un résultat où chaque camp paye un prix et obtient seulement une partie de ce qu'il veut. Si un camp refuse le compromis, il doit se retirer du conflit, et on résout un conflit simple pour le camp restant.

Références

RAPPORTS DE TESTS

<http://outsider.rolepod.net/inflorenza/>

AUDIO

Anathema : Alternative 4 (*doom rock hal-luciné*)

Bardo Pond : Ticket Crystals (*psyché dé-pressif*)

Earth : Bees made Honey in Lion's Skull (*americana désincarné*)

Ramleh : Hole in the Heart (*noise chamanique*)

SunnO))) + Boris : Altar (*drone planant*)

Shora : Malval (*post-rock onirique*)

FILMO

Blueberry

Dans la brume électrique

Dead Man

Insomnia

Memories of Murder

Mulholland Drive

Zodiac

WEB

Le tueur de l'autoroute des larmes :

http://www.francetvinfo.fr/replay-magazine/france-2/envoye-special/video-envoye-special-un-millier-de-femmes-indiennes-disparues-au-canada_749157.html

<http://www.globestoppeuse.com/autoroute-larmes-highway-of-tears/>

LE TUEUR ROBERT PICKTON

<http://www.tueursenserie.org/spip.php?article425>

LE ROAD-MOVIE INDIEN SMOKE SIGNALS

[https://en.wikipedia.org/wiki/Smoke_Signals_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Smoke_Signals_(film))

Prix à payer, aggravations et compromis

La Confidente doit demander des choses qui font vraiment mal, qui se payent tout de suite et qui handicapent les personnages ! Lors du final, elle peut demander la mort ou l'élimination d'un personnage.

Accomplissement

Quand son personnage atteint son objectif initial, le joueur cesse alors de l'interpréter. Ou il renonce à l'accomplissement et se choisit un nouvel objectif.

Conseils

- × **D / DESTIN** : joue le destin des personnages. Relie décors, figurants et intrigue aux objectifs des personnages.
- × **E / ÉMOTIONS** : décris les émotions des figurants et des décors pour permettre aux émotions des joueurs d'émerger.
- × **U / UNIVERS** : décris des choses liées à l'univers : la forêt, les ruines, l'oubli, l'emprise, l'égrégore, les horlas.
- × **S / SYMBOLES** : décris des choses liées aux symboles des personnages. Sur-tout les prix à payer. Pour impliquer un personnage, offre-lui quelque chose lié à ces symboles.
- × **Ex / EXPLIQUE** : dénoue les mystères au fur et à mesure, révèle des liens entre les personnages.
- × **M / MACHINA** : ne fais pas de deus ex machina. C'est aux personnages de résoudre leurs problèmes, pas aux figurants ou au décor.

Carte Rouge

Dans ce mode, pas de Confidente. On joue en tour par tour. Pendant son tour, le joueur a le dernier mot sur son personnage, le décor, et les figurants. Quand son personnage veut obtenir quelque chose qui le rapproche de son objectif, n'importe quel joueur peut annoncer qu'il y a un prix à payer. Ce joueur désigne alors un troisième joueur chargé de définir les prix à payer, aggravations, compromis, si nécessaire.

Le joueur conclut son tour quand il le veut. Mais on ne peut lui annoncer un prix à payer qu'une fois par tour, alors quand ça se produit, il convient qu'il conclue son tour peu après.

Crédits

Texte libre de droits, par Thomas Munier.

<http://outsiderolepod.net/>

Consultant et co-auteur : Vermer

Testeurs : Anais, 6 anonymes, Angel,

Dimitri, Nelson, Pierre, Raphael,

Stéphane, Vianney, Zac

Relecteurs : Jérôme « Sempai » Bouscaut,

Yoann Calamai, Julien Delorme,

Arjuna Khan, Pao le Sage, Maud Rossi,

Khelren, Benjamin Kouppi





La bénédiction d'Ithaqua

Un scénario pour Byzance An 800

Où les investigateurs doivent de toute urgence se rendre dans un monastère reculé de Chypre, pour affronter les périls du froid et une ancienne malédiction, puis livrer un rude combat politique pour disculper un innocent.

FICHE TECHNIQUE

Investigation	3
Action	3
Exploration	3
Interaction	2
Mythe	4
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	moyenne
Durée	6
Nombre de joueurs	5
Types de personnages	Tous types



En quelques mots

Un hiver à Constantia. Les investigateurs passent la Nativité à Chypre à l'invitation de l'archonte Staurakios. Ne pouvant s'absenter, il charge les investigateurs d'enquêter sur des meurtres sauvages perpétrés au monastère de Sainte-Irène. Les moines accusent Constantin de Smyrne, descendant du redouté Michel Lachanodrakôn, l'ancien stratège du thème des Thracésiens, ce qui n'est pas sans poser de sérieux problèmes politiques. Pour vérifier les témoignages, ils devront se rendre au monastère, situé dans la chaîne des Troodos. Le voyage se révélera surnaturellement périlleux, comme si un être maléfique tentait de les empêcher de parvenir au monastère. L'accueil sera aussi glacial que le climat. Les moines refuseront de se confier et les investigateurs pourront être la cible d'une tentative d'assassinat. Leur enquête devrait leur permettre de découvrir que les moines ne sont pas tels qu'ils devraient être et qu'ils sont maudits, condamnés à se marier entre eux, perpétuant un acte impie commis par Michel Lachanodrakôn à chaque génération au nom d'une entité impitoyable, le seigneur des vents Ithaqua. Preuves en main, ils devront de toute urgence retourner à Constantia pour disculper Constantin de Smyrne et déjouer les manœuvres d'Alexios Mouseles, qui ne vise rien moins que le pouvoir suprême à Chypre. Il leur faudra enfin mettre un terme aux pratiques blasphématoires des moines pour balayer définitivement l'héritage maudit de Michel Lachanodrakôn.

À l'affiche

L'archonte Staurakios

Âgé de 38 ans, l'archonte Staurakios est un habile administrateur civil de Chypre, qui seconde efficacement le stratège des Thracésiens, Stylanius Aoinos. Il est unanimement apprécié par les habitants de l'île dans leur grande majorité, sauf par quelques grands dignitaires byzantins qui réprochent le ca-

ractère trop amical de ses contacts avec les Arabes (c'est une nécessité : le califat et l'empire règnent conjointement sur l'île) et sa proximité avec le peuple.

Alexios Mouseles

Arrivé d'Arménie voilà trois ans, ce jeune homme de 28 ans est devenu, à force d'intrigues à Constantinople, le diocète de Chypre, au service direct de l'archonte. Il est, dit on, proche de l'empereur Basile. Son comportement arrogant lui vaut l'animosité de nombreux marchands arabes, qui se disent victimes de son zèle procédurier sur le paiement des taxes. Excellent meneur d'hommes, il vise la fonction de stratège, une fonction qui n'existe pas encore à Chypre et qui pourrait bien être créée pour lui. Incidemment, l'archonte deviendrait alors son subordonné.

Stephanos l'ermite

On voit de temps à autre Stéphane l'ermite au monastère Sainte Irène et dans les grandes villes de Chypre, principalement Constantia et Amathonte. C'est un moine itinérant, un gyrovague. C'est lui qui a porté à l'attention de Mouseles les accusations visant Constantin de Smyrne. L'archonte s'en méfie et veut des preuves plus solides, à raison : le vieil ermite Stéphane est un serviteur d'Ithaqua qui fut jadis le stratège Michel Lachanodrakôn.

Constantin de Smyrne

Descendant de Michel Lachanodrakôn, il est accusé de meurtre par son propre ancêtre. Alexios Mouseles est prêt à le croire car il le considère comme un concurrent à écarter. Militaire de carrière, il n'a pas les relations de Mouseles mais il a quelques belles victoires à son actif qui pourraient lui valoir l'attention de l'Empereur. Ses souvenirs sont flous. Il pense être innocent de ce dont on l'accuse mais sait que cette conviction n'emportera pas la décision du tribunal si Mouseles veut sa peau.





Implication des investigateurs

Les investigateurs ont été invités par l'archonte Staurakios, un ami proche de l'ancien patriarche Photios, à participer aux festivités de la Nativité. Il leur demande conseil sur une importante décision qu'il doit prendre : l'exécution ou non d'un prisonnier bien particulier – un descendant de Michel Lachanodrakôn nommé Constantin de Smyrne, qui aurait commis des exactions contre les moines d'un monastère reculé situé au sud-est de Tamassos, dans le massif du Troodos. L'archonte leur demande de s'assurer que Constantin de Smyrne est bel et bien coupable, ou si quelqu'un d'autre, peut-être dans l'entourage d'Alexios Mousseles, cherche à lui faire endosser la culpabilité pour des motifs politiques.

Préambule : La malédiction de Michel Lachanodrakôn l'iconoclaste

En 870, les adorateurs des images sacrées, les iconodoules, ont définitivement remporté la victoire sur ceux qui voulaient les bannir de la vie religieuse. La controverse est close, et la mémoire des iconoclastes du siècle passé honnie. Michel Lachanodrakôn est l'un de ceux-là. Surnommé le Dragon, en allusion à son nom et à la Bête de l'Apocalypse, il participe activement à la persécution des iconodoules de 763-764 en arrêtant et exécutant une quarantaine de moines. En récompense, l'Empereur Constantin V lui confie le thème des Thracéens et lui octroie le titre de protospathaire. Il commence alors une féroce répression contre les monastères, places fortes des iconophiles. En 769-770, les moines et les moniales de son thème sont rassemblées dans le stade de la ville, contraints à récuser leurs vœux et

à se marier. Michel Lachanodrakôn a des difficultés à trouver un officiant qui accepte de célébrer le mariage et il est alors abusé par un prétendu prêtre, qui n'est autre qu'un sectateur d'Ithaqua. En donnant sa « bénédiction » aux jeunes mariés, il pervertit l'union et condamne leur descendance à répéter cet acte impie, donnant ainsi à Ithaqua un peuple à son image. Déportés à Chypre, certains mariés choisissent de retourner à la vie religieuse lors de l'arrivée au pouvoir de la régente Irène, très iconodoule. Ils fondent en son honneur un monastère double (avec une partie pour les hommes, une pour les femmes, et l'église au centre pour marquer la séparation) dans les monts Troodos et réussissent à obtenir une dispense impériale lorsque Irène proscribit les monastères de ce genre. Michel Lachanodrakôn, lui, tombe en disgrâce et gagne le surnom de « dragon », d'autant plus vrai qu'il porte la marque d'Ithaqua. Il reprend du service après la chute d'Irène et meurt en 792 au cours de la désastreuse campagne de Marcellae. Il se relève sous les traits de l'ermite et assiste à son propre enterrement dans les environs de Nicée (le corps lui ressemble). Sans grand souvenir de son passé, il sert son seigneur et veille à ce que, de génération en génération, le rituel de mariage soit accompli et que la bénédiction d'Ithaqua se répande sur son peuple.

Les descendants de Michel Lachanodrakôn sont nés avant le Pacte et n'ont pas été souillés par la bénédiction, mais Constantin de Smyrne s'est établi à Constantia et a, pour son malheur, fait un pèlerinage au monastère Sainte-Irène. Son ancêtre l'a reconnu et a tenté de le retenir dans la communauté. Devant son refus, il a employé la manière forte, mais Constantin de Smyrne a réussi à s'enfuir, tuant trois moines au passage. Après l'échec de la traque, Lachanodrakôn l'a fait accuser, de dépit. Dans la mesure où Alexios Mousseles le considère comme un obstacle, il aurait dû être arrêté et exécuté après un jugement sommaire, mais l'archonte Staurakios est intervenu. C'est à ce moment que les investigateurs entrent en scène.

Introduction

Les investigateurs sont accueillis avec les honneurs au port de Constantia par l'archonte Staurakios, qui demande des nouvelles de l'ancien patriarche Photios, et par l'évêque Dajdad (un Arménien). Les deux hommes leur présentent la ville, insistent sur son patrimoine religieux, avec la basilique Saint-Épiphanius, la basilique de la Sainte-Croix (étape des pèlerinages en Terre Sainte) et le sanctuaire de Saint-Barnabas.

L'évêque précise qu'une communauté de fidèles attend le printemps pour embarquer vers la Terre Sainte et conclure un voyage entamé il y a trois ans. Ils viennent du lointain empire carolingien. Les chefs de cette communauté assisteront aux festivités de la Nativité et pourront être rencontrés à cette occasion, plus tôt s'ils le désirent. Ils feront alors la connaissance d'Eustache, tailleur de pierres, de Foulques, meunier, et de Jehanne, la bonne épouse rondelette de Foulques. Ces fidèles chrétiens décriront avec force détails le voyage accompli : Strasbourg, Aix la Chapelle, Marseille, Rome, Venise, la Dalmatie avec Raguse, les côtes du Péloponnèse, Constantinople, Éphèse et enfin Smyrne et Constantia. Ils regrettent d'être arrivés trop tard à Constantia car leur départ pour la Terre Sainte est repoussé d'au moins trois mois. Faisant contre fortune bon cœur, ils ont découvert l'étonnante symbiose entre les Abbassides et les Byzantins, qui leur paraissait totalement hérétique au début de leur pèlerinage, et l'existence d'Arabes chrétiens. Ils ont beaucoup exploré les côtes de Chypre, passant par les cités d'Amathonte, de Constantia, de Kithion, de Lapéthonte et de Paphos mais ils n'ont pas pu aller dans l'intérieur des terres, comme le leur proposait un Byzantin qu'ils ont rencontré, Constantin de Smyrne. C'est un homme simple et ouvert qui, d'après eux, est parti avec un guide pour accomplir une sorte de retour aux sources : la famille de Constantin de Smyrne aurait jadis vécu aux environs du monastère Sainte-Irène. À son retour, ils ont été surpris de le voir accusé

de meurtre par Alexios Mouseles. En interrogeant d'autres membres de la communauté, les investigateurs pourront apprendre que le diocèse détient contre lui des preuves irréfutables, transmises par un ermite passant de temps à autre à Constantia, l'ermite Stéphane. Il leur sera impossible de voir l'ermite, parti quelques jours auparavant, probablement vers Paphos.

Justement, l'archonte Staurakios, à leur arrivée au palais, précisera la teneur du service qu'il compte leur demander. Les investigateurs doivent établir si Constantin de Smyrne est coupable des faits dont on l'accuse. Les preuves lui semblent trop éclatantes pour être vraies. Malheureusement, le temps joue contre eux. Il est obligé de se prononcer sur la culpabilité de Constantin de Smyrne dans un délai d'un mois, et l'exécution suivra peu après. Il lui faudrait des preuves contredisant celles collectées par Alexios Mouseles, le principal accusateur, pour qu'il puisse remettre en cause le jugement, et celles-ci ne peuvent être trouvées qu'en un seul endroit, le monastère Sainte-Irène dans les Troodos, un monastère double à la réputation licencieuse établi au commencement de la régence d'Irène. Après les fêtes de la Nativité, il demandera aux investigateurs de s'y rendre. L'expédition ne devrait pas prendre plus de deux semaines.

S'ils demandent à ce que l'accusé soit mis en sécurité ailleurs, la réponse est négative. Il est surveillé nuit et jour, et personne ne peut lui venir en aide. Même la clémence du patriarche ne pourrait rien pour lui, car il aurait été exécuté bien avant la réception de l'ordre. L'église ne peut pas accueillir le coupable et Alexios Mouseles bénéficie d'appuis en haut lieu, y compris au sein du patriarcat. Il ne peut pas non plus être confié à une puissance étrangère pour le protéger, tous ses mouvements étant limités et confiés aux bons soins de la garde de la ville, composée d'amis et clients d'Alexios Mouseles.

Ils peuvent demander audience à Alexios Mouseles, mais il refusera tout net de les recevoir, ou acceptera en leur imposant une at-



tente longue d'un mois. Son secrétaire particulier expliquera que son maître est bien trop occupé par les festivités religieuses et qu'il s'excuse pour un aussi long délai. Une entrevue pourra être tentée à l'occasion des festivités religieuses, mais il se montrera encore plus glacial qu'à son habitude et n'hésitera pas à provoquer un esclandre.

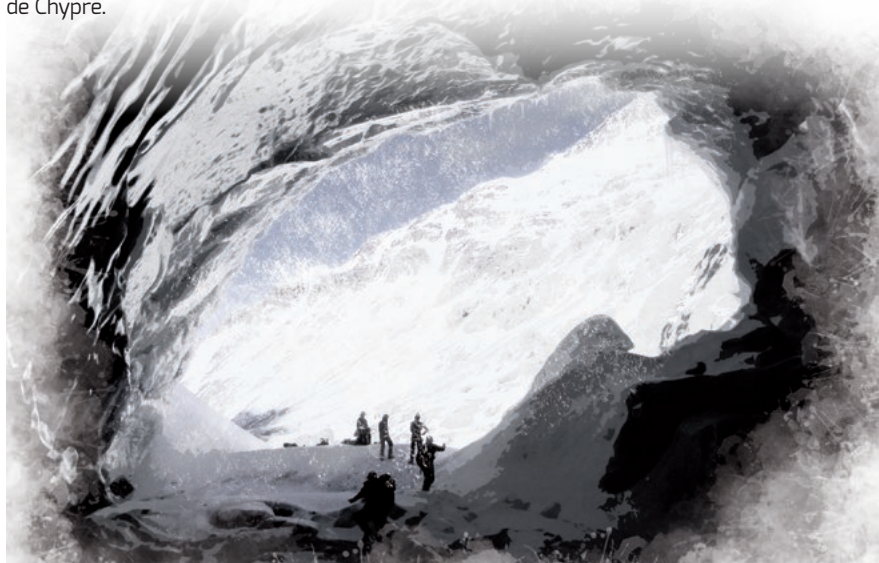
Finalement, les investigateurs n'ont d'autres alliés que l'archonte Staurakios, l'évêque Dajdad, qui se montre désolé de l'attitude hostile de son compatriote et peut les renseigner sur l'histoire du monastère, et les Francs, qui pourraient tenter de veiller à ce que le coupable ne manque de rien, excepté la liberté. L'entrevue avec Constantin de Smyrne donne peu d'éléments : il se souvient que les moines et moniales se sont d'abord montrés très accueillants et lui ont proposé de rejoindre la communauté. Alors, leur attitude a changé et il a été enfermé dans une cellule glaciale. Ensuite, il ne sait plus. Il se souvient avoir été discrètement nourri par le cuisinier, mais il ne se souvient pas de son évasion qu'il attribue à un miracle. Il est cependant pessimiste. Accusé par un puissant aristocrate, il n'a aucune chance de s'en sortir et le sait.

Préparer l'expédition pour les Troodos et interroger les témoins du drame s'impose. Mais c'est sans compter sur de rudes conditions climatiques, amplifiées par l'influence croissante d'Ithaqua sur les hautes terres de Chypre.

Première partie : voyage au cœur de la tempête

Le voyage vers le monastère Sainte-Irène doit être la pire expérience des investigateurs. Ils quittent Constantia par temps clair. Il fait froid et sec. Le sol est couvert de neige mais la route empruntée par les investigateurs est praticable. Cela ne dure pas. Après une demi-journée de marche, le ciel se couvre soudainement, il commence à neiger, et c'est bientôt la tempête.

Trouver une caverne ou un endroit à l'abri n'est pas très difficile, à moins de s'y prendre trop tard. S'ils y arrivent, ils trouvent l'abri qu'il faut. Ils sont prêts à passer la nuit en attendant que la tempête se calme. Tous les investigateurs, qu'ils dorment ou non, devront effectuer un test de Volonté sous peine de perdre 106 points de magie en faveur des sectateurs d'Ithaqua établis au monastère, répartis entre eux à parts égales. Si la perte de points de magie dépasse la réserve actuelle d'un investigateur, les points manquants se convertissent en heures de sommeil supplémentaires, au-delà de l'heure de réveil habituelle. Il est impossible de le réveiller durant cette période.







Les investigateurs de garde entendront le vent, hurlant et soufflant de manière surnaturelle. Ceux qui s'essayent à dormir ont du mal à le faire, et tous doivent effectuer un test de Santé Mentale ou de Conviction. Ceux qui échouent, se rappellent, après leur réveil, de rêves étranges, de créatures de vent se mouvant dans les airs, d'êtres vaguement humains portant de longues toges fonçant sur eux à des vitesses incroyables, et d'un cri sauvage et fascinant dans la nuit. Ils perdent 1D4 points de Santé Mentale en plus des points de magie. Si un investigateur se souvient de ses rêves et les raconte, des joueurs expérimentés suspecteront peut-être la présence de lloigors à proximité. Le gardien devrait autoriser un test de Mythe de Cthulhu pour leur permettre de comprendre la situation. Ils se souviendront alors d'une entité terrible et chasseresse nommée Ithaqua.

Le lendemain, les investigateurs peuvent encore rebrousser chemin, mais signent alors l'arrêt de mort à brève échéance de Constantin de Smyrne (voir Le Jugement page 111). La prière les aidera à continuer et à lutter contre l'influence pernicieuse des sectateurs d'Ithaqua qui cherchent à les décourager. En dépit du vent et du manque de visibilité du fait de la tempête toujours persistante, ils arriveront à progresser et se rapprocher du monastère maudit.

Dans des conditions normales, il faut deux jours pour atteindre le monastère. La tempête ralentit la progression et il faudra compter quatre jours. Chaque jour, la progression se fait difficile. Mettez en scène quelques obstacles, à votre convenance : la lutte contre des vents glacés (jet de Constitution), la traversée d'une énorme congère (jet de Force), l'affaissement d'un sérac (jet de Dextérité), la progression sur des sentiers transformés en plaques de glace (jet de Dextérité) et la perte des repères dans la tempête de neige (jet d'Orientation). Chaque nuit, les investigateurs font un test de Volonté. L'échec transfère 1D6 points de magie aux sectateurs d'Ithaqua et les investigateurs sont assaillis par des visions de

moines vaguement humains qui hurlent leur haine des vivants en latin ou en araméen. Les moines semblent innombrables, ils avancent main dans la main avec des moniales et font des gestes obscènes. Le péché de chair est le premier signe patent de la malédiction qui les accable depuis si longtemps. C'est celui qui sera découvert par les investigateurs dans le monastère (un jet de Conviction 1/1D6 est requis pour résister à cette vision sacrilège).

Finalement, sous un ciel blafard, les investigateurs arrivent au monastère, à un porche où il n'y a nul gardien. Tout prêtre effectuant un test de Religion pourra sentir que l'ombre du malin est sur le monastère. Il leur faudra une vigilance de tous les instants pour éviter d'y succomber. Au monastère, les rêves se font plus violents : l'échec au test de Volonté transfère désormais 1D10 points de magie, et la réussite ne permet plus d'y échapper totalement (1d4 points de magie).

Seconde partie : le monastère maudit

Le monastère se trouve à une altitude de mille mètres sur les pentes du Mont Kionia. Il a une forme rectangulaire et un toit de tuiles rouges. L'entrée principale est orientée vers l'est, une seconde se trouve face à l'ouest. Les bâtiments où vivent les moines et les moniales sont construits autour d'une cour à colonnades ouvragées et séparés par une église centrale consacrée à Sainte-Irène. Le sol est en pierre, et l'intérieur est décoré d'icônes, de riches lustres et de fresques murales. Cinquante moines et cinquante moniales vivent au monastère, théoriquement dans des ailes séparées ou dans des cellules individuelles dispersées sur le domaine. En pratique, la communauté est mixte. Une fois mariés, les jeunes gens s'installent dans une des maisons qui parsèment le domaine du monastère et finissent par former un véritable village. Une partie des habitations est troglodyte et le peuple d'Ithaqua peut se ré-

fugier en profondeur dans la montagne. En temps normal, le monastère n'est pas fermé aux autres membres du peuple d'Ithaqua, et les enfants sont élevés dans l'idée qu'ils deviendront moines et moniales avant de se marier. Tous connaissent l'ermite Stéphane. Il est le protecteur de la communauté, secondé par cinq «anciens», des sectateurs qui ont voué leur âme au «Seigneur», dont l'higoumène Kiprianos, qui veille sur le monastère, et le médecin Théophanos.

Stratégies d'accueil

L'accueil au monastère dépend beaucoup de l'état de santé et de la discrétion des investigateurs. Plusieurs scénarios sont possibles :

Froid mais courtois

Condition : investigateurs en bonne santé

Objectif : faire partir les investigateurs au plus vite

Les investigateurs sont accueillis froidement. La pitance est maigre, les chambres poussiéreuses. L'higoumène du monastère, les reçoit très rapidement. Il leur dit que Constantin de Smyrne s'était présenté comme un pèlerin désireux d'entrer en religion, mais qu'il a renié sa parole et s'est conduit comme un forcené. Il a assassiné les trois moines dans leur cellule et a profité de la nuit pour s'échapper, mais Dieu le jugera pour ses crimes. La cellule leur est montrée. Les traces de sang sont bien visibles, mais aussi des anneaux de métal dans la paroi. Il est possible d'aller au cimetière, mais pas de déterrer les corps. Comme les investigateurs sont des laïcs, s'ils désirent circuler dans le monastère, ils doivent être accompagnés par des moines (autant que d'investigateurs +1). L'accès à l'aile des femmes leur est interdite. Le gîte est offert, mais l'higoumène fera régulièrement remarquer que la tempête risque de reprendre s'ils restent trop longtemps.

Chantage aux soins

Condition : investigateur(s) blessé, idéalement engelures

Objectif : faire entrer au moins un investigateur dans la communauté

Les investigateurs blessés sont séparés du groupe et conduits à l'infirmerie du monastère, et des prétextes médicaux seront invoqués pour que les autres n'aient pas le droit de les visiter. Théophanos, le médecin, fait un diagnostic pessimiste, mais dit savoir que l'aide du Seigneur a aidé des pèlerins à guérir. Si l'investigateur prononce ses vœux, il sera guéri des outrages du froid qu'il a subis. En cas de refus, Théophanos laisse délibérément le cas s'aggraver. Si le personnage accepte, il devra prononcer ses vœux suivent une étrange liturgie, faisant la part belle au froid et à la contemplation du «visage sauvage du Seigneur». L'officiant lui remettra un médaillon (voir encadré), et la blessure guérira. Pour «compléter la guérison», il faudra entrer pleinement dans la communauté en participant à la cérémonie de mariage.

Capture

Condition : investigateur(s) curieux et épuisés par plusieurs échecs au test de volonté

Objectif : faire entrer au moins un investigateur dans la communauté

Les moines profitent du sommeil très lourd des investigateurs pour les capturer. Ils sont mis aux fers dans une cellule glaciale et placés devant un dilemme : la mort lente ou «l'éveil spirituel». Ils devront prononcer leurs vœux devant le Seigneur et les rompre pour recevoir sa bénédiction et atteindre une vérité supérieure et contempler son vrai visage. En cas de refus persistant et de solide résistance, c'est le tison brûlant et la menace d'aveuglement.

Tentation

Condition : investigateur séparé du groupe pendant le voyage (tombé dans un ravin, perdu)

Objectif : se marier et/ou fuir avec l'investigateur

L'investigateur est recueilli par un membre de la communauté du sexe opposé et abrité dans une des cellules individuelles du domaine. Il faut mettre en place une relation intime : le moine ou la moniale qui le recueille





prend soin de lui, semble préoccupé, confie ses désirs de départ d'une communauté qui lui a imposé de prononcer ses vœux. Le médaillon sera gentiment offert comme un talisman. Les rêves de l'investigateur changent. Il reste l'ivresse des grands espaces, parcourus follement avec la personne qui l'a recueilli. Quand la relation est bien en place et les premières caresses échangées, la relation peut être découverte et une négociation commencera : la communauté acceptera de le laisser partir à condition qu'ils suivent le rituel.

Assassinat

Condition : investigateurs peu discrets

Objectif : éliminer les gêneurs

D'abord, une tuile tombe du toit, puis c'est un pan de mur qui s'écroule. Si cela ne suffit pas, les investigateurs sont pris en embuscade au cœur du monastère. La communauté a été échauffée par la perte de trois membres, et l'embuscade tourne au lynchage.

Traque

Condition : investigateurs découverts et en fuite

Objectif : éliminer ou récupérer les investigateurs

La tempête fait rage, comme si elle voulait tuer les investigateurs. Des cristaux de glace meurtriers volent et les éboulements sont mortels. La communauté est rassemblée à l'initiative de Michel Lachanodrakon, qui appelle sur elle l'esprit d'Ithaqua. Bientôt, une gigantesque meute de moines et de moniales ivres de chasse et de sang, se ruent à la poursuite des investigateurs. Immunisés au froid, ils sont dans leur élément et leurs forces sont décuplées.

Le médaillon d'Ithaqua

Description

Une des faces du médaillon est ciselée d'étranges hiéroglyphes (trois cercles d'inscriptions), ne correspondant à aucune langue parlée par des gorges humaines. L'autre côté représente une entité à la silhouette vaguement humaine, sur un fond de traits et d'étranges symboles impies. Un jet de Mythe de Cthulhu permet de comprendre que ces médaillons sont liés à Ithaqua.

Effet

Lors de la cérémonie de mariage, le médaillon lie pour l'éternité le porteur au Marcheur du Nord. Il sent d'abord les vibrations de l'objet dans son bras (perte d'1/1D3 points de SAN). Elles atteignent son cœur et une décharge d'énergie parcourt tout son être. Le froid le plus glacial lui est désormais agréable, mais il entendra chaque fois que le vent soufflera du nord, il entendra au coucher du soleil le cri d'Ithaqua, qui chasse dans les terres désolées de l'Arctique. Cette perte cause une perte d'1/1D6 points de SAN. Si le porteur perd la raison, il n'a plus d'autre choix que de rejoindre le peuple d'Ithaqua ou, mieux encore, le Marcheur du Nord dans son pays de glace. La destruction de l'objet ne brise pas le lien.

La malédiction révélée

Les personnages ont beau être sous bonne garde, plusieurs détails sont troublants :

- ☞ A de rares exceptions, dont l'higoumène, les moines sont tous très jeunes, entre 15 et 25 ans.
- ☞ Un homme d'une quarantaine d'années vêtu de peaux de bêtes entre dans le monastère, des quartiers de cerf sur l'épaule. Il est surpris d'être éconduit, puis hoche gravement la tête. Les moines le prétendent simple d'esprit.
- ☞ Des moniales entrent dans la bibliothèque et se mettent au travail. Ramenées vers la sortie, elles ont l'air catastrophé.
- ☞ Pendant la messe, les moines laissent la rangée de gauche totalement vide (ils ont l'habitude que les femmes s'y assoient).
- ☞ Les moines n'embrassent pas les icônes.

110

Débarrassés de leurs anges gardiens, les investigateurs peuvent comprendre l'origine du mal :

Le **cuisinier** dont leur a parlé Constantin est un ancien pèlerin converti de force nommé Giorgios. Il est difficile à approcher et parler de lui revient à le condamner. Il a prévenu Constantin du sort qui l'attendait et l'a nourri pour qu'il puisse résister à la pression et puisse s'enfuir. Il incitera les personnages à voir de leurs propres yeux la cérémonie au réfectoire.

Dans cette **grande salle**, en plein milieu de la nuit, l'higoumène et un autre homme (l'ermite Stéphanos) président justement au mariage de dix moines et de dix moniales en présence de tous les occupants du monastère (soit une centaine de personnes, dont des femmes enceintes – jet de Vigilance /2 pour le découvrir). Les chants entonnés font partie de la liturgie orthodoxe, mais quelques références à la puissance des éléments, notamment au froid et au vent, lui donnent un autre sens (jet d'Écouter). Si les investigateurs sont dissimulés dans la salle,

ils pourront remarquer que chaque membre de la communauté porte au cou un étrange médaillon d'or et d'argent (voir encadré).

Dans la **bibliothèque** : selon l'heure de visite, entre 0 et 10 moines (et d'ordinaire des moniales) officient ici pour recopier des ouvrages. Il y a environ 200 ouvrages traitant de sujets divers, principalement religieux (dont des louanges au Seigneur... Ithaqua) mais aussi géographiques (les montagnes de Chypre). Si ces louanges sont montrées à des autorités religieuses à Constantia, elles seront scandalisées par ces poèmes hérétiques et le récit du mariage. Les meurtriers de Constantin de Smyrne prendraient alors le sens du juste châtement de Dieu. Du moins aurait-il des circonstances atténuantes.

Dans la **cellule de l'higoumène** : Il y a également de nombreux livres religieux, convenablement rangés sur une étagère. Sur le bureau à proximité de la couche, les investigateurs peuvent découvrir un intéressant feuillet (dissimulé dans un tiroir), le discours de l'higoumène à l'occasion des mariages. Un jet réussi en Sciences Occultes permet de déceler une malédiction sous le sacrement corrompu. Les maudits forceront leurs enfants à prononcer leurs vœux, à les récuser et à se marier. Ils « vouent leurs enfants au Seigneur ». Il s'agit en réalité d'Ithaqua (jet de Mythe de Cthulhu). Un jet de Trouver Objet Caché permet de découvrir un poème griffonné en l'honneur d'Ithaqua sous le texte de la malédiction.

