

DI DENT

4
janvier 2012

MOOK de la culture rôliste et plus si affinités

L'ARGENT du jeu de rôle TROUVER OBJET CACHÉ ?



LE MATCH : **Wasteland vs. Hawkmoon** / À FROID : **Les Ombres d'Esteren** / Y'A PAS QUE LE JDR DANS LA VIE : **Jérôme Larré** /
WIP : **Romain d'Huissier & Nelyhann** / RETRO : **1995 / RÔLE OVER THE WORLD : l'Italie** / PREVIEW : **New Heaven** / SCÉNARIOS :
Shade, Luchadores (officiel), Wasteland (officiel), Les Chroniques des Féals (exclusif & officiel)... / [ALT] **Nephilim**



Il paraît que ça ne se fait pas, de parler d'argent.

Mais il faut admettre que, une fois que l'on est passé de l'autre côté du miroir, entendre que tel éditeur, tel auteur, tel illustrateur s'en met plein les poches sur le dos des rôlistes provoque un sentiment proche de l'amputation bilatérale*.

Alors, plutôt que de nous plaindre, de pleurnicher ou de râler, nous avons préféré jouer la carte de la transparence, de l'information et de l'échange. Après tout, c'est aussi notre rôle. C'est même surtout notre rôle !

Si nous sommes beaucoup à vivre notre passion, peu d'entre nous vivent **de** leur passion !

Quoi qu'il en soit, de passion, cette nouvelle année n'en manquera pas. Nous serons sur tous les fronts, de tous les bons coups. Et, en toute modestie, on vous en réserve quelques-uns, à commencer par un scénario pour le très attendu Chroniques des Féals, une exclusivité rien que pour vous !

Meilleurs vœux à vous tous. **2012, année diédente !**

Julien De Jaeger
et la rédaction de DIÉDENT

** Fait référence à un amputé qui a perdu soit les deux membres supérieurs, soit les deux membres inférieurs ou une partie*

Brother Casus est de retour, il est pas content et il a lui aussi méchamment de la gueule !
Deux tons, deux contenus pour deux magazines différents mais complémentaires. MOOK POWER !

DIÉDENT





Sommaire

- 6 **6d6**
- 8 **LE MATCH : HAWKMOON VS. WASTELAND**
Après moi, le Déluge
- 12 **À TABLE**
- 13 **Y'A PAS QUE LE JDR DANS LA VIE :**
JÉRÔME «BRAND» LARRÉ
Diédent dissident
- 16 **RETRO : 1995**
le jdr brûle-t'il ?
- 22 **WIP : ROMAIN D'HUISSIER & NELYHANN**
Chef de projet
- 26 **RÔLE OVER THE WORLD :**
L'ITALIE
le jdr à l'italienne

L'argent du jeu de rôle

- 33 **THEMA**
L'ARGENT DU JEU DE RÔLE :
TROUVER OBJET CACHÉ ?
- 34 **analyse :** *le JdR, c'était moins cher avant*
- 39 **débat :** *argent trop cher ?*
- 46 **JdR & subventions**
- 50 **richesses d'aventures :** *la gestion des ressources*
- 58 **inspi :** *l'Associé du Diable*
- 60 **Bahr el-Ahmar** *scénario pulp générique*



.ours

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

Autres rédacteurs : Laurent «Bob Darko» Devernay, Romain «Rom1» d'Huissier, François-Xavier «Xaramis» Cuende, Nathalie «Elfyr» Zema, Virginie «Kali» Gros, Sanne «SaSti» Stijve, Jérôme «Brand» Larré, Julien Heylbroeck, Willy Favre, Guillaume «Tuin» Agostini, Tristan Blind, Romuald «Aliath» Renaud, Philippe Auribeau

Illustrateurs : Aurélie Jouannin, Virginie «Kali» Gros, Corentin «MadTroll» Théry, David «davidalpha» Robert, Julien De Jaeger
Maquette et Direction Artistique: Julien De Jaeger

Remerciements : Brand, Laurent Rambour & Pulp Fever, Jawad & le Département des Sombres Secrets, Samuel Tarapacki & les éditions Sans Détour, Mahyar Shakeri & les Ludopathes, Nelyhann, Nonène & ForgeSonges, Akae, Agate Éditions, Luca Volpino, Coralie Lourme et tous ceux ayant participé à notre débat

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

plansix@di6dent.fr

distribué par Millennium
www.millenniumdist.com

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

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

www.di6dent.fr

-
- 69** **PIZZA FROIDE & COCA TIÈDE**
- 70** **À FROID : LES OMBRES D'ESTEREN**
70 *L'Héritage des Celtes : chronique*
74 *La Confrérie de Jerumos : aide de jeu*
78 *L'Avant-Poste oublié : scénario*
- 88** **JDRA : ÉLÉGIE**
- 92** **SUR UN PLATEAU**
- 94** **AVANT-PREMIÈRE : NEW HEAVEN**
- 97** **DE MJ À MJ**
98 *inspi : Captain America*
100 *aide de jeu : la loi, c'est moi !*
107 *aide de jeu : born to be wild*
- 111** **PLAY**
112 *Misteriorana : scénario officiel*
 Luchadores
122 *Funky Town : scénario officiel*
 Wasteland
132 **Clémence, Ombres & Lumière :**
 aide de jeu Shade
- 140 **La Fin de l'Innocence : scénario officiel**
 Les Chroniques des Féals
- 149** **[ALT] NEPHILIM**

julien de jaeger

vincent ziec

matthieu carbon



Notre site, qui n'est toujours pas à la hauteur de nos espérances... Promis, on travaille dessus !



La disparition d'**ikosa**, sans fleurs ni couronnes... une vague survivance sur facebook ne rattrapera pas cet immense gâchis



Luchadores et bientôt **Devâstra Réincarnation** : deux jeux sympas, funs, ET bourrés d'idées, documentés et profonds !



L'argent et le jdr... j'espère que le thema de ce numéro réussira à tuer **quelques idées reçues néfastes** faisant croire que tout le milieu se remplit les poches...



Le Fix n'est pas encore parfait, mais ça n'empêche pas auteurs et éditeurs de nous réserver **leurs exclusivités** : MERCI !



Un 6d6 sans parler de zombies n'est pas un vrai 6d6 : les premières images de «**The Last Of Us**», développé par l'équipe derrière **Uncharted**, qui me fera peut-être oublier le massacre **The Walking Dead**, la série télé où on finit par espérer que les zombies bouffent tout le monde et qu'on en finisse...



Octogônes : un bon salon avec de nombreuses tables de jeu bien remplies. Ça faisait plaisir à voir.



Les rééditions corrigées (Pathfinder, Z-Corps,...) qui me laissent cette désagréable sensation, en tant que premier acheteur, de m'être procuré un produit mal fini.



Le Fix cartonne ! Encore merci à vous !



Tous ces bons jeux qui sortent et **pas le temps de jouer à tout !** Et le planning 2012 ne va pas arranger les choses.



La qualité d'écriture de **Sons of Anarchy** !!!! Alors pourquoi rouge ? Parce que comme après chaque saison des Sons, toutes les séries que je regarde par la suite me paraissent fades.



Ami lecteur, pour ce début d'année, toi aussi déclare ton coup de cœur / coup de gueule à l'instar de la rédaction en remplissant ces pointillés :



Les retards de BBE pour **Deadlands & Eclipse Phase**. Désolé les gars, c'est mon côté râliste ; qui aime bien châtie bien !



La nouvelle édition de **Légendes des Cinq Aneaux**, chez Edge. Je n'avais pas touché à ce jeu depuis... oula... oui, au moins tout ça ! Et là, cela m'a donné envie de m'y remettre ! Par contre, que de coquilles !



Dis, mister John Doe, elle est où ma **campagne Hollywood** ? Non parce que là, ça commence à faire long !



L'adaptation des **Lames du Cardinal** en JdR, chez Sans-Détour. Si vous ne connaissez pas encore Pierre Povel, courez lire la trilogie de **Wielstadt**, vous m'en direz des nouvelles.



Le jeu de cartes Blood Bowl à paraître chez Edge. Oui, dès que c'est estampillé **BB**, je craque... On ne se refait pas !



Le bonheur que me donne la gamme **Delta Green**, sans conteste parmi les meilleurs bouquins de background qu'il m'ait été donné de lire ! Pourvu que Diôdent nous offre une jolie campagne...

julien clément

david robert

ludovic papaïs



Tiens, au fait, **Fiasco** chez Edge, c'est sorti ou bien ? Ah bah, non toujours pas. C'est pas que je sois impatient mais c'est quand même annoncé depuis 1 an et demi.



Tiens, au fait, **Eclipse Phase** chez BBE, c'est sorti ou bien ? Ah bah, non toujours pas. C'est pas que je sois impatient mais c'est quand même annoncé depuis 2 ans et demi.



Après les BD, le jdr francophone a l'air de vouloir s'intéresser aux romans : des adaptations des **Chroniques des Féals**, de **Watsburg**, des **Lames du Cardinal** sont annoncées. Et Jaworski, alors, il est trop cher ?



Sympathique retour du jeu en boîte par la bande des jeux indés. Après **Légendes de la Garde**, **New Heaven** et **Polar Base** sont annoncés dans ce format.



Le romancier et illustrateur François Place revient avec un magnifique coffret intitulé **Le secret d'Orbae**. Non, non, faites-moi confiance, ce n'est pas QUE pour la jeunesse.



L'Antre du Dragon, Jeu Livre du Rêve... les boutiques de jdr, physiques ou online, se cassent la gueule. **Très préoccupant**



L'Atlas imaginaire des cartes allégoriques et satiriques de Laurent Baridon paru aux éditions Citadelles & Mazenod.



Le capitaine Frey et tout l'équipage de la Ketty Jay sont de retour dans **un nouveau roman de Chris Wooding**.



Le nouveau décor pour **Warhammer Battle** proposé par GW : **le Firmament des Crânes**. Il est super cher mais super chouette.



L.A. Noire : ambiance jazzy, chapeaux mous, mitraillettes à camemberts, berlines et poules de luxe, dans un univers à la Ellroy servi par des intrigues basées sur d'authentiques faits divers. On se prend à rêver de l'extension **L.A. Noire Hollywood** !



Une excellente édition des **Utopiales** cette année encore, même si on peut sûrement faire mieux en ce qui concerne les animations JdR...



Allez, quand même une boule rouge dans le sapin : quand on voit **les pratiques parfois associées au joli mot de modérateur sur certains forums**, on est tentés de crier au détournement sémantique.



c'est Noël, je n'aurai donc **pas un seul rouge**, je suis trop de bonne humeur



Perplexus est un petit parcours de bille en 3D, juste génial.



Skyrim est juste le jeu de rôle solo vidéo le plus abouti qui soit avec un vrai monde imaginaire rempli de vie.



Delta Green c'est bon, mangez-en.



Les saisons 3 et 4 du **Trône de Fer** ont été annoncées par un acteur.



La réédition de **Sherlock Holmes : Détective Conseil**, le meilleur jeu d'enquête qui soit tous supports confondus.

LE MATCH



Hawkmoon versus Wasteland, c'est la querelle post-apocalyptique des Anciens et des Modernes. Hawkmoon a survécu à la chute de la station Mir et au bug de l'an 2000 ; Wasteland dispose, quant à lui, pour se préparer à la catastrophe prévue par les Mayas. En attendant, embarquement immédiat pour un futur où tout a mal tourné !

APRÈS MOI, LE DÉLUGE ! hawkmoon vs. Wasteland

le calendrier **de l'avant**

*Une Époque funeste dont la devise est :
« Mort à la Vie » !*

Pour Michael Moorcock, l'apocalypse dans l'univers de **Hawkmoon** est pour bientôt : en 2063, les premières explosions nucléaires éclatent en Moscovie et le monde entier est dévasté en quarante ans. Le troisième millénaire voit de grands bouleversements (mutations génétiques, perte de contact entre les continents, apparition de nouvelles églises millénaristes, etc.), avant qu'une ère glaciaire refroidisse les ardeurs des belligérants. Vient alors le temps du règne de l'Empire des Glaces de Scandie sur l'Europe, domination que renverse le prince Huon XVIII de Granbretagne. En 5299, le coup d'état de Méliadus et la bataille de Londra mettent fin à la conquête de l'Europe, lancée en 5284 par le Ténébreux Empire.

Bienvenue, donc, sur la Terre du XIII^e siècle, où l'essentiel de l'Europe a désormais un niveau technologique entre Moyen-Âge et Renaissance, où seuls quelques savants fous et les nations les plus puissantes disposent parfois de savoir-faire de science-fiction.

Le monde que vous connaissez a sombré dans des guerres dévastatrices, causées par la puissance sans limite des Prodiges.

Dans **Wasteland : les Terres Gâchées**, l'apocalypse n'a guère tardé plus longtemps. Au XXII^e siècle, des manipulations génétiques poussées ont engendré les Prodiges, êtres surhumains dont on a heureusement perdu la notice de fabrication. Immanquablement, ces expériences prométhéennes ont tourné à la baston générale et la Terre en a été profondément modifiée, tandis que ses habitants mouraient en masse. Mille ans plus tard, après les ravages et l'oubli, les survivants rassemblés autour de la Manche doivent cohabiter avec une nature modifiée et de nouvelles races créées par les Prodiges lors d'un nouveau Moyen-Âge peut-être un petit peu trop funky pour Alain Minc...

▶ WASTELAND, WASTELAND...

Le nom ne vous est pas complètement inconnu ? En effet, il s'agit aussi d'un jeu vidéo de rôle basé sur un futur post-apocalyptique, édité l'année où sortait *Hawkmoon* par Electronic Arts. Son fils spirituel n'est autre que *Fallout*.

Au milieu du XXe siècle, après d'une guerre nucléaire entre les États-Unis et l'Union soviétique, certaines régions sont devenues des terres dévastées (*wastelands*) où survivre est la principale préoccupation. En recrutant certains habitants et créatures du monde de *Wasteland*. Le joueur explore, entre autres, les vestiges restants de la civilisation humaine.

post-apo, ton univers **imprévisible !**

On ne présente plus *Hawkmoon*, jeu de rôle de science fantasy publié par **Chaosium** – dont il utilise le système de règles Basic Roleplaying System (BRPS) – puis repris et métamorphosé dans nos contrées par les éditions **Oriflam**. Les joueurs incarnent des humains évoluant dans une Europe futuriste portant les stigmates d'un passé douloureux, aux prises avec des sciences occultes et une sorcellerie démente. Accusée par l'Église du Sincère Repentir d'avoir apporté la destruction de l'âge d'or, la science y est taboue, ses adeptes sont brûlés en place publique. Le Culte du Vrai Dieu, farouche opposant du Sincère Repentir, rejette cette accusation, si bien que de véritables guerres de religion ravagent un continent morcelé.

i will **SURVIVE**

Face au vieux briscard, *Wasteland*, un jeu post-apocalyptique matiné de médiéval-fantastique et premier né du **Département des Sombres Projets**, fait figure de rookie. Mais il a des qualités à faire valoir, au premier rang desquelles ce je-ne-sais-quoi qui donne à la création française son goût particulier, celui-là même des créations hexagonales pour *Hawkmoon*.

Au-delà de leur survie quotidienne, les PJ affrontent diverses forces qui en veulent à leurs biens, à leurs âmes, voire à leur vertu, ou comptent tout simplement les transformer en petit déjeuner sur le pouce – enfin sur le tentacule, ou la griffe, ou sur quelque appendice que ce soit.

Contrairement à l'univers moorcockien qui ne compte que des humains – à quelques mutants et autres extraterrestres de mauvais goût près –, les Terres Gâchées abritent des nains *steampunks*, des hommes-rats (les *scroungers*) et des kobolds.

Comme dans l'Europe en proie à l'invasion granbretonne, la magie et la technologie de l'Hier sont proscrits, partout les bûchers répandent la lumière noire de l'obscurantisme. Mais Arthur et ses héritiers ont fait naître un nouvel espoir sans l'artifice un peu facile du Bâton Runique ! Sur l'ancien territoire français, ils ont donné naissance au Malroyaume (à cheval sur la Manche), cadre des scénarios pour des PJ membres de la Guilde des Voyageurs et parcourant vaille que vaille les routes dangereuses d'un royaume dont l'unité reste à faire. Difficile, dans ces conditions proprement apocalyptiques, de tirer son épingle du jeu entre religieux plutôt frapadingues et pillards venus en maraude de leurs contrées givrées.

▶ IL Y A HAWKMOON, HAWKMOON ET HAWKMOON...

La première édition – états-unienne – de *Hawkmoon* (1986), avec son background entaché d'erreurs flagrantes, rencontra peu de succès auprès du public anglophone. La version française (**Oriflam**, 1988), corrigée de ces erreurs, eut plus de réussite.

La deuxième édition française (**Oriflam**, 1996), création entièrement originale, est à celle de 1988 ce qu'**Elric !** est à **Stormbringer** : une remise à niveau des règles désormais bien mieux équilibrées et un gros travail sur le background, point fort de cette édition qui a su digérer et intégrer les éléments précédents tout en restant cohérente et passionnante.

La nouvelle version états-unienne (**Mongoose Publishing**, 2007) est motorisée par un système tiré de la quatrième édition de *RuneQuest*. Sa traduction française (**Mongoose Publishing**, 2009) ne reprend malheureusement pas le travail de l'équipe d'**Oriflam** sur les suppléments des versions précédentes ; elle revient toutefois à l'esprit des romans.

DERRIERE MON MASQUE, JE FAIS CE QUE JE VEUX

Soldats et élites de la société granbretonne portent des masques d'animaux, insignes de leur fonction. Les Granbretons retirent très rarement leur masque en public, et ont tendance à sombrer dans la folie et à imiter le comportement de leur animal tutélaire.

Certains Haïrlanders semblent, eux, privilégier les loups, à en croire l'illustration de la page 39 du livre de base de *Wasteland*...

c'est un beau roman, c'est une longue histoire

Hawkmoon se différencie clairement de *Wasteland* par son appartenance au même multivers que les autres romans de la geste du champion éternel de Michael Moorcock ; à ce titre, bien que la technologie y soit plus fréquente que la magie, il existe de loin en loin des artefacts et des puissances cosmiques surnaturelles. Et certains suppléments font des ponts avec le jeu *Stormbringer*, ce qui permet d'inclure des éléments de haute sorcellerie.

reliques des JOURS ANCIENS

De la première édition d'*Hawkmoon*, sous la forme d'une boîte cartonnée comprenant quatre fascicules (N&B, 150 pages au total) et une carte de l'Europe du Tragique Millénaire (N&B toujours, 44x55 cm) et accompagné d'un écran au visuel épique inoubliable mais au carton assez fin, au beau livre de presque 300 pages à la couverture cartonnée de *Wasteland* – tout simplement superbe – accompagné d'un écran épais au format paysage contenant une carte en couleur au format A2 du Malroyaume, c'est toute l'évolution du matériel de jeu sur les 25 dernières années qui nous est donnée à voir.

matériel de RÉCUPÉRATION

Au fil des éditions, *Hawkmoon* a bénéficié de nombreux suppléments de contexte, au premier rang desquels le mythique *La France* (1991), véritable coup d'envoi de la gamme, et plusieurs recueils de scénarios et campagnes, dont les incontournables *L'île brisée* (1989) et *Le seigneur sans masque* (2001).



Souhaitons-en autant pour le futur de *Wasteland*, car nous brûlons d'en apprendre davantage sur le Vaste. Notre insatiable curiosité commence d'ailleurs à être étanchée par le tout récent *Chemins des Cendres*, avec sa description complète du royaume néo-arthurien, son lot d'intrigues de cour et sa profusion d'infos sur Corbuse, la cité des nains, et sur le Mont Saint-Michel (c'est fou ce qu'il peut faire de l'usage aux rôlistes, ce bon vieux caillou !) devenu comme il se doit le siège de l'Église de la Rédemption. Il amorce aussi, avec deux premiers épisodes, une campagne épique ; cette quête fera-t-elle autant parler que celle du Graal ?

mécanismes POST-APOCALYPTIQUES

3 en 1

Au fil du temps l'univers d'*Hawkmoon* a connu plusieurs systèmes. Le premier était motorisé par l'éprouvé BRPS, avec quelques spécificités, pour un résultat très similaire à celui de *Stormbringer*. Bien

rédigé, simple, concis mais émaillé d'exemples pour les débutants, il permettait de s'approprier l'essentiel en une seule lecture. Les PJ montaient assez vite en puissance, avant d'avancer en douceur vers le seuil l'héroïsme, pour un résultat très décomplexé. La création de personnages intégrait, comme région d'origine, tous les pays notables du Tragique Millénaire et présentait les métiers typiques de cet univers, avec les bonus afférents. Le système de combat intégrait la lutte dans les cieux, indispensable lorsqu'on veut s'envoyer en l'air à bord d'une grenouille mécanique, voire d'un ornithoptère si on préfère l'aile à la cuisse... La deuxième édition française, reprenant les règles d'*Elicric I*, est la plus populaire à ce jour, probablement parce qu'elle permet aussi de voyager d'un univers à l'autre sans changer de système. Et ça, c'est un plan d'enfer.

Le dernier livre de base en date contient lui aussi les règles nécessaires pour créer un personnage de l'Europe du Tragique Millénaire, gérer les combats, les créations scientifiques délirantes ; mais cette fois – à quelques détails près – en utilisant les règles de la quatrième édition de *RuneQuest*. L'avancement du personnage y est toutefois plus rapide. Les *Hero Points* sont remplacés par des Points de Destin servant à obtenir une deuxième chance ou à jouer les trompe-la-mort, au risque d'attirer l'intérêt de diverses puissances... Les règles de la « sorcellerie-scientifique » sont, elles, dérivées des règles de sorcellerie du *RuneQuest Companion* et des « sortilèges Artefacts » servent à gérer les objets mythiques de la saga. Au final, la mayonnaise prend très bien.

Système D

Le système de *Wasteland* est basé, quant à lui, sur le *Choose Your Dice System* (de son petit nom *CYD*), moteur de jeu original, simple et efficace qui offre de gérer sa prise de risque de façon ludique en confrontant à un seuil de difficulté variable, la somme de la capacité (caractéristique plus compétence) et du résultat d'un jet de dé. Le joueur lance, à son choix, un D10 ou un D20 : le résultat du D10 est ajouté à la capacité du personnage ; le résultat du D20 n'est ajouté que s'il est pair et si, par malheur, il s'arrête sur 1 ou 11, c'est un échec dramatique !

La création des Voyageurs est basée sur une répartition de valeurs fixes entre les caractéristiques et les compétences, modifiées par la carrière du personnage ou ses origines. Comme dans *Hawkmoon* donc.

Toujours comme dans *Hawkmoon*, troisième du nom, il existe des points bonus : les Points de Bonne-Aventure donnent de petits coups de pouce, et les Points d'Éclat, plus déterminants mais du coup plus difficiles à obtenir, représentent le panache du personnage.

Le système de combat oppose classiquement un jet d'attaque à une valeur de défense fixe et peut s'agrémenter de diverses manœuvres avancées – à la façon des bottes d'escrime pour de son prédécesseur apocalyptique.

La magie (avec une dose de psi) et les inventions steampunk des Savants de l'Artifex bénéficient de règles particulières dérivées de celles de base s'appuyant sur des choix de dés à diverses faces, ou des prises de risque gérées par le joueur quant aux effets désirés ou à l'évolution des personnages. A l'instar de *Hawkmoon*, il y a un petit côté délicieusement aléatoire dans tout ça, avec retour de flammes toujours possible !

conclusion

Au final nous avons un jeu qui a gardé tout son souffle et reste très porteur pour l'initiation (alors que, paradoxalement, son univers est le moins connu de ceux créés par M. Moorcock) et un nouveau venu qui peut donner envie de replonger aux nostalgiques de l'Europe du Tragique Millénaire tout en se distinguant clairement de son aîné par une approche moins héroïque, plus noire et peut-être plus mature qui promet de mener les Voyageurs sur son propre chemin.





**pour que le repas soit
aussi de la partie !**

« Salut Elfyr, alors voilà le prochain match de Di-6dent c'est du post apo et le thema c'est l'argent ! » Oulà c'est la crise, l'hiver et il fait froid mais quand même... Si c'est pour expliquer comment ouvrir une boîte de conserve avec un caillou, autant acheter le guide des castors juniors ! Marre de se priver, de se serrer la ceinture pour acheter le dernier supplément de la bombe ludique du moment ! Alors tant pis si j'en perds mon triple A, ce numéro sera consacré au pognon, au flouze, au blé, à la maille, aux thunes et évidemment à l'oseille !

La tarte à l'oseille

Ingrédients :

- 1 pâte brisée
- 3 œufs
- 200 g de crème fraîche
- 350 g d'oseille (fraîche ou surgelée)
- 60 g de parmesan râpé

Recette :

Hacher l'oseille . Dans un saladier battre les œufs et ajouter le crème, le sel et le poivre. Bien mélanger, ajouter l'oseille et la moitié du parmesan et re-mélanger.

Mettre la pâte brisée dans un moule beurré, la cuire à blanc (vous pouvez recouvrir d'haricots secs) pendant 5 min à four chaud (210°C).

Retirer du four et mettre la préparation sur le fond de tarte puis saupoudrer avec le reste du parmesan et hop, encore au four, mais cette fois-ci pour 30 min.

Pour les plus décadents, n'hésitez pas à ajouter un peu de saumon fumé à la préparation... Cette tarte peut également être accompagnée de radis à picorer.

L'argent n'a pas d'odeur... attendez de sentir ce financier à la sortie du four

Financier au thé matcha

Ingrédients :

- 125 g de sucre en poudre
- 125 g de poudre d'amandes
- 2 c. à café de thé vert en poudre
- 60 g de beurre salé + pour les moules
- 2 œufs
- 20 g de farine

Recette :

Préchauffer le four à 190°C.

Faire fondre doucement le beurre. Mélanger le sucre et la poudre d'amandes puis les œufs. Ajouter le beurre fondu puis la farine et les 2 cuillères à café de thé vert, sans cesser de remuer. Beurrer les moules et les remplir de pâte. Mettre au four environ 12 minutes.

Manhattan

Parce que c'est « the place to be » quand on est trader... et que pour les autres, le whisky aide à oublier la crise...

Ingrédients :

- 4 cl de whisky (ou bourbon)
- 2 cl de martini rouge (ou cinzano)
- 0,5 cl d'aromatic bitter type peychaud ou angostura.

Recette :

Mélangez vigoureusement, versez dans un verre à martini rempli de glaçon et sirotez avec un air détaché de Maître du Monde™...



Y'a pas que le jdr dans la vie

Jérôme Larré

Y'a pas que le jdr dans la vie

DI6DENT DISSIDENT

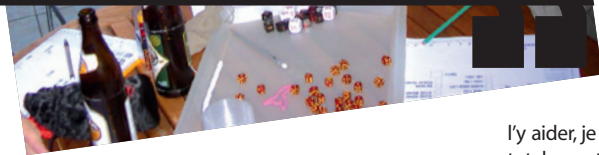
Décriée, moquée ou incomprise, il n'est pas de rubrique qui divise autant parmi nos lecteurs, mais aussi parmi la rédaction, que YPQLJDRDLV. Alors, pour nous remettre dans le droit chemin, qui de plus approprié que la nouvelle rock star des rôlistes d'aujourd'hui. Non, pas Yno, mais Jérôme «Brand» Larré, jeune insolent ! Stakhanoviste avéré qui paye de sa personne tout au long de l'année pour l'amour du jdr francophone, il a accepté de nous laisser nous asseoir sur son canapé. Et, en bon toulousain, il a habilement botté en touche. Mais le sauvetage est en vue, mes amis ! la prochaine fois, ce sera quitte ou double !

(La rédaction décline toute responsabilité en cas d'humour au degré indéterminé mais à tête chercheuse. Toute ressemblance avec des personnages réels n'est probablement pas fortuite. Dans le doute, envoyez vos plaintes à la rédaction, nous ferons suivre)





Mahou City. version LG.



Pour le numéro précédent, on m'a infligé la présence d'un gars chelou qui aime les chats mais seulement en photo et le samedi. Pour me débarrasser de lui, j'ai dû jurer que je te connaissais et que je te poserais une question de son cru : « avec le recul, quel est le jeu sur lequel tu as bossé et que tu n'aimes pas ? »

Jérôme Larré : Bon, c'est un peu bizarre de participer à cette interview alors que je fais partie de la rédaction de ce mook et que je suis sans doute celui qui la décrit le plus en interne, mais on va jouer le jeu. Enfin, essayer. Le premier avantage, déjà, c'est que je sais où t'habites. Le second, c'est qu'avec mes pitoyables tentatives de vannes pas drôles, on devrait rapidement être saturés de mails nous demandant d'arrêter cette rubrique.

Donc, pour répondre à la question de Papinost : même sans recul, le jeu sur lequel j'ai bossé et que je n'aime pas, c'est « **Mahou City** » du Grümph. Et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il est au courant. C'est un jeu de SF où on joue, selon ses propres termes, des « *magical girls* et des robots géants ». Par contre, ne cherchez pas, il n'est pas sorti.

Entre vendeurs d'électroménager, on a pris l'habitude avec LG de se montrer / faire essayer nos jeux afin d'avoir l'avis de l'autre. Comme on s'apprécie beaucoup, qu'on n'hésite pas à se dire les choses, mais que l'on a des goûts assez diamétralement opposés (lui met du « *kawaii* » partout, moi du « *noir* »), c'est souvent très instructif. Toujours est-il qu'il m'avait demandé un coup de main sur ce jeu et qu'on avait commencé à bosser ensemble dessus. Pour le coup, il était beaucoup trop rose bonbon pour moi, mais, après une dizaine de jours de boulot, on avait modifié pas mal de

choses en essayant de prendre le meilleur des deux approches. Cela me semblait pas mal et on partait le tester sur une convention où je devais le mener, lui se chargeant de la partie technique. J'ai eu le malheur de m'absenter pendant la création de persos, et quand je suis revenu, il avait converti toute la table à son approche (un des joueurs avait même des ailes de papillon dans le dos !) et que je me retrouvais à mener le jeu tel qu'il était à son début. Paradoxalement, même si j'ai apprécié la partie, j'ai quand même fait une overdose de sucre.

Je ne sais pas s'il le sortira ou pas. J'espère. Ce n'est clairement pas dans mes goûts, mais je pense que c'est mieux qu'il aille au bout de son idée et si je peux l'y aider, je serai ravi de le faire. En tout cas, je lui fais totalement confiance pour faire un truc aux petits oignons. Faudra juste pas s'attendre à ce que je le maîtrise souvent !

Bon, assez parlé boulot. Aha, on me dit que tu tâtes bien en tenga et autres boules japonaises qui font du bien au dedans de soi, pas vrai ? Coquin, va. T'as un truc chaud en galipettes nippones à faire découvrir à nos lecteurs ?

À part le disque dur du rédac-chef ou la section adulte de Casus-no ? Je ne vois pas trop. Sinon, je dirais bien les bisounours, mais c'est juste parce que tu as promis dans le dernier numéro qu'on en parlerait cette fois-ci...

OK mais à part ça : une autre bonne raison selon toi d'aller au Japon malgré la cérémonie du thé et Godzilla ?

Je sais que cette merveilleuse rubrique est le lieu par excellence de la déconne et que je suis sensé dire des grossièretés pour avoir l'air drôle, mais, si vous voulez vraiment des raisons de vous barrer, allez visiter le service des étrangers de nombre de préfectures. Un conseil, venez tôt. Bref, la meilleure excuse pour aller au Japon, c'est l'administration qui a failli me la donner quand elle s'est mis en tête de façon tout à fait Kafkaïenne d'expulser ma femme. Niveau grossièreté, ça se pose là. Par contre, niveau humour, ce n'est pas encore ça. En tout cas, nous, on n'a pas ri.

J'ai pas compris : ta spécialité culinaire, c'est la brandade de tripes, c'est ça ? C'est un peu dégueu, non ? T'as plutôt autre chose pour nous faire saliver ?

Non. Cela va faire bientôt deux ans que je suis au régime et le fait même de parler de bouffe devant moi est synonyme de rotulectomie. À moins bien sûr que ce soit pour me filer une « *Cookie Dough* » de chez Ben & Jerry's.

Par contre, pour les jeux de mots, tu es gentil, mais tu fais un effort s'il te plaît. Surtout si c'est pour parler des sujets qui fâchent.

OK, instant défi. Voici une noix de coco. Tu dois en faire quelque chose à l'aide de ton corps sans compromettre ton intégrité physique. Vas-y.

Bon ben on parlait des sujets qui fâchent justement. Je peux toujours me rassurer en me disant que j'ai au moins évité une vanne sur Fukushima. C'est déjà pas si mal. Ce que je ferais, dans cette situation hautement hypothétique, c'est probablement compromettre la tienne d'intégrité physique. C'est toujours mieux que la mienne. Par exemple en te ramenant par la peau du c...pour que tu m'enlèves cette saleté de poison.

A ce propos, on me dit toujours que le ridicule ne tue pas mais rien à faire, j'ai du mal à le croire. Tu as une preuve de ça ?

Manga Boyz.

Imagine : Dieu vient de gagner les présidentielles et, pour des raisons budgétaires, décide de rayer de la carte une région française et tous ses habitants. Tu lui conseilles laquelle ?

La Terre Adélie. Si je cite n'importe quelle autre, je risque d'avoir des problèmes au détour d'une convention. Et ça, c'est bien le problème avec tous ces gens qui ne comprennent pas que la frontière nord de la France, c'est l'Adour. Cela dit, parce que je ne suis pas de mauvaise foi, je veux bien reconnaître qu'effectivement, la capitale de la culture et du patrimoine français est une enclave. Mais Toulouse mérite bien cette légère pirouette géographique-administrative après tout. Non ?

Fight ! Pour toi, c'est qui qui gagne : un lapin avec un marteau ou un canard avec un cutter ?

On recase boulot ? Je dirais bien un Lapin marteau parce qu'il a du **Guts**, lui. Mais ça se verrait un peu trop comme auto-promo (cela dit, si tu veux ton chèque, n'oublie pas les notes en bas de page avec les liens quand même) et se lancer dans l'édition est tellement risqué que je vais plutôt me la jouer profil bas en attendant de voir si on survit plus de quelques mois. Par contre, si cela veut dire qu'il y a un **Runequest Soda** en préparation, je suis bien content moi ! Ah ? Ça se voit toujours ?

Un petit doigt bien informé me glisse à l'oreille que tu es le plus grand fanboy de cette rubrique alors vas-y, fais-toi plaisir : désigne le prochain interviewé et pose lui la question dont tu rêves la nuit.

Bon ben du coup, je vais prendre quelqu'un qui ne fait pas trop partie de la rédaction : Guillaume Besançon. Vous pouvez lui demander comment on peut faire quelque chose de potable de cette rubrique ? Par contre, attention, il DOIT répondre. Pas de bottage en touche !



lapinmarteau

Oui, nous sommes faibles et corruptibles. Et Brand sait plein de choses sur nous et pourrait nous faire chanter. Donc, on ne va pas se gêner pour faire un peu de pub pour sa toute nouvelle maison d'édition et son futur jeu qui n'a même pas besoin de nous pour être précédé d'une réputation flatteuse !

<http://lapinmarteau.com/>

*Et si vous n'êtes toujours pas convaincu, retournez dévorer l'avant-première que nous avons consacrée à **Guts** dans notre numéro 3 ! hop !*

1995

Ah, 20 ans, le bel âge ! En 1995, le jdr a plus ou moins cet âge mythique même si, sans doute, sa pratique en France est un peu plus récente. En 20 ans, on imagine qu'on a eu le temps de bien s'installer, de faire son petit nid douillet quelque part entre le Monopoly et le Scrabble et que, bientôt, les ados préféreront tirer un perso de Rolemaster plutôt qu'en faire de même sur leur clope ou sur leur... euh... enfin, bref : le jdr doit être alors un loisir sagement bien implanté et en voie de normalisation. Mais en fait, non. 1995 voit les nuages noirs s'amonceler au-dessus des têtes des rôlistes. Avis de tempête !

1995

le jdr brûle-t-il ?

la tourmente *médiatique*

Déjà bien installé au cœur des Télé 7 Jours de l'année 94, le jdr reprend en force du service médiatique dès le début de notre année. Après le légendaire Témoin n°1, c'est désormais un *Zone Interdite* (« zone inter-dite, zone inter-dite » - air connu) mis à l'antenne fin 1994 qui fait jaser autour des problèmes engendrés par ce loisir de djeunz aimant se suicider sur les tombes profanées le soir au fond du bois.

À l'origine, un certain nombre de drames, bien réels, ayant le jeu de rôle comme arrière-plan, comme le suicide en 1994 du jeune Christophe Maltese, en effet rôliste. Des médias en quête de sensationnel s'engouffrent dans la brèche et mêlent dans des descriptions apocalyptiques les thèmes des jdr les plus sulfureux (images de démons, de combats sanglants...), le jdr grandeur nature (teeeeeellement plus télégénique) voire le jeu vidéo alors naissant (et qui ne perdait rien pour attendre, lui). L'année 95 représente le climax de cette campagne de dénigrement assez insensée avec la célèbre émission *Bas les masques !* animée par la désormais Némésis des rôlistes, Mireille Dumas et son sinistre sbire biclassé caution scientifique, le psychiatre J.-M. Abgrall (revenu depuis, en partie, sur ses propos alarmistes de l'époque).

Quelques émissions d'un goût douteux ne seraient rien si elles n'initiaient pas elles-mêmes un déferlement de papiers aux titres plus ou moins inspirés. Quelques exemples : «*Drôle d'aventure au salon*» (*La Vie*), «*Pas drôles ces jeux de rôle*» (*Paris Match*), «*Ces drôles de jeux font peur aux parents*» (*Le Figaro Magazine*), «*Drôles de jeux*» (*Le Point*), «*Jeux de rôle en accusation*» (*Le Parisien*)... Bon, allez, on s'arrête là, on se fait du mal.

Du mal, à n'en point douter, cette série d'articles virulents en a fait à notre loisir. On prétend qu'ensuite de nombreux rôlistes se virent refuser des locaux par les mairies, de l'argent de poche par des parents inquiets... et que, par ricochet, cela amputa la timide industrie locale du jdr d'une partie non-négligeable de ses déjà modestes revenus. Tout ceci est probable mais ne peut hélas pas être vérifié ou mesuré faute de chiffres.

Comme preuve de l'influence des affaires, on notera simplement cette citation relevée au détour d'une critique parue dans *Casus Belli* à l'occasion de la sortie du livre de base de **Kult** : «*dans le contexte actuel, fallait-il éditer ce jeu ?* » et le critique de conclure «*à pratiquer avec beaucoup de modération* ».

des châteaux de cartes en Espagne

Déjà débarqué en France l'année précédente avec sa 3ème édition (la 1ère traduite en Français), le phénomène **Magic : l'Assemblée** revient courant 95 avec sa 4ème édition, elle aussi traduite dans la langue de la belote. Novateur dans son gameplay et la collectionniste aiguë qu'il suscite chez les joueurs, le jeu de cartes connaît un gros succès, sans doute mérité. Son thème – un combat de magiciens via des sorts et des monstres invoqués –, ses références, notamment graphiques, son réseau de distribution (chaque boutique de jeux a ses présentoirs **Magic** sur son comptoir)... tout cela fait que le rôleiste se trouve être le cœur de cible de cette vague de succès. Beaucoup de rôleistes, seulement le temps de la hype ou définitivement, tournent alors le dos à leurs gammes habituelles pour concentrer leur temps de jeu et leur argent de poche à élaborer le deck de la mort qui tue et autres combos de folie.

Et encore, un, ça va mais c'est quand il y en a plusieurs que cela crée des problèmes (air connu). Or, bien évidemment, tous les éditeurs, d'abord anglophones (**Spellfire** de **TSR**) puis très vite francophones (**Intervention Divine**, dans l'univers de **INS/MV**), s'engouffrent dans la brèche pour profiter de l'aubaine. On peut donc dire que 1995 est bel et bien l'année où l'excitation autour de ce nouveau type de jeu atteint son comble.

Fatalement, pour la principale revue de l'époque, **Casus Belli**, la question finit par se poser : faut-il pousser un peu les meubles du jdr, du boardgame et du wargame pour faire de la place pour ces maudits jeux de cartes ? Faut-il faire entrer le loup **Magic** dans la bergerie ? Après tout, ne parle-t-on pas déjà de jeux vidéo qui, eux aussi, sont plutôt joliment éloignés (surtout à cette époque) des tables des rôleistes ? La rédaction de **Casus** tranche d'abord en faveur d'une rubrique spéciale d'une seule petite page, à partir de son numéro 84. Dans le même temps, l'inquiétude voire le ressentiment vis à vis de la petite carte qui monte, qui monte est palpable. À ce titre, la couverture et l'édito du numéro 85 sont sans doute assez symptomatiques de ce que pensent alors beaucoup de rôleistes. On voit sur ce dessin signé Guiserix himself une sorte de carte **Magic** géante dont un dragon s'échappe pour enfin prendre son envol et quitter à tire d'ailes le cadre restreint des règles du jeu de cartes pour, sans doute, les horizons illimités du jeu de rôle. Guiserix enfonce le clou dans l'édito dans lequel il s'inquiète ouvertement des dépenses

inconsidérées effectuées par les joueurs au profit des jeux de cartes en lesquels il est clairement vu une menace pour la survie économique du jdr.

En effet, très vite, le nombre de jeux publiés et, peut-être, les demandes de certains lecteurs font que la modeste page proposée par **Casus** n'est plus suffisante. Le fameux numéro 85 comporte d'ailleurs tout un vaste banc d'essai de ce type de jeux. Finalement, la question d'un magazine spécialisé, une sorte de spin off de **CB**, est ouvertement posée. Mais ce « **Cartus Belli** » se fait attendre et finalement **Lotus Noir**, lancé dès 1994, va finir par occuper tout l'espace dédié aux cartes à collectionner. **CB** a peut-être laissé passer là une chance de se diversifier.

la presse rôleiste déjà en crise ?

Une telle aubaine n'aurait pas été inutile. En effet, après la multiplicité des titres de la fin des années 80, la presse rôleiste vit une période plutôt morne. Le seul magazine à pouvoir alors faire de l'ombre à **CB** est, à la rigueur, la VF de **Dragon** mais il est alors en pleine restructuration, une nouvelle édition étant alors en préparation.



Casus Belli, seul en piste, a encore alors un profil incertain. Vrai organe officieux des rôlistes, *Casus* reste pourtant un magazine généraliste qui réserve une large partie de sa pagination et parfois ses encarts aux wargames, boardgames, aux figurines, au jeu par correspondance, aux jeux vidéo... et donc désormais aux cartes. Bien sûr, la place vient à manquer pour parler de tout ça un peu sérieusement et l'heure des choix est proche : rester généraliste ou se recentrer sur son cœur de métier, le jdr.

Il est à ce titre assez piquant de constater que durant l'année *Casus Belli* fait bon accueil à une revue anglaise (presque) entièrement dédiée au jdr, *Arcane*, dont la rédaction tresse des louanges faisant naître chez son lectorat l'envie de tenir entre leurs mains curieuses un magazine de jdr « différent » et, sans doute, plus spécialisé. Or, *Arcane* servira quelques mois plus tard de base (charte graphique, quelques traductions d'articles...) à celui qui deviendra son principal concurrent : *Backstab* !

et pourtant, elle tourne...

C'est au fil des différentes rubriques Retro de nos précédents numéros que l'on peut mesurer les périodes de crise ou de prospérité de la petite entreprise qui nous tient à cœur. Ainsi, dans notre numéro 3, le Retro consacré à l'année 2001 révélait un creux éditorial assez marqué avec seulement 30 gammes de jdr actives en français. C'était moins qu'aujourd'hui. C'est aussi moins qu'en 1995. Lors de l'année qui nous occupe, l'édition francophone de jdr n'a en effet pas encore pu mesurer l'ampleur du choc qui l'attend suite aux tourments, médiatiques ou autres, qui la frappent. L'activité éditoriale reste donc forte : les éditeurs francophones soutiennent alors 38 gammes actives dont 10 sont lancées durant l'année. Dans l'ensemble des publications de l'année, la création française représente plus d'un tiers du total, ce qui, là aussi, semble être un indicateur de bonne santé et d'optimisme du marché (prise de risque supérieure, mise de base plus élevée...).

Comme il se doit, le marché reste dominé par les traductions. **AD&D**, **L'appel de Cthulhu** et **Star Wars** sont alors les très grosses licences qui soutiennent le marché. Chacun de ces titres fait l'objet de plus de 5 publications dans la seule année 1995. **Descartes**, avec **ADC** et **SW** mais aussi **Shadowrun** ou encore **Warhammer**, s'y taille la part du lion. **Hexagonal** est alors l'autre poids lourd au niveau traduction : après les licences autour de Tolkien (**JRTM2** et **Rolemas-**



DIDIER GUISÈRIX

PUR HÉROS DE LA NATION RÔLISTE

En 1995, le jdr se trouve au cœur d'attaques violentes de la part de certains médias. Comment, Didier, as-tu vécu personnellement ce climat hostile contre notre loisir ?

Didier Guisèrix : difficilement. L'histoire montre que se défendre contre une attaque de type dif-famatoire est un sport éprouvant dont peu sont sortis gagnants. Or *Casus* ne pouvait rester sans réaction, car l'attente des joueurs était énorme. On en a beaucoup discuté en rédaction, mais au final, c'est moi qui ai rédigé les interventions de *Casus*, et c'est éprouvant.

À l'époque, Casus Belli s'est beaucoup investi pour répondre à ces attaques. Peux-tu nous expliquer quelle a été alors la démarche de la rédaction ?

DG : d'abord de juger de l'opportunité d'une réponse, car une mauvaise aurait été pire que faire le mort en redonnant du grain à moudre, et aux détracteurs du jdr, et aux «felleux par nature», qui prennent alibi de tout pour taper sur la victime désignée du moment. Ensuite, avoir une démarche journalistique d'enquête et d'analyse, ce qui m'a conduit, et ce n'était pas facile, à contacter les parents dont le fils s'était suicidé et qui n'avaient eu d'autre recours que de jouer la carte de la presse pour lever le voile que les autorités avaient jeté sur les circonstances de son geste (dans son internat). (...) Notre article n'a pas pu grand chose contre les effets dévastateurs de ces émissions (surtout sur les milliers de petits clubs de MJC et collèges/lycées), mais a sans doute permis que le clash n'aille pas plus loin.

Sans exonérer les journalistes de l'époque, penses-tu avec le recul que les rôlistes avaient leur part de responsabilité dans ce climat ?

DG : un peu, par l'incapacité même de joueurs «jeunes adultes» à expliquer le jdr à un curieux lambda autre-

ment que comme s'ils recrutait un geek pour leur table de jeu. Mais le principal moteur était le clash de culture entre les parents franco-cartésiens, dont la culture du surnaturel romanesque s'arrêtait aux fantômes, et les jeunes joueurs baignés de fantasy anglo-saxonne, de Tolkien, d'orcs et d'elfes et surtout de monstres tués à la pelle (c'était avant la déferlante des univers de jeux vidéo, mal vus des parents mais néanmoins incontournables, puis des films «grand public»). De toute façon, quand des producteurs télé veulent une déclaration trash qui va dans leur sens, ils la trouvent ou la fabriquent.

L'autre «responsabilité» est venue de l'absence de littérature sur le jdr. À l'époque pas de wiki. Les journalistes papier ont dû faire des articles dans l'urgence, sans pistes ni documents sur le jdr. Pas de «*Que sais-je ?*», rien... Ils ont donc fait avec des dépêches américaines sur les associations chrétiennes luttant contre le «satanisme» de **D&D**, qui met en scène des démons. Une approche qui a bien sûr rendu les téléés très intéressées par le sujet.

Jacques Chirac a dit : «les emmerdes, ça vole toujours en escadrille». Or, en effet, en 1995, juste après Magic, c'est une véritable déferlante de jeux de cartes à collectionner qui envahit la France. Quelle a été l'attitude de CB à ce sujet ?

DG : plusieurs ont beaucoup joué et collectionné leur cartes... et nous avons fait un hors-série, quelques gros articles et une rubrique. On aurait dû lancer un magazine, mais toute notre énergie allait dans la qualité de *Casus*, qui se devait d'être au top alors qu'on avait 15 ans d'existence (l'esprit pionnier s'émousse un peu) et qu'on luttait pour empêcher la fuite des cerveaux vers ces jeux faciles d'accès, qui sont arrivés pile en même temps que l'essor des consoles, ça en fait des hordes à combattre. Du coup, les cartes n'étaient pas un nouveau cheval de bataille de la rédaction, d'ailleurs notre unique hors-série à été critiqué comme une trahison mercantile par les plus radicaux... Et si nous avions fait un mag, on aurait dit qu'il était la cause de l'arrêt de *Casus*, et qu'on s'était tiré une balle dans le pied.

Pour conclure, peux-tu nous rassurer sur cette année en nous racontant un bon souvenir que tu gardes malgré tout de l'année 1995 ?

DG : ah, c'était l'époque où Pat & Chris collaboraient avec Thierry Ségur sur Boris Dumodi le vampire, et aussi sur *l'Encyclopédie transuniverselle de Gwô et Millord*, et ça c'était de la bonne tranche de délire rôliste. (...)

ter), l'éditeur y ajoute tout ce qui concerne **le Monde des Ténèbres**, alors en plein boom (**Vampire** bien sûr ou encore **Wrath**, sorti cette année-là). De son côté, **TSR** assure directement la localisation de l'incarnation du moment du classique de Gary Gygax.

D'autres boîtes assurent leur image de marque en se concentrant sur la création. À cette époque, c'est surtout **Siroz** qui fait la une avec le très gros succès de **In Nomine Satanis/Magna Veritas** (encore 4 sorties dans l'année) et le lancement de **Nightprowler** (voir notre entretien avec A. Boegli page suivante).

Multisim commence aussi à monter en puissance en assurant le suivi de **Rêve de Dragon** (4 publications dans l'année !), **Nephilim** et, un peu moins, de **Chimères**.

La période est aussi marquée par la présence d'éphémères éditeurs concentrant toutes leurs forces et leur enthousiasme sur le soutien à un jeu dont ils sont souvent aussi les créateurs. Parmi ceux qui proposent de véritables gammes, on retiendra **SPSR** (le célèbre **Miles Christi** - voir notre n°3 - dont le livre de base sort cette année là et reçoit dans l'année le renfort de pas moins de 3 suppléments), **Tritel/Délires (Ecryme)**, le jeu qui fit connaître Mathieu Gaborit ou encore **Ormekiane Productions (Elékasé)**, un jdr med fan très classique aujourd'hui à peu près oublié). La plupart de ces éditeurs renommés disparaissent rapidement.



ANTOINE BOEGLI

HOMME DE L'OMBRE

Antoine, toi et tes associés de 2D Sans Faces avez sorti un «remake» du jeu Nightprowler en 2006. Pourquoi ?

Antoine Boegli : c'est une longue histoire. En fait tout a commencé en 2001 quand on travaillait sur la VF de **Nobilis** : on s'était demandé quels autres jeux pouvaient être publiés et un groupe de fans de **NP1** de la première heure a lancé l'idée et négocié la licence avec Croc (NDLR : le principal auteur du jeu) et cie. Le projet a vaguement avancé, puis toute l'équipe a abandonné et a été remplacée par le groupe actuel, composé lui de rôlistes n'ayant pas spécialement d'historique avec **Nightprowler**, mais qui se posaient des questions sur le med-fan.

Un point commun entre les équipes de création de **NP1** et **NP2** que je garde toujours à l'esprit, c'est que c'est volontairement bâti sur un contexte aussi inintéressant et peu original que possible (elfes, nains, voleurs, etc.) et que ça représente une chance incroyable pour l'exploration de détails. Le monde est reconnaissable, c'est un med-fan à 0% de matière grise, interchangeable et générique, intentionnellement. Et ce qui a été développé dans **NP1** et encore plus dans **NP2**, c'est la noirceur criminelle cachée dans ce genre de monde et spécialement ses villes et cités, et un accent sur l'individualité des personnages : ils sont des crapules, des crevures sans scrupules, des robins des bois meurtriers, etc. Donc pour répondre au «pourquoi» de ta question, **NP2** était, et est encore, une occasion en or de travailler sur de la «crapule fantasy» et des éléments de «dark fantasy».

rêves américains

Ailleurs, l'herbe semble plus grasse. Outre-Atlantique, le jdr a vraiment 20 ans et les bisbilles avec les associations familiales ultra-religieuses sont consommées depuis belle lurette. De la même façon, les cartes à collectionner, littéralement ancrées dans la culture US (les cartes de Base-ball s'échangent depuis la fin du XIXe siècle), coexistent mieux avec le jdr.

Du coup, l'industrie du jeu s'y porte encore assez bien. **TSR** produit à flux tendu pour son classique **AD&D** : en plus des gammes *Forgotten Realms*, *Ravenloft*, *Planescape*, l'éditeur lance aussi cette année-là *Birthright* (un mix **AD&D**/jeu de gestion de

Cette gamme a-t-elle encore un avenir chez 2D Sans Face ?

AB : oui. Nous peinons à avancer, en raison de nos vies privées et de nos emplois bien remplis, mais nous n'abandonnons pas encore le bébé. La difficile gestation du supplément *Les impostures d'Arlam* est toujours en cours, avec des textes en lecture, des illustrations commandées et tout. Ensuite nous envisageons un second atlas, différent de celui de Bejofa et amenant des transformations drastiques du contexte.

Au delà, c'est encore en discussion parce que ça dépend réellement des envies des rédacteurs, mais dans l'idéal on voudrait un autre supplément traitant en vrac des autres villes de la Principauté, de l'espace entre elles et du commerce légal et illégal dans son ensemble, puis une campagne faisant usage de tout ce que nous avons créé pour ce jeu. Ensuite, et bien nous verrons. Vu nos délais habituels, il n'y a pas le feu au lac...

Désormais, c'est un remake de Bloodlust qu'on attend sous peu chez John Doe. Comment expliques-tu que les jeux de Croc suscitent encore un tel intérêt aujourd'hui ?

AB : peut-être tout simplement parce qu'ils sont bâtis autour d'idées qui parlent aux joueurs ? Tout en remettant ça dans le contexte d'édition de chaque jeu, le rôle des personnages est clair, construit sur des règles pas trop compliquées, et les différents jeux de Croc ont tous un côté contestataire brillant qui les rendait - et les rend toujours - enthousiasmants pour leurs utilisateurs.

royaume) et réédite *Dark Sun*. **FASA** maintient encore son rythme de croisière en soutenant ses best sellers *Shadowrun*, *Earthdawn* et *Battletech*. **ICE** en fait de même avec **MERP** et **Rolemaster**. Notons tout de même que tous ces éditeurs, alors prospères, disparaîtront avant la fin du siècle. Signe que la crise, même sou-jacente, touche aussi le marché US. D'autres éditeurs, très actifs à l'époque, s'en sortiront. On peut citer bien sûr **White Wolf** qui est alors au summum de sa gloire avec ses multiples gammes du *Monde des Ténébres*. **R. Taslorian Games** continue de son côté à s'appuyer sur le succès de *Cyberpunk 2020* tout en commençant à se diversifier avec les lancements tout récents de *Castle Falkenstein*, *Mekton Z*, *Bubblegum Crisis*...



36 15 *qui n'en veut*

L'ailleurs, c'est aussi de plus en plus cet étrange espace que quelques rôlistes d'avant-garde nommaient jadis la Toile ou la Matrice. On connaît le dilemme : en ces années 1990, la France souffre d'avoir voulu avoir raison avant tout le monde (comprendre : avant les Américains). En clair, le Minitel est omniprésent et apparaît encore comme une solution d'avenir alors que le world wide web est ailleurs en plein essor (pour mémoire, c'est l'année où Microsoft sort son premier Internet Explorer). Il est significatif que la première page web consacrée au jdr francophone et consultable en 1995 soit, d'après nos renseignements (l'archéologie du Net n'est guère avancée...), celle des très suisses Créateurs Genevois.

Raccourci saisissant : en janvier 1995, *Casus Belli* joue par contre indispensable de consacrer du temps et sans doute un peu d'argent au lancement en grandes pompes de... la nouvelle mouture de son 36 15 ! Le Grand Ancien va toutefois vite rattraper le coup. Quelques mois plus tard à peine, *CB* lance sa première page officielle (sur le site d'**Excelsior**, son éditeur). Certes, la page est sommaire et dépourvue (un comble !) de la moindre interactivité. Néanmoins, elle frappe fort en indiquant tout de suite la tendance des relations futures entre web et jdr : le magazine y place en libre accès l'intégralité de l'excellente encyclopédie de son jeu **CyberAge** (soit 75 % du jeu lui-même). Ah, le gratuit et le jdr... voilà un beau sujet de réflexion pour notre thema, n'est-ce pas ?

Dis-moi à quoi tu joues, *je te dirai...*

Casus Belli avait alors le bon goût de faire très régulièrement, non seulement des sondages mais aussi des distributions de prix du public appelés « **Trophées CB** ». Il n'y en a pas eu en 96 sur les jeux sortis en 95 mais comme il y en a eu en 95 sur les jeux de 94 (vous suivez ou bien ?), on peut donc se faire une idée assez juste du goût des lecteurs de l'époque (donc d'une grande partie des rôlistes).

On est surpris d'emblée par la présence en force des jeux de création française : le vainqueur des Trophées est **Chimères** (le successeur de **Hurléments**) et en tout les créations locales remportent 65 % des suffrages (**Ecryme**, **Oniros**...). Pour les suppléments, même musique (**La Marseillaise**, donc). Certes, le vainqueur est un supplément pour un jeu anglo-saxon, **Ambre**, mais il s'agit du fameux **Tarot**, une création originale que l'on doit à deux gloires locales : le regretté François Nédelec et la talentueuse Florence Magnin. L'honneur est sauf ! Le reste du podium est, lui, tout aussi cocorico.

Les Américains se rattrapent un peu sur les Trophées attribués aux meilleurs « *de tous les temps* ». On constate en effet la domination sans surprise des deux chouchous : **AD&D** et, surtout, **L'Appel de Cthulhu**. Il est logique de retrouver le même constat dans les scénarios parus dans *CB* cette année-là : à eux seuls, ils représentent 20 % des scénarios publiés dans la revue. Toutefois, avec 22 jeux différents représentés dans l'année (dont 9 de création française), *CB* ne risque pas de mettre la diversité de choix en danger : il y en a pour tout le monde !

Au final, on est surpris de constater la prééminence d'un style de jeu dans les votes des lecteurs. La quasi-totalité des suffrages vont à ce qu'on peut appeler alors les « jeux d'ambiance » aux thèmes adultes voire daaaaark et aux règles jugées d'importance très secondaire. Aux côtés des jeux de création francophone déjà cités, seuls **Ambre** et les jeux du **Monde des Ténèbres** s'en sortent à peu près. On peut se risquer à parler d'effet de mode quand on constate à quel point les jeux alors plébiscités n'ont finalement connu qu'un succès éditorial très limité et sont aujourd'hui devenus pour la plupart très marginaux (**Ecryme**, **Chimères**...)

22

CHEF DE PROJET

Ni auteur, ni éditeur, le chef de projet se situe pourtant là, juste entre les deux. Son rôle peut paraître flou, et pourtant, il est essentiel à l'élaboration et à la qualité des jeux à gamme. Décryptons ce maillon méconnu de la chaîne de production d'un jeu en questionnant Romain d'Huissier, chef de projet de la Brigade Chimérique, et Nelyhann, chef de projet des Ombres d'Esteren...

Pouvez-vous nous présenter les jeux pour lesquels vous avez tenu le rôle de chef de projet, ainsi que votre rôle dans tout le processus de création de ces jeux ?

Romain d'Huissier : alors, afin de ne froisser personne et d'éviter que Di6dent ne subisse à nouveau des foudres imméritées, je vais m'en tenir à la seule gamme pour laquelle je suis officiellement (c'est-à-dire que c'est notifié dans les crédits et sur mon contrat) chef de projet : **la Brigade Chimérique - l'Encyclopédie** et le Jeu.

Mon rôle sur cette gamme est un peu particulier à la base, car en fait c'est un projet que j'ai monté de toutes pièces : ayant eu un coup de cœur pour la bande-dessinée, j'en ai contacté les auteurs et l'éditeur (**l'Atalante**) pour leur proposer cette adaptation puis, une fois l'accord de principe obtenu, j'ai démarché divers éditeurs de jeu de rôle et c'est **Sans Démentour** qui a accepté de se lancer dans l'aventure.

Nelyhann : de mon côté, j'ai partagé ce rôle sur **le Recueil des Démentourges en Herbe** avec Akae. Aujourd'hui, j'assure la direction éditoriale et artistique sur **les Ombres d'Esteren**, ceci au nom du collectif **Forgesonges** dont est issu ce jeu. Plutôt que « chef de projet », je porte d'ailleurs le titre de « coordinateur général ». Ne te pose pas trop de questions, c'est un truc suisse.

Donc, pour résumer, le chef de projet c'est celui qui ne fout rien et qui délègue tout le boulot à ceux qui bossent vraiment ?

Nelyhann : hahaha pauvre fou. Sur **Esteren** le poste de chef de projet implique un boulot immense. Il s'agit d'avoir une vision d'ensemble sur le projet afin de prendre les bonnes décisions éditoriales et faire en sorte que le tout se tienne bien. Et ce à tous les niveaux. Au niveau purement éditorial, cela signifie définir le chemin de fer d'un ouvrage, le sommaire, quoi. Ça n'a l'air de rien comme cela mais c'est un travail de conception très exigeant car il implique beaucoup, beaucoup de choses. Il faut aussi distribuer les commandes de textes entre les auteurs de l'équipe, ce qui implique cahier des charges et autres joyeusetés, gérer les cycles de relecture de fond et de forme, entre 5 et 10 selon les cas. Un travail qui peut prendre plusieurs mois. Sans compter l'organisation des séances de playtest et l'intégration des retours. Ou encore, les phases de relecture sur maquette avant envoi chez l'imprimeur. Au niveau de la direction artistique, définir la charte graphique avec la maquettiste, rédiger et passer les commandes d'illustration, encadrer et corriger les travaux de mes compères, etc.

rique, je fais l'interface entre **Sans Détour, l'Atalante,** mon équipe et les auteurs de l'œuvre originale.

Nelyhann : et cerise sur le gâteau, c'est généralement toi qui réponds aux interviews. Mais non, je ne te regarde pas de travers, pourquoi tu dis ça ?

Le chef de projet doit donc avoir une vision d'ensemble du jeu. Que ce soit au niveau de l'univers ou du système. Avant de débiter la phase de production d'un jeu, est-ce que vous avez déjà une idée précise de ce «tout» ?

Romain d'Huissier : oui bien sûr. Pour **la Brigade Chimérique**, c'est un peu différent dans le sens où l'œuvre existait en amont – ça facilite le travail car on a une base solide mais ça le complexifie aussi vu qu'il faut rester dans un 'canon' bien défini. Du coup, il a fallu un gros travail d'échanges avec les auteurs de la bande-dessinée pour bien m'approprier leur univers. Sur les règles, j'avais en effet une idée des principes de base, les grandes lignes. Après, il a fallu affiner et c'est là que l'expérience et le talent d'un vétérinaire comme Willy Favre ont bien aidé – d'où l'intérêt de bien choisir son équipe.

« Sur **Esteren**, le fait que le livre ne contienne qu'une description subjective de l'univers et le système de jeu [...], c'est risqué. Car le meneur n'est pas plus avancé que les joueurs » **Nelyhann**

Romain d'Huissier : oui, ce serait exagéré de dire ça. De plus, sur **la Brigade Chimérique** je suis également auteur de textes... Mais globalement, le boulot de chef de projet passe par les étapes décrites par Nelyhann, même si chacun travaille à sa façon : se faire une idée globale du jeu (la direction éditoriale en somme : sommaire, contenu, etc.), sélectionner une équipe d'auteurs, leur répartir le travail puis tout centraliser et relire afin de s'assurer de la cohérence de l'ensemble, commander les illustrations, etc.

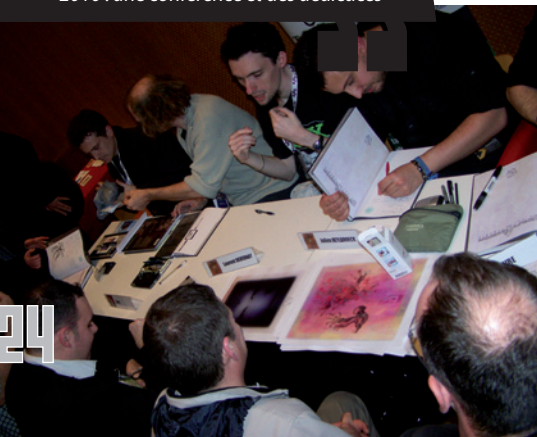
Nelyhann : pas encore convaincu ? Ok. Il y a la communauté, le forum officiel, gérer les publications dans les magazines, encadrer les initiatives des meneurs. Organiser et gérer la communication, que ce soit sur le web ou ailleurs. Car là aussi il s'agit d'avoir une vision d'ensemble.

Romain d'Huissier : et bien sûr, il y a le lien avec l'éditeur à assurer – et dans le cas de **la Brigade Chimérique**

Nelyhann : après, il y a toujours des évolutions en cours de route. Car le projet mûrit, évolue. Mais globalement, un univers de jeu de rôle, ce n'est pas partir d'une feuille blanche et aligner les 300 pages d'une traite. Enfin pas pour moi en tout cas, et je suis bien admiratif de ceux qui peuvent travailler ainsi. Il y a tout un travail de conception en amont, très exigeant. C'est le propos du livre, de l'univers. Les choix éditoriaux. Il faut se creuser la tête. Que ce soit sur le fond ou la forme. Un seul exemple, sur **Esteren**, le fait que le livre ne contienne qu'une description subjective de l'univers et le système de jeu. Sur le papier, c'est risqué. Car le meneur n'est pas plus avancé que les joueurs (comme eux, il ne sait que ce que les habitants d'Esteren veulent bien dire... avec toutes les contradictions que ça implique), qu'il n'y a pas de scénarios, etc, etc. Mais c'est très réfléchi, il y a un parti pris affirmé derrière, indiqué dans l'avant-propos. C'est d'ailleurs le dernier passage qui a été écrit dans le *livre 1 Univers*.



La Brigade Chimérique aux Utopiales 2010 : une conférence et des dédicaces



24



Vu l'accueil réservé au jeu, je pense que c'est un succès. Tout est comme ça dans la gamme, tout a un sens, la conséquence d'un choix. Et ce travail de conception est long.

Quelles sont les difficultés à coordonner tous les intervenants ?

Romain d'Huissier : comme je l'ai dit, pour **la Brigade Chimérique** je suis au centre d'un carré : il y a les auteurs de l'œuvre (qui s'attendent à un certain respect de leur travail), l'éditeur de l'œuvre (qui a les mêmes attentes), mes auteurs (qui doivent se sentir suffisamment libres pour trouver un intérêt dans ce travail) et l'éditeur du jeu (qui espère le meilleur produit possible). Mais globalement, cela se passe très bien et même mieux que ça, car les auteurs de la bande-dessinée sont très enthousiastes et nous offrent une belle marge de manœuvre, les deux éditeurs supervisent avec professionnalisme et mon équipe fait un sacré bon boulot.

Nelyhann : oui, c'est un point très délicat. C'est de la gestion d'équipe et tout ce que ça implique : que chacun trouve sa place dans le projet tout en conciliant cela avec la volonté de cohérence générale voulue pour le projet. Le chef de projet se doit d'agir avec tact, de ménager chacun, d'être ferme quand c'est nécessaire. Ce n'est pas évident car il y a un grand nombre de paramètres à concilier.

Romain d'Huissier : ça demande aussi d'être assez rigoureux afin que toutes les informations soient répercutées et que chacun voit que le projet avance dans le bon sens. Un gros travail de communication en somme, car on ne peut se permettre de faire l'autiste et de laisser les gens dans le brouillard.

Où s'arrête le boulot du chef de projet et où commence celui de l'éditeur ?

Romain d'Huissier : il y a forcément un travail conjoint au stade de la conceptualisation du jeu. En tant que chef de projet, tu suggères un contenu, un chemin de fer – et l'éditeur peut et doit y mettre son grain de sel. Si on se met d'accord là-dessus, au niveau de l'écriture l'éditeur peut se tenir en retrait jusqu'au rendu des textes. À lui ensuite de faire travailler ses spécialistes : relecture, mise en page puis impression, distribution...

Nelyhann : concernant **Esteren**, pas de frontière. J'ai moi-même un pied chez l'éditeur. **Agate RPG** est une toute petite structure. Classiquement, je dirais que le travail de l'éditeur commence dès que les auteurs lui ont remis le manuscrit : fabrication, paiement des artistes, communication sur le projet, mise en place, etc. Après, il y a beaucoup d'éditeurs qui participent à ce travail de conception, de direction éditoriale. Et aussi de validation des contenus. Après, c'est au cas par cas. Pour que ça se passe bien, les choses doivent être très claires dès le début : la place de chacun doit être bien définie.

Romain d'Huissier : au niveau de la promotion, il y a aussi un travail commun. L'éditeur envoie des services de presse, l'équipe d'auteurs répond aux interviews et fournit du matériel jouable à divers magazines et sites, il faut animer la communauté naissante, etc. Sur ce point, on peut d'ailleurs saluer **Sans Détour** et **l'Atalante**, grâce à qui **la Brigade Chimérique** a été lancée en grandes pompes lors des Utopiales 2010 (présentation publique, conférence de presse, présence et soutien des auteurs de la bande-dessinée, démonstrations et dédicaces...).

« chef de projet c'est pour la gloire, parce que tu portes le jeu tout au long de sa réalisation et que tu veux le voir aboutir » **Romain d'Huissier**

On pourrait penser que «plus de responsabilités = plus gros chèque»... mais dans la réalité, ça donne quoi ?

Romain d'Huissier : ah ben je me suis encore fait avoir, tiens ! Non en fait, chef de projet c'est pour la gloire, parce que tu portes le jeu tout au long de sa réalisation et que tu veux le voir aboutir. On aurait sans doute pu répartir les droits d'auteur de façon à ce que j'en touche plus que les autres, pour refléter mon rôle, mais j'ai préféré que chaque auteur ait le même pourcentage.

Nelyhann : pareil, rien. Chez **Forgesonges** le contrat est simple : le coordinateur général est le patron mais il fait tout ce travail pour la gloire (entendez bénévolement), au service du projet et de l'association. Sur **Esteren**, je touche des droits d'auteurs sur ce que j'ai écrit ou illustré, comme les autres membres du staff.

Avec le recul, est-ce que vous aimeriez modifier quelque chose sur un des jeux que vous avez eu l'occasion de superviser ?

Nelyhann : pour l'instant, rien. Mais ça ne saurait tarder je pense.

Romain d'Huissier : il y en a forcément, mais ça se limite à quelques scories, des idées de règles que j'aurais aimé avoir avant, etc. Mais sur la direction globale, aucun regret et même, le produit est encore meilleur que ce que j'en espérais grâce à l'implication de chacun à tous les stades du développement.

Y a-t-il des jeux pour lesquels vous auriez aimé qu'on fasse appel à vous ?

Romain d'Huissier : en tant que chef de projet, tu veux dire ? Hum, pas vraiment... Pour assumer cette fonction, il faut vraiment être passionné par le projet – parfois, être juste auteur suffit largement à mon bonheur, ce qui ne veut pas dire que je ne suis pas extrêmement fier des jeux sur lesquels ça a été le cas : **Luchadores** par exemple est très cher à mon cœur, et je suis content d'avoir travaillé sous l'égide de Julien Heylbroeck.

Nelyhann : j'en vois quelques-uns, mais je n'aurais pas le temps de m'y impliquer comme il se doit donc je ne préfère pas m'étendre sur le sujet.

Romain d'Huissier : il y a sans doute des jeux à venir où j'aimerais à nouveau tenir ce rôle, mais je ne regarde pas trop vers le passé.

*Dans ce numéro, nous allons continuer notre tour d'Europe et nous intéresser au jeu de rôle en Italie qui, malgré une offre des plus attrayantes, traverse actuellement une mauvaise passe qui pourrait être riche d'enseignements pour le marché francophone. La rédaction en profite d'ailleurs pour remercier Luca Volpino (gérant de la maison d'édition Wild Boar Edizioni), qui a été d'une aide inestimable pour y voir plus clair dans tout cela. **Andiamo!***



de l'âge d'or *à la crise*

La version italienne de **Dungeons & Dragons** tarde à apparaître. Il faut en effet attendre 1985 pour que l'**Editrice Giochi** (qui édite par ailleurs le Monopoly, Risk et autres classiques du jeu de société) se décide à franchir le pas. L'attente a été suffisamment longue pour que deux autres jeux aient eu le temps de voir le jour en Italie. Dès 1983, **I Signori del Caos** emprunte beaucoup au classique

du médiéval fantastique, jusque dans le système étonnamment proche de celui du vénéré ancêtre. L'année suivante, c'est **Kata Kumbas** qui paraît. Tout en restant dans le médiéval fantastique, celui-ci se démarque par un système qui lui est propre ainsi que par son ambiance plus portée sur l'humour. Ensuite, les titres se multiplient rapidement. En-dehors de productions locales, ils restent globalement très proches de ce que l'on trouve en France à la même époque.

Dans les années 90, fanzines et magazines se multiplient. On retiendra essentiellement *Rune* et *Kaos*. C'est alors l'entrée du loisir dans les magasins de presse et, par la même occasion, l'émergence de ceux qui deviendront des acteurs majeurs du milieu dans les années suivantes. *Ciro Alessandro Sacco* est l'un d'entre eux. Traducteur et auteur, il ne manque pas de contribuer à plusieurs revues et surtout de participer à donner vie au jeu de rôle par le biais des conventions. On lui doit en particulier les multiples éditions de *Mondi Eroici - Guida Collezionistica al Gioco di Ruolo*, un guide recensant les jeux de rôle. *Kaos* a connu une longévité des plus honorables, cumulant au final 75 numéros. L'aventure continue aujourd'hui sur Internet mais nous y reviendrons plus tard.

Au cours des années 2000, les jeux qui révolutionnent pour beaucoup la façon d'appréhender le jeu de rôle envahissent à leur tour l'Italie. Plusieurs sont traduits, parmi lesquels on peut citer *Avventure in prima serata (Primetime Adventures)*, *Cani nella vigna (Dogs in the Vineyard)* et *La mia vita col padrone (My Life With Master)*. Tout au long de son histoire, le jeu de rôle italien reste donc parfaitement au fait des développements de ce loisir par le biais de traductions nombreuses mais aussi de productions nationales. C'est ainsi que voit le jour *Levity*. Ce jeu un peu particulier propose des outils pour construire soi-même les règles que l'on pourrait qualifier de narrativistes. Se voulant simple d'utilisation, il est parfaitement adapté pour de l'initiation et ouvre la voie pour la création d'univers s'y rattachant. Développé en marge des théories développées sur *The Forge*, il se rapproche au final énormément de celles-ci. En une trentaine de pages, *Levity* réussit donc l'exploit de fournir une base de système générique et narrativiste. Certains jeux français ont même eu la chance de se voir traduits en italien. C'est ainsi que l'on peut trouver sur les étals de ce beau pays des versions de *Qin* et *Hollywood*.

Pour autant, le milieu n'échappe pas à la crise. Actuellement, les ouvrages semblent bien moins chers qu'en France, notamment grâce à une grande quantité d'imprimeurs aux tarifs très avantageux. La distribution reste néanmoins problématique. Contrairement à ce qu'on peut trouver dans d'autres pays, il n'existe pas de distributeur spécialement consacré au JDR. Ceux en place n'y tiennent pas plus que cela et les éditeurs sont donc le plus souvent contraints d'assurer eux-mêmes ce service, quitte à s'associer entre eux pour diminuer les coûts de transport. Au

Luca volpino

éditeur, auteur et joueur avant tout

Actuellement éditeur de jeux de rôle via **Wild Boar Edizioni**, Luca baigne dans ce milieu depuis maintenant 25 ans. Nous avons eu la chance de pouvoir échanger des mails avec lui et surtout de le rencontrer à la seconde édition d'Octogônes qui se tenait à Lyon du 30 septembre au 2 octobre 2011. Il s'est volontiers prêté au jeu de l'interview. Il a également pu fournir plusieurs ouvrages de JDR italiens qu'il est parfois difficile de se procurer depuis la France. L'intégralité de l'interview a été retranscrite et sera prochainement mise en ligne sur le site de Di6dent !



final, les livres de base coûtent pour la plupart 30€ environ et sont de très belle facture. Pourtant, aujourd'hui, le JDR se vend mal en Italie. Un ouvrage est reconnu comme un succès s'il cumule plus de 500 ventes là où quelques années auparavant, chaque nouveauté ou presque pouvait espérer atteindre cet objectif. La production n'en reste pas moins abondante et l'offre très intéressante, comme nous allons maintenant le découvrir plus en détail.

di tutto un po'

DE TOUT POUR TOUS LES GOÛTS

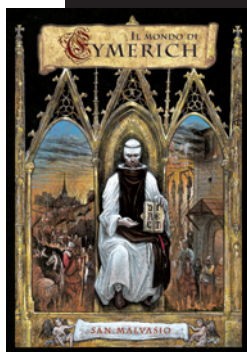
Le sommet des ventes est monopolisé par les gammes que l'on retrouve un peu partout : **D&D**, **Vampire**, **Il Richiamo di Cthulhu**...

Un peu plus loin, on découvre la traduction de divers ouvrages étrangers (**Exalted**, **Witchcraft**, **Traveler**). Mais ce sont surtout les jeux purement italiens qui attirent l'œil.

Sine Requie se détache du lot. Existant depuis 2003, le jeu en est à sa seconde édition et a déjà connu plusieurs suppléments. Le principe est simple : le 6 juin 1944, les morts se relèvent. On s'intéresse donc à ce qu'est devenu le monde au cours des 13 années qui se sont écoulées depuis. Nombreux sont les res-

wild boar

edizioni!



Chez cet éditeur, on trouve plusieurs jeux sur des thèmes très variés. Ainsi, on croise une adaptation de l'univers de l'inquisiteur Eymerich (**Il Mondo di Eymerich**) issue des romans de Valerio Evangelisti. Ceux-ci sont en partie disponibles en France mais il semblerait qu'un nouvel éditeur ait décidé de les éditer dans leur intégralité.

Alice in Steamland est l'adaptation du roman *Alice nel Paese della Vaporità*, écrit par Francesco Dimitri. On y trouve donc une ambiance *Alice au pays des merveilles* teintée de steampunk. Le roman n'est malheureusement pas disponible à ce jour en français.

Meca War offre un cadre SF sur les bases d'un système simple et d'un univers réduit à l'essentiel. Pour moins de dix euros, le livre de base propose de plus un scénario d'introduction.

Project Octopia se présente comme un supplément horrifique générique mais nous y reviendrons plus tard.

Enfin, il n'est probablement pas nécessaire de présenter **Hollywood**, traduction italienne du jeu d'Emmanuel Gharbi et Raphaël Andere. De même, on trouve dans ce même catalogue les traductions de **WitchCraft**, **Exalted** et **Traveller**.

L'éditeur annonce pour bientôt la traduction en italien de **DungeonSlayers**, un jeu allemand remportant un franc succès auprès des amateurs de donjons.

Lucca comics

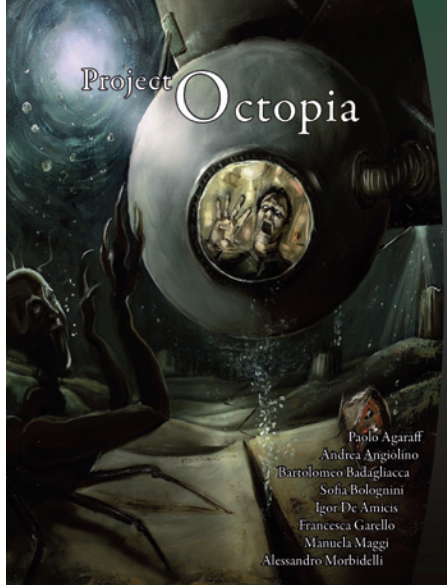
& games

Les Italiens ont leur propre convention annuelle. À quelques kilomètres de Pise, celle-ci réunit invariablement les fans de jeux, d'animation, de bandes-dessinées et de la culture de l'imaginaire en général. La première édition remonte à 1966 et n'a cessé de croître depuis. Une périodicité fluctuante ainsi que diverses crises ont rendu sa tenue difficile au fil du temps, pour finalement trouver une grande stabilité depuis une dizaine d'années. Il s'agit tout de même du troisième plus grand salon mondial consacré à la bande-dessinée, juste après le **Comiket** de Tokyo et le **Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême** (et même devant la **Comi-con** de San Diego!).

Depuis 1993, le **Best of Show** regroupe divers prix remis à l'occasion de ce salon. Aujourd'hui ceux-ci récompensent chaque année le meilleur jeu de cartes, jeu de plateau et jeu de rôles mais aussi le meilleur jeu familial, la meilleure mécanique de jeu, le meilleur projet éditorial, le meilleur aspect artistique, le meilleur jeu éducatif mais aussi une personne de l'industrie du jeu pour l'ensemble de sa carrière.

capés à avoir trouvé refuge en Italie, sous la protection de l'Église. Une autre alternative pour survivre : les grandes cités métalliques russes, où de terribles machines sont construites. Le reste de l'Europe semble perdu et des regards pleins d'espoir se tournent vers les USA. Pour autant personne ne sait vraiment ce qui se passe dans le reste du monde. Le système, diceless, repose sur l'utilisation de cartes de tarot. Au passage, on en retiendra le prix : 256 pages, couverture rigide, intérieur N&B pour 30€!

Eden l'Inganno propose un univers proche du moyen-âge, émaillé d'événements fantastiques. Le tout prend donc rapidement une teinte de science-fiction du meilleur effet. Le système utilise un D100 et surtout de fines touches de narrativisme. Sorti en 2010, il remporta un franc succès à la convention **Lucca Comics & Games 2010** (voir encadré ci-dessus).



Project Octopia, que nous avons déjà évoqué, est un projet à part. À l'origine, *Onda d'Abisso (Vague de l'Abîme)* est un recueil d'une trentaine de nouvelles ayant pour cadre la mer et ses environs. Il s'agit avant tout d'un hommage à l'ambiance lovecraftienne. C'est donc tout naturellement qu'une partie d'entre eux, férus de JDR, se sont réunis pour donner naissance à **Project Octopia**. Il en résulte un supplément générique aux aspects résolument cthulhiens décrivant en détail ce mystérieux **projet Octopia** et proposant six scénarios. Un incontournable pour les meneurs lisant l'italien et désireux d'accompagner leurs joueurs dans les profondeurs de l'océan à la recherche de terribles secrets antédiluviens. Pour la petite histoire, pour rester collés aux tentacules, un supplément italien pour **Il Richiamo di Cthulhu** avait été annoncé il y a de cela plusieurs années. Appelé *Secrets of Kremlin*, il ne vit jamais le jour malgré la diffusion sur internet de sa couverture.

Mini Bullets propose un univers à mi-chemin entre le western et la fantasy. En plus de proposer un système facile à prendre en main, il s'agit là d'un livre magnifique avec sa couverture cuir reliée à la main. La première édition ayant été rapidement épuisée, une nouvelle version révisée est d'ores et déjà disponible. En plus, **Mini Pirates** ainsi qu'un jeu de miniatures dans l'univers de **Mini Bullets** sont annoncés.

Fenomena est un jeu occulte contemporain semblant s'inspirer grandement de *X-Files*. Les personnages découvriront des organisations mystérieuses et des dimensions parallèles dans leur lutte pour empêcher la fin du monde.

le jdr italien

en quelques dates

1983

Black-Out publie le tout premier jdr italien, le célèbre *I Signori del Caos*, suivi en 1984 par *Kata Kumbas*, publié par **Bero Toys**.

1988

Universal Editrice publie *Holmes & Company*, jdr de détectives à l'anglaise, et *Giocchi Magazine* propose à ses lecteurs **Vento Nero**.

1990

les **E. Elle** publie *I Cavalieri del Tempio* et **Black-Out** «*Les Enfants de l'Holocauste*», le premier JdR post-apocalyptique italien.

1991

sortie de **Kappa AC**, le premier jdr Cyberpunk italien et le **DaS** publie *Dylan Dog*, premier jeu italien d'horreur contemporaine, basé sur un personnage de BD.

1993

Dal Negro publie *Lex Arcana*, un jdr uchronique où l'Empire romain a survécu à sa chute. Romains toujours : la ville de Rome publie **Orlando Furioso**, distribué dans les écoles et les bibliothèques.

1994

Beholder publie *Légion*, le premier jdr italien de super-héros et **Hobby & Work** sort *La Storia Ancestrale*, de la fantasy pour jeune public. Jeune public toujours, **Carte Segrete** publie *C'era Una Volta*.

1995

Nexus publie *Il Gioco Di Ruolo di Ken Il Guerriero* (motorisé par *Simulacres*) et **Quality Games** les *Giocchi del 2000 : Mediterraneo, Gli Ultimi Templari* et *Role*.

1996

Quality Games publie *1950 Allarme Ufo!*, *De Eloquentia*, *Kalevala* et *La Regola Del Gioco*.

... la suite page 31 ...

Ce terme désigne de façon générale les bandes-dessinées italiennes. De par leur format et leur publication, celles-ci sont assez particulières. En effet, une bonne partie des titres est publiée selon un rythme mensuel en kiosque sous forme de fascicules N&B d'une centaine de pages environ. Il est donc ainsi possible de suivre de nombreuses séries dont certaines sont particulièrement anciennes mais bénéficient toujours de nouvelles sorties sur le même rythme soutenu. On peut ainsi citer, parmi les plus célèbres, *Tex* (du western qui a réussi à traverser les frontières) et *Diabolik* (du giallo, ou policier, suivant les traces d'un criminel redoutable). Ces deux séries ont été créées respectivement en 1948 et 1962. Parmi toute cette production, on découvre régulièrement des œuvres pouvant tout à fait servir d'inspiration pour du jeu de rôle.

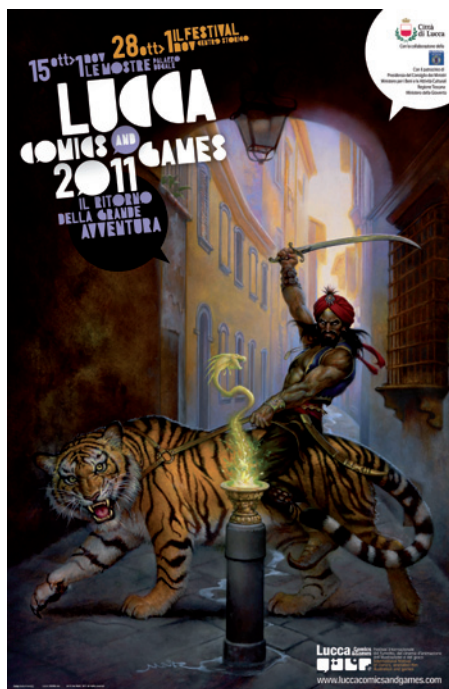
Tex, *Zagor* et les autres séries western peuvent être des plus utiles avec le retour prochain de *Deadlands* en VF ou pour *Tecumah Gulch*. Certains épisodes se teintent parfois d'un peu de fantastique et mettent dans tous les cas en scène des personnages hauts en couleur et attachants. *Dampyr* intéressera les amateurs du **Monde des Ténébres** en suivant les traces d'un homme traquant les vampires et autres créatures issues du folklore à travers le monde. Son propre père étant un vampire, il bénéficie sur cette race d'avantages redoutables. Sous ce pitch classique se cache une équipe artistique solide faisant voyager le lecteur dans des récits très documentés et prenants.

Caravan est une série « courte » en douze volumes. Après avoir été témoins d'un spectacle étrange, tous les habitants d'une petite ville américaine se retrouvent contraints de prendre la route, escortés par l'armée. Les différents protagonistes sont détaillés avec soin et les raisons de ce voyage peu à peu élucidées. Une très bonne inspiration pour de l'occulte à tendances conspirationnistes ou tout simplement pour mettre en scène un long voyage.

Dylan Dog est un enquêteur spécialisé dans les affaires étranges, flirtant régulièrement avec l'horreur. Aidé de son fidèle acolyte Groucho (élément comique indispensable), il constitue une bonne source d'inspiration pour des scénarios d'horreur aux ambiances variées (du gothique à l'humoristique en passant par le slasher). Cette série a d'ailleurs eu l'honneur d'une adaptation en JDR au début des années 90 et de plusieurs suppléments. L'un d'entre eux propose d'incorporer des éléments de l'univers de *Martin Mystère*, un autre héros de fumetti enquêtant le plus souvent sur les mystères de l'Histoire avec beaucoup d'éléments fantastiques.

Ces séries sont disponibles en version française.





si près, *si loin*

Au final, on ne peut que s'étonner de n'avoir vu aucun de ces produits de qualité atteindre nos boutiques. Certains d'entre eux semblent pourtant présenter des qualités à même de séduire le public français. Il ressort de l'entretien avec Luca Volpino la nécessité de considérer à l'avenir le marché européen dans sa globalité. Alors que **White Wolf** et **Wizards of the Coast** semblent décroître pour ce qui est du JdR, d'autres comme **Cubicle 7** deviennent incontournables. En effet, ce dernier a su se tourner vers les autres pays pour récupérer les jeux y ayant rencontré un grand succès. Il serait dans tous les cas dommage de passer à côté de certaines perles disponibles chez nos voisins italiens. Le marché italien d'il y a quelques années ressemble fortement à celui que nous connaissons actuellement en France. Il reste à espérer que nous ne subirons pas nous aussi une réduction drastique de l'offre.

Il demeure une grande différence avec le JdR italien que nous n'avons pas eu le temps d'aborder ici : le JdR à vocation culturelle ou éducative. Il semble y avoir là-bas plusieurs produits très intéressants (par exemple **Giocastoria**, motorisé par

le jdr italien ... suite ...

en quelques dates

1997

La Rose & Poison publie *Angeli e Demoni* et **Quality Games** propose *Giallo in Casa Ver-naschi*.

1998

Quality Games publie *Sol Levante* et *Cyb*.

1999

Alchemia publie *Ranma ½*, *Nexus Il Gioco di Ruolo di Dragon Ball Z* (qui n'a rien à envier à son homonyme de **Talsorian**) et *La Documenta Edizioni Multiworlds* (JdR générique).

2000

L'association **Il Pentacolo** publie *Venetia Obs-cura* (distribué par **Nexus** et **Raven**).

2001

Kappa Edizioni/Nexus publie *il Gioco di ruolo uf-ficiale dei manga*, produit par les **Kappa Boys** (les rédacteurs de la section Manga de la *Star Comics*).

2003

La Rose & Poison publie *Sine Requie* (contexte seconde guerre mondiale, avec des morts-vivants qui surgissent de leurs tombes le 6 juin 44).

2005

Raven Distribution publie *John Doe* (basé sur le fumetto du même nom), **La Rose & Poison** *One shot one kill*, et **25 Edition Nephandum** (horreur/d20).

2006

le premier **GdR Italia** contest consacre *Uomini e Vermi* et *Mythos il gioco di ruolo epico*.

2007

Wild Boar Edizioni publie *Il Mondo di Eyerich* et *Vento dell'Est*.

2008

La Rose and Poison publie *Mythos*.

2009

Coyote Press présente *Elar*, premier jeu indie italien.

2010

Eden: l'Inganno de chez **9th Circle Games** gagne le prix de la meilleure mécanique de jeu au **Lucca C. & G.**

L3, l'un des premiers systèmes OGL) et une vraie reconnaissance par certaines institutions publiques. Pour plus de détail, l'ouvrage « *Inventare Destini* » (en italien) est une excellente lecture, ainsi que l'interview d'Andrea Angiolino². On retiendra également *Senia 1945*, un JDR édité par le **Sistema museale di Ravenna** (regroupement de musées de la province de Ravenne). Ce jeu se présente sous la forme d'une boîte contenant trois dés, l'écran, une carte des lieux, les fiches des personnages joueurs et non-joueurs, un livret pour le meneur et un pour les joueurs. Celui du meneur comporte une brève présentation du jeu de rôle, le système (**D20**) et un scénario d'excellente facture ainsi qu'un survol du contexte. On s'intéresse plus particulièrement à celui dans le livret du joueur, abondamment illustré et documenté. La boîte, distribuée aux classes visitant le musée, n'est que l'une des nombreuses initiatives de ce regroupement. Celui-ci publie en effet des bandes-dessinées mettant en avant les différents musées de la province.³



En attendant, pour obtenir de plus amples informations sur le JDR en général, voici déjà quelques liens :

<http://www.kaosonline.it/category/giochi-di-ruolo/>
Les descendants de la célèbre revue italienne se retrouvent sur le net pour présenter le jeu de rôle mais aussi les autres types de jeux.

<http://www.gdrzine.com/>
L'un des meilleurs sites d'information à ce jour. Il fait également office de forum et recense de nombreux jeux tout en proposant une quantité impressionnante de documents en téléchargement. Régulièrement mis à jour, il propose également des interviews des principaux acteurs du milieu rôliste italien.

<http://www.goblins.net/>
Un autre site ayant pour vocation entre autres de recenser les jeux de rôle italiens.

<http://www.lulu.com/spotlight/alexander1968>
Une page Lulu consacrée à la revue *DM Magazine*, essentiellement consacrée au retrogaming.