Dans la **cabane de l'ermite Stéphanos** : Cette petite construction d'une pièce unique est dans l'enceinte du monastère. Elle abrite une couche, une petite table et une étagère basse où sont entreposés de nombreux rouleaux, tous manifestement rédigés par l'ermite. Lire tous ces rouleaux prendrait plusieurs jours. Une lecture superficielle (ou plusieurs jets de Trouver Objet Caché) permet cependant de découvrir les éléments suivants :

- ☞ L'ermite Stéphanos croit être Michel Lachanodrakon mais ses écrits témoignent qu'il ne se rappelle pas intégralement de sa vie passée.





Les forces en présence

L'ermite Stéphane (Michel Lachanodrakon) et les cinq sectateurs d'Ithaqua

- ☛ Il révère profondément une entité qu'il nomme Ithaqua. Elle semble être la source de la malédiction que les investigateurs ont vue à l'œuvre au réfectoire
- ☛ Le texte du Pacte d'Ithaqua est reproduit à de multiples reprises.

Les investigateurs désireront sûrement libérer les moines et moniales de la malédiction d'Ithaqua. Apporter les preuves à Constantia et laisser l'armée du thème intervenir revient à laisser les espions de la communauté l'avertir des manœuvres. Toutes les traces de corruption seront dissimulées pour faire croire à de fausses rumeurs. Quelques victimes expiatoires seront offertes à la vindicte des autorités et la malédiction suivra son cours, tandis que des assassins seront envoyés sur les traces des investigateurs.

Une autre tactique, plus radicale, serait d'étudier scrupuleusement les textes de l'ermite Stéphane pour comprendre la malédiction (ce qui causera une perte de dix Points de Santé Mentale) et la contrecarrer par une bénédiction d'origine divine. Le texte de la nouvelle bénédiction devra être scrupuleusement rédigé et les investigateurs devront trouver un moyen de la mettre en pratique. Le gardien devra profiter de toutes les failles implicites dans la formulation pour faire dévier le rituel et pour que le résultat ne soit pas à 100 % conforme à ce que les investigateurs attendent. Dans tous les cas, préparer un tel rituel demande du temps et il leur faudra probablement revenir.

Troisième partie : le jugement

Le voyage vers Constantia est beaucoup plus aisé que l'aller, mais l'aventure n'est pas finie. À la menace perverse du culte d'Ithaqua succède une menace politique en la personne d'Alexios Mouseles. Il n'a que faire

Caractéristiques

APP	60
CON	75
DEX	80
FOR	60
TAI	80
ÉDU	60
INT	75
POU	70
FOI	70

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Carrure	1
Points de Magie	14 + points transférés
Points de Vie	12
Santé Mentale	0
Conviction	70

Compétences

Alphabet grec	45 %
Bibliothèque	80 %
Langue Mat. (Grec)	75 %
Écouter	70 %
Interroger	70 %
Mythe de Cthulhu	45 %
Sciences humaines (Religion)	65 %
Vigilance	40 %

Combat

Arme blanche (épée)	50 %
---------------------	------

Sortilèges : quatre sortilèges du Mythe au choix du Gardien, une dizaine pour Michel Lachanodrakon

(suite de l'encart page suivante)

Moines et moniales du monastère Sainte-Irène

Caractéristiques

APP	80
CON	50
DEX	50
FOR	50
TAI	65
ÉDU	70
INT	60
POU	60
FOI	70

Valeurs dérivées

Impact	0
Carrure	0
Points de Magie	12
Points de Vie	13
Santé Mentale	30

Conviction 70

Compétences

Discrétion	30 %
Esquive	30 %
Vigilance	25 %

Combat

Bâton	30 %
Dégâts 1D6	

du monastère et ne tiendra compte que des faits qui mettent son propre avenir politique en jeu.

Une fois les investigateurs revenus, l'archonte Staurakios convoque un conseil restreint pour décider du sort de Constantin de Smyrne. Sont présents l'accusé, l'évêque Dajdad, le diocète Alexios Mouseles et les investigateurs, invités à présenter leurs preuves.

Les investigateurs peuvent convaincre le diocète Alexios Mouseles de renoncer à l'exécution de Constantin. Ses preuves sont en réalité minces. L'innocenter totalement sera plus difficile : Alexios peut se résoudre à demander la prison à vie ou l'exil définitif mais veut écarter ce concurrent à la fonction de stratège. Des investigateurs malins peuvent toutefois montrer qu'il s'est appuyé sur le témoignage d'un gyrovague corrompu lié à une communauté aussi licencieuse que malfélique et le mettre en échec.

Le cas de Constantin de Smyrne réglé, il restera aux investigateurs à se soucier du problème posé par cette communauté monastique qui vit dans le péché, ce qui impliquera un retour au monastère Sainte-Irène et sa purification. Alexios Mouseles tentera alors d'en retirer toute la gloire pour faire oublier son rôle trouble dans l'accusation. Si les investigateurs parviennent à nouveau à le mettre en échec, Constantin de Smyrne obtiendra la fonction de stratège et leur sera redevable, mais ils se seront fait un ennemi puissant.





TENEBRAE

Sorti mi-2013 chez les XII Singes, **Tenebrae** est devenu en à peine deux ans une gamme-phare de cet éditeur grâce à un suivi soutenu (suppléments et contenu en ligne gratuit) et une présentation originale en « packs » contenant plusieurs livrets. Le jeu de Franck Plasse s'est depuis imposé avec force dans le paysage ludique français. Analyse de ce succès.

Sombre **renaissance**

Tenebrae est un jeu historique et fantastique. Le cadre en est l'Europe du XVII^{ème} siècle. Le Vieux Continent est alors plongé en pleine Guerre de Trente Ans et les fameuses Lumières de la Renaissance peinent à éclairer ce contexte boueux. Sans compter que le Mal – issu des Enfers, ce qui justifie la majuscule – est dans ce cadre de jeu bel et bien réel...

Les démons errent dans les villes et terrorisent les villages, ils soumettent les faibles mortels à la tentation afin de pousser les hommes à faire ce qu'ils font le mieux : se livrer à leurs vices les moins avouables. Et sous les ordres de ces créatures infernales, des monstres sèment la peur et la mort. Misère, terreur et guerre assombrissent donc l'atmosphère de cette Europe presque historique...

Dans ce jeu, les héros sont des Docteurs : un terme désignant des chasseurs de démons connaissant la vérité sur leurs ennemis. Recrutés par une organisation nommée la Multitude de Makpéla – qui unit des représentants des quatre religions du Livre, les mentors portent un masque à bec d'oiseau et brandissent des armes conçues pour mener à bien leur mission – éliminer le Mal qui ronge l'Europe.

Tenebrae ne se pique pas vraiment d'historicité : bien que le contexte soit celui de notre monde, l'inspiration vient plutôt du cinéma d'action – et plus particulièrement des séries B fantastiques comme *Hansel & Gretel*, *Van Helsing*, *Solomon Kane* ou *le Dernier Templier*. Priorité est donc donnée à l'action, à l'aventure et au mystère, le décor de jeu permettant de jeter un vernis familier sur tout cela. Il y a même un petit côté jeu vidéo, avec ces Docteurs équipés d'armes spéciales et capables de maîtriser des techniques de combat et des sorts afin de devenir encore plus efficaces à mesure qu'ils progressent !

Assurément, le *background* de **Tenebrae** est un gros atout. On peut le trouver un peu survolé (surtout en se contentant du pack de base, qui décrit brièvement la situation européenne de l'époque) mais étant donnée l'orientation du jeu, il suffit tout à fait. Le mélange harmonieux des influences (le jeu peut verser aussi bien dans l'action, dans l'érotisme, dans l'horreur...) assure de plus un intérêt renouvelé des parties – comme le prouve l'abondant suivi du jeu en matière de scénarios.

Le côté **obscur**

Tenebrae est motorisé par *Paladin*, un système à tendance narrative mettant l'accent sur l'enjeu moral. Les Docteurs disposent en effet d'une jauge d'Animus blanc et d'une autre d'Animus noir – des réserves d'énergie positive ou négative, un peu à la façon de la Force dans *Star Wars*.

Ainsi quand il réalise une action, le Docteur peut puiser dans son Animus afin de réaliser des exploits dignes de son statut – de pré-

férence le blanc. Mais s'il opte pour le noir (car il n'y a parfois pas le choix), il risque de corrompre peu à peu son âme. D'autant que les Docteurs sont soumis à des Lois (tuer les démons, aider les innocents, tenir un serment...) et qu'en cas de manquement, cette corruption grandit encore plus...

Le cœur du système reste simple (des Attributs, des Talents, des succès à obtenir sur des jets...) mais autorise des choix narratifs en accord avec le thème du jeu. En combat, il permet d'utiliser de tactiques qui – combinées avec les armes spéciales des Docteurs (dont un mousquet à sept coups !) puis les techniques de combat et la magie – permettent de mettre en scène des moments d'action fort dynamiques – voire épiques !

Bien que risquant de montrer ses limites à force d'enchaîner les scénarios, le système de **Tenebrae** a l'avantage d'être simple à comprendre et à expliquer et de soutenir la proposition ludique du jeu (conflit moral, action cinématographique). D'autant que sa base a été complétée par du matériel additionnel venu des suppléments.

Skull & Bones le petit frère

Devant le succès du concept de **Tenebrae**, Franck Plasse a décidé de le décliner avec **Skull & Bones**.

Nous sommes en Europe, les démons sont parmi nous, les Docteurs les combattent, le système de jeu est toujours dérivé de **Paladin**, les livrets sont présentés dans un pack... mais nous passons de la Renaissance à la Première Guerre Mondiale ! Dans ce contexte moderne, beaucoup de choses changent – sans même parler du conflit d'ampleur qui embrase le continent – et toutefois le cœur du jeu reste semblable. Mystères, chasse aux démons, sectes mal intentionnées, mentors alliés pour sauver l'humanité...

De par sa proximité temporelle, **Skull & Bones** a des chances de plaire aux rôlistes

Je vous remets un livret pour la route ?

La présentation de **Tenebrae** et de ses suppléments participe grandement à l'attrait du jeu. Chaque opus de la gamme se décline ainsi sous la forme d'un pack composé de trois livrets de trente-deux pages sous une couverture-chemise (dont le verso contient diverses aides de jeu : cartes, plans, tableaux...) – le pack de base offrant de surcroît un écran. Inauguré par **Wastburg** (un autre jeu des **XII Singes**), ce format s'avère très pratique à l'usage car il permet une parfaite segmentation des informations (les campagnes sont ainsi contenues à chaque fois dans un livret) et fournit les aides de jeu en rapport avec le contenu du supplément.

Les Templiers peut être considéré comme la seconde partie du pack de base : on y trouve en effet une cinquième faction à laquelle peuvent appartenir les Docteurs (les fameux Templiers, dont l'arme spéciale est une épée

à deux mains) ainsi que le mentor qui la dirige. Plus important, on y apprend le gros secret du jeu : comment les démons sont arrivés sur Terre, qui les a appelés, comment les renvoyer... Indispensable si l'on veut lancer une grande campagne épique !

Magies blanches introduit les différentes magies dans le jeu – et permet aux Docteurs d'apprendre à les maîtriser. On découvre ainsi l'alchimie, le déisme, l'exorcisme, l'invocation, la kabbale, la théurgie... Dons octroyés par Dieu à ceux qui le servent fidèlement – et ne puisent donc pas trop dans leur Animus noir ! Les mentors sont également à l'honneur de ce très utile supplément, qui les dépeint en détails – réseau, influence, contact...

L'Art de la Guerre décrit les techniques de combat que mirent au point les humains de l'aube des temps afin de lutter contre les démons. Les Docteurs auront donc l'occasion de les maîtriser à leur tour – ajoutant un peu de variété aux combats par leur usage. Afin de donner aux meneurs de jeu de quoi lancer scénarios et campagnes, ce pack fournit également le portrait de sept puissants démons – autant d'antagonistes aux sombres desseins à déjouer !

Les Testaments trahis est le joyau de la gamme. Son pack est d'ailleurs composé de quatre livrets au lieu de trois, afin de lui permettre de donner sa pleine mesure. On y trouve une description de la Bohême mais surtout de la cité de Prague – véritable capitale ésotérique de l'Europe de cette époque. Chaque quartier est dépeint avec force accroches d'aventures et détails mystiques donnant immédiatement envie de lancer une campagne. Vérité historique et extrapolations occultes se mêlent de telle façon qu'on ne sait parfois absolument pas ce qui ressort de l'une ou des autres ! Divers secrets sont dévoilés (dont un presque aussi important que celui des **Templiers**), les Bohémiens et leur magie sont décrits, cartes et plans sont fournis dans le pack, etc. Réellement le supplément le plus réussi de cette gamme d'un déjà haut niveau.

que le côté historique (pourtant léger) de **Tenebrae** effraie. De plus, les jeux prenant pour cadre la Première Guerre Mondiale étant des plus rares, cette nouvelle gamme est l'occasion d'explorer les possibilités d'un tel *background* – sur fond d'ésotérisme et de combats épiques contre des démons !



FRANCK PLASSE

À l'aventure, **compagnons**

Tenebrae est une gamme riche en scénarios, pour le moins ! En effet, près d'une vingtaine sont déjà disponibles. Chaque pack offre ainsi une petite campagne en trois aventures dans un livret spécifique et des synopsis donnent de nombreuses idées à développer. On peut trouver d'autres scénarios également dans des magazines spécialisés (dont *Di6dent* bien sûr) mais aussi et surtout en ligne, et gratuitement, sur le site des **XII Singes**.

Les Chroniques d'Aanoon sont ainsi une suite de plusieurs scénarios et quatre sont déjà disponibles. À noter d'ailleurs que la quatrième chronique est en réalité une campagne en trois aventures – excusez du peu. Quant aux **Chroniques de Prague**, il s'agit aussi de scénarios (un seul sorti pour le moment, d'autres à venir) mais exploitant le décor offert par **les Testaments trahis**.

Les scénarios de **Tenebrae** adoptent tous une structure identique permettant de se les approprier aisément. C'est heureux car ils sont en général assez peu développés et le meneur de jeu doit donc fournir un certain travail – ce qui sera plus facile pour ceux qui ont de l'expérience. Une fois habitué à ce format cependant, le côté pratique l'emporte et aide à bien préparer ses parties – voire à rédiger des scénarios inédits en suivant le canevas proposé.

Allô **Docteurs ?**

Tenebrae est donc une gamme riche, développée et bénéficiant de nombreux scénarios prêts à l'emploi pour se lancer immédiatement dans cette Europe pleine de bruits et de fureur. Un suivi dense, un *background* familial et donc aisé à creuser, un arrière-plan fantastique qui offre de nombreuses opportunités, des influences cinématographiques autorisant une action débridée, un système de jeu léger mais riche, une présentation des plus efficaces : tous ces atouts ont permis à **Tenebrae** de rejoindre **Trinités** au rang des gammes-phares des **XII Singes** – un succès justifié pour un jeu dont la qualité reste constante au fil de ses nombreuses publications.

Franck Plasse est l'un des **XII Singes** – et sans doute le plus connu. En effet, il est l'auteur de **Trinités**, **Tenebrae** et **Skull & Bones** : trois gammes importantes de cet éditeur. En sa compagnie, un petit retour sur l'expérience **Tenebrae** et le futur de ce jeu.



*Je me souviens d'un message enthousiaste posté sur Facebook suite au visionnage du film **Hansel & Gretel** au cinéma. La genèse de **Tenebrae** date-t-elle de cette période ?*

fp Oui en effet, à l'époque je devais être en train d'écrire **Tenebrae**. Je suis très client de ce type de films. Bon, **Hansel & Gretel** est évidemment un peu excessif mais on y trouve en côté héroïque *bigger than life* de la lutte contre le mal qui me réjouit. Certes, **Tenebrae** est plus dans une ambiance **Solomon Kane** ou **Van Helsing**, mais des **Hansel & Gretel**, **La Ligue des Gentlemen Extraordinaires** ou même **Blade** font partie des références qui l'ont alimenté.



Pourquoi avoir choisis la Guerre de Trente ans comme période de jeu ?

fp À mes yeux, c'est une époque charnière. Dans ma vision, en termes d'univers de jeu, le Moyen-âge obscurantiste a laissé place à la Renaissance – lumineuse. La Guerre de Trente Ans brise cet élan, faisant replonger l'Europe dans le noir. La lumière vacillera mais tiendra et accouchera finalement plus tard des Lumières.

J'ai transposé cela avec les démons, symbolisant cette nuit qui assaille la Renaissance et les personnages (et leur mentors) qui sont les braves des Lumières à venir. D'ailleurs pour l'anecdote, au départ j'avais imaginé faire se dérouler l'action après la Guerre de Trente Ans, dans les ruines de l'Europe exsangue. Toutefois, **Tenebrae** est né de discussions avec





Jérémy, un rôliste qui m'a fait découvrir la bande-dessinée *Le Marquis*, qui fut une grosse inspiration. Jérémy trouvait que c'était vraiment mieux que ça se passe pendant la Guerre plutôt qu'après. Je l'ai suivi...

fp *Le cadre de jeu présenté dans Tenebrae ne se limite pas à un pays mais à toute l'Europe. On peut donc rêver de suppléments de contexte détaillant chaque pays et proposant de quoi faire jouer dans plusieurs ambiances différentes. Est-ce qu'un suivi est prévu dans ce sens ?*

fp De fait, les scénarios existants proposent déjà cela. On voyage en France, en Italie, en Espagne, en Terre Sainte, à Chypre, etc. Pour l'instant, le gros décor régional : c'est la Bohême et Prague détaillées dans **les Testaments trahis**.

On a également pas mal de ressources sur la Méditerranée et sur Malte, si bien que cela pourrait faire un beau supplément, avec une ambiance différente et aussi plus large que la Bohême. Comme j'ai aussi des règles pour jouer des combats navals, pourquoi pas ?

fp *Tenebrae a-t-il tout de suite était pensé comme un jeu-univers, décliné en plusieurs jeux (comme le tout récent Skull & Bones) ?*

fp Pas du tout. Au départ, j'ai essayé de faire un trente-deux pages contenant les règles, la création de personnage, une présentation succincte de l'univers et un scénario. Cela aurait été un *one-shot*, que peut-être les XII Singes aurait édité plus pour me faire plaisir que pour autre chose. Finalement il m'a fallu trois livrets et l'enthousiasme de Pascal, l'un des XII Singes, était tel que j'ai produit rapidement scénarios supplémentaires, approfondissement du *background* et règles complémentaires. Dans le même temps, d'autres retours positifs sur le premier pack survenaient (dont ceux de *DiGdent*) et m'ont motivé pour formaliser tout cela en suppléments : **les Templiers**, **Magies blanches** et **l'Art de la Guerre**.


fp *Tu es l'auteur de Tenebrae et de Skull & Bones. Le développement des deux jeux en parallèle ne risque-t-il pas d'impacter leur fréquence de sortie ?*

fp Forcément, mais **Tenebrae** est désormais une proposition assez vaste. À jouer, il y a déjà quatorze scénarios (dans la gamme, car il faut en ajouter sept autres avec **les Chroniques d'Anaon** et **les Chroniques de Prague** en PDF gratuits sur notre site) et dix synopsis. Il y a donc de quoi faire. À part **Trinités**, je ne sais pas s'il y a beaucoup de gammes actuelles avec autant d'aventures disponibles !






118

 Est-il prévu de publier, en PDF par exemple, une mise à jour des règles de *Tenebrae* sur la base des nouveautés apportées par *Skull & Bones* ? (un *Attribut Mental*, des *Talents échelonnés*, etc.)

fp Je ne l'ai pas envisagé. Pour moi, les deux versions des règles correspondent à des esprits de jeu différents.


Dans *Tenebrae*, on est à une époque encore de type médiéval-fantastique : l'inné prime, les mentors sont des figures de rang supérieur, le savoir vient de l'initiation, l'ennemi vient des Enfers, etc. Les règles sont donc brutes, réduites à l'essentiel.

Dans *Skull & Bones*, l'ambiance est différente – une sorte de *pulp* sombre, empruntant aux super-héros à la *Daredevil* façon Netflix ou au *Batman* de Nolan : l'acquis est déterminant, les mentors sont plus proches, les connaissances plus accessibles, l'ennemi, ce sont d'autres hommes. J'ai donc voulu retranscrire ceci dans les règles. Du coup, je ne vois pas celles de *Skull & Bones* comme une version 2 de celles de *Tenebrae*.

 Quel est le suivi prévu pour les gammes *Tenebrae* et *Skull & Bones* ?

fp Pour *Tenebrae*, l'objectif est d'abord de boucler l'offre gratuite sur notre site : c'est-à-dire *les Chroniques d'Anoon 5* et *les Chroniques de Prague 2 et 3*.

Pour *Skull & Bones*, quatre suppléments sont prévus : un par année de la Grande Guerre. Les textes de 1915 sont bouclés et les scénarios ont été testés cet été. On va pouvoir passer en phase illustration et maquette.

 En dehors de *Tenebrae* et *Skull & Bones*, quelles seront vos prochaines sorties ?

fp Sébastien Célerin pourrait mieux répondre que moi. Mais dans ce que j'ai vu passer d'enthousiasmant et qui devrait arriver d'ici la fin de l'année : des nouveaux livrets de *Vies antérieures* pour *Trinités* qui continuent à enrichir cet univers ; le supplément sur le Dieu de la Guerre pour *Dieux ennemis* développant des aspects du Monde et du panthéon vraiment passionnants ; un supplément pour *Krystal*, ce qui fait que petit à petit cette gamme devient une référence de poids de notre catalogue ; la réédition dans la collection *Intégrales* de *Projet Pélican*, ce qui va permettre de faire le pont entre le jeu de Fabien et mon *B.I.A.* Bien sûr, je suis très impatient de voir aboutir ce dernier projet...





L'HABIT NE FAIT PAS LE MOINE

119

PRÆMBULUM

Ce scénario met en scène les Géants, sombre confrérie à l'origine de l'arrivée des démons – devenus alors incontrôlables – sur Terre (cf. **les Templiers**, corpus VI p.27). Cet échec poussa certains membres à contester l'autorité et les projets engagés par la secte.

C'est notamment le cas de Roman Strauss, un Colosse qui ne souhaite pas que cette faute grave se reproduise. Pour se faire, il a usé de sa place privilégiée pour référencer sur une carte codée un lieu important où les Géants mènent leurs expériences occultes : l'Abbaye d'Admont. Là où seront amenés à se rendre les Docteurs. Aujourd'hui, ce travail pour sa rédemption touche à sa fin et Roman Strauss souhaite offrir toutes ces informations à la Multitude de Makpéla. Car selon lui, elle seule serait à même de contrer cette puissante organisation.

Les Docteurs sont donc missionnés pour se rendre en Autriche, et aller à la rencontre de ce Géant afin de récupérer la carte et de lui apporter leur protection contre ses ex-coreligionnaires. En parallèle, les Géants – ayant eu connaissance de cette défection – poursuivent également le traître dans l'objectif de le ramener pour le juger. Et ils sont sur le point d'y arriver.



Incipies

Les Docteurs sont missionnés par Adam pour se rendre à l'église de Graz : une ville située au sud-est de l'Autriche. Un homme récemment recueillis par les prêtres et nommé Roman Strauss est en possession d'un document de la plus grande importance et il souhaite le remettre à la Multitude de Makpéla. L'objectif des personnages est simple : récupérer les informations et protéger l'homme.

Même si Roman Strauss est en sécurité dans la Maison de Dieu, le temps presse et mieux vaut ne pas tarder. Vous trouverez ci-dessous quelques péripéties pour nourrir le voyage des personnages. Libre à vous de les compléter en fonction du point de départ des Docteurs.

120

Sur terre

Les Docteurs croisent un groupe d'hommes molestant une jeune femme. La route qu'ils doivent emprunter les oblige à aller à leur rencontre. En se rapprochant, les Docteurs constatent que ces hommes s'apprêtent finalement à pendre la jeune femme. Il leur appartient d'intervenir ou pas dans cette « querelle locale ». Les hommes accusent la jeune femme de porter un enfant-démon, ce qui est vrai, mais la cause en est un viol. Tuer la femme et l'enfant-démon en même temps ? Épargner la femme innocente ?

Alors qu'ils arrivent presque au terme de leur voyage, les Docteurs croisent un groupe de 1D6 monstres divers et varié, mais formant un groupe unis. Cette particularité devrait mettre la puce à l'oreille des joueurs : étrange de croiser plusieurs monstres réunis en ces lieux... En effet, seul un démon est capable de faire collaborer plusieurs espèces entre elles. En tuant ces monstres, les Docteurs auront moins d'adversaires à affronter dans le combat suivant.

En mer

Les Docteurs voguent sur un bateau, sur mer ou sur une rivière. Au cours de leur trajet, des matelots ou d'autres voyageurs se suicident en sautant dans l'eau et, bizarrement, leurs corps ne remontent pas. Cette tragédie se produit une ou deux fois par jour (en fonction de la durée totale du voyage) et est l'œuvre d'une Vouivre (cf. **Tenebrae**, *corpus III* p.12) qui suit l'embarcation depuis le début. Un membre de la Multitude de Makpéla peut lui aussi être victime d'une illusion qui l'invite à rejoindre les fonds marins. Aux Docteurs d'éliminer cette menace avant que la panique ne s'empare de tous les passagers.



difficultas

Aux abords de Graz, les Docteurs aperçoivent un affrontement entre des monstres et des moines combattant avec des goupillons (ce qui interpellera tout Docteur avec un peu de bon sens).

Que se passe-t-il ?

Les moines sont les Géants qui traquent Roman Strauss. Ce dernier est d'ailleurs présent, à côté de ses anciens confrères, enchaîné et blessé. Il s'est fait capturer peu de temps avant l'arrivée des PJ, pour être rapatrié chez les Géants. Malheureusement, sur la route, une Érinys accompagnée de monstres attendait ces hommes en embuscade.

Le déroulement du combat

Les forces des Géants sont composées d'un Colosse et de quatre Ogres encore debout, huit autres sont morts au combat. En face, il reste 2D6 monstres (3D6 si les personnages n'ont pas éliminé le groupe de monstres rencontré en introduction). Roman Strauss, toujours enchaîné, ne prend pas part à l'affrontement. Les monstres sont issus de plusieurs catégories différentes (goules et chèvre-pieds principalement) et cette alliance ne peut être que l'œuvre d'un démon.





Un jet moyen sous l'Attribut réactif permet à un Docteur d'apercevoir à la lisière du champ de bataille, légèrement dissimulé, un démon – l'Érinyes – qui assiste au combat. Dès que ce dernier tourne à l'avantage des personnages, elle disparaît. Si les Docteurs décident d'aller à sa rencontre pour l'affronter, elle s'envole pour fuir. À l'issue du combat, il ne reste aucun monstre ni aucun Géant de vivant. Seul le traître – Roman Strauss – est en vie, mais gravement blessé. Si les personnages souhaitent le guérir, il refuse : sa tâche est maintenant terminée et il est temps pour lui de payer pour ses péchés. Le mourant utilise ses dernières forces pour ôter un verre de ses lunettes et l'insérer dans le pendentif qu'il porte autour du cou. Ce dernier est gravé de symboles ésotériques. Le verre a maintenant un reflet bleu qu'il n'avait pas avant (jet difficile sous l'Attribut réactif pour s'en rendre compte).

Il donne ensuite ce monocle au Docteur face à lui, pointe du doigt le Colosse mort et déclare dans un dernier souffle : « *Tout se passe à l'abbaye d'Admont* ». Si les Docteurs ne pensent pas à aller fouiller le Géant, un jet facile sous l'Attribut réactif permet d'apercevoir un morceau de la carte sous la soutane alors déchirée.

La carte

La carte est en fait une peinture représentant un homme, les bras écartés. Il tient dans la main droite un poignard dont la lame saigne et dans la main gauche un parchemin enflammé sur lequel sont dessinés neuf cercles. L'homme est maintenu par une série de fils, reliés à une main de démon située au-dessus de sa tête – tel un marionnettiste jouant avec son pantin.

En regardant cette fresque avec le monocle, une carte apparaît en surimpression. Un jet difficile sous l'Attribut réactif (moyen si un Docteur est originaire du pays) permet de localiser la zone représentée : le centre de l'Autriche. Sur cette carte, là où se situe le cœur de l'homme, est indiqué un emplacement. Un temple d'après le pictogramme : l'Abbaye d'Admont (mais les Docteurs, même s'ils s'en doutent, ne peuvent pas encore en avoir la certitude à ce moment du scénario).

L'abbaye d'Admont

Située en plein centre de l'Autriche, cette fondation religieuse appartient aux Géants. Ces derniers, qui se font passer pour des moines, y pratiquent diverses expériences occultes sur des monstres, des humains voire des démons. Ils référencent ensuite le fruit de leurs recherches dans des ouvrages classés parmi d'autres livres, dans une magnifique bibliothèque.

L'Érinyes qu'ont pu apercevoir les Docteurs connaît l'existence de ce lieu car sa sœur – prisonnière des Géants – y a été emmenée récemment. Elle souhaite donc récupérer la carte pour retrouver sa sœur et empêcher les humains d'apprendre plus de secrets sur la physiologie des démons.



communicatio

Les Docteurs peuvent se rendre à Graz, qui se trouve à quelques kilomètres de là où ils se situent. Soit pour se renseigner sur l'Abbaye, soit pour aller au lieu de rendez-vous initial et s'assurer qu'il ne s'y est rien passé de grave après la capture de Roman Strauss.

La ville

Graz se situe au sud-est de l'Autriche ; elle est la capitale de la Province de Styrie. Aujourd'hui paisible, la ville a un passé tumultueux toujours bien ancré dans la mémoire de ses habitants. Elle fut de nombreuses fois assiégée, sans succès. Les deux dernières tentatives étaient l'œuvre des Turcs Ottomans (en 1529 et 1532). Graz a également connu des querelles religieuses dont l'apogée fut marquée par les 20.000 ouvrages protestants brûlés il y a quelques dizaines d'années par l'Archiduc Charles II d'Autriche-Styrie.

L'église

L'extérieur de l'église est tout ce qu'il y a de plus paisible et le bâtiment ne semble pas avoir subi d'attaque. Malheureusement, l'intérieur

est tout aussi calme – trop calme. Les Docteurs découvrent avec horreur que les religieux ont tous été tués. Le voisinage leur apprend que des moines sont arrivés il y a quelques heures et sont repartis tout aussi vite. Certains peuvent même indiquer la direction, qui correspond à l'endroit où s'est déroulé le combat précédent. Si les personnages posent la question au sujet d'un prisonnier, ils ont la confirmation que « *L'un des moines était habillé différemment. Mais de là à dire que c'était un prisonnier...* ».

Si les Docteurs informent les autorités ou la population de la mort des prêtres, une psychose se met en place peu à peu dans la ville. Certains accusent les protestants de se venger des livres brûlés il y a quelques décennies (cette accusation est l'occasion de faire resurgir une vieille rancœur ; mais jamais des protestants ne tueraient un prêtre), d'autres annoncent que la ville se fera de nouveau assiéger par l'Empire Ottoman : des éclaireurs sont venus éliminer des hommes de Dieu pour tuer tout espoir chez ses habitants.

Se renseigner sur l'Abbaye

L'Abbaye d'Admont se situe à une trentaine d'heures de marche, au nord de Graz. Les Docteurs obtiennent peu d'informations sur le lieu autre que « *L'abbaye est magnifique !* », « *Les moines qui y vivent ne sont pas en contact avec l'extérieur* », « *Ils ont choisis un mode de vie très pieux* », etc.

Par contre, un habitant du cru leur parle d'une ferme qui se trouve sur la route et qui appartient au vieux Lars Baeur. Ce dernier descend une fois par mois en ville pour y vendre ses productions et il les accueillera avec grand plaisir pour faire étape.



Sur le chemin les menant à l'Abbaye, après quelques jours de marche, les Docteurs aperçoivent une ferme isolée qui peut leur offrir le gîte et le couvert pour la nuit. Cette ferme est bien celle de Lars Baeur et de sa famille : une femme, Vera, et trois enfants, deux garçons (Adrian, quatorze ans et Felix, onze ans) et une fille (Katrin, huit ans).

Très accueillants, ils reçoivent les Docteurs à souper et leur proposent de passer la nuit dans la grange, moyennant un aménagement sommaire. À table, Lars leur parle de la vie à la ferme, de sa vie de famille et demande aux Docteurs des nouvelles du monde. Si le sujet de l'Abbaye est abordé, Lars explique qu'il sait juste ce que tout le monde sait : l'Abbaye est magnifique et les moines qui y habitent suivent un rythme de vie très strict commandé par la rigueur et le savoir. À ce titre, la réputation de la bibliothèque de l'Abbaye n'est plus à faire. La soirée se passe bien et permet aux Docteurs de se ressourcer grâce au confort, à la nourriture et aux échanges humains qu'apporte la famille Baeur.