<http://www.luccacomicsandgames.com/>
Le site de la convention **Lucca Comics and Games**.

retrouvez sur notre site www.di6dent.fr toutes les interviews se rapportant à cet article !

1 Voir sur le site l'interview de Luca Volpino

2 Voir sur le site l'interview d'Andrea Angiolino

3 Voir sur le site l'interview de Massimo Marcucci

Voici ce que pas mal de rôlistes répètent, avec ou sans mauvaise imitation de Francis Cabrel en prime. Ça doit être vrai, donc. D'ailleurs, on se rappelle tous, nous, les vieux de la vieille, avoir acheté des jdr à vil prix (Star Wars D6, Empire Galactique...) quand on était minots. Bon, c'est vrai que c'était il y a plus de 20 ans. Et c'est vrai qu'à l'époque, la couleur et le papier glacé, c'était pas trop d'actualité. Du coup, le doute est permis. Vérifions !



le JDR

C'ÉTAIT MOINS CHER AAAAAVANT ?

la tac-tact-tique du gendarme

OK mais comment faire ? Pour les prix d'aujourd'hui, c'est facile mais, par contre, il n'existe pas de base de données complète et fiable sur les prix des livres de jdr de ces dernières années. Pour y remédier, nous avons épluché nos vieux exemplaires de magazines rôlistes à la recherche des données techniques (pagination, type de couverture, couleurs...) des critiques parues jadis et, surtout, notre Saint Graal pour cette enquête : des pubs pour les boutiques par correspondance ! Cela représente un paquet d'archives et de chiffres. Pour amener tout cela à une plus juste proportion, nous nous sommes fixés sur des années test en partant d'aujourd'hui et en remontant arbitrairement de

5 ans en 5 ans. Nos sondages concerneront donc les années 2011, 2006, 2001, 1996, 1991 et 1986. Au-delà, les données n'existent évidemment pas puisque nous nous concentrerons sur les seules productions en langue française, créations ou traductions. Pour mettre ces prix en relation, nous nous référons également aux chiffres de l'inflation définis par l'INSEE. Pour limiter la collecte des prix et les effets de décalage, l'enquête n'utilise que les jeux publiés lors de cette année (et non pas tous les jeux alors disponibles à la vente).

Bon, c'est bien joli toutes ces belles statistiques, mais ce n'est pas ce qui empêchera notre enquête d'être bancale. Le cœur de la problématique, ça reste quand même « comment fait-on pour comparer objectivement un vieil exemplaire de **Bushido**, tout moche, tout noir et blanc mais dans une boîte

avec mon exemplaire de **L5A** 4ème édition tout gros, tout en couleurs, tout glacé et tout mais sans boîte ? » Bah, ne nous leurrions pas : c'est impossible. C'est un peu comme essayer de déterminer objectivement lequel est le meilleur à manger entre le lapin et le canard... Dans les limites de l'objectivité, on peut juste savoir lequel possède la viande la moins chère au kilo, c'est tout. Alors, c'est ce qu'on fera avec nos jdr d'époques différentes : on essaiera de déterminer, pour chacune de nos années test, le prix moyen d'une page A4 de jdr : le **PPP** (*prix par page*). Ça vaut ce que ça vaut, certes, mais cela devrait nous donner quelques ordres de grandeur. Ainsi, les livres de base sont tous réduits à leur nombre de pages, qu'ils soient en noir et blanc, couleurs, en boîte, etc. Les suppléments sont écartés du calcul général compte tenu de leur trop grande diversité (de 16 à 250 pages...).

À tout cela s'ajouteront des considérations sur les innovations et les qualités formelles des productions des différentes années étudiées mais, là, on entre sur le terrain glissant des goûts et des couleurs...

quel est le prix, Maryse, de ce magnifique objet ?

Le voilà, il est là, sec et austère : le **PPP**. Ce sont les résultats bruts de notre enquête. La ligne la plus significative est celle du bas : elle prend en compte l'inflation.

	1986	1991	1996	2001	2006	2011
PPP brut (FF ou €)	1,27 FF	1,27 FF	0,88 FF	0,87 FF	0,14 €	0,14 €
PPP converti en € (1€ = 6,56 FF)	0,19 €	0,19 €	0,13 €	0,13 €	0,14 €	0,14 €
PPP actualisé au regard de l'inflation en € (chiffres INSEE)	0,31 € (64%)	0,27 € (40%)	0,16 € (26%)	0,15 € (19%)	0,15 € (8%)	0,14 €

La réalité des chiffres est donc là. En gros (en très gros), le PPP d'un jdr en France a été divisé par 2 entre 1986 et 2011. Donc, non, le jdr ce n'était pas moins cher avant. Était-ce alors plus beau, mieux présenté ou de toute autre façon objectivement « mieux » ? Essayons de voir ça.

1986

Ce n'est déjà plus la préhistoire du jdr en France mais cela reste encore les premiers âges. Les magazines sont peu distincts des fanzines, les pros des amateurs, les éditeurs sont avant tout des distributeurs (d'import, à l'origine)... bref, le marché du jdr francophone est encore balbutiant. Malgré tout, il y a désormais suffisamment de productions dans la langue de Guiserix pour servir de base à l'enquête.

Le point gênant reste la diversité des formes, bien plus grande qu'aux autres dates (sauf 2011) : boîte, grands livres, livrets agrafés, petits livres... on trouve de tout ce qui rend l'établissement d'une moyenne assez aléatoire. On peut notamment penser que la présentation en boîte, majoritaire à cette époque alors qu'elle a presque disparu aux suivantes, était un bienfait irremplaçable. Libre à chacun de le penser. Toutefois, l'examen du contenu de ces fameuses boîtes est souvent décevant : à part une poignée de dés peu utiles au rôliste expérimenté, on y trouve surtout du support papier (petits livrets, feuilles volantes...). La présence d'un écran, de marqueurs ou de figurines en carton, par exemple, est très rare.

On note dès cette année-là dans les critiques parues alors dans *Casus Belli* des allusions presque systématiques à la qualité formelle des ouvrages présentés. C'est là sans doute le signe d'une époque où le beau n'est déjà plus l'exception (par exemple, *Avant Charlemagne* est jugé « superbe ») mais pas encore la norme (la VF de *Bushido*, ainsi, est vertement critiquée : « boîte trop fragile », présentation « un peu désuète »...). En tout cas, cela laisse supposer que, après s'être longtemps contentés de photocopies et autres moyens de fortune, le niveau d'exigence formelle des rôlistes francophones s'élève.

1991

L'année semble marquée par l'apparition de nombreux jeux de petit format et/ou de faible pagination de façon, sans doute, à maintenir des prix constants malgré la forte inflation. Il n'est ainsi pas rare de trouver des livres de base de ce type autour de 15 euros (*La méthode du Dr Ches-tel*, par ex.) ! Dans le même registre, les couvertures se font volontiers souples, même pour des blockbusters comme *Cyberpunk 2020*... étrangement paru sous cette forme chez un éditeur, **Oriflam**, pourtant réputé à l'époque pour ses belles couvertures dures. Le changement de stratégie n'échappe d'ailleurs pas au critique de *Casus Belli* qui dénigre, chose rare, le rapport qualité/prix de l'objet.

Toutefois, le format grosse boîte remplie de livrets et autres matos existe encore comme le prouve la sortie sur cette seule année de 2 jeux de ce format par l'éditeur **Siroz** (*Heavy Metal* et *Bloodlust*). Là, le PPP grimpe à 1,39 FF, le plus élevé jamais relevé dans notre enquête. La fin d'une époque.

1996

Bien que survenue dès 1989, la baisse de la TVA sur le livre au taux réduit de 5,5 % contribue certainement à expliquer la forte baisse du PPP enregistrée cette année-là et qui ne se dément pas depuis. Le temps pour les éditeurs d'abandonner tous le format boîte pour celui du livre unique, sans doute.

Cette année test est assez révélatrice d'un aspect subjectif à prendre en compte, lui aussi, dans l'évo-



lution des prix : l'effet de masse. Par rapport aux années précédentes, les sorties VF sont nettement plus nombreuses. Ce qui vaut pour les livres de base vaut encore plus pour les suppléments : les gammes s'étoffent pour le meilleur et parfois pour le pire. Ainsi se développe le sentiment, plus ou moins vrai, de devoir acheter beaucoup (le compagnon, le livre avec les règles de magie, le clanbook...) avant de pouvoir commencer à jouer. Une gamme comme **Guildes** est assez symptomatique de cela (5 publications en un an). Dans le même registre, on peut noter l'apparition assez systématique en VF des rééditions de jeu ; pour cette année test : **JRTM 2**, **Nephilim 2**, **Hawkmooon 2**, **Bitume Édition anniversaire...** et bien évidemment « *ceci est une révolution : il faut tout racheter* ». Là aussi, la sensation de renchérissement est palpable.

Dans le même temps, les standards de présentation des livres s'élèvent. C'est cette année-là que **Changeling** VF paraît : c'est le premier jeu tout couleurs en français. **Nephilim 2** introduit aussi un cahier couleurs dans son livre de base.

2001 et 2006

Ces deux années sont assez peu révélatrices : le PPP reste remarquablement stable et peu de nouveautés apparaissent dans la forme. On notera justement que, pour la première fois, le PPP ne baisse pas. La faute, sans doute, à la crise relative que le jdr francophone traverse alors suite aux tourments de la fin des années 90 (voir le Retro de ce numéro) : moins de ventes, plus petits tirages... La hausse du coût unitaire de la production d'un livre annule les éventuels gains de productivité de la décennie 2000 (arrivée massive du numérique dans le travail des éditeurs et des imprimeurs). Autre conséquence de la crise : les suppléments se vendent moins bien et, pour les rentabiliser, les éditeurs sont obligés de fixer un PPP bien plus élevé. Par exemple, en 2001, en tenant compte des suppléments entre 100 et 222 pages à couverture souple, il est de 1,11 FF (contre 0,87 pour les livres de base).

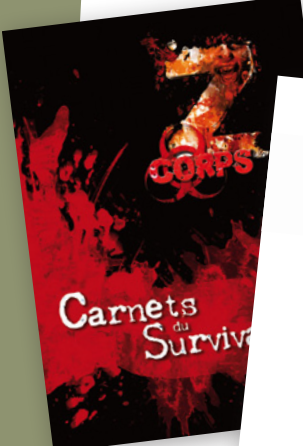
Les exigences formelles sont dans la tendance de 1996 : la couleur n'est pas la norme mais devient assez courante. Les critiques des magazines spécialisés s'arrêtent de plus en plus sur les ouvrages mal traduits (**le 7ème Cercle** lors de ses débuts, par exemple), mal relus ou trop peu illustrés (**Multisim**, par exemple).

ouais, d'accord, mais et les écrans ?

Pour cet indispensable accessoire de toute gamme qui se respecte, il n'est guère envisageable de calculer un quelconque PPP. Le plus souvent, l'écran du MJ est vendu dans une sorte de pack comprenant aussi un livret qui peut être très fin (16 pages) mais qui peut enfler jusqu'à être un véritable supplément (100 pages ou plus). Dans ce cas là, la comparaison est impossible en terme de PPP. À cela s'ajoute que l'écran du MJ varie aussi dans sa forme : 3 ou 4 volets, paysage ou portrait, grand ou petit, totalement illustré ou servant aussi de 4ème de couverture à un pack... là encore, difficile de comparer. On se bornera donc à deux constats. Lorsqu'il est vendu seul, juste avec un petit livret (contenant souvent un scénario), l'écran du MJ est aujourd'hui en carton beaucoup plus épais que dans les années 80 ou 90. Quand il est de petit format ou en carton très léger, il est souvent désormais inclus dans un supplément plus conséquent (Intégrales des **XII Singes**, par exemple). À la fin des années 80 ou au début des années 90, un écran est le plus souvent vendu aux alentours de 89 FF (environ 13,50 €). Avec l'inflation, cela représente environ 19 euros. Aujourd'hui, les nouveaux écrans en béton armé sont vendus en moyenne 22 euros. Voilà donc objectivement un objet de jdr plus cher aujourd'hui qu'hier. Bon, bien sûr, les écrans d'aujourd'hui sont plus solides. À chacun de voir si le jeu en vaut la chandelle.

ouais, d'accord, mais et les mags ?

Là encore, le calcul du PPP a ses limites : mook/pas mook, cahier noir et blanc ou pas, etc. Il nous a tout de même semblé intéressant de nous faire une idée du PPP (hors pages de pub) entre deux années test pour lesquelles les données sont suffisantes (parfois, il n'y a qu'un mag' en lice...) : 1991 et 2011. En 1991, il est de 0,45 FF. Soit 0,07 €. 0,10 € avec l'inflation. En 2011, il est de 0,075 €. Comme pour les livres, le PPP de la presse rôliste est donc constant, sans compter l'inflation. Donc, objectivement, là aussi : le prix a nettement baissé.



2011

L'année qui vient de s'écouler est, de loin, celle qui appelle le plus de commentaires. Rappelons, d'abord, que le PPP (inflation prise en compte) n'a jamais été aussi bas ! À cela s'ajoutent d'autres phénomènes qui contribuent à la baisse objective du prix du jdr.

On peut ainsi tenir compte du « service après-vente », c'est-à-dire du suivi gratuit qui accompagne les acheteurs du livre de base. Longtemps, ce suivi a été assez théorique, se heurtant au problème de la distribution gratuite de feuilles ou bulletins papier dédiés (la poste ou les boutiques, ça se paye). Avec la généralisation du web, la contrainte disparaît et le suivi gratuit sous forme de PDF est devenu la norme : tout acheteur d'un livre de base sait qu'il peut désormais obtenir des fiches, des scénarios, parfois même de véritables suppléments gratuitement sur le site de l'éditeur ou de l'auteur du jeu. Une vraie plus-value mais absolument transparente dans l'évolution du PPP.

La révolution numérique renforce donc l'exigence vis à vis des éditeurs papier : leurs produits payants doivent se distinguer nettement des produits gratuits (on peut aussi ici penser aux nombreux jdra de qualité disponibles gratuitement sur le Net, sans même parler des PDF illégaux...). Cela tombe bien, le numérique offre aussi aux éditeurs des moyens supplémentaires pour enrichir la présentation et l'impression de leurs livres à coût constant. On remarque ainsi une nette évolution des standards de présentation : papier glacé, livres entièrement en couleurs, écrans en carton très épais... sont deve-

nus la norme pour de nombreux éditeurs (**Edge**, par exemple). Dans un autre registre, mais là aussi avec la volonté de se démarquer du support numérique, certains éditeurs comme **les XII Singes** animent une sorte de revival de la boîte à travers leur gamme **Adventure Party** ou leurs packs incluant écran et aides de jeu (Intégrales ou Clefs en Mains).

Dans un marché de niche composé d'un nombre de consommateurs très restreint (beaucoup de jeux français ne sont tirés qu'à 1000 exemplaires voire moins) et stable (voire pire...), augmenter la marge réalisée sur le prix de vente d'un livre reste une des seules options disponibles pour les éditeurs. Certains ont ainsi fait le constat que leurs clients étaient avant tout des passionnés et, pour la plupart d'entre eux, des membres des classes socio-professionnelles supérieures ou au moins intermédiaires : en clair, des gens pour lesquels le prix n'est pas forcément un frein à l'achat. Ainsi, **Sans Détour** ou encore **Black Book Éditions** ont pris l'habitude depuis peu de proposer quasi-systématiquement une version collector de leurs livres les plus emblématiques. Ces tirages limités enrichis atteignent des prix très élevés (par exemple, 150 euros pour le coffret **Deadlands**) mais, pour la plupart, s'arrachent comme des petits pains. À méditer.

À l'extrême inverse, des éditeurs alternatifs parfois appelés « indés » (on peut citer **La Boîte à Heuuh** en exemple) nous enseignent que parfois *small is beautiful* : des livres de petit format, avec peu de pages (règles simples, narration partagée...), parfois austères mais vendus à petit prix trouvent aussi un public qui, souvent, ne savait même pas lui-même qu'il pouvait être intéressé par ce type de jeu. Très différents dans le principe mais eux aussi à la recherche du petit prix pour toucher de nouveaux consommateurs, citons pour mémoire les très petits produits (comme les « *dossiers de personnage* ») à très petit prix que **le 7ème Cercle** ou **BBE** ont désormais l'habitude de publier dans leurs gammes. Là, le prix, très réduit, est utilisé comme levier pour titiller la curiosité et déclencher l'achat. Bah, à méditer aussi, du coup.

Bref, gros ou petits, les prix du jdr semblent voués à évoluer encore pas mal. Ainsi, on peut d'ores et déjà s'inquiéter des effets que pourrait avoir sur notre petite industrie préférée la hausse de la TVA réduite (7%) (applicable au 1er janvier à l'heure où nous écrivons ces lignes).

argent trop cher ?

débat

débat : argent trop cher ?

L'argent du jeu de rôle, voilà un débat qui semble animer éternellement les discussions rôlistes. Alors, quel meilleur exemple que de confronter les visions de chacun des maillons de la chaîne du JdR sur cette question existentielle ?

Le JdR en France, c'est le « juste prix » ou c'est trop cher, selon vous ?

Christophe, rôliste : c'est une bonne question. En effet, quand on est client, il existe 3 types de prix : le prix de vente, le prix « psychologique » et le prix que l'on est prêt à payer. Dans le domaine spécifique du jeu de rôle, je constate que les prix ont gonflé depuis la « reprise » du jeu de rôle français il y a 2 ans. Certains produits surfent sur l'idée que ce sont de « petites » productions et que les clients sont prêts à y mettre le prix, qui est à mon avis parfois très au-dessus de leur réelle valeur.

Romain d'Huissier, auteur : les prix du JdR sont calculés au plus juste par les éditeurs. Ne leurrons personne : le JdR, moins de dix personnes en vivent en France actuellement (et je compte large). La grande majorité des éditeurs le fait par passion, leurs gérants ayant un « vrai » métier à côté – du coup, l'objectif est réellement de rentrer assez d'argent pour continuer à éditer, parce qu'ils aiment ça. Et pas par appât du gain, croyez-en quelqu'un qui connaît l'envers du décor !

Jean-François Morlaës, éditeur : je ne peux qu'abonder dans le sens de Romain. Il faut se rendre compte que le JdR est en marge complète du monde traditionnel de l'édition. Les tirages sont anecdotiques, tout comme les ventes. Or, le coût d'impression d'un livre est directement lié au nombre d'exemplaires tirés : moins on imprime d'ouvrages, plus leur coût de revient est élevé !

Eric, rôliste : les JdR d'aujourd'hui sont de bien meilleure qualité que par le passé. Le papier glacé, la couleur, la qualité des illustrations et de la mise en page sont très loin devant ce qui pouvait se faire à mes débuts en 1984 et même longtemps après. Hormis quelques exceptions, je trouve que compte tenu de la qualité, les prix ne sont pas prohibitifs. C'est une question de perception prix/matériel offert.

Lionel Jeannerat, caissier de ForgeSonges : j'aimerais proposer une autre approche de la question et considérer l'ensemble du système. La niche économique du JdR est extrêmement organique et restreinte. Dans les 40 € d'un livre de base, il serait intéressant de savoir combien partent pour des prix dans des concours, des conventions et dans les services presse. Sans oublier, l'investissement dans des stands en convention et autres frais de déplacement inhérents. Je ne parle même pas du sponsoring et de la publicité qui permettent à des conventions et des associations d'exister.

Akae, illustrateur : à ce jour compte tenu de la masse de travail que représente la création d'un JdR il est évident que le rapport travail/rémunération est très en dessous de ce qu'il devrait être, même si au fil des contrats les cachets augmentent. Au final je constate que les éditeurs font les marges les plus serrées possibles pour proposer un produit final au prix le plus bas.

Laurent Rambour, éditeur et boutiqueur : je pense que le vrai débat est de se demander si la qualité d'un

qui touche quoi ?

Les auteurs et les rédacteurs

Un pigiste touche entre 30 et 50 € les 10.000 signes, avec une moyenne à 40 € - cette somme forfaitaire reste fixe et le pigiste ne touche rien en fonction des ventes. Un auteur touche entre 7 et 12% du prix éditeur pour chaque vente (s'il y a plusieurs auteurs, ils se répartissent ce pourcentage) – même si certains éditeurs versent des droits plus conséquents.

Les illustrateurs

Les tarifs varient de 20 à 100 € l'illustration intérieure, mais une moyenne se situe entre 30 et 70 €. Ils varient en fonction de la taille de l'illustration (quart de page, pleine page, etc.), du fait qu'elle soit en couleur ou pas. Pour une couverture, le nom de l'illustrateur fait grandement varier les prix, mais il va en moyenne de 100 € pour un petit format confidentiel à 300 €. Dans le milieu de l'illustration classique, un illustrateur est rémunéré en Freelance entre 200 et 1000 € la journée, le tarif de base d'une couverture de roman de poche tourne autour de 400-500 €, une illustration dans la presse quotidienne c'est de 150 à 500 €, pour un magazine de 150 à 400 €, la couverture d'un magazine rapporte de 800 à 1000 € et plus encore, la notoriété d'un illustrateur et l'importance de la diffusion du média jouant énormément sur le prix.

L'exemple de Forgesonges

« ForgeSonges est une association de créatifs, basée sur le droit suisse, qui poursuit deux buts : promouvoir la création (*Démiurges en herbe, Plumes en herbe*) et encadrer des projets créatifs (*Les Ombres d'Esteren, Mississippi*). L'association a un budget annuel de 3500 € qui sont investis en grande partie dans des défraiements pour des rencontres de travail ou pour se retrouver sur des conventions (1800 €), et dans la communication, les stands et la promotion (1440 €), le reste servant au fonctionnement administratif de l'association. Les sources de revenus de ForgeSonges sont essentiellement de deux types : ventes de produits sur les conventions et des droits d'auteurs sur nos projets.

L'association signe des contrats avec un éditeur pour chaque projet. Les droits d'auteur globaux sont compris entre 10 et 17 % du prix HT ou 50% du bénéfice. ForgeSonges garde pour elle-même une petite partie (1-5% du prix HT ou 5% du bénéfice), le reste est distribué aux contributeurs, moitié pour les auteurs, moitié pour les graphistes et illustrateurs.

Une exception notable, ForgeSonges a gardé l'ensemble des droits d'auteur du recueil *Démiurges en herbe* en accord avec les contributeurs. Les droits d'auteur de la deuxième édition reviendront cette fois intégralement aux contributeurs. »

jeu mérite son prix, et là, effectivement, il y a parfois de quoi grincer des dents : de faux collectors vendus 25 € de plus qu'une version standard pour une histoire de couverture en skaï, des ouvrages truffés de bugs, des suppléments inutiles et des jeux petits formats « jetables » au prix d'un livre de base standard... les exemples ne manquent pas. Les rôlistes sont globalement des clients très exigeants et je pense que certains éditeurs ont abusé de leur crédulité de consommateur par le passé. Ceci explique aussi un peu cela. Maintenant, à l'heure où des millions de gens dépensent 70 euros pour un jeu vidéo qui a une durée de vie de 6/8 heures, je pense qu'il est nécessaire de relativiser un peu les choses.

Et avant ? C'était moins cher ou plus cher, d'après vos souvenirs ?

Eric : pour répondre sérieusement à ça il faudrait tenir compte de l'inflation et mettre ça en parallèle avec le matériel proposé à l'époque, mais moi de manière très subjective, j'en ai bien conscience, je trouve que depuis que je joue les prix restent stables pour un matériel souvent plus touffu et de qualité bien supérieure.

Laurent Rambour : c'était un peu moins cher mais aussi beaucoup plus laid. Je me souviens qu'il y avait de tout : du supplément photocopié à l'arrache et illustré par le petit frère et de belles boîtes luxueuses comme celles d'AD&D.

Christophe : j'ai acheté mes premiers jeux de rôle dans les années 80. J'ai des souvenirs de suppléments à 120 FF (18 €) avec plusieurs scénarios, du contexte, des aides de jeu de qualité. Aujourd'hui, tentez de vous payer quelque chose dans le JdR avec 18 €... Vous allez au mieux avoir un écran de jeu souple et de basse qualité ou 1 ou 2 scénarios. Les livres de base tels que **Conspiration** étaient vendus 179 FF (27 €). **L'Appel de Cthulhu** V4 à 189 FF (29 €). De nos jours, le moindre livre de base dépasse les 35 € et peut parfois grimper jusqu'à plus de 50 €. Alors, oui, dans mes souvenirs et dans les faits, les livres de base sont beaucoup plus chers que dans les années 90.

Jean-François Morlaës : à mon sens la qualité des produits a largement augmenté et le prix est resté relativement stable. Les rôlistes achètent donc des livres de meilleure facture, peu ou prou au même prix qu'avant. On peut donc considérer que le JdR est moins cher qu'il y a dix ou vingt ans, même si le prix en valeur absolue est stable.

Romain d'Huissier : comme le dit Eric, il y a beaucoup de facteurs à prendre en considération : l'inflation à tous les niveaux (rien que la hausse du prix du papier), la qualité grandissante du matériel, le fait que « avant » une grande majorité de rôlistes était adolescente / étu-

diante et donc sans le sou, etc. Mais je pense globalement que le JdR reste un loisir très bon marché, surtout au vu de la qualité actuelle de la production française.

Akæ : oui, tout est de meilleure qualité sans nul conteste. À part quelques rares exceptions de mauvais goût, les illustrations, les textes, la mise en forme, le produit lui-même, tout est mieux qu'avant !

« les fans de ces rétroclones courent juste après leur jeunesse perdue : on achète la boîte de D&D première édition au lieu d'une Ferrari ; c'est moins cher mais ça reste rouge. »

Pourtant, on voit fleurir un peu partout la mode du retrogaming, avec des vieux jeux qui s'arrachent parfois à prix d'or. Comment l'expliquer ?

Romain d'Huissier : j'ai envie de dire « *no comment* », mais j'ai aussi envie de me faire plaisir. Ce courant est en fait dû, à mon humble avis, à une volonté de retrouver le plaisir des parties que l'on a pu connaître étant jeune. C'était alors simple et simpliste, et en réalité on s'emmerdait pas mal mais le filtre de la nostalgie a tout recouvert d'un voile d'or. Les fans de ces rétroclones courent juste après leur jeunesse perdue et ils sont donc prêts à y mettre le prix – une sorte de démon de midi du geek, en somme : on achète la boîte de **D&D** première édition au lieu d'une Ferrari ; c'est moins cher mais ça reste rouge.

Jean-François Morlaës : puisque Romain a décidé de ne pas user de son « *no comment* », je vais me permettre de le lui emprunter. « *No comment* ».

Christophe : je reste très nostalgique de la première version de **Cyberpunk** et à **LSR** je préfère toujours le background historique de Rokugan de la première version plutôt que celui des éditions qui lui ont succédé. Une autre possibilité est que les vieux joueurs comme moi, à force de raconter avec forces détails leurs souvenirs d'anciens combattants sur des jeux ou des campagnes mythiques aujourd'hui disparues (*Dragon Lance*, *Ennemi Intérieur*, *campagne Transylvanienne*, etc.) suscitent chez certains joueurs plus jeunes le désir d'essayer de les découvrir et de les jouer à leur tour.

Laurent Rambour : d'après ce que je constate, c'est plus un délire post-traumatique de quadragénaire dépressif – je caricature hein - qu'une tendance hype de nouveaux joueurs. Après, si des gens aiment ça, à chacun son délire, l'important c'est de jouer, qu'importe ce qu'en disent les autres !

Akæ : la mode du rétroclone, retrogaming, etc. ce n'est pas pour moi et je n'y trouve aucun intérêt, ce qui ne

veut pas dire que je ne vais pas craquer pour une nouvelle édition qui rafraîchit complètement un jeu.

Christophe : la rareté des produits explique que certains titres s'échangent à plus de 80 € pour certaines éditions introuvables ou rares. En tant que pratiquant de jeu de rôle, je le déplore. Surtout que le plus souvent, ce sont des gens qui ne font pas jouer les jeux qu'ils achètent et souffrent du syndrome de la collectionnite aiguë.

Lionel Jeannerat : je pense qu'il y a une part de collectionnite mais également le fait que certains jeux ont disparu prématurément des étals alors que leur succès était durable. Il se trouve donc des fans de seconde génération qui trouvent difficilement les ouvrages qui prennent la poussière chez des collectionneurs. C'est du moins mon impression concernant **Agone**.

Laurent Rambour : là où je trouve que ça déconne un peu, c'est que l'on a une tripotée de rétro-clones aussi bandants qu'une fiche d'impôt et qui ne font rien de plus que pomper **AD&D** avec de fausses « nouvelles » options ; les rôlistes ayant pour habitude de bidouiller les règles à leur sauce, en faire un argument de vente ressemble pour moi à du foutage de gueule.

On voit doucement se développer le marché des PDF légaux : une aubaine ou tout ça reste trop cher pour du numérique ?

Jean-François Morlaës : le PDF sera certainement amené à se développer mais pour le moment, il demeure très discret. Pour ma part, les ventes PDF représentent moins de 0.5% de mon chiffre d'affaires... Pour ce qui est du prix, il me semble raisonnable de considérer qu'un ouvrage numérisé ne devrait pas dépasser 50% du prix de vente de la version papier.

Eric : comme pour la première question c'est une histoire de point de vue. Personnellement je trouve que certains abusent. Mais là encore la générosité d'autres permet de trouver de nombreux produits gratuits et légaux sur internet.

Lionel Jeannerat : encore une fois, il faut satisfaire la diversité de la demande. Il existe un public pour le PDF, il serait bête de ne pas leur en vendre. Surtout que si on ne les satisfait pas, Internet a tendance à les leur proposer gratuitement et illégalement, ce qui n'est l'idéal pour personne.

Romain d'Huissier : mettre à disposition en PDF un jeu épuisé mais dont un tirage papier ne serait plus rentable me semble une bonne solution pour éviter la spéculation et le piratage.

Akae : la mise à dispo de jeux qui ne sont plus édités en PDF, c'est aussi la possibilité d'accéder à certaines vieilleries et surtout de sauvegarder certaines vieilles éditions.

Christophe : les PDF «légaux» j'en achète, notamment des produits de **Chaosium**. C'est beaucoup moins cher que l'édition papier et c'est beaucoup plus pratique que de traîner 4 kilos de bouquins dans le sac. Je trouve dommage que si peu d'éditeurs en France fassent le choix du numérique.

Lionel Jeannerat : au niveau de cette diffusion électronique, je crois beaucoup dans le système de ranson : lorsqu'une somme suffisante a été rassemblée, le PDF est gratuitement en ligne et une version papier sort. C'est pour moi le meilleur moyen de satisfaire tout le monde. J'ajouterais également que des formats électroniques peuvent être plus pratiques que du papier. Un JdR est destiné à être joué, pas uniquement à être lu. À ce titre, on peut imaginer des formats de scénarios bien plus pratiques sur tablettes tactiles que sur du papier figé.

Laurent Rambour : ce que je déplore, c'est plutôt la politique de certains éditeurs sans scrupules qui consiste à proposer un PDF à 10 € alors que la version papier en coûte 50 et que des stocks squattent encore les étalages des boutiques, ce qui revient à leur donner un joli coup de pied aux burnes. En contrepartie, effectivement, cela peut être intéressant pour certains clients... et les pirates. Je pense que l'on est dans une période bâtarde où l'on souhaite faire évoluer le marché mais que l'on a du mal à trouver un bon équilibre sans infliger de casse à l'un des maillons de la chaîne.

Les JdR petits formats (chez John Doe, les XII Singes...) permettent de faire baisser les prix des livres de base. Vraie bonne idée ou arnaque ?

Romain d'Huissier : vraie bonne idée, bien sûr. De toute façon, tout ce qui permet de varier l'offre en matière de JdR est une vraie bonne idée. Il en faut pour tous les goûts et contrairement à ce que les hurleuses d'un certain forum peuvent bien brailler, il y a un public pour tous les types de format.

Eric : moi, je préfère acheter un vrai livre en dur et relié pour 5 ou 10 euros de plus. Par contre le concept de jeux complets en un seul ouvrage est, je pense, une très bonne idée pour l'initiation, les débutants ou les joueurs occasionnels. Mais ce n'est pas pour autant que le matériel doit faire «cheap».

Jean-François Morlaës : j'ai moi-même adopté le petit format pour trois raisons. La première est effectivement un prix d'impression inférieur malgré la faiblesse d'un tirage. Le second est l'aspect pratique, c'est agréable à lire et à transporter. Le troisième est l'aspect psychologique, un petit livre se consulte les coudes serrés contre le corps et la tête penchée sur les pages, comme une sorte de grimoire secret et hermétique. Un plaisir de lecture qui me semble s'accorder à merveille aux jeux indépendants, ceux que l'on aime dénicher et avoir le sentiment d'être les seuls à connaître.

Christophe : les JdR petits format, tels que **Dés de Sang** ou ceux des **XII Singes** ne sont pas une «arnaque». Toutefois, ils proposent souvent des trames «fixes» piégeant le lecteur et donc le meneur de jeu dans une «toile» de fond très courte en termes de re-jouabilité. Vite lu, vite maîtrisé, mais il ne faut pas espérer faire de longues campagnes sans un gros travail personnel du meneur de jeu. Vous ne payez donc pas cher, mais finalement, c'est vous qui faites 80% du boulot de «post prod». Parfois, on peut se dire que finalement, autant créer ses propres toiles de fond avec un bon système de jeu générique passe-partout plutôt que d'acheter certaines productions.

Romain d'Huissier : les jeux à petits formats ont souvent la bonne idée d'être à prix modique, ce qui là encore permet de toucher un public peu fortuné qui, avec l'entrée dans la vie active et l'augmentation de son pouvoir d'achat, pourra alors éventuellement évoluer vers des livres plus conséquents et plus chers. Ces formats réduits peuvent donc jouer un rôle important dans le renouvellement de la population rôliste.

Laurent Rambour : j'estime qu'un jeu doit prendre le volume qu'il mérite. L'important c'est que les auteurs aient été jusqu'au bout de leur délire. Ce n'est pas le coût du papier qui pèse le plus dans le prix de vente d'un livre. Ceci dit, quand je vois le faible rapport qualité/prix pour certaines productions calibrées au petit format, je me dis que ce n'est ni plus ni moins qu'un argument de vente pour gogos trentenaires qui n'ont soi-disant pas trop le temps (ou l'envie) de lire mais passent leur temps à tripoter leur Iphone.

Akae : je vois au cas par cas, au final comme avec les livres en dur. Mais sinon j'aime le format très pratique pour la lecture, l'utilisation. On peut tomber sur de vrais petits bijoux. Ensuite personnellement je n'achète pas de *burst*, ou de *one shot*, pas que je les trouve mauvais, bien au contraire, mais je n'en ai pas l'utilité. J'aime avoir de la matière ou bien que le cadre puisse être ouvert à des campagnes et développement. Ensuite ce format offre à mon sens un autre avantage : celui de la rémunération de l'équipe. À ce jour les meilleurs pourcentages que l'on m'a proposé en illustration l'ont été sur des gammes de ce format.

Vous auriez d'autres pistes pour faire baisser le prix des JdR en France ?

Akae : honnêtement je n'en sais fichtrement rien du tout !

Christophe : proposer plus de formats numériques avec par exemple 30% de remise par rapport à un JdR édition «livre» avec une présentation convenant plus aux imprimeurs. Pourquoi ne pas proposer plus souvent des pré-commandes d'un produit «de luxe» pour les clients qui souhaitent acquérir un beau produit imprimé et une version couverture souple moins chère pour les autres ?

Eric : imprimer à nouveau d'anciens jeux déjà amontis à des prix plus bas comme le fait **Bragelonne** pour certains anciens romans de fantasy me paraît une piste intéressante pour créer une gamme de produits de qualité à des prix plus attractifs.

Romain d'Huissier : n'étant pas éditeur, je préfère ne pas spéculer dans le vent. J'aimerais juste qu'aucune de ces pistes ne passe par la case « baisser le pourcentage des auteurs » !

Jean-François Morlaës : « baisser la rémunération des auteurs. » (fin du private joke). La seule solution vraiment efficace qui me vient à l'esprit serait d'élargir le marché, tout simplement. Cela pourrait se faire sans tomber dans la démagogie grand public, ne serait-ce que si les joueurs achetaient de temps en temps un livre au lieu de laisser la tâche au seul meneur de jeu. Mais ce n'est là qu'un vœu pieux.

Lionel Jeannerat : pour le moment, le portemonnaie des rôlistes est le seul à supporter le coût financier du système. Je pense donc que le seul moyen de diminuer les prix est de trouver d'autres apports financiers, comme des subventions publiques ou privées. Une convention qui reçoit suffisamment de subventions pour ne plus faire payer ses stands, ça permet de diminuer les frais d'un éditeur. Mais je crois que l'amélioration sera surtout qualitative et que la baisse de prix sera toujours marginale.

Pensez-vous que l'on pourrait faire plus pour développer de nouveaux marchés, trouver de nouveaux moyens de distribution ou d'édition ?

Christophe : comme le disait Lionel, l'économie repose sur les meneurs de jeu. J'ai des joueurs que je connais depuis 28 ans, qui, eux, n'ont jamais rien acheté d'autre pour la pratique du JdR que des dés. S'il y a un marché à développer, c'est du côté des joueurs qu'il faut creuser.



et disdent dans tout ça ?

Nous aussi, nous avons dû répondre à de multiples critiques concernant notre prix de vente. En effet, 12€ pour un magazine, c'est au-dessus de la moyenne. Mais tout ceci s'explique :

le mook, comme il se doit, ne contient aucune publicité et consacre toutes ses pages au contenu. Nous ne recevons donc aucun apport extérieur pour financer le magazine.

En termes techniques, chacune des 160 pages format A5 (hors couverture, donc) du mook contient une moyenne de 3500 signes (caractères), soit à peine moins que la plupart des magazines au format A4. En plus du mook, tous nos lecteurs - et même les autres ! - peuvent s'abonner gratuitement au Fix, notre newsletter hebdomadaire.

Mais, concrètement, à quoi correspondent ces 12€ ?

4,23€

C'est le prix de l'impression du numéro que vous tenez dans vos mains.

1,45€

Le bénéfice que nous en tirons une fois cet exemplaire revendu à notre distributeur, Millennium, pour la somme de 5,68€. Ce bénéfice est intégralement réinvesti dans la publication des prochains numéros et la gestion du site internet (et, donc, du Fix).

7,20€

Le prix auquel Millennium, qui nous permet de bénéficier de son réseau de distribution en France, en Belgique et en Suisse, revend cet exemplaire à votre boutique, qui, elle, vous le vendra au prix public de 12,00€.

Debat : argent trop cher ?

43

Dans le domaine de la science-fiction / fantastique / fantasy (ce que l'on nomme SFFF), un roman de débutant se vend en moyenne à 500 exemplaires (moins pour des éditeurs plus confidentiels). Une bonne vente dépassera les 10.000 exemplaires.

Laurent Rambour : pour développer de nouveaux marchés, il n'y a pas 36 solutions : il faut ouvrir les portes du jeu de rôle. C'est aux rôlistes d'aller vers de nouveaux publics et pas l'inverse. Peut-être faut-il aborder des thèmes qui peuvent potentiellement parler à d'autres communautés pour les sensibiliser et leur donner l'envie d'essayer. Je ne pense pas que le jeu de rôle deviendra un jour un loisir grand public et que c'est en se ressassant l'éternel disque du médiéval-fantastique à pépé que l'on fera avancer les choses.

Eric : il faudrait réussir à attirer de jeunes joueurs avec des jeux basés sur des univers qui leur parlent (*Naruto* ou *Dofus* par exemple si cela n'existe pas déjà). Je ne sais pas ce qu'a pu donner commercialement la tentative de JdR sur le monde de *Lanfeust de Troy*, mais j'avais trouvé la tentative intéressante à l'époque.

*« si mes joueurs ont le désir de vivre une campagne de **Rogue Trader**, par exemple, à 55 € le livre de base et à plus de 30 € les suppléments, ils ont intérêt à être sacrément motivés ! »*

Romain d'Huissier : oui, une solution pourrait être à mon avis de multiplier les initiatives « cross-média » : adaptations de livres ou BD à succès, jeux de plateau ou de cartes se rattachant à un univers de JdR, etc. Afin de multiplier les passerelles pour attirer un public varié. Mais j'ai conscience que tout cela a un coût et que peu d'éditeurs français peuvent l'assumer !

Akae : je participe à des projets cross-média (**Esteren**) où l'univers est décliné sur de multiples supports, médias : jdr livres, mais aussi CD de musique, jeux vidéos, recueil de nouvelles, etc. On tente de toucher par ce biais d'autres réseaux de distribution comme la FNAC. En parallèle il ne faut pas négliger la communication : il faut multiplier la présence en conventions, sur le net, etc. C'est énormément de temps et de travail, d'investissement aussi, notamment pour l'éditeur. Mais au final c'est un jeu qui a épuisé ses 2000 exemplaires en 10 mois. Alors, oui, ça froisse certains grincheux le teasing régulier, mais au final ça marche, alors bon, rien à foutre !

Jean-François Morlaës : la communication auprès d'un grand public est actuellement presque impossible. Le coût de la publicité est complètement démesuré par rapport aux chiffres d'affaires de la très grande majorité des éditeurs français. Par contre une diffusion

en douceur et progressive, ouverte à l'organisation de parties d'initiation, me semble être beaucoup plus porteuse.

Lionel Jeannerat : le JdR peut clairement profiter de *casual gaming*. Pour l'instant, les éditeurs proposent des jeux courts, faciles, clef en main. C'est une bonne chose mais je crois que cela ne suffit pas. Les *casual rôlistes* sont nombreux mais ils ne souhaitent pas avoir la moindre préparation aussi minime soit elle : ils veulent s'asseoir autour d'une table et jouer. Il existe des gens ou des organisations qui sont prêt à payer pour ça. Encore une fois, les associations et les clubs sont clairement ce qui peut toucher ces joueurs. Je pense notamment au travail d'**Opale** qui offre de telles prestations.

« Au fait, le prix est-il vraiment un critère de choix dans un achat de JdR ou bien la passion emporte toute considération de cet ordre ? »

Jean-François Morlaës : je vais faire un peu « ovni » : je ne regarde jamais le prix. Le jeu m'intéresse, je le prends. Je considère toujours que le prix auquel il est vendu est le juste prix. Déformation professionnelle ?

Eric : il semble que les produits collectors comme ceux des éditions **Sans Détour** rencontrent un grand succès, et ont vocation à se développer chez d'autres éditeurs alors que leurs prix peuvent atteindre des sommets. Moi même j'ai déjà succombé deux fois à de telles offres, généralement pour des jeux qui me sont particulièrement chers et aussi pour le plaisir de posséder un très bel ouvrage.

Christophe : le critère de prix rentre en ligne de compte. Personnellement, j'imagine si mes joueurs ont le désir de vivre une campagne de **Rogue Trader**, par exemple, à 55 € le livre de base et à plus de 30 € les suppléments, ils ont intérêt à être sacrément motivés et il n'est pas certain que je passe à la caisse. Dans un contexte de crise sociale, 55 € c'est un caddie de nourriture, une dépense qui mérite donc réflexion pour certains niveaux de salaire.



nothingness

un jdr alternatif ?

Quelques questions à XI, l'auteur

Peux-tu rapidement présenter le mode de distribution que tu as choisi pour Nothingness ?

XI : **Nothingness** est disponible sous deux formes : en PDF gratuit sur le site* et en version papier, de manière auto-éditée sur le site lulu.com. L'idée est que chacun puisse consulter les 5 livres disponibles sur le site, avec un système de participation des membres qui permet d'avoir un accès croissant à la gamme, puis de permettre à ceux qui ont testé la version PDF d'acheter les livres en version papier, qui sera évolutive, puisque l'Univers se nourrit des parties des tables de jeu.

Comment as-tu eu cette idée ? C'était véritablement une envie ou tu as fait ce choix par nécessité ?

XI : C'est le résultat d'une analyse économique du marché du JdR et de l'internet. Comme le jeu de rôle n'est pas compétitif, on ne peut pas gagner de l'argent en confrontant les joueurs. Du coup, la plupart des éditeurs survivent en «gardant en haleine» l'acheteur potentiel : sorties de supplément, réédition, etc. L'internet est lui-même un problème ; la dématérialisation des supports s'est accompagnée d'une nouvelle conception de l'achat : la consommation gratuite, ou l'idée que sur internet, payer n'est pas normal. Plutôt que de combattre ce qui ne peut l'être, j'ai préféré prendre acte du fait qu'aucun éditeur n'était intéressé par mon concept. J'ai tout payé de ma poche et mis gratuitement mon jeu à la disposition de la communauté. Mon objectif n'est pas lucratif, mais de rentrer dans mes frais, même si cela doit prendre 15 ans.

Est-ce que tu estimes avoir réussi ton pari ?

XI : Oui et Non. Oui, car malgré l'absence d'éditeur, j'ai réussi à rendre public mon jeu. Aujourd'hui, **Nothingness** a eu les honneurs des médias (Jdr Mag, Roliste TV et même Di6dent !) et le site compte 300 inscrits et 9 000 visiteurs en 1 an. L'objectif 2011 était d'avoir 3 tables de jeu en France autres que la mienne. On en est à 2 + 1 en cours de création. Non, parce que mes ventes sont quand même faibles - une quarantaine de kits de découverte - et mes ressources très faibles par rapport au coût. Il suffit d'être patient...

*<http://www.nothingness.fr>

Romain d'Huissier : le prix est forcément un critère. Quand je fais des démos en convention à des lycéens et que ceux-ci, conquis, me disent qu'ils attendront Noël pour acheter le jeu avec leurs étrennes, je vois bien qu'acheter un JdR est un acte important pour une certaine population. 30 à 50 €, c'est quelque chose pour des jeunes rôlistes ! Les clubs sont une bonne solution, quand ils mettent à disposition des JdR achetés avec les cotisations. Des ludothèques aussi seraient une bonne idée et le marché de la « vraie » occasion a un rôle à jouer.

Lionel Jeannerat : non, ça n'en est pas vraiment un. Ca aura juste un impact sur la quantité. Je fonctionne plus ou moins avec un budget fictif : j'achète tout ce qui m'intéresse vraiment quel que soit le prix, ensuite si je considère que j'ai beaucoup dépensé, je m'arrête (un petit moment). Si j'ai peu dépensé, je craque plus facilement sur des jeux ou suppléments qui ne me tiennent pas à cœur.

Akæ : pour savoir ce qu'implique financièrement la création d'un jeu, c'est difficile pour moi de juger un jeu trop cher par contre oui c'est un investissement. Quand j'achète un jeu j'achète un morceau de passion, je suis conscient du temps que les auteurs et illustrateurs ont pris pour faire naître l'ouvrage et des câlins qu'ont dû faire les éditeurs à leur banquier pour avoir leur crédit !!!

Laurent Rambour : je suis passionné, je trouve donc toujours une bonne excuse quand je veux quelque chose, mais il faut quand même que le produit mérite son prix. Passé 45 €, je réfléchis plus...

Merci à Christophe Calmes, Éric, Romain d'Huissier, Jean-François Morlaës, Lionel Jeannerat, Olivier Sanfilippo et Laurent Rambour pour leur participation à ce débat.

Vous pourrez retrouver la version intégrale de ce débat d'ici quelques semaines sur www.di6dent.fr

Pour les acteurs du jeu de rôle, hormis les entrées aux conventions et les ventes de jeux et de magazines, les façons de faire rentrer de l'argent ne sont pas nombreuses. C'est là que les subventions peuvent apporter beaucoup à notre milieu qui lui, est capable de réaliser pas mal de choses avec peu de moyens. Diédent - qui ne reçoit pas de subventions - est allé enquêter afin de vous donner quelques pistes sur ce qu'il est possible d'obtenir.

JDR & SUBVENTIONS

des aides peu utilisées qui pourraient pourtant avoir de grands effets !

qui obtient de qui ?

Force est de constater que lorsqu'on parle subventions pour le jeu de rôle, les exemples les plus fréquents proviennent des associations organisatrices de conventions ayant frappé à la porte des mairies ou des universités. Par contre, les retours reçus de bon nombre d'éditeurs tendent à montrer que très peu bénéficient de subventions. **Le Grimoire** fait exception : « Nous obtenons chaque année une petite subvention financière qui augmente d'ailleurs d'une année sur l'autre » note Sébastien Boudaud, qui mentionne aussi de multiples aides en nature reçues de la municipalité - oui, c'est ici aussi une mairie qui a joué le jeu. **Rhim**, qui va sortir chez les **Ludopathes**, a bien eu une aide de la **FFJdR**, mais c'est une exception aussi, car elle n'est attributaire d'aucune subvention.

Parmi ce qui semble ne pas marcher, notons les demandes adressées aux conseils des régions et des départements, qui restent très souvent sans succès. Il est vrai que ces conseils suivent, pour l'attribution de leurs aides, des « règlements d'intervention » assez pointus, ce qui rend la formulation des demandes d'autant plus complexe. Les sollicitations répétées que **Le Grimoire** a adressées au CNL (Centre National du Livre) ont toutes essuyé un refus pour le moment. À notre connaissance, personne n'a sollicité le Ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et de la vie associative, bien que celui-ci pourrait être une source d'aide pour le JdR. Aucun retour d'expérience non plus sur d'éventuelles aides à la création d'entreprise pour des éditeurs, boutiques, distributeurs ou revues.

alors comment qu'on fait ?

Même si le jeu en vaut la chandelle, les démarches ne sont pas forcément simples à effectuer. Charlotte Defolie, co-fondatrice d'**Onyria**, note que « pour les administrations, il a fallu à chaque fois faire des dossiers et pour certains passer en plus devant une commission pour défendre le projet. C'est beaucoup de paperasse et beaucoup d'investissement en temps, car il faut faire un budget prévisionnel équilibré et fournir des preuves des sommes investies sous la forme de devis ». « D'un autre côté, ce formalisme obligatoire est aussi un bon moyen, pour le porteur de projet, de se mettre lui-même au clair sur son opération » nuance Fr.-Xavier Cuende, président d'une association de jeux, qui conseille aussi de discuter avec des représentants politiques et techniques de la structure sollicitée avant l'élaboration du dossier, afin de s'assurer que le projet est éligible pour des subventions.

Thomas Laborey, président de la **FFJdR**, nous renseigne sur les recommandations de la Fédé : « Donnez une image claire et convaincante du JdR. Pillez le discours Fédé sur les bienfaits publics du JdR. Si vous n'êtes pas familiers des échanges écrits et oraux avec les pouvoirs publics (ne croyez pas que vous saurez l'improviser !), demandez à la Fédé de polir votre discours ou de le porter pour vous. Désignez un interlocuteur unique et pérenne chez vous et alertez de tout changement. Maintenez un contact 3 fois par an car les acteurs changent chez le subventionneur aussi. Montez en gamme en proposant des choses nouvelles, ambitieuses. Rapportez à la Fédé les difficultés rencontrées, les contacts intéressants, les bonnes idées... pour que d'autres rôlistes en profitent ».

obtenir des subventions des municipalités

On l'a vu c'est auprès des mairies que les associations rôlistes ont le plus de chance d'obtenir des aides. Petit vadémécum :

- **Fonder une association légalement reconnue, de type 1901.** Cela induit quelques obligations administratives : déclaration en préfecture, statuts, bureau, assemblées générales...
- **Acquérir une visibilité au niveau local :** articles de presse, invitations aux officiels, remontée des manifestations. Il est possible de s'insérer sur des animations existantes (forum des associations, journée du jeu, par exemple) ce qui permet de se montrer au grand public. On peut aussi s'associer avec certains services de la ville (ludothèque, bibliothèque...).
- **Avoir un comportement adéquat avec les officiels :** entrevues avec les élus, respect des engagements, clarté des demandes et respect de celles-ci. Donner une image sérieuse et responsable vous aidera beaucoup.
- **Et surtout, surtout, beaucoup de pédagogie et de communication,** afin de ne plus entendre « des jeux drôles ? C'est quoi que vous faites ? »...Le JdR reste une activité méconnue du grand public !
- **Il y a aussi moyen d'avoir des « contrats » avec les mairies pour des animations ponctuelles.** C'est beaucoup d'énergie, mais ça fait de la trésorerie.

pourquoi n'y a-t-il pas plus de moissonneurs rôlistes prêts à récolter des subsides ?

Il y a tout d'abord une méconnaissance des possibilités d'obtention de subsides qui fait que les rôlistes n'y recourent pas. La faiblesse des structures associatives du JdR joue aussi un rôle : le manque de temps et, surtout, de continuité fait que le peu d'expérience et de savoir concernant l'obtention d'aides se transmettent souvent mal d'une personne à l'autre, et les contacts avec les organismes pourvoyeurs peuvent rapidement être perdus. Aussi, l'obtention d'aide « nécessite en général qu'il y ait une ouverture grand public et un apport culturel ou éducatif » précise Thomas Laborey. Le milieu rôliste se révèle être souvent enclavé, nouant peu de contacts hors de son microcosme, notamment avec la sphère publique.

l'argent du jeu de rôle

quelques instantanés insolites du jdr français...

« Dépêchez-vous, y' en aura pas pour tout le monde ! »

Sorti en 1991, *Bloodlust*, le jeu des barbares à grosses épées aurait fait un incroyable carton. Son éditeur de l'époque, **Siroz**, a en effet fait courir la rumeur selon laquelle le jeu se serait écoulé à 3000 exemplaires. 3000, c'est en général le seuil de ventes permettant de considérer qu'un jdr francophone est un best seller. Mais, d'après les gens de chez **Siroz**, *Bloodlust*, lui, se serait écoulé à 3000 exemplaires... **dès le premier jour de sa mise en place en boutiques !** Si c'est vrai, c'est énorme. Par contre, c'est invérifiable alors...

« Pour 1 acheté, 2 offerts ! »

En 1988, **Oriflam**, auréolé de succès récents dans la localisation de produits comme *Hawkmoon* ou *Stormbringer*, se lance dans la création francophone. L'éditeur est décidé à envoyer du lourd. *Multimondes*, le jeu de SF, est porté par une équipe à succès (celle à l'origine du best seller *Maléfices*), une campagne de pub dans la presse spécialisée et est vendu dans une belle et grosse boîte en carton épais dans laquelle on trouve même une disquette (format 5 pouces 1/4 !). Pourtant, le jeu, éreinté par la critique, ne se serait vendu qu'à **à peine 1500 exemplaires**, sans doute très loin de son seuil de rentabilité...

« Rupture définitive de stock ! »

Empire Galactique, le jdr de SF de François Nedelec et Manchu connu une première édition chez **Robert Laffont** au format roman en 1984. Vendu à un peu plus de 10 000 exemplaires, ce fut un succès. L'éditeur envisagea donc une seconde édition à fort tirage au format poche dont la parution livre par livre commença en 1987. Sur ce intervint un changement à la tête du **Livre de Poche**. Le nouveau directeur, peu désireux d'investir dans le jdr, changea la politique éditoriale et décida d'abandonner brutalement *Empire Galactique* à son triste sort. Le pire fut encore que la **quasi-totalité du stock fut alors détruite à grands frais par l'éditeur lui-même...**

JDR et subventions

47

obtenir des aides des universités

Les universités peuvent se révéler d'un grand soutien à l'organisation de manifestations telles que nos conventions. Voici quelques conseils de Thibaud Jacqueline, membre du CA de la FFJdR et actif chez les Rôlistes Rouennais, qui bénéficient de subventions régulières de l'université de Rouen :

« Le FSDIE, ou Fonds de Solidarité des Initiatives Étudiantes, est LE bon plan que toutes les associations rôlistes tutoyant quelques étudiants devraient utiliser. Le FSDIE dispose d'une manne financière importante, et pour cause : chaque étudiant y apporte un pécule lors de son inscription. Une partie sert à financer les associations étudiantes suffisamment dynamiques et volontaires pour animer le campus des alma maters (et il n'y en a pas tant que ça). Le CROUS dispose aussi de fonds accessibles aux associations étudiantes pour la mise en place d'animations.

Bon là on se dit que ça doit être réservé aux associations étudiantes, et tant pis pour les autres. Certes, mais juridiquement parlant, une association étudiante, ça n'existe pas. C'est donc aux universités de fixer les critères, et il suffit bien souvent que la moitié du bureau soit composée d'étudiants pour que l'association puisse être qualifiée «d'étudiante».

Pour bénéficier du FSDIE il faut bien évidemment proposer un projet à destination des étudiants et valorisant l'université - une convention se déroulant sur le campus, par exemple ! Il faut passer devant la commission idoine pour expliquer le projet, et c'est parti.»

honte ou affirmation ?

Certains sont peut-être rebutés à l'idée des subventions, se sentant honteux de devoir demander de l'aide. Mais pourquoi le jeu de rôle ne demanderait-il pas sa part du gâteau ? Et, aussi, pourquoi ne pas considérer la réclamation de subsides comme un acte d'affirmation de la part de notre activité ? De plus, « collecter des moyens aide le JdR et le crédibilise » affirme Thomas Laborey, qui fait aussi remarquer que les acteurs non lucratifs s'évaluent entre eux à l'aune des sommes d'aides publiques qu'ils reçoivent. « Le bénéfice d'une contribution ne se limite pas à la valeur du montant accordé », ajoute Lionel Jeannerat de **ForgeSongs**, « l'obtention d'une aide démontre un intérêt réciproque entre les institutions et le projet subventionné et accorde une reconnaissance d'utilité publique au bénéficiaire. On ne donne pas à n'importe qui ! »

N'oublions pas que des activités bien moins populaires que le jeu de rôle reçoivent des aides : certaines expositions artistiques n'attirent pas plus de visiteurs que nos conventions, et certains ouvrages d'art se vendent moins que nos jeux. Aucune raison, donc, de se sentir trop petit.

qu'est-ce qu'on obtient ?

Les personnes qui ont bien voulu nous communiquer les montants des subventions reçues mentionnent des sommes qui vont généralement de quelques centaines à un millier d'euros. Obtenir plus est exceptionnel, et dépend beaucoup du projet à subventionner. De si petits montants tendraient à nous faire penser qu'il ne s'agit là que de « beurre dans les épinards », mais, vu la santé économique du jeu de rôle, de telles sommes peuvent se révéler décisives. On peut « diminuer le prix d'un jeu, réduire le risque encouru par l'éditeur ou améliorer la qualité des conventions de manière significative. Ainsi tous les acteurs du jeu de rôle, du consommateur à l'éditeur en passant par l'organisateur, peuvent y gagner en faisant appel aux subventions », fait remarquer Lionel Jeannerat. Les aides peuvent être accordées en nature (bureautique, papeterie, locaux, aide ponctuelle de personnel municipal). La mise à disposition gracieuse de locaux est une aide particulièrement élevée si l'on considère le loyer ainsi économisé. Ces apports peuvent donc être plus intéressants qu'une subvention financière.

Obtient-on plus ou moins que ce que l'on demande ?

« L'obtention de subventions, quelle qu'en soit la forme, reste assez binaire. Soit on a ce que l'on a demandé, soit on a rien » nous rapporte Benjamin Diebling, ancien président d'**Onyria**. « Les critères d'éligibilité, les assiettes retenues pour les interventions ou des raisons conjoncturelles peuvent faire que l'on obtient parfois une aide moindre que celle demandée, mais elle n'est jamais supérieure » précise Fr.-Xavier Cuende.

retour d'ascenseur et liberté d'expression

Comme rien n'est gratuit en ce bas-monde, on peut légitimement se demander ce que le donneur d'aide va exiger en contrepartie. Les éventuelles craintes que les libertés d'expression ou de création puissent être bridées par une relation de dépendance vis-à-vis du pourvoyeur de subventions restent largement hypothétiques. Les retours d'expérience montrent en effet que les contreparties généralement demandées sont de deux natures, soit de

la communication et du compte-rendu : logos, voire petite description sur les affiches, les flyers et le site web, remerciements lors d'un discours tenu pendant l'événement, article dans la presse locale, lettre de remerciements au donneur de subside, etc.

quand le sponsor, l'argent rentre

Au vu des difficultés économiques des éditeurs et des boutiques de jeux, on pourrait croire que le sponsoring « inter-rôliste » se réduit à peau de chagrin. On constate quand même que beaucoup de conventions bénéficient de lots envoyés par des boutiques et des éditeurs. Autre exemple : *Rôliste.TV* n'a pas eu trop de mal à mettre en place de la publicité, et celle-ci rapporte déjà de quoi couvrir les frais.

Le sponsoring de milieux extérieurs au jeu de rôle reste, lui, entièrement à développer. Là, **Le Grimoire** fait encore une fois preuve d'exception : il est de notoriété publique que **Manga BoyZ** a obtenu du sponsoring de Pepsi et de... Husqvarna (vous ne regarderez plus les couvertures de **Manga BoyZ** comme avant !).

et donc ?

Au final, force est de constater que si on se bouge, si on s'informe, si on se donne la peine d'entrer en contact avec les pourvoyeurs potentiels, alors on voit assez rapidement qu'il y a pas mal de possibilités pour obtenir des aides et des subventions, pour autant qu'on ne se mette pas soi-même des barrières. Les associations sérieuses et motivées ayant un projet bien ficelé reçoivent souvent un bon accueil de la part des mairies et des universités.

Et maintenant, que faites-vous ?

le saviez-vous ?

*Le Parc préhistorique de Tarascon sur Ariège a acquis 50 exemplaires du jeu de rôle **Würm** lors de la souscription. Comme ce parc est géré par le Service d'exploitation des sites touristiques de l'Ariège, un service dépendant du conseil général du département, c'est une sorte de soutien public à ce jeu.*

Remerciements pour leurs contributions : Thomas Laborey, Thibaud Jacqueline, Sébastien Boudaud, Lionel Jeannerat, Benjamin Diebling, Charlotte Defolie, Fr.-Xavier Cuende.

l'argent du jeu de rôle

quelques instantanés insolites du jdr français...

« Y'a moins bien, mais y'a pas plus cher ! »

La version de base atteignait déjà des sommets, mais c'est la version de luxe qui bat tous les records à 1200 Francs Suisses, soit 975 € au cours actuel ou 730 € au cours d'avant la crise - crise qui donc renforce la mainmise de **Laborinthus** sur le titre de JdR le plus cher !

Comment a-t-on pu oser mettre une telle étiquette de prix ? C'est que voilà, **Laborinthus**, sorti en 1988 par **ECG**, n'est pas qu'un JdR : les deux auteurs, Patrick Savary, artiste peintre, et Laurent Gabella, écrivain, l'ont conçu aussi comme un objet d'art.

Imaginez-vous cette «version de luxe» destinée aux amateurs de livres d'art : boîte toilée, reproductions de photos de collection, tirages de gravures originales sur cuivre. Comment les amateurs d'art ont-ils réagi face à ce qui est finalement aussi un JdR ? Plus de détails dans notre article en ligne !



« C'est moi qui ai la plus grosse ! »

À ce petit jeu, on peut dire que **Siroz** et **Multisim** ont largement alimenté la légende du jeu français le plus vendu de tous les temps ! Pendant 15 ans, **In Nomine Satanis/Magna Veritas** et **Nephilim** se sont tiré la bourre pour garder la tête du podium, annonçant chacun un total de **20 000 ventes** (toutes éditions confondues) entre 1989 et 2004. Peut-être que la sortie de **Nephilim : Initiation** en 2005 chez **Ubik** a mis tout le monde d'accord. Ou pas, puisqu'il se murmure que chacun fourbit ses armes dans son coin pour relancer la bataille. À en juger par la réaction épidermique de Croc lorsqu'on lui avait présenté à l'époque (en 2007) un fanzine proposant du **Nephilim** au sommaire, on dirait que le repos du guerrier n'est pas pour tout de suite !

JDR et subventions

49

Flouze, artiche, pépettes, en lingots, en tonneaux, en bons du Trésor ou en astro-crédits, quel joueur pourrait prétendre n'avoir jamais eu l'occasion de s'intéresser aux questions des ressources de son personnage, à la manière d'en acquérir, de les protéger, de les gérer ? De son côté, le MJ peut y trouver des idées pour des ressorts scénaristiques, des moteurs d'aventure. Ouvrons donc le coffre au trésor pour découvrir **ce qu'il a à offrir.**

Richesses d'aventures

toute peine **mérite salaire**

Qu'elles leur tombent toutes cuites dans le bec ou qu'ils doivent se les gagner à la sueur de leur front ou à la pointe de l'épée, qu'elle soient individuelles ou collectives, les ressources font partie des éléments contribuant à définir les personnages.

Vivement la fin du mois

Une des voies les plus directes qui s'ouvrent à un personnage pour engranger des ressources est d'exercer un métier ou, plus largement, une activité régulière. Mais ce n'est pas toujours la voie la plus facile, surtout si cette occupation est éreintante, ingrate, payée peu ou avec retard. Qui plus est, ce n'est pas l'option la plus simple à mettre en œuvre. En effet, tous les « métiers » offerts aux PJ ne se prêtent pas à être mis en jeu de manière récurrente dans les scénarios de JdR, en particulier pour ceux qui s'exercent de manière plutôt sédentaire ; ainsi, autant il est envisageable d'incarner une boutiquière de **Te Deum pour un massacre** dans un scénario unique, autant cela devient plus difficile dans le cadre d'une campagne. Le personnage se retrouve en effet en demeure de devoir choisir entre faire tourner correctement son affaire et partir à l'aventure en délaissant sa boutique.

par François-Xavier Cuende

L'alternative est de gérer l'exercice de cette activité entre les parties de JDR, avec l'inconvénient que cela ne se traduise que par des jets de dés et autres attributions de points, etc. réduisant ce qui est censément l'occupation principale du personnage à d'abstraites ellipses.

Faisons nos comptes

Les personnages disposent parfois de ressources qu'ils tirent de la gestion d'un domaine, d'une entreprise, sans pour autant en être les exploitants directs. Ah, quelle chance de pouvoir faire fructifier un patrimoine hérité d'un parent, un fief conquis par les armes ou la ruse ; adieu l'angoisse des fins de mois difficiles, bienvenue dans le confort d'une vie bien méritée ! Et c'est là que le MJ se frotte les mains, car naissent déjà dans son esprit les idées des futures aventures, quand les PJ seront trahis par un intendant qui pioche dans la caisse, quand leur domaine sera convoité par des voisins belliqueux, quand les calamités anéantiront les récoltes ou couleront les navires. Car il s'agira bien de continuer à jouer au JdR, et non à un jeu de gestion de ressources. Il est donc hors de question de laisser les PJ s'endormir sur les lauriers de leurs rentes.

La moitié tout de suite, l'autre moitié à la livraison

Dans les jeux où les PJ partent à l'aventure parce qu'une mission leur est confiée, la question des ressources est posée dès que le commanditaire et les personnages engagent la négociation sur ce qui leur sera versé s'ils réussissent la mission, et sur l'avance qu'ils peuvent éventuellement arracher de haute lutte à leur « patron » ou à son intermédiaire. Cette scène de négociation et de passage de contrat peut constituer un moment fort de l'aventure. Cependant, quoi qu'il en résulte, nous sommes assurés de deux points. D'une part, la paie n'est jamais à la hauteur des risques encourus dans la mission ; des risques le plus souvent sous-estimés sciemment par le commanditaire, histoire de pouvoir convaincre les PJ d'aller se jeter dans la gueule du loup. D'autre part, rien n'assure que la deuxième moitié sera payée, surtout si le commanditaire en vient à considérer que les PJ seront devenus des témoins gênants de ses petites ou grosses combines.

Il flotte donc un double parfum d'arnaque, et donc de risque de ne pas s'emplier les poches autant que prévu. Mais si ce genre de parfum faisait fuir les PJ, il y a bien longtemps que le JdR n'existerait plus. « *Une mission dont on ne nous dit pas tout, et une paie minable pour l'accomplir ? Banco, on fonce !* »

Maintenant qu'il est mort, il n'en a plus besoin

À défaut de percevoir un salaire régulier ou une rente, d'être sous-rémunéré par un commanditaire indélicat, ou pour le cas d'une aventure à leur propre compte, les PJ peuvent décider de se payer directement sur la bête, en mettant la main sur toutes les richesses qu'ils subtiliseront sans le consentement de leur propriétaire ou qu'ils trouveront sur – ou sous – les dépouilles encore tièdes de leurs adversaires qu'ils auront vaillamment fait passer de vie à trépas.

La stratégie consistant à faire les poches de victimes sans en connaître le contenu relève de la pêche aux huîtres perlières : beaucoup de poches vides avant d'en trouver une qui récompense l'agilité de la main du détrousseur. Avec, en prime, le risque de tomber sur quelqu'un bien décidé à ne pas se laisser déléster de ses possessions, et suffisamment connaisseur de techniques de combat pour faire passer un très mauvais quart d'heure au PJ pickpocket. Un MJ mesquin pourrait rendre le PNJ d'autant plus dangereux pour l'imprudent voleur que ses poches seraient désespérément vides !

Choisir la victime du vol en toute connaissance de cause permet de limiter les risques de tomber sur une huître vide, d'en évaluer le degré de dangerosité, d'en repérer les gardes du corps, et d'en identifier les éventuels protecteurs qui pourraient avoir envie de lancer des repréailles par la suite. La « victime » en question n'est pas forcément un individu isolé. Il peut s'agir d'un groupe d'individus, auquel on veut par exemple subtiliser la relique qui protège leur village des mauvais esprits. Ou même un bâtiment, comme un musée, dans lequel s'introduire pour subtiliser un tableau de maître.

La manière de faire fortune en la prenant à quelqu'un – ou quelque « chose » d'autre – consacrée depuis la naissance du JdR est de s'emparer du trésor amassé par une tierce partie, après en avoir éliminé les défenses plus ou moins élaborées, et le dernier gardien généralement terrifiant. Il est d'ailleurs assez étonnant de constater que, depuis que des aventuriers tuent des dragons pourtant anciens et redoutables, il reste encore des « grands méchants » pour continuer à entasser de l'or et des pierres au fond d'une caverne et les faire garder par d'immenses reptiles cracheurs de feu. Il faut croire que nous aimons rejouer sans fin les mêmes histoires !

à toi, à moi ou à nous ?

Dans la grande majorité des JdR, l'attribution et la régulation des ressources des personnages sont gérées dans une perspective individuelle. Certains jeux, toutefois, mettent en valeur une perspective beaucoup plus collective. Parmi les premiers à avoir promu une telle approche, **Ars Magica** et ses « alliances » et **Conspiracy X** et ses « cellules ». Au-delà des ressources propres à chacun des personnages, le groupe des PJ dispose, à titre partagé, de ressources pécuniaires ou techniques, de relations avec des PNJ, etc.

à la pincée ou à la louche

Les façons dont les JdR abordent la gestion des ressources des personnages peuvent être grossièrement classées en deux groupes : au sou près ou à la louche.

Un sou est un sou

La gestion fine peut être motivée par diverses raisons. Dans certains jeux, comme le « grand ancien » **D&D** et la descendance qu'il a inspirée, les possessions pécuniaires d'un personnage font partie intégrante des indicateurs par lesquels le statut du personnage est évalué. Amasser des pièces et tuer des gobelins participe alors du même processus de progression du PJ de niveau en niveau. Puisque chaque point d'expérience compte, chaque pièce de monnaie, chaque pierre précieuse doit être comptabilisée, afin de gravir les marches de l'escalier de la reconnaissance. Dans d'autres jeux, c'est la rareté, plutôt que l'abondance, qui contraint à tenir des comptes d'apothicaire ; par exemple dans des univers post-apocalyptiques où le retour au troc n'a pas totalement évincé la valeur de la monnaie, surtout si celle-ci est métallique. Avouez qu'il est quand même plus facile de parcourir des terres ou des villes dévastées avec deux rondelles d'argent dans les poches qu'en traînant derrière vous une vingtaine de chèvres.

Le corollaire de cette gestion fine des ressources est un élément facilement repérable dans un livre de JdR : la liste généralement très développée des prix des biens et des services. Plus chaque sou compte,

plus la liste en question est développée, et le lecteur se retrouve devant un catalogue qui lui permet de savoir le prix d'un couteau aussi bien que d'un navire de guerre, le coût d'un repas frugal que d'une arme de luxe, les gages hebdomadaire que les services d'une courtisane pour la nuit. Ce qui peut tourner au cauchemar pour le MJ, tant du fait de la profusion de cette liste que de tout ce que les PJ voudront acheter ou vendre et qui ne se trouve pas sur la liste...

Autre source de plaisirs pervers de la gestion au sou par sou, les univers de jeu où se mêlent des monnaies diverses. Là où des univers s'en tiennent à un système unique – dont l'exemple le plus typique est celui de la hiérarchie des pièces d'or, d'argent, bronze et autres métaux éventuels –, d'autres font jongler MJ et joueurs avec des systèmes monétaires différents, dont chacun peut reposer sur un découpage qui n'est pas décimal, mais duodécimal ou vigésimal (pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ?). Ainsi, les joueurs de **Pavillon Noir** peuvent se coller avec livres et pistoles françaises, livres et shillings anglais, doublons et maravédis espagnols, et autres du-cats italiens. Amateurs de casse-tête, à vos bourses !

My tailor is rich

L'approche plus globale passe par-dessus ces détails, en raisonnant plutôt en niveaux de vie. Un personnage est alors, par exemple, « pauvre comme Job », « à l'aise », « outrancièrement riche »... Ses revenus ou son patrimoine sont évalués dans leurs grandes masses : le « pauvre comme Job » ne possède que les hardes qu'il porte sur le dos et ne gagnant que de quoi se payer une maigre pitance journalière, tant l'« outrancièrement riche » ne porte jamais deux fois les mêmes vêtements dont il change deux fois par jour, possède un hôtel particulier et un domaine à la campagne, et peut s'acheter un étalon pur-sang par semaine.

Cette façon de faire affranchit MJ et joueurs de la comptabilité exacte des possessions des PJ et de leur évolution au fil des aventures. Elle est particulièrement bien adaptée aux ambiances de jeu où l'action et le rythme endiablé de l'aventure prime sur les détails, comme dans les univers pulp, ceux de cape et d'épée, etc., même si ce n'est pas toujours le choix fait par les auteurs des jeux de ces genres. Elle peut aussi ouvrir la voie à une manière différente de jouer avec la valeur des biens et des services. Puisque la gestion se dégage de l'aspect le plus comptable, une importance plus grande peut être donnée à l'apparence, à l'illusion de la richesse ou de la pauvreté. L'habit en vient à faire le

moine, et puis qu'on ne prête qu'aux riches, prendre l'apparence du riche – par le vêtement, par le parler, par les manières –, peut permettre à un pauvre d'accéder à un univers que son statut réel lui interdirait : il peut alors se faire inviter aux meilleures tables, se faire prêter des sommes qu'il se souciera peu de rembourser, etc. Tout comme la gestion moins tactique des combats peut ouvrir la voie à plus de liberté et de variété pour vivre les affrontements, la gestion moins comptable des ressources peut stimuler l'imagination des joueurs dans des directions moins contraintes.

Je l'ai payé, c'est à moi

Jetons un petit coup de lampe sur un jeu qui offre un mécanisme original : **Dying Earth**. Dans cet univers où la détention d'un bien peut se révéler, pour un personnage, particulièrement éphémère, un joueur peut choisir de dépenser un ou plusieurs points de création dans des objets particuliers (des vêtements, un arme, etc.) ; il est alors plus difficile pour le PJ de perdre ces « possessions », ou plus facile de les récupérer s'ils en a été dépossédé. Ces possessions bien identifiées deviennent ainsi des ancrages de stabilité dans cet univers à l'ambiance picturale où l'incertitude matérielle fait loi.

l'argent ne fait pas le bonheur... mais il fait les aventures

Quelle que soit la manière dont elles sont gérées par le système de jeu, les ressources financières sont des moteurs d'aventures variées, par leur forme ou leur nature même, ou par la difficulté de les acquérir et, surtout, de les conserver.

Des richesses de poids

Nager sur l'or, il y a là de quoi réjouir plus d'un aventurier de JdR. Mais, comme son nom l'indique, l'aventurier est celui qui vit des aventures, lesquelles sont rarement sédentaires. Et nombreux sont les univers de JdR où la richesse matérielle prend des formes moins « compactes » que les métaux précieux. Si les

biens mobiliers du personnage prennent la forme de ballots de soie, de tableaux de maîtres, de coffres en bois rare, ou de sacs d'herbes exotiques, comment se lancer sur les chemins de l'inconnu s'il lui faut vingt chariots pour transporter sa fortune ? Ce type de situation est tout à fait propice à confronter le PJ à un choix entre deux maux. S'il conserve ses richesses sous une forme peu compacte, il lui est difficile de les emporter avec lui ; il est donc riche « chez moi », mais largement moins riche « en voyage ». Si, au contraire, il transforme ses richesses pour qu'elles prennent une forme plus pratique (par exemple en les échangeant contre des lingots d'or ou d'argent, ou des pierreries), il peut les emporter avec lui, mais pour courir le risque de se les faire dérober plus facilement. C'est à vous déguster d'être riche !



marchander, oui, mais pas trop ?

Dans les jeux où la gestion des ressources se fait de manière fine, le risque existe que les joueurs abusent de la compétence « Marchander » ou similaire pour acheter ou vendre, au meilleur prix pour eux, le moindre objet, le moindre service. Si cela peut donner l'occasion d'une scène riche en jeu d'acteurs, la répétition peut devenir lassante et ralentir fortement une aventure qui pourrait se vouloir, par ailleurs, trépidante. Il appartient donc au MJ comme aux joueurs de partager la vigilance nécessaire à ne pas tomber dans ce piège.

Méfions-nous des autres aventuriers

Quand on est particulièrement riche, une des options est de partir à l'aventure en laissant tout ou partie de ses richesses derrière soi. En particulier celles qui sont difficilement transportables ou celles qui relèvent de l'immobilier et du foncier ; comme un château et le fief correspondant. Mais alors, comment protéger ce que l'on laisse sur place ? Comment s'assurer que le domaine continue à prospérer pendant que l'on est en train de pourchasser un dragon à trois lunes de voyage de là ? Un tel aventurier peut laisser l'administration de ses biens à son intendant. Cependant, celui-ci restera-t-il honnête, ou bien décidera-t-il d'en tirer des profits tout personnels pendant l'absence de son maître ? À qui le seigneur fiéffé peut-il faire confiance dans son entourage ? Sans compter que ses voisins vont peut-être lorgner sur ses possessions et tenter de les annexer. Ennemis intérieurs et extérieurs ne manqueront pas.

Les convoitises ne sont pas moindres quand la richesse est plus discrète. Si le personnage a accumulé et caché un trésor, il est fort probable que l'information finira par filtrer (même quand on prend la peine de supprimer tous ceux qui ont contribué à cacher ledit trésor !). Qui pourrait alors assurer à ce riche PJ rongé d'inquiétude qu'il n'y aura pas un groupe d'aventuriers bien décidés à contourner ses glyphes de garde et à trucider son dragon pour s'emparer de ce qu'il a plus ou moins honnêtement accumulé sa vie durant ?

INSPI HISTOIRE / FICTION : pendant qu'il était parti guerroyer contre Saladin et ses Sarrasins en Terre Sainte, le roi Richard Ier, dit Cœur de Lion, son frère Jean « Sans Terre » tente de lui barboter le trône d'Angleterre. Avec l'aide des barons qui lui étaient restés fidèles et quelques honorables brigands de Sherwood, le bon roi chasse le vil usurpateur, auquel il accordera tout de même son pardon et dont il fera son héritier. Comme quoi, il suffisait à Jean d'être patient...

Des hauts et des bas

Dans les aventures de style picaresque, un personnage roulait sur l'or hier, dort sur la paille aujourd'hui, et sera à nouveau plein aux as demain. Il y a deux manières principales d'aborder ce genre d'aventures dans le JdR. L'une est résolument optimiste : le personnage n'envisage le futur qu'à court terme, chaque jour devenant alors une aventure à part entière, où les conditions matérielles très changeantes ne sont pas un carcan mais un stimulant de l'inventivité, de la débrouillardise. L'autre



Giacomo Casanova, par Anton Raphael Mengs.

est plus mélancolique : le personnage, probablement plus âgé, est plus conscient de la fragilité de l'existence. Chaque plongeon dans l'indigence devient plus profond, chaque remontée vers l'opulence plus difficile. Il peut être intéressant d'utiliser comme moteur d'aventure l'équilibre précaire entre l'apparent détachement de ces personnages face aux possessions matérielles et leur amour-propre bousculé par leurs tribulations. Le sommet pourrait alors être d'affronter la mort dans un duel au petit matin, pour défendre un honneur personnel auquel on n'a jamais vraiment tenu... ou fausement prétendu n'avoir jamais tenu.

INSPI AMBIANCE PICARESQUE : *les romans classiques espagnols qui ont posé les bases du style picaresque, comme l'anonyme La Vida de Lazarillo de Tormes y de sus fortunas y adversidades (1554), ou le Guzmán de Alfarache (1599 et 1604) de Mateo Alemán ne sont pas toujours d'une lecture aisée. Plus près de nous, et plus facile à aborder, la série The Dying Earth de Jack Vance, qui met en scène notamment Cugel l'astucieux et Rhalto le merveilleux, s'inscrit, à sa manière, dans ce courant picaresque.*

INSPI PERSONNAGE RÉEL : *Giacomo Casanova, le flamboyant aventurier vénitien, a vécu mille et une aventures dans toute l'Europe, des prisons de Venise aux salons de Paris, pour finir modeste bibliothécaire dans un château en Bohême (une région au nom plein d'ironie, finalement, pour ce vagabond sédentarisé). Son Histoire de ma vie est un monument littéraire et, accessoirement, une mine d'idées pour un MJ.*

Ce qui est à toi est à moi

Plutôt que de s'échiner à acquérir des ressources à la sueur de leur front ou à la force du poignet, les PJ peuvent décider d'emprunter le raccourci consistant à mettre la main sur un gros pactole que d'autres ont amassé. Casse du siècle ou chasse au trésor, n'essayez pas de nous faire croire que cela vous est totalement étranger...

Le casse du siècle

Qu'il se déroule dans une ambiance médiévale-fantastique, contemporaine « réaliste » ou futuriste, le montage du casse du siècle repose toujours sur les mêmes éléments. Ce sont les goûts du MJ et des joueurs, le ton de l'aventure, ainsi que les niveaux technologiques – et éventuellement magiques – de l'univers du jeu qui vont présider au dosage des divers ingrédients.

L'attaque peut être spectaculaire, avec assaut frontal d'un bâtiment, dynamitage d'une enceinte protégée, guet-apens et accident simulé contre un chariot des impôts du roi ou un fourgon spatial de la New Brinks. Ou plus en finesse, avec une infiltration discrète, un coffre à percer ou un code à craquer dans une course contre la montre, et une exfiltration en catastrophe avec des agents de la sécurité sur les talons. Les idées ne manquent pas pour faire de chacune des étapes du casse une palpitante scène de l'aventure : recruter une troupe pour monter à l'assaut, acheter une complicité intérieure, mettre la main sur les plans de l'architecte qui a conçu le bâtiment, s'assurer l'aide d'un spécialiste technologique ou magique pour contourner les systèmes de sécurité, trouver un fourgue qui saura tenir sa langue, etc. Sans parler du moment du partage du butin, ce moment où certains peuvent penser que la division par deux ou par trois leur serait plus profitable que par quatre ou cinq ; ou même que de deux associés, il y en a toujours un de trop...

INSPI LA PRISON N'EST PAS CE QU'ELLE SEMBLAIT : *dans le film Giù la testa / Il était une fois... la révolution (1971), de Sergio Leone, le bandit mexicain Juan Miranda et ses complices prennent d'assaut la banque de Mesa Verde, qui s'avère ne pas contenir d'or mais servir de prison. Miranda ne s'enrichit pas, mais il devient un libérateur héros du peuple.*

INSPI BRAQUAGE QUI TOURNE MAL : *si vous cherchez un exemple de braquage qui tourne mal, tournez-vous vers Reservoir Dogs (1992) de Quentin Tarantino. Parano assurée entre les survivants au casse foiré, qui se demandent lequel d'entre eux les a balancés aux flics.*

INSPI COFFRE-FORT ORIGINAL : *Serge Brussolo écrit souvent des histoires plus grandes que nature. Avec Opérations « serrures carnivores » (1987), ce sont de monstrueux organismes vivants qui servent de coffres-forts. Et comme ces bestioles se nourrissent de l'énergie des explosions, il faut être inventif pour tenter de les percer.*

La chasse au trésor

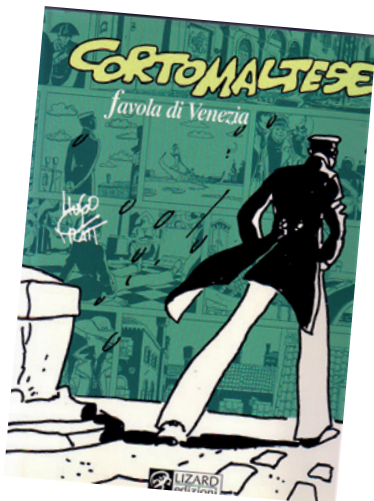
La chasse au trésor est un autre grand classique de l'Aventure. Des Argonautes à la recherche de la Toison d'or aux obsédés de l'improbable magot des Templiers, en passant par ceux qui pensent qu'un grand X sur la carte d'une île perdue marque l'emplacement du butin de Long John Silver, les

chasseurs de trésor ont fait et font le bonheur des romanciers, des cinéastes ou des journalistes, et de leurs publics respectifs. Alors, pouvons-nous, nous les rôlistes, arriver à cuisiner de nouvelles soupes avec de vieux ingrédients ? Pouvons-nous accommoder de façon surprenante le trésor enfoui depuis mille ans et que personne n'a encore jamais trouvé, ou encore les morceaux de carte ou de plan qu'il faut retrouver, puis assembler et décoder ?

Arriver à surprendre des joueurs qui ont écumé des dizaines d'univers, traversé des vingtaines d'aventures, n'est pas chose facile, et il n'y a pas de recette-miracle. Que cela ne décourage pas le cuisinier de scénarios ! Il lui reste encore quelques atouts dans la manche. Par exemple, rien de tel pour surprendre les PJ que de les faire tomber sur un trésor qui n'existe pas, ou qui a déjà été trouvé par d'autres avant eux. Pour que la recherche d'un trésor qui s'avère, au final, inexistant, offre quand même du plaisir de jeu, il faut s'assurer que toute cette recherche soit profitable aux PJ : profitable en termes de rencontres de PNJ (des amis ou ennemis qui réapparaîtront dans de futurs scénarios, par exemple), de découvertes d'horizons jusque-là méconnus d'eux, d'apprentissage de nouveaux savoir-faire. Comme un cheminement initiatique dans lequel le voyage en lui-même se révèle plus important que l'arrivée à destination. Quant au trésor déjà trouvé par quelqu'un d'autre, c'est l'occasion rêvée d'introduire, dans le cadre d'une campagne, un futur rival récurrent. Surtout si ce rival a pris le malin plaisir de laisser, à la place du trésor envolé, un message moqueur ou de défi à l'intention de ses concurrents malheureux.

Attention, toutefois : le coup de la frustration peut fonctionner une fois, mais il ne faut pas en abuser. D'une part parce qu'à frustrer les personnages, le MJ court le risque de frustrer les joueurs eux-mêmes, les privant de l'essentiel d'une partie de JdR : le plaisir à partager autour de la table. D'autre part parce que l'adage qui veut que « chat échaudé craint l'eau froide » peut prendre toute sa consistance dans les parties suivantes : déçus d'avoir été bernés dans cette chasse au trésor introuvable, les PJ – ou les joueurs – abandonneront peut-être leur crédulité dans les aventures à venir, et rechigneront à poursuivre d'éventuelles chimères. Si cela se produit, le MJ ne doit pas perdre espoir : l'essence même de l'esprit rôliste n'est-il pas de se laisser embarquer dans des aventures dont toute personne pétrie de bon sens se tiendrait prudemment éloignée ? Chat échaudé craint l'eau froide, mais quelque temps seulement !

INSPI TRÉSOR SUBTILISÉ PAR UN RIVAL : dans la séquence d'ouverture de *Raiders of the Lost Ark* / Les aventuriers de l'arche perdue (1981) de Steven Spielberg, le Dr Bellocq souffle à Indiana Jones la statuette-idole des Hovitos. Le Dr Jones prendra sa revanche avec l'Arche d'alliance.



INSPI TRÉSOR QUI N'EXISTE PAS : avec *Favola di Venezia* / Fable de Venise (1977 en VO), Hugo Pratt lance Corto Maltese dans le dédale des ruelles et des cours de Venise, à la recherche d'un trésor sur les indications du défunt baron Corvo. Le trésor n'existe pas, mais sa recherche se révèle plus enrichissante que le trésor supposé.

Cependant, la chasse au trésor peut se cuisiner avec des ingrédients fort connus, à condition qu'ils aient une saveur bien relevée. Puisque la trame en elle-même est classique, le mieux est alors de décliner cette chasse au trésor en lui donnant une ambiance spécifique, et en peaufinant les détails qui y correspondent. Si vous choisissez une ambiance pulp, jouez-la avec des séquences plus grandes que nature, des PNJ très typés, de l'exotisme et beaucoup d'action. Alors que dans une ambiance terre à terre, chaque mètre de corde comptera, chaque boîte d'allumettes, chaque seconde d'inattention. Si vous préférez une ambiance horrifique, soignez les ombres et les bruits étranges, n'hésitez pas à sacrifier les porteurs et les guides des PJ au fur et à mesure que leur colonne avance dans l'inconnu.

Pour une chasse au trésor en haute technologie, convoquez les meilleurs ingénieurs, les détecteurs de pointe, les scaphandres les plus perfectionnés (et, bien sûr, les pannes les plus improbables). Et n'oubliez, en aucun cas, que la fièvre de l'or peut frapper en toutes circonstances, même quand le trésor n'est pas fait d'or !

soyons moins **matérialistes**

Les ressources des personnages ne se limitent pas aux aspects matériels. Sauf dans le cas d'aventures très particulières où ils se trouveraient isolés de toute autre créature similaire à eux, ils évoluent en effet dans un univers où vivent leurs amis et ennemis, leurs contacts, leurs débiteurs et leurs créanciers, etc. Et dans certains jeux, c'est ce réseau qui donne aux personnages toute leur profondeur ; l'évolution des PJ ne se traduit alors pas – ou peu – par l'augmentation chiffrée de leurs traits (caractéristiques et autres compétences), mais plutôt par la toile qui se tisse au fil des aventures.

Il ne faudrait pourtant pas croire que cette approche est née avec la vague – la mode ? – des jeux centrés sur les personnages (*character-centered*, disent les anglophones) : le trentenaire **Bushido**, par exemple, proposait déjà une gestion des relations interpersonnelles en termes de services dus ou acquis. Mais force est de reconnaître que ces jeux plus récents mettent en place des mécanismes qui donnent une force particulière aux relations entre les PJ et divers PNJ de leur entourage de départ ou parmi ceux rencontrés au fil des aventures.

Lorsque ces aspects font l'objet d'une prise en compte particulière par un JdR, notamment au travers de son système de simulation, la gestion des ressources acquiert une dimension supplémentaire. Il ne s'agit plus, en effet, de compter et décompter pièces d'or et sacs de riz, mais de gérer des relations humaines, matière mouvante et imprévisible s'il en est !

Ces « ressources humaines » fournissent tant au MJ qu'aux joueurs des éléments primaires et secondaires pour les aventures. Ainsi, si les PJ n'ont pas en poche de quoi acheter les montures dont ils ont besoin pour se lancer à la poursuite de leur adversaire, ils peuvent aller frapper à la porte de l'un de leurs débiteurs, pour lui demander de contribuer à financer cet achat ; quitte à ce que ce débiteur doive, de son côté, recourir à de nouveaux expédients pour trouver la somme que les

PJ lui réclament. S'ils n'ont pas de débiteurs, les PJ, au contraire, peuvent solliciter un prêt, auprès d'un ami ou d'un usurier ; il est alors évident que les conditions du prêt, en termes de taux d'intérêt, de délai de remboursement et de pénalités en cas de défaillance à honorer la dette, varieront grandement avec la nature du prêteur et la réputation des PJ. Obtenir le prêt peut être une aventure en soi ; faire face aux créanciers quand ils viendront réclamer leur dû, pourra en être une autre, bien plus dangereuse...

Jouer avec un système qui quantifie, avec plus ou moins de précision, ces relations de débiteurs et créanciers, en termes de finances, de services ou de faveurs, offre de riches possibilités quant au réseau des liens entre PJ et PNJ car, à l'instar de la monnaie, les services et les faveurs peuvent s'échanger, se transmettre, se troquer. Et récupérer une créance ne sera pas toujours une promenade de santé ; il sera certainement plus facile de forcer le remboursement d'un commerçant s'il est isolé que s'il est protégé par les caïds du quartier. Et un débiteur des PJ aura peut-être tendance à perdre la mémoire de ses dettes si, entre le moment où ils lui ont accordé leur prêt et celui où ils viennent en demander le paiement du capital et des intérêts, ledit débiteur est devenu bourgmestre ou juge du Parlement provincial. Le dicton veut qu'on ne prête qu'aux riches, mais les riches et les puissants sont-ils vraiment disposés à payer leurs dettes ?

c'est à votre tour **de miser !**

Les « ressources » dans un JdR ne se résument pas à une liste de salaires ou de prix et à des mécanismes techniques gérant ce que les PJ peuvent acheter ou vendre. Par la façon dont elles sont gérées par le système de jeu, elles sont un des éléments constitutifs du tempo et de la saveur des aventures. Et, par la façon dont elles sont acquises, mises à profit, menacées, perdues et reconquises, elles sont une riche source d'inspiration d'aventures isolées ou en campagne, où même les ingrédients les plus classiques trouvent à être cuisinés dans des recettes qui apportent de la surprise et du plaisir de jeu. C'est à vous de miser, oserez-vous faire tapis ?