Alors que la soirée touche à sa fin et que la nuit est déjà bien noire, des cris d'animaux paniqués se font entendre. Dehors, la grange est en feu. La famille tente de stopper l'incendie tant bien que mal, alors que l'attention des Docteurs est attirée ailleurs (jet moyen sous l'Attribut réactif) : une horde de goules est là, prête à attaquer pour tuer. Au loin, comme pour le premier combat, l'Érinyyes observe l'assaut à l'écart.

Le déroulement du combat

Six goules attaquent les Docteurs, tandis que quatre autres s'occupent de la famille Baeur. Cette dernière essaye d'éteindre le feu – pour ne pas perdre toutes ses récoltes – tout en essayant de se défendre face aux monstres qui se dirigent vers ses membres.

La scène, faiblement éclairée, nécessite deux succès si les Docteurs sont éloignés de la grange en feu ou un seul succès, s'ils sont proches.

Le combat se termine quand toutes les goules ont été éliminées. C'est alors que l'Érinyyes sort de l'ombre pour faire face aux PJ : « *J'ai connu des hommes plus vaillants que vous et pourtant, je suis toujours là. Gagnons du temps et épargnez-vous d'autres souffrances : donnez-moi la carte qui est en votre possession.* » Si les Docteurs tentent quoi que ce soit, l'Érinyyes s'envole et kidnappe Katrin ou Felix. Au mieux, les PJ peuvent sauver l'enfant (jet difficile), mais le démon s'enfuira. Au pire, l'enfant est capturé et perdu. L'Érinyyes appelle une poignée de monstre (1D6) qui étaient restés tapis dans l'ombre pour attaquer les Docteurs et couvrir sa fuite au besoin.





ÉXPLORATIO

À l'arrivée des Docteurs à l'Abbaye d'Admont, les Géants (qui se font passer pour des moines) les accueillent comme il se doit : ils proposent notamment des soins ou une quelconque autre assistance (repas, hébergement). Le supérieur, leur hôte, se présente à eux : Gregor Morgeac, un grand brun d'environ 1 m 90 à la carrure imposante (surtout pour un moine – mais il n'en faut pas moins pour maîtriser les monstres et combattre les démons qu'ils torturent). Le religieux est fier de faire visiter son Abbaye (les lieux de prières, le grand potager, la magnifique bibliothèque, l'atelier des copistes, etc.). Rien, dans l'attitude des moines, ne laisse entrevoir que quelque chose cloche. Leur mascarade est rodée et seul un jet très difficile sous l'Attribut social fait douter le Docteur le plus sceptique. Bref, tout semble se passer pour le mieux. Un autre détail met cependant la puce à l'oreille des Docteurs : une étrange intuition, comme une odeur de soufre qui se dégage du monastère. Si les Docteurs questionnent les moines à propos de cette sensation, ils seront dans un premier temps embarrassés puis prétexteront utiliser du soufre pour purifier les lieux (et notamment leur potager) de divers insectes et parasites. Concernant Roman Strauss, les moines n'ont jamais entendu parler de cette personne (ce qui est faux). Si les Docteurs leur montrent la « peinture » (qui masque la carte), la réaction des moines est tout autre. Ils reconnaissent l'œuvre et ce quelle représente. Ils seront déconcertés dans un premier temps et demanderont aux PJ de leur emprunter, si possible, pour qu'ils puissent l'étudier.

La fouille de l'Abbaye

Quel que soit le comportement qu'adoptent les faux moines envers les Docteurs, la raison pour laquelle ils se trouvent ici doit les intriguer. Pour satisfaire leur curiosité,

les personnages ont la possibilité de fouiller – très discrètement – les lieux. Qu'ils connaissent à peu près, s'ils ont demandé une visite à leur hôte Gregor Morgeac.

LA BIBLIOTHÈQUE : la collection d'ouvrages est variée. Mais un Docteur observateur remarquera qu'il y a aussi des livres sur l'occultisme. Aucun ne parle des Géants ou des expériences faites sur place, mais pourquoi une Abbaye détiendrait-elle ce type d'ouvrage ?

LES LIEUX DE PRIÈRE : en regardant attentivement une pièce dédiée à la prière ou à tout autre rituel chrétien, il est possible de constater un dépôt de poussière dans toute la salle, comme si personne n'était venu ici depuis plusieurs semaines.

LE JARDIN : l'odeur de soufre ne se situe pas près du potager (comme a pu l'affirmer Gregor Morgeac), mais à proximité du cimetière. Un test moyen sous l'Attribut réactif permet de constater que le cimetière est grand pour le peu de tombes qu'il contient. De plus, la terre semble avoir été retournée à certains endroits – comme pour une tombe classique, sauf qu'il n'y a pas de stèle (et pour cause : c'est là où sont entassés les morceaux de monstres).

LA CUISINE : cette pièce cache l'entrée secrète d'une antichambre occulte, lieu de diverses expériences interdites pratiquées sur les monstres et les démons. La cuisine masque l'odeur de certaines substances utilisées pour ces études impies. Un test difficile sous l'Attribut actif permet de trouver l'accès derrière un meuble. Un escalier qui descend mène à une large pièce sombre. Un côté du laboratoire est une bibliothèque regroupant tous les ouvrages occultes ou les carnets de notes des Géants. Mais la majeure partie de la pièce est un mélange entre une salle de torture et un lieu dédié aux sacrifices (bougies, inscriptions à la craie, etc.). Une porte se trouve au fond de la pièce. Elle permet d'accéder aux prisons – là où sont enfermés habituellement les monstres, dont l'Érinys récemment capturée. Mais la porte est pour le moment verrouillée.

Si les personnages arrivent de l'autre côté de la porte, ils parviennent dans une grande salle vide avec en son centre une cage. Dans un premier temps, l'obscurité de la pièce ne permet pas de percevoir ce que renferme cette geôle. Seuls des sifflements familiers, comme ceux d'un serpent, se font entendre. La cage contient l'Érinyes capturée. À l'approche des Docteurs, elle ne tente rien d'agressif – au contraire : elle tente de les corrompre en proposant de l'or et ses charmes contre sa libération. Elle promet de ne rien leur faire si eux promettent de ne pas intervenir quand elle s'occupera des moines. Si la discussion tourne en rond, l'Érinyes pousse un cri strident, alertant ainsi trois Géants. Au moment que le meneur de jeu juge le plus opportun, les Docteurs entendent un brouhaha régulier qui s'amplifie aux portes de l'Abbaye. Il s'agit de vingt soldats lourdement équipés avec, à leur tête, leur chef monté sur un cheval. Ce dernier se présente comme étant le Général Elias Kaufman et il clame être venu éliminer le démon qui réside en ces lieux.

ou le général. Mais ils doivent se décider rapidement. Le général est ouvert aux négociations, mais si ces dernières ne peuvent aboutir, il n'hésitera pas à employer la force. Ses hommes ne sont pas là seulement pour impressionner, mais bien pour combattre. Si ce conflit se résout par le dialogue, et donc forcément à l'avantage de la milice, une fouille complète des lieux est organisée et l'antichambre occulte est découverte. Si ce conflit se résout par les armes : les moines s'arment de leurs goupillons et combattent la milice, tels des soldats. Les Docteurs sont libres de choisir leur camp, mais au moindre geste contre les Géants ces derniers n'hésitent plus et considèrent la Multitude de Makpéla comme leur ennemi. À l'issue du combat ou des négociations, le double-jeu des Géants est révélé. Le général prend possession des lieux et les Docteurs doivent justifier leur présence devant ce dernier. Si l'antichambre des expériences occultes n'a pas encore été découverte, le général Kaufman lance une fouille complète de l'Abbaye. Ce qui aura pour conséquence de mettre à jour la pièce et donc l'Érinyes.

124

Que se passe-t-il ?

Issu d'une famille protestante, le général Kaufman surveille les monastères et églises catholiques de la région – par méfiance ou par vieille rancœur. Quoi qu'il en soit, il sait aujourd'hui qu'il a eu raison de procéder de la sorte : ses espions l'ont informé que plusieurs monstres sont entrés dans l'Abbaye sans jamais en ressortir (les Géants étant très discrets dans leurs agissements, les espions n'ont donc vu ou entendu que quelques monstres).

Les Géants refusent de laisser des forces militaires – surtout dirigées par un protestant ! – pénétrer en ce lieu saint. Même si cette justification paraît valable, leur refus systématique d'obtempérer leur fera finalement perdre toute crédibilité. Ce comportement coupable est de plus appuyé par les suspicions que peuvent déjà avoir les personnages sur l'Abbaye (les dernières paroles de Roman Strauss, la désagréable odeur de soufre, leurs diverses découvertes...). Libre aux joueurs de prendre parti pour les moines (et donc les Géants)



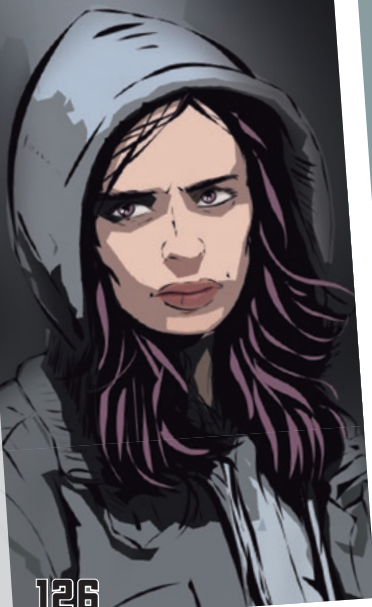
Libre aux Docteurs d'éliminer le démon ou de le garder captif. Si c'est cette dernière option qui est retenue, un soldat – charmé par le démon – la libérera par la suite. Autant dire que les personnages auront une nouvelle ennemie sur les bras – les Érinyes étant connues pour avoir la rancœur solide.

expérience

Sauver la famille Bæur : 1 point
Ne pas combattre le général : 2 points



par Benoît Attinost
illustrations de Julien De Jaeger



126

Ce scénario fait suite à « Mauvais calcul », paru dans le Di6Dent #11. Il implique que les personnages aient compris à quoi correspondent les nombres qui obsédaient tant le Chiffreur. Que les PJ aient accepté ou refusé de travailler pour le directeur Mark Hasting n'a aucune incidence dans le scénario.



RÉCEPTEURS





Prologue

L'histoire commence par une scène permettant de montrer que le temps a passé depuis le dernier épisode. Si Nurse Pimberton n'a pas été arrêtée, les PJ peuvent apprendre sa capture à la radio, après plusieurs mois de cavale. Sinon, ils entendent parler de son procès.

Le groupe se trouve dans une camionnette, une nuit d'été, au milieu d'un champ de maïs, perdu au cœur de l'Oregon. Le ciel est clair, mais il fait une chaleur humide épouvantable. Si les PJ travaillent pour Hasting, il les a envoyés sur place pour observer ce qui va arriver. Les coordonnées qu'il utilise sont celles de feu le Chiffreur. Sinon, nos héros sont là de leur propre chef, utilisant les mêmes indications. Et... il ne se passe rien...

Ce n'est pas la première fois que cela arrive. Les PJ se sont déjà vainement rendus à trois localisations : aucune catastrophe, accident, assassinat... Cette nuit ne fait pas exception. Même si l'heure indiquée par le Chiffreur n'est pas atteinte, là, au milieu de nulle part, il ne risque pas de se passer grand-chose. La camionnette est remplie d'instruments de mesure et aucun ne bronche.

Si un personnage sort pour profiter du bon air moite, il entend un craquement. Un **test de Perception (Dif. 12)** lui permet de sentir que le vent naissant apporte une drôle d'odeur. Soudain, un flocon tombe sur son pied... Ce n'est pas un flocon, mais un popcorn. Puis un autre. Puis plein d'autres...

Les instruments de mesure s'emballent d'un coup et une lueur éclaire le ciel. Le champ de maïs est en feu ! Une ligne de flammes progresse rapidement vers le groupe. Il faut filer et réussir au moins deux **tests de Pilotage (Dif. 15)**. Si le conducteur échoue une fois à son test, le feu touche la camionnette et, au moment où elle sort du champ, les pneus explosent. Il faut réussir un **test de Pilotage (Dif. 20)** pour ne pas finir dans le fossé de l'autre côté. Si les deux tests échouent, la camionnette prend feu, les pneus explosent et il faut réussir un **test Pilotage (Dif. 25)** pour

ne pas finir en tonneaux. En cas de réussite, il faut tout de même trouver un moyen de quitter le champ en feu. Faites simplement une bonne frayeur aux PJ. En cas de succès, le véhicule sort intact du champ.

Manipulation et retour de bâton

Non loin, sur la route, se trouve une camionnette. À côté, un homme crache ses poumons. Son véhicule a été touché par les flammes avant celui des PJ.

L'homme s'évanouit, étouffé par la suie qui bouche ses poumons. Un test de **Médecine (Dif. 12)** permet de le sauver. Plus intéressant, nos héros vont trouver trois autres personnes dans le van. La première, c'est un vagabond tellement drogué qu'il est incapable du moindre mouvement. Le permis de conduire dans sa poche indique son nom : Noah Darnell. Un **Test de Culture générale (Dif. 20)** permet de se souvenir que l'homme a fait la une des journaux lorsqu'il a été libéré à la suite de vices de procédures alors qu'il était accusé d'être un voleur en série et que toutes les preuves l'accablaient. Les conservateurs avaient gagné plusieurs élections majeures en exploitant l'affaire.

Les deux autres personnes sont une adolescente et une gamine. Elles sont droguées et ligotées. Le sac à dos de la gamine permet de savoir qu'elle s'appelle Pearl Masson. L'ado est sa grande sœur. Plus intrigant encore, dans le véhicule, il y a des bidons d'essence, des couteaux, une batte de baseball (arme utilisée sur les victimes de Darnell), des sextoys assez effrayants et, dans une petite caisse réfrigérée, des seringues contenant un liquide blanchâtre : du sperme...

L'homme à terre porte des gants en caoutchouc et en mettant toutes les pièces du puzzle ensemble, les PJ devraient comprendre ce qui se passe. Cependant, s'ils contactent leur supérieur, il leur indique que les pompiers et la police arrivent. Ils doivent donc partir au plus vite.

Opération filet à effet papillon

Le scénario reprend un peu plus tard. Montrez que le temps a passé en décrivant un journal qui annonce le retrait de la politique du sénateur Masson. Il est soupçonné d'avoir organisé lui-même l'enlèvement et prémédité le meurtre de trois personnes, y compris de ses deux filles. Coupable ou pas, cela n'a plus d'importance, sa carrière et ses ambitions sont ruinées.

Cette fois, les PJ ont décidé de prendre les devants. Le prochain événement sur le territoire américain doit se dérouler dans deux jours, dans la ville d'Albuquerque, dans l'état du Nouveau-Mexique. Les coordonnées indiquent une église presque à l'abandon, en bordure d'une friche industrielle. Elle n'est utilisée qu'une fois par mois. Contrairement aux églises de la région, elle ne ressemble pas à une mission, mais plutôt aux églises de la Côte Est, avec des murs de briques noircies par le temps.

L'avantage du lieu, c'est qu'il est relativement dégagé. Le bâtiment le plus proche est un magasin d'alcool essentiellement fréquenté par des clochards. Le propriétaire, un Asiatique méfiant et entouré de deux gros chiens, ne sera d'aucune aide et ne respecte pas les autorités. De fait, celles d'Albuquerque ont la réputation de tirer en premier et de poser les questions après. Si les PJ n'achètent pas d'alcool, il leur donne l'ordre de quitter sa boutique. Un **test de Perception** (Dif. 12) permet de noter la présence de nombreuses caméras orientées dans et autour du magasin.

L'église est dotée de deux accès : les portes principales à l'avant et une petite porte à l'arrière. Il est très simple d'y entrer en forçant à peine le verrou à l'arrière ou en passant par une des fenêtres. Les PJ verront qu'ils ne sont pas les premiers à l'avoir fait et que le prêtre a dû réparer plusieurs fois le loquet.

À l'intérieur, rien de bien fabuleux. Les rares décorations de valeur ont été volées depuis bien longtemps. Outre quelques pièces remplies de débris, il y a un bureau contenant de vieux documents du diocèse. Bref, ce bâtiment n'est là que de faire monter la tension et rendre suspicieux les joueurs. Pourtant, les coordonnées l'indiquent bien.

Les friches industrielles n'ont aucun intérêt. Les PJ peuvent éventuellement y déranger un gang de clochards qui les squatte.

522666

D'après les indications du Chiffreur, il devrait se passer quelque chose précisément à onze heures cinq du soir. Le temps est à l'orage et le seul bruit que peuvent percevoir les PJ, c'est la circulation sur l'autoroute géante de l'autre côté de la friche industrielle.

Si les PJ travaillent pour Hasting, ils peuvent recevoir l'aide de deux autres équipes d'hommes en noir. Ces derniers obéissent sans sourciller. Mais le plus important, rappelle le directeur, c'est d'être discret. Si la police ou les pompiers débarquent, tout le monde doit évacuer (glissez ça au milieu d'autres instructions). Laissez les joueurs





s'organiser, sachant qu'ils n'auront absolument aucune idée de ce qui va se passer.

Vingt minutes avant l'heure, le quartier est désert et les seuls mouvements repérés par les instruments des PJ sont ceux d'une bande de chiens errants que vous pouvez utiliser comme distraction.

L'orage éclate et l'électricité connaît des variations assez importantes pour faire sauter quelques néons publicitaires sur la devanture magasin d'alcool. Si un PJ s'y trouve, il peut tenter un **test de Perception (Dif. 20)** et repérer un mouvement, non pas dans la boutique, mais sur l'un des écrans de surveillance de la boutique ! Un homme portant une casquette passe à côté du PJ (sur l'écran, pas dans la réalité) et entre rapidement dans un placard. Si le PJ va vérifier, il ne trouve qu'une remise où le patron range ses balais. L'homme n'est plus là et il n'y a aucune issue possible. Par contre, il y a un engin au sol avec plein de loupottes et un minuteur indiquant que quelque chose va se passer dans vingt secondes...

Annoncez à votre joueur que la difficulté pour désamorcer ce qui semble être une bombe très sophistiquée est simplement **Héroïque**. Mieux vaut partir le plus vite possible. Si personne ne se trouve dans le magasin, malgré l'explosion qui va suivre, les bandes vidéo seront miraculeusement épargnées et on y verra l'homme à la casquette.

Rester, c'est finir encastré dans l'un des placards à bière, le corps criblé de verre. Sortir ne nécessite pas de test particulier, à part si on tente d'emporter le patron qui résiste et appelle ses chiens à la rescousse.

La bombe explose donc, mais sans provoquer de dégâts à l'extérieur. Ce n'est pas le but. Le but est de faire débarquer les pompiers et la police. La première réaction des PJ devrait être d'évacuer les lieux, mais vos joueurs sont sans doute des finauds et ils vont se rendre compte que l'on cherche à les éloigner.

Courage, fuyons !

L'action va se passer dans l'église. Un **test de Perception (Dif. 10)** permet de repérer un homme qui entre dans l'édifice par une fenêtre. Notre cambrioleur n'a pas l'habitude et même s'il est très attentif, ses mouvements ne sont pas très assurés. Une fois à l'intérieur, il explore les différentes pièces et s'aide de ton téléphone portable pour trouver l'exact emplacement où quelque chose est censé se passer. Il s'agit de l'autel. Il se cache dans l'ombre et attend. Les PJ peuvent en faire de même ou intervenir quand ils le voudront, car pour le moment, les joueurs ne s'en rendent sans doute pas compte, mais l'événement important... c'était leur rencontre avec cet homme.

Et quelqu'un ou quelque chose a tout fait pour que cela n'arrive pas. Pire, ce quelqu'un ou ce quelque chose va chercher à réparer cette erreur.

En effet, dès que le contact est pris, des coups de feu vont retentir dans l'église. Mais aucun tir ne va viser les PJ ou l'homme. Tous vont partir en direction des forces de l'ordre et des pompiers ! Vous ai-je déjà dit que la police locale est rapide de la gâchette ? Alors imaginez la réaction des fonctionnaires lorsqu'un pompier et un collègue vont se retrouver sur le carreau...

Le tireur veut la mort des PJ ou de l'homme. Mais il ne peut pas le faire lui-même. Il n'intervient jamais directement.

Les PJ ont quelques secondes pour filer avec l'homme. Ce dernier, terrifié, obéira aux ordres.

Dans le meilleur des cas, le groupe sort discrètement par l'arrière du bâtiment avant qu'il ne soit assiégré et personne ne remarque rien.





Les récepteurs et le signal

Les récepteurs sont des gens qui reçoivent des signaux inconnus et qui tentent de les matérialiser. Le Chiffreur était plus clairvoyant que les autres récepteurs, puisqu'il pouvait interpréter les signaux en nombres indiquant les coordonnées espace-temps d'un événement. D'autres ne peuvent sortir que des mots, lettres, émotions et/ou sons complètement incompréhensibles.

Lita, la fille du docteur Walsh, tente de retranscrire le signal par des notes de musique. Un autre récepteur frappera du doigt sur une table, tracera des symboles dans sa purée, textera des messages incohérents ou écrira des prophéties à la façon d'un Nostradamus.

Le signal est produit par une forme d'intelligence omnisciente. Elle communique avec ses agents partout dans le monde, afin de protéger l'espèce humaine contre les manipulations d'une autre entité visant à des buts opposés (et qui utilise le même type de signal). Appelez ça anges contre démons, ordre contre chaos, Chapi contre Chapo, mais ces deux forces s'affrontent depuis des éons, anticipant les mouvements des serveurs adverses grâce à des probabilités et autres effets papillon. Elles se contrent la plupart du temps, sauf quand des trous de balle viennent mettre en l'air leurs plans si bien ficelés...

Seconde option, plus amusante, la police le voit sortir et une poursuite (probablement dans la friche industrielle) s'engage, sachant que les hélicoptères vont arriver pour balayer la zone au bout de quelques minutes.

La troisième option, le siège, peut rapidement tourner à la catastrophe. Dans ce cas, ajoutez une cave donnant sur les égouts et organisez une course-poursuite pleine de rebondissements.

Pendant la fuite, l'homme se présente : docteur Don Walsh. Il peut servir de mentor au groupe et leur expliquer la nature des « récepteurs » (cf. l'encadré éponyme) en fonction de la façon dont il est traité.

Petite musique entêtante

Walsh raconte son histoire et explique pourquoi il était à l'église. Le docteur est un neurochirurgien « à la retraite » qui a découvert l'existence de ce qu'il appelle des « récepteurs ». Reportez-vous à l'encadré « Les récepteurs et le signal » et racontez, par l'intermédiaire de Walsh les deux premiers paragraphes (jusqu'au mot, « Nostradamus »). Donc, le cas du Chiffreur n'est pas unique et il existe un « signal ». Si Hasting est avec eux, il ne semble pas surpris. Pire, il pense qu'il n'existe pas qu'un signal, mais au moins deux. Le docteur Walsh explique que sa propre fille, Lita, est un récepteur qui passe par les notes de musique pour interpréter le signal. Et le docteur d'ajouter qu'il connaît d'autres récepteurs, mais qu'il ne révélera pas où ils se trouvent, de peur qu'ils ne soient abattus comme le Chiffreur. Comme les PJ l'ont rencontré et peut-être capturé pour Hasting, le docteur ne se fait pas d'illusions pour sa fille. S'il ne trouve pas un moyen de vendre son savoir, elle est condamnée.

En cela, il se trompe.

En effet la porte de sa maison est défoncée et l'intérieur complètement sens dessus dessous. Sa fille n'est plus là. Handicapée lourde, elle n'a pas pu partir seule. Dans le



salon, autour d'un piano à queue, il y a des centaines de dossiers éparpillés et vidés de leur contenu : des milliers de partitions.

Walsh, désespéré, accuse les PJ ou Hasting. Si on arrive à le convaincre qu'il se trompe, il coopère de nouveau, en mettant comme condition le sauvetage de Lita.

Ceux qui ont enlevé sa fille et volé les partitions ne semblaient pas savoir que la réceptrice ne transcrivait plus le signal sur du papier depuis quelques semaines, mais sur une tablette, ce qui rendait l'interprétation par ordinateur plus simple. Ladite tablette est dans sa chambre, intouchée.

Cependant, lorsque le docteur l'allume, il s'étonne. Les notes s'arrêtent au bout de quelques pages et ensuite tous les feuillets sont vierges, alors que Lita en avait couvert, sous ses yeux, plusieurs dizaines. La dernière personne à avoir modifié les fichiers est Lita elle-même, personne d'autre (elle a un code personnel). Et cette modification date exactement du moment de la rencontre des PJ avec le docteur.

En entrant les dernières notes dans le programme d'interprétation, Walsh en sort qu'il va se passer encore deux événements : le premier dans six heures hors de la ville à une centaine de kilomètres plus à l'ouest et le second dans trois jours, à minuit, mais il n'y a pas de coordonnées géographiques, ce qui est complètement nouveau.

Les joueurs devraient s'étonner que tout s'arrête dans trois jours... partout... et peut-être même commencer à paniquer...

Pardon pour l'interruption

Le docteur Walsh va vouloir savoir si d'autres récepteurs ont disparu. En fonction des relations qu'il entretient avec les PJ, il peut chercher à leur fausser compagnie, s'isoler pour téléphoner ou carrément demander au groupe d'aller chez le récepteur le plus proche pour savoir s'il est en danger ou pas (20 minutes en voiture). En cas de fuite du

docteur, vous pouvez simuler une filature ou une course-poursuite endiablée. Elle ponctuera l'enquête avec une scène d'action. Si Walsh téléphone, il arrive à parler au gardien du récepteur, mais leur conversation est interrompue par le bruit d'une porte qu'on cherche à enfoncer et des hurlements. Dernière possibilité, les PJ et Walsh foncent en voiture chez le récepteur le plus proche. S'ils prennent des risques (tests de conduite et éventuelle poursuite par les flics locaux pour excès de vitesse), ils arrivent exactement quand une camionnette noire part en trombe de devant la maison du récepteur. Entrer dans le pavillon dont la porte a été forcée n'est pas une bonne idée : tuyaux du gaz ont été sectionnés (dégageant une forte odeur, pas besoin de test) et la maison va sauter presque immédiatement. Cependant, au milieu des débris, les PJ trouveront des carnets couverts de points reliés les uns aux autres (des constellations). Quelqu'un a inscrit des dates et des lieux en fonction et, comme pour Lita, sur le dernier carnet (qui par chance atterrit aux pieds des PJ), certaines inscriptions ont été effacées, comme si le récepteur avait annulé ses prédictions après coup. Encore une fois, deux événements à venir restent, celui qui va se passer dans quelques heures et le dernier avant les pages blanchies. Walsh explique que ce récepteur dessinait les étoiles avec une telle précision qu'un bon logiciel permettait de déterminer le lieu et l'heure du point d'observation (correspondant à un événement important).

Tenter de poursuivre la camionnette noire nécessite de véritables talents de pilote. En effet, le véhicule chassé a, comme par hasard, tous les feux à l'orange (et passe), alors que les PJ vont toujours avoir les feux au rouge. Et s'ils ralentissent, ils perdent leur proie...

Si le groupe arrive à s'approcher de sa cible, le toit de la camionnette s'ouvre et deux hommes à casquette, parfaitement identiques, braquent d'énormes armes. Mais ils ne vont pas les pointer sur les personnages, jamais. Ils vont tirer dans les arbres au passage, les faisant s'affaisser sur les poursuivants, dans les voitures stationnées pour qu'elles explosent, etc. Ils n'attaquent jamais leurs adversaires directement et cherchent

toujours à les éliminer ou les entraver en provoquant des réactions en chaîne. Si on leur tire dessus avec succès au point de les blesser ou même de les tuer, ils disparaissent dans un nuage de poussière dorée. La fin de la poursuite doit être horriblement frustrante. La camionnette tourne dans une ruelle et le temps que les PJ la suivent, elle aura disparu ! Pire, elle aura disparu dans un cul-de-sac ! Il n'y a aucun passage secret permettant de s'évaporer de la sorte. Seul un clochard gueule entre deux poubelles : « J'ai tout vu ! J'ai tout vu ! ». Au moment où il va parler, un coup de feu éclate. Un boulon de l'échelle de secours juste au-dessus cède, faisant tomber les échelons les plus bas et décapitant net le malheureux...

Pire, la chute de l'échelle a tiré sur la structure métallique, qui tombe à son tour en emportant une partie du mur. C'est sous une pluie de poutres et de briques que les PJ vont devoir filer de la ruelle. À partir de maintenant, ces « malheureux hasards » vont se multiplier. Et plus nos héros se rapprocheront de la vérité, plus les « catastrophes naturelles » vont les entourer.

À nous la main !

C'est le moment pour les joueurs de prendre les choses en main, sachant qu'avant le dernier gros événement, dans quelques jours, il y en a un dans quelques heures. Et si tout s'arrête après, cet incident devrait être assez important pour les hommes à casquette soient présents. Walsh peut déduire la localisation et l'heure précise où ça va se passer : un canyon au milieu de rien dans une zone désertique.

Le problème, c'est que le point précis se trouve englobé dans une large zone militaire, interdite au public. Hasting, pourtant bien renseigné et introduit, ne sait pas ce que contient le périmètre en question (et ça l'étonne énormément). Faites planer le mystère sur ce que peut cacher cet endroit.

Nos PJ ne devraient pas avoir le temps de préparer un plan d'action trop compliqué, mais dans un coin désertique comme celui-là, les

hommes à casquette ne devraient pas pouvoir disparaître au coin d'une rue aussi facilement. Peut-être que les joueurs vont y penser aussi, mais si leurs cibles peuvent se rendre invisibles, certaines caméras peuvent les filmer. Récompensez cette initiative en acceptant que les yeux numériques fonctionnent. Ensuite, il faut que les PJ trouvent un moyen d'infiltrer la zone. Toutes les idées sont bonnes. Il faut simplement agir le plus rapidement possible pour être sur place avant l'événement. Et plus les PJ se préparent, plus les coups de malchance s'enchaînent autour d'eux.

Oh bah mince alooors...

Les hommes qui travaillent au service des deux puissances opposées n'interviennent jamais directement. Ils ne font que déclencher des événements qui entraînent d'autres et qui provoquent le résultat voulu. Ces spécialistes de l'effet papillon reçoivent leurs ordres par un signal télépathique et appliquent, généralement avec succès, les indications. Cependant, doués de pouvoirs spéciaux, ces agents n'en sont pas moins faillibles. Parfois, les réactions obtenues ne sont pas celles escomptées. Et quand, en plus, des PJ interviennent dans « le Grand Plan des Choses », l'aléatoire est encore plus important. Dans ce cas, les agents paniquent et provoquent à leur tour des catastrophes. Donc, lors de leurs préparatifs, des petits hasards vont les ralentir. N'hésitez pas à rendre comiques les situations, même si elles sont agaçantes. De plus, si les PJ utilisent des caméras, ils peuvent observer les actions des hommes à casquette.

Puis, alors qu'ils approchent du but, nos héros vont devoir affronter des « accidents » de plus en plus dangereux. Les arbres ne bloquent plus la route, ils tombent sur leur voiture. Arrangez-vous, s'il y reste des hommes en noir, pour les tuer et montrer à vos joueurs qu'on ne rigole plus. Les ponts s'écroulent, les camions se renversent, les cieus se déchaînent, etc. Encore une fois, posséder des caméras permet de bénéficier de bonus pour échapper aux pièges.



Petit fait curieux, si les PJ sont très attentifs au beau milieu des cascades, ils remarquent que certains personnages invisibles à l'œil nu sont présents dans les rues, mais n'agissent pas. Ils ne portent pas de casquette, mais de longs imperméables noirs et des chapeaux mous. Si vraiment un jet de dé malheureux indique que le groupe est sur le point d'être éradiqué, un des imperméables fera juste un geste pour empêcher la catastrophe, sauvant tout le monde. Les porteurs de casquette, s'apercevant de sa présence (tant qu'il n'agissait pas, ils ne le voyaient pas), paniquent et s'évaporent dans un nuage de particules dorées.

Dups...

Infiltrer la zone militaire est à votre discrétion. Rappelez constamment au groupe que l'heure tourne. Autant dire que plus les PJ approchent, plus l'activité invisible augmente autour d'eux. Sur place, c'est effectivement le désert. Sauf si nos héros ont été indiscrets, les militaires ne semblent pas surveiller particulièrement cette zone (en fait, ils la négligent, car ce qu'elle cache est ultrasecret et ils pensent que cela n'intéresse personne).

Le petit canyon est suffisamment à découvert et désertique pour que les hommes à casquette ne puissent utiliser l'environnement à leur avantage. Les PJ peuvent les voir s'agiter derrière des rochers, mais clairement, ils n'ont plus la main et refusent tout contact. Soudain, alors que l'heure de l'événement prévu arrive, l'un d'eux (visible à l'œil nu) épaula un énorme bazooka et vise en direction du groupe. Idéalement, laissez les PJ l'abattre avant qu'il ne tire (histoire que les torts soient partagés), mais qu'il soit tué ou pas, le projectile part, passe au-dessus du groupe et va exploser une centaine de mètres plus loin.