[inspi]

L'ASSOCIÉ DU DIABLE

« *The Devil's Advocate* », un film de Taylor Hackford sorti en 1997, d'après un roman d'Andrew Neiderman.

[œuvre]

Ce film retrace la descente aux enfers de Kevin Lomax – joué par Keanu Reeves, un brillant avocat en droit pénal. Tout commence lorsqu'il parvient, contre toute attente, à faire acquitter un professeur de mathématiques qui abuse de ses jeunes élèves. Pris au piège de cette affaire où il sait son client coupable, il décide de décrédibiliser violemment la victime dans le seul but de gagner son procès. Le voilà sur le chemin de la réussite. Démarché par un chasseur de tête, il se voit invité à rejoindre le célèbre cabinet d'avocat new-yorkais de John Milton - campé par un Al Pacino charismatique en diable ! - en tant qu'associé. Pour Milton, l'argent n'est pas un problème, et c'est ainsi qu'il appâtera Lomax. Celui-ci ne résistera pas à l'attrait d'affaires juteuses dans un des plus gros cabinets d'Amérique : logement de fonction spacieux, salaire princier, renommée, réussite sociale... Il côtoie dorénavant les grands du monde de la politique et des affaires.

Le temps se gâte. Son épouse, prisonnière solitaire de leur immense cage dorée, ressent un mal étrange. Cloîtrée, elle se noie de plus en plus dans sa solitude alors que Kevin gravit les échelons de la société avec une efficacité redoutable. Il est entouré, honoré et elle devient folle face à des démons qui la cernent. Mais depuis le départ, la couleur est annoncée « tout cela n'est qu'un monstrueux test ». Bientôt il devient la coqueluche du cabinet en prenant en charge l'affaire la plus importante qui lui ait jamais été confiée : un triple homicide. La tentation, de plus en plus forte, le mène à délaisser son épouse et dériver inexorablement vers l'attraction d'une succube mystérieuse. Et la descente aux enfers va s'accélérer, de morts en paranoïa, jusqu'à le mettre à genoux dans le sang et l'horreur. Il se rendra alors compte que tout ce qui avait vraiment de la valeur lui a échappé et qu'il ne reste entre ses mains que des cendres qu'il avait prises pour de l'or. L'argent - cet « argent du sang » pris aux victimes alors qu'il défendait les coupables – et le pouvoir tant convoités, pour lesquels il a vendu son âme : il va tout y perdre !

La dimension fantastique et symbolique de ce film nous parle d'un homme qui vend son âme

par Virginie Gros

au diable et hérite de la richesse et de la gloire, en échange de quoi, il doit enfanter la source du mal. Le mal est en l'homme, le diable est en l'homme. Par ses choix et l'usage de son libre arbitre, il se dirige de lui-même vers les portes de l'enfer. L'argent, la vanité, le sexe... L'appât du gain mène à la destruction du personnage principal qui est prêt à tout sacrifier sur l'autel du pouvoir et du profit. La représentation du sacrifice du sang est très présente tout au long du film, de même que les représentations symboliques du diable et du mal. Également représenté, le devoir de paiement en échange de ce que l'on a reçu : on n'a rien sans rien. La métaphore du diable représente nos tendances à céder à nos plus bas instincts pour notre propre envie. Mais à la fin, nous sommes toujours responsables, car nous conservons notre libre arbitre.

[inspi]

Jusqu'où un PJ est-il prêt à aller pour acquérir gloire, fortune et puissance ? Qu'est-il prêt à donner en échange de pouvoir et de richesse ? La motivation que l'on trouve pour se dépasser et dépasser ses pires craintes est-elle toujours sans conséquence ? Qu'est-ce qui peut nous pousser à briser toutes les lois et jusqu'à notre propre code moral ? Que ce soit à la recherche de trésors, par envie, dans l'acquisition d'artefacts rares et anciens ou l'accession au pouvoir grâce à des savoirs maudits, nous sommes nombreux en tant que joueurs à avoir été confrontés à des choix cornéliens au cours d'une partie. L'avidité et le sacrifice, voilà un thème intéressant à exploiter par les MJ retors ! Arrivés à certaines extrémités, trahir ses compagnons, sacrifier sa famille ou vendre son âme paraît être une moindre offrande face aux monts et merveilles qui sont promis en échange. Évidemment, lorsque l'on paie en sang et en âme, la moisson est toujours amère. Selon le jeu auquel on l'applique, le concept de « vendre son âme » peut avoir un impact mystique au premier degré, mais peut être décliné dans une dimension psychologique et intérieure d'une grande complexité.

Dans le cas le plus courant, les joueurs souhaitent acquérir richesses et gloire, et sont prêts à n'importe quels sacrifices ou efforts pour y parvenir. On compte **Dungeons & Dragons** parmi les jeux les plus propices à ces quêtes d'excellence. Des quêtes épiques acceptées pour la plupart dans le but d'accumuler opulence et puissance. Mais pour-

quoi ne pas envisager de pimenter l'affaire avec une cuillerée de sacrifice et un soupçon de don de soi ? Quel autre univers pourrait-il mieux planter le décor d'une course au pouvoir et à la puissance occulte que ***l'Appel de Cthulhu*** ? Et dans cet univers ce sont des choses qui se paient très cher... Mais on peut imaginer à l'inverse, qu'un protagoniste hanté par une malédiction familiale qui aurait été causée par un ancêtre ayant inconsidérément vendu son âme et celles de sa lignée, remplirait une quête visant à libérer sa famille d'une emprise démoniaque. Un jeu comme ***Kult*** se prête tout à fait à ce type de scénario. Une longue campagne sur plusieurs générations dans un ***Pendragon*** peut être envisagée aussi. Dans un jeu comme ***Shadowrun*** on considère que tout le monde a un prix. Mais la question qui se pose c'est combien s'achètent la conscience et la vie. Une créance – quelque en soit la nature – auprès d'une grande corporation peut être une affliction mortelle et une lourde peine à durée indéterminée. Dans les univers post-apocalyptiques comme ***Cendres*** ou ***Vermine***, la question du paiement est cruciale. Lorsque l'on n'a ni savoir ni ressources, il ne reste que son corps à troquer.

Dans tous les cas, que ce soit au figuré en trahissant ses convictions les plus profondes, ou au propre en donnant son âme à une entité magique en échange d'avantages divers, ces cas de conscience peuvent avoir de très lourdes répercussions sur les protagonistes et l'histoire, et peuvent faire l'objet de campagnes à nombreux ressorts scénaristiques. Que ces répercussions soient immédiates ou que l'on n'en sente les retombées que bien plus tard, il y a là matière à de nombreux détours qu'un MJ ingénieux – et, pourquoi pas légèrement sadique – pourra mettre à profit avec une efficacité redoutable. Il faut garder à l'esprit que quoi qu'il arrive, tout se paie.

[œuvre]

[inspi]



Bahr el-Ahmar

scénario pulp générique

Les influences revendiquées

Une grande partie de la trame de ce scénario est directement inspirée au roman *Hornblower and the Atropos / Trésor de guerre* (1953 en édition originale, 1992 en traduction française), de Cecil Scott Forester. Le scénario emprunte à ce roman l'idée du naufrage d'un navire chargé d'un trésor, et de l'expédition montée pour le récupérer. L'adaptation à l'univers de la mer Rouge dans les années 1910 est pleinement influencée par les récits de Henry de Monfreid et par diverses biographies de ce personnage exceptionnel, dont *Henry de Monfreid, Flibustier de la mer Rouge*, de Philippe Baraduc (1998), remarquablement illustrée.

Une forme expérimentale

La présentation du scénario s'éloigne sensiblement du récit « habituel », pour aller vers une forme épurée visant à privilégier le côté utile, directement utilisable par le MJ tout en lui laissant plus de latitude pour adapter les détails à sa vision de l'aventure et au déroulé de la partie. Ainsi, l'introduction de chaque « scène » du scénario peut comporter des indications sur deux types d'enjeux :

- **les enjeux de contexte** font découvrir aux PJ – et aux joueurs – des aspects particuliers du cadre du scénario ;
- **les enjeux d'aventure** constituent les phases-clés de l'intrigue.

Chaque introduction comporte aussi des indications sur les PNJ principaux intervenant dans la scène (les détails sont donnés dans la « galerie des PNJ »), et sur le ou les lieux majeurs de cette scène. À la fin de chaque scène, le texte indique des suites possibles, des liens vers d'autres scènes de l'aventure.

L'histoire en quelques mots

Au printemps 1914, un garde-côte français de Djibouti a récupéré en mer trois marins anglais, seuls rescapés du naufrage de leur navire. Leur délire fiévreux laisse penser que ce bateau transportait une cargaison précieuse, destinée à acheter l'alliance d'un chef yéménite avec les Anglais. Les autorités françaises à Djibouti y voient l'occasion de faire la nique aux rivaux britanniques ; pour cela, elles chargent un de leurs diplomates et quelques aventuriers plus ou moins honorables (les PJ, bien entendu !) de monter une expédition maritime pour récupérer le magot. Il leur faudra agir avec célérité et finesse à la fois, dans un jeu de chat et de souris avec les diverses puissances qui ont des intérêts dans la région. Le tout dans une ambiance qui se veut pulp, donc rythmée, exotique, et plus grande que nature.

L'aventure

SCÈNE 1

Les Anglais ont pris l'eau

- **enjeux de contexte** : situation géopolitique (voir l'encadré « *Grandes manœuvres en mer Rouge* ») ;
- **enjeux d'aventure** : scène réservée à un seul PJ (le diplomate), à qui les tenants et les aboutissants de la mission sont révélés ;
- **PNJ** : Fernand Deltel, Maxime Rampal
- **lieu** : le bureau du gouverneur Deltel

Djibouti, avril 1914. Fernand Deltel, gouverneur de la Côte française des Somalis, convoque François-Marie de Tillières (voir « Les propositions de PJ ») et Maxime Rampal, l'attaché militaire, pour une entrevue restreinte : un garde-côte français a récupéré en mer trois naufragés anglais, qui semblent avoir fait partie d'une expédition discrète chargée de négocier une alliance avec un chef yéménite opposé aux Ottomans. Leur navire, qui a sombré près des côtes orientales de la mer Rouge, transportait une cargaison en espèces numéraires et en armes.

Le gouverneur Deltel charge Tillières de mettre sur pied une opération pour retrouver l'épave et mettre la main sur sa cargaison, histoire de damer le pion aux Anglais. Tillières doit donc rassembler les informations indispensables au déroulé de son opération et trouver, hors des rangs français officiels, aux frais de la République ou par les moyens de pression de son choix, les « complices » adaptés. Quelques spécialistes pourraient se révéler utiles, voire indispensables ; en particulier, un navigateur connaissant bien les parages du naufrage, des pêcheurs de perles habitués à plonger dans ces eaux, voire un scaphandrier pour le cas où le navire reposerait trop profond pour le travail de pêcheurs en apnée.

François-Marie de Tillières peut décider d'interroger tout seul les survivants anglais, ou recruter d'abord les autres membres de l'expédition (voir « *Les propositions de PJ* »), qui seraient plus à même que lui d'évaluer les renseignements sur la localisation de l'épave, la conformation du navire, les conditions de plongée, etc.

DÉBOUCHÉS POSSIBLES : interroger les rescapés anglais (scène 2), recruter un capitaine, son équipage et son navire (scène 3), recruter un scaphandrier (scène 4).

SCÈNE 2

Qu'avez-vous à nous dire, Milords ?

- **enjeux d'aventure** : localiser approximativement le site du naufrage, apprendre des détails sur la cargaison
- **PNJ** : les marins anglais Th. Linkletter, P. Peckover et W. Hayward
- **lieu** : une « planque » dans les faubourgs de Djibouti

Les trois naufragés sont tenus au secret, dans une maison des faubourgs de Djibouti surveillée par des hommes aux ordres de Maxime Rampal. Qui plus est, ils sont gravement malades, probablement d'une fièvre maligne, et peut-être mourants. « Correctement » interrogés, ils peuvent livrer les informations suivantes :

- ils naviguaient sur un boutre, discrètement chargé près de Suez de plusieurs caisses destinées à être livrées sur la côte du Yémen ;
- le boutre a été pris, de nuit, dans une très violente tempête qui l'a déseparé, puis l'a fait s'éventrer sur un récif et sombrer un peu plus loin. Les trois survivants ont pu s'accrocher à des débris, et ont dérivé jusqu'à être récupérés par le garde-côte ;
- pour Thomas Linkletter, le boutre a coulé au sud de l'archipel des Farasan, peut-être du côté de l'île de Suma'yar ou de Fasht. L'épave reposerait par vingt brasses de fond, au moins ;
- Peter Peckover sait que la cargaison était très spéciale, compte tenu du soin et du secret qui ont présidé à son embarquement. Il a contribué à l'aménagement de la cale pour protéger la cargaison ;
- William Hayward délire de fièvre, et ne peut apporter de précisions complémentaires.

Si Tillières interroge les prisonniers en présence de Casagnac, de Wahid et/ou de Kavoukidis, les informations obtenues des rescapés peuvent gagner en précision.

DÉBOUCHÉS POSSIBLES : recruter un capitaine, son équipage et son navire (scène 3), recruter un scaphandrier (scène 4), quitter Djibouti pour rejoindre le site du naufrage (scène 5).

Grandes manœuvres en mer Rouge

À la veille de la première guerre mondiale, la mer Rouge et les territoires qui la bordent sont le terrain où s'exercent les influences de plusieurs grandes puissances. Le Royaume-Uni et la France ont formalisé leur alliance avec l'« Entente cordiale » de 1904, mais restent farouchement rivaux dans leurs ambitions coloniales. Les Anglais, pour qui le passage par le canal de Suez et la mer Rouge est vital pour leurs liaisons avec les Indes, tiennent l'Égypte, le Soudan, et, sur l'autre rive, la partie sud du Yémen (ils sont solidement implantés à Aden). Les Français s'accrochent fermement à leur enclave de Djibouti, entourée notamment par les possessions italiennes d'Abyssinie et la partie britannique de la Somalie. Les Ottomans ont la main haute sur l'Arabie et le nord du Yémen ; ils sont courtisés par les Allemands, qui cherchent, entre autres, à contrer les ambitions coloniales françaises et anglaises. Sur les côtes yéménites, Sayyid Muhammad ibn Ali al-Idrisi, qui contrôle la province d'Asir et qui a été vaincu en 1911, malgré l'aide des Italiens, par les forces du chérif de La Mecque fidèle aux Ottomans, est bien décidé à poursuivre le combat vers l'indépendance ; Français et Anglais verraient d'un bon œil, chacun de leur côté, de s'en faire un allié. En ajoutant à ces manœuvres politico-stratégiques tout le commerce légal ou interlope de café, d'animaux, d'armes, de haschich, d'esclaves, voilà un terrain propice aux aventuriers de toutes sortes, diplomates, espions, agents simples, doubles ou triples, et autres trafiquants.



Il est quasiment de notoriété publique que Louis Cassagnac (voir « Les propositions de PJ ») s'est récemment fait mettre la main au collet pour une histoire de contrebande. Tillières peut tenter de le recruter, lui, son équipage et son navire, en échange d'une indulgence qu'il se fait fort d'arracher au gouverneur Detel.

Pour Cassagnac, c'est une offre à négocier : sortir de prison est une chose, mais risquer équipage et navire dans une telle équipée, sans autre contrepartie, serait passer de Charybde en Scylla.

DÉBOUCHÉS POSSIBLES : interroger les rescapés anglais (scène 2), recruter un scaphandrier (scène 4), quitter Djibouti pour rejoindre le site du naufrage (scène 5).

SCÈNE 3

Et si je vous aidais à sortir de ce mauvais pas ?

- **enjeux de contexte :** pour les curieux, un portrait des trafics en tout genre dont la mer Rouge est le vecteur
- **enjeux d'aventure :** recruter un navire, son capitaine et son équipage pour accomplir la mission
- **lieu :** prison de Djibouti

SCÈNE 4

Une épave à vingt brasses, c'est dans vos cordes ?

- **enjeux de contexte :** pour les curieux, un regard sur les techniques sous-marines de l'époque
- **enjeux d'aventure :** sans scaphandrier, travailler au cœur de l'épave sera quasiment impossible
- **lieu :** le port de Djibouti, son activité bruisante, sa foule bigarrée

S'il y a bien un spécialiste des travaux sous-marins à Djibouti et Obock, c'est Stavro Kavoukidis, et même s'il ne le sait pas lui-même,



Tillières ne manquera pas de l'apprendre rapidement par ses informateurs. Mais le travail de spécialiste a un prix ; nul doute que le Grec saura monnayer son aide.

DÉBOUCHÉS POSSIBLES : interroger les rescapés anglais (scène 2), recruter un capitaine, son équipage et son navire (scène 3), quitter Djibouti pour rejoindre le site du naufrage (scène 5).

SCÈNE 5

Une sortie sur la pointe des pieds

- **enjeux d'aventure** : mettre les PJ sous pression, éveiller leur méfiance, les plonger dans le bain en prévision de la suite
- **lieux** : en particulier, le détroit de Bab-el-Mandeb (« la porte des lamentations ») entre Djibouti et le Yémen, clé du passage stratégique entre le golfe d'Aden et la mer Rouge. Qui plus est, un endroit où les courants contraires rendent la navigation périlleuse.

Il revient aux PJ d'organiser leur départ d'une façon aussi discrète que possible. Par exemple, en partant de plusieurs endroits différents (Djibouti, Obock, etc.), se donner rendez-vous en mer ou sur une petite île de l'autre côté du détroit, procéder à un transbordement de tous les membres de l'expédition et de l'ensemble du matériel sur le Beit al Djauzâ.

Titiller la méfiance des PJ en leur faisant repérer, à tort ou à raison, des individus qui semblent les surveiller (agents de douanes ou du Deuxième bureau, espions anglais ou ottomans ?), stimulera leur inventivité pour ces préparatifs.

DÉBOUCHÉS POSSIBLES : localiser finement l'épave (scène 6).

SCÈNE 6

Une aiguille dans une botte de foin

- **enjeux de contexte** : la découverte, pour ceux des PJ qui ne les connaissent pas encore, des archipels le long des côtes du Yémen et de l'Arabie, des pêcheurs, etc.
- **enjeux d'aventure** : localiser l'épave en attirant l'attention le moins possible sur leurs recherches
- **lieux** : un chapelet d'îles non loin des côtes près de la frontière entre Arabie et Yémen (île de Suma'yar, de Fasht, etc.)

Localiser l'épave du boutre des Anglais à partir des seules indications des rescapés est quasiment impossible. Les PJ doivent donc chercher des informations complémentaires auprès des gens qui sillonnent ces eaux, et notamment les pêcheurs de poissons et de perles familiers de ces parages.

Alors, « Anglais » ou pas ?

Par facilité de langage, et en écho à l'usage qu'en faisaient des auteurs comme Henry de Monfreid, les sujets de Sa gracieuse majesté Édouard VII, roi du Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande, sont appelés ici « Anglais », fussent-ils vraiment Anglais, Gallois ou autres Écossais. Quant aux sujets du kaiser Guillaume II, ils sont ici « Allemands », même les Prussiens. Et les Ottomans sont Turcs, l'important, pour les PJ, c'est de les berner tous !

Un univers cosmopolite

Le MJ ne doit surtout pas se priver de mettre en scène le cosmopolitisme de ces régions. Ici se croisent aussi bien des Égyptiens, des Dalkalis et des Gallas d'Éthiopie, des Somalis, des Yéménites, des Arabes, que des Français, des Anglais, des Grecs, des Turcs, ou encore des Arméniens.

Ces gens de toutes ces origines ont leurs caractères propres et, souvent, ceux de leurs « peuples », au moins aux yeux des autres. MJ et joueurs peuvent s'en nourrir pour rendre PNJ et PJ plus vivants. Mais attention à ne pas heurter l'éventuelle susceptibilité de personnes autour de la table en forçant certains traits de personnalités, comme la condescendance du colon pour les « indigènes ». Manier ce genre de cliché est un art qui demande du doigté.

La nouvelle de ce naufrage a circulé localement, y compris dans les rares villages côtiers, et l'épave a déjà été « visitée » par quelques plongeurs curieux. Mais ces visites n'ont rien donné de particulier : les aménagements internes du boutre ont résisté au choc, sa cargaison précieuse est restée cachée, et les pêcheurs locaux s'en sont désintéressés.

Le temps mis par les PJ à localiser finement l'épave est conditionné par la précision des informations arrachées aux rescapés anglais (délimitation grossière du secteur des recherches) et par les contacts avec les pêcheurs locaux. Attention : plus les PJ se montrent intéressés par le boutre naufragé, plus ils éveillent la curiosité des gens du cru...

DÉBOUCHÉS POSSIBLES : explorer l'épave (scène 7), être confrontés à la curiosité des Arabes (scène 8), être confrontés à la curiosité des Yéménites (scène 9).

64





SCÈNE 7

Dans le ventre d'un boutre

- **enjeux de contexte** : pour les curieux, l'architecture navale arabe
- **enjeux d'aventure** : mettre la main sur la cargaison secrète
- **PNJ** : des dangers marins, comme les requins
- **lieux** : une île, une épave engloutie

L'épave repose par une vingtaine de brasses de fond, en équilibre assez instable sur un tombant corallien peu prononcé. Il est possible d'accéder à l'épave en plongeant en apnée pour une exploration simple. Mais défoncer les cloisons protégeant sa cargaison secrète est un travail difficile, long et harassant, qui demande d'intervenir avec un équipement de scaphandrier. Pendant les opérations sous-marines, le scaphandrier est exposé aux risques techniques propres à l'usage du scaphandre (notamment le tuyau à air le reliant à la surface) ; cependant, ce ne serait pas une aventure pulp sans dangers supplémentaires comme les requins, ou les glissements de l'épave ! Les PJ qui ne sont pas sous l'eau ne sont pas obligés de rester passifs.

DÉBOUCHÉS POSSIBLES : être confrontés à la curiosité des Arabes (scène 8), être confrontés à la curiosité des Yéménites (scène 9), retourner à Djibouti (scène 10).

SCÈNE 8

Des Arabes curieux

- **enjeux de contexte** : les tensions frontalières entre Arabes et Yéménites, la difficulté du pouvoir ottoman (par chérifs interposés) à se maintenir aux confins de l'empire
- **enjeux d'aventure** : l'intrusion de ces curieux dont il ne sera pas aisé de se défaire

- **PNJ** : Bader ibn Abdillah al-Bayyat et son entourage
- **lieux** : sur le site de fouilles en mer, et à terre dans le village arabe

La prospection menée par les PJ met la puce à l'oreille de Bader ibn Abdillah al-Bayyat, chef d'un village arabe côtier. Il invite alors les PJ (ou l'un d'entre eux) à terre pour leur offrir son hospitalité. Refuser son invitation risquerait de le froisser, et l'accepter serait s'exposer à ce que lui et son entourage essaient de tirer les vers du nez des PJ sur leurs étranges recherches... Et qui sait si Bader al-Bayyat n'attendra pas patiemment que les PJ aient terminé leurs fouilles pour tenter de leur subtiliser leurs trouvailles dans un audacieux coup-de-main ?

DÉBOUCHÉS POSSIBLES : explorer l'épave (scène 7), être confrontés à la curiosité des Yéménites (scène 9), retourner à Djibouti (scène 10).

SCÈNE 9

Des Yéménites non moins curieux

- **enjeux de contexte** : le souvenir du soulèvement de 1911, les velléités d'indépendance de la province d'Asir
- **enjeux d'aventure** : des curieux d'autant plus collants qu'ils sont à la recherche de la même chose que les PJ
- **PNJ** : Safouan ; Stephen Foster
- **lieux** : sur le site de fouilles

Les PJ reçoivent aussi la visite d'un boutre yéménite, mené par Safouan, un Yéménite au regard de faucon. À son bord, étonnante apparition, Stephen Foster, reporter du Times. Il est probable que Tillières, bien au fait des grenouillages des diplomates européens, se souvienne que le Foreign Office anglais a la réputation de recourir aux journalistes du Times pour récolter des informations de meilleure qualité que celles recueillies par ses propres agents. Safouan et Foster seraient-ils mêlés à cette expédition anglaise qui s'est terminée en naufrage ? Sont-ils, eux aussi, à la recherche du boutre disparu ?

DÉBOUCHÉS POSSIBLES : explorer l'épave (scène 7), être confrontés à la curiosité des Arabes (scène 8), retourner à Djibouti (scène 10).

Cuisiner le scénario à votre propre sauce

Ce scénario ne cherche pas à être un portrait fidèle de la réalité ethnographique et historique de ces lieux et de ces temps. Il a été pensé dans une ambiance plutôt pulp, c'est-à-dire privilégiant l'action mouvementée, les personnages archétypaux et les décors exotiques. Pour le mettre en scène, les MJ et joueurs maniant facilement l'anglais pourront se tourner vers des jeux comme *Spirit of the Century* ; ceux qui s'en tiennent à des créations francophones ou à des traductions en français regarderont plutôt du côté de *Hollow Earth Expedition* ou d'*Aventures dans le monde intérieur*, en oubliant les éléments relatifs à la Terre creuse, en procédant aux nécessaires adaptations du cadre historique et en prenant soin d'éviter les anachronismes – techniques, en particulier – les plus flagrants. Le système de *L'Appel de Cthulhu* (v6) avec option pulp et sans recours au Mythe peut aussi convenir. Pour des conseils complémentaires sur les jeux et l'ambiance pulp, n'hésitez pas à vous reporter à l'article « *Les jeux qui vous décollent la pulpe* », paru dans le n° 2 de *Diédent*.

SCÈNE 10

Filons vers Djibouti !

- **enjeux d'aventure** : rentrer à bon port, de préférence avec tout ou partie de la cargaison anglaise

Les PJ vont devoir jouer la partie fine. Mettre la main sur la cargaison précieuse n'est, en fait, qu'une difficulté technique. En revanche, réussir à repartir avec la cargaison demandera de savoir se sortir des griffes des curieux, qu'ils soient Arabes ou Yéménites. Pour cela, plusieurs pistes sont envisageables, parmi lesquelles jouer momentanément l'alliance avec un camp contre l'autre avant de trahir cette alliance, ou monter Arabes et Yéménites les uns contre les autres, ou encore utiliser la bonne connaissance de ces eaux (positions des îles et des récifs, caractéristiques des courants, etc.) pour une course-poursuite dans ce dédale mortel de mer et de coraux.

DÉBOUCHÉS POSSIBLES :

- certains PJ pourront être tentés de garder pour eux une partie de la cargaison. Mais, pour cela, il leur faudra tromper la vigilance de Tillières, qui veille au grain par amour du devoir ;
- quant au retour à Djibouti, il ne fera pas d'eux des héros ; tout juste certains pourront-ils considérer que quelques comptes sont désormais soldés. Et tous devront rester discrets sur leur équipée, la République l'exige !



Les propositions de PJ

Voici des propositions de PJ qui s'intègrent au mieux dans cette intrigue. Les positions qu'ils occupent constituent un terrain favorable au développement d'interactions entre PJ.

François-Marie de Tillières, un diplomate à qui on ne la fait pas

Fonctionnaire du Quai d'Orsay, François-Marie de Tillières considère que les affaires étrangères et la diplomatie sont le domaine réservé de ses semblables, et que les hommes du 2e bureau de l'état-major de l'armée, sur lesquels il porte un regard quelque peu condescendant, doivent se cantonner à des questions militaires.

Il est bien conscient que, pour accomplir cette mission, il va devoir s'associer à quelques fieffés coquins. Aussi, se faisant une haute idée de sa fonction, il veillera tout particulièrement à ce que l'intégralité du butin renfloué revienne à Djibouti. Intuitif et perspicace, il peut se révéler bon agent de terrain, mais c'est un piètre marin : l'espace confiné des bateaux lui convient beaucoup moins bien que les villes avec leurs ruelles sombres et leurs salons luxueux.

Louis Cassagnac, un bourlingueur qui en a vu d'autres

Lassé d'enchaîner les petits métiers et les mauvais patrons, Louis Cassagnac a choisi de prendre son destin en main et de tenter sa chance sur la Côte française des Somalis. D'abord employé d'un négociant de café, il s'installe rapidement à son compte, armant son propre voilier pour du commerce de cabotage dans le golfe d'Aden et en mer Rouge, à partir de son port d'attache, Djibouti. Cassagnac s'est rapidement fait connaître comme un fin connaisseur de ces eaux et des trafics qu'elles permettent. Son navire, Beit al Djauzā (en clin d'œil à l'étoile Bételgeuse), qui allie les qualités de la coque d'un navire arabe à celle du gréement aurique, très peu courant dans ces parages, présente une silhouette facilement reconnaissable ; pourtant, peut-être protégé par sa bonne étoile, Cas-

sagnac a presque toujours réussi à passer entre les mailles des filets des douanes françaises et anglaises. Sauf tout récemment...

Remplir cette mission pour le gouverneur de Djibouti lui permettrait de se sortir de sa mauvaise passe temporaire. Il sera toujours temps de trouver, plus tard, le moyen de reprendre complètement sa liberté.

Wahid, un optimiste qui entend rester libre

Natif de la côte des Somalis, Wahid est, pour ainsi dire, le maître d'équipage du Beit-el-Djauzā. Arraché aux griffes de l'esclavage il y a une demi-douzaine d'années, par Cassagnac, il a envers celui-ci une profonde reconnaissance. Cependant, la dette qu'il ressent ne le rend pas servile pour autant. Il appelle Cassagnac « patron », se sacrifierait pour payer sa dette, mais il est redevenu homme libre et n'entend pas servir à nouveau quelque maître que ce soit.

Wahid connaît les eaux de la mer Rouge presque aussi bien que Cassagnac, aux côtés duquel il navigue depuis son affranchissement. Quasiment illettré, il ne manque pas d'étonner par sa connaissance autodidacte des moteurs à vapeur et diesel, qui n'ont plus de secret pour lui. Face à tout ennui relatif au navire, à sa propulsion ou à son équipage, Wahid affiche un grand sourire et s'exclame : « *Ya moyen faire, patron !* ».

Stavro Kavoukidis, un pied-lourd familier des eaux troubles

Stavro Kavoukidis a grandi sur les quais du Pirée, à Athènes. Il a acquis son aisance dans l'eau en plongeant pour rechercher les pièces de menu monnaie que les gens jetaient dans le port pour le voir faire son numéro. Puis il a découvert l'usage du scaphandre, et s'est fait une spécialité de travaux sous-marins, intervenant sur les installations portuaires ou renflouant des navires. Quelques « incompréhensions » dans les affaires l'ont amené à quitter la Grèce précipitamment, et il s'est installé à Djibouti, où son savoir-faire de scaphandrier est mis à profit par les acteurs portuaires et les armateurs.

Toujours à l'affût des développements techniques, il s'intéresse par exemple aux recherches de la firme allemande Dräger pour le développement d'un scaphandre à réserve autonome et à recyclage d'air. L'autonomie en question étant encore trop limitée pour ses besoins professionnels, il s'en tient encore au scaphandre à cordon ombilical. Et, en ces temps troublés, il évite de trop parler de sa curiosité pour les inventions allemandes...

La galerie des PNU

Fernand Deltel,

un gouverneur qui veut poser ses marques

Devenu gouverneur par intérim de la Côte française des Somalis le 2 mars 1914, Fernand Deltel voit dans cette affaire l'occasion rêvée d'installer sa réputation en réussissant ce coup magistral. Préférant se passer des services du personnel trop proche de son prédécesseur à ce poste, Adrien Bonhoure, Deltel joue la carte d'une expédition officieuse, dont il pourra prétendre, en cas d'échec, qu'il ignorait tout de ses intentions.

Maxime Rampal,

un soldat qui rongé son frein

Officier du Deuxième bureau, l'attaché militaire Maxime Rampal était un proche d'Adrien Bonhoure. Il a peu d'estime pour le nouveau gouverneur, et encore moins pour les civils – notamment ceux du Quai d'Orsay – qui jouent les agents de terrain. Déçu de ne pas être chargé de cette mission, il ne fera donc rien pour aider au succès de l'équipée de ces « pieds nickelés ».

Des marins anglais que la fièvre emporte

Les marins anglais Thomas Linkletter, Peter Peckover et William Hayward sont les seuls survivants du naufrage de leur boutre. Très atteints par une fièvre maligne, leurs jours sont comptés.

L'équipage du Beit al Djauzā, une brochette de forbans

Recrutés avec soin par Cassagnac au fil de ses aventures, les membres de l'équipage du Beit al Djauzā sont rodés aux divers trafics et aux coups de mains de cette région. Ils connaissent les vertus d'un repli tactique lorsque le danger se fait pressant, mais ils savent aussi faire face vaillamment à l'adversité, l'arme à la main si nécessaire.

Bader ibn Abdillah al-Bayyat, un chef qui joue la carte ottomane

Bader ibn Abdillah al-Bayyat est un chef de village fidèle à Hussein ibn Ali, chérif de la Mecque, et donc aux Ottomans. Le vieil homme est sous la coupe de son conseiller, Salih ibn Abdoul Aziz, qui se verrait bien en futur chef de village, et de Samar al-Shawaf, une ravissante jeune femme qui est la ruse incarnée sous l'apparence de l'innocence, puisqu'elle travaille, en fait, pour le service de renseignement de la marine allemande (le Nachrichten-Abteilung auprès de l'Admiralstabs).

Safouan,

un homme droit et dur

Homme-lige de Sayyid Muhammad ibn Ali al-Idrisi, et militant de la cause de l'indépendance de la province d'Asir et du Yémen tout entier, Safouan est conscient du nécessaire soutien étranger pour mettre à bas le joug ottoman. Que l'aide vienne des Anglais ou des Français, qu'importe ? Ce sont tous des chiens d'infidèles, et il faudra bien les mettre dehors à leur tour, une fois les séides des Ottomans renversés. Pour l'instant, ce sont les Anglais qui semblent avoir fait la meilleure offre à Sayyid Muhammad ibn Ali al-Idrisi, alors il faut empêcher les Français de s'emparer de ce qui ne leur appartient pas.

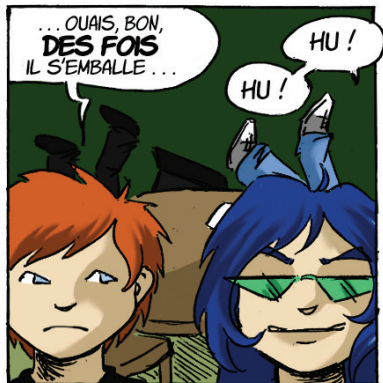
Stephen Foster,

un bon sujet de la Couronne

Stephen Foster est surnommé *El Kambiridji* (« celui de Cambridge ») par ses interlocuteurs yéménites. C'est un vrai reporter du *Times*, et un tout aussi vrai correspondant secret du Foreign Office, bien décidé à ce que les intérêts de la Couronne soient défendus au mieux en tout point du globe. *Rule, Britannia!*



L'AGENCE NO-RISQUES



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



À chaque nouveau numéro vient le moment où l'on se pose inmanquablement la même question : « quel jeu pour le 'à froid' ? » La réponse sera, cette fois-ci, venue tout naturellement : avec un peu plus d'un an d'existence et avec un succès qui ne semble pas vouloir se démentir, le gros bébé de Forgesonges valait bien que l'on se penche un peu sur son cas...

Les Ombres d'ESTEREN

l'héritage des celtes

illustrations : © Agate RPG, 2010, avec l'aimable permission de l'éditeur dans le cadre de la licence CUVOE

le couronnement d'Esteren

Sorti en 2010 sous forme d'un livre à couverture rigide en couleurs de 290 pages édité par **Agate RPG**, *Les Ombres d'Esteren* est un jeu de rôle créé par le collectif **Forgesonges**. Il s'agit d'un jeu à secrets, qui met l'accent sur l'horreur dans un univers gothique au fantastique affleurant.

Le premier opus, intitulé *Univers*, a bénéficié avant sa sortie d'un teasing d'enfer : beaucoup d'annonces sur différents sites et un super kit de démo dans un magazine, de sorte que *les Ombres d'Esteren* avait déjà sa communauté de fans impatientes avant même le déploiement de force impressionnant du Monde du Jeu 2010 pour son lancement. Un engouement qui a été prolongé depuis par une présence marquée en conventions (c'est le désormais célèbre *Esteren Tour*, ce soir, dans ta ville). Voilà pourquoi nous avons voulu revenir à froid sur les raisons d'un tel succès.

toute la lumière sur les Ombres

Tâche ô combien difficile, car les procédés de fabrication de ses auteurs sont mieux gardés que le secret bancaire suisse, mais rien n'arrête la rédaction, qui a réussi à forcer le coffre-fort pour enfin vous révéler tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la genèse de ce blockbuster !

Imaginez la scène... Les gars du collectif **Forgesonges** veulent créer un nouvel univers médiéval fantastique. Mais comment faire pour créer un monde medfan original alors que quasiment tout a déjà été exploré ?

Ils forment alors un commando prêt à tout, s'enferment (avec des tonnes de Rivella et des provisions de chocolat et de fromage pour tenir un siège) dans un abri atomique et se goinfrent de sources d'inspi !

Lors de ce brainstorming orgiaque ils se repassent en boucle *Braveheart* (certains allant jusqu'à se peindre le visage en bleu), *Sleepy Hollow*, tout Miyazaki, *Dark City*, se mettent en travers des oreilles la compil¹ de Loreena McKennitt, *Dead can dance*, la BO d'*Abys*s et celle du Tournoi des six nations, se font quelques petites parties de *Rêve De Dragon*,

deux ou trois batailles de *Confrontation* (Sessairs contre alchimistes de Dirz) et de *Warhammer Battle* (Hommes Bêtes contre Bretonniens), jettent un œil avisé sur les illustrations de *Warmachine* et relisent tous les *Astérix*, *La Complainte des Landes Perdues*, l'œuvre intégrale de Lovecraft ainsi que la série du *Trône de Fer*.

Au final, après des jours d'immersion en atmosphère confinée, sa lucidité quelque peu amoindrie par tous ces excès, c'est Nelyhann qui fait tomber son p'tit bout de pain dans la fondue et est donc désigné, dans l'enthousiasme général, volontaire d'office pour coordonner cet univers et aller le présenter à la face du monde rôliste.

Le dolmen des dieux

La tâche est loin d'être ingrate car c'est un bien beau bébé. L'ouvrage, tout en couleur, est en effet splendide, joliment et abondamment illustré, servi par une maquette de grande qualité et, du coup, malheureusement désormais épuisé (2000 exemplaires écoulés - un nouveau tirage devrait être disponible à l'automne prochain). C'est l'écrin ciselé d'un cadre celtique, la péninsule de Tri-Kazel.

Cet univers original marche sur trois jambes, tel le triskel celtique qui nous rappelle que le monde est composé de trois « sous-mondes » indissociables¹. Trois royaumes entre tradition et modernité qui portent les noms des trois frères qui les ont fondés mille ans avant l'époque du jeu : Taol-Kaer traditionnel et clanique, Reizh plus bourgeois et progressiste et Gwidre, féodal et théocratique. Des royaumes qui correspondent à des stéréotypes historiques (monde celte, époque médiévale et une sorte de renaissance presque *steampunk*) peut-être un peu caricaturaux mais qui permettent d'avoir des repères lorsqu'on débute et n'empêchent pas le meneur de jouer sur les exceptions pour proposer quelques surprises.

le grimoire du joueur

Cet ouvrage est donc en grande partie une description de l'univers du point de vue historique, géographique, culturel et politique, mais en vue subjective si l'on peut dire, puisque l'ensemble

1 : *Abred* : le monde tangible, *Gwened* : le monde où viennent transiter les âmes avant leur réincarnation et *Keugant* : le monde divin, summum de la perfection auquel les âmes n'ont pas accès.



passer-moi **le celtte !**

Sachant tout cela, le moment sera venu de créer un perso. Ce sera chose faite de façon simple en 10 étapes. Seule petite difficulté, la partie consacrée à la gestion de la santé mentale qui demande une maîtrise un peu plus poussée du système mais vos efforts seront récompensés car il est très axé sur la psychologie des personnages, qui sera à coup sûr mise à rude épreuve. L'ignorance ne vous protégera pas des atrocités et autres chocs émotionnels que l'esprit retors du meneur ne manquera pas de semer sur votre chemin (c'est en effet un aspect que les joueurs ne peuvent maîtriser) !

Bien, maintenant que nous savons que nous finirons tous mabouls, voyons un peu comment on s'y prend précisément pour créer un alter-ego. Dans l'ordre on choisira le peuple auquel on souhaite appartenir, puis le métier qu'on exerce, celui-ci déterminant la compétence principale et les compétences accessoires dont on disposera (compétences dénommées Domaines primaires et secondaires). Lorsqu'on pousse un Domaine à fond on débloque des spécialisations qui pourront ensuite progresser. On procède alors à une répartition de points selon la célèbre méthode des AGF entre 5 voies (la combativité, la créativité, l'empathie, la raison et l'idéal) qui représentent les caractéristiques mentales. Enfin on déterminera son âge et son histoire personnelle puis des traits de caractères, des avantages et des désavantages.

72
non est proposé sous la forme de comptes-rendus, extraits de conversations et courriers divers rédigés par des autochtones et de billets à la façon d'un carnet de voyage truffé d'anecdotes, comme autant d'indices qu'un voyageur aurait collecté en parcourant la péninsule...

Des indices mais pas des secrets, ce qui le rend entièrement accessible aux joueurs et leur permettra d'aborder les premières séances de jeu en familiers des trois royaumes, mais aussi des trois systèmes de magie...

magie, **magie...**

En effet, scientifiques, druides ou prêtres, à Esteren ils ont chacun leur voie. Trois grandes formes de magie sont développées, la Magie qui consiste à extraire le Flux de toute chose pour s'en servir comme source d'énergie pour des artefacts, l'Art demorthèn en perte d'influence, qui se base sur l'utilisation de pierres gravées de symboles mystiques (les ogham) et les Miracles du Temple qui permettront aux Élus de se la péter un peu, pour la plus grande gloire du dieu Unique...

voyages **voyages...**

Je peux encore me permettre de vous dresser ici le catalogue complet de la gamme des **Ombres d'Esteren** car elle est encore jeune. Outre l'*Univers*, vous pouvez trouver en boutique *Voyages*, qui contient l'épais écran à trois volets au format A4 du jeu, mais aussi un supplément destiné au meneur de jeu proposant 5 scénarios courts (appelés canevas²) qui permettront à vos joueurs de découvrir la variété des paysages de la péninsule, et Tuath, qui contient un scénario inspiré du Nom de la Rose, et aborde les règles de la vie monacale et se déroule donc dans le monastère éponyme

2 : Signalons au passage que ces canevas suivent une présentation standardisée : des sections Racines, Tronc, Branches, Feuilles et Vents, présentent respectivement l'origine des événements du scénario, son élément principal, les possibilités offertes aux joueurs, les suites et conséquences possibles, et enfin des conseils pour mener le scénario. Il existe aussi un système d'icônes qui permettent d'indiquer les différentes ambiances (horreur, gore, etc. qui peuvent s'avérer appropriées à tel ou tel moment).

largement décrit. Et depuis peu vous pouvez aussi télécharger gratuitement *Prologue* (sous-titré *Livre 0*) qui compense l'absence de scénario dans le livre de base puisqu'il en contient trois indépendants (dont un, *Automne Rouge*, paru dans *Diédent#1*) mais pouvant être joués successivement et permettant de découvrir à chaque fois un aspect particulier de l'univers des **Ombres d'Esteren**.

Avec chaque supplément vous trouverez de nombreuses aides de jeu de toute beauté car la ligne éditoriale des **Ombres d'Esteren** privilégie des goodies innovants et rares «autour» du jeu mais qui se révèlent indispensables, tels que des plans, des indices, des mémos à destination du meneur, une superbe carte au format A2 de Tri-Kazel et même une BO !

ça va barder !

En effet, le projet des **Ombres d'Esteren** est de mettre au monde un univers créatif complet, avec d'ores et déjà un jeu vidéo *point & click* - *L'héritage des Mac Lyr* - et un Cd de musiques d'ambiance, *d'Hommes et d'Obscurités*, composé et interprété par Delphine Bois.

J'en vois qui sont frileux des oreilles et je dois bien avouer que les albums de musique pour rôlistes ne sont pas toujours – loin s'en faut – des réusites, mais les trois chapitres (*Origines, Influences* et *Ombres*) de celui-ci, s'ils ne sont certes pas une assurance tous risques pour vos parties, constituent tout de même une bonne base pour instaurer une ambiance mystérieuse qui fera écho (c'est le cas de le dire) aux secrets du jeu.

poly Esteren

L'aspect *cross-media* vraiment caractéristique du projet renforce au final la cohérence de cet univers fouillé. Mais pour autant de nombreux points restent encore à éclairer. Qu'y a-t-il vraiment sur le Continent dont il est fréquemment fait mention sans plus de détails ? D'où sortent ces créatures monstrueuses nommées feondas qui menacent depuis des temps immémoriaux la civilisation

péninsulaire ? Quelle est la véritable nature du flux utilisé par les magientistes ? Est-ce le doute ou la certitude qui rend fou ?³

Autant de questions auxquelles viendront répondre, n'en doutons pas, le futur supplément intitulé *Secrets* qui sera destiné au Meneur de jeu ainsi qu'une campagne officielle dont le premier chapitre (comprenant six scénarios) s'intitulera *Dearg*.

alors, on joue quand ?

Maintenant que vous êtes persuadés que ce jeu en vaut la chandelle (que nous espérons avoir éclairée quelque peu), il ne reste pour achever de vous convaincre de franchir le pas qu'à souligner la disponibilité et l'amabilité coutumière de l'équipe de développement avec laquelle on peut facilement échanger via leur forum, ainsi que la présence sur le net de nombreux scénarios et aides de jeu créés par la communauté des fans.



3 : et dans tous les cas, avez-vous une bonne mutuelle ?



LA CONFRÉRIE DE Jerumos

Cette aide de jeu pour les Ombres d'Esteren va vous présenter un groupuscule pas très catholique qui agit à Osta Baille. Pour les besoins de votre campagne, vous pouvez les faire intervenir dans n'importe quelle grande ville, ce qui fonctionnera tout aussi bien.

Présentation

La Confrérie de Jerumos est un groupe de morcaïls basé à Osta Baille qui tente d'étudier une nouvelle source d'énergie qui serait tirée de l'esprit d'êtres humains et plus précisément de magientistes. Bien sûr, leurs études ne les mèneront à rien, si ce n'est à des dizaines de disparitions et de morts. Il s'agit du seul danger qu'ils représentent étant donné qu'ils se sont détournés de l'ordath pour arpenter un sentier n'ayant pas de débouché positif pour eux. Ils passent donc leur temps à kidnapper des citoyens d'Osta Baille avec une préférence pour les magientistes. Ensuite, ils les dissèquent afin de trouver une nouvelle source d'énergie.