À première vue, il ne se passe rien, puis le sol s'ouvre d'un coup un peu partout autour des PJ. Dans une explosion de roche et de poussière, de titanesques ogives décollent lentement et filent vers le ciel... Nos héros sont simplement carbonisés au passage...

Le Grand Plan pour les Nuls

Les PJ se réveillent dans une grande salle blanche, indemnes. Une femme en costume très stricte est assise à un bureau, face à eux, un ordinateur portable ouvert qu'elle consulte nerveusement. Le silence est assourdissant. Une fois que les PJ sont parfaitement conscients, l'inconnue explique la situation. Elle leur raconte l'histoire des forces qui s'affrontent pour maintenir l'équilibre du monde, les effets papillon, le problème du signal qui est parfois intercepté par des particuliers. Elle conclut sur le fait que malgré tous les efforts de ses agents (les hommes à casquette), les actions des PJ sont directement responsables d'une catastrophe nucléaire à venir (dans 24 heures précisément). En effet, le bout de désert où ils se sont rendus cachait de vieux missiles à longue portée dotés d'ogives nucléaires et le tir de bazooka a déclenché leur lancement. Les bombes ont filé droit vers la Russie et, bien entendu, ont été interceptées par les Américains en haute mer. Mais le mal était fait : ces missiles avaient été officiellement détruits depuis des années selon les termes des accords de désarmement multilatéral. L'argent servant à leur destruction a été détourné pour financer des actions de déstabilisation un peu partout dans le monde (y compris chez des alliés). Inutile de dire que tous les pays signataires n'ont pas apprécié du tout et que les tensions déjà très fortes sont montées d'un cran. Malgré tous les calculs et les probabilités de l'inconnue, un pays va commettre un faux pas et l'histoire de l'humanité s'arrêtera aussi sec... à cause des PJ et de leur entêtement. Ces derniers peuvent rétorquer qu'ils n'ont pas tiré au bazooka, ce qui est vrai. La faute est un peu partagée.

Mais que faire pour éviter le gros boum ?

Il y a une seule solution, explique la femme : tricher avec la réalité et faire disparaître de l'histoire l'existence même des personnages. Mais pour cela, il faut l'accord des intéressés et des « gens d'en face ».

Apparaît alors une autre femme, portant un grand imperméable et affichant un large sourire carnassier. En fonction des factions que vous avez choisies (Construction vs Destruction, Bien vs Mal, Ordre vs Chaos) elle se présente comme étant de « l'autre côté » et s'amuse franchement de la situation créée par sa concurrente (tendue comme un string).

Le début de la fin ?

La seconde femme explique alors les termes qu'elle entend faire appliquer si les PJ acceptent de n'avoir jamais existé. Elle les veut, corps et âme, pour l'éternité. La première femme grimace, mais accepte.

Libre aux PJ d'accepter ou pas, sachant que personne ne leur en dira plus sur leur devenir. S'ils refusent, la seconde femme sourit en disparaissant et nos héros se retrouvent immédiatement dans le désert, entouré de militaires qui les arrêtent et les questionnent. Leur calvaire ne va pas durer bien longtemps : au bout d'un jour, la base secrète où ils se trouvent va être vitrifiée. Fin de l'histoire.

S'ils acceptent, par contre, ce n'est que le début. La seconde femme les emporte et ils se retrouvent à Tokyo, au sommet d'une tour en construction. Ils s'aperçoivent immédiatement qu'ils ont changé de corps (seul l'esprit reste le même). Ouvrant un livre que les PJ connaissent bien (celui avec les constellations), elle leur montre un homme à casquette qui déboulonne une poutre. Cette dernière tombe et va s'écraser sur un taxi, soixante étages plus bas, tuant les trois passagers qui s'avèrent être des hommes d'affaires chargés de la gestion d'une station de forage qui va fuir et créer la plus grande pollution maritime jamais connue. La femme connaissait déjà les tenants et les aboutissants de cet « accident ». Elle s'est déjà arrangée pour que les remplaçants des trois morts soient bien pires que les originaux.

Elle explique alors ce qu'elle attend des PJ. Utilisant les récepteurs, qui « piratent » les ondes ennemies, elle va les faire s'incarner un peu partout dans le monde, sous des formes

différentes, mais visibles par les humains, avec la capacité de voir les hommes à casquette (et ses hommes à elle). Leur mission consistera à comprendre ce que cherche à obtenir le camp adverse et, bien entendu, à le contrecarrer, sachant que comme les PJ changeront de forme chaque fois, ils passeront plus facilement inaperçus. Par contre, contrairement aux agents des deux forces, ils n'auront aucun pouvoir particulier. Ils peuvent intervenir directement et s'en prendre aux hommes à casquette (mais ils sont aussi mortels, c'est-à-dire que même s'ils se réincarneront pour la prochaine mission, s'ils se font tuer, ils quittent le scénario). Dans le Grand Jeu, tous les coups sont permis, à condition de rester relativement discret.

La fin du début ?

Immédiatement, sans transition, les PJ se retrouvent dans un bus rempli de bonnes sœurs, sur une autoroute espagnole. À côté du chauffeur, invisible pour les nonnes qui beuglent des louanges à leur dieu et surtout le chauffeur, un homme à casquette, une pince en main, trifouille les câbles sous le tableau de bord... que faites-vous ?

Ainsi s'ouvre pour vous, MJ, la possibilité d'une campagne à coups de réincarnations aléatoires (louchez du côté de *Code Quantum* plus que du côté d'*INS/MV*, car, encore une fois, les PJ n'auront pas de pouvoirs), avec des machinations tarabiscotées, des choix moraux (puis-je tuer au berceau le futur Hitler ?), plein de scènes d'action débiles, d'autres équipes de « saboteurs » comme les PJ, etc. Bon jeu.





LES PIEDS DANS LE GUACAMOLE

COLOMBIE, 2013

QUELQUE-PART, DANS DES SPHÈRES AUXQUELLES PEU ONT ACCÈS, ON A PAYÉ TRÈS CHER POUR ACTIVER LE PROTOCOLE P.U.N.C.H. AUSSITÔT LA MACHINE LANCÉE, DES COMPTES BANCAIRES ONT ÉTÉ CRÉDITÉS ET UN GROUPE DE MERCENAIRES D'EXCEPTION ATTERRI EN COLOMBIE POUR Y SÉCURISER UNE NÉGOCIATION À HAUT RISQUE SUR FOND DE PRISE D'OTAGES.

Cette aventure, pour le jeu de rôle P.U.N.C.H. Unit va exiger de vos joueurs qu'ils parviennent à boucler un agenda très contraint et à tenir des objectifs difficilement conciliables. Ce scénario se joue avec 4 à 6 joueurs (dont le MJ) et nécessite cinq à six heures de jeu.

NÉGOCIATION DANS LE CAQUETÁ

La Colombie connaît la violence depuis tellement longtemps qu'un téléspectateur non averti pourrait s'imaginer que les horreurs que diffusent les télévisions locales relèvent de la fiction. Il n'en est rien. En 2012 le nombre d'homicides dépassait encore les quinze mille cas. Au crédit de cette triste réalité, on peut évidemment citer le narcotrafic des cartels, les mouvances paramilitaires d'extrême droite, la misère ordinaire et son lot de crimes, mais les FARC y ont également beaucoup contribué.

136

Les Forces Armées Révolutionnaires de Colombie (Armée du peuple) sont originellement un mouvement rural, une révolte d'inspiration marxiste pour le contrôle des terres aux mains de puissants propriétaires terriens. L'idéal communiste de ces paysans, né dans la répression sanglante au début des années 60, s'est enlisé dans un combat sans fin contre un régime autoritaire plus ou moins légitime et soutenu en sous-main par les USA. Les FARC ont résisté, au prix de la vie de milliers de combattants élevés dans l'idéal d'une guérilla qui compta jusqu'à 17 000 hommes et domine de vastes territoires dans la jungle colombienne. Pour survivre, l'organisation pratique l'extorsion, le kidnapping et la culture de la coca. Elle peut aussi compter sur les populations pauvres des campagnes où son prestige reste intact et sur l'aide discrète de pays alliés.

En 2010, alors que l'offensive des FARC contre les forces gouvernementales montait en puissance, la mort de Jorge Briceño Suarez, le principal chef militaire, stoppa l'élan de l'organisation. L'année suivante, c'est

au tour du leader Alfonso Cano d'être tué lors d'un assaut des soldats colombiens. La structure militaire et politique des FARC est ébranlée ; même si les FARC restent extrêmement belliqueuses, une nouvelle voie se dessine. À Oslo, en 2012, sous le parrainage de la Norvège, une première négociation est entamée entre les FARC et le gouvernement colombien désireux d'avancer vers une solution de pacification.

Dans ce climat d'apaisement, du moins de normalisation des échanges, certains voient de nouvelles opportunités. Le groupe Niczer est un géant américain de l'industrie pharmaceutique. Il prospecte depuis un moment en Colombie, à la recherche de nouvelles ressources, et notamment l'exploitation médicale des opiacés. Ce marché est largement dominé par l'Europe, avec des coûts de production conséquents, et les USA voient en Colombie un moyen de renverser ce monopole. Hélas, les ingénieurs en charge de l'étude pour le groupe Niczer ont été enlevés par les FARC et sont détenus quelque-part dans la jungle depuis deux mois quand commence le scénario.

Au sein du secrétariat de l'État-major central des FARC, Timoléon Jimenez, le leader actuel de l'organisation, accepte de négocier avec le groupe Niczer à condition que l'autonomie et l'idéal communiste des paysans qui forment la base de l'idéologie politique soient respectés. Le gouvernement colombien est également tenté de saisir cette occasion de transformer l'une des sources principales de la criminalité dans son pays en un terreau de prospérité et il s'invite donc à la table des négociations malgré les exigences de neutralité exprimées par les terroristes. Il ne laisse pas le choix à Niczer, missionnant un juriste de la chambre agricole du Caquetá, ainsi qu'un agent de la Dirección Nacional de Inteligencia (DNI), qui lui est là incognito. Niczer sait marcher sur des œufs ; les rancœurs historiques entre les FARC et le gouvernement de Juan Manuel Santos pourraient faire échouer les tractations et compromettre la libération de ses personnels. Par ailleurs, la société américaine ne tient pas à ce que ces pourparlers avec une organisation terroriste s'ébruitent !





A priori, tout le monde peut obtenir satisfaction dans cette affaire. Il n'y a donc pas vraiment de raison de faire appel à un outil tactique tel que la P.U.N.C.H. Unit. Pourtant, la CIA a jugé cela utile. Peut-être parce que l'un des otages est justement un agent américain infiltré chez Niczer, que les FARC le savent et qu'ils détestent les espions américains. Peut-être aussi parce que l'on se doute en haut lieu que l'affaiblissement des FARC ces dernières années a compromis la chaîne de commandement et qu'il y a maintenant beaucoup de petits chefs aux desseins antagonistes. Sandro Batifal, le chef de la guérilla qui détient les otages, est par exemple très dépendant du trafic de coca et d'opium. Il a beaucoup à perdre dans une normalisation de cette activité illicite qui mettrait ses clients du Cartel de Vénécia sur la touche. Il va donc chercher à torpiller la négociation.

LA MISSION DANS LA MISSION

Les personnages arrivent en soirée dans le Caquetá, l'un des départements du Sud de la Colombie, largement couvert par la forêt amazonienne. L'hélicoptère qui les amène jusqu'à Solano, dans le cœur des terres, ne survole que l'obscurité. Dans ces zones reculées, l'éclairage public n'est pas une priorité.

À bord de l'appareil, un gaillard robuste, en costume de flanelle, les attend avec sa secrétaire. C'est un homme au teint mat, le visage mangé par une barbe fournie, mais soignée. Il se présente comme étant le Forfeinger de cette mission et aussitôt les Contractors installés, il entame le briefing malgré le bruit assourdissant du rotor. La jeune assistante brune à ses côtés semble finaliser quelques documents :

« Messieurs (Mesdames ?), vous vous trouvez en Colombie pour une mission complexe. Les FARC détiennent trois hommes en otage, des ingénieurs qui travaillaient dans le Caquetá pour un groupe pharmaceutique américain nommé **Niczer**. Des négociations vont se tenir entre cette entreprise et les

terroristes afin d'obtenir la libération de ces prisonniers. Les discussions ne porteront pas que sur leur remise en liberté ; Niczer et le gouvernement colombien ont des projets de développement dans cette zone rurale et obtenir un accord avec les FARC, qui cherchent des solutions de normalisation de leurs activités, est incontournable.

Évidemment, cette rencontre va être extrêmement tendue. L'organisation marxiste est imprévisible et puissante. Les conditions qu'elle impose empêchent la présence de forces militaires colombiennes, et Niczer sollicite du renfort. Par ailleurs, les FARC sont persuadées que l'un des otages – **Ricardo Suartes** – est un espion des USA. Ils vouent une haine à la CIA et nous craignons que sa libération soit problématique. Le commandant du Bloc Sud des FARC, Joaquín Gómez, a déjà fait entendre qu'il négocierait seulement la libération des civils, dont Ricardo Suartes ne fait pas partie, selon lui.

Niczer s'attend à l'arrivée d'un groupe d'opérateurs privés de la société Falcon Security Solution, mené par le mercenaire **Gregory Royos**. Royos et ses hommes ne viendront pas, nous avons pris des dispositions pour y substituer la P.U.N.C.H. Unit. Mais Niczer ne doit rien savoir et vous endosserez les identités de l'équipe de Royos (la secrétaire finit de coller les photos des PJ sur les cartes falsifiées).

Je ne serai pas avec vous, mais je reste au Madrilen Hotel, à Solano. Contactez-moi discrètement si besoin (il donne un cellulaire à l'un des PJ). M. Thumb est avec moi à l'hôtel si Niczer ne vous fournit pas l'équipement nécessaire. Quant au Littlefinger, c'est un homme à nous au sein du staff juridique de Niczer ; son nom est **Massimo Servios** et c'est un analyste de la DNI, la Dirección Nacional de Inteligencia.

Le secret est primordial, car même si vous allez être amenés à collaborer avec la sécurité de Niczer, vos véritables objectifs sont les suivants : S'assurer en absolue priorité de la libération de Ricardo Suartes ; Éviter que les tractations entre Niczer et les FARC ne s'ébruitent ; Sécuriser les négociations. Il va y avoir plein d'avocats très exposés, on ne veut pas finir les pieds dans le guacamole...»

Niczer Pharmaceutic

L'hélicoptère de Forefinger dépose les Contractors en périphérie de Solano. Aussitôt, ils sautent dans un van qui les conduit au local de Niczer. La société pharmaceutique occupe un immeuble de taille modeste, barricadé par de hauts murs de béton. L'esthétique n'a pas été la priorité de l'entreprise qui a loué ce site dans l'urgence. Il faut dire que cette bourgade ne dispose pas d'un parc immobilier mirobolant. De plus la position excentrée de ce local convient tout à fait aux gens de Niczer qui souhaitent rester discrets.

L'immeuble compte un étage, les murs sont nus et des caméras de sécurité flambant neuves ont bourgeonné ici et là. Dans la cour, trois Land Rover de location occupent l'essentiel de l'espace.

LUCIANO QUINTO est en charge de la sécurité pour Niczer. C'est un ancien policier colombien de 45 ans, émigré aux USA il y a 6 ans et revenu au pays pour apporter sa connaissance du terrain. Il a cinq hommes avec lui, des anciens policiers également. Quinto est à considérer comme un *Vétéran*, les autres comme de la *Piétaille*. Le chef de la sécurité fera plutôt bon accueil aux PJ, il attendait justement les renforts de Royos.

LUCIANO QUINTO, AIDE OU OBSTACLE ?

Luciano est un type d'expérience, qui connaît le terrain. Il est soulagé d'avoir le renfort de l'équipe de Royos. Le principal problème est qu'il estime être le responsable ici, et aimerait autant que l'on se plie à ses ordres. Mais c'est un homme rusé, il ne cherchera pas à se mettre l'équipe des PJ à dos. Par contre, Quinto ne connaît pas les objectifs de la P.U.N.C.H. Unit et pour cause, il croit que Royos est embauché par Niczer. Son seul horizon, c'est la sécurisation des négociations. Faire libérer Suartes coûte que coûte ? Voilà un projet qu'il ne validera pas ! Et il pourrait bien devenir méfiant si les PJ ne sont pas assez discrets.

Si le rez-de-chaussée est destiné à la sécurité et aux lieux de vie, l'étage accueille surtout des bureaux et une grande salle de réunion meublée à la hâte. Les hommes en charge des négociations pour Niczer sont :

- * **MASSIMO SERVIOS**, un jeune colombien, discret mais vif. C'est un consultant pour Niczer et un membre des services juridiques de la DNI. Il est également le Littlefinger de cette opération, mais cela, Niczer ne doit pas le savoir.
- * **ALVARO BERAR**, un vieux roublard de la politique, d'origine vénézuélienne. C'est un juriste de la chambre agricole du Caquetá, il a pour projet de développer des coopératives agricoles dans les zones occupées par les FARC, pourquoi pas pour cultiver de l'opium médical si cela peut profiter à l'État et aux paysans.
- * **NED SENLEY** est un avocat de Niczer pur jus, un Américain trop grand pour passer inaperçu au milieu des Colombiens. Un quinquagénaire à grande gueule qui a du flair pour les entourloupes.
- * Les juristes sont assistés de deux secrétaires américaines. Ensemble, ils préparent les négociations à venir. La nuit, ils rentrent à l'*Hôtel Cristóbal Colón* en ville, accompagnés par Quinto et ses hommes. Les personnages seront logés dans le même hôtel s'ils le souhaitent.

SÉCURISATION

Cette phase de préparation est un peu particulière, car l'unité ne sait pas de quoi sera fait le Battleground. En fait, il y a deux grands enjeux à anticiper : prévoir ce qui pourrait déraiper pendant les négociations et se préparer à ex-filtrer les otages si aucun accord n'est trouvé.





Voici les principaux éléments et informations que les Contractors vont pouvoir réunir pendant le Temps mort :

- * **Glaner des informations sur la situation des FARC** dans le Caquetá et la Colombie en général. Comprendre que l'organisation est affaiblie suite à la mort de plusieurs leaders et que cela a permis la recherche de solutions de sortie de la guerre (les négociations d'Oslo). Saisir que cette accalmie est aussi source de tensions entre les composantes des FARC. Obtenir des informations sur la structure de l'armée révolutionnaire : les sept Blocs géographiques, divisés en multiples Fronts (environ 150 combattants), eux-mêmes divisés en *Compañías* (48 combattants) composées de deux *Guerrillas* de 24. Forefinger ou Littlefinger peuvent apporter ces informations aux Contractors ; ils peuvent aussi préciser que les négociations vont s'ouvrir avec le Bloc Sud (dirigé par Joaquín Gómez) et que les otages sont aux mains du 14^e Front (commandé par **Alvaro Cruzas**) qui comprend trois *compañías* (la *compañía* Christalina commandée par **Raúl Principé**, la *compañía* Osar de **Sandro Batifal** et la *compañía* Solano de **Léonardo Santura**). [Gain : 1/2/3]¹
- * **Découvrir les accointances entre Sandro Batifal et Santiago Tores**. Batifal, le commandant de la *compañía* Osar a longtemps supervisé la production de coca et d'opium dans le Caquetá. Il s'est beaucoup enrichi et s'est lié à **Santiago Tores**, un narcotraffiquant du Cartel de Vénécia. Cette information sera très difficile à obtenir, elle pourrait être livrée par quelqu'un comme **Miquéлита Compador**, une combattante du Front 14 récemment arrêtée par la police et détenue dans les geôles de Florencia. C'est Littlefinger qui suggérera aux PJ d'interroger cette prisonnière très informée (voir le chapitre « Négociation avec Miquéлита »). [Gain : 1/2/3]



- * **Apprendre que les paramilitaires sont liés à Santiago Tores**. Littlefinger, de par son activité au sein de la DNI, sait que Tores et le Cartel de Vénécia se sont rapprochés des paramilitaires des A.U.C. (Auto-défenses Unies de Colombie), des groupes d'extrême-droite surarmés et financés par de riches propriétaires terriens. Tores en particulier a été vu en présence du leader du groupe Sadoval (des paramilitaires du Caquetá). [1/1/2]
- * **Évaluer la dangerosité du groupe Sadoval**. Là encore, Littlefinger ou d'autres sources peuvent localiser le groupe paramilitaire dans la région de Canalitos, à 70 km de Solano. C'est une zone rurale qui concentre de vastes exploitations agricoles. **Vitorio Sadoval** a transformé son exploitation céréalière en véritable camp retranché,



grouillant de nationalistes. Il peut facilement mobiliser 25 combattants, des armes et des véhicules. [1/1/2]

- * **Repérer le lieu des négociations et le sécuriser.** Cela nécessite de savoir à l'avance où se tiendra la rencontre avec les FARC. Or ces derniers ont été clairs, ils ne donneront l'information que la veille. Toutefois, avec les infos de la DNI (Littlefinger), ou celles de Miquélita Compador, on peut délimiter un périmètre probable, en périphérie du territoire contrôlé par le Front 14. Ensuite, un examen stratégique des cartes et un repérage des lieux permettent d'identifier le village de Caba-da, comme le candidat idéal parmi les 3 ou 4 sites potentiels. [4/5/6]
- * **Savoir où est retenu Ricardo Suartes.** Miquélita Compador peut révéler que la compañía Osar de Sandro Batifal détient les otages. Une guérilla est chargée de les garder et elle est mobile. Miquélita ne peut pas la situer. En revanche, Littlefinger peut apprendre aux PJ que la DNI et le renseignement militaire s'appuient beaucoup sur les Indiens Nukaks pour obtenir des informations sur ce qui se passe dans ces zones de jungle. Les Nukaks sont des chasseurs-cueilleurs en voie de disparition. Ils luttent pour leur mode de vie et sont fréquemment menacés par les FARC. Si l'on se montre habile avec eux, ils peuvent localiser précisément l'endroit où se trouve la guérilla qui détient les otages. [5/7/8]
- * **Repérer le camp de la guérilla.** La *guerrilla* de la compañía Osar est installée dans le lit asséché d'un ruisseau au cœur de la jungle. La végétation est dense et l'on ne peut approcher les lieux que grâce à une piste à peine praticable ou par une rivière sinueuse et infestée de piranhas. Les combattants veillent nuit et jour et des mines ont été posées. Une approche ratée aurait des conséquences dramatiques. [4/5/6]
- * **Prévoir le retour.** Anticiper le retour, en termes de moyens de locomotion, de repérage des routes et de solutions de repli n'est jamais inutile. [1/1/2]

Négociier avec Miquélita

Miquélita Compador est une combattante des FARC âgée de 24 ans. Elle a été capturée par l'armée il y a trois semaines, en assurant un ravitaillement hors du territoire. L'embuscade a été violente : deux de ses camarades et un soldat y ont perdu la vie. Blessée, elle est tombée aux mains de l'ennemi. Miquélita est une révolutionnaire, pétrie d'idéaux marxistes plus ou moins digérés. Il ne sera pas évident de la faire parler, d'autant qu'elle hait les Américains ! Ce n'est pas non plus une écervelée et elle ne livrera rien sans garanties (ne pas être transférée à Bogota ou voir sa peine raccourcie par exemple). Elle redoute que les FARC apprennent qu'elle parle et voudra que tout accord soit validé par son avocat.

Un curieux

Gabriel Ciudad est un journaliste indépendant. Il chasse le scoop partout dans le Caquetá et vend ses articles et ses photos aux agences de presse de Florencia. Quand il a su qu'un groupe pharmaceutique américain avait loué un local anonyme dans un trou paumé comme Solano et recruté des gros bras, il a décidé d'y fourrer son nez. Faites en sorte que les PJ surprennent Gabriel prenant des photos autour des locaux de Niczer, puis voyez ce qu'il se passe... Course-poursuite, intimidation, donnez-leur de quoi pimenter un peu la phase de préparation et puis s'ils prennent la presse colombienne à la légère, mettez l'objectif 2 en péril !

L'ÉQUIPEMENT À DISPOSITION

Au départ, les Contractors sont équipés par Luciano Quinto : talkie-walkie avec oreillette et canaux multiples, gilets pare-balles légers, fusils d'assaut Bushmaster M4A3 avec magazines de 30 balles, pistolets automatiques Colt M1911A1 modernisés (.45 ACP, 8 coups). Il peut aussi leur confier un Land Rover. Grâce à M. Thumb (Lissandro Paravella, un contact de la CIA) resté au Madrilén Hotel, les PJ pourront obtenir plus de matériel. Sous 32 heures, il peut leur procurer : des grenades (offensives ou fumigènes – une douzaine), un véhicule lourd (un Humvee blindé par exemple), des gilets pare-balles de type militaire, du matériel de communication, des optiques, des armes spéciales (fusil de précision, lance-roquettes et 2 roquettes à fragmentation)...



LE CAMP DE LA GUERRILLA DE BATIFAL
BATELGROUND POUR LE MJ

ENJEUX POUR LE MJ

Mettre les recherches des PJ en scène - Compliquer la vie des PJ (notamment lors des échanges avec Luciano Quinto, lors des négociations avec Miquélita ou avec les Nukkaks, lors des repérages) - Proposer quelques scènes tendues (la récupération de 1,5 million à la banque par exemple ou la poursuite de Gabriel Cuidad)

LES DEUX FRONTS

Le dilemme des PJ sera de coordonner à la fois la sécurisation des négociations (Forefinger ne veut pas les voir sabordées) et de préparer la récupération de Suartes, qui pourrait leur échapper. S'ils donnent l'assaut sur le camp de Batifal où sont détenus les otages, avant ou pendant les négociations, celles-ci seront évidemment aussitôt caduques. En revanche, si les Contractors n'assistent pas aux négociations, cela va très mal finir.

Les négociations débutent vers 10 heures du matin, au 3^e jour de l'arrivée des PJ. Les FARC ont annoncé le point de rendez-vous la veille au soir : le « social club » à la sortie du village de Cabada, à 20 km de Solano. Cabada est en périphérie du territoire contrôlé par les FARC ; la police a été invitée à se tenir à l'écart. Le club, un bâtiment austère, de plain-pied et affublé d'une fresque footballistique horrible, est désert.

Alvaro Cruzas, le chef du Front 14, va arriver à l'heure, avec Leonardo Santura, qui dirige la compañía Solano. Ils viennent à bord de trois jeeps Wrangler. Avec eux, il y a huit combattants et deux juristes – un homme et une femme, vêtus de treillis. Les combattants, des deux sexes, sont armés de fusils d'assaut. Les officiers portent de simples pistolets automatiques au côté. Cruzas et ses deux juristes entreront dans le *social club* avec deux hommes en protection. Ils exigeront la même chose du côté de Niczer. Santura et les autres resteront à l'extérieur et positionneront les véhicules à proximité

du local, orientés vers le sud, pour pouvoir rapidement reprendre la route de la jungle. À 5 km de là, une quinzaine de combattants attend à bord de camions, à portée de radio.

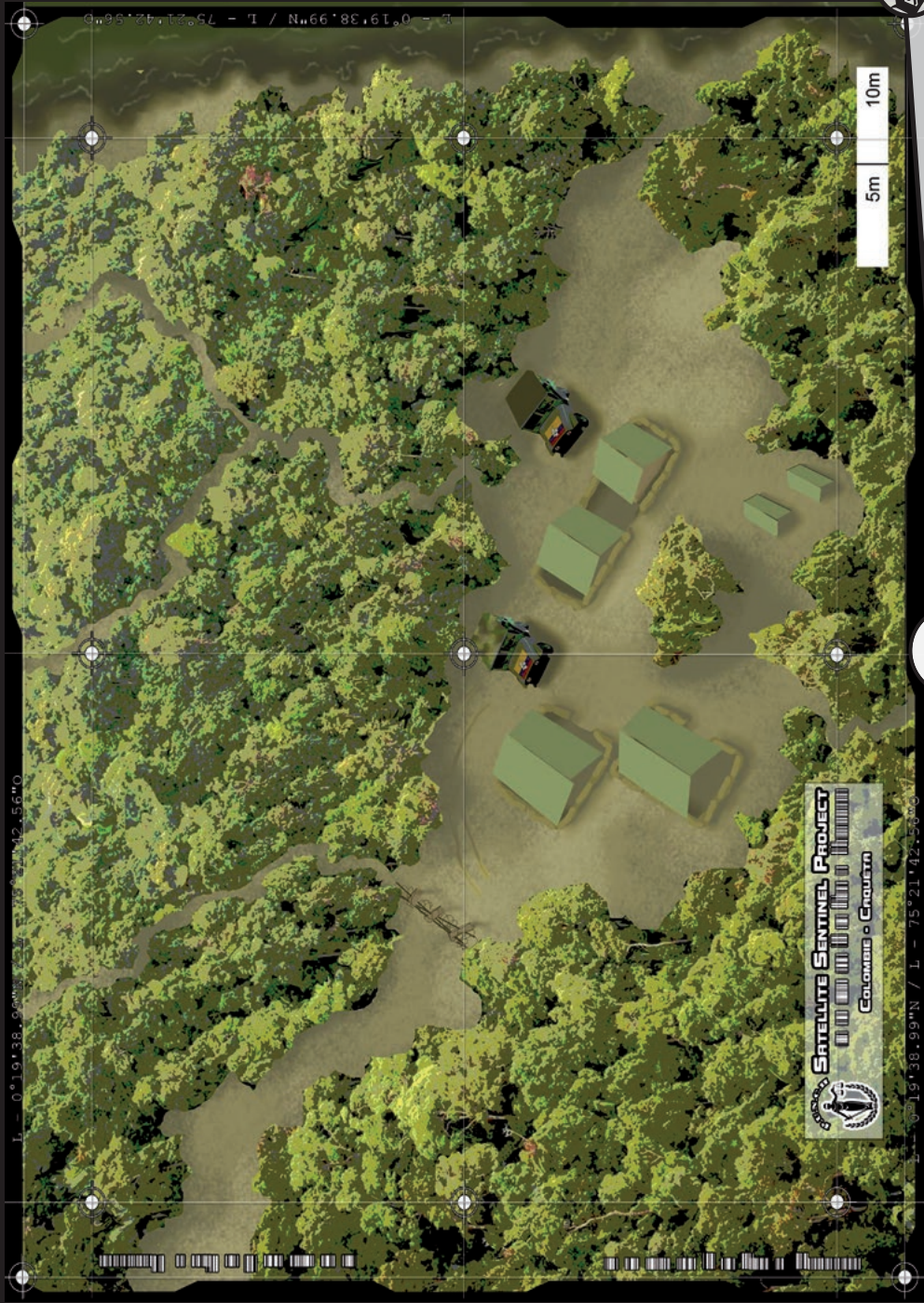
Les négociateurs vont aborder de multiples sujets (culture de l'opium, marché mondial, création de coopératives pour les paysans, garanties du gouvernement, versement d'argent, libération des otages), mais la libération de Ricardo Suartes sera systématiquement écartée par Cruzas : « *C'est un espion. Je ne négocie pas sa libération avec vous !* ». De toute façon, au bout de près de trois heures de discussion, des trouble-fêtes vont s'inviter.

Vers 13 h 00, trois 4x4 apparaissent sur la route du nord (celle de Solano), à bord se trouvent une dizaine de paramilitaires du groupe Sadoval. Ce sont des paysans, mal dégrossis mais violents. Ils viennent en découdre avec les FARC et ne savent même pas qu'en fait, ils travaillent pour le Cartel de Vénécia. Ils ont reçu comme instruction de frapper un grand coup en arrosant avec leurs armes (revolvers et pistolets mitrailleurs) et de se replier. Ils ne s'imaginent pas se heurter à quelque chose comme la P.U.N.C.H. Unit. Considérez les paramilitaires comme de la *Piétaille*. Ils ne devraient pas avoir le temps de causer de gros dommages et vont vite chercher à se replier, plus ou moins dans la panique, quand ils réaliseront qu'ils ont du répondant en face. Par contre, si les PJ ne sont pas sur les lieux, l'assaut des paramilitaires pourrait causer de gros dommages (tuer un avocat de Niczer par exemple).

En tout état de cause, cette incursion soudaine marque la fin des négociations !

ASALTO A LA GUERRILLA !

Le Battleground va consister à récupérer Ricardo Suartes (et éventuellement les deux autres otages, dans le camp de l'une des guérillas de la compañía Osar. Sandro Batifal est à la tête d'environ 25 hommes. Il s'est installé dans la jungle, dans le lit as-



E - 0°19'38.99"N / L - 75°21'42.56"W

5m 10m

L - 0°19'38.99"N / L - 75°21'42.56"W

E - 0°19'38.99"N / L - 75°21'42.56"W

SATELLITE SENTINEL PROJECT

 COLOMBE - GAROHA



séché d'un ruisseau, près d'une petite rivière infestée de piranhas. Les accès ont été dégagés pour permettre à des camions de circuler. L'accès à la piste principale est bloqué par une barrière mobile de bois et de barbelés. La jungle alentour a été minée (si les PJ s'aventurent dans les zones minées, ils déclenchent une mine sur un résultat de « 1 » sur le D6). De plus, à 150 m en amont du camp, un homme est embusqué avec une mitrailleuse FN-Herstal et surveille la piste.

Pour ce Battleground, les PJ disposent de **18/24/32 Dés de Planification** au maximum et de **8 Dés-Bonus** chacun. Le **Bodycount** (hors Vétéran) est de **6/8/11**.

Le camp s'étend sur une cinquantaine de mètres dans ses plus grandes dimensions. De larges fosses de 1,50 m de profondeur ont été creusées pour abriter les combattants et les otages. Elles ont été renforcées de sacs de sable et recouvertes de tentures, les rendant presque invisibles depuis le ciel. Il y a trois abris creusés, et l'équivalent de 12/15/17 guérilleros s'y terrent, répartis équitablement. Le premier abri accueille la radio, et c'est généralement là que se trouve Sandro Batifal. C'est l'endroit le plus actif, là où la vigilance est maintenue à son maximum. Généralement, un combattant armé d'un RPG7 avec une roquette anti-véhicule se trouve ici. Le second abri accueille les munitions dans des caisses en métal recouvertes de sacs de sable. C'est là aussi, qu'on trouve une infirmerie sommaire. La troisième fosse, plus grande, comprend une cage de bois, basse, où sont entassés les trois otages, ainsi que la cantine et les stocks de provisions. Les prisonniers, Ricardo Suartes, Ramon Barros et Simon Dannis sont en piteux état, déjà fortement amaigris. Une

ENJEUX POUR LE MJ

Faire sentir le poids du timing et laisser les PJ dans une expectative inconfortable – Offrir une diversion rapide pendant les négociations – Ne pas laisser l'attaque des paramilitaires s'enliser – Gérer méchamment la défense du camp de Batifal – Tester la vigilance des guérilleros pour déterminer s'ils repèrent les PJ – Jouer avec la vie des otages !

simple corde verrouille le clapier qui les emprisonne. Près des fosses, deux tentes plus petites servent pour les combattantes qui ne dorment pas au milieu des hommes.

Il y a généralement deux à trois véhicules au camp : deux jeeps aux couleurs des FARC et un vieux camion de transport de troupes. Au moment de l'assaut, il n'y aura que les deux jeeps, une partie de la troupe étant partie en ravitaillement auprès de l'autre guerrilla constituant la *compañía* Osar.

La tactique de Batifal et de ses hommes va être simple : chercher à repérer les assaillants (ne pas les laisser profiter de positions dissimulées), utiliser le RPG7 contre tout véhicule, évacuer les otages et les menacer de mort devant les assaillants si besoin.

Tous les guerrilleros sont considérés comme de la *Piétaille*, en termes statistiques. Sandro Batifal est lui un *Vétéran*. Ils sont généralement armés de fusils d'assaut soviétiques, essentiellement des AK103, mais aussi des pistolets automatiques (Glock 17).

Complications possibles :

- * **Une balle perdue** pour Suartes. Il est gravement blessé et difficile à déplacer.
- * **Où est passée la bagnole ?** Trois guérilleros vont voler ou tenter de braquer le véhicule des PJ.
- * **Renforts inattendus.** Cinq combattants, dont un *Vétéran*, arrivent avec un camion (ils ne comptent pas dans le Bodycount).

ADIOS

Dès qu'ils ont mis le pied à Solano, les otages sauvés (s'il y en a) sont récupérés par Quinto et les Land Rover partent à toute bringue pour l'aéroport de Florencia, emportant Suartes qui ne perdra pas une seconde à remercier quiconque. Forefinger, lui, attend déjà les PJ à bord de son hélicoptère, au milieu du terrain vague. C'est l'heure du débriefing.





SCÉNARIO D'INITIATION À MALÉFICES, DANS UNE VEINE FEUILLETONESQUE BELLE ÉPOQUE

Lorsque l'esprit paraît ?



WILLIAM FULD Talking Board Sp.

YES
OUIJA
NO
MYSTIC
REG. U.S. PAT. OFF.

Le but de ce scénario est de proposer une initiation au jeu de rôle en général et à Maléfices en particulier. L'intrigue et les différentes pistes ont été conçues dans ce sens. Pour des joueurs expérimentés, il faudra penser à corser les choses.



Vicissitudes d'un orgue désaccordé



Sourdun, près de Provins, 1890. La mode est au spiritisme. Ces séances très prisées sont alors l'occasion de réunir des personnalités très variées qui, chacune à sa manière, recherche la confirmation de leurs croyances ou de leur idéologie auprès des esprits.

Dans l'histoire qui suit, la séance de spiritisme ne sera qu'un prétexte à rapprocher deux amoureux malheureux, un écran de fumée dressé devant les yeux des participants qui, à leur corps défendant, seront pris dans les plans des jeunes gens.

Voici les faits : cadette d'une famille désargentée, Émilie De Kermarec fut envoyée très jeune au couvent par sa famille, afin qu'elle y soit cloîtrée et vive une vie de dévotion et de prière. On s'attendait à la voir devenir laide, ce ne fut pas le cas. Bien au contraire. Émilie, à présent Sœur Clarisse du Saint-Esprit, grandit en beauté, tant et si bien qu'elle attira un jour l'attention de Baptiste Mansonnet, facteur d'orgue, qui venait au couvent précisément pour accorder l'orgue de l'église.

Hasard, fatalité, coup monté ? Toujours est-il que les deux jeunes gens, qui n'auraient pas dû se croiser, se croisèrent. Entre eux, la compréhension fut immédiate, mutuelle et fulgurante : Baptiste trouvait la nonne fort à son goût et Sœur Clarisse, elle, goûtait fort peu son état et bien davantage le charme de l'accordeur d'orgue. Peu après sa première visite, l'orgue de l'église subit de graves dommages : des pièces intérieures s'étaient désolidarisées, on ne sait comment, et Baptiste dut revenir travailler sur les lieux.

Cette présence de Baptiste dans l'église, la complicité d'un de ses collègues, et le

bruit de l'orgue, permirent de dissimuler les amours des jeunes gens. Oui mais voilà, Sœur Clarisse est à présent enceinte des œuvres de Baptiste.

Avec l'aide de son collègue de travail, Émile Lorgnant, vaguement spirite à ses heures perdues, Baptiste a échafaudé un plan très spirituel pour arracher la jeune nonne à ses vœux (enfin, ce qu'il en reste...).

En effet, les ragots du couvent rapportent que le péché mignon de Mère Marie des Ostensoirs est de faire tourner les tables avec le Père Latrogne, curé de la paroisse voisine. Il n'en fallut pas plus à Baptiste pour échafauder un plan. Il laissa entendre à la Mère supérieure que, lors d'une séance de spiritisme menée avec des amis, un esprit leur avait révélé qu'il souhaitait parler à une nonne du couvent – Sœur Clarisse du Saint-Esprit, bien évidemment... – car il avait des révélations à lui faire. Ladite nonne serait de la famille de saint Ayoul, et le saint souhaiterait lui révéler où sont cachées des reliques (ses phalanges) volées lors de l'incendie de l'église Saint-Ayoul de Provins en 1157. Rendez-vous fut pris pour une première séance de « spiritisme ».

Les intrigants invitèrent aussi pour l'occasion des amis à eux – les personnages – prétendument pour faciliter les contacts avec l'esprit ; en réalité, pour que les trucages soient mieux dissimulés par le nombre, mais aussi parce que, connaissant l'insatiable curiosité de leurs amis, il ne fait aucun doute qu'eux-mêmes vont mordre à l'hameçon, et contribuer à accréditer l'histoire en se lançant à la recherche desdites reliques. Officiellement, les compères prétendent que l'esprit a demandé un nombre précis de participants pour une raison symbolique.

Le fin du fin sera quand l'esprit révélera que la relique ne peut accomplir de miracle si une personne vivante de la famille est dans les ordres, ceci afin d'amener la Mère supérieure à demander à Sœur Clarisse de renoncer à ses vœux.

Protagonistes

Émile Lorgnant, facteur d'orgue et spirite

C'est un homme d'âge mûr, passionné par son métier, mais fondamentalement anti-calotin, baratineur et plaisantin impénitent. Favoriser les amours de Sœur Clarisse et de Baptiste est une des aventures les plus amusantes de sa vie. Il souhaite faire en sorte que la jeune fille renonce à ses vœux et puisse se marier avec Baptiste en toute légalité. À ses heures perdues, il participe à des séances de spiritisme et possède tous les talents nécessaires pour mystifier une assemblée.

Sœur Clarisse du Saint-Esprit, ex-jeune vierge pas si effarouchée

On l'aura compris, cette très belle jeune fille, qui va sur ses 19 printemps, ne se sent pas une vocation irrépressible pour la vie monacale. Elle voit en Baptiste, outre un beau jeune homme (muni d'une situation, ce qui ne gâche rien), le moyen d'échapper au cloître. Elle ne veut toutefois pas s'enfuir et être condamnée à mener une vie cachée et errante ; d'autant moins qu'elle est à présent enceinte et que, tout de même un peu croyante, elle ne veut pas que son enfant naisse « hors de l'Église ». Elle supplie donc Baptiste de trouver un plan pour qu'ils puissent vivre leur amour au grand jour.

Baptiste Mansonnnet, séducteur de nonnes

Enfin, séducteur d'une nonne. Ce célibataire de 25 ans est complètement tombé sous le charme de la belle Sœur Clarisse. Il ne souhaite pas prendre part lui-même à la « chasse aux reliques » pour ne pas attirer

les soupçons de la Mère supérieure. Pour l'heure, Sœur Clarisse et lui ne se voient plus qu'à l'occasion des séances de spiritisme, mais peut-être craqueront-ils avant la fin...

Mère Marie des Ostensoirs, Mère supérieure crédule

L'imposante et épanouie Mère Marie des Ostensoirs croit dur comme fer aux esprits qui lui apportent une preuve de l'existence de Dieu. Elle a un goût immodéré pour la réputation de son couvent et rêve de briller aux yeux de l'évêque : une relique serait donc fort bien venue... Elle a par ailleurs un air sévère et borné qui cache une peur panique de l'enfer, et elle espère dans l'intercession des saints. Là aussi, une relique serait donc la bienvenue pour assurer son salut personnel.

Le Père Latrogne

Il sera votre joker au cours de ce scénario, soit pour « gêner » des personnages trop perspicaces, soit pour aider des personnages qui n'y verraient que du feu. Au début jouez-le donc de manière « neutre », ni sympathique, ni antipathique. Toutefois une chose est sûre, il est très fier de son église, l'église Saint-Martin, et il se fera un plaisir de la faire visiter aux personnages.

Les PJ (3 à 5)

Des amis de l'un des protagonistes susmentionnés à l'exception de Sœur Clarisse. Ils ne sont au courant de rien. Si possible un nombre égal d'hommes et de femmes pour les séances de spiritisme. Il serait intéressant qu'il y ait un mélange de dévots et d'anti-calotins dans le groupe. Il est utile qu'ils soient affligés d'une insatiable curiosité.



Les lieux



Le presbytère

Il s'agit du presbytère de la paroisse de Saint-Martin de Sourdun. C'est dans ce très beau bâtiment XVI-XVIIème qu'habite le Père Latrogne. Les lieux accessibles sont composés d'une chambre, d'une cuisine, d'une salle à manger et d'une bibliothèque qui est aussi l'endroit où le Père Latrogne reçoit ses visiteurs, et où se dérouleront les séances.

L'église, elle, est un magnifique ensemble dont « (...) les parties les plus anciennes (chœur semi-circulaire, chevet polygonal et transept) datent des années 1160-1180. La nef à bas côté est élevée au siècle suivant. Au XVIe siècle, elle est modifiée afin de permettre l'adjonction d'une tour clocher dans sa partie occidentale. La nef recèle, en partie dissimulé sous l'enduit, un important décor à fresque. »

Le couvent

Le couvent de Sainte Marie-des-Aveugles est situé à la sortie du petit village de Sourdun, à une demi-douzaine de kilomètres au sud-est de Provins. Ledit couvent est totalement imaginaire.

La seule partie accessible est l'église (qui n'est pas l'église de la paroisse du Père Latrogne, bien qu'il vienne y célébrer les messes). Un des moyens de rentrer en contact avec les sœurs du couvent est de prétexter des bonnes œuvres. Une femme pourra alors, par exemple, être reçue dans le réfectoire par l'une des sœurs.

La chapelle abandonnée

Elle se trouve dans la forêt derrière le village de Chenoise, à une douzaine de kilomètres de Provins.

Baptiste a grandi dans le coin, et il venait y jouer quand il était petit. Il connaît l'existence de la crypte, et cet endroit lui a semblé idéal pour dissimuler la « relique ». Pour éviter que d'autres ne trouvent l'objet, il a décidé d'aller le cacher au dernier moment. Hélas, il ignore que la crypte en question sert à présent de repaire à des faux-monnayeurs !

Le « Saint-Sauveur »

Le bistrot de Chenoise, sis sur la rue principale, est la propriété d'Ange Leplin, grand ami d'Émile Lorgnant. Ce dernier y passe régulièrement dès que son travail le met sur sa route. Après l'échec de la première tentative de récupération de la relique, le patron acceptera de prêter un coup de main aux projets de son ami en abritant la relique.

La « relique »

Il s'agit de phalanges qu'Émile a réussi à se procurer, Dieu seul sait comment... (mais on dit qu'Oscar le squelette du collège de Provins a été mutilé par des petits plaisantins.)

Variante : Émile a pu se procurer ses os en volant de véritables reliques, de toute façon il n'y croit pas. Mais alors, ces reliques auraient-elles de véritables pouvoirs ?



Une séance de spiritisme rondement menée



Baptiste Mansonnet a donc réussi à persuader Mère Marie des Ostensoirs qu'un esprit souhaite communiquer avec elle. Cette séance a pour but de révéler l'endroit où les reliques sont cachées.

La séance réclame un certain nombre de participants, et les PJ sont donc invités à se joindre à cette petite soirée, par n'importe lequel

des deux protagonistes principaux. Comme on ne saurait pratiquer le spiritisme dans un couvent, les séances ont lieu au domicile du Père Latrogne, au presbytère de la paroisse Saint-Martin de Sourduin, donc. Sont également présentes Mère Marie des Ostensoirs et Sœur Clarisse du Saint-Esprit, puisque son nom a été « malencontreusement révélé » aux deux compères avant le début du scénario par l'esprit contacté accidentellement (comme ils l'ont raconté à l'abbesse).

La soirée commence par une visite de l'église, puis un souper léger mais fort goûteux attend les convives. Bonne occasion pour les uns et les autres de faire connaissance. Tout le monde est ensuite invité à passer dans le salon où trône une table ronde, assez large pour accueillir les participants.

Tout le monde se concentre, un alphabet et un verre sont déposés sur la table, et après quelques instants l'esprit se manifeste. Le tout est fort convaincant, il faut dire qu'Émile Lorgnant n'en est pas à son coup d'essai, et sait parfaitement manipuler ce genre de séances.

Après avoir répondu aux questions d'usage dans un tel cas, l'esprit indique le lieu où il faut chercher : les reliques se trouvent dans la crypte abandonnée d'une vieille chapelle en ruine perdue dans la forêt derrière le village de Chenoise. Il s'agit de phalanges de la main droite de saint Ayoul. Bien entendu, l'esprit ne communique que mot par mot et il faudra lui poser bien des questions avant d'obtenir l'ensemble de ces renseignements. Pendant ce temps, Baptiste et Sœur Clarisse, assis l'un à côté de l'autre, échangent discrètement une lettre. Mais il est un peu tôt pour qu'un personnage perçoive plus qu'un léger frôlement...

À la fin de la séance, seuls les PJ étant disponibles dans l'immédiat, Mère Marie des Ostensoirs leur demande de partir à la recherche de la relique.

Une ruine fort convoitée

À moins d'être réellement sans cœur, les personnages ne résisteront pas aux supplices de Mère Marie des Ostensoirs, soutenue s'il est besoin par les autres participants. Le lendemain matin, les voilà donc partis pour Chenoise, à une douzaine de kilomètres de là. Seulement voilà, la forêt est vaste, et repérer une chapelle en ruines au milieu des bois n'est pas nécessairement une mince affaire.

Néanmoins, après presque une journée de recherches, peu avant la tombée de la nuit, les PJ découvrent des traces de pas qui finissent par les mener à une telle chapelle.

Il ne reste guère que trois murs, plus qu'à moitié détruits, la toiture a disparu depuis bien longtemps, et le lierre a envahi tout cela. En fouillant bien, les PJ devraient trouver une ouverture sous les broussailles et un escalier qui s'enfonce dans le sol.

Un personnage attentif remarquera probablement qu'il y a quelque chose qui cloche avec ces broussailles, comme si elles avaient déjà été écartées et remises en place pour masquer l'entrée.

L'escalier mène bien à une crypte, mais, surprise, celle-ci est encombrée de sacs, d'étranges « tables » qui, à l'examen, se révèlent être des presses, et, sur le sol, un paquet oblong qui se met à remuer à l'arrivée des PJ. Nos héros viennent de découvrir le repaire de faux monnayeurs, et le pauvre captif gémissant n'est autre que... Baptiste ! Celui-ci avait pris les PJ de vitesse au petit matin et était venu jusque-là pour cacher la « relique ». Hélas, il ne savait pas que la crypte dans laquelle il venait jouer étant enfant était devenue un repaire de brigands !



Un esprit peut-il se tromper ?



Délivré, il prétend qu'il était impatient et voulait récupérer la gloire de la découverte de la « relique ». Malheureusement pour lui, dans la bagarre avec les malfrats, les phalanges qu'il s'était procurées ont été réduites en poussière et ne ressemblent plus à rien. Bien entendu, il fera tout pour dissimuler ces bouts d'os écrasés qui encombreront ses poches.

À peine Baptiste délivré, voici que reviennent deux des malfrats. Ils sont armés et risquent de se rendre compte rapidement que l'entrée de la crypte est découverte. Heureusement pour les PJ qui les entendent arriver, ils pensent que c'est Baptiste qui s'est échappé et se précipitent dans la crypte sans précaution et sans s'attendre à y trouver les PJ, scène de bagarre en vue !

Après quelques rounds de combat, les personnages devraient avoir réussi à maîtriser les scélérats, et sans doute se mettront-ils en quête des reliques. Bien entendu, ils ne trouveront rien !

Il y a fort à parier qu'ils préviennent la police, mais s'ils le font avant d'avoir effectué leurs fouilles, l'accès leur sera interdit, et ils devront user de ruse pour pouvoir fouiller l'endroit, pour les mêmes résultats.

« C'est curieux, leur confiera en aparté le commissaire Descars, chargé de l'enquête, pas plus tard qu'hier soir mon adjoint a réussi à me convaincre de participer à une séance avec une médium pour trouver la planque de ces brigands... Ça n'a rien donné, mais hop, aujourd'hui vous débarquez ! » Pure coïncidence, uniquement due à semer le trouble dans les esprits ? Qui sait quelles surprises recèle le monde des esprits...

En tout cas, voici nos chasseurs de reliques en gros titre dans les journaux, mais sans aucune relique. Que faire ? Il est probable que l'un d'eux aura l'idée de faire une nouvelle séance de spiritisme. S'ils ne le proposent pas, l'un des PNJ le suggérera.

Voici donc tout ce petit monde à nouveau réuni autour de la table du Père Latrogne. Une fois de plus le « médium » a placé Baptiste et Sœur Clarisse côte à côte, et ils en profitent pour s'échanger des lettres. Il devient de plus en plus probable qu'un personnage remarquera quelque chose, d'autant qu'ils doivent commencer à pressentir qu'il y a anguille sous roche.

L'esprit leur fera part de sa version des faits : la relique a été déplacée par les faux-monnayeurs, ils l'ont remise à un patron de bistro en paiement de leur ardoise. Il s'agit d'Ange Leplin, qui tient le « Saint-Sauveur » à Chenoise. L'esprit demande à être recontacté quand ils seront en possession de la relique. Bizarre, vous avez dit bizarre...

Ange Leplin est bien entendu un ami d'Émile Lorgnant. Les deux compères ont cette fois-ci préféré mettre un troisième complice dans le coup pour éviter les mauvaises surprises.

Toute cette histoire devrait paraître étrange aux PJ, car enfin, un esprit n'est-il pas omniscient ? Comment pouvait-il ignorer que la relique n'était plus dans la crypte ?

À partir de là, plusieurs possibilités s'offrent à eux, vous pourrez varier la difficulté de ces différents événements en fonction de l'habileté et l'expérience de vos joueurs.



Aller chercher la « relique »

Rien de plus simple : il suffit de se rendre au « Saint-Sauveur ». Le patron se montrera tout d'abord réticent pour la forme, mais une histoire à peu près crédible le convaincra de lâcher le morceau et de remettre la relique aux PJ, par exemple contre une petite somme d'argent. D'ailleurs, trouveront-ils cela « trop facile » ?

La relique est enfermée dans une petite boîte en bois qui n'a rien d'ancien. Il y a également de quoi s'étonner qu'il ne s'agisse pas de phalanges de la main, comme prédit par l'esprit (lesdites phalanges ont été réduites en poussière, souvenez-vous) mais de phalanges de pied. C'est tout ce qu'il restait à nos conspirateurs !

Deux éléments agrémenteront éventuellement cette virée :

☞ d'une part, si les personnages demandent à Leplin s'il connaît Lorgnant ou Mansonnet, celui-ci se troublera un peu et répondra qu'ils viennent ici de temps à autres. Sur quoi l'ivrogne de service, accoudé au comptoir, interviendra pour dire « Tu plaisantes ou quoi ? Lorgnant ? Le facteur d'orgue ? C'est un habitué ! Tenez, pas plus tard que ce matin... » ;

☞ d'autre part, ne voulant rien laisser au hasard, Émile Lorgnant est présent en personne ! Il est habilement déguisé et il n'est pas reconnaissable au premier regard, mais les personnages, s'ils sont attentifs, remarqueront que le patron semble lui jeter un coup d'œil avant de leur remettre la relique. Si les personnages insistent, ils le démasqueront.

La légende de saint Ayoul

Une recherche sur le saint aboutit assez facilement à découvrir sa légende dans n'importe quelle bibliothèque locale (voir l'aide de jeu).

Enquêter sur Émile Lorgnant et Baptiste Mansonnet

En savoir plus sur ces deux-là nécessite de se rendre à Provins, lieu où ils vivent et travaillent habituellement.

Émile Lorgnant a plutôt bonne réputation. Il n'est pas très difficile de trouver des gens qui ont participé à des séances de spiritisme avec lui. Certains estiment que c'est un authentique spirite, d'autres un farceur invétéré. Et c'est surtout ce qui ressortira de leur enquête : Émile Lorgnant aime par-dessus tout faire des farces mémorables. Il est copain comme cochon avec Baptiste Mansonnet. « Ah, ces deux-là, ils ont fait les quatre-cents coups ensemble ! ».

De même, Baptiste Mansonnet a la réputation d'être un joyeux plaisantin. N'hésitez pas à en rajouter sur les farces d'adolescents. Quand il était petit ? Oh, ça, dame, je ne sais pas, il a pas grandi ici, il a grandi à Chenoise. Enfin, c'est vrai que depuis plusieurs mois on lui trouve l'air rêveur, souvent absent ou perdu dans ses pensées. Ça doit être ce fichu orgue du couvent ! Ah vous ne savez pas ? Mais il lui a donné bien du fil à retordre, cet orgue ! Bizarre, d'ailleurs, parce que Baptiste est plutôt quelqu'un de compétent... On vient le chercher de partout, il entretient même des orgues dans des églises de Paris, c'est dire !

Interroger les compères

Sans preuves, Baptiste et Émile n'avoueront rien. Mais si on les met face à certaines évidences, s'ils se sentent démasqués, ils raconteront toute l'affaire aux PJ, et tenteront d'en faire leurs complices lors de l'ultime séance, celle où « l'esprit » révélera qu'il faut que Sœur Clarisse quitte les ordres.

De même, s'ils comprennent que les personnages révéleront tout à la Mère supérieure, ils tenteront de prendre les devants et de les mettre dans le coup.




Extrait de la légende de St Ayoul



(...) Or nombreux étaient ceux dans la famille du saint qui refusaient de renoncer à leurs antiques croyances et continuaient à se livrer à des pratiques païennes. Ils adoraient les idoles de leurs ancêtres, leur présentaient en offrande les fruits de leur récolte, leur sacrifiaient de petits animaux tels de colombes ou des perdrix. On prétend même que le solstice d'hiver était l'occasion de rites particulièrement cruels où l'on sacrifiait des enfants nouveau-nés. Ils espéraient gagner les faveurs, la protection et la puissance de leurs divinités mensongères et refusaient de se consacrer au vrai Dieu. Alors, devant tant de dureté de cœur, voyant ces hommes et ces femmes qui, en dépit des nombreux et authentiques miracles qu'il avait accompli, refusaient toujours de se convertir, il lança sur eux sa malédiction et leur ferma les portes de l'Église : « Puisque vous refusez d'accueillir en vos cœurs la Vérité et la Vie, vous resterez à tout jamais dehors, dans le froid et les ténèbres, là où sont les pleurs et les grincements de dents. Vous et vos descendants serez exclus de l'église pour les douze fois douze générations à venir et les voies de la vie éternelle vous seront fermées. » A ces mots ils le regardèrent tous avec terreur, car, bien qu'ayant conservé leurs vieilles croyances, ils se rendaient compte que le saint était doté d'un grand pouvoir et ils pensaient que d'une manière ou d'une autre sa colère leur serait fatale. (...)

Philippus de Pallachi, « *Nombreux & forts complets & exhaustifs récits véridiques & documentés de vies de saint de nos régions* », Paris, 1737

Enquêter sur Sœur Clarisse du Saint-Esprit

Pour enquêter sur Sœur Clarisse, il faut soit interroger la Mère supérieure ou la portière, soit réussir à s'introduire dans le couvent, ce qui n'est possible que pour une femme.

Sœur Clarisse a prononcé ses vœux il y a moins d'un an et la Mère supérieure n'a rien remarqué de particulier. Si toutefois on arrive à parler à certaines de ses sœurs, sous prétexte de bonnes œuvres par exemple, on apprendra facilement que Sœur Clarisse semblait plus gaie avant d'avoir prononcé ses vœux. Depuis, elle a souvent l'air rêveuse. Tiens, oui, puisque vous en parlez, ces derniers temps elle est parfois bien pâle et un peu malade le matin...

Sœur Clarisse elle-même n'osera pas révéler le plan de son amant de peur de le compromettre, à moins qu'elle soit vraiment en confiance ou estime n'avoir plus le choix, auquel cas elle essaiera de faire d'un PJ féminin son alliée.

Et le Père Latrogne ?

C'est votre Joker. Si les PJ nagent complètement, faites-en un curé bienveillant et amusé qui a compris pas mal de choses, et mettra les PJ sur la route. Si au contraire tout est trop facile pour les PJ, faites-en un curé bougon et aigri qui risque de tout compromettre en comprenant la vérité et en allant la révéler à la Mère supérieure.



Et pour finir...

Plusieurs options s'offrent aux personnages :

- ☞ tout révéler à Mère Marie des Ostensoirs ;
- ☞ se faire l'alliée des amants ou...
- ☞ ne rien voir et se faire rouler dans la farine.

Une fin dramatique

S'ils révèlent tout à Mère Marie des Ostensoirs, vous vous acheminez vers une fin digne des meilleurs mélodrames, ceux-là même dont l'époque raffolait au moins autant que des feuilletons rocambolesques : Sœur Clarisse sera séquestrée par la Mère supérieure et condamnée au secret pour le reste de ses jours. À sa naissance, son enfant lui sera littéralement « arraché » — moment effroyable pour une mère ! — et sera probablement « confié » en secret (moyennant une « reconnaissance ») à une riche famille locale en mal d'enfants. Même si les personnages n'ont pas de raison particulière de connaître les suites de l'affaire, arrangez-vous cependant pour que les PJ entendent parler de tout cela par un biais ou un autre. Car cela pourrait bien ajouter un épisode 100% action à cette aventure !

Une fin romantique

Par contre, s'ils deviennent les alliés des amants, s'ils se font rouler dans la farine ou, plus simplement s'ils laissent faire, Émile Lorgnant organisera l'ultime séance lors de laquelle l'esprit révélera qu'il ne peut faire de miracle si l'un de ses descendants fait partie du clergé. Assertion on ne

peut plus paradoxale ! (Mais justifiée par la légende, si à ce stade les personnages ne l'ont pas cherchée, un autre participant pourra attirer leur attention dessus). Si les personnages n'ont pas encore compris qu'il s'agit d'une supercherie, ils devraient tout de même avoir de furieux doutes à présent. Ils peuvent encore intervenir pour dévoiler la vérité ou non. Si vous voulez corser les choses, faites en sorte que le Père Lacroix comprenne tout à ce moment-là. Vos joueurs trouveront-ils un moyen de l'empêcher de faire des révélations fracassantes ? Cela ouvre la porte à une fin de scénario dramatique.

Quant à Mère Marie des Ostensoirs, une seule chose la préoccupe : posséder une relique efficace pour son couvent. Pour cela, il faut que Sœur Clarisse soit libérée de ses vœux. Mère Marie des Ostensoirs fera semblant d'hésiter longuement et Sœur Clarisse de la supplier de n'en rien faire. Mais enfin, dans l'intérêt du couvent, la Mère supérieure ordonnera à Sœur Clarisse de renoncer à ses vœux en dépit des supplications de celle-ci...

Sœur Clarisse étant donc libérée de ses vœux, les choses suivront leur cours et les personnages, quelques semaines après, recevront un petit faire-part tout simple, qui les invitera à la noce.

Ils y recroiseront Émile, Baptiste et Ange, fiers de leur coup parce que « sans vous, mais surtout sans nous, ces deux-là n'en seraient pas à passer aujourd'hui devant le maire et le curé, et avouez que ce serait dommage, de si jolis tourtereaux ! » Si besoin, ils se feront un plaisir de leur raconter ce qu'ils n'auraient pas forcément compris. Gageons que des personnages débutants seront à l'avenir plus regardants quant à l'authenticité des phénomènes surnaturels. Si vous souhaitez développer ce scénario plus avant, la « fin dramatique » vous offre de multiples rebondissements possibles.



154

Le Dernier chant de l'Hirondelle

Ce scénario pour 2 à 4 youxia est essentiellement une enquête. Il ne contient théoriquement aucun élément surnaturel mais toute son ambiance est imprégnée de fantastique. L'action prend place en Chine du Nord, dans une région désertée par l'autorité impériale qui n'éveille pas pour autant l'intérêt du Jin. Elle peut donc être insérée à n'importe quel moment dans une campagne en cours.





Binglong Zhuang (Le Bourg du Dragon Gelé) doit son nom au torrent qui traverse le domaine et dont la surface givre en hiver, mais dont les eaux restent chaudes tout au long de l'année. Les thermes du temple taoïste du Dragon Gelé attiraient, avant la guerre avec le Jin, nombre de pèlerins venus soulager leurs vieilles douleurs. Aujourd'hui, la loi de l'Empire n'a quasiment plus cours dans cette région en proie aux raids des déserteurs de l'armée du Song et les voyageurs ne se risquent plus à emprunter la route de montagne qui conduit aux sources. Abandonné par tous, le village ne subsiste que par la volonté d'un ancien héros de guerre, le Général Dian, un homme sévère au passé sanglant.

Lorsque celui-ci sera retrouvé assassiné dans sa demeure, tout le monde craindra le retour d'une antique malédiction. La solution de l'énigme sera peut-être tristement plus prosaïque.

La campagne d'hiver du Général Dian

Le nom du Général Dian Anwu, le Lion des Passes de l'Ouest, est associé à la Campagne d'Hiver, aussi surnommée Campagne de Pacification des Vents de l'Ouest, une opération d'envergure qui permit à l'empire, quinze ans auparavant, de mettre à terme à la révolte des Grands Vents, menée par une secte Xia des régions frontalières occidentales. Si Dian Anwu s'est illustré par sa bravoure et ses compétences de stratège, il s'est aussi fait connaître pour son intransigeance envers les populations civiles ayant peu ou prou adhéré aux idées des rebelles. Pas moins de huit villages ayant abrité ou collaboré avec la secte du Grand Vent furent entièrement rasés par les troupes du général Dian durant la Campagne d'Hiver. C'est là que la petite Xue Mayin, alors âgée de huit ans, assista au massacre de ses parents perpétré par l'armée du Song. L'en-

fant parvint à fuir le village avec sur le dos son petit frère de trois ans, Xiaomi, avant de tomber sous la coupe d'un bateleur itinérant. Ce maître violent, Lü Ding, contraignit la jeune fille à devenir danseuse-esclave et son jeune frère, au physique gracile, à interpréter les rôles de « dan » (les jeunes filles) d'opéra. Une dizaine d'années plus tard, les chemins de l'errance les conduisirent par hasard à Binglong Zhuang où Dian s'était retiré. Fêtant son anniversaire, Dian fit venir la troupe d'acteurs dans sa résidence, sans reconnaître les deux jeunes gens, qui eux, identifièrent tout de suite l'assassin de leurs parents. Leur représentation n'en fut que plus magistrale : sous le charme, Dian demanda à acheter Mayin pour en faire sa concubine, ce qu'accepta immédiatement l'obséquieux marchand. Incapable de vivre sans sa sœur, Xiaomi assassina son maître quelques heures après leur départ pour la rejoindre dans le plus grand secret.