Origine

Jerumos est à l'origine de cette confrérie. C'est à l'âge de 28 ans alors qu'il était Demorthen d'un petit village dans le duché de Gorm, qu'un homme vint dans ce village : un morcaïl qui réussit à corrompre Jerumos et lui faire adopter de nouveaux us et coutumes. Quelques années plus tard, ils quittèrent le village alors que des soupçons commençaient à peser sur eux. Lors de leur exil, son maître périt et Jerumos se retrouva seul. Il se mit alors à étudier plus avant l'ordath, allant au-delà de ce que son maître lui avait appris. Il se mit dans la tête que les esprits de la forêt, les c'maogh, n'étaient pas assez forts pour assouvir sa soif de pouvoir et qu'il devait exister parmi les êtres humains d'autres esprits plus puissants. Cette croyance est issue de sa

rencontre avec des magientistes qui lui montrèrent leur « art » ; Jerumos prit cela pour une sorte de magie comparable à la Sigil Rann et y vit une puissance plus importante que le Rindath. Il se mit donc en quête de l'en apprendre plus sur les magientistes et les étudia de plus près, beaucoup plus près.

Modus operandi

Tout se passe dans le quartier de Diol. Ticia ou Rissa servent à tour de rôle d'appât, leur beauté et leur air innocent en font de dangereuses prédatrices. Quand il s'agit d'hommes, elles usent de leurs charmes pour attirer la victime dans un recoin sombre, non loin de leur repaire, mais peuvent aussi user d'un poison qui fera perdre quelque peu l'orientation à la victime. Quand il s'agit de femmes, elles jouent la carte de la solidarité féminine pour demander de l'aide à la victime avant de l'attirer là aussi dans un recoin sombre. Alors qu'avec des enfants, elles joueront à la mère parfaite. Bien sûr, il y a déjà eu des ratés, des échecs, mais elles sont trop malines pour insister et mettre l'organisation en péril.

Une fois la victime attirée dans leur repaire (des souterrains se trouvant sous la maison de Lekath), Doewan et Kith viennent les aider à prendre soin du prisonnier. Il sera mis dans une geôle le temps que les morcaïls se préparent. En pratiquant un cérémonial très précis, ils essaient de donner une touche mystique à ce qui n'est finalement qu'un acte de boucherie inhumain. Jerumos préside à cette cérémonie, aidé par Doewan et Kith qui s'occupent de la victime alors que Lyngwen fera office de bras droit du guide. Enfin, Ticia est là pour servir d'assistante à ses complices (apportant les outils à Lyngwen, changeant les ouvrages devant Jerumos, le cas échéant elle peut aller chercher de l'aide auprès des guerriers). Jerumos n'agira pas directement, il scandera diverses incantations, litanies et autres chants spirituels pendant toute l'opération.

Les actes sont difficilement descriptibles, ils consistent principalement en la dissection de la victime en la gardant vivante le plus longtemps possible. La confrérie est à la recherche de l'esprit

de l'Homme dont ils tireront une puissance phénoménale (du moins c'est ce qu'ils pensent). Bien sûr, ils pensent leurs échecs dus à la mort « prématurée » de leur cobaye, et c'est bien pour cela qu'ils persévèrent. Ils essaieront en plus de varier les victimes en s'attaquant à des femmes, des enfants ou encore des non-magientistes. Pour ces derniers, leur kidnapping permet également de ne pas pointer les soupçons vers un groupuscule anti-magientiste, afin que ceux-ci ne se sentent pas particulièrement pris pour cibles.

Base d'opérations

Leur repaire se trouve donc sous la demeure de Lekath, qui sert aussi de boutique d'antiquités nommée tout simplement « Antiquités Lekath ». Elle se trouve dans le quartier de Diol, non loin du pont menant au quartier de Tradail. Elle est encadrée par une auberge et une épicerie fine en pleine zone marchande très animée. La demeure se compose d'une salle où sont exposées les antiquités, d'une arrière-boutique avec l'ensemble des pièces à vivre pour Lekath et sa famille, et, surtout il y a un entrepôt où se trouve l'entrée des souterrains matérialisée par une trappe dans le sol, qui peut être facilement dissimulée avec des meubles.

Les souterrains existaient avant que Lekath n'emménage il y a 15 ans de cela. Les rumeurs de feondas remontant par les égouts et autres sous-sols, l'ont dans un premier temps poussé à sceller la trappe. Ce n'est qu'après sa rencontre avec Jerumos qu'il a commencé à voir l'intérêt de ces souterrains. C'est un dédale de couloirs qui s'étend sur 400m², reliant 6 salles qui devaient servir autrefois de réserve pour la contrebande. Une des salles comporte une cage faisant office de prison temporaire, une autre de dortoir et une troisième de lieu de cérémonie. Les trois autres servent de « laboratoire », d'entrepôt et la dernière n'est pas utilisée.



Membres

Cette liste de membres peut être adaptée suivant votre groupe et leur approche du problème.

Jerumos

LE GUIDE – LE FONDATEUR – 60 ANS

Tout a déjà été dit sur lui. Nous pouvons ajouter qu'il est aux portes de la folie et qu'il ne manque pas grand-chose pour qu'il y bascule totalement. Il ne sort jamais de son « temple », comme il aime à l'appeler, et ce depuis quatre ans qu'il habite chez Lekath. Dans cette confrérie chaque membre porte un surnom qui est utilisé à la place de son nom « civil » et c'est Jerumos qui les choisit.

Doewan le rouge

32 ANS – MORÇAÏL

Il est le premier disciple de Jerumos. À l'instar de ce dernier, Doewan était Demorthen dans un village quand Jerumos est venu et l'a corrompu. À l'époque trop jeune pour les grandes responsabilités qui lui étaient assignées, Doewan a tout de suite été conquis par l'ordath, une magie facile et qui lui permit à l'époque de se venger de ses amis d'enfance qui avaient fait naître chez lui de grandes frustrations (il devait se consacrer à son métier, alors que ses amis pouvaient profiter de leur jeunesse). On peut le croiser dans la ville basse, dans des auberges proposant des services particuliers.

Kith le borgne

27 ANS – MORÇAÏL

Kith était déjà morçaïl quand il rencontra Jerumos à Ard-Monach. Ce qui le caractérise, en dehors de l'absence d'un de ses yeux, c'est l'extrême violence dont il peut faire preuve. C'est donc avec plaisir qu'il œuvre auprès de ses compagnons. On peut le croiser dans des bouges proposant des combats d'animaux. Il est aussi responsable de l'évacuation des restes de la victime.

Lyngwen la longue

23 ANS – MORÇAÏL

Lyngwen et Ticia sont les dernières arrivées dans la confrérie. Elles faisaient partie d'un groupe de morçaïls œuvrant ensemble qui fut démantelé.

C'est lors de leur transfert vers Smardg qu'elles furent secourues par Jerumos, ou plus précisément par Ryma, Ceralla et Vor. Elle a rapidement gagné la confiance de Jerumos et deviendra sûrement son successeur à sa mort (qui pourrait arriver plus tôt que prévu, vu l'ambition de la jeune femme). Ce qui a pour don d'énerver fortement Doewan, qui se sent lésé.

Ticia l'envoûteuse

21 ANS – MORÇAÏL

Ticia est une des deux femmes qui servent d'appât, c'est une très belle femme qui sait parfaitement comment en profiter. On la retrouve de temps en temps dans de somptueuses auberges, se faisant offrir des repas par des nobles. Elle est rarement présente dans les souterrains, ce qui s'explique par son rôle lors des enlèvements. C'est aussi elle qui repère les candidats (avec Rissa et Vaedd).

Lekath l'économe

42 ANS – COMMERCANT

À son arrivée à Osta Baille, Jerumos ne savait pas trop où aller, et dut se servir de ses connaissances pour sonder la population. Il eut la chance de rapidement tomber sur ce marchand qui avait le cœur aussi noir que lui. Lekath devint rapidement un élément moteur et indispensable à la confrérie puisque c'est lui qui nourrit, loge et blanchit tous ses membres. Jerumos a en échange mis à disposition sa « milice » pour l'aider à prospérer de manière illicite. Lekath a une femme et deux enfants qui ne sont au courant de rien. Personne n'a le droit d'aller dans l'entrepôt où se trouve l'entrée des souterrains sans son autorisation. Officiellement « pour éviter le vol ».

Vor le preux

26 ANS – GUERRIER

Il forme avec Ryma et Ceralla la milice privée de Jerumos. Ces mercenaires ont été embauchés suite à une rencontre fortuite, séduits par les promesses farfelues du guide. Ils sont un peu simples et forment un trio amoureux explosif. Jerumos ne leur fait pas totalement confiance et demande parfois à Rissa de les surveiller. Mais, tant que Lekath aura des concurrents à menacer ou des sales besognes à faire en général, ils ne créeront aucun problème à la confrérie et contribueront au contraire à la bonne santé financière du groupe.

L'avant-poste oublié

canovas pour les Ombres d'Estéren

78

illustration : Akae



Le surnaturel dans l'avant-poste oublié

Comme vous allez le voir, ce scénario permet aux Meneurs de mettre s'ils le souhaitent l'accent sur le surnaturel. C'est sans doute inhabituel pour les habitués d'**Esteren** mais il nous a paru intéressant d'expérimenter cette nouvelle approche quelque peu diodente afin de proposer un interlude, un moment « hors du temps » qui puisse prendre les joueurs à contre-pied.

Le meneur garde bien entendu entière liberté quant au niveau de fantastique qu'il désire inclure dans ses parties et pourra s'il le souhaite laisser jusqu'au bout planer le doute sur la réalité des événements que les PJ vont vivre dans ce canevas. Ainsi, à la fin du scénario, les PJ pourront se réveiller un matin avec le souvenir désagréable d'un mauvais rêve. Ou bien, le meneur pourra introduire quelques détails pouvant laisser penser que ce qui a été partagé par le groupe de PJ était bel et bien réel. Cette incertitude sur la réalité des événements reste le meilleur moyen d'introduire une ambiance horrifique...

Canevas non-officiel pour les Ombres d'Esteren par Virginie Gros et David Robert. Utilise des contenus protégés par la propriété intellectuelle © Agate RPG, 2010, avec l'aimable permission de l'éditeur dans le cadre de la licence CUVOE. www.esteren.org

Informations techniques

Style : Psychologique/épouvante

Cadre : Lieu isolé pleine nature, en cours de voyage

Saison : Automne/Hiver

Format : 4 à 6 heures

Ce huis-clos vise à confronter un groupe déjà soudé et expérimenté à des événements marqués par le fantastique et le surnaturel.

Ce canevas s'intercale idéalement au cours d'une campagne comme scénario intermédiaire. Le MJ pourra à sa guise décider d'utiliser la fatigue et l'épuisement des PJ dès la scène d'introduction ou non. De même qu'il peut y ajouter des éléments de sa campagne en cours pour y superposer une autre intrigue. C'est avant tout une proposition de scénario ouvert et non didactique. Il s'adresse à des meneurs expérimentés qui maîtrisent habilement l'improvisation et la mise en place d'ambiances complexes. Les explications sont destinées au MJ qui verra par lui-même s'il souhaite mettre au jour toute l'intrigue, dévoiler seulement certains éléments du mystère ou faire l'impasse sur l'origine des événements.

Racine



Le terrain sur lequel se trouve l'avant-poste a été le théâtre de multiples drames avant les guerres entre Taol-Kaer et Reizh. Un morcaïl y avait demandé asile contre le froid et la faim, compte-tenu de sa condition de fugitif. L'homme fut chassé à grand renfort de coups et de cris par les soldats, trop effrayés par le sorcier et le mythe qui entoure ceux de sa confrérie. Le demorthèn corrompu, accablé de misère et de hargne, préféra une malédiction sur ceux qui lui avaient refusé l'hospitalité. D'abord satisfaits d'avoir rejeté au loin le fléau, les soldats se mirent à craindre que cet avertissement ne prenne corps. Peu à peu, ils se mirent à se méfier les uns des autres de peur que leurs camarades ne les volent ou ne les tuent pour tenter de venger le morcaïl afin de conjurer sa déclamation. Bientôt, leurs peurs, imprégnant la terre, se matérialisèrent. Les hommes devinrent peu à peu plus fous et plus paranoïaques. Cer-

tains finirent par mourir assassinés ou périrent épuisés par la folie et le manque de sommeil. Les survivants fermèrent le fort au monde extérieur, devenant inaccessible autant dans le monde physique que dans le monde de l'invisible (les âmes s'étant cloîtrées d'elles-mêmes) si le Meneur choisit de jouer à fond la carte du surnaturel. Les corps entassés là donnèrent naissance à une infection mortelle et foudroyante : la malepeste. Fous, isolés et abandonnés, ces hommes se mirent en état de quarantaine volontaire dans ce lieu isolé et furent oubliés là. Le sang, la mort et l'horreur imprégnèrent à jamais cette terre hantée par le remord.

Les âmes des soldats de l'avant-poste sont restées prisonnières des lieux. Elles y attirent les voyageurs de passage et les y retiennent le plus longtemps possible afin de se servir de leur propre essence vitale pour tenter de se libérer de ce piège spectral. Coïncées entre deux mondes, elles n'ont que deux possibilités : prendre la vie de nouveaux arrivants et les posséder ou se libérer et partir définitivement en trouvant l'acte inachevé qui les retient. Attirées par l'essence du lieu, les âmes en peine et les corps fatigués sont retenus hors du temps jusqu'à ce qu'ils trouvent le passage vers la mort ou le moyen de rejoindre la rive de l'existence. Ainsi attirés vers ce nexus morbide, les protagonistes vont se retrouver coïncés comme des prisonniers hors du temps et de l'espace.



Au cours d'un voyage, les PJ peuvent transiter par une région particulièrement inhospitalière ou traverser un endroit désert, isolé et peu fréquenté. Le fortin de bois se dresse sur une motte herbeuse au milieu d'un brouillard spectral. Étrangement, l'endroit n'est indiqué sur aucune carte, nul ne l'a signalé dans les villages avoisinants. L'air se rafraîchit peu à peu et de la vapeur jaillit de la bouche des protagonistes à

chaque respiration. Difficile de dire depuis combien de temps il fait nuit lorsque les voyageurs frappent à la porte. D'ailleurs, en y pensant, ils se rendent compte qu'ils ne se souviennent pas d'avoir vu le jour tomber. Lorsque les portes s'ouvrent, il semble que l'air s'engouffre à l'intérieur, avalé goulument par le lieu. Le froid est à la fois mordant et humide et la boue colle aux semelles des marcheurs fatigués. Les occupants de l'avant-poste vont mettre un peu de temps à ouvrir, ces hommes semblent las et épuisés. Dans l'avant-poste errent une dizaine de soldats et une demi-douzaine de civils. On ne distingue pas de blason, de couleur ou de bannière connue pour les combattants. Les seconds sont de tous âges et de tous sexes. Tous ont le teint blême et l'air usé. Tout le décor semble baigner dans des teintes délavées, et le temps s'est arrêté dans cet endroit où flirtent tous les anachronismes.

Ils sont les premiers visiteurs depuis longtemps, nul ne saurait dire depuis quand. Le lieu est fantomatique bien qu'une vie monotone semble y régner. Pas d'heure, pas de jour ni de nuit, pas de faim, juste l'attente et l'angoisse. En regardant à l'extérieur du fortin, par les rares meurtrières ou au-dessus des remparts, on n'aperçoit que le brouillard, dont la transparence opaque masque une enceinte immatérielle. De même, impossible de tracer un plan des pièces constituant l'avant-poste, sauf en ce qui concerne la cour centrale. Quand on s'engage dans un couloir, il semble qu'on ne débouche pas toujours sur les mêmes pièces. Parfois même, on se retrouve à déboucher sur la cours alors qu'on s'attendait à pénétrer dans une chambre ou dans le réfectoire. Le MJ pourra décrire à sa guise les lieux. C'est la volonté et l'état d'esprit des PJ qui déterminent l'endroit où ils débouchent. Certaines portes donnent directement sur leurs propres souvenirs, leurs propres regrets, comme des flashes. Les PJ pourront ainsi à loisir visiter le fort mais certaines parties leur seront inaccessibles en la présence des âmes prisonnières du fortin. Mais s'ils veulent découvrir les indices qui ont fait que les visiteurs ont été cloîtrés là depuis des éons, ils doivent faire vite. Chaque personne emprisonnée entre ces murs possède un secret invoué, une faute ou un remord qui enchaîne son âme en ce purgatoire. Chose étonnante, ils ne possèdent aucuns vêtements de rechanges, aucun équipement, pas de sac et aucun ne se souvient comment il est arrivé ici, ni depuis combien de temps il n'a pas fait jour. En fait, tous sont morts ou en passe de le devenir.



Illustration : Akae

Les aventuriers pourront tenter de fuir le fortin en passant par la porte ou en trouvant d'autres issues. À l'extérieur, un brouillard épais les empêche de voir ce qui les entoure. Quand ils restent à l'observer suffisamment longtemps et ou qu'ils envisagent de tenter une sortie, un grondement sourd se fait entendre. Comme le bruit d'une gigantesque bête informe qui rôde. Quelque fois, elle vient se frotter contre les fortifications de bois, faisant trembler les palissades. Quand ils s'éloignent de l'avant-poste la chose se rapproche et les traque. Une fois les murs perdus de vue ils n'arrivent pas à s'orienter. Le brouillard, la boue et une bruine glacée leur gèlent les os et les retiennent. Ils se sentent épiés, traqués et une irrésistible envie de fuir les prend. Alors qu'ils croient s'éloigner du fortin en courant, terrifiés, ils se retrouvent inexorablement à déboucher au pied de la porte dans la cour.



Des disparitions se produisent, successivement. Les soldats meurent de l'infection, de leurs anciennes blessures. L'un d'eux, rongé par la gangrène, passe des heures à hurler de fièvre, décrivant d'horribles choses dans son délire. Dans un moment de répit, il évoquera sa vie passée, parlera d'une femme qu'il aime et qu'il a abandonnée pour partir à la guerre. Il regrettera de l'avoir laissée sans jamais lui avoir déclaré sa flamme et il demandera pardon car il sait qu'il ne reviendra jamais vers elle comme il l'avait promis. Quelques instants après cet aveu délirant, sa respiration faiblira jusqu'à que plus aucun son ni aucun souffle ne sorte de sa gorge. Il est mort, les yeux écarquillés vers le ciel de plomb et la bouche, bleue, grande-ouverte. Dès que les PJ ne tiennent plus son corps à l'œil, celui-ci disparaît, s'évanouissant littéralement. Puis son souvenir s'efface des esprits progressivement. Nul ne se souvient de celui qui a disparu, comme s'il n'avait jamais existé.

Au moment qui lui semblera idéal, le MJ pourra choisir de faire intervenir une scène de disparition. Un gamin est sorti du fortin et marche aux abords dans le brouillard. Il crie à l'attention de ceux qui sont à l'intérieur « J'ai trouvé un passage ! » Il avance doucement, terrifié face au brouillard, convaincu qu'il a trouvé un sentier, faisant fi de la menace que tous sentent planer. Alors qu'il s'éloigne doucement de l'enceinte, terrifié, un grondement fait trembler le sol. À mi-chemin entre le tonnerre et un rugissement monstrueux sorti des entrailles de la terre, il résonne le long des parois de l'avant-poste et jusque dans les os des protagonistes. Puis l'enfant crie de terreur et se met à courir. Il semble qu'une ombre progresse à sa suite, à travers le brouillard épais. Le gosse trébuche dans la boue et s'y engluie. Depuis le fort on ne distingue plus rien de la scène, on n'entend que des cris d'horreur et l'atroce grognement affamé ! Le gamin pousse un cri aigu qui noue les tripes des habitants du fort. Des craquements sourds suivis d'abominables râles gutturaux mêlés de hurlements de mort mettent fin à la scène. Le silence retombe alors comme une chape de plomb sur le camp, aussi soudainement qu'il avait été brisé.

Alors que les personnages enquêtent pour trouver un moyen de quitter ce lieu ainsi qu'une explication à ce qui se produit autour du fortin, un vieil homme viendra leur parler. Il semble rongé par le remords et la terreur et paraît devoir absolument se confier à quelqu'un. Il dévoile un passé chaotique. Lorsqu'il était jeune, il a rejoint un groupe de brigands, pensant qu'il accumulerait de nombreux gains mais il eut très vite du sang sur les mains et rien dans les poches. L'homme quitta alors sa vie de débauche et se retira dans un monastère pour y passer le reste de son temps et trouver la paix, mais jamais il ne se pardonna. Aujourd'hui, il sent qu'il va mourir, il se sent partir et a besoin d'être absout par les dieux et par les hommes. C'est à genoux dans la terre battue du fortin qu'il vient supplier nos protagonistes de l'absoudre de ses crimes, afin qu'à son tour il puisse reposer en paix parmi ses ancêtres.

Soudain, un jeune soldat se rue sur les PJ sans raison apparente. C'est, comme la plupart des soldats morts de la malepeste en ces lieux, une âme damnée. Il tente de dévorer leur essence. Juste avant d'attaquer, cette créature semble devenir éthérée et se jette sur eux, semblant flotter



légèrement au-dessus du sol. Ses mains se déforment pour n'être plus que trois griffes acérées et sa mâchoire s'écarte à s'en décrocher, dévoilant de multiples rangées de dents. S'il parvient à toucher les protagonistes, il aspire leur essence progressivement et ceux-ci risquent de mourir. Cette créature est assez faible. Si on lui assène un coup suffisamment violent pour le repousser, elle ira s'écraser contre un mur avant d'y être engloutie dans une série de cris abominables. Le bois et le torchis du mur semblent devenir liquides et avalent la créature, définitivement perdue qui tente en vain de se débattre.

Une femme dans le fort les suit sans arrêt. Blafarde, désincarnée, elle paraît perdre de sa substance lorsqu'elle s'éloigne et devenir presque transparente. De temps en temps, elle apparaît à l'extrême limite de leurs champs de vision et laisse une place vide quand les protagonistes se retournent. Cette pauvre âme s'est maudite toute seule. Jeune fille, elle fut violée par un pillard lors d'une attaque dans un village isolé et attendit de mettre au monde l'enfant de son bourreau. Lorsqu'il naquit, elle le détesta et le noya dans une rivière. En ce jour maudit, elle jura qu'elle ne serait jamais pardonnée et que nul ne devrait la délivrer de sa douleur. Depuis, elle erre et tente d'anéantir les âmes prisonnières du fort en les dévorant. Elle traîne misérablement, vieillie et délavée par le temps, partout où les PJ se retrouvent pour parler ensemble.

Si elle s'aperçoit qu'ils ont trouvé la solution pour échapper du fortin maudit, elle cherchera à les pousser à leur perte par tous les moyens. Elle essaiera de les persuader que l'enfant qui s'est fait dévoré est son fils et qu'il faut à tout prix aller le chercher, qu'il est vivant et qu'elle le sait. Elle se montrera séductrice, triste, abattue, misérable, colérique ou encore hystérique selon ce qu'elle estimera le plus efficace contre les voyageurs égarés. Au besoin, elle les attaquera et tentera de dévorer leur essence directement ! Si elle se transforme, elle se change en une harpie monstrueuse qui flotte en guenilles au-dessus du sol, le visage déformé par un rictus morbide. Si elle les touche, elle draine leur essence. S'ils parviennent à la battre, elle poussera des hurlements stridents avant que ses jambes et ses bras ne s'enfoncent dans le sol comme si celui-ci était devenu liquide. Des bras spectraux la saisiront enfin pour l'entraîner dans les entrailles de la terre où son essence s'engloutira.

Feuille



L'objectif est que les PJ saisissent peu à peu qu'ils sont coincés aux portes de la mort. Ils sont séquestrés par ce lieu dans une sorte de dimension déphasée de la réalité - entre la vie et l'au-delà. Ils devront comprendre que c'est en demandant ou en accordant un pardon sincère et un repentir honnête qu'ils peuvent se sortir de ce mauvais pas. Au début, ils ne se souviennent pas d'où ils étaient avant le brouillard, ni de ce qu'ils

voulaient entreprendre, mais cela leur reviendra peu à peu. D'abord dans une confusion sourde, puis de plus en plus clairement. Ils devront soit avouer un mal qui les ronge afin de demander l'absolution d'une mauvaise action qu'ils regrettent, soit soulager sincèrement une des âmes qui viendront les supplier de les libérer du poids qui les dévore. Pour s'en sortir au mieux, les PJ devront donc nourrir de nobles sentiments ou faire le don du sacrifice de soi pour sauver une autre âme. Certains peuvent avoir nourri de noirs desseins au sujet de leurs compagnons, ils devront alors conquérir leur pardon consenti. D'autres peuvent détenir de sombres secrets ou un passé difficile à assumer, et devront en être absous.

Les âmes damnées sont des personnes qui se sont maudites elles-mêmes, refusant de se pardonner un acte de leur passé. Elles se sont convaincues de leur vivant qu'elles étaient maudites ou que ce qu'elles avaient fait était d'une gravité telle qu'elles devaient être condamnées à tout jamais. Aussi, ces âmes sont-elles attachées en ces lieux, revivant indéfiniment leur pénitence morbide. Ce sont des monstres qui se nourrissent de l'essence vitale des autres âmes, des spectres en quelque sorte. Elles sont habitées d'une soif insatiable qu'elles ne peuvent éteindre qu'en aspirant

84

illustration : Gawain



une autre âme. En touchant leurs victimes, elles drainent et avalent leurs essences vitales, leurs forces, leurs volontés, leurs espoirs. Ceux qui ont une chance de s'échapper de ce purgatoire sont ceux qui regrettent sincèrement leurs actes. Par exemple, certains des anciens soldats du fort se sont damnés eux-mêmes après avoir persécuté le morcaïl ou tué certains de leurs frères d'armes dans des accès de paranoïa furieuse. D'autres ont regretté sincèrement leurs gestes et ont été pardonnés. Le MJ pourra à sa guise inventer autant de personnages et d'interactions que nécessaire afin de mettre progressivement les personnages joueurs sur la voie.

Si les PJ tentent de s'échapper du fort, ils devront immanquablement affronter l'ombre qui rode à l'extérieur, au péril de leurs âmes. La moindre tentative procure à ce charognard une nouvelle occasion d'absorber une victime. Ce lieu sent la mort et l'angoisse et constitue pour lui le domicile idéal, d'autant qu'il pulse en permanence d'une énergie malsaine. Ce n'est qu'un charognard qui rêve de pouvoir entrer dans cette réserve de nourriture : douleur, culpabilité, errance... Autrement dit, fuir par les remparts n'est pas une solution et tenter la traversée du brouillard à pied s'avérera mortel.



Le MJ doit plonger le groupe d'aventuriers dans un brouillard épais et pesant, autant dans l'ambiance de la partie que dans l'esprit des joueurs. Une description empreinte de mystère sera l'idéal pour une introduction réussie. Désorientés, las et ayant perdu la notion du temps, ils pourront alors prendre toute la mesure de leur égarement. Il devra régner tout au long de la mise en scène un climat latent et croissant de suspicion et d'angoisse. Les personnages auront perpétuellement la sensation qu'ils sont épiés et

que chaque chose dans ce fort peut leur nuire. L'angoisse, la confusion et la paranoïa doivent les gagner progressivement, jusqu'à devenir étouffantes. Ils doivent sentir l'aspect pesant de l'enfermement à chacune de leurs actions. N'hésitez pas à rendre vos PNJ fous, infirmes ou inquiétants. La peur latente de la malédiction ou de la maladie peut venir ajouter à l'oppression ambiante.

Lorsqu'ils tentent de sortir, les personnages sont retenus par l'avant-poste. Il veut garder les âmes, il ne souhaite pas les laisser au croque-mitaine qui rode à l'extérieur. Voilà pourquoi à ces moments là, la végétation agrippe, le brouillard s'épaissit et la terre tente d'avaloir les fugitifs. Afin d'éviter que les âmes ne fuient, les lieux rendront l'extérieur le plus effrayant possible, de manière à dissuader toutes tentatives.

Les âmes qui sont libérées réapparaissent dans le monde « réel » à l'extérieur du brouillard où elles ne distinguent que la vague forme du fortin derrière elles, qui se dissipera très vite. Elles peuvent alors reprendre le cours de leurs existences. En revanche, il est possible que cette discorde ne soit pas une bénédiction selon le temps que certaines âmes ont passées hors du temps. Pour les proches qu'elles ont laissés à l'extérieur, le temps a continué de s'écouler normalement. Peut-être certaines auraient-elles mieux fait de disparaître !

Cette aventure peut être un bon moyen de faire perdre du temps aux joueurs pour augmenter leur tension au cours d'une campagne où ceux-ci seraient pressés. En effet, on peut facilement considérer que dans le fort, le temps s'écoule différemment et quelques heures peuvent devenir des jours ou des mois, et qui sait, peut-être des années... Lorsqu'ils s'en seront sortis, rien n'empêche de les faire rencontrer plus tard une des personnes qu'ils ont contribué à libérer. Elle pourra être soit reconnaissante d'avoir retrouvé son ancienne vie, soit désespérée à l'idée que tout ce qu'elle a connu ait disparu à jamais. Travailler sur cette ambivalence du bien, du mal et de la bonne intention renforce le doute psychologique et le traumatisme que les PJ ont pu subir. Ont-ils alors libéré ou condamné ces personnes à une existence de solitude et d'errance ?

Galerie

Voici quelques exemples de personnages qui peuvent être utilisés comme personnages non joueurs. Bien entendu le meneur pourra en inventer autant que nécessaire. Toute ressemblance avec une compagnie de mercenaires bien connue n'est absolument pas fortuite ! Si vous ne connaissez pas encore **la Compagnie Noire**, voyez l'inspi qui lui est consacrée dans notre n°3

Doc

« Doc » est un soigneur. Un homme grand, plutôt maigre et longiligne. Autrefois il a été au-mônier pour le Temple mais ses connaissances des plantes ont fait de lui un membre utile de l'armée. C'est un type dur mais délicat dans ses gestes. Il raconte souvent que lorsqu'un mourant vit sa dernière heure, son regard se projette dans le vague un peu plus loin et qu'à cet instant précis, on peut voir le visage de dieu s'y refléter. Il a, paraît-il, vu beaucoup de ces visages dans les yeux de nombreux hommes partis trop tôt et qu'il ne se pardonne pas de n'avoir pu retenir.

Clapier

« Clapier » était un soldat éclaireur faisant partie d'une armée différente de celle de Doc, mais les hommes prisonniers au fil du temps ont fini par reconstituer une compagnie presque complète en se liant les uns aux autres. C'est un bon-homme trapu et plutôt petit, à la voix criarde. Il avait toujours une histoire drôle à raconter mais aujourd'hui, las, il ne se souvient plus de ces anecdotes hilarantes qui réjouissaient les tours de gardes autrefois.

Ronflette

Ce « bleu » est un jeune homme blond aux cheveux en bataille sous un vieux casque de cuir. Il n'avait rien d'un soldat avant son arrivée au fort, mais son errance l'a mené à rejoindre les rangs de la compagnie des spectres. Sa croix à lui c'est d'avoir abandonné sa famille dans l'espoir de vivre une vie pleine d'aventures et de gloire, à l'image de celle des PJ, en laissant le clan dirigé par son père sans successeur.

Murène

« Murène » est un homme qui en vu des vertes et des pas mûres. Visage couturé, peau tannée, traits tirés, il regarde tout le monde avec des petits yeux noirs au fond d'orbites profondes d'un air énigmatique. Il parle par métaphores et laisse planer un nouveau mystère sur chaque parole. Il taille inexorablement un bout de bois comme seul passe temps. Dans sa vie, il a fait de belles saloperies et il n'en regrette aucune. Mais autrefois, il fut abandonné par ses frères d'armes à l'intérieur de ce fort hanté lors de la malepeste ; il doit trouver la force de les pardonner.

Rumeur

Ce sorcier demorthèn pratique et respecte à la lettre les rites ancestraux de ce peuple. Il est âgé et dans sa longue vie il a toujours servi la nature avec le plus grand soin. Il n'a qu'un regret, c'est de n'avoir pu enseigner son savoir à un apprenti, et ne pas avoir pu lui apprendre les secrets des dieux anciens.

Corneille

« Corneille » est le cuistot. Ce soldat qui aime jouer avec de grands couteaux est un homme rond et trapu, au visage souriant et à la voix truculente. On dit qu'on l'appelle Corneille à cause de son rire profond et saccadé qui rappelle un peu le cri de cet oiseau. Mais la véritable histoire est plus sombre. Cet homme fait preuve d'une malchance particulière. On dirait que le sort s'acharne et que la guigne le suit partout. Aussi, le sort qui le poursuit lui a donné l'allure d'un oiseau de mauvais augure. Malgré son apparente bonne humeur inébranlable, il est intimement persuadé qu'il était maudit et a fini par se maudire par sa seule force d'auto persuasion.

Mademoiselle

Jeune femme effacée et livide, c'est une âme perdue. Violée très jeune par un pillard, elle mit au monde cette progéniture de la violence et rejeta l'enfant. Elle partit le noyer dans la rivière, de ses mains et de toute sa haine. Elle vécut rongée par le remord de ce meurtre et son âme finit par être littéralement rongée par le spectre de cet acte.

Le Capitaine

« Le Capitaine » est un homme grand et musculeux, aux yeux et au mental d'acier. Sa grande capeline à la capuche perpétuellement rabattue sur ses longs cheveux lui donne l'air d'un moine. C'est un vieux routard désabusé qui a laissé de nombreux morts derrière lui. Il parle d'une voix lente, grave et rocailleuse, en chiquant. Comme une ombre, une malédiction semble le suivre quelques soient les troupes qu'il a pu conduire, il est toujours resté le dernier et seul survivant d'horreurs sans noms. Il se croit condamné à causer la mort de tous ceux qui l'approchent. Rendu errant par son triste fardeau, il a échoué au fortin au travers de la brume.

Le Lieutenant

C'est un homme jeune et idéaliste qui avait pris les armes pour défendre les siens et ne s'est rendu compte que trop tard que le combat n'était que sang et larmes et qu'en prenant la vie d'autres hommes il avait tué une partie de son âme.

Saumure

Il était l'intendant du fort à l'époque de la malepeste. Sa jambe droite a été coupée dans l'espoir d'arrêter la progression du mal. Au début rien n'y fit et on le croyait perdu lorsqu'il guérit mystérieusement. Son corps en revanche en garde de multiples stigmates. Cela va des marques causées par l'explosion de veines sous sa peau aux crevasses jaunâtres causées par d'anciens bubons sur le contour de ses yeux ou de ses lèvres. Il est aigri et déteste à peu près tout le monde mais fondamentalement c'est un homme seul, perdu, triste et désespéré. Il exprime ses malaises par de méchants gestes et des paroles pleines de fiel. Le pardonner par un amour sincère et fraternel pourrait bien le libérer.



Élégie

L'EMPEREUR EST NU

88



'ai croisé la route d'Élégie pour la première fois à l'occasion d'un appel à correcteurs-relecteurs par les auteurs du jeu. N'ayant pas d'inclination vraiment marquée pour la période napoléonienne, ni pour les uchronies, je pensais que cette ambiance me laisserait froid. Pourtant, je me suis surpris à prendre plaisir à entrer dans les détails du jeu, de son univers. Et vous, aurez-vous la curiosité de vous y pencher ?

un jeu qui commence en boîte
et finit en lioret

Élégie commence sa vie éditoriale en participant à la sélection lancée en 2006 par la **Boîte à Polpette (BàP)**. Après le plaisir d'avoir franchi le premier tour (novembre 2006), dont la sélection se basait sur une plaquette présentant les grandes lignes du jeu, vient la satisfaction de remporter le second tour (décembre 2006) et la perspective d'être édité en 2007. En parallèle de l'élaboration du dossier du second tour de la **BàP**, les auteurs publient un kit de démonstration, version légèrement différente du dossier présenté au concours, en particulier la partie sur les scénarios qui a été alléguée pour ne pas dévoiler toutes les intrigues du jeu.

Divers facteurs ayant conduit à ce que le jeu ne voie finalement pas le jour aux éditions de la **BàP**, **Élégie** continue sa vie dans un cercle restreint. Jusqu'à ce qu'à l'été 2011, ses auteurs décident d'en diffuser les éléments qu'ils considèrent comme les plus intéressants. Aujourd'hui, les joueurs curieux de se plonger dans l'univers d'Élégie ont à leur dispo-

sition un produit contenant le système de jeu et un portrait de ce monde uchronique, ainsi qu'un scénario et ses aides de jeu pour mettre tout cela en scène. Le tout disponible gratuitement sur le blog du jeu, dans une version à imprimer et assembler soi-même sous forme de livrets, ou, pour une somme modique, à acheter « tout prêt » sur un site d'impression à la demande.

un système *léger*

Dans son incarnation actuelle – peut-être y en aura-t-il d'autres à l'avenir ? –, **Élégie** se compose d'un ensemble comprenant, de façon assez classique, un système de jeu (45 pages), une présentation de l'univers du jeu (40 pages) et un scénario (une cinquantaine de pages, aides de jeu et PNJ compris). C'est donc un tout-en-un, du prêt-à-jouer, un format qui n'est pas sans rappeler des jeux aujourd'hui assez anciens comme **Capitaine Vaudou** ou **Cyber Age**, ou plus près de nous, **Patient 13**, pour ne citer que ceux-là.

Les auteurs ne cachent pas la filiation du système de jeu, directement inspiré du **Solar System** d'Eero Tuovinen, lui-même adapté de **The Shadow of Yesterday** de Clinton R. Nixon. Comme je n'étais familier ni du système-père ni du système-grand-père de celui d'**Élégie**, c'est sans a priori aucun que je l'ai découvert. Sans a priori mais avec plaisir, puisque c'est un système léger, basé sur une combinaison de « réserves » (les ressources physiques, mentales et sociales du personnage) et d'« aptitudes » (les domaines de compétences ou de connaissances). Dans sa déclinaison la plus simple, la résolution d'une action fait appel à un tirage aléatoire mettant en œuvre une aptitude, le personnage pouvant piocher dans la réserve associée à l'aptitude concernée pour obtenir un bonus. En plus de leurs aptitudes et réserves, les personnages prennent de la profondeur grâce à d'autres traits, comme des « historiques » (une capacité ou qualité remarquable) et des « aspirations » qui nourrissent l'arc narratif spécifique au personnage au long d'une campagne de longue haleine, par exemple. Enfin, chaque personnage a une « transcendance », qui représente l'aboutissement de son évolution, moment où il cesse d'être un personnage de joueur et devient partie intégrante de l'univers du jeu ; un concept qui ne manque pas de me faire penser au « karma » des personnages de **Tenga**. Au total, un système qui se prête bien à l'ambiance du jeu, où la mécanique de simulation doit s'effacer derrière le récit de l'aventure.

Élégie, hezaco?

Élégie. - n. f. Poème lyrique exprimant une plainte douloureuse, des sentiments mélancoliques. Par ext. Toute œuvre poétique dont le thème est la plainte.

[Le petit Robert, dictionnaire de la langue française.]

À la lecture de la version actuelle du jeu, il n'est pas facile de comprendre en quoi le titre du jeu s'accorde avec son ambiance. C'est dans le kit de présentation du jeu, élaboré à la période des concours de **la Boîte à Polpette**, qu'il faut aller chercher les indices :

« *Amour, ambition, recherche de la gloire, de la connaissance, de l'immortalité ; toutes ces passions inspirent les actions les plus héroïques, les créations les plus fabuleuses comme les réactions les plus désespérées. Le désespoir et la mélancolie sont le revers de l'exaltation la plus passionnée. Il ne reste pour ces romantiques qu'à trouver une fin rapide ou un exutoire salvateur : l'engagement politique, l'accomplissement d'un amour impossible (cf. Le rouge et le noir), la création ou la contemplation d'une œuvre d'art. Jamais, les salles de théâtre n'ont été aussi remplies, jamais Paris n'a compté autant de musiciens et de peintres. Les poètes écrivent à l'encre noire, les tourments de l'âme et les merveilles de la nature.* »

Dans cette version-là du jeu, un personnage était mû par ses passions et aspirations, et le désespoir le guettait si elles venaient à être contrariées ou perdues. La version actuelle du jeu semble moins portée par ces élans-là, mais le titre premier est resté.

Le blog du jeu
atelier.lipsum.fr



Médiagraphie

La partie « Bibliographie » du jeu – qui va au-delà des livres puisqu'elle couvre aussi des indications de films et de peintres – offre aux MJ et joueurs des pistes vers lesquelles se tourner pour s'informer sur la période napoléonienne dans sa vérité « historique ». Les auteurs du jeu auraient pu signaler, à propos de *Napoléon et la conquête du monde : 1812 à 1832*, de Louis-Napoléon Geoffroy-Château (1836), que ce livre est non seulement la première uchronie napoléonienne, mais la première uchronie tout court, même si le mot d'uchronie a été inventé quelques années plus tard. Voici quelques autres pistes d'inspirations.

Dans l'œuvre de l'incontournable Alexandre Dumas, deux romans traitent de la résistance contre l'occupant napoléonien : *Le trou de l'enfer* (1851) et *Le capitaine Richard* (1854). Sociétés secrètes allemandes, complots contre l'Empereur, rebondissements, du Dumas moins connu que ses best-sellers mais bien inspirant tout de même.

Les romanciers ne sont pas les seuls à s'être aventurés sur le chemin de l'uchronie. D'éminents historiens britanniques avaient ainsi publié, en 1931, le recueil *If It Had Happened Otherwise (Si cela s'était déroulé différemment)* et sa version révisée *If: or, History Rewritten (Si : ou l'Histoire réécrite)* : Herbert Fisher, avec *If Napoleon had Escaped to America*, imagine Napoléon s'enfuyant de Sainte-Hélène et partant à la conquête des territoires espagnols et portugais des Amériques, tandis que les victoires de l'Empereur finissent par faire s'effondrer l'Angleterre dans une dictature réactionnaire, selon *If Napoleon had Won the Battle of Waterloo* de George Trevelyan.

Plus près de nous dans le temps et l'espace, un certain Valéry Giscard d'Estaing n'a pas hésité à tenir la plume de *La victoire de la Grande Armée* (2010) pour rêver d'un Napoléon triomphant de la Russie en 1812, faisant de la France la plus grande puissance mondiale de son temps et permettant à l'Europe de

une uchronie plausible

Quant à l'univers du jeu, c'est celui du « Nouvel Empire », dans lequel Napoléon, vainqueur de Waterloo, a retrouvé son trône d'empereur. Mais c'est un empereur pratiquement privé de pouvoir, face à la Chambre des représentants et au Sénat, et pris dans les rets d'une toile d'intérêts stratégiques, politiques et familiaux. Même ceux qui ne sont pas pleinement férus d'histoire reconnaîtront, dans ce paysage uchronique, Fouché, Lazare Carnot et Talleyrand, et comprendront les tensions entre les partisans d'un pouvoir autoritaire, les royalistes qui espèrent le retour de Louis XVIII, ou encore ceux qui rêvent à la résurrection de la Révolution.

Si cette perspective a su me séduire, c'est qu'elle ouvre sur un univers de jeu assez plausible. Plausible dans son contexte historico-politique : les auteurs ont fait dériver l'Histoire sur une courte période, la défaite de Waterloo en 1815 devenant, dans le jeu, une victoire, et le jeu commençant en 1818. Plausible, aussi, dans son ambiance générale : Élégie propose une « Histoire alternative », sans dragons, ni boules de feu, ni surnaturel au détour de chaque rue ou chemin. Ici, le « fantastique » prend la forme de science avancée ou étrange. Nous voilà donc plus près d'une uchronie historique à la *Fatherland*, le roman de Richard Harris, avec une touche d'anticipation technico-scientifique, que de l'uchronie fantastique à la *Castle Falkenstein*.

Et les personnages incarnés dans les aventures d'Élégie sont loin d'être des super-héros. Les PJ retirés du scénario *Le secret de l'impératrice* en sont un bon reflet : une amoureuse souffreteuse, un diplomate charmeuse, un serviteur débrouillard, un noble libertin, etc. N'allez pourtant pas croire, à la seule lecture de son titre, qu'Élégie propose une ambiance aussi noire et sans issue que celle de René, le jeu de rôle romantique. Nous sommes plutôt dans Dumas que dans Chateaubriand. Ici, les passions sont les moteurs de personnages hauts en couleurs, pris dans des intrigues sociales et politiques qui peuvent avoir des fins heureuses.

et du côté des voisins ?

C'est peut-être parce qu'elle est coincée entre la fin de l'ère de cape et d'épée et le début de l'ère victorienne, ou parce qu'elle a été accaparée par les wargamers, que la période napoléonienne n'a pas eu la faveur de beaucoup de jeux de rôles, et encore moins d'uchronies.

Le contenu d'*Age of Napoleon* (2003) est sans surprise par rapport aux autres suppléments « historiques » pour **Gurps** : des éléments techniques spécifiques à ce système, une grande quantité d'information « bourrée » jusque dans les marges, et quelques pistes pour jouer des scénarios dans cet univers, ou pour des « campagnes alternatives » (mélanges de genre pas toujours du meilleur goût).

vivre une ère de paix qui n'a rien à envier à la légendaire pax romana. De là à y voir un fantasma de l'auteur se rêvant bâtisseur d'une Grande Europe après avoir évité la Bérézina de 1811, il y a un pas que nous franchirons allégrement !

Quant aux amateurs de bizarreries, ils pourront se mettre en chasse de l'essai de Jan Van Herpe *Napoléon et l'uchronie* (éditions Recto Verso, collection Ides... et Autres, n°70, mars 1993), ou le télécharger à l'adresse suivante : <http://jdr.la/napouchro>

Enfin, les rôlistes amateurs de scénarios « politico-policiers » trouveront probablement à leur goût *L'Énigme de la rue Saint-Nicaise*, de Laurent Joffrin (2010), ou les romans d'Armand Cabasson, psychiatre et membre du Souvenir napoléonien : *Les proies de l'officier* (2005), *Chasse au loup* (2005), *La mémoire des flammes* (2006).

Les jeux *Duty and Honour* (2008) et *Beat to Quarters* (2009), eux, sont tournés vers des aventures militaires dans les temps napoléoniens, principalement sous le drapeau britannique. Le premier pour des soldats de l'armée de terre, et le second pour des marins de la Navy. Ces jeux raviront certainement ceux qui veulent revivre en JdR leurs lectures des romans de Bernard Cornwell mettant en scène son héros Richard Sharp et son régiment du 95th Rifles, ou des sagas maritimes de Patrick O'Brian, Cecil Scott Forester ou Alexander Kent et de leurs héros Jack Aubrey, Horatio Hornblower et Richard Bolitho. Et ceux qui furentent dans les antiquités rôlistiques verront probablement en *Beat to Quarters* le descendant de l'ancêtre *Privateers & Gentlemen* (1982), avec un contenu et une présentation plus adaptés au monde du JdR d'aujourd'hui.