Dès lors, tous deux n'attendent plus qu'une occasion pour assouvir leur vengeance et abattre le Général Dian. Celle-ci prendra la forme d'un pipa (instrument de musique à cordes) au passé mystérieux, une année plus tard.

PREMIER ACTE



Les raisons qui pousseront les youxia sur les routes qui mènent au Bourg du Dragon Gelé peuvent être multiples : l'endroit est retiré, il se situe dans le Nord sans être vraiment entre les mains du Jin, et c'est également un lieu de pèlerinage. Enfin, il n'est guère éloigné des frontières du Xia dans le cadre d'un éventuel commerce. En revanche, parcourir ses routes de montagnes sinueuses en plein hiver n'est certainement pas une bonne idée, et pour cause : le froid y est redoutable et les vents violents. C'est frigorifiés et trempés de neige

que nos héros fouleront les sentiers craquants d'une neige dure et épaisse qui serpentent à travers d'épaisses forêts de jujubier et d'érables, semblant ne jamais finir.

Au village précédent, on leur avait déconseillé la région où sévit, aux dires des gens, un groupe de brigands répondant au nom de la Brigade des Endeuillés. Il s'agirait d'un ancien groupe de militaires ayant fait sécession avec l'armée du Song après l'exécution de leur capitaine pour trahison. On décrit leur chef, **Xing Guan**, le Zhou Yu Blème, comme un homme raffiné et respectueux des petites gens.

En réalité, dès qu'ils franchiront l'orée de la forêt, ils seront pris à partie par un groupe de cinq guerriers en blanc et sommés de donner tous leurs biens pour « soutenir la cause des vrais patriotes ». Les youxia ne devraient pas avoir trop de problème à les mettre en déroute. Si l'un d'entre eux s'enfuit, Xing Guan risque de le prendre très mal et de renforcer son action sur la région.

156

Sur la route, ils croiseront la carriole d'un marchand en fuite, Qian Xiran, et de ses servants, qui peinent à retirer la charrette d'une congère dans laquelle elle s'est enfoncée.

Si les Youxia l'aident, il fera avec eux le trajet en les invitant à partager son véhicule, nettement plus confortable et partagera un peu de son thé chaud.

Qian Xiran vient de fuir la ville de Yulin, mise à sac par les Jins. Le marchand est en réalité un antiquaire, qui est parti avec seulement les plus beaux objets de son stock qu'il espère vendre le plus vite possible pour monter un commerce d'épice au Xia. Ses servants sont bien traités, relativement bien payés et n'ont aucune raison particulière de le trahir dans le sens où ils auront un nouveau travail là-bas. Qian explique que depuis quelque temps, il a subi des revers de fortune : la mort de son épouse, l'incendie d'un de ses dépôts à Chang'an, le sac de Yulin... Extrêmement bouddhiste (il est couvert de petit colifichets religieux), il pense qu'il paye simplement les dettes d'une existence antérieure.

Sagesse du Dragon

Qian est un personnage très sympathique et assez bavard, qui se sentira rassuré d'être entouré de youxia. Si vous voulez l'attacher plus encore aux héros, il peut être la victime des brigands que les youxia viendront secourir.



DEUXIÈME ACTE

L'arrivée
des Youxia

L'arrivée des youxia se fera aux dernières lueurs du soleil, sous les aboiements des chiens des fermes seulement éclairées par quelques lampes. Le climat de méfiance est palpable, en particulier dans la réaction de Bao'Er, le jeune gaillard qui s'occupe de la sécurité. Le garçon est sur le qui-vive mais sera vite rassuré par la présence du marchand s'il est avec eux. Qian Xiran leur racontera avec force détails comment ils lui sont venus en aide. Bao les annoncera au « seigneur Dian » qui les autorisera à passer la nuit sous son toit.

Dian viendra lui-même les saluer et les conduire jusqu'à la salle à manger où il leur offrira le repas. Son accueil sera fruste mais cordial, en particulier si le groupe de Youxia compte des guerriers. Les femmes seront, comme à l'habitude, reléguées à leurs appartements, selon la norme confucéenne. Le général Dian parlera peu de lui, mais plutôt des brigands, qui l'inquiète. Son fils aîné, Sun, est parti avec l'escorte impériale lors de la chute de Dongjing et il n'a aucune nouvelle de lui depuis. Son second fils, Zaomin, un jeune homme d'une vingtaine d'années, n'est pas très apprécié par son père qui le trouve incapable. En effet, Zaomin a échoué plusieurs fois le concours provincial de fonctionnaire. Le garçon voudrait bien protester en disant que la situation de guerre a rendu les conditions des examens et des études difficiles, mais son père ne veut rien entendre. Son troisième fils, Yujiao,



est mieux considéré par son père : c'est un jeune homme violent d'environ dix-huit ans. Il rêve de s'engager dans l'armée après la fin de l'hiver, au grand désarroi de sa mère, dame Sen, une femme d'une quarantaine d'années, très effacée.

Dian est un homme sévère, ses fils se taisent devant lui et ses servants semblent animer d'une déférence empreinte de crainte. L'un d'entre eux se souvient que le général a battu l'un des palefreniers à coup de verges pour avoir laissé partir un de ses chevaux des écuries : il l'a laissé estropié de la jambe gauche. Son épouse, Dame Sen, est complètement oblitérée par cet homme imposant qui ne lui accorde que peu d'intérêt.

Pendant la conversation, Qian Xiran va tout faire pour détendre cette atmosphère lourde. Il aura remarqué le nombre impressionnant d'instruments de musique qui se trouvent chez le général et voudra lui offrir un de ses objets en guise de remerciements. Les valets du marchand déposeront alors plusieurs instruments anciens devant Dian, qui sera ravi. Son choix, pourtant, déclenchera le refus poli de Qian Xiran, car l'officier a jeté son dévolu sur un magnifique *pipa* (le luth chinois) décoré de motifs floraux. Qian Xiran lui racontera qu'il ne peut se séparer de cet objet car il est porteur d'une sombre histoire, la malédiction de l'Hirondelle Brodée.

Le militaire balayera l'histoire en riant et fera preuve de tant d'insistance que le marchand prendra peur. Qui plus est, il insistera pour le rémunérer de l'importante somme de mille taëls d'argent, ce que, dans sa situation, Qian ne peut refuser.

La Malédiction de l'Hirondelle Brodée

L'histoire rattachée au *pipa* est sinistre et Qian Xiran est aussi honnête homme qu'il est excellent conteur. Aussi la contera-t-il au général Dian pour lui expliquer son refus de vendre l'objet. Le *pipa* aurait été spécia-

lement réalisé pour une musicienne de cour de la dynastie Tang, Hirondelle Brodée, par un artisan tombé amoureux de l'artiste. Or, un des princes de l'époque était tombé éperdument amoureux de la musicienne qui se refusait à lui, insistant sur la relation dans laquelle elle était déjà engagée. Le prince, furieux, trouva l'amant de la jeune femme et le fit assassiner. Horrifiée, Hirondelle Brodée se réfugia dans le mutisme ne s'exprimant que par les quelques notes mélancoliques de son luth qui représentait son dernier lien avec son amour perdu. Fou de rage, le prince fit préparer un bûcher et demanda à la musicienne de choisir qui d'elle ou du luth serait la proie des flammes. Sans un mot, la jeune femme se jeta dans le brasier et périt brûlée vive. Le prince garda le luth et perdit la raison ; il se pendit quelques mois plus tard. L'objet ressurgit plusieurs fois dans les annales et à chaque fois, ses propriétaires trouvèrent la mort dans d'étranges circonstances, comme si le sort s'abattait sur eux.

Après avoir un peu bu, le général Dian fera venir sa concubine, Mayin, de derrière le store. Il s'agit d'une très belle jeune femme d'une vingtaine d'année au visage typique des peuples du Xia. Dian expliquera comment il a racheté la pauvre fille à son maître et vantera son talent de joueuse de *pipa*. Il lui demandera d'en faire une démonstration et Mayin s'exécutera, en chaussant sur ses doigts les traditionnels plectres (média-tor ou onglet) d'ivoire qu'utilisent certains joueurs.

Sagesse du Dragon

Ce détail (les plectres) aura une importance majeure par la suite, ne le négligez pas. À partir du moment où elle a entendu l'histoire du marchand, Mayin a conçu une ébauche de plan pour mettre sa vengeance à exécution. N'hésitez pas à montrer le caractère tyrannique de Dian : l'homme est très ambivalent, très chaleureux avec les hommes qu'il, très odieux envers les autres, notamment ses épouses et son second fils.





En pleine nuit, nos youxia seront réveillés par les aboiements des chiens, bientôt suivi par le hurlement d'une femme : Dame Sen est dans le cabinet de lecture de son époux, tient le cadavre de son mari dans ses bras. À leurs côtés, gît le luth ancien et les grandes fenêtres à ventaux sont ouvertes, laissant l'air froid englober la pièce. Les fils accourent à leur tour, horrifiés. Les servants laissent entendre qu'il s'agit de la malédiction racontée par le marchand. Celui-ci est d'ailleurs parti en pleine nuit avec tous ses servants, sans raison apparente.

Un youxia médecin ou ayant des connaissances en alchimie peut remarquer que le général Dian est mort d'une brusque montée de Yin qui a provoqué un arrêt cardiaque. Ses membres sont froids et raides... Visiblement, il a joué du luth avant de mourir, ses doigts portent encore les cals. Son visage est figé dans une expression de stupeur.

Si un youxia sort ou regarde par la fenêtre, il lui semblera apercevoir un voile blanc fantomatique danser vers la large forêt de pins en contrebas. Suivre les traces ne mènera à rien, d'une part le « spectre » semble ne pas laisser de trace, d'autre part, la tempête de neige n'arrange rien à l'affaire. Cependant, un youxia ayant une Perception hors du commun saura qu'il a bien senti quelqu'un de vivant, s'il s'est lancé à sa poursuite. Sur le chemin, ils pourront tomber sur une petite bâtisse abandonnée : à l'intérieur, quatre cadavres de brigands. Ne reste qu'un survivant, caché sous le *kang* (sorte de living). Terrorisé, il dit avoir été attaqué par un démon, qui cherchait quelque-chose dans leur butin. En effet, une lourde pharmacie portative en bois a été complètement fracturée.

Si les youxia suivent les traces que la carriole de Qian a laissée dans la neige, ils la retrouveront au prix de gros efforts (la neige bat son plein). Elle gît, abandonnée, quelques kilomètres plus loin, juste à côté d'une petite grotte. Le marchand et ses hommes ont tous été passés par les armes et la totalité de ses marchandises ont disparues. Qian tient dans son poing crispé son chapelet. Ils ont en réalité été les victimes des brigands qui avaient

un avant-poste ici. L'inspection de la grotte permet de le savoir (débris de bols de riz et de bouteilles, foyer récent, sac de thé abandonné...). Si les youxia ne suivent pas cette piste, le cadavre de Qian sera ramené le lendemain à l'aube par les paysans. Qui sait s'il n'a pas été finalement victime de la malédiction dont il avait eu si peur ? En réalité, Qian est parti parce qu'il est le premier à avoir vu le cadavre et le visage du « fantôme ». Craignant que l'histoire du *pipa* soit vraie, il a décidé de partir sous le coup de la panique. En voulant s'arrêter près du feu des brigands, il s'est tout simplement fait attaquer et tuer, alimentant de fait la funeste liste de morts qui tournent autour de l'instrument.

Petite musique funèbre

La mort du général Dian n'a rien à voir avec la prétendue malédiction qui tourne autour de l'instrument de musique. Il s'agit purement et simplement d'un assassinat perpétré par Mayin, avec la complicité de son frère Xiaomi. L'histoire racontée par le marchand a permis à Mayin de mettre au point un piège infailible : faire passer sa vengeance pour une intervention surnaturelle.

Mayin est une musicienne accomplie, en testant le vieux *pipa*, elle a remarqué que, comme sur tous les instruments anciens, les cordes sont en cuivre et en bronze, particulièrement durs pour les doigts. Si les musiciens de jadis pouvaient avoir assez de cals ou d'ongles pour jouer, les contemporains de Mayin utilisent déjà des plectres, sans quoi, les doigts risquent de se blesser. Elle demande alors à son frère, qui passe régulièrement la voir en secret, de lui fournir les quelques ingrédients médicinaux qu'il lui manque pour préparer un poison redoutable dont elle enduit les cordes du *pipa*. Elle incite alors le maître à jouer de sa nouvelle acquisition et celui-ci se griffe légèrement le bout des doigts, suffisamment pour que le poison fasse son effet. Un Youxia jouant à son tour sans plectre ne risque pas de mourir, mais sentira un vertige profond, une fièvre et son énergie Yin montera brusquement. Il est pos-

sible qu'il soit victime d'hallucinations. Il est possible pour une courtisane ou un alchimiste fouillant dans les affaires de Mayin de découvrir des poudres et des ingrédients n'ayant rien à voir avec la cosmétique. En outre, Mayin est également l'amante de Zaomin, qui a déjà puisé pas mal d'argent dans les caisses familiales pour lui offrir différents cadeaux, notamment des produits médicaux qu'elle demande sous prétexte d'une maladie chronique.

Xiaomi, légèrement dérangé, ne quitte plus son costume de la Dame Os Blanc (un personnage de spectre de l'opéra) Baigu Jing, depuis qu'il a tué son maître dans ce costume. C'est lui qui avait déjà repéré dans le butin des brigands la boîte à médicaments volée par les malandrins et qui est allé se servir directement.

Xiaomi survit de toute manière à leurs dépens sans qu'ils s'en soient encore aperçus, en volant régulièrement de la nourriture chez eux. Son entraînement à l'opéra acrobatique a fait de lui un athlète accompli et un expert du Wugong de l'Apesanteur. Dans les périodes de grand froid, il se réfugie au Temple du Dragon Gelé. Il passe par les souterrains de la demeure pour rendre visite à sa sœur.

À partir de cet instant, l'angoisse s'installe sur la demeure. Le deuil est organisé et tenu par la famille du mort : le corps est transporté dans une des dépendances du manoir, un grand caractère « Deuil » est suspendu dans la pièce et de l'encens est allumé en permanence. Le corps est alternativement veillé par les membres de la famille et toutes les décisions importantes sont bloquées pendant 49 jours ; quant aux proches, ils ne peuvent quitter les lieux durant deux ans. Si cela « arrange » en quelque sorte Zaomin, qui n'a aucune envie de passer le concours impérial, cela rend Yujia furieux et désireux de tirer l'histoire au clair, il ira même jusqu'à soupçonner les youxia. Les deux femmes, quant à elles, se murent dans le silence le plus total. Pire, Bao le Second va remonter en trombe à la demeure : on a signalé des mouvements de troupes aux alentours du village, les brigands approchent du bourg.

Sagesse du Dragon

Il est temps d'instiller le doute dans la tête de vos youxia par une ambiance dérangeante. Nous sommes en hiver, la nuit tombe vite, le vent souffle fort et la demeure semble vraiment sinistre, surtout depuis que le décorum du deuil est mis en place. Les craquements, le bruit des animaux et le souffle du vent dans les branches de pins devraient les tenir en alerte constante.



TROISIÈME ACTE

Exorcisme et banditisme

Le lendemain matin, les rumeurs iront bon train : la Brigade des Endeuillés aurait fait jonction avec un autre groupe de brigands, formant désormais une troupe de trois cents personnes environ, deux chasseurs du village ne seraient pas revenus de leur habituelle descente. On craint qu'ils n'aient été faits prisonniers ou pire.

Zaomin semble s'enfermer dans le deuil de son père avec une dévotion presque fanatique : il est livide et son visage est toujours baigné de larmes. Quant à Yujiao, il veut descendre organiser la milice, malgré les recommandations de sa mère qui lui ordonne de tenir le deuil. Le garçon tourne donc comme un lion en cage, l'esprit tiraillé entre la mort de son père et la menace imminente qui pèse sur le bourg. Il enfermera le *pipa* dans ses appartements, persuadé que l'objet est inoffensif.

Durant la journée, on pourra assister à deux choses : d'une part, la concubine Mayin se montrera particulièrement froide à l'égard de Zaomin, d'autre part, une fumée semble s'élever des sources du Dragon Gelé. Non loin du village, le camp des bandits s'est déjà organisé : les quatre membres de leur groupe retrouvés morts ont rendu furieux Xing Guan et l'ont décidé à passer à l'action. Un messenger sera envoyé, pour sommer les habitants du bourg à livrer les responsables du meurtre de leurs compagnons, sans quoi, tous les habitants seront passés par le fil de l'épée. De toutes les manières, Xing Guan a l'intention de prendre le village par la force et de s'y installer. Yujia et Bao proposeront de faire retrancher les villageois dans la demeure du général Dian.

Les Youxia se préparent à la défense

Attaquer les bandits de front est une folie, même pour des youxia entraînés : la plupart d'entre eux sont des vétérans (niveau Gouzei), Xing Guan est un combattant émérite et le chef de l'autre groupe Fang Chou, est un solide gaillard également.

Un espionnage peut faire ressortir une petite rivalité entre les deux meneurs : Xing Guan a une haute estime de lui-même et prétend agir au nom d'un idéal, ce qui provoque un certain amusement dédaigneux de la part de Fang Chou, qui assume pleinement son statut de brigand. Cependant, les deux hommes ont juré fraternité devant un autel et sont encore en train de festoyer en évoquant leur future demeure si les youxia les observent en journée. Ils ne comptent attaquer qu'à la nuit tombée.

L'évacuation proposée par Yujia et Bao'Er est sans doute la meilleure idée : les cavaliers rattraperaient les villageois fuyards, qui ne survivraient de toute manière pas longtemps dans le froid et la neige. Il est possible d'aller chercher le renfort d'une commanderie, mais la plus proche est à au moins 150 lis (1 li = 500m), à moins d'avoir un cheval rapide ou une exceptionnelle maîtrise de l'Apesanteur, cela reste difficile à atteindre.

Traverser les lignes de brigands permettra de voir autre chose : un régiment de cavalerie Jin est en train d'amorcer une manœuvre vers l'endroit. Par ordre du Prince Talam, le régiment est censé assainir la région de la présence des brigands pour instaurer une autorité stable. Cela posera peut-être un dilemme pour nos héros que de faire appel à l'armée du Jin pour sauver un village chinois, mais leurs interlocuteurs seront réceptifs : ce sont des militaires organisés et soucieux de donner une image convenable à la population, conformément aux ordres de leur prince.

Les Youxia se rendent au temple

Il faut quelques heures pour arriver au temple, le terrain étant relativement accidenté. Il sera possible de percevoir des traces de passage dans les environs et pour cause : l'exorciste **Gongsun Zan** « Hommage Imparfait » et son disciple **She Maodun** « Lumière Equilibrée », des taoïstes itinérants, se sont réfugiés dans l'endroit pour attendre la fin de la tempête de neige. En entendant venir des intrus, ils craindront la présence de brigands et tendront un piège dans les vestiges de l'ancien temple (il est possible de jouer sur l'ambiance fantomatique du lieu pour mettre un peu de pression sur vos youxia).

Qu'ils le combattent ou non, l'exorciste montrera rapidement qu'il n'a aucune envie de se battre. Il leur expliquera que lui et son élève sont à la poursuite d'un yaoguai, qui aurait été signalé dans les environs. Que les youxia y accordent crédit ou non, il se peut que le doute s'installe dans leur esprit et qu'ils demandent conseil au taoïste qui les aidera volontiers.

Hommage Imparfait leur expliquera qu'il pensait que le temple était habité : il a trouvé des restes de nourriture, les cendres d'un feu et une coiffe semblant appartenir à un opéra.

Sagesse du Dragon

Le rôle des deux taoïstes est de semer le doute dans l'esprit des youxia sur l'existence potentielle d'un fantôme. Si l'exorciste et son disciple sont mis en face du luth ou de l'endroit où est mort Dian, ils se donneront un peu en spectacle en pratiquant une cérémonie, mais le maître du Tao avouera qu'il ne sent rien de surnaturel dans les lieux.

QUATRIÈME ACTE Le dénouement

Au retour des Youxia, deux nouveaux drames se sont produits : Zaomin est retrouvé pendu et la concubine Mayin est retrouvée morte, à ses côtés, le pipa dans la main.

Les corps ont été transportés dans la chapelle funéraire aux côtés du Seigneur Dian.

À l'intérieur du manoir, c'est la panique parmi les servants et éventuellement les villageois ramenés en protection. Yujia commence à perdre pied, sa mère montre quelques signes de démente et a parfois des crises d'hystérie : il lui semble voir le spectre de son mari en contrebas, près de la fenêtre, à côté de la chapelle mortuaire, bref, partout. La neige se fait plus présente alors que la nuit tombe et que les bandits amorcent leur mouvement.

En réalité, il s'agit d'un subterfuge : Mayin s'est débarrassé de Zaomin avec l'aide de son frère (ils l'ont étranglé, un youxia doué en médecine pourra s'en apercevoir). Elle a ensuite consommé une drogue lui donnant tous les aspects de la mort, espérant profiter de la nuit pour quitter les lieux par le passage secret avec Xiaomi. Lorsque l'on s'apercevra de sa disparition, une plus grande panique se répandra chez les habitants du manoir.

Tard dans la nuit, une colonne de torches commencera à poindre dans le village : les brigands vont mener le siège !

Plusieurs actions peuvent être entreprises en même temps : se lancer à la recherche des deux « spectres », qui tenteront de partir vers le temple pour y rechercher les affaires de voyage de que Xiaomi a entreposé, mais également défendre le manoir assiégé (peut-être les youxia auront-ils semé la zizanie entre les deux alliés, ou averti les Jin, ce qui

Lieux importants

pourrait leur faciliter la tâche). Quoi qu'il en soit, ils devront rivaliser de bravoure pour ne pas laisser les brigands envahir la zone.

Si Xiaomi est tué, Mayin se donnera la mort si personne ne l'en empêche, en se tranchant la carotide avec son épée. Si elle survit, elle donnera les raisons de sa vengeance et dévoilera toute l'affaire aux youxia, à eux de savoir ce qu'ils feront à la jeune femme. Si Mayin meurt, Xiaomi tombera à genoux devant le cadavre de sa sœur sans plus rien dire. Il est de toute manière mutique avec toute autre personne qu'elle. Effondré, il ne réagira pas aux imprécations des héros, se laissant mourir de froid à ses côtés si rien n'est fait pour elle. Il est impossible de tirer quoi que ce soit de lui. S'il est emmené puis relâché, il disparaîtra sans laisser de trace.

Yujia et Bao'Er peuvent rester des alliés fiables pour les héros (Bao'Er peut même demander de suivre l'enseignement de l'un d'entre eux s'il est admiratif), s'ils s'en tirent vivants, de même qu'Homage Imparfait et le timide Lumière Équilibrée, qui peuvent devenir des personnages récurrents si vos youxia ont créé des liens avec eux.

Sagesse du Dragon

Les événements qui vont se dérouler peuvent donner lieu à des scènes mémorables. N'hésitez pas à jouer sur l'aspect quasi lugubre de la forêt de pins en neige où vont évoluer Mayin (en costume mortuaire) et son frère (le costume d'opéra de Dame Os Blanc qui est particulièrement effrayant ; il se compose d'une robe blanche et d'une peinture faciale démoniaque, d'un crâne stylisé avec de long cheveux de femme). De l'autre côté, les clameurs de brigands et la forêt de torches peuvent donner naissance à de belles scènes, les youxia auront peut-être préparé des surprises aux mandrins, durant la journée. S'ils sont vraiment mal partis, n'hésitez pas à faire intervenir la cavalerie du Jin, mais ne prévenez pas vos héros : voire surgir un troisième belligérant devrait les forcer à changer de stratégie.

Le Bourg du Dragon Gelé

Le Bourg du Dragon Gelé est un petit village de montagne, encaissé dans une petite vallée. Les fermes et mesures (une trentaine) sont dispersées sur les terrains les plus plats, mais la topographie des lieux fait qu'elles ne sont pas toutes au même niveau : certaines habitations surplombent le village et il faut parfois monter de belles pentes pour rejoindre les maisons les plus hautes, ce qui peut être un problème lors des temps neigeux ou pluvieux. Chaque chaumière est organisée selon l'architecture typique du Nord : un grand mur carré percé de deux portes qui s'ouvrent sur une cour centrale autour de laquelle s'organise les bâtiments (grange, pièce à vivre, étable...). La famille se réunit autour d'un kang, un lit de brique très large, chauffé par en dessous, qui sert à la fois de four, de chauffage et de lieu de détente.

Les sources d'eau retombent en torrent le long du village, mais le cours va se refroidissant à mesure qu'il redescend : au bourg, il est au trois-quarts gelé mais, fait étonnant, on sent la tiédeur sourdre en posant sa main sur la surface givrée.

L'autorité des lieux, outre le général Dian, est **Lai l'Ainé**, un vieil homme autoritaire, très soumis à Dian. C'est lui qui se charge habituellement d'organiser les tâches saisonnières, relever les impôts et servir d'intermédiaire avec le maître du domaine.

Xi Zhima, ou Xi le Sésame est le fabricant d'huile de sésame du village et probablement la deuxième fortune après Dian. Sa maison et son pressoir sont situés en hauteur et ses deux commis vont régulièrement livrer son huile dans les bourgades environnantes. Xi est un petit homme ron-



douillard et volontaire qui n'aime cependant pas vraiment sortir de la routine : l'arrivée des youxia n'est pas, à son sens, porteur de bonnes nouvelles.

Bao'Er ou Bao le Second, est le chef de la sécurité. C'est un gaillard d'une vingtaine d'années qui s'entraîne régulièrement au bâton avec trois autres jeunes garçons admiratifs des exploits du général Dian. Ils n'ont aucune légitimité, mais se sont portés volontaires pour assurer la sécurité des lieux. Ce sont de braves garçons, honnêtes et durs à l'entraînement, mais manquant singulièrement d'expérience.

En suivant un sentier pentu qui traverse une forêt épaisse, on peut accéder au temple des Sources du Dragon Gelé. S'y trouvent toujours les thermes, situés dans un pavillon de pierre jaune ; ils ne sont plus entretenus et sont couverts de mousse et de moisissure. Le temple lui-même est en piteux état : l'unique pavillon qui servait de refuge aux prêtres taoïstes qui y officiaient est délabré. Seul l'autel consacré à l'esprit dragon qui habite la rivière est toujours entretenu par les habitants.

Le village se nourrit essentiellement de millet qui pousse à quelques lis, dans la plaine en contrebas. Les jujubes, les kakis et

l'élevage de chèvres fournissent les compléments nécessaires à l'alimentation. Le problème est que les bandits sont arrivés à l'automne dans la région, juste après la seconde récolte du mil. Ne reste dès lors que les silos du général Dian, qui correspondent aux taxes qu'il a prélevées. Les brigands ayant consommé ou vendu toutes les récoltes qu'ils ont saisies, il leur est désormais nécessaire de s'emparer de celles situées chez Dian, que le général compte débloquer pour alimenter le village. Même si la position du bourg, encaissé dans les montagnes, est favorable, elle se révèle également être un piège : les bandits maîtrisent les deux seules routes permettant d'y entrer et de sortir, il est impossible d'y tenir un siège et encore moins avec seulement trois garçons, même solides, comme seule force armée. On sent évidemment l'angoisse étreindre les habitants du village qui savent que les bandits vont sans doute passer à l'assaut sous peu.

La Brigade des Endeuillés

Le groupe de brigands qui contrôle la région sous le nom de Brigade des Endeuillés compte une centaine d'anciens soldats de l'armée du Song ayant déserté en réaction à l'exécution de leur officier, le capitaine Ren Kelian, accusé d'avoir falsifié des ordres





pour piller la cité de Fanling après l'avoir récupéré des mains du Jin. En réalité, le capitaine Ren est tout à fait innocent, même si le pillage a bien été effectué. C'est Xing Guan, son lieutenant, le fameux Zhou Yu Blème, qui a ordonné cette mise à sac sans l'autorisation de son supérieur, avec un groupe choisi de quelques soudards dignes de confiance. Pour dire le vrai, Fanling n'a jamais été aux mains des Jin et Xing Guan a profité des troubles de la guerre pour se servir sur les populations civiles. Craignant d'être réprimandé par Ren, il a envoyé lui-même un rapport aux autorités militaires, blâmant violemment son supérieur, qui fut aussitôt convoqué à la garnison la plus proche. Lorsque la nouvelle de son exécution revint au bataillon de Xing Guan, celui-ci entraîna ses hommes dans l'insubordination, fustigeant les « autorités militaires corrompues » et émettant le projet de prendre le maquis pour « restaurer l'autorité de l'empire ». Une centaine d'hommes le suivirent et son groupe progressa vers les régions frontalières entre le Shaanxi et le Ningxia, près des grandes chaînes qui protègent le royaume du Xia occidental. Xing Guan est un ambitieux et il est charismatique. Ses hommes croient réellement qu'ils servent un but patriotique et le butin qu'ils récoltent leur fait également oublier un peu de leurs scrupules. Le but du fourbe

personnage n'est autre que récupérer la place forte que constitue le Bourg du Dragon Gelé et d'y aménager un repaire stable pour assurer sa domination sur la région, quitte à devenir un interlocuteur privilégié avec certains marchands ou trafiquants du proche Xia.

Malgré leurs travers de déserteurs et le début des habitudes de bandits qui commencent à poindre parmi la Brigade des Endeuillés, le groupe est constitué d'hommes d'armes, pour certains de vétérans, relativement bien équipés, bien organisés et soudés. L'équipement de la petite bande contient des bouches à feu, des équivalents d'arquebuse rudimentaires, des arbalètes et des armures complètes, ainsi qu'une trentaine de chevaux de guerre.

Leur repaire est pour l'instant un ancien cloître bouddhiste organisé autour d'une grotte sacrée où se trouve une statue de Bouddha taille réelle très dégradée. Les murs du cloître tombent en ruine et seules les cellules de prière font un endroit décent pour dormir et manger. La grotte contient l'armement et le butin du groupe. Les bandits ont cependant d'autres caches aux alentours qui leur servent de poste de garde ou de relais.

Le Havre de l'Épée

Le Havre de l'Épée est le nom donné au manoir du Général Dian, perché sur les hauteurs du village. Il s'agit d'une belle résidence du nord au charme fruste, témoignant du goût de son propriétaire. Au-delà de la stèle annonçant le nom du lieu-dit, un mur robuste percé de deux solides portes de bois clouté. Dian sait la région dangereuse et n'ignore pas que son aisance peut attirer l'attention de bandits, aussi a-t-il prévu suffisamment de petites dépendances dans la large cour pour abriter provisoirement les habitants du village en cas de crise : deux de ses dix servants sont nommés responsables des alertes. Ils sillonnent le domaine avec des claquoirs qu'ils doivent frapper en cas d'urgence. Deux autres sont des veilleurs de

nuit qui circulent dans le jardin et la grande cour la nuit venue.

La demeure est découpée en plusieurs parties. Les appartements principaux sont en hauteur, on les rejoint par une volée de marche. Derrière, après le jardin de pierres et de pin, se trouvent les appartements des femmes. Un système de pont suspendu permet d'interdire l'accès aux appartements privés en relevant seulement la passerelle qui devient alors une porte barrant l'accès aux logements du maître. Un passage secret, sous l'autel votif réservé à la plaque funéraire des ancêtres, dans une des dépendances (celle qui servira de chapelle ardente), permet de quitter les lieux assez vite : l'étroit passage mène au pied de la montagne, non loin des routes. Deux autres dépendances, qui servent de logements occasionnels, sont habituellement fermées.

En contrebas, le silo, les appartements des domestiques, les écuries, la grange qui contient la meule et d'autres pavillons, qui servent de remise ou d'appartements d'été lorsque les chaleurs reviennent. Un puits privé est opérationnel.

Les quartiers du maître des lieux sont décorés avec un goût sobre mais élégant, avec un certain penchant pour les décorations martiales (calligraphies marquées des mots « Courage » ou « Honneur », peintures de guerrier, armures rutilantes et armes antiques...). On remarquera également le goût immodéré du maître des lieux pour la musique et les instruments anciens.

Quelques personnages

DIAN YUJIA

Fils du général Dian

Corps : 3 **Esprit** : 2

Force intérieure : 1

Gongfu : 4 **Allure** : 2

Souffle : 24 **Neigong** : 2

Identité : Officier militaire, Grand propriétaire

Wugong : Frappe Unique (Notions), Divin Cavalier (Notions)

Style : Le Sabre Pacificateur du Clan Dian (Style Explosif)

DRESSER L'ÉTENDARD

SUR LE CHAMP DE BATAILLE :

Intimidation + Aveuglement.