Quant aux uchronies, les plus proches dans le temps sont celles adossées à la Révolution française : *Brumaire* (2007) et *Khaos 1795* (2008). Mais, outre que les univers « historiques » révolutionnaire et napoléonien impérial sont très éloignés dans leur ambiance générale, ces deux jeux introduisent des parts importantes de sur-naturel.



de l'audace,
pas de la mélancolie

Élégie se fait une place discrète dans un créneau loin d'être encombré par des JdR d'hier et d'aujourd'hui. Ce jeu plaira à ceux qui aiment fricoter avec l'Histoire sans lui porter un respect inhibiteur d'imagination, et qui ont envie d'explorer une époque peu traitée jusqu'à présent. Un seul conseil, donc : osez l'aventure napoléono-divergente, la mélancolie ne vous attend pas au premier coin de rue.

L'année 2011 aura été marquée par l'avènement des jeux de *deckbuilding*. 3 ans après *Dominion* dit le précurseur, ça y est la concurrence s'est engouffrée dans le marché laissé relativement vide à l'exception de *Thunderstone* dit le premier concurrent. Mais ce n'est qu'en 2011 que le marché est littéralement noyé par les clones plus ou moins réussis. Nous vous proposons cette fois de vous faire un panorama des « *deckbuilding* ».

Pour les deux du fond qui n'auraient pas suivi, une rapide définition du genre : un *deckbuilding* est un jeu où vous allez vous construire votre deck de cartes en cours de partie.



[L'ANCÊTRE DOMINION]

Il est le premier et s'est tout de suite imposé comme un classique du jeu de société. Le principe du jeu est simple : à son tour, un joueur peut, avec les cartes qu'il a en main, effectuer 1 action en jouant une carte action et 1 achat avec ses cartes pour récupérer une des cartes qui se trouvent dans un marché commun. Puis il défausse le reste de sa main (cartes non jouées) et refait sa main à 5 cartes. Il en existe 3 principaux types : les cartes « sous » qui permettent d'acheter, les cartes « actions » qui permettent de faire des combos et les cartes « points de victoire » qui permettent de gagner la partie. Depuis 2008, il s'est enrichi de pas moins de 5 extensions apportant chacune leur lot de nouveautés et renouvelant le jeu. Je vous conseille d'ailleurs de faire l'impasse sur le jeu de base tellement il est limité vis-à-vis de la suite. Sachez que la première extension « *Intrigue* » permet de jouer sans le jeu de base, ce qui n'est pas le cas des autres extensions et qui est bien moins fade que le premier. Certains regretteront un manque d'interaction et une absence de thème, mais c'est bien là les seuls défauts du jeu qui reste très agréable et facile à prendre en main. **Un Classique.**

[LE PREMIER APÔTRE, THUNDERSTONE]

Un an après *Dominion*, on pouvait penser que les *deckbuilding* allaient envahir le marché, surtout en voyant apparaître *Thunderstone*, qui propose des règles similaires à *Dominion*. Le principal changement vient du fait qu'il existe en plus d'un « marché » de cartes commun, un donjon avec des monstres que l'on peut tataner. Cela apporte donc une autre « monnaie » au jeu : la force de frappe. On choisira donc à son tour, soit d'acheter des cartes pour stuffer ou aller tataner du monstre pour pexer. Cela permet à une ambiance de ressortir du jeu et donc l'absence de thème de *Dominion* est cette fois palliée. Par contre, on y perd en richesse de combinaisons. **À tester tellement l'expérience est différente malgré de grosses ressemblances.**

[LE « EASY PEASY » ASCENSION]

Fin 2010, début 2011 sort *Ascension*, qui reprend bien sûr le principe de *Dominion*. Vous avez 5 cartes en main. À votre tour vous pouvez faire des actions (autant qu'on veut/peut contrairement à *Dominion*), vous pouvez faire des achats (là aussi autant qu'on veut/peut) et enfin vous défaussez les cartes et en repiochez 5. La différence est que les cartes que l'on peut acquérir sont à choisir parmi 8 possibles et que, dès qu'on en achète une, elle est remplacée aléatoirement par une autre. Il existe aussi deux tas de cartes fixes qu'on peut toujours acheter. Vos choix d'achat sont donc plus simples. Le jeu rajoute aussi un aspect baston : en effet on peut acheter les cartes « héros » et « construct » mais il existe aussi des cartes « monstres » qui, elles, ne s'achètent pas mais

se tatanent. Je ne rentre pas dans le détail, mais **c'est clairement le plus simple, que ça soit pour la prise en main ou pendant la partie.** Il n'existe malheureusement qu'en anglais.

[LE MESSIE A FEW ACRES OF SNOW]

Cette année a vu naître celui qui a apporté un vrai vent de fraîcheur au genre. **Afaos** pour les intimes est un jeu de *deckbuilding* croisé avec un wargame et un jeu de gestion. Pour une fois vous ne jouez pas vos cartes pour faire des combos qui permettent d'acheter plus ou tuer plus. Mais là, les cartes vous permettent de coloniser, faire un siège, harceler l'adversaire, vendre des peaux... Le jeu de carte est donc couplé avec un plateau représentant le Québec et les cartes vous permettront d'agir dessus pour conquérir ou renforcer votre position. Vous allez donc construire un deck qui vous permettra d'avoir de meilleures unités, d'avoir plus de bateaux, plus de colons, la possibilité de fortifier... **Son seul vrai gros défaut, c'est de n'être jouable qu'à deux** (bon ok, y'en a un autre mais je vous laisse le découvrir après quelques dizaines de parties).



[LA GROSSE BOÎTE MAGE KNIGHT]

Dois-je détailler ce jeu ? On me dit gentiment derrière moi que je n'aurai pas le temps. Bon... On est en présence ici d'un gros jeu avec des figurines peintes représentant les héros. Il s'agit d'un jeu de rôle et d'aventure motorisé par du *deckbuilding*. Les cartes vous permettront de vous déplacer, d'attaquer, d'enrôler des alliés (qui eux ne seront pas dans votre deck) ou d'acheter de nouveaux sorts. Comme tout JDR, le jeu propose divers scénarios qui seront soit coopératifs, soit compétitifs. La dimension de *deckbuilding* n'est pas très grande car vous n'obtiendrez pas énormément de cartes en plus, une dizaine je dirais en fin de partie. Mais il y a pas mal de petites idées bien trouvées, comme la notion de jour/nuit, le choix des cartes en début de tours, la gestion des dés-gemmes, le gain de niveaux, la réputation... Bref, pas mal de petites choses qui en font aussi un défaut du jeu : en effet, il y a beaucoup de règles à absorber avec beaucoup de cas particulier. Ceci est dû aux pouvoirs des monstres, aux cas particuliers des lieux... **Bref, un très bon gros jeu d'aventure**, d'un très bon auteur de jeu (Vlaada Chvatil).

[L'INTERACTIF NIGHTFALL]

Il est plus proche de **Dominion** que les deux précédents, mais se différencie quand même par les enchaînements (que je ne vais pas détailler ici) et par un côté interactif plus prononcé. En effet le but est de tataner les autres joueurs contrairement à un **Thunderstone** où vous combattez le jeu. En cela, il se rapproche peut être plus d'un **Magic** dans le sens où vous allez mettre en jeu des créatures pour attaquer vos adversaires. Bref, en apportant une idée nouvelle dans le genre, la possibilité de jouer jusqu'à 5 joueurs et la baston PVP, **Nightfall propose un vraie alternative aux autres jeux de deckbuilding.**

[LA CLIQUE JAPONAISE]

En fait, je n'en dirai pas plus... Les japonais proposent un catalogue impressionnant de jeux de *deckbuilding*. J'en ai testé un qui était complètement calqué sur **Dominion** et qui apportait très peu de nouveautés. Je ferai l'effort d'en tester d'autres, mais ça ne m'a pas franchement donné envie (malgré les illustrations de combattantes en armure bikini).

Je finirai en vous citant juste **Rune Age** que je n'ai pas pu tester mais qui (d'après la lecture des règles) promet de passer un bon moment, même si l'aspect « *deckbuilding* » paraît moins prononcé.

AVANT-PREMIERE



Avec une sortie prévue pour le mois de mars mais des parties-test qui émaillent les conventions un peu partout en France, New Heaven profite déjà d'un bouche à oreille flatteur. Une bonne occasion pour nous de demander à Fabien Deneuve de nous en dire un peu plus sur son jeu...

pour vous tenir au courant de la sortie du jeu :

www.newheaven.fr

new heaven

Dans New Heaven, un jeu de rôle narratif sans meneur de jeu, les personnages incarnent des survivants d'un cataclysme ayant ravagé notre monde. Petit récit inspiré d'une partie en solo.

Le cube et le prophète Récit d'un survivant

Il hésitait sur le seuil : allait-il entrer, ou bien tourner les talons et s'en aller très vite ? Il ne savait plus vraiment quoi penser et les émotions en lui se mélangeaient, le laissant dans un brouillard confus. Il y avait de quoi ! Fallait-il faire confiance à cet homme, après tout ce qu'il lui avait raconté, après tout ce qui l'avait mené déjà une fois auparavant dans un piège dont il s'était tiré in extremis ? Fallait-il faire confiance à ce fou ?

En même temps, c'était l'un des rares survivants qu'il avait rencontré dans cette immense ville fantôme. L'humanité en avait complètement disparu, sans aucune raison apparente. Il avait bien son idée, mais ne pouvait être sûr de rien... ni faire confiance à personne ! En ce milieu de XXI^e siècle, les hommes étaient-ils allés trop loin, payant ainsi leur soif de savoir et de progrès ?

Plus le temps de se poser ces questions existentielles. Face à cette habitation à l'aspect improbable, ressemblant à une sorte de cube aux faces blanches immaculées, il fallait choisir : faire confiance ou ne pas faire confiance ? Entrer ou ne pas entrer ?

« Votre femme et votre fille sont en sécurité. Elles vous attendent, lui dit l'homme à la tige blanche derrière lui.

Vous croire à nouveau ? Alors que vous m'avez jeté dans un piège ! répondit Trevor.

Vous vous y êtes jeté vous-même ! Car vous n'avez pas su écouter la voix du Créateur ! »

Une lueur étrange brillait dans ses yeux. Ce type était vraiment barré, pensa Trevor. Mais si jamais il savait vraiment où était sa famille ?

Le joueur a choisi un cadrage avec différents paramètres : une couleur blanche, comme condition atmosphérique un ciel d'un bleu immaculé, comme végétation une flore artificiellement créé par la civilisation de l'avant, une présence humaine de type « derniers hommes » autrement dit avec très très peu de survivants. Vient s'y rajouter une menace : celle de machines étranges et dangereuses, ainsi qu'une ambiance de mystère new age.

Il se repassa en tête le film de ces deux derniers jours : son réveil sous l'arche d'un pont en plein centre ville, le refuge qu'il a trouvé dans ce qu'il se souvenait être une cathédrale, dont les lignes courbes futuristes et la façade de pierre blanche voulaient manifestement faire oublier tous les autres édifices religieux du passé. C'est là qu'il avait rencontré ce soi-disant « prophète ». Il ne l'avait d'ailleurs même pas vu en premier lieu, le confondant avec le décor. Ce n'est que lorsqu'il s'est avancé en plein cœur de la nef qu'il a aperçu cet homme en toge blanche, méditant la tête posée contre la pierre froide de l'autel. Trevor n'avait pas supporté longtemps les injonctions de celui qui prétendait être envoyé par « le Créateur », préférant utiliser la force et surtout la menace pour arriver à ses fins. Les longues années qu'il avait passées retiré du monde lui avaient appris la survie, mais ôté une grande partie de son sens du relationnel. L'illumine lui avait alors parlé de Century Plaza... là où les machines avaient rassemblé toutes les femmes, séparées des hommes. Pourquoi, comment, il l'ignorait. Mais c'était l'information dont avait besoin Trevor. Son ex-femme et sa fille seraient sûrement là-bas, avec les autres.

Ceci résume le premier tour du jeu : le joueur décide d'explorer et va se rendre depuis l'abri vers un nouveau lieu. Il révèle 2 cartes Lieux et l'une d'elle indique « Lieu de culte ». C'est vers celle-là qu'il s'oriente, en y associant une Rencontre « Prophète auto-proclamé ». Après avoir raconté ou imaginé comment allait se dérouler cette Rencontre, il amène un enjeu : menacer le prophète pour que ce dernier lui révèle ce qu'il a besoin de savoir. C'est une réussite, et le joueur peut alors révéler une carte Information qui lui permet de formuler une hypothèse sur la suite.

Plus tard, alors que le soleil commençait à décliner, ses pas l'avaient amené dans l'immense tour qui avait été construite sur les bords du fleuve. Une tour blanche, comme quasiment tous les bâtiments de cette ville, qui se dressait sur plusieurs centaines de mètres de haut... antenne, télévision, quel qu'en ait été la fonction à l'apogée du règne de l'humanité, c'est pour avoir une vue dégagée sur l'ensemble de la ville qu'il y était entré. Depuis le sommet, il avait retrouvé ses points de repère : de son ancienne vie il se souvenait que Century Plaza avait été aménagée sur une île en plein milieu du fleuve. C'est là aussi qu'il avait rencontré d'autres survivants, armés de fusils d'assaut. Et pour cause : ils gardaient dans une pièce sécurisée ce qu'ils appelaient des « contaminés ». Après avoir passé Trevor sous une espèce de machine façon scanner, ils ont eu l'air de se détendre quelque peu, mais pas suffisamment pour laisser le solitaire approcher les hommes et la femme en quarantaine. Dommage car elle aurait peut être su lui dire où étaient Kathryn et Elya.

Dans le deuxième tour, le joueur continue l'exploration. Le lieu qui sera choisi est « point de vue » et la rencontre associée est « quarantaine ». C'est ainsi qu'est amené le nouvel enjeu de cette résolution : convaincre les survivants de le laisser approcher des malades. Mais cette fois, c'est un échec. Le personnage encaisse alors une première condition : humilié (la deuxième condition est fatale).

« Elles vous attendent » répéta machinalement le prophète, tirant Trevor de ses souvenirs et le ramenant face à cette mystérieuse structure en forme de cube. Elle se situait à l'extrémité nord de l'île artificielle sur le fleuve. Autour, un peu de végétation, une eau d'un bleu pur et profond, sous un ciel tout aussi lumineux, alors qu'en arrière plan se détachait sur les rives la silhouette des buildings blancs et de leurs lignes élancées. Une ville à la fois ultramoderne et pourtant complètement morte. Une ouverture dans une des faces l'attendait. L'intérieur du cube semblait tout aussi immaculé que l'extérieur. Trevor jeta un œil derrière lui, vers le sud, sur le reste de l'île. La place centrale, qu'il avait imaginé être Century Plaza, se tenait derrière lui, au loin. C'est là qu'il avait, le matin même, échappé de peu à une fin funeste. Son instinct lui avait pourtant dit de se méfier. Le dallage de la place avait été remplacé par une sorte de pelouse, qui avait tout d'étrange en plein cœur de cet îlot artificiel. Et son instinct avait

vu juste : arrivé en plein centre, un essaim de minuscules formes métalliques sortit de l'herbe, comme autant de micromachines, de pucerons de titane, grimpant le long de ses jambes. Les longues années qu'il avait passées coupé du monde au milieu des bois lui avait donné suffisamment de bon sens et de rapidité pour se tirer d'une telle situation. Mais à l'intérieur de ce cube, pourrait-il s'enfuir de la même manière ? Comme s'il lisait ses inquiétudes et ses doutes, l'homme en toge blanche lui dit d'une voix monocorde « Vous n'étiez pas au bon endroit. C'est ici que vous trouverez vos réponses. ».

À l'issue des deux premiers tours, la première manche (composée de deux tours) se termine et le joueur décide, malgré sa condition de continuer à explorer (il aurait pu essayer de retourner à l'abri pour récupérer). Il choisira le lieu « Zone de Végétation » et la Rencontre « lieu infesté de parasites ». Le récit suit alors son cours, jusqu'au moment où l'enjeu est posé : essayer de fuir face à ces parasites ! C'est une réussite, la récompense associée est une récompense de Ressources, qui permettra au personnage de tenir et au joueur de continuer la partie et de la terminer par un ultime enjeu.

Sa décision était prise : il entra à l'intérieur du cube. Même si c'était un piège, il pourrait s'en sortir... Les murs à l'intérieur étaient effectivement complètement blancs. Il pouvait à peine distinguer les arêtes du bâtiment. Il n'y avait rien d'autre que cet immense espace blanc à l'intérieur. Quand il se retourna, il vit que même la sortie avait disparu. Soudain les parois devinrent transparentes, laissant entrevoir l'extérieur, et en quelques secondes, il commença à voir le sol s'éloigner, le ciel passer en dessous de lui, comme si l'ensemble de la structure avait été projeté dans le ciel comme on jette un dé. Il se cramponna comme il put, essayant de garder l'équilibre, mais se retrouva au sol sous l'effet des secousses. Quand le cube revint sur le sol, les parois devinrent noires et il fut plongé dans l'obscurité. C'était donc un piège, il en était maintenant persuadé et il fallait s'en sortir au plus vite !

Le prophète apparut, lumineux, face à lui... alors qu'il essayait de se remettre debout, Trevor lui lança : « *Menteur, fichu menteur, vous vous êtes bien foutu de moi!* »
Non, je ne t'ai pas menti», dit le prophète avec la même tonalité neutre.

En un clin d'œil, l'obscurité avait fait place à un décor de cavernes souterraines. Son ex femme et sa fille étaient là, exactement comme dans ses souvenirs, exactement comme il les avait laissées, il y a maintenant 5 ans... il ne pouvait y croire. Elles étaient là, près de lui, après toutes ces années. Il tendit la main, pour prendre celle de sa petite fille.

Dernière exploration : le lieu choisi sera « Habitation isolée » associé à la Rencontre « Un piège ». Le joueur imagine ou raconte l'exploration de ce lieu par son personnage et comment surgit le piège. Tout se joue donc sur cette ultime résolution : en cas de réussite, il pourra atteindre la fin de la partie et raconter l'épilogue. En cas d'échec le personnage encaissera sa deuxième condition et sera mis hors jeu... le joueur devra alors raconter comment ce dernier quitte la partie, voyant son aventure se terminer.

Mais ce n'est pas une main qu'il toucha, plutôt une membrane métallique. De celle-ci sortirent des milliers pucerons de titane, parcourant ses membres, envahissant son corps et le contaminant comme tous les autres. Le prophète, sa posture dans l'église, sa voix métallique, ses yeux étranges... il aurait du se douter que c'était un des leurs, que c'était une machine. Il aurait du fuir quand il le pouvait.





de MJ à MJ

[inspis & conseils]

Après la duperie, parler de Loi et de Droit apparaît comme une suite logique. Et qui de mieux pour cela qu'un Captain America, finalement pas aussi monolithique que dans l'imaginaire collectif ? Mais attention, une fois sur la route, la Loi risque de prendre quelques détours...

[inspi]

CAPTAIN AMERICA

Un film de Joe Johnston (2011)

[œuvre]

48

Captain America est un personnage qui souffre d'une mauvaise image – plus encore que Superman – du fait de son patriotisme affiché (son costume n'étant autre qu'une Bannière étoilée, le drapeau américain). En France notamment, il est de coutume de projeter sur lui tout ce qui se fait de plus caricatural en matière de clichés anti-américains. Alors qu'il suffit de se pencher sur l'histoire éditoriale de ce personnage pour comprendre toute sa richesse et sa profondeur : d'icône propagandiste durant la Deuxième Guerre Mondiale, il a surtout été utilisé dans les années 70 pour raconter des histoires très politiques, et ce chez l'éditeur de comic-books le plus gauchiste du marché. Mais rien n'y fait : son image de héraut d'une *american way of life* impérialiste lui colle à la peau.

C'est dire si ce film, **Captain America the First Avenger**, était casse-gueule. Au sein de la franchise *Avengers*, il était le personnage le plus délicat à adapter sur grand écran – moins pétillant qu'Iron Man et moins épique que Thor. Pourtant à l'arrivée, il s'avère que l'œuvre est sans doute la meilleure à être sortie de l'écurie Marvel Studios – notamment grâce à un réalisateur idéalement choisi et un traitement très premier degré du personnage.

Le réalisateur tout d'abord : Joe Johnston est ce que l'on peut appeler un bon artisan. C'est un vétéran des plateaux de cinéma, ayant travaillé avec les plus grands d'Hollywood mais, surtout, il a à son actif l'adaptation d'un autre héros très pulp ancré dans les 40's : *The Rocketeer*, sympathique série B au charme typique de l'époque. Faiseur plutôt doué et consciencieux, sa mise en scène est d'une facture classique, très lisible et offrant de nombreux plans dignes d'un comic-book.

Venons-en au traitement du personnage : même s'il peut s'avérer complexe, il n'est pas faux de voir en Captain America un archétype du héros bon par nature, presque naïf et en tout cas totalement idéaliste. Et c'est la grande force du film que d'avoir parfaitement su retranscrire tout cela, sans reculer devant la partie propagandiste véhiculée par un tel concept tout en intégrant celle-ci dans la construction du personnage. Ainsi, dès le départ Steve Rogers nous est présenté comme un jeune homme ayant à cœur de se battre pour son pays et la liberté, contre le fascisme qui sévit en Europe. Malingre mais d'un courage à toute épreuve, altruiste jusqu'au sacrifice (la scène de la grenade résume tout le personnage en quelques secondes), Rogers sera choisi pour devenir le premier super-soldat en raison de ces qualités. La première heure du film est à ce titre exemplaire : classiquement, elle raconte les origines du personnage mais celles-ci sont impeccablement déroulées et montrent que Rogers était un héros bien avant sa transformation.

Le casting qui défile devant nos yeux est au diapason et permet l'implication du spectateur durant toute l'introduction : Chris Evans s'empare du rôle à la perfection, jouant très bien sur le mélange de force tranquille, d'assurance et de grand idéalisme (confinant à la naïveté) ; Stanley Tucci est très attachant en professeur utopiste, prêt à miser sur le jeune Rogers ; Tommy Lee Jones a droit à pas mal de répliques savoureuses (« *J'embrasse pas !* ») ; Dominic Cooper (qui incarne Howard Stark) parvient à exister de belle façon malgré un assez faible temps de présence ; et même le personnage classique de la femme forte (campée ici par Hayley Atwell) évite le mauvais cliché (à l'image de la jolie love-story en filigrane qui l'unit au héros) ! Quant à Hugo Weaving, il est aussi brillant qu'à son habitude,

dans le rôle de la Némésis Crâne rouge – jouant ce super-vilain sur le fil, entre méchant de série B et véritable menace sadique et inquiétante.

La partie inattendue est celle qui suit directement la mutation de Rogers en super-soldat et ses premiers exploits : tenu à l'écart du front, le gouvernement l'utilise comme porte-drapeau pour vendre des bons du Trésor afin de soutenir l'effort de guerre. Captain America n'est à ce moment-là qu'un personnage en carton-pâte portant un costume ridicule – reflet de la caricature qu'ont en tête pas mal de gens. Il lui faudra prendre son destin en main pour devenir un héros et là encore, le film fait mouche : Captain America est un véritable super-héros ! Il libère des prisonniers, tabasse des nazis, détruit des usines d'armements, déjoue les plans des super-méchants, etc. Il est iconisé et jamais ridicule malgré l'apparent simplisme de sa personnalité. La deuxième heure du film est un peu plus déséquilibrée que la première.

Voulant sans doute coller au matériau comic-book, le réalisateur nous présente un montage des nombreux exploits du Captain et de ses hommes (le *Howling Commando* !) durant leur lutte contre Hydra (l'organisation de Crâne rouge) – telles des vignettes de bande-dessinée. Du coup, on peine à trouver une scène d'action réellement dantesque (ou juste un peu construite) qui mettrait bien en valeur le personnage – même si bien sûr le climax ménage son lot de faits surhumains. Toutefois, on ne peut guère bouder son plaisir : voir Captain America et son commando botter des culs nazis durant presque une heure dans une Europe ravagée par la guerre reste un moment particulièrement jouissif – notamment grâce à une bande-originale signée Alan Silvestri, qui frappe fort avec un score militariste d'une ampleur convenant parfaitement aux enjeux.

Captain America, en plus de ne jamais être ridicule, se permet même d'être l'un des tous meilleurs films de super-héros (et d'aventure – on pense plus d'une fois à *Indiana Jones*) de ces dernières années. Une œuvre respectueuse dont finalement la qualité première est le total premier degré avec lequel elle assume son concept et son personnage : c'est cette sincérité qui nous fait retrouver nos yeux d'enfants et prendre notre plaisir devant ce spectacle estival. Quelques touches d'humour, un casting aux petits oignons, un scénario linéaire mais direct achèvent de faire de **Captain America** un excellent film, dont la fraîcheur fait un bien fou.

[inspi]

Captain America a le mérite de jouer sur deux tableaux : le super-héros et le pulp.

Pour le côté super-héros, le film est une inspiration directe pour **Godlike** – dont le concept est justement de jouer des surhumains sur les champs de bataille de la Deuxième Guerre Mondiale. Les diverses scènes montrant les décors ravagés de l'Europe des années 40 peuvent ainsi grandement inspirer des MJ de ce jeu. La science rétrofuturiste utilisée par Hydra ainsi que le contexte années 40 peuvent être repris quasi tels quels dans **la Brigade chimérique** (et si la formule du super-soldat était un dérivé de la potion du Dr Jekyll ? De quoi faire un scénario mêlant littérature européenne et comics américains). **ICONS**, récemment traduit par **John Doe**, ne propose pas de contexte : alors pourquoi ne pas recycler celui du film ? Une Deuxième Guerre Mondiale pulp, où des super-soldats des deux camps s'affrontent dans une Europe fantasmée... Quant à **Humanydyne**, n'oublions pas que Madreselva se situe en Amérique centrale – non loin des pays dans lesquels bien des nazis se réfugièrent à la fin de la guerre... Les agents campés par les joueurs pourraient avoir à enquêter sur eux et déterrer ainsi de vieilles menaces issues du film.

Côté pulp, **Hollow Earth Expedition** met en scène des nazis férus d'occulte – tout à fait comme dans le film. Pourquoi ne pas ajouter au mythe de la Terre creuse celui des dieux nordiques et du Cube cosmique ? Quant à recycler Hydra pour en faire une organisation spéciale du IIIème Reich, c'est l'enfance de l'art. **Arkéos** peut bien entendu utiliser ces mêmes éléments dans un contexte proche. Plus osé, on peut utiliser des éléments du film dans **l'Appel de Cthulhu / Cthulhu** : le Cube cosmique est peut-être une porte donnant sur une dimension non-euclidienne. Les investigateurs laisseront-ils des nazis mettre la main dessus ?

[œuvre]



[inspi]



NCIS, Criminal Minds, Les Experts Miami / Las Vegas / NY... notre petit écran s'est rempli depuis maintenant plus de dix ans de séries policières en tous genres. Même si nous frôlons par moments l'overdose, elles ont changé le regard du téléspectateur sur les techniques d'enquête. Mais elles ont, aussi, influencé nos parties. Les joueurs abreuvés de séries attendent des scénarios qui leur permettent de mettre en avant leur culture policière, et voilà la caste des MJ confrontée à un nouveau défi ! Comment rendre les enquêtes plus crédibles ? Quels moyens mettre à disposition des joueurs afin de satisfaire leur insatiable appétit ? Loin de nous l'idée de vous donner une recette toute faite, mais plutôt de vous guider vers des outils qui ajouteront de la saveur à vos scénarios.

illustrations : Aurélie Jouannin



tous **détectives !**

Le plus difficile, dans un scénario enquête, est de trouver le juste milieu entre une intrigue prenante, des personnages capables d'apporter chacun leur contribution à la résolution du mystère mais aussi l'immersion des joueurs dans la découverte des indices. L'écriture et la mise en place d'une intrigue prenante sera peut-être le sujet d'un prochain article. Cette fois, nous allons plus nous attacher à mettre en avant le joueur et son avatar.

La A-Team

Avant tout, chers collègues MJ, il faut garder à l'esprit que ce n'est pas le joueur qui tente de résoudre l'enquête mais bien son personnage. Même sans être adepte des archétypes en matière de jeu de rôles, chaque PJ a bien sa spécialité : homme d'action, scientifique, représentant de l'ordre.... Tous doivent apporter leur contribution à la résolution des enquêtes : les action-men lors de la confrontation, les savants par leur érudition, les représentants de l'ordre par leur pouvoir légal, mais aussi les indépendants (journalistes, détective) par leur capacité à effectuer des actions sortant du cadre légal. À ce stade, nous prêchons sans doute une assemblée déjà convaincue. Mais la plupart d'entre nous oublie deux composantes qui caractérisent tout les personnages : leurs contacts et leurs ressources. Ces deux aspects sont les parents pauvres des enquêtes, car ils nécessitent soit une improvisation qui, de par sa nature, met en danger l'enquête, ou, si on veut vraiment les exploiter, la mise en place de backgrounds relativement étoffés pour chaque PJ.

Huggy les bons tuyaux

En ce qui concerne les contacts, nous constatons souvent, lors des scénarios, des réflexions de joueurs comme « je ne connais personne au bureau des narcotiques ? » ou encore « je dois bien connaître un receleur dans cette cité ». Si la plupart du temps, on s'en sort relativement bien avec une petite improvisation, il est plus intéressant de voir avec le joueur, dès la création de son personnage, les contacts à sa disposition. Cela permet, d'une part, de ne pas avoir à les improviser, et d'autre part d'ancrer un PNJ dans l'histoire et de le faire évoluer, de l'impliquer, et de faire en sorte, pour un MJ un peu vicieux, que ce contact espère un retour d'ascenseur.

GUIREC ARNESAC

À 37 ans, il est enquêteur au sein des Brigades du Tigre de Brest. Ce grand gaillard roux est un expert en canne et en savate. Il a intégré les Brigades du Tigre en 1910 lors de l'ouverture de la division de Brest. Enjoué et patient, il ne se déplace jamais sans sa Panhard Levassor. Ancien inspecteur à la Brigade Mondaine, il a gardé de son ancienne affectation un réseau de contacts dans les maisons closes du port de Brest, mais aussi un penchant pour les jeunes filles des îles et le rhum. Dévoué à son travail, il passe son temps libre dans les quartiers des docks à entretenir ses passions et ses bonnes relations avec les contrebandiers.



Higgins, j'emprunte la Ferrari

Pour les ressources matérielles, elles sont encore trop souvent floues pour les joueurs et pour le MJ. Un représentant de l'ordre ne dispose pas des mêmes ressources qu'un enquêteur indépendant. Les ressources sont un moyen de mettre en valeur la spécificité de chaque personnage : un « savant » n'aura pas forcément les mêmes moyens qu'un enquêteur, mais pourra dans des cas précis obtenir des résultats plus rapides et pertinents. Il en est de même pour un dilettante qui, par sa puissance financière, aura les moyens d'obtenir plus rapidement certaines informations. Comme pour les contacts, il faudra, dès le départ, expliciter les moyens matériels de chacun et surtout leur potentiel. Il est, par exemple, improbable qu'un policier obtienne un gilet pare-balles pour chaque membre du groupe. Là, est tout l'intérêt d'un dilettante qui peut pourvoir à certains aspects logistiques de l'enquête, ou d'un enquêteur privé qui aura accès à du matériel plus spécifique.

Dépasser les jets de dés

Si l'ensemble de ces facteurs sont pris en compte lors de la construction du scénario, chaque joueur doit sentir qu'une part de l'enquête lui est dédiée, et va, par voie de conséquence, impliquer son personnage. Le personnage désormais au centre de l'enquête, reste à « dépasser » le jet de dés pour faire en sorte que les joueurs s'investissent en tant que réels acteurs de l'enquête. Pour cela, nous ne pouvons pas ne pas citer en exemple *Nephilim*, qui a inclus les joueurs dans la recherche de renseignements, allant au-delà de leur personnage. Certains d'entre nous ont souvenir de la campagne *L'Assemblée du Seuil*, où les recherches sur Prague et ses personnages illustres se sont faites à coup de guides touristiques, de recherches sur la toile aux pauses déjeuner... Le principe étant d'inciter les joueurs à dépasser le cadre de la partie, et leur personnage, pour s'impliquer réellement dans la recherche d'indices capables de faire avancer l'histoire.

Mais vous me direz, c'est beau tout cela, mais comment faire ? Évidemment, vous n'allez pas ramener un morceau de bidoche pour faire des travaux pratiques de médecine légale, ni demander à vos joueurs de relever les empreintes dans votre salon ! Et là, retour sur ce qui peuple votre petit écran depuis maintenant une dizaine d'années.... non, pas *Vivement Dimanche*, mais bien les

séries policières ! Elles ont profondément modifié notre rapport à l'enquête : beaucoup d'entre nous ont découvert l'étendue des sciences forensiques dans les recherches criminelles. Maigret et Colombo sont dépassés, malgré toute l'affection que nous leur portons. Les sciences forensiques ont révolutionné le travail de la police : empreintes, balistique, autopsie mais aussi entomologie. Si nous ne détenons pas les connaissances pointues d'un expert, les joueurs détiennent suffisamment de culture policière pour s'en servir dans le cadre d'une partie.

Beaucoup de sites, officiels ou non, proposent gratuitement des documents vierges d'autopsie, ou de scènes de crime qui sont autant d'outils pour un MJ voulant étoffer ses enquêtes. L'excellent *Forensic, Profiling & Serial killers des Éditions Sans-Détour* est à ce titre une mine d'informations. Le *scriptorium ludique* propose des dossiers complets pour chaque scénario de *Bureau of Indian Affairs* (scènes de crime, cartes, rapports d'autopsie, rapports sur les victimes, permis de conduire etc.), mais dont les éléments sont facilement compréhensibles par les joueurs. À vous alors de faire en sorte qu'ils collent à la période historique jouée et de les parsemer d'indices. Les scénarios contemporains sont beaucoup plus simples à aborder dans ce sens. Pour les périodes plus reculées, vous aurez tout intérêt à vous orienter sur les témoignages. Cependant, vous pouvez facilement travailler sur les plans des pièces, sur des lettres éventuellement trouvées. Sur ces dernières, un MJ un peu plus retors ajoutera un code ou un message caché à l'encre citronnée. C'est alors les joueurs et non les personnages qui partent à la recherche d'indices. L'important étant de remplacer les jets par de la manipulation concrète de documents.

Officier, au rapport !

Une enquête prend du temps. Si dans la réalité, les « limiers » archivent les documents, créent des rapports et révisent leurs notes afin de se souvenir de tous les détails, il est souhaitable que les joueurs adoptent également ce genre de comportement. Donner des supports concrets en nombre suffisant pour que chaque joueur se constitue un dossier est déjà un premier pas. L'utilisation d'un compte rendu écrit, par un joueur ou à tour de rôle, est un moyen de pouvoir faire vivre l'enquête en dehors de la table. Il peut, dès lors, naviguer entre MJ et joueurs entre les séances. Cela permet, d'une part,

de permettre aux joueurs d'étudier les documents fournis lors de la séance (à tête reposée et non à 3h du mat' !), de confronter leurs notes, d'échafauder de nouvelles hypothèses, mais surtout d'arriver à la prochaine séance avec les détails de l'enquête en tête. Le MJ évitera, ainsi, d'assister aux trente minutes de résumé de la séance précédente. Certains d'entre vous argumenteront qu'aucun de leurs joueurs ne prennent de notes pendant la séance, ou que c'est toujours le même joueur qui le fait. Une récompense en terme d'expérience pour le volontaire est possible. Généralement, cela motive rapidement les joueurs. Si votre groupe est toujours réfractaire, ne leur rappelez plus les détails de l'enquête. Très vite, ils en reviendront aux notes !

les arcanes **de la Loi**

Dans le cadre d'un scénario enquête, il est nécessaire d'imposer un cadre, voire des limites aux joueurs. Dans la plupart des cas, ces limites sont celles de la loi, ou du moins du pouvoir en place. On ne peut faire ce qu'on veut où on veut.

Un peu d'histoire

Certains d'entre nous sont encore souvent étonnés quand un scénario se conclut par la mort du « coupable » ou par son arrestation. Que se passe-t-il après ? Il faut justement rendre cet « après » aussi intéressant que le reste ! Soit les PJ agissent dans un cadre légal et donc doivent détenir des preuves pour faire condamner le suspect, soit ils ont dû mettre fin à ses jours et ils ont intérêt à pouvoir se justifier sous peine de devoir en répondre devant la justice. Mais avant de poursuivre plus loin, il est impératif que le MJ soit conscient du système judiciaire dans lequel évoluent ses joueurs. Tout d'abord, soyons clairs : nous entendons par « justice », le système imposé par l'autorité en place (quel que soit ce pouvoir...). Alors, un rapide survol de l'histoire du système judiciaire s'impose... Nous voyons déjà, au loin, les docteurs en droit, se frotter les mains en guettant nos erreurs.

Témoignage et preuves : une longue histoire

Nous passerons rapidement sur le régime tyran / dictateur qui relève plus de l'égoïsme et des jeux politiques. Pour faire simple, les personnages, ici, sont à la merci du MJ car c'est lui le tyran...

FRÈRE DENADIEU

Ce religieux de 43 ans, est l'un des moines guérisseurs les plus connus de la région. Il cultive au sein de l'abbaye un jardin médicinal, qui fait sa réputation depuis maintenant plus de vingt ans. Voyageurs et locaux viennent se soigner dans cette abbaye. Au fil des ans, le jardin s'est agrandi et ses variétés de plantes se sont développées. Mais les autorités de la région ne font pas appel qu'aux talents de guérisseur du frère : il est souvent contacté lorsqu'on soupçonne un empoisonnement. Il a développé, en plus de jardin médicinal, une connaissance des opiacés et des poisons naturels. Il est à même de repérer les traces que laissent sur le corps les poisons. Cette connaissance n'est pas sans contre partie, Frère Denadiou a dû tester sur lui certaines drogues, et est devenu dépendant des opiacés dont il abuse, seul dans sa cellule.



En ce qui concerne les univers médiévaux, la preuve n'a vraiment qu'un poids limité dans la prise de décision. C'est le statut du suspect et surtout des témoins le mettant en cause qui sont importants. Plus le coupable jouit d'un statut élevé dans la société, plus il est difficile de le condamner ou de justifier de sa mort. Sans parler des témoins dont le statut est largement inférieur à celui de l'accusé et facilement discrédités. Imaginez la réaction de joueurs, qui, après avoir capturé le grand méchant vilain, ont vu la partie se poursuivre. Et leur incrédulité lorsque, ne pouvant produire ni témoin digne de ce nom ni preuve concluante, ils voient leur pire ennemi repartir en souriant... La justice du peuple quant à elle est souvent réduite à des épreuves divines dont le but est de tester l'innocence des suspects (mains plongées dans l'huile bouillante...)

Les premières avancées en ce qui concerne les procès sont liés aux dominicains et à l'Inquisition. Bernado Gui, le dominicain du *Nom de la Rose*, est l'auteur des premiers Manuels d'Inquisition et surtout des enquêtes contradictoires. La preuve prend alors plus de poids.

Jusqu'à très récemment, le témoin est resté au centre de la justice, et les aveux l'ultime preuve. C'est la fin du XIX^{ème} siècle et le XX^{ème} siècle qui ont propulsé la preuve devant le témoignage, et ceci grâce à l'avènement des sciences forensiques. Nous n'allons pas vous retracer leur histoire, mais il est important pour des scénarios d'enquête de prendre un minimum de renseigne-

ments sur la mise en place de certains type de preuves : si le relevé d'empreintes existe depuis le début du XX^{ème} siècle, trouver le suspect à qui elles appartiennent peut prendre des semaines, voir des mois à cette époque. Il est en de même avec l'ADN à la fin du XX^{ème} : on n'obtient pas un profil ADN en 48 h ! Sans devenir un MJ sadique, il appartient aux joueurs de prouver la culpabilité du suspect. Et cela peu de joueurs y sont habitués. La plupart du temps, l'effet de surprise est garanti. Et la libération du suspect donne l'occasion au MJ de mettre en place un ennemi motivé qui connait très bien les méthodes des personnages.

Le glaive aveugle de la loi

Le deuxième volet post-enquête sur lequel vous pouvez jouer pour déstabiliser vos joueurs est de garder un œil sur leur propre respect de la loi.

Si votre groupe est composé de ses dignes représentants, il est important que ces derniers n'aient rien à se reprocher ou les preuves qu'ils produisent pourraient se voir invalidées. Dans ce cas, un rappel en aparté peut être nécessaire. Si votre groupe se sert de la dite preuve, à vous de les mettre en porte-à-faux pendant le procès. Il en va de même pour les actions illégales, voire violentes de votre groupe. Les PJ représentant la loi jouent alors très gros. De chasseurs, ils peuvent se retrouver chassés...

RESSOURCES & BIBLIOGRAPHIE

Forensic, profiling & serial killers

éditions Sans-Détour, 2009

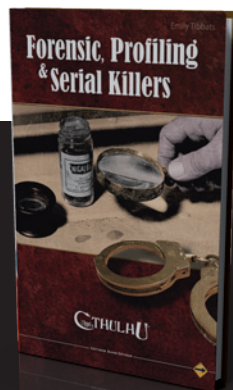
une mine d'informations sur les diverses techniques utilisées par les enquêteurs.

<http://scriptoriumludique.over-blog.fr/>

un très bon site où vous trouverez notamment tous les documents à fournir pour les scénarios de B.I.A.

<http://www.ajdr.org>

Ambiance Jdr, site où vous pourrez trouver dans sa section documents génériques quelques logiciels de création de rapports de police ou de cartes d'identité.



Quelques romans

Umberto Eco, *Le nom de la rose*

Ellis Peters, *Les enquêtes de Frère Cadfael*

Arthur Conan Doyle, *Les aventures de Sherlock Holmes*

Les romans de Patricia Cornwell

Et le système dans tout ça ?

Un élément souvent mis de côté est aussi le système auquel appartiennent les personnages : juridictions, procédures... Sans entrer dans les détails, il faut quand même pouvoir justifier l'intervention des personnages sur une enquête. Des agents locaux ne peuvent opérer sur un territoire national, ou international. Ils redeviennent presque des « gens ordinaires » avec toutes les conséquences liées à leur enquête. **Delta Green** joue beaucoup sur cela en prévoyant dès le départ du scénario un prétexte d'enquête en fonction des agences gouvernementales. Il en est de même pour **BIA** dont les personnages n'opèrent que dans les réserves indiennes. En France, des polices spécifiques opèrent en fonction des infractions (stups, OCRB, DCRI, Criminelle...), et ont une autorité nationale. Par contre, elles peuvent agir sur la demande d'un juge d'instruction qui, lui, enquête à charge et à décharge. Ce qui peut être très intéressant pour certains scénarios où les joueurs découvrent peu à peu des indices innocentant leur principal suspect (qui est bien sûr le coupable du scénario). Pour les enquêtes se situant aux États-Unis, les joueurs peuvent faire partie de la défense qui travaille alors pour le suspect. Être obligé de trouver des éléments, innocentant un PNJ qui s'avère coupable par la suite peut donner une bonne trame. Le système judiciaire américain ne fonctionnant pas de la même façon que le nôtre, dit « inquisitoire ». Dans le système américain, c'est le District Attorney (élu) qui doit tout faire pour trouver les preuves. Le défenseur faisant la même chose de son côté, mais ce sont bien deux enquêtes distinctes.

Les lois d'exception

Depuis les attentats des années 90 en France et surtout depuis 2001 aux États-Unis, les pays se sont dotés de lois d'exception. Ces lois ont pour but de limiter le droit des suspects ou d'augmenter celles du pouvoir. En France, les juges anti-terroristes se servent souvent d'informations ouvertes contre X pour « association de malfaiteurs » pour étendre leurs interpellations aux connaissances des suspects et augmenter leur durée de garde à vue ou de détention. J'ai souvent pensé, dans le cadre d'un scénario moderne, faire plonger des joueurs dans l'enfer d'une garde à vue. Faire avouer un suspect, trouver des preuves tout cela en moins de 48h ou 72h. Aux États-Unis, c'est le *Patriot Act* qui depuis 2001 a changé le visage des juridictions. Si vous êtes un suspect étranger en territoire américain,

LE JUGE WATSON

Ce bel homme aux tempes grises de 65 ans est juge depuis maintenant 35 ans. Connu à travers tout l'état, il est la terreur des procureurs. Beaucoup de suspects sortent les mains libres de ses audiences : le juge est très sensible aux droits de la défense et aux méthodes policières. Adversaire de la peine de mort, il n'hésite pas à mettre en difficulté les témoins oculaires de l'accusation. Le juge Watson cache bien son jeu : derrière une façade pro défense, il est en fait corrompu depuis plus de 20 ans. N'hésitant pas à faire relâcher les malfrats qui travaillent pour son mécène.



ELMUT FREIDICH

Dit « le cafard », ce petit homme vouté d'une cinquantaine d'années travaille à l'institut médico-légal. Spécialiste en entomologie, c'est un solitaire qui fait parler les morts. Capable de tirer de ses insectes le moindre petit indice, il vit reclus dans son laboratoire. On peut souvent le surprendre en pleine conversation avec ses échantillons ou avec ses élevages. Beaucoup le pensent cinglé, mais il semble avoir développé une véritable empathie avec les insectes.

vous êtes dans la ligne de mire des agences gouvernementales. Tout cela pouvant se finir à Guantanamo. Ces lois d'exception sont à manier avec précaution. Elles instaurent des limites plus que floues aux pouvoirs des PJ.

Vous l'aurez compris, rendre un scénario enquête plus crédible, est un savant mélange et toutes ces astuces ont pour but d'immerger les joueurs dans votre enquête. Même si elles demandent un long travail du MJ, elles devraient ajouter à votre scénario une touche de réel, tout en donnant à chaque personnage de votre groupe, son heure de gloire. Il faut que chacun de vos joueurs sente que son personnage n'est pas un simple figurant, et que sans lui le groupe risque de passer à travers l'enquête. N'hésitez pas à fournir aux joueurs des documents liés à l'enquête, vous aiguisez leur curiosité et émousserez leurs cellules grises, entraînant de longues discussions entre joueurs qui vous permettront de revoir vos notes. Faites en sorte que votre scénario devienne l'enquête de vos joueurs même en dehors de la table. Mais n'oubliez pas de leur donner de façon explicite les limites de leur personnage, les joueurs ne peuvent pas tout se permettre. Surprenez-les en leur faisant jouer l'après arrestation du suspect, pour peut-être découvrir un tout nouvel aspect des enquêtes dans le cadre du JdR !