Le pratiquant dégaine son sabre et le braque sur son adversaire avec une telle vitesse que celui-ci est ébloui. Les Dommages encaissés sont changés en malus sur le nombre de Dés utilisables par l'adversaire.

DISPERSER L'AVANT-GARDE

POUR BRAVER L'ÉTAT-MAJOR :

Attaque furieuse + Frappe Perforante + Maîtrise de la Frappe Unique.

Le pratiquant écarte la défense adverse d'un puissant coup de sabre avant de le remonter vers les côtes de sa cible pour s'enfoncer profondément dans l'armure.

BAO'ER

chef de la sécurité

Corps : 4 **Esprit** : 2

Force intérieure : 2

Gongfu : 3 **Allure** : 2

Souffle : 28

Identité : Chef de milice, Montagnard

Style : Boxe et bâton sans style particulier

**XUE MAYIN***concupine sage***Corps** : 2 **Esprit** : 3**Force intérieure** : 2**Gongfu** : 2 **Allure** : 3**Souffle** : 16 **Neigong** : 8

Identité : Actrice itinérante, Empoisonneuse
Wugong : Apesanteur (Expertise), Toucher Venimeux (Expertise), Souplesse (Notions)
Style : Boxe de la Triste Errance (Plectre en écaille de tortue, style complexe)

*LES SILLONS DU TEMPS**CREUSENT LE VISAGE DE LA VEUVE :***Frappe douloureuse + Frappe bondissante.**

La pratiquante prend appui sur une surface pour se jeter sur le visage de sa cible comme un spectre. Ses deux mains armées de griffes tranchent l'air au niveau du visage. Les marques laissées sont particulièrement douloureuses et troublent les sens de la victime.

*LE CHAGRIN INSAISSISSABLE :***Défense en détournement + Gestuelle humiliante + Souplesse (Notions)**

La pratiquante se glisse en riant froidement entre chacune des attaques portées à son encontre, provoquant même certaines d'entre elles par des sourires narquois.

*LA MÉLANCOLIE GLACE**LE CŒUR DE L'AMANT ESSEULÉ :***Défaut de la Cuirasse + Frappe perforante + Venin (Expert)**

La pratiquante enfonce ces griffes à travers l'armure du pratiquant, lui inoculant un venin refroidissant le corps à grande vitesse. Son score de Yin monte d'autant de point que les Dommages infligés par tour, jusqu'à trouver un remède adapté.

XUE XIAOMI*« Dame Os Blanc »***Corps** : 2 **Esprit** : 2**Force intérieure** : 2**Gongfu** : 4 **Allure** : 2**Souffle** : 24 **Neigong** : 8

Identité : Acteur de renom, Assassin fantomatique

Wugong : Apesanteur (Maîtrise), Ombre (Expertise), Flux Externe (Notions)

Style : La Désolation de l'Os Blanc (Fléau à yeux de tigre, Style Sournois)

*TROMPER LE SINGE**POUR CAPTURER LE MOINE :***Pas nerveux + Coup bas**

Le pratiquant provoquant une attaque adverse et s'esquive au dernier moment, son fléau métallique s'abat juste sur l'abdomen de son adversaire pour le plier en deux.

*ARRACHER L'ÂME**POUR PRENDRE UNE NOUVELLE PEAU :***Déséquilibre + Coup violent + Flux Externe**

Le pratiquant fait siffler son arme en l'abattant violemment sur son adversaire : les segments du fléau se mettent à tourner autour de l'axe, envoyant une puissante onde de choc à l'intérieur du corps de la cible. Si une arme bloque le chemin du fléau, il se peut que le combattant la perde ou qu'elle se brise.

*LE DÉMON DÉLAISSE SES ORIPEAUX :***Attaque sautée + Frappe mutilante + Attaque surprenante + Ombre**

Le pratiquant s'élève dans les airs, sa longue tunique de soie blanche au vent, et, en plein milieu de son saut, semble disparaître. Dans un claquement de vent, il retombe brusquement sur sa cible et abat son fléau sur le visage de celle-ci, broyant la mâchoire et le nez.

XING GUAN

« *le Zhou Yu Blême* »

Corps : 3 **Esprit** : 2

Force intérieure : 2

Gongfu : 3 **Allure** : 3

Souffle : 32 **Neigong** : 4

Identité : Officier militaire, Esprit retors

Wugong : Prestige du Phénix (Expertise),
Armes vivantes (Expert)

Style : La Hallebarde des Trois Vétérans
(Style Explosif, Guandao)

LE SURSAUT DU GUERRIER VAINCU :

Pluie de coups + Frappe martyr

Il s'agit d'une passe de multiples coups d'estoc donnés en chargeant l'adversaire.

LA VIEILLE GARDE TIENT

LA PASSE DU TIGRE :

Moulinet Défensif + Désarmement + Armes vivantes

Le guerrier donne une lourde frappe en arc de cercle, déviant d'un seul coup toutes les attaques, l'arme repasse par son dos et le pratiquant retourne en garde moyenne, pointe braquée sur ses adversaires.

COMBATTRE LE WEI ET LE WU

DE CHAQUE CÔTÉ DU FLEUVE :

Frappe multidirectionnelle + Frappe Mixte + Armes vivantes

Le guerrier porte un coup d'estoc, puis tranche sur sa gauche, avant de porter un coup de manche de hallebarde derrière lui, sur trois adversaires différents.

FANG CHOU

« *le Marquis Hirsute* »

Corps : 5 **Esprit** : 3

Force intérieure : 2

Gongfu : 2 **Allure** : 1

Souffle : 42 **Neigong** : 4

Identité : Criminel, Montagnard

Wugong : Corps de Fer (Expertise), Pression (Expertise)

Style : Le Trident de Terrassement du Ciel

RATISSER LES NUAGES CÉLESTES :

Grand Cercle + Déséquilibre

Ce coup puissant est exécuté avec le Trident pour balayer les jambes de toutes les personnes entourant le pratiquant et les mettre au sol.

MAÎTRISER LES CRUES

DE VENTS ASTRAUX :

Charge + Clouage + Maîtrise du Corps de Fer

Une charge puissante, trident en avant pour emporter le plus de personne sur son passage, elle ne s'arrête que lorsque une, deux ou trois victimes (maximum) sont clouées contre un mur.

TERRASSER LES VIEILLES RACINES

DU PÊCHER D'IMMORTALITÉ :

Mise à terre + Ecrasement au sol + Pression

Le pratiquant décolle sa victime de terre à l'aide du manche du trident puis le piétine violemment au sol pour qu'il reste à plant en le menaçant de son arme.

GONGSUN ZAN

« *Hommage imparfait* »

Corps : 2 **Esprit** : 3

Force intérieure : 4

Gongfu : 3 **Allure** : 2

Souffle : 32 **Neigong** : 10

Identité : Exorciste, Mystique itinérant

Wugong : Maîtrise de l'Apesanteur (Expert), Maîtrise des points vitaux (Maîtrise), Maîtrise du flux intérieur (Maîtrise), Maîtrise de l'Alchimie Externe (Expert)

Style : L'Épée Salvatrice de Zhong Kui (Épée, Style Explosif)

LA TERRE ENTRAVE L'ÉTHÉRÉ :

Déséquilibre et mise à terre + Clouage

Le pratiquant avance brusquement son pied pour crocheter la jambe de son adversaire. Dès que ce dernier tombe, l'exorciste lui traverse l'épaule de son épée pour le clouer au sol.

L'ENVOYÉ DU TRIBUNAL INFERNAL

FAIT TREMBLER LES SPECTRES :

Intimidation + Posture





Le pratiquant exécute brièvement la danse de l'épée de Zhong Kui et termine, l'arme levée en position de combat. La rapidité des passes d'armes du pratiquant dissuade généralement les adversaires les moins motivés et l'assurance de la posture lui permet d'agir avec fulgurance.

DISSIPER LE SOUFFLE CORROMPU :
Attaque furieuse + Attaque tournoyante + Frappe multidirectionnelle

Le pratiquant bondit à l'intérieur d'un groupe d'ennemi et tournoie sur lui-même en exécutant plusieurs séries de manœuvres acrobatiques. Ses coups d'épées se font de plus en plus rapides et touchent les cibles qui l'entourent sur un rayon de 180 degrés.

LE DÉCRET DE YANLUO :
Attaque sautée + Défaut de la cuirasse + Maîtrise de l'Apesanteur (Maîtrise)

Le pratiquant disparaît littéralement dans les airs et retombe, l'épée tendue, sur son adversaire. La lame traverse très exactement la faille de l'armure de sa cible et le traverse de part en part, le tuant généralement sur le coup.

SHE MAODUN
 « Lumière Équilibrée »
Corps : 2 Esprit : 2
Force intérieure : 3
Gongfu : 3 Allure : 2
Souffle : 24 Neigong : 5

Identité : Disciple attentif, Idéaliste naïf
Wugong : Maîtrise de l'Apesanteur (Notions), Maîtrise du flux intérieur (Notions)
Style : L'Épée Salvatrice de Zhong Kui (Épée, Style Explosif)

LA TERRE ENTRAVE L'ÉTHÉRÉ :
Déséquilibre et mise à terre + Clouage
 Le pratiquant avance brusquement son pied pour crocheter la jambe de son adversaire. Dès que ce dernier tombe, l'exorciste lui traverse l'épaule de son épée pour le clouer au sol.



Les illustrations de ce scénario ont été réalisées par Frédéric Genêt, et sont issues de la saga *Samurai* parue chez **Soleil** (10 tomes)



170

Il n'est pas de si belle rose qui ne devienne gratte-cul

UN SCÉNARIO CLASSIQUE DE **RÊVE DE DRAGON** COMPORTE OBLIGATOIREMENT UN CERTAIN NOMBRE D'ÉLÉMENTS QUI LE RENDENT UNIQUE EN DÉPIT D'UN UNIVERS EN APPARENCE TRADITIONNEL, PEUPLÉ DE MONSTRES ERRANTS, DE RUINES ÉPARSES ET DE RACES HUMANOÏDES. AINSI, ATTENDEZ-VOUS À TROUVER DANS CETTE INTRIGUE UNE SORTIE COLLECTIVE DE GRIS-RÊVE, UNE ANTIQUE CITÉ AUX MŒURS CORROMPUES, DES HAUT-RÊVANTES PERTURBÉES ET, BIEN SÛR, UN DRAGON.





Premiers contacts alacons

Le scénario convient à tous types de personnages, haut-rêvants ou vrai-rêvants confondus. Aucun talent ou sort particulier n'est requis. Le groupe peut être déjà constitué ou bien se découvrir lors de la sortie de Gris-Rêve qui constitue l'entame de cette intrigue. La fin ouverte du scénario permettra aux joueurs d'ajuster l'implication et la mise en danger de leurs personnages en fonction de leurs capacités.

Une zyglute de malheur

Après une lente et progressive sortie d'un épais Gris-Rêve, le petit groupe des PJ traverse une vaste région de plaines. Le temps s'écoule lentement dans ce paysage vert auréolé de sa couronne de montagnes à l'horizon. Si les PJ s'en inquiètent auprès des quelques paysans isolés de la région, ils peuvent aisément apprendre qu'ils sont situés à quelques heures de marche de Lachoure, une cité qui semble offrir tout le confort souhaitable mais qui semble pourtant mystérieusement les rebuter.

Alors que le paysage défile au rythme de leur marche, les voyageurs aperçoivent au loin un nuage de poussière. Le sol vibre avec un grondement sourd. C'est un troupeau de zyglutes sauvages lancées à plein galop qui chargent droit devant ! Leurs plumes flottent comme des oriflammes et leurs pattes frappent le sol. À leurs trousses, un homme chevauchant une zyglute royale. Le cortège affolé passe à quelque distance des voyageurs, l'homme saute de sa monture en plein galop, se réceptionne de façon spectaculaire et se lance derrière une zyglute restée à la traîne. Dans un effort superbe, il se porte à la hauteur de l'animal, parvient à lui saisir l'encolure et réussit enfin à l'enfourcher. Terrifié, la bête s'élançe en tête du troupeau et un rodéo légendaire s'engage alors sous les yeux des personnages. Ceux-ci peuvent se contenter d'observer la scène ou, bien sûr, venir en aide au monteur de zyglute qui, de fait, ne tarde pas à être jeté à terre au milieu des zyglutes hystériques !

Selon le moment de l'intervention des PJ, l'homme est plus ou moins grièvement blessé. Même s'il n'a pas été becqueté ou mâchouillé, le choc de la chute l'a au minimum sonné. Il pourra finir par tenter de se relever, mais sa jambe droite est très douloureuse. Âgé d'environ 35 ans, c'est toujours un bel athlète au teint hâlé et au visage engageant. Ses vêtements, de coupe sobre mais de qualité, laissent deviner qu'il s'agit d'une personne potentiellement riche et influente. Il remercie chaleureusement les personnages des joueurs. « *Agregord Birar, pour vous servir. Je crois avoir présumé de mes forces... Il faut dire que c'était une bien belle bête, j'aurais eu tort de ne pas essayer ! Mille mercis ! Si vous voulez bien avoir l'obligeance de m'aider à remonter sur ma zyglute... Je vous inviterai volontiers à dîner chez moi, vous avez l'air d'avoir fait une très longue route.* »

Et en effet, il serait bien étonnant que les voyageurs fourbus laissent passer une telle occasion de faire un bon repas et de dormir au chaud dans un endroit confortable. Sur le chemin, ils pourront apprécier les qualités de cavalier d'Agregord Birar malgré sa blessure, et faire plus ample connaissance avec ce personnage sympathique et attachant. Interrogé sur ses activités, il se présente modestement comme un éleveur de zyglutes, mais avoue devoir sa fortune à ses dons de coureur et d'acrobate plus qu'à ses talents de commerçant et gestionnaire. Il a décidé de consacrer sa vie au dressage après la mort de sa femme d'une chute de zyglute il y a dix ans.

À la tombée du soir, Lachoure est en vue. La demeure d'Agregord Birar est une villa en pierre de taille, située dans le quartier bourgeois, sur les hauteurs de la cité. Pour accéder au corps d'habitation principal, il faut traverser une très vaste cour fermée, où l'herbe abonde. C'est l'aire de dressage. Sur le côté, une grande écurie abrite sept zyglutes. Il faudra sans doute aider Agregord Birar à mettre pied à terre et à marcher. Après avoir confié sa monture à un palefrenier, il proposera aux voyageurs de passer à l'intérieur. Mais à peine auront-ils

franchi le seuil qu'ils sentiront qu'une atmosphère lourde pèse sur les lieux. D'ailleurs, le visage fermé de leur hôte quand l'un de ses domestiques viendra lui parler à voix basse les confortera dans cette sensation. Visiblement les nouvelles sont mauvaises. L'homme si avenant semble maintenant morose et éteint. Il se montre renfermé, et fatigué, mais son état ne semble pas être dû à sa seule blessure, vite soignée par un rebouteux. Après quelques instants, Agregord Birar se retournera vers eux, l'air grave. Tendue et réservé il finira par se résoudre à demander de l'aide à ses invités. « Mes amis, mon fils Dearin a disparu depuis hier soir. On me dit qu'il a pris une épée, ma meilleure zylgute et du matériel de voyage. Il n'a que dix-sept ans et c'est un jeune homme impétueux. Je crains le pire... ». L'éleveur se montrera alors d'une extrême anxiété. Il faudra faire preuve de beaucoup de psychologie pour le convaincre de s'asseoir afin de manger un peu et de nettoyer ses plaies. Son esprit focalisé sur la disparition de son fils, il lui sera difficile de s'adonner à une autre activité que le minimum. Après quelques minutes d'un long silence pesant il demandera aux PJ de lui ramener son fils. Il proposera une récompense substantielle ainsi que deux magnifiques chamules nommées Arlly et Winold. Ces bêtes de somme tiennent à la fois de la mule, du chameau et du lama, autant pour l'odeur que l'humeur, et stockent eau et graisses dans leur bosse. Les premiers contacts seront difficiles.

Avis de recherche

Concrètement, Dearin a disparu depuis deux jours et une nuit. Il n'est toutefois pas rare qu'il découche le temps d'une nuit de fête. Par contre, le fait qu'il ait emporté des affaires de route montrent le caractère exceptionnel de ce départ. Les PJ peuvent fouiller sa chambre mais ils n'y trouveront rien de plus que la preuve que, en effet, le jeune homme a pris de quoi subsister pendant plusieurs jours.

Si le père de Dearin n'est guère d'humeur badarde, il reste la possibilité d'interroger

la nombreuse maisonnée. Les domestiques, particulièrement les femmes d'un certain âge, adorent le jeune maître auxquelles certaines ont servi de mère de substitution. Elles décrivent un garçon adorable mais qui a l'habitude de se laisser guider par ses passions. Elles se moquent également gentiment de son manque de sens pratique. Bref, comme on dit à Lachoure, il a « la tête dans les dragons ». D'ailleurs, Dearin ne montre aucune prédisposition pour le beau métier d'éleveur de zylgutes et aimerait trouver l'occasion d'éprouver son (léger) talent de haut-rêvant. C'est semble-t-il dans ce but que Dearin fréquente beaucoup un jeune homme nommé Ered qui travaille comme assistant à la bibliothèque de Lachoure. Ils se retrouvent régulièrement à la taverne des Trois Royaumes et Ered y raconte toutes les petites tâches, du dépoussiérage au rangement, qu'il a l'honneur de devoir exécuter dans ces lieux d'habitude inaccessibles au commun. Curieux de nature et passionné par l'archéologie, il en a profité pour se plonger dans les anciens grimoires et ainsi se documenter sur le riche passé historique de l'Alaconie (la vaste région au sein de laquelle se situe la cité). En effet, de nombreux vestiges des temps anciens y gisent, oubliés des hommes, attendant que quelques voyageurs aventureux ne les découvrent. Les deux jeunes exaltés aimeraient être de ceux-là.

Sentimentalement, enfin, Dearin « fréquente » la jeune et sage Haiclya mais les plus avisées des commères laisseront volontiers entendre que le jeune homme fougueux aura certainement besoin d'éprouver sa virilité par monts et par vaux avant longtemps...

Rencontre mythique

Ces racontars de vieilles femmes ne sont pas si éloignés de la vérité. Alors qu'il était venu rejoindre son ami Ered à la sortie de la bibliothèque, Dearin a fait la rencontre de Galilatha, une jeune femme à la beauté stupéfiante et à l'enivrant parfum de mystère et d'aventures. Coup de foudre.





Deux jours avant la rencontre entre Agregord Birar et les voyageurs, la jeune et belle étrangère est arrivée en ville afin de se rendre à la bibliothèque. C'est là qu'elle a sympathisé avec Ered, qui l'a présentée à son ami. Il faut dire que la jeune fille est très liante, avenante et qu'elle a des histoires passionnantes à raconter. Dès qu'elle fut certaine de la confiance qu'elle pouvait accorder aux deux jeunes gens (qui, déjà, n'avaient d'yeux que pour elle), elle leur révéla ainsi qu'elle était une haut-révante venue rechercher ici au pays d'Alaconie les ruines d'un sanctuaire très ancien dédié à un culte disparu que les gens de jadis rendaient, paraît-il, aux dragons (quelle idée !). Sans leur révéler déjà tous les détails de ses motivations, Galilatha leur apprit qu'elle souhaitait y mener un rituel à même, selon elle, de résoudre des cauchemars qui pouvaient causer des problèmes récurrents aussi bien à elle-même qu'aux habitants de la région. Désireux de pouvoir concilier en une seule fois aussi bien leurs désirs d'aventure, de haut-rêve et de belles brunes, les deux compères, très excités, guidèrent Galilatha parmi les cartes et les grimoires de la bibliothèque jusqu'à lui permettre de trouver une route vers ce qui était probablement les ruines recherchées (près d'un lac de montagne un peu au nord-est de Lachoure). Le soir bien avancé, ils partirent tous les trois fêter dignement la bonne nouvelle par une tournée nocturne des meilleures tavernes de Lachoure (dont celle des Trois Royaumes). C'est à l'occasion de ces libations que les deux garçons promirent de faire leur possible pour aider Galilatha à atteindre son but. Pendant qu'Ered regagnait nuitamment son galetas avant de reprendre son service dans quelques heures, Dearin et Galilatha s'éclipaient dans quelque recoin sombre pour y passer une nuit à la belle étoile.

Ce qu'ignorait alors Dearin, c'est que Galilatha possède une particularité très rare : elle est révée par un dragon bicéphale ! Ce dragon, aussi rare qu'exotique, partage ses rêves entre ses deux têtes mais, hélas, celles-ci ne sont pas toujours tout à fait d'ac-

cord sur ce que doivent faire et penser ces êtres de songe. Ainsi, de façon totalement aléatoire, la personnalité de la douce et aimable Galilatha laisse régulièrement la place à celle qui préfère se faire appeler Galotha. Partageant le même corps, les deux femmes n'ont pourtant pas les mêmes goûts, aussi bien en termes de coiffure, de vêtements... que de garçons ! Elles ont également des caractères diamétralement opposés. Quand on les rencontre avant et après un « changement de tête de dragon », on considère que l'on a affaire à deux sœurs jumelles tant il apparaît impossible qu'elles soient une seule et même personne. C'est pour mettre fin à cette malédiction du changement intempêtif de personnalité que Galilatha veut se rendre dans ce sanctuaire qu'elle sait avoir été bâti au Second Âge en souvenir de cet étrange dragon : en s'y livrant à un rituel d'Hypnos de sa connaissance, elle devrait faire en sorte d'être enfin révée toujours par la même tête.

Hélas, le passage d'une tête de dragon à l'autre eut précisément lieu durant cette nuit d'amour : alors qu'il s'était endormi dans les bras de Galilatha, Dearin eut le malheur de se réveiller dans ceux de Galotha. Cette dernière n'avait guère de souvenirs du garçon qui, de toute façon, n'était pas du tout son genre. Elle se souvenait très vaguement des affaires de cartes et de routes dans la montagne et, ça, ça la préoccupait beaucoup plus puisqu'elle poursuit exactement le même dessein que sa « sœur » : elle connaît elle aussi un rituel *ad hoc* mais celui-ci est thanataire. Elle prit aussitôt en otage Dearin et lui soutira quelques renseignements qu'elle s'empressa de compléter en menant une enquête aussi rapide que musclée qui la mena jusqu'à Ered à qui elle arracha les renseignements nécessaires tout en lui laissant la vie sauve. Elle a pourtant besoin d'un corps à sacrifier pour mener à bien son rituel mais elle en possède déjà un : Dearin. Depuis quelques heures, la thanataire s'est donc mise sur la route du sanctuaire, poussant devant elle le jeune homme qui, bien évidemment, ne comprend rien à ce qui arrive à l'élue de son cœur.



Mettre en scène les voleurs de la cité

Pour que les PJ éprouvent par eux-mêmes cette ambiance particulière, le mieux est de les confronter directement au vol endémique à la cité. Dès qu'ils sont en contact avec la foule, faites faire à l'un d'eux un jet de Chance et Survie en Cité à une Difficulté variable selon le quartier, le moment du jour ou de la nuit, etc.

Selon le résultat obtenu, voici ce qui arrive à ce personnage :

- ☞ **RÉUSSITE CRITIQUE** : à la halle des enchères, le commissaire-priseur présente un objet que le personnage recherche de longue date. Reste à l'emporter...
- ☞ **RÉUSSITE PARTICULIÈRE** : le PJ est en position d'empêcher un vol ou de voler un voleur.
- ☞ **RÉUSSITE** : le PJ peut poursuivre tranquillement ses pérégrinations.
- ☞ **ÉCHEC** : le PJ est victime d'une tentative de vol et s'en rend compte. Il lui faut s'y soustraire sans tomber sur les interdits vigoureux de la cité contre les violences physiques !
- ☞ **ÉCHEC PARTICULIER** : un objet important a été dérobé au PJ mais celui s'en rend compte presque aussitôt ; le voleur ne doit pas être bien loin !
- ☞ **ÉCHEC TOTAL** : un objet important a été dérobé au PJ et celui ne s'en apercevra qu'au moment où il en aura besoin.

Aventures dans la Cité de Lachoure

Après avoir parlé avec les domestiques, les PJ n'auront guère d'autres choix que de s'aventurer dans les ruelles de Lachoure à la recherche d'Ered, de la taverne des Trois Royaumes ou de tout autre indice pouvant les mettre sur la piste de Dearin.

La Cité des Choueurs

À mesure que le Rêve se recompose, les cités dispersées dans les fragments de rêve se rapprochent et des routes maritimes s'ouvrent. La cité de Lachoure est ainsi devenue, en à peine trois décennies, un grand carrefour commercial mais a conservé les étrangetés propres aux cités anciennes. La première est un encadrement exotique du vol. Il est licite, à condition d'être non-violent – l'agression est un délit sévèrement puni – et à la condition exprès que les biens volés soient mis aux enchères à la grande halle de Lachoure sous quinzaine. Le commissaire-priseur estime le bien à la moitié de sa valeur réelle et prélève la taxe sur le recel. Ensuite, la victime du vol a la possibilité de préempter. La plus belle vente du jour confère le titre éphémère mais très honorifique de "Roi de Lachoure".

La cité ne comprend rien aux hauts-révants. Pour le Choueur moyen, haut-révant est synonyme de Chupacadabra, un terrible prédateur heureusement très rare qui avale les Voyageurs qui passent près du Pic Noir sans les mâcher. Il mord un bout, puis un autre, jusqu'à ce que la victime s'effondre dans un bruit de chair flasque. Il creuse des tunnels de viande et la dépèce de l'intérieur. On aurait même vu des Chupacadabras courir après eux-mêmes, regardant leur postérieur comme une pièce de choix. À la belle saison (qui dure peu dans cette contrée maudite), il tenterait de se reproduire, mais mâles et femelles se dévorent mutuellement pendant l'acte, ruinant tout espoir de descendance... Pas étonnant que le Chupacadabra soit le personnage principal d'histoires destinées à effrayer les enfants désobéissants de la cité de Lachoure et de toute l'Alaconie, des récits édifiants connus sous le nom



d'Aventures chupacadabrantiques. À moins que le haut-rêvant ne corresponde à cette description, il peut dormir sur ses deux oreilles dans la cité de Lachoure, sauf à révéler qu'il en est un, auquel cas il peut s'attendre à une battue aussi chupacadabrantique que comique.

Les coutumes vestimentaires de la ville haute de Lachoure peuvent aussi surprendre. Un voyageur peu averti pourrait commettre un impair en confondant les belles dames en bas de chausse troués avec les demoiselles à l'affection négociable de l'échelle de Montretout, alors qu'il s'agit d'un hommage élégant en hommage à la malédiction jadis lancée par une vieille couturière de talent sur sa jeune rivale. Évincée, la vieille femme aurait condamné la population de toute une rue à ne jamais pouvoir se faire repriser convenablement ses vêtements. La terrible malédiction devait être puissante, car elle s'est répandue au-delà de la Rue - la rue des Chausses à trous.

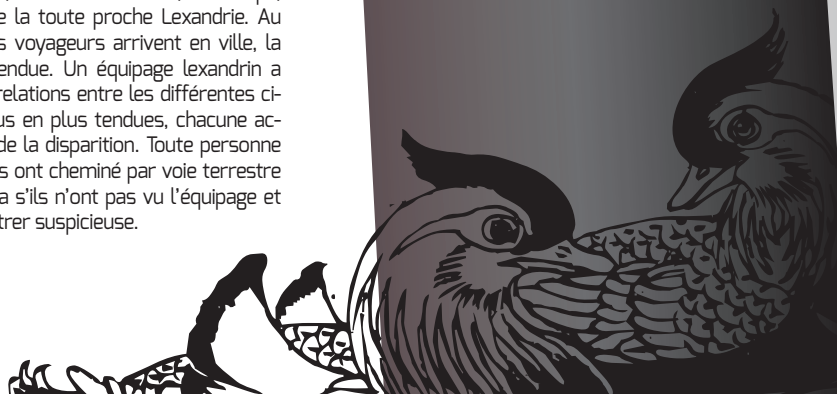
La vieille ville abrite également des merveilles du Second Âge. Rue Git-le-cœur, en face de la Guilde des Gnômes Grincheux, une fontaine de granite est le lieu de pèlerinage des jeunes cœurs aux amours interdites. Par les deux orifices circulaires d'où l'eau s'écoule, la fontaine pleurerait la disparition d'un jeune homme, mort de chagrin quand sa belle fut forcée d'en épouser un autre. La jeune fille explorée aurait dérobé son cœur et l'aurait enterré ici, sous cette fontaine dont l'eau jamais ne s'est tarie. La ville basse, plus récente, s'est développée autour du port. Autant laisser ses habitants en parler (voir encart).

Enfin, la grande foire de Lachoure, qui dure deux mois pleins, est inaugurée par une grande course de chars tirés par des zyglutes. Participent des équipes de Yeur, du Duché d'Alonzo, de Caliope, de Sulfur et de la toute proche Lexandrie. Au moment où les voyageurs arrivent en ville, la situation est tendue. Un équipage lexandrin a disparu et les relations entre les différentes cités sont de plus en plus tendues, chacune accusant l'autre de la disparition. Toute personne apprenant qu'ils ont cheminé par voie terrestre leur demandera s'ils n'ont pas vu l'équipage et pourra se montrer suspicieuse.

Prudence est mère de sûreté

Bien entendu, dans une telle cité, les habitants et, en particulier, ceux qui se risquent à pratiquer le commerce, ont dû déployer des trésors d'ingéniosité pour se prémunir du vol. Voici le classement des meilleurs astuces que les citadins auront à cœur, probablement, d'apprendre aux Voyageurs :

- ☞ **N°5** : attacher tous ses biens de valeur à de grosses chaînes elles-mêmes reliées à des poids.
- ☞ **N°4** : exposer à l'étal seulement des représentations des marchandises vendues (en bois ou en chiffon) et laisser les vraies sous clé dans une caisse enchaînée à un anneau.
- ☞ **N°3** : porter des vêtements munis d'élastiques qui permettent de maintenir attachés à soi ses effets les plus précieux.
- ☞ **N°2** : faire le coup du faux client en embauchant un vigile qui, faisant mine de trier la marchandise sur le volet, surveille en fait les éventuels voleurs.
- ☞ **N°1** : recouvrir ses biens de valeur de Ruby, un terrible poison de contact, puis fournir le contre-poison au client honnête afin d'en enduire ses ongles contaminés.



Quelques voleurs typiques de Lachoure

Plus qu'un métier, voleur à Lachoure, c'est un art de vivre. Autant dire qu'il y a autant de types de voleurs que de pratiquants de ce noble art. En voici quelques-uns.

❧ **LES PIQUE-ASSIETTE** : ces voleurs se font un devoir de ne voler que de la nourriture de luxe. Jamais vous ne les verrez dérober le pain d'un pauvre homme. Ah ça non ! Seuls la poularde grasse, le fromage affiné ou la confiture de myrtilles et plus généralement tous les mets jugés superfétatoires à un honnête régime seront leur cible. Le problème est que, prenant de l'âge, le pique-assiette est toujours plus lourd, toujours plus lent et finit par ne plus pouvoir voler grand-chose...

❧ **LES VOLEURS EN ESCADRILLE** : agissant toujours en groupes de plusieurs dizaines de voleurs, ils misent sur le raffut fait par les premières victimes pour pouvoir ensuite tranquillement dépouiller ceux qui se laissent distraire par le spectacle de la course-poursuite ou attendrir par les lamentations du volé. Ensuite, tout est partagé à parts égales au sein de l'escadrille.

❧ **LES VOLEURS DE CŒUR** : à la façon des bandits d'honneur, ceux-là n'endossent en général que très temporairement les habits du voleur. Ils le font par amour. Pour prouver à leur promise l'ardeur de leurs sentiments, ils se lancent dans une course toujours plus risquée pour lui apporter bijoux, vêtements de soie ou mets délicats, tous dûment et soigneusement volés. Ce serait un grave déshonneur de payer un de ces biens pour impressionner la belle à bon compte !

❧ **LES CROQUE-MORTS** : ces voleurs-là, peu glorieux, sont toujours à l'affût de l'annonce d'un frais décès. Ils accourent alors au domicile ou à la boutique du défunt pour y dérober aisément, sans crainte de représailles. Les moins délicats des croque-morts vont volontiers soustraire de leurs biens les familles explorées alors qu'elles se recueillent autour du lit de mort ou enterrent leur parent.

Sur la piste des bras cassés

Voici, classées par lieu ou personne-ressource, les principales informations utiles que nos voyageurs peuvent espérer glaner.

A la taverne des Trois Royaumes : la petite bâtisse en pierre, au toit de chaume, sise en limite du quartier portuaire, présente un intérieur assez propre, avec une dizaine de tables et un petit coin à l'écart pour les joueurs de dés. La clientèle est visiblement aisée, mais plutôt jeune et en quête de sensations. Comme il s'agit d'une taverne principalement visitée par des habitués, il ne serait pas étonnant que les personnages soient pris à partie par un caïd voulant jouer les gros bras ou un blanc-bec en mal de sensation. Le propriétaire des lieux, un quinquagénaire costaud qui semble avoir bien vécu, est quant à lui assez aimable. Pourtant, il paraît avoir eu une journée difficile et on pourra remarquer sa joue tuméfiée. Bien qu'avenant et accessible, l'homme ne parle pas de manière ouverte à tout le monde. Il faudra gagner son estime ou sa sympathie avant de pouvoir l'interroger. Il racontera alors son entrevue musclée du matin avec « une jeune fille à la beauté surnaturelle, un rien ombrageuse ». Celle-ci était visiblement déterminée à lui soutirer des informations par des méthodes peu tendres. Il précisera qu'elle recherchait un de ses clients habituels, Ered. A priori la jeune femme n'était pas disposée à faire des politesses à celui qu'elle recherchait. D'autres habitués de la taverne qui étaient présents peuvent le confirmer. Jolan, un ouvrier armurier, était là la veille au soir, quand Ered, Dearin et une jeune femme très belle vinrent boire et festoyer. Les jeunes gens étaient excités et parlaient fort d'histoires de ruines anciennes et d'aventures dans la montagne. Un peu jaloux, Jolan concède que la jeune femme (dont la description ne correspond en rien à celle de Haiclyya) semblait assez sensible au charme de Dearin. Si on

Leur demande, les piliers de comptoir, déjà bien gris, ne réussissent pas à s'accorder sur le fait que la jeune femme puisse ou non être la même que celle du matin.

Le scribe de la bibliothèque : Kaoidon, le conservateur en chef, les reçoit en personne. Grand et maigre, c'est un homme au regard perçant et froid. Il demande aux visiteurs en quoi Ered les intéresse et se contente de déclarer que le jeune homme n'est pas disponible pour le moment. Le conservateur est un homme relativement énigmatique qui a pour seul intérêt de déterminer ce que son apprenti a pu flairer d'intéressant et qu'il aurait manqué. Il est cependant évident que l'homme est agacé, ce n'est probablement pas la première fois qu'Ered fait l'école buissonnière au lieu de prendre sa charge de travail au sérieux. Il peut seulement confirmer que, compte tenu des mœurs de la ville, les précieux grimoires de la bibliothèque sont ici resserrés mieux qu'au fond d'un cachot et qu'on ne laisse rentrer le lecteur intéressé qu'une fois que celui-ci aura su montrer patte blanche. Ered, du fait de ses fonctions, peut donc s'arroger le rare privilège de faire entrer des intrus. Kaoidon n'est pas dupe : c'est ce que son jeune apprenti fait régulièrement avec Dearin. Ensuite les PJ sont poliment mais fermement invités à quitter les lieux sans en avoir appris beaucoup plus. Le vieux pingre ne veut surtout pas leur donner l'adresse d'Ered car il aimerait l'interroger avant eux.

Chez **Haiclya** : la jeune promise de Dearin à peine âgée de 15 ans habite bien sûr chez son père, un menuisier réputé de la ville. L'atelier de cet homme de 40 ans, habituellement souriant, est un véritable capharnaüm. Si on demande à voir Haiclya, le menuisier se montrera très méfiant. Maniant à la perfection la langue de bois, il mentira en disant ne pas l'avoir vue de la journée. Mais il est clair que l'artisan la protège. Pour en apprendre plus, il faudra lui faire comprendre que la vie de Dearin, son futur et fortuné gendre, est en jeu. En fait, Haiclya s'est réfugiée chez une amie. En effet, elle a rencontré la

joyeuse troupe la nuit dernière. Elle est à la fois éplorée de chagrin et terrorisée de ce qui pourrait arriver à Dearin qu'elle continue malgré tout d'aimer sincèrement. Avant de comprendre qu'elle avait une rivale, la jeune fille a passé suffisamment de temps avec les fêtards pour connaître dans les grandes lignes leurs plans aventureux. Elle a même vu une carte exhibée par Ered. Comme elle dispose d'un sens de l'observation excellent, elle est capable, si on le lui demande, d'en redessiner une, de façon à peu près semblable, de mémoire.

Chez Ered : le jeune garçon loue fort cher une sinistre carrée sise juste au-dessus de l'échoppe d'un des plus réputés vendeurs de beignets frits de la ville. En arrivant, les PJ remarqueront rapidement la porte fracturée, chose il est vrai assez courante à Lachoure. À l'intérieur, le jeune bibliothécaire gît dans une mare de sang. Si des soins lui sont prodigués et qu'on le rassure, Ered peut alors raconter toute l'affaire. Si la haut-révante lui a dérobé sa carte, il peut malgré tout, comme Haiclya, en recomposer l'essentiel. Cela devrait suffire pour que les PJ puissent se lancer sur les traces de Galotha. Toutefois, Ered ne sait rien du sort de son ami et ne peut donc jurer qu'il se trouve en la dangereuse compagnie de la thanataire.



Impressions de montagne et de tombeaux

Pour s'élançer, s'ils le désirent, à la poursuite de Galotha et Dearin, les PJ pourront bien entendu recevoir l'aide matérielle d'Agregord Birar (montures, nourriture, etc.). Toutefois, il faut décompter chaque heure passée en préparatifs : c'est une véritable course-poursuite qui s'engage. Sans tenir un décompte précis, le Gardien des Rêves devra évaluer le temps de ce voyage en tenant compte des hésitations des PJ, de leurs sources de renseignements sur la région ou, bien sûr, de leur rythme de marche.

Là-haut sur la montagne

Après un court passage en plaine, les voyageurs devront traverser une dense forêt. Ils arriveront alors dans la région montagneuse à proprement parler. Il leur sera nécessaire de s'orienter sur le haut plateau. S'ils possèdent la carte dessinée à partir des souvenirs de Haiclya ou d'Ered, ils devraient trouver la bonne direction plus facilement et utiliser le lac de montagne comme point de repère. Après avoir suivi un petit col pendant plusieurs heures, les personnages arriveront au sommet d'une première montagne. Ils devront alors redescendre avant de pouvoir attaquer l'ascension du versant où se trouve le lac. Entre les deux monts, il faudra traverser un bosquet de sapins.

Vers la fin de la première journée, alors que les personnages auront juste rencontré les premiers conifères, ils entendront un hurlement horreur provenant des sous-bois. Près d'un campement, ils verront deux chasseurs, un homme et une femme, aux prises avec une abominable créature pestilentielle, vraisemblablement une entité de cauchemar semi-incarnée. Son apparence est celle d'un bouc monstrueux. Il est très grand et se tient légèrement voûté, perché sur deux puissantes pattes arrières. La chose dégage une odeur de mort. L'attaque a été brutale

et la créature et si effrayante que les personnages ont la sensation que leur sang se figent dans leurs veines. L'homme gît déjà au sol. Tant bien que mal la chasseresse tente de maintenir la créature à distance mais celle-ci semble décidée à assouvir sa pulsion de destruction. Ces gestes sont heureusement lents, puissants et anarchique et elle ne semble mue par aucun objectif logique ou rationnel précis sauf aplatisir tout ce qui vit.

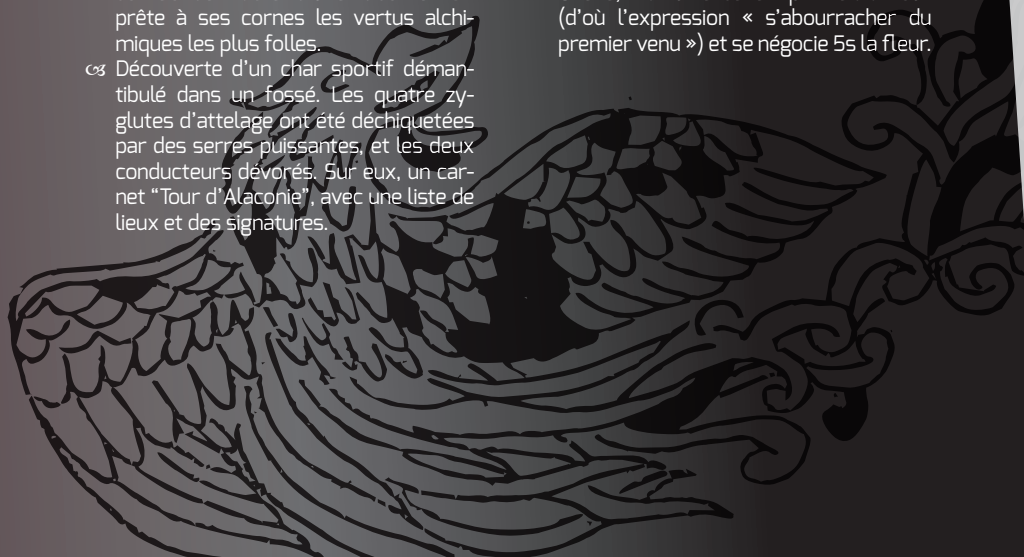
Si les voyageurs parviennent à terrasser la créature, celle-ci agonisera pendant de longues secondes avant de pousser un hurlement rauque en mourant. Une fois morte, la chose se décomposera à vue d'œil et de son corps ainsi délité rien ne pourra être examiné sinon une mélasse putréfiée et méphitique sous la lumière de la lune pleine. L'homme a perdu beaucoup de sang, mais il reste une chance de le sauver. Il faudra néanmoins plus que de simples premiers soins pour éviter une infection généralisée et sa compagne ignore tout de l'utilisation des plantes médicinales. Tout ce que peuvent proposer les trappeurs en récompense de l'aide des voyageurs, c'est de partager leur connaissance de la région. Ainsi, l'homme, Legiawin pourra leur parler de la créature. Elle est à l'origine de nombreuses légendes de la région et les fermiers et les voyageurs la craignent. Il existe même une chanson dont la fonction serait d'éloigner la bête pour la nuit. On ne saurait de mémoire d'homme, dire depuis quand exactement la créature sévit, mais ces vieilles histoires de croque-mitaine remontent à des générations, sans doute au Second Âge. Maythiel, son épouse, pourra évoquer les ruines dans les montagnes toutes proches. On dit qu'il est prudent de s'en tenir éloigné. Elles ont la réputation d'être hantées par ce genre de créatures nocturnes à l'apparence hideuse. Toutefois, si les PJ insistent, ils pourront les aider à trouver leur route.

Balade alaconne

Pour animer la route des PJ, vous pouvez choisir ou tirer au sort deux ou trois rencontres en fonction du rythme voulu :

- ☞ Un pantodar agresse un couple de voyageurs. L'homme est déjà blessé et à terre. La femme éloigne la bête de son bâton.
- ☞ Des trappeurs se rendent à la grande foire de Lachoure ; les voyageurs peuvent leur acheter à bon prix des vêtements chauds.
- ☞ Un immense troupeau de moutons entoure les voyageurs ; la traversée les ralentit et peut devenir dangereuse car le troupeau est gardée par un mouchard, un animal identique au mouton si ce n'est le pelage piqué de taches phosphorescentes qui attirent les mouches, l'aboiment puissant et le solide coup de mâchoire.
- ☞ De nuit, une bande de charognards pelés – des pouilleux massacreurs – rôdent autour du camp. Si aucun feu n'a été allumé, ils attaquent.
- ☞ Un empédocle, oiseau halluciné aux yeux rouges et au bec d'un vert intense coiffé d'une crête multicolore, s'emplafonne dans un voyageur.
- ☞ Les voyageurs croient apercevoir les yeux de saphir et les deux longues cornes de nacre d'une bicorne. On prête à ses cornes les vertus alchimiques les plus folles.
- ☞ Découverte d'un char sportif démantibulé dans un fossé. Les quatre zyglutes d'attelage ont été déchiquetées par des serres puissantes, et les deux conducteurs dévorés. Sur eux, un carnet "Tour d'Alaconie", avec une liste de lieux et des signatures.

- ☞ Une arondelle, sorte de lézard volant à plumes et à crête rouge, se plante devant les voyageurs et les fixe de ses yeux ronds, et ne les quitte plus.
- ☞ Une rivière glacée coupe la route des voyageurs. Des grappes de truffes d'eau sont facilement accessibles. Le champignon est nourrissant (2 sust.) mais abêtissant (-2 INT pendant 6 heures).
- ☞ En forêt, une clairière de Belle-Etoile. Fumée, cette herbe grasse en forme d'étoile à six branches fait un excellent tranquillisant et les fleurs séchées craquent de telle sorte que, répandues autour d'un campement, elles font une excellente alarme.
- ☞ Des animaux fuient, des hommes font du bruit. C'est une battue ! Les autorités de Lachoure tentent de retrouver l'équipage et ses meurtriers. Les voyageurs seront-ils piégés... avec la harpie ?
- ☞ Éternuements lors de la traversée d'une prairie de montagne. Des centaines de Mille-fleurs en sont la cause. À 50d la pousse, la cueillette de cette herbe au pollen recherché (il sucre et poivre) est tentante, mais prendra du temps. Avec un jet de Botanique réussi, les voyageurs peuvent découvrir un plant de bourrache, qui fait un papier solide (le bourrache-papier). Cueilli à l'heure de la Sirène, il fait un excellent philtre d'amour (d'où l'expression « s'abourracher du premier venu ») et se négocie 5s la fleur.



Antagonistes en chiffres

ENTITÉ DE CAUCHEMAR INCARNÉE DES MONTAGNES

TAILLE 16 Endurance 32
RÊVE 16 Vitesse 14/32
Niveau +6 +dom +3

	<i>niv</i>	<i>init</i>	<i>+dom</i>
Griffes 17	+6	14	+5
Esquive 10	+4	—	—

GALOTHA, NÉE À L'HEURE DU VAISSEAU **20 ans, 60 kg, 1m65, beauté 15**

TAILLE 8 VOLONTÉ 14
APPARENCE 13 INTELLECT 14
CONSTITUTION 10 EMPATHIE 12
FORCE 11 RÊVE 15
AGILITÉ 13 DEXTÉRITÉ 13
VUE 12 OÛIE 12
Mêlée 12 Dérivée 13
Tir 12 Lancer 11

Vie 9

Endurance 23

Dague +5/11/+1
Esquive +5
Corps à Corps +3/09/0
Arc +4/10/+2

Course +4 \ Discrétion +4 \ Vigilance +2 \
Acrobatie +5 \ Escalade +4
Séduction +5 \ Comédie +4 \

SORTS CONNUS : Possession de corps, Possession d'esprit, Interdiction, Tâche, Métamorphose en bête, Autométamorphose en bête, Peur Thanataire, Poing de Thanatos, Thanatœil

La route traverse ensuite un décor de roche où les chemins disparaissent rapidement. La nature du sol rend toute tentative de pistage très difficile. Dans l'hypothèse où les voyageurs choisiraient une mauvaise direction, il leur faudra cheminer à pied pendant environ trois heures draconiques avant de tomber face à une paroi impraticable. Ils pourront se rendre compte de leur erreur mais la fatigue et le retard s'accumuleront.

Sur le plateau, les voyageurs découvriront un paysage à l'inquiétante tranquillité. Un filet d'eau cristalline provenant du sommet s'écoule lentement vers le petit lac. Il n'y a aucun bruit, et aucune silhouette ne se détache sur les lieux parfaitement dégagé. Seul un œil extrêmement attentif saura repérer un amas de pierre étonnamment disposé à quelques mètres de l'eau. En s'approchant, on remarquera un petit conduit obscur mal dissimulé... Un escalier grossier, creusé dans la roche s'enfonce dans la montagne. Les marches sont en partie recouvertes de lichens et de poussière mais un observateur attentif pourra deviner ci et là des traces de pas récentes. Après avoir descendu une trentaine de marches et s'être enfoncé d'environ dix mètres sous la montagne, on emprunte un court tunnel qui remonte vers la lumière et débouche sur un grand cirque montagneux. C'est là qu'a été édifié le sanctuaire.

Le sanctuaire

Lors de sa construction, le sanctuaire devait être très imposant, mais aujourd'hui sa tour principale ne comporte plus que deux étages debout. Aucune porte n'en protège désormais l'accès. L'endroit est lugubre et délabré. Une fois entrés, les personnages se trouveront dans un hall : une vaste salle où la nature a commencé à reprendre ses droits, envahissant le sol d'herbes et de mousse. L'escalier qui conduit aux vestiges des étages est éclairé en journée par trois meurtrières, en revanche celui qui s'enfonce dans les profondeurs est totalement obscur. Dans les deux cas, les marches usées et par endroits encombrées de gravats rendront la progression difficile et périlleuse. Si malgré



le danger évident les personnages décident de faire rapidement le tour des étages ils n'y trouveront que des pièces dévastées et à ciel ouvert, sans aucun intérêt.

L'escalier descendant s'enfonce sur une dizaine de mètres avant d'aboutir directement dans une pièce souterraine. La descente est là aussi assez périlleuse. Au bas de l'escalier on aboutit dans une pièce de bonne dimension dont le sol présente un revêtement de dalles de marbre blanc. Une épaisse couche de poussière s'y est accumulée au fil du temps. Il existe deux portes mais elles donnent dans la même pièce. En entrant les voyageurs découvriront une pièce de marbre rose clair. Là encore il y a de la poussière partout, en couches épaisses. Il n'y pas le moindre éclairage dans la pièce. Elle permet simplement d'accéder à la salle suivante. Celle-ci est une salle de vastes dimensions, au revêtement de marbre poussiéreux, qui ne renferme aucun mobilier. Sur le mur sud, il y a une fresque peinte qui représente un paysage stylisé qui pourrait être celui de la région. Au centre de la composition de cet antique artiste trône en majesté un dragon (représenté selon les codes les plus classiques) étonnamment bicéphale. Non loin de l'entrée se dresse une imposante estrade devant laquelle sont posées deux énormes vasques de pierre manifestement destinées à recevoir un quelconque combustible d'éclairage et un hôtel de pierre où gisent d'anciennes offrandes fossilisées.

À moins que les PJ n'aient eu l'occasion de devancer Galotha et Dearin, la pièce est occupée quand ils arrivent à leur tour. Les murs sont couverts de symboles rouge sombre. Une odeur légèrement humide et métallique embaume le lieu car cette teinture est faite de sang et de boue. La haut-révante thanataire est agenouillée au centre de la pièce face à la fresque du mur sud. Elle est visiblement entrée en transe. Dearin, lui, est appuyé contre un des murs du fond, blessé mais encore en vie. Visiblement, Galotha n'a pas été cherché trop loin le sang qui orne désormais les murs du sanctuaire.

Dénouements

Si les PJ tardent trop, hésitent indéfiniment ou, tout simplement, renoncent devant le danger, l'issue de cette intrigue ne fait pas de doute : Galotha réussit son rituel et devient mauvaise à jamais (enfin, disons, pour quelques éons). Elle quitte le sanctuaire puis la région en abandonnant Dearin qui meurt vite de ses blessures. Les montagnes environnantes ne perdent guère au change puisque les entités de cauchemars, manifestement liées au sanctuaire abandonné, disparaissent... comme par enchantement !

Pistes de solutions

Espérons que les PJ se montrent suffisamment rapides et décidés et arrivent quand il est encore temps de faire quelque chose. Mais quoi ? La fin de ce scénario est ouverte et il leur faudra peser le pour et le contre avant d'agir. Ainsi, les PJ peuvent :

SE DÉSINTÉRESSER DU RITUEL ET SEULEMENT ARRACHER DEARIN DES GRIFFES DE LA THANATAIRE. Cette dernière ne se laissera pas faire mais si les PJ insistent, elle préférera se concentrer sur son rituel en cours. Par contre, une fois celui-ci terminé, elle aura à cœur de se venger de ces impertinents. Après tout, elle est mauvaise pour toujours maintenant, non ? Il faut bien s'occuper ! L'autre problème que peut engendrer cette solution est que Dearin est vraiment mais vraiment très amoureux de la jeune femme. Il pense que Galilatha ne souffre que d'un problème temporaire (ce qui n'est pas tout à fait faux) et voudra échapper à la vigilance des PJ pour aller rejoindre et aider la jeune haut-révante.

MASSACRER LA HAUTE-RÉVANTE AVANT QU'ELLE AIT ACHEVÉ LE RITUEL. Même si Galotha est une adversaire redoutable et déterminée, des PJ puissants devraient y parvenir. Elle tentera toutefois de se servir de Dearin comme otage. De plus, ce dernier en voudra à mort aux PJ. Enfin, la région restera infestée d'entités de cauchemars. Tiens, d'ailleurs, j'entends quelque chose qui arrive...

Old school ?

NÉGOCIER AVEC GALOTHA. On peut par exemple lui proposer de l'aider en la protégeant pendant le rituel (notamment contre les entités de cauchemars qui s'en prennent tout aussi bien à elle). Elle acceptera, y compris si cela implique de libérer Dearin à la fin. Hélas, méchante un jour, mauvaise toujours, la nouvelle Galotha, désormais tout à fait dépourvue de scrupules, se retournera contre ses alliés de circonstances aussitôt le rituel achevé.

S'EMPARER DE GALOTHA PUIS LA SÉQUESTERER JUSQU'À ELLE REDEVIENT LA DOUCE GALILATHA. C'est une solution qui peut sembler idéale mais elle va éprouver la patience des PJ qui devront, tout au long de l'attente, se prémunir des tentatives de trahison de la haut-révante (« ayé, je suis gentille! ») et des essais désordonnés de Dearin de libérer son « amoureuse ».

Retour à Lachoure

Le père de Dearin a passé les dernières heures seul, à se ronger les sangs dans sa demeure. Immobilisé à cause de sa jambe cassée il n'a pas pu faire grand-chose d'autre que d'attendre durant ces quelques jours qu'aura duré la quête.

Si les PJ lui ramènent son fils sain et sauf, il laissera exploser sa joie et se précipitera dans ses bras avant de le gifler violemment. Cela donne le coup d'envoi d'explications qui peuvent tourner au vinaigre si Dearin a des motifs de se plaindre des agissements des PJ.

Si les choses se sont à peu près bien passées, Agregord Birar accompagnera chaleureusement les voyageurs vers la salle principale. Là, après les avoir amplement remercié, il leur proposera l'hospitalité pour quelques jours et s'acquittera de ses dettes. Les voyageurs pourront alors profiter à loisir des plaisirs et des curiosités qu'offre Lachoure.



Rêve de Dragon n'est pas tout jeune mais, si nous en publions un scénario original, ce n'est pas seulement pour les excellents souvenirs qu'il nous a procurés. Non, le jeu refait sérieusement parler de lui ! Pour nous en dire plus, nous avons posé quelques questions à celui qui est en train de lui redonner vie au sein des éditions **Scriptarium** : Jidus.

D'abord, Jidus, une question clin d'œil à l'intitulé de notre ancienne rubrique : selon toi, jouer à R&D aujourd'hui c'est être « old school » ou non ?

Je n'ai jamais vraiment su ce qu'on mettait exactement derrière cette expression. C'est une notion un peu fourre-tout, à mon sens. Le jeu de rôle peut-il être vraiment « *old school* », dans la mesure où les joueurs, via leurs personnages, vivent des aventures inédites à chaque fois? L'univers de **Rêve de Dragon** a ses codes, ses influences, sa mythologie qui je pense ne répondent guère à une mode. C'est devenu un « classique » du jeu de rôle français qui, comme un bon film, s'apprécie quelle que soit l'époque. Ça c'est pour l'aspect *background*, pour le fond. Après, pour la forme, c'est une autre histoire. Les règles reflètent effectivement une époque, elles sont marquées fin années 80 / décennie 90, où l'on pratiquait un jeu de rôle plus simulationniste. Pour autant, Denis Gerfaud l'a lui-même dit à de nombreuses reprises, son système est adaptable par n'importe quel Gardien des Rêves. Je maîtrise moi-même **RdD** depuis une quinzaine d'années, et, au fil du temps, j'ai fait moi-même mon propre corpus de règles. Le plus important, c'est l'univers de ce jeu, sa poésie, son humour, son décalage qui en fait un univers à part, toujours excitant.

Tu es l'auteur de la campagne inédite « A la clairefontaine », à sortir prochainement chez Scriptarium. Peux-tu nous dire où en est exactement le projet à l'heure actuelle ?

Le projet avance petit à petit. On affronte quelques difficultés depuis cet été avec



Rolland Barthélémy, qui signe les illustrations intérieures, qui pour des raisons perso ne peut pas avancer aussi vite qu'il le souhaite. Mais j'espère qu'on va pouvoir rattraper ça et fournir cette campagne aux souscripteurs dans les temps annoncés, c'est-à-dire fin décembre. Parallèlement à la campagne qui n'attend plus que sa mise en forme, la rédaction du livre «*Le Bal au Pont*» vient de se terminer. Il s'agit du livre-jeu d'environ 200 paragraphes dans l'univers de **Rêve de Dragon**, écrit par un des gars de **Scriptarium**, Inbadreams, et qui sera une sorte d'initiation à l'univers de **RdD**. On y incarne un(e) jeune Voyageur(euse) qui quitte son village pour la première fois. Le bouquin est en phase de relecture et de test.

Dans une précédente interview donnée au Fix, tu nous confiais que Denis Gerfaud lui-même avait jugé ta campagne très « orthodoxe ». C'est quoi l'orthodoxie draconique alors ?

Peut-être faisait-il référence à la construction de la campagne, que certains jugeront peut-être un peu linéaire, mais c'est un parti-pris; je souhaitais vraiment coller à l'ambiance des Voyages parus chez **Multisim**, où l'on raconte finalement une histoire, plus qu'on ne propose un canevas «ouvert», une boîte à outils. La force de **Rêve de Dragon** est sa bonne qualité littéraire, sa puissance évocatrice, j'ai essayé de me mettre dans les pas du démiurge, et j'espère que ça ne décevra pas. On a quelquefois, par le passé, reproché à Denis Gerfaud d'écrire des scénarios trop linéaires, mais ça n'a jamais empêché les gens de prendre leur pied pendant les parties ! Et de laisser, finalement, pas mal de liberté aux joueurs.

Et plus largement, quels sont, selon toi, les ingrédients indispensables pour un faire un bon scénario RdD ?

J'ai toujours vu **RdD** comme un jeu d'atmosphère. Alors, pour que celle-ci soit bien retranscrite dans les parties, j'y vois quelques incontournables: des PNJ trucu-lents, une douce folie dans des lieux qu'on traverse, quelques calembours ici et là... et j'estime qu'il faut une trame solide, limite

corsetée, car jouer avec l'onirique peut être vite casse-gueule et virer au n'importe quoi si on n'a pas quelques repères. Indispensable aussi, comme dit avant, c'est laisser, malgré un scénar ficelé, de la liberté aux joueurs.

Il est question que Scriptarium sorte ensuite d'autres campagnes. Cela en est où ? Tu travailles toi-même à un autre opus ?

J'en rêverais, mais je n'ai pas encore trouvé le temps de m'y pencher. Mais je ne désespère pas de m'y coller dans les prochains mois. La souscription a remué le microcosme draconique, si j'ose l'appeler ainsi, et j'ai eu pas mal de sollicitations de joueurs qui voudraient s'investir dans l'écriture, nous proposer leur aide, etc. Ce que je peux dire à ce stade, c'est qu'au moins deux campagnes sont en cours de réflexion, dont l'une par Dominique Prévost, grand ancien de **RdD** bien connu sur la toile, puisqu'il a mis en ligne pas mal de scénarios de son cru il y a quelques années. Nous allons bosser de conserve. L'objectif est d'avoir une qualité d'écriture et de présentation professionnelles, donc toute production ultérieure sera disséquée par le staff de **Scriptarium** et sera aussi soumise à Denis Gerfaud pour validation. Disons qu'on aimerait ressortir les règles en 2016, et ensuite tenir le rythme d'une campagne au moins tous les ans, «en dur». Ça ne nous empêchera pas aussi de proposer du matos en pdf sur le site de **Scriptarium**.

Scriptarium devrait également rééditer les règles de RDD courant 2016. Comment on peut faire une réédition à l'identique tout en la rendant tout de même attractive ? Vous avez des pistes ?

Comme déjà dit, concernant les règles, seule la forme changera, pas le fond. C'est une volonté de Denis Gerfaud. Maintenant, bien sûr qu'on va proposer des choses en plus, un nouvel écran, sans doute du matos comme une carte des TMR redessinée, et aussi des choses nouvelles. Mais je ne peux guère en dire plus pour l'instant... C'est en cours de réflexion. Mais promis, on en parle dès que c'est acté, d'ici peu.

Quand un rêveur rencontre un autre rêveur...

Rêves d'ailleurs, c'est une poignée de passionnés qui se sont mis en tête de rendre accessible le patrimoine rôlistique à tous par la magie des déchirures de rêve d'Internet. Une vingtaine de gammes sont en ligne, mais qui dit Rêves d'ailleurs, dit aussi **Rêve de dragon**, et nous nous sommes demandés si ce jeu n'avait pas une place un peu spéciale dans le cœur des rêveurs d'ailleurs.

Rencontrés dans une taberge (virtuelle), les administrateurs du site ne cachent pas leur admiration pour le « monument absolu », le « trésor du jeu de rôle », la « relique qui transcende les modes ». Certains continuent même à le pratiquer sans relâche depuis sa création. Bien sûr, tous ne sont aussi fervents adorateurs, mais l'unanimité se fait sur son importance dans le patrimoine rôliste, au point qu'il est inscrit dans les jeux à rechercher en priorité dès la fondation du site. Reste à contacter les auteurs et les illustrateurs – l'équipe est en effet très soucieuse du respect du droit d'auteur.

Pour **Rêve de Dragon**, cette quête est une gageure. Le jeu est passé entre les mains de trois éditeurs, tous disparus, et certains il-

lustrateurs restent encore dans le Gris-Rêve – si des Voyageurs ont des indices pour les contacter, l'équipe est preneuse. L'auteur, Denis Gerfaut, donne quant à lui rapidement sa bénédiction, ainsi que le regretté Tignous (oui, celui que les dragons ont cessé de rêver un sombre matin de janvier à l'heure du faucon) mais certains membres de l'équipe du livre de base restent difficiles à trouver. C'est donc un supplément, le **Maître de Shamatao**, qui est mis en ligne le premier : son éditeur, **Nestivequen**, a l'élégance d'accepter alors même qu'il est encore en vente et donne ainsi la première fleur de rêve du jardin. Deux ans plus tard – quasiment le temps d'une quête d'archétype -, les efforts finissent par payer et tout s'enchaîne. Six mois après la première édition, la deuxième édition et sa version simplifiée **Oniros** sont mises en ligne. Suivent la majeure partie des **Miroirs des Terres Médiannes**, ces recueils de scénarios rendus célèbres par la plume de Denis Gerfaut, une partie des campagnes de la deuxième édition, et les scénarios du prozine *Gratteurs de Lune*. Le patrimoine est presque au complet. Formerait-il désormais une sorte de musée du Rêve ? La petite équipe, de concert, se récrie. C'est qu'ils mettent en ligne les jeux pour les faire découvrir et pour qu'ils continuent à vivre, à être joués, pas pour les entreposer pour l'éternité !

<http://www.reves-d-ailleurs.eu/>



DI6DENT 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.di6dent.fr
ou en PDF sur www.rapidejdr.fr



DI6DENT #0 : le jdr, enfant maudit de la presse ?

(septembre 2010 / réédition septembre 2013)
scénarios Hellywood, Brain Soda, dk2, Yggdrasill, Fiasco / interviews Willy Favre, Stéphane Gallot...



DI6DENT #8 : science & fiction, les sœurs ennemies du jdr ?

(mai 2013)
scénarios Aventures dans le Monde Intérieur, Eclipse Phase, Wastburg, Deadlands, les Chroniques des Féals, Devästra, générique SF / interviews Mikael Cheyrias et Yann Bruzzo, Damien Coltice et Christophe Chaudier



DI6DENT #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 Garbi, Robin D. Laws, Rafael Colombeu



DI6DENT #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



DI6DENT #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



DI6DENT #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



DI6DENT #4 : l'arget du jeu de rôle

(janvier 2012)
scénarios les Ombres d'Esteren, Shade, Luchadores, Wastland, les Chroniques des Féals, Nephilim / interviews Jérôme Larré, Romain d'Huissier, Nelyhann



DI6DENT #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» Combrexelle, Fabien Clavel, les Ombres d'Esteren



DI6DENT #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



DI6DENT #12 : le rôliste, amateur de jeux drôles ?

(avril 2015)
scénarios Star Wars, City Hall, Bimbo, Polaris, Ryuuutama, Krystal, Dark Earth, La Chaux de Fonds 1904 / interviews Mathieu Gaborit, Éric Nieudan, Jérôme Larré, Sébastien Célerin & Franck Plassé



DI6DENT #6 : le jdr, un loisir sous influences ?

(septembre 2012)
scénarios Z-Corps, l'Appel de Cthulhu, Mouse Guard, Necropolice, générique SF, COPS / interviews Fabrice Colin, Neko, Mike Pondsmith, Vincent Vandell



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



DI6DENT #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



le rôliste,
animal
politique
avril 2016

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 BOITE 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 2276-08813

12,00€



publié par **planisix**

12€
imprimé en Italie