106



Au cinéma, le road movie est un genre à part, avec ses codes propres et ses traditions. À part à bien des égards, il n'en est pas moins un genre entier et complet que l'on reconnaît au premier coup d'œil. Entre découverte d'un autre monde et quête initiatrice, il est un outil scénaristique de choix, qu'on aura plaisir à inviter à notre table de jeu. **Écrivons un road scenario !**

born to wild

hit the road, JACK

Le road movie, c'est avant tout un voyage. C'est-à-dire, pour exprimer les choses de façon basique, un trajet d'un point A à un point B. Le premier prérequis, donc, est que les PJ aient besoin d'aller quelque part. Et que ce quelque part ne soit pas à côté, car ce sont les étapes, surtout, qui seront le moyen de mettre en scène toutes les rencontres, intrigues et autres péripéties.

Toutefois, le voyage n'est pas le but poursuivi par les PJ. Il n'est qu'un moyen, au départ anodin. L'art du road movie sera de faire de ce moyen une fin en soi, de lui donner un intérêt. Peu importe ce qui pousse les PJ à devoir rejoindre leur destination, une fois qu'ils ont pris la route, cela n'a plus la moindre importance.

La route est ici un autre univers, hors du temps et, surtout, hors de l'Histoire de nos chers personnages. Il est important de bien saisir cet aspect : ce qu'ils trouveront sur la route n'a rien à voir avec ce qui les a poussés à partir et lorsqu'ils arriveront à destination, la situation là-bas sera la même que lorsqu'ils sont partis. Si une chose doit changer durant ce voyage, c'est eux-mêmes.

Le plus souvent, ce genre est associé à l'époque moderne. Pourtant, rien ne vous empêche de le faire prendre place dans un monde médiéval ou dans l'espace. Tant qu'il y a un trajet à faire, des étapes aménagées et un décor pas vraiment comme à la maison, ça fonctionne.

de nu à nu : born to be wild

107



People are strange (when you're a stranger)

Le premier atout d'un tel scénario est le dépaysement. Il ne peut se faire en ville ou dans des terres connues, il doit être une confrontation avec un décor nouveau et, si possible, sauvage. Une densité de population faible mettra en valeur chaque rencontre, et celles-ci se doivent d'être importantes.

Une galerie de PNJ originale et travaillée sera nécessaire. Moins vous en laisserez au hasard, plus mémorable sera le voyage. Dans un road movie idéal, même le tenancier du motel qu'on voit cinq minutes a une tronche qu'on n'oublie pas.

Toutefois, tous ne sont faits que pour passer. La tentation de s'arrêter plus que le temps nécessaire ne doit jamais vraiment intervenir. La destination est toujours plus importante. Si une aventure secondaire et courte est envisageable, ne suggérez jamais plus que cela. Le décor doit être intéressant, mais ne rester qu'un endroit de passage.

Penchez-vous, donc, sur les décors et les PNJ assez sérieusement. Cela peut paraître stupide de décrire ce que les PJ voient sur le bas-côté de la route, mais vous devez pointer du doigt qu'ils ne sont pas dans un environnement familier. Végétation, animaux, rien n'est tout à fait pareil.

Concernant les rencontres, faites en sorte qu'elles soient à la fois originales et typiques de l'endroit où ils se trouvent. Ils sont dans un monde « nouveau » et doivent le sentir. Chaque PNJ a une histoire, une profondeur, des espoirs, des secrets. Et il y a des traditions que les PJ ne connaissent pas, des rites, des croyances, des habitudes culinaires, même.

On a dark desert highway

Une fois les bases bien en tête et le décor posé, nous pouvons nous pencher sur le cœur de notre road scenario : les intrigues et autres périls.

SUR grand écran

Voici une liste de films dont vous pouvez vous inspirer pour différentes raisons. Chacun présente certains aspects évoqués dans cet article et j'ai fait attention de vous recommander des films qui abordent le genre différemment les uns des autres. Et de choisir des bons films, aussi.

Easy Rider

(1969 – Real. : P. Fonda – Scen. : P. Fonda, D. Hopper, T. Southern)

Le road movie par excellence, la référence. Les découvertes que les personnages font sur la route changent leur façon d'appréhender le monde et lesissent redécouvrir leur pays avec un œil nouveau, ce qui en fit un symbole puissant de la culture hippie.

QUÉL

(1971 – Real. : S. Spielberg – Scen. : R. Matheson)

S'il y a des puristes parmi vous, ils me diront que ce n'est pas un road movie. Et ils n'auront pas tort. Pourtant, on retrouve un certain nombre de choses typiques : la destination n'a aucune importance et seul le voyage compte, les étendues sauvages, les rencontres étranges et bien sûr, le cœur du film, le péril qu'on n'imagine pas intervenir autre part que sur la route.

Tout doit commencer sur la route et être résolu sur la route. Aucun ennemi d'avant leur départ ne saurait les rejoindre lors de ce voyage, tout comme rien de ce qui arrive n'aura de conséquences après leur périple.

Les intrigues que vous créez trouvent donc leurs racines et leur aboutissement pendant leur voyage. Cela peut venir des PNJ rencontrés, d'une situation constatée lors d'une étape, etc. Tout peut être résolu rapidement. Après tout, n'oublions pas que nos PJ doivent rejoindre une destination.

Les étapes et les pauses seront sans doute un moyen de mettre en place cette intrigue, mais les périodes de mouvement ne sont pas à négliger pour autant. Escorter quelqu'un, transporter un message, croiser des gens, poursuivre ou être poursuivis... Bouger n'est pas un frein à l'action.

Bien que tout puisse se résoudre rapidement, il y a une histoire à raconter. Sans doute sera-t-il plus simple de la raconter par le détail : des événements insignifiants qui peu à peu tissent une toile de fond et laissent les PJ comprendre progressivement ce



à Tarantino en pagaille) mais qui n'empêche pas les personnages de mener leur quête initiatique.

PRISCILLA, FOLLE DU DÉSERT

(1994 – Real. & Scen. : S. Elliott)

Ce film prend le problème à l'inverse de ce que je vous ai présenté. Ici, ce sont les personnages qui font découvrir à ceux qu'ils rencontrent une nouvelle façon de voir les choses. Il pose toutefois, avec beaucoup d'humour, le problème d'être un étranger dans une contrée peu prompte à les accepter (ou une drag queen, en l'occurrence).

ROAD TRIP

(2000 – Real. : T. Phillips – Scen. : T. Phillips, S. Armstrong)

Voilà un road movie que j'aime tout particulièrement. Teenmovie bien fichu, très drôle, vaguement au-dessus de la moyenne du genre en matière d'humour (vaguement, j'ai dit) il présente de façon excessive (mais donc très claire) la quête initiatique et les découvertes des personnages (à base de marijuana et de pipi-caca, bien sûr). Et pour que ce soit encore plus clair, on a même droit à un personnage-témoin (le conteur) qui n'évolue pas d'un poil.

Rain man

(1988 – Real. : B. Levinson – Scen. : B. Morrow, R. Bass)

On retrouvera dans ce film la notion de quête initiatique de manière très prononcée. Les rencontres sont peu nombreuses, le décor peu important. Ce qui compte surtout, c'est la relation entre les personnages et l'évolution de ceux-ci (surtout l'un d'eux, pour l'évidente raison qui nous empêche de pleinement appréhender celle du second : il est artiste)

L'été de KIKUJINO

(1999 – Real. : T. Kitano – Scen. : T. Kitano)

Assez éloigné du reste de son œuvre, Takeshi Kitano signe un road movie très humain, plutôt drôle et grandement basé sur les personnages, aussi bien les deux voyageurs que ceux qu'ils rencontrent sur leur route, que ce film met parfaitement en valeur.

Paradis express

(1997 – Real. : T. Jahn – Scen. : T. Jahn, T. Schweiger)

Très beau film, poétique et bien écrit, qui présente comment le voyage peut être un obstacle en soi au fait de rallier sa destination. Les personnages sont en « cavale » dès le début du film et les périls se multiplient. Beaucoup d'action, donc (et des références



qu'il se passe. Attention toutefois à ne pas être obsédé par cette trame : il arrive aussi des choses sans rapport avec elle, des événements simples et isolés. Car la vie existait avant les PJ et elle continue en leur présence. Elle persistera même après leur départ...

Ces intrigues sont d'ailleurs symboliques de ce fait : ils entrent dans un décor auquel ils n'appartiennent pas, et vont en sortir. Donnez-leur l'impression qu'ils n'étaient pas attendus pour que tout commence et que leur absence n'arrêtera pas les choses. C'est aussi cela, le road movie : une incursion temporaire dans un monde qui tourne, quoiqu'il arrive.

In the deathcar, we're alive

Le symbolisme des intrigues doit aussi aller plus loin que la simple évocation de la vie qui n'attend pas. En effet, une tradition du road movie est d'utiliser la route comme métaphore de la vie des personnages. Ils ont parcouru une longue distance, espérons qu'ils en profitent pour avancer.

Si ce qui les a amenés à faire ce voyage n'évolue pas alors qu'ils parcourent le chemin, les personnages, eux, doivent changer, d'une manière ou d'une autre. Ils vont se confronter à des gens différents, des décors nouveaux et sans doute des problématiques nouvelles. Il y a forcément quelque chose à en tirer. Si leur voyage ne met pas en perspective certaines de leurs convictions, une partie de leurs combats et quêtes ou même leur vie, c'est que nous avons raté notre road scenario. Cela peut paraître un peu étrange de jouer les père-la-morale, mais c'est pourtant un élément d'importance. Et si vous ne le faites pas un scénario sur deux, vos joueurs ne devraient pas vous en vouloir.

Souvent, les personnages ont une vision exacerbée du bien et du mal. La vie simple et lointaine de la leur qu'ils auront eu l'occasion de découvrir doit pouvoir les faire réfléchir.

Choisissez votre thème, en rapport avec l'univers de jeu. Choisissez aussi votre propos, ce que vous voulez que les personnages comprennent. Ils sont des religieux convaincus ? Confrontez-les à une nouvelle religion, autrement que par son clergé ou des fanatiques. Ils sont persuadés d'œuvrer pour le Bien Absolu ? Montrez-leur que « le Mal » est un bien pour quelqu'un. Sur la route, on rencontre des gens simples. Pas des soldats ou des membres de l'autorité. Les attitudes sont plus humaines, elles ne sont pas dictées par un idéal, mais par le quotidien. Présentez-leur une nouvelle façon d'aborder les choses, de les envisager. Cela peut être très métaphorique, bien sûr. Vous pouvez décliner votre propos dans différentes situations. C'est même la possibilité que choisissent la plupart des films de ce genre. Une longue métaphore, amenant les protagonistes à réfléchir sur eux-mêmes.

Après tout, à quoi pourrait bien servir ce voyage si ce n'est cela ? S'ils envisagent différemment la destination qu'ils tentent de rallier, s'ils modifient leur façon de la comprendre et que leurs actions s'en trouvent modifiées, ils se sentiront grandis. Les voyages forment la jeunesse, comme on dit. Aidez les personnages à former la leur !

▶ PLAY





UNA AVENTURA PARA LUCHADORES

MISTERIORANA



SYNOPSIS

Ce scénario pour Luchadores est une enquête occulte prévue pour trois à quatre joueurs et des PJ plutôt Vétérans. Si le MJ souhaite faire jouer des Rookies, libre à lui de revoir à la baisse les données techniques des divers PNJ affrontés.

Ce scénario tourne autour d'un Luchador, Enigmatico, et de son obsession. Ce lutteur masqué souhaite en effet mettre la main sur les quatre Pierres de l'Apocalypse. Ces objets légendaires sont censés pouvoir donner naissance aux quatre Cabbalistas : les Lutteurs de l'Enfer, des êtres extrêmement puissants.

Pour pouvoir mettre son plan à exécution, ce Rudo qui a progressivement basculé vers les ténèbres sous la sourde influence de l'Espirale Grande a besoin de retrouver les pierres avant tout. Mais il doit aussi se procurer les corps de trois lutteurs qu'il assassinerait, avant de les faire posséder par les esprits démoniaques des Cabbalistas afin de réunir ce groupe de démons dont il compte bien prendre la tête pour une croisade infernale sur Terre.

par Willy Favre, Julien Heylbroeck & Romain d'Huissier

Lorsque le scénario commence, Enigmatico est retrouvé mort après avoir subi un curieux rituel. Il s'agit en fait de son « ascension » – la mise en scène de sa vraie mort – mais qui va faire de lui le premier Cabbalista : un démon capable de commander aux Lutteurs de l'Enfer. Il va se servir de sa mort pour disparaître et créer des fausses pistes (comment soupçonner un défunt ?) tandis que son complice, un croque-mort, se charge de retrouver les pierres enfouies sous le Mausolée San-Felipe. Un croque-mort d'un genre particulier, puisqu'il s'agit d'un ancien catcheur russe surnommé Ivan le Gigante qui pille régulièrement les cimetières. En effet, il réanime et transforme les cadavres en nains morts-vivants, seuls aptes à creuser des galeries sous le Mausolée.

Une fois les pierres en main ainsi que les trois cadavres des lutteurs récupérés, Enigmatico pourra devenir enfin Anti Cabbalista et commander à ses trois lieutenants : Caballista Muerto, Cabbalista Sombra et Cabbalista Guerrero. Ils seront alors surpuissants et rien ne les empêchera de déferler sur Los Murcielagos, puis le reste du monde...

INTRODUCTION

Le scénario débute à la tombée de la nuit, sur une des plages de Puerto Dragon dans le quartier populaire : la Playa la Vega. C'est un soir d'été, chaud et orageux. L'air est étouffant ; le ciel est sombre et agité.

Les PJ arrivent à bord d'un vieux camion de glacier rétro (avec le cornet géant posé sur le toit) car c'était en effet le seul véhicule qui restait disponible à l'Arena. C'est un camion destiné à la surveillance de suspects, équipé d'un amplificateur sonore rudimentaire et de plusieurs caméras... Si les PJ n'ont pas leur propre voiture, ils n'auront pas le choix et devront emprunter le camion de glace. La petite musique est en option...

Ils ont été envoyés sur place par Ultimo Místico qui sent qu'un événement se prépare, mais sans savoir précisément de quoi il s'agit. L'Ultimo n'est pas devin mais il a plusieurs étranges artefacts qui lui envoient parfois des mises en garde. Et ce soir, c'est justement le cas.

Sur le sable, une dizaine de jeunes gens font la fête, dansant le twist et le hully gully autour d'un feu. Décrivez bien les jeunes vêtus à la mode de l'époque, robes courtes à pois pour les filles, blousons de cuir ou de football américain pour les garçons.

À la manière des *Dents de la Mer*, une jeune fille décide d'aller se baigner au creux des vagues. La mer est assez agitée mais rien de bien dangereux.

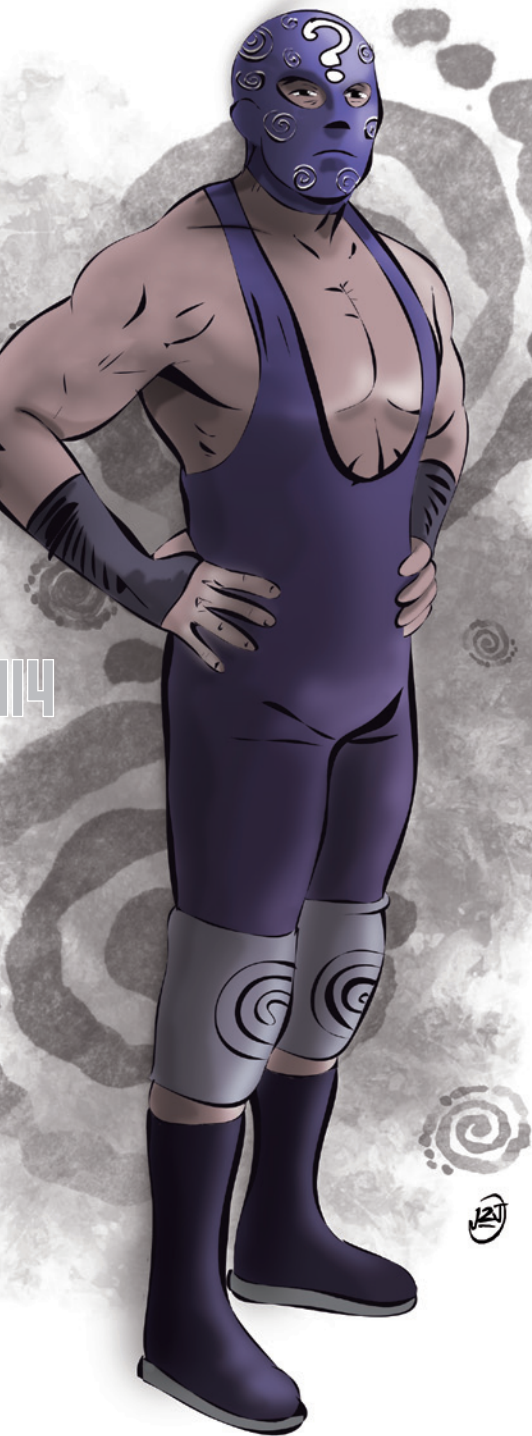
Et c'est là que des Jobbers font leur apparition, bien décidés à déguster cette chair fraîche. Ils ont une énorme tête de mérou, une mâchoire effrayante et de longues dents fines et pointues. Très vite, la jeune fille se retrouve cernée et hurle. D'abord un temps couverte par la musique, sa voix se fait finalement entendre. Non loin de là se trouve une petite jetée de bois. Une barque qui prend (un peu) l'eau y est amarrée.

Les PJ peuvent se lancer du haut de la jetée, utiliser les rames de la barque comme armes, attaquer en groupe voire même se servir des vieilles cabines de bain pour grimper et faire des attaques aériennes. Plus vous décrirez les lieux avec précision, plus les PJ pourront utiliser le décor pour rendre le combat unique.

Les Jobbers sont aussi nombreux que les PJ. À vous, cher MJ, d'organiser un combat dynamique qui peut avoir lieu sur l'eau, dans la barque, sur la jetée ou même sur la plage. Les Jobbers sont redoutables pour les plaisanciers mais ne devraient pas constituer une trop grosse menace pour vos Luchadores. En toute logique, ils ne seront pas à même de les blesser sérieusement avant le début de la véritable aventure.

Les caractéristiques des Jobbers se trouvent p.217 du livre de base.





ACTE 1 :

MORT ET FUNERAILLES

MACABRE DECOUVERTE

En revenant à l'Arena, les personnages découvrent des ambulances garées devant l'édifice. Un Luchador dénommé « *Enigmatico* » gît, mort, sur le ring (Rudo, bourru et forte tête ; les PJ peuvent l'avoir affronté par le passé).

Son corps est positionné selon une étrange mise en scène : les bras écartés, au milieu d'un pentacle rouge orné de bougies noires. Rosario Kitty affirme rapidement que ses yeux ont été arrachés, ce qui a causé son décès. Néanmoins, son masque est toujours en place – un masque noir orné d'un point d'interrogation et de spirales blanches.

Enigmatico devait s'entraîner ce soir avec un Tecnico, Luis Coyan Jr. En arrivant à la salle, c'est ce dernier qui a découvert le cadavre. Il n'est au courant de rien et personne n'a rien vu. Visiblement, Enigmatico était seul et a eu à faire à quelqu'un de plus puissant que lui, si on en croit les quelques marques bleutées qui parsèment son corps.

Un meurtre de Luchador au sein même de l'Arena, voilà qui est totalement inédit et un frisson parcourt l'assemblée qui réalise que le sanctuaire des sanctuaires n'est pas à l'abri des horreurs de l'Esprale Grande.

Le pentacle et cette mise en scène rappellent les habitudes des Frères Hernandez, deux ju-meaux rudos nommés Demonico et Diabolito et qui arborent des signes « diaboliques » sur leurs masques et tenues. Évidemment, il s'agit d'une fausse piste – les coups ont été portés par le croque-mort pour faire plus vrai. Enigmatico est bien mort mais s'apprête à ressusciter, avant de faire croire que son corps a été dérobé.

Un PJ pourra penser aux Frères Hernandez sur un jet réussi de Dirty + Lutteur obtenant trois Réussites. Sinon, Ultimo Titan ou Atomico Cerebro pourront se charger de faire le lien.

FUNERAILLES

Les premiers jours de l'enquête ne sont pas très fructueux. Enigmatico s'appelle en réalité Solomon Senico ; il a un frère nommé Arthuro Senico. Leurs parents sont décédés il y a six ans. Enigmatico était un Luchador plutôt courageux avec un palmarès assez conséquent. Les PJ n'ont jamais fait d'enquête ou de mission avec lui.

Quelques jours après cette découverte macabre, les PJ (ainsi que d'autres Luchadores, dont des Ultimos) assistent à l'enterrement de leur compagnon dans un petit cimetière en bord de falaise. C'est l'occasion de faire la connaissance du frère d'Enigmatico s'ils ne l'ont pas croisé durant les quelques jours précédents. Le jeune homme d'une vingtaine d'années est éploré, totalement anéanti par la disparition de son grand frère. Ce dernier l'avait élevé à la mort de leurs parents. Interrogé, il évoquera un frère de plus en plus distant. Leur dîner habituel du jeudi soir était très souvent annulé par Solomon, qui prétextait des affaires importantes et urgentes.

C'est également l'occasion d'apercevoir pour la première fois l'imposante silhouette du croque mort, chargé des funérailles et qui disparaîtra discrètement avant la fin de la cérémonie : un grand homme sec de plus de deux mètres, aux cheveux grisâtres et au veston lugubre. Il sera impossible aux PJ d'entrer en contact avec lui. Soit il s'échappera discrètement et disparaîtra entre deux tombes alors que les PJ seront encore loin ; soit un Luchador présent sur les lieux les interpellera pour discuter avec eux du défunt, ce qui laissera alors le temps à Ivan el Gigante de s'éclipser.

ACTE 2 :**PROFANATIONS****EXHUMATION ET AGRESSION**

Dès le lendemain de l'enterrement, les PJ apprennent que des tombes ont été profanées dans le petit cimetière. Cinq ou six tombes en tout – dont celle d'Enigmatico ! Les corps semblent avoir été dérobés, ne laissant que des cercueils fracturés.

Mais ce n'est pas tout : Arthuro, le jeune frère, a été retrouvé agonisant dans l'allée principale. Tout laisse à penser qu'il était au mauvais endroit au mauvais moment et qu'il est tombé nez à nez avec le profanateur qui lui a porté un redoutable Finisher.

Arthuro est entre la vie et la mort, souffrant d'un traumatisme crânien. Il est possible de comprendre, à l'aide des explications du médecin, qu'il a été violemment projeté à terre et blessé avec son propre poids car les vertèbres de la nuque ont aussi souffert. Sur un jet de Dirty + Médical ou Lutteur obtenant quatre Réussites, un PJ pourra réaliser que la prise était une sorte de Martinete : coup redoutable qui voit le lutteur jeté à terre la tête la première, le corps totalement à la verticale, comme une chandelle. Prise redoutable et interdite dans la plupart des ligues et qui n'est portée que par des colosses...

Le croque-mort a noyé le poisson en profanant plusieurs tombes en même temps, afin que la disparition d'Enigmatico n'apparaisse pas évidente. De plus, les corps dont les tombes ont servi de leurres lui ont permis d'enrichir sa collection de monstrueux nains serviteurs. Malheureusement, il a croisé Arthuro venu se recueillir sur la tombe de son frère. Et il n'a pas eu d'autre choix que de lui appliquer son Macabra Piledriver.

Pendant le combat, une poche de son pantalon noir s'est cependant déchirée. Elle contient encore un simple ticket de drive-in. Drive-in à côté duquel se trouve sa boutique de pompes funèbres. Cet indice peut être repéré par un simple jet de Dirty + Policier réunissant deux Réussites.

Il a un peu plu durant la nuit, une pluie fine. Avec un peu de perception (sur un jet de Dirty + Policier avec quatre Réussites), les PJ pourront peut-être remarquer des traces de pas étranges autour des tombes. Des traces de très petits pieds... des dizaines.



D'AUTRES PROFANATIONS...

L'inspecteur Elvis Ramirez contacte finalement les PJ et les informe que ce ne sont pas les premières tombes à avoir été profanées. En effet, les jours précédents, d'autres vols se sont produits sur certaines îles de Los Murcielagos. Et ce n'est pas tout : un autre lutteur (pas un Luchador, juste un catcheur ordinaire) est mort de la même façon qu'Enigmatico il y a plusieurs jours : Ricardo « Sangre Rojo » Gutierrez. Lui aussi a été tué, les yeux arrachés.

Son cadavre a également été dérobé le lendemain de ses funérailles. Visiblement, un récupérateur de cadavres s'emploie à voler les corps de lutteurs et de personnes « ordinaires ».

L'inspecteur ne peut qu'encourager les PJ à mener l'enquête car les victimes sont liées de près à l'Arena et au milieu de la lucha libre. Il aidera les PJ si besoin, mettant ses dossiers à leur disposition et pouvant, exceptionnellement, détacher un homme ou deux pour mener une mission comme aller interroger telle ou telle personne ou encore faire le planton dans un endroit particulier.

ACTE 3 :

INVESTIGATIONS

LE TOUR DE L'ARCHIPEL

Les PJ vont pouvoir mener l'enquête dans différents lieux de l'archipel. Les cimetières où eurent lieu les profanations, les maisons du voisinage... Globalement, les vols de cadavres ont lieu en toute discrétion et toujours la nuit. Un gardien de cimetière pourra évoquer des bruits entendus la nuit du délit. Des raclements de pelle, un bruit de moteur. Il a essayé d'aller voir discrètement ce qui se passait, armé de son fusil, mais trop tard : il n'a pu voir que les feux-arrières d'un camion. L'un d'eux était cassé, laissant échapper la lumière blanche, non teintée par le verre, de l'ampoule du phare.

Ces investigations sont propices à la découverte des différents sites. Les cimetières, évidemment mais aussi le commissariat, l'Arena, les résidences

des lutteurs dont le corps a été volé. N'hésitez pas à décrire Los Murcielagos et plus particulièrement Puerto Dragon, ses quartiers bigarrés, ses bars louches ou à la décoration flamboyante. Mais gardez toujours une place dans vos descriptions pour évoquer le climat, de plus en plus orageux. Comme si le temps essayait de prévenir les Luchadores que quelque chose de terrible va se passer sous peu.

INTERMEDE : LUCHA LIBRE !

C'est aussi le moment pour faire monter vos PJ sur le ring, pour l'intermède « catch » du scénario ! Le match est un match en équipe contre VampyrX, Primo Horchata et Miguelito Black Angel. C'est un Trio Match (voir p.81 du livre de base), ce qui signifie qu'il faut faire un tombé réussi ou une soumission gagnante soit sur le capitaine de l'équipe (à savoir VampyrX) soit sur les deux autres membres de l'équipe adverse en même temps. Il est possible de rester à plusieurs sur le ring. Laissez les PJ désigner un capitaine pour leur équipe. Cette stipulation est prévue pour trois PJ mais n'hésitez pas à piocher un autre type de match dans le livre de base de Luchadores, qui correspond mieux à votre groupe et à sa composition.

INVESTIGATIONS, LA SUITE...

Durant leurs recherches, les PJ reçoivent un coup de téléphone sur leur montre-radio. Elvis Ramirez leur apprend la mort puis la disparition (parfois carrément dans une morgue) de deux autres lutteurs : Luis-Fernando « Little Dragon » Diaz et Graciano « Mecanico » San-Miguel.

Luis-Fernando « Little Dragon » Diaz était un lutteur âgé de 38 ans. Voltigeur au style flamboyant, il évoluait peu à peu vers une lucha libre moins risquée car il prenait un peu d'âge et sa carrière est jalonnée de nombreuses blessures. Il vivait à Puerto Dragon, au sein du quartier de Los Jardines dans un appartement standing. Retrouvé mort dans un petit gymnase où le lutteur avait pour habitude d'aller faire ses séances de musculation, il a ensuite été emmené à la morgue. C'est là que son corps a été dérobé. Probablement par la fenêtre de la morgue dont la fermeture a été forcée.

Graciano « Mecanico » San-Miguel était quant à lui un lutteur de 24 ans, une force de la nature bâtie comme une armoire à glace. Il a été tué selon le même modus operandi – yeux arrachés. Son corps, comme les autres, a été dérobé après sa mise en bière.

Faites coïncider les dates de décès, de funérailles et de profanation avec les avancées de vos PJ – cela peut faire rebondir une enquête qui piétine, semer le doute chez des PJ qui vont trop vite ou autre...

Voici quelques autres lieux ou personnages qui ne vont pas manquer d'intéresser votre groupe de lutteurs :

LES FRÈRES HERNANDEZ

C'est la fausse piste mise en place par Enigmatico. Vieux ennemis, le Luchador sait que les deux frères peuvent faire de parfaits coupables. Ceux-ci habitent le petit village de San Malito, une minuscule presqu'île à l'Ouest de Puerto Dragon, à flanc de falaise. Ils travaillent dans un petit café sur une place d'église et habitent au premier étage.

Ils ne comprennent pas de quoi on les accuse mais confirment bien que le spectacle ressemble au leur, et que cette mise en scène a de nombreux liens avec eux et le folklore qu'ils utilisent comme marque de fabrique.

Ce sont de vrais Luchadores, spécialisés dans le combat face aux démons. Ils peuvent d'ailleurs devenir des alliés précieux face aux Cabbalistas. Enigmatico le sait et préfère se débarrasser d'eux le temps de réveiller les Lutteurs de l'Enfer. Il compte sur le caractère sanguin de ces jumeaux rudos pour qu'ils se compliquent tous seuls l'existence (en refusant de suivre les PJ, en mentant, etc.).

En incarnant ces deux Rudos, soyez provocateur et impertinent. Et ne lésinez pas sur la décoration gothique et en apparence « satanique » de leur maison. Ce sont les coupables idéaux et leur attitude les dessert au plus haut point. Ils prendront très mal les insinuations ou les accusations des PJ et un début d'affrontement pourrait même survenir...

Si les PJ les arrêtent, ils seront placés en garde à vue, notamment afin d'en savoir plus sur leur éventuelle implication. Sans charges sérieuses ou après la découverte d'autres profanations, ils seront relâchés.

À vous de gérer le timing pour que, par exemple, leur libération ait lieu juste avant que les PJ ne pénètrent dans le mausolée, à la toute fin du scénario. Après tout, la décision ne dépend pas des PJ. Elvis Ramirez peut les soupçonner d'avoir des complices censés les innocenter et souhaiter en savoir plus sur leur compte avant de les relâcher, par exemple. Ils seront ainsi prêts à débouler dans le sombre édifice pile poil quand les Luchadores auront besoin de renfort. Faisant fi de toute rancune, ils feront face avec leurs compañeros à l'armée du mal.

LE DOMICILE D'ENIGMATICO

Cette petite maison de Puerto Dragon ne dissimule rien de particulier, si on excepte de nouvelles fausses pistes destinées à faire accuser les Frères Hernandez. On trouve ainsi une fausse lettre de menace, envoyée (soi-disant) par les frères à Enigmatico. En étudiant l'écriture des Frères Hernandez et celle d'Enigmatico et sur un jet de *Dirty + Mal-facteur (ou Policier) avec trois Réussites (voire deux en prenant son temps et en étudiant les documents avec des appareils de l'Arena ou du commissariat)*, il sera possible d'acquiescer la certitude qu'il s'agit d'un faux. Plutôt grossier, même.

L'APPARTEMENT D'ARTHURO

En se rendant dans le petit appartement d'Arthur (toujours dans le coma), les PJ tombent nez à nez avec l'ancien partenaire d'Enigmatico : Mister Furia. Celui-ci, un grand ami de la famille, est venu chercher des affaires d'Arthur et régler la papasserie. Il avouera qu'il n'avait plus de grands liens avec Enigmatico avant sa mort.

« Il avait changé. Et sa seule obsession était les Quatre Pierres des Cabbalistas. »

Mister Furia évoquera que son ancien complice était beaucoup moins présent auprès de lui. Il éprouvait de grosses difficultés à entrer en contact avec lui car Solomon était souvent occupé, peu disponible. Globalement, il était devenu assez secret, négligeait ses entraînements assez souvent et était obsédé par ces pierres et la légende de ces sinistres personnages mythologiques.

Quelques recherches à l'**Arena**, dans le Codex (*jet de Dirty + Historien ou Mystique avec trois Réussites ou bien simplement demander l'aide d'Ultimo Místico si les PJ ne sont pas experts en recherches*) permettront aux PJ de découvrir qu'il s'agit d'artefacts anciens, perdus et censés donner naissance aux quatre Lutteurs de l'Apocalypse. Quatre pierres secrètes, réputées perdues depuis des siècles...

Le Mausolée San-Felipe, dans le cimetière du même nom, est orné des effigies de ces êtres sur sa façade (un lutteur à tête de mort, un lutteur sans visage, un lutteur aux mains de fer et un lutteur aux ailes d'ange). Il s'agit de vieilles sculptures, de bas-reliefs anciens dont l'origine s'est perdue dans l'Histoire et les mythes de l'archipel.

LE DRIVE-IN ET LES POMPES FUNÈRES

Là encore, quelques recherches permettent d'apprendre que le grand croque-mort est un ancien lutteur russe surnommé Ivan el Gigante – mais son véritable nom est Sergei Dante. Il est arrivé à Los Murcielagos volontairement, dans le cadre d'un échange avec l'URSS lors d'un gala de lutte. Depuis, il a fait défection à l'Union Soviétique et est resté sur place, faisant disparaître discrètement ses « accompagnateurs » et traducteurs officiels.

Subtil menteur, il restera de glace face aux questions des PJ. Il coupera court à toute discussion, se contentant d'évoquer le fait qu'il ne s'intéresse plus à la lucha libre depuis qu'il a pris sa retraite, il y a douze ans. Cependant, le sous-sol de sa boutique cache un véritable laboratoire morbide. C'est là que le géant amène les cadavres afin de leur injecter un produit inconnu... Et de les transformer en nains rabougris, voraces, puants, vêtus de robes de bure. Pour rester discret, il utilise une porte dérobée qui donne sur le drive-in d'à côté. Les PJ pourront certainement trouver de nouvelles traces de pieds minuscules, à proximité de cette entrée.

Le grand russe s'enfuira vers le Mausolée si jamais il est démasqué. Suivre ses faits et gestes permettra également de le pister jusqu'à l'imposant cimetière.

Alors que les PJ progressent vers la résolution de l'intrigue, l'orage ne cessera de gronder dans le ciel. Quelque chose se prépare – quelque chose de mauvais. La chaleur devient oppressante, l'air est plus lourd que jamais, chargé d'humidité. Insistez sur ce climat de torpeur qui rend tout le monde épuisé et de mauvaise humeur. Les rues sont vidées de leurs habitants, le vent promène des boîtes de conserve au milieu de la route et fait des petits tourbillons de divers détritrus. Un vent chaud, comme sorti d'un four, balaie le paysage. Les employés des différentes institutions visitées par les PJ sont en sueur, le front perlé, et répondent sèchement, éreintés par la chaleur.

ACTE 4 :

LE MAUSOLEE DE SAN-FELIPE

COMBAT FINAL

En journée, il est possible de se rendre au Mausolée mais il est impossible d'y pénétrer. Les PJ ne peuvent que constater la présence des quatre fameuses statuettes sur la façade. Plus qu'une question de serrure, c'est tout simplement que les portes n'existent pas en journée. Elles sont scellées dans le mur – comme si elles en faisaient partie intégrante.

De nuit, les PJ pourront observer le croque-mort pénétrer par une porte secrète. Lui seul la connaît, c'est Enigmatico qui la lui a montrée. Elle est indiscernable et il faut presser quelques points précis de la structure.

Les Luchadores pourront même apercevoir des nains abjects empruntant la même porte. En les suivant, les PJ atteindront une crypte percée de nombreux trous : autant de galeries creusées par les nains, pour récupérer les quatre pierres lumineuses. Celles-ci sont désormais au centre de la pièce, sur un autel.

Enigmatico est là aussi, bien « vivant » (mais sans yeux), avec les trois cadavres dérobés de Sangre Rojo, Little Dragon et Mecanico. Ces derniers commencent à se réanimer au moment où les PJ arrivent dans la salle.

L'incantation a commencé et d'ici quelques minutes, les quatre lutteurs deviendront surpuissants. Il est impossible de détruire les pierres. Le seul moyen d'arrêter le rituel est de vaincre Enigmatico. Mais pour cela, les PJ devront détruire une quinzaine de nains, le croque-mort et Enigmatico lui-même.

Si vous souhaitez donner un peu de renfort à vos PJ, il est probable que les Frères Hernandez arrivent au bon moment pour les aider.

L'intérieur du mausolée est une grande salle : quelques marches à l'entrée, de longs piliers qui soutiennent le plafond, divers sarcophages de pierre depuis lesquels il est possible de voltiger. Là encore, le combat doit être riche en péripéties.

Il y a donc Enigmatico, ses acolytes morts et réanimés (Sangre Rojo, Little Dragon et Mecanico) ainsi qu'Ivan el Gigante le croque-mort et ses nains diaboliques (une quinzaine, nombre à ajuster suivant la composition de votre groupe).

Si Enigmatico et les zombies combattront jusqu'à la mort, el Gigante se rendra s'il est en mauvaise posture, ordonnant à ses nains de stopper le combat.



CONCLUSION

Il ne restera ensuite aux PJ qu'à livrer el Gigante (s'il est encore vivant) à Elvis Ramirez, à se débarrasser des nains pour ensuite retourner à l'Arena consigner leurs aventures dans le Codex (Ultimo Místico sera avide de témoignages et de descriptions concernant les Caballistas).

Ce soir, ils ont à nouveau un match contre une équipe rivale. Si vous souhaitez terminer ce scénario sur une touche *luchasploitation*, faites jouer ce combat en conclusion.



PALMARES

Interprétation des Luchadores : /5

Pertinence des investigations : /5

Inventivité dans les scènes de combat : /5

Étoiles = 2 pour une réussite moyenne (deux notes supérieures à 3), 3 pour une réussite exceptionnelle (les trois notes supérieures à 3).

LES PNJ

ENIGMATICO

DÉMONIAQUE

Caractéristiques et Manœuvres

Rudo 5 (bonus aux dégâts +3) : Attaque & Projection 5 / Porté 5 (gorilla press +1)
High-fly 3 : Mouvement 3 / Voltige 4 (avalanche +1)
Tecnico 3 : Saisie 4 / Soumission 3
Hardcore 4 : Objets 4 / Armes 4
Dirty 3 : Illégaux 4 (mist +1) / Tombé 3
Showman 2 (bonus de Momentum 1) : Provoc 3 / Heat-Spot 2

Tiki : 14 (vert 6 ; orange 5 ; rouge 3)

Pouvoirs (4 gemmes) : Finisher 2, Défense magique 2

LITTLE DRAGON, SANGRE ROJO

& MECANICO

DÉMONIAQUES

Par commodité, ces trois PNJ ont les mêmes caractéristiques.

Caractéristiques et Manœuvres

Rudo 4 (bonus aux dégâts +2) : Attaque & Projection 4 (patada +1) / Porté 4
High-fly 3 : Mouvement 4 (course +2) / Voltige 3
Tecnico 3 : Saisie 3 / Soumission 3
Hardcore 3 : Objets 4 / Armes 4
Dirty 2 : Illégaux 3 / Tombé 2
Showman 1 (bonus de Momentum 1) : Provoc 2 / Heat-Spot 1

Tiki : 12 (vert 5 ; orange 4 ; rouge 3)

Pouvoirs (2 gemmes) : Défense magique 2

IVAN EL GIGANTE

HUMAIN

Caractéristiques et Manœuvres

Rudo 4 (bonus aux dégâts +2) : Attaque & Projection 5 (piledriver +1) / Porté 5
 High-fly 2 : Mouvement 3 / Voltige 2
 Tecnico 2 : Saisie 3 / Soumission 2
 Hardcore 3 : Objets 4 / Armes 3
 Dirty 2 : Illégaux 2 / Tombé 2
 Showman 1 (bonus de Momentum 1) : Provoc 2 / Heat-Spot 1

Vocations : Commerçant 2, Malfaiteur 2, Mystique 1

Tiki : 10 (vert 4 ; orange 4 ; rouge 2)

Signature : Macabra Piledriver ! (Saisie + Portée + Attaque & Projection (piledriver) + combos Destroyer) – le Gigante attrape son adversaire, le soulève en le positionnant tête en bas et lui fracasse la tête contre le sol.

High-fly 3 : Mouvement 4 (ascension +1) / Voltige 3
 Tecnico 3 : Saisie 3 / Soumission 4
 Hardcore 3 : Objets 4 (chaise +1) / Armes 3
 Dirty 2 : Illégaux 2 / Tombé 3
 Showman 2 (bonus de Momentum 1) : Provoc 3 / Heat-Spot 2

Vocations : Lutteur 2

Tiki : 13 (vert 5 ; orange 6 ; rouge 3)

Signature : Méga-plaquage ! (Mouvement + Saisie + Attaque & Projection + combo Powermove) – le lutteur se rue vers son adversaire, le saisit à la gorge et le plaque au sol avec élan.

Finisher : Méga-spear ! (Saisie + Attaque & Projection + Mouvement + Attaque & Projection + Combo Démolition) – le lutteur saisit son adversaire pour le jeter dans les cordes, puis il s'élançe vers lui et porte un spear.

LES NAINS BISCORNUS

MORTS-VIVANTS

Caractéristiques et Manœuvres

Rudo 2 (bonus aux dégâts +1) : Attaque & Projection 3 / Porté 2
 High-fly 2 : Mouvement 2 (roulade +1) / Voltige 3
 Tecnico 2 : Saisie 2 / Soumission 2
 Hardcore 1 : Objets 2 / Armes 1
 Dirty 1 : Illégaux 2 (morsure +1) / Tombé 1
 Showman 1 (bonus de Momentum 1) : Provoc 1 / Heat-Spot 1

Tiki : 8 (vert 3 ; orange 3 ; rouge 2)

Pouvoirs (1 gemme) : Défense magique 1

LES FRÈRES HERNANDEZ

HUMAINS

Par commodité, ces deux PNJ ont les mêmes caractéristiques.

Caractéristiques et Manœuvres

Rudo 5 (bonus aux dégâts +2) : Attaque & Projection 5 (spear +2) / Porté 5
 High-fly 2 : Mouvement 2 / Voltige 3
 Tecnico 3 : Saisie 4 (claw +1) / Soumission 3
 Hardcore 3 : Objets 4 / Armes 3
 Dirty 3 : Illégaux 3 / Tombé 4 (tag team +1)
 Showman 2 (bonus de Momentum 1) : Provoc 3 (insulte +1) / Heat-Spot 2

Vocations : Lutteur 2, Mystique 2

Tiki : 14 (vert 6 ; orange 5 ; rouge 3)

Signature : Black Inferno ! (Provoc (insulte) + Saisie + Projection + Voltige + combo Destroyer) – le Frère Hernandez invective son adversaire, puis met à profit son agacement pour l'attraper et le jeter dans les cordes avant de le cueillir d'un bon coup de pied sauté.

Finisher : Golpe demoniaco ! (Saisie + Attaque & Projection + combo Knockout) – le Frère Hernandez saisit son adversaire pour l'attirer à lui afin de lui porter plusieurs coups de poing au visage.

VAMPYRX, PRIMO HORCHATA**& MIGUELITO BLACK ANGEL**

HUMAINS

Par commodité, ces trois PNJ ont les mêmes caractéristiques.

Caractéristiques et Manœuvres

Rudo 4 (bonus aux dégâts +2) : Attaque & Projection 4 / Porté 5 (fireman carry +1)



FUNKY TOWN

SCÉNARIO WASTELAND

122

Présentation

Ce scénario se propose de donner la possibilité aux PJ d'explorer un secteur qui apparaît certes sur la carte du livre de base mais qui était jusqu'ici gardé sous silence : la pointe de la Hague (l'extrême nord-ouest du Cotentin, en Normandie), renommée Haag par les habitants du Malroyaume. C'est un espace sauvage (même aujourd'hui alors à Wasteland...) composé de landes et de côtes déchiquetées. Les hommes de l'Hier s'étaient dit que là bas, leurs folles expérimentations technologiques ne risqueraient rien. Ce petit bout de terre entouré de mers réunit donc en quelques km² une usine de retraitement des déchets nucléaires, une centrale nucléaire ainsi qu'un centre de stockage des déchets. De ce fait, c'est un terrain idéal pour ce jeu aux ambiances post-apocalyptiques mais aussi rudes et sauvages.

Au début du scénario, les PJ obtiendront des renseignements confidentiels leur révélant l'existence de très dangereux artefacts du passé enterrés sous la lande de Haag. C'est un moyen d'impliquer les PJ mais surtout de résoudre l'équation impossible qui consisterait à faire comme si les joueurs ne savaient pas quel type de déchets risquait de se trouver là. Fort de ce savoir secret, les PJ peuvent prévenir les gens du cru des dangers qui les guet-

tent, à moins qu'ils ne préfèrent servir leurs propres intérêts en s'emparant de ces vestiges technologiques ou qu'ils ne cèdent aux manigances des cinq autres factions qui, d'une façon ou d'une autre, les convoitent.

Ce scénario, volontiers ouvert et non-dirigiste, sera présenté de la façon suivante :

- **une proposition d'implication des PJ** dans les événements de Haag
- **une présentation de l'enclave de Haag** et des conditions de voyage qu'on peut y rencontrer
- **une présentation des cinq factions en présence**, chacune accompagnée d'une échelle d'intrigue évolutive numérotée de 0 à 6. Un événement ou une situation est associé à chaque niveau. En fonction des événements ou des actions des PJ, ces échelles peuvent progresser ou régresser. À 6, l'intrigue liée à la faction s'achève et le scénario est terminé au profit de cette faction ; à 0, cette faction est éliminée
- **une série de synopsis** listant ce que les PJ peuvent faire pour mettre leur grain de sel dans tout cela. À chaque fois, une suggestion de bonus/malus à telle ou telle échelle d'intrigue est proposée. Le MJ l'adapte en fonction de l'issue de la scène

où en est l'intrigue avant l'irruption des PJ

Le Docteur Mox, un prodigieux Artifexeur, détient un savoir secret : il sait que les hommes de l'Hier manipulaient à leurs risques et périls une substance aux pouvoirs aussi tentateurs que destructeurs : le Niouk. Les hommes de ces temps reculés en tiraient aussi bien de l'énergie que des armes dont, sans doute, le Wasteland fit jadis l'amère expérience. Il sait enfin que cette substance générerait des déchets qui avaient la redoutable particularité de rester actifs pendant des milliers d'années. Depuis qu'il a découvert cette information au détour d'études sur des vestiges du passé, il n'a de cesse de mettre la main sur de tels déchets dans l'espoir d'en faire, grâce à sa science de l'Artifex, des armes d'une formidable efficacité à même de servir le moindre de ses desseins et de ses rêves de gloire.

Originaire de la mythique et proche cité d'Avalon qui détient encore bien d'autres savoirs secrets de ce genre dans ses hautes tours, le Docteur Mox est venu en Haag, une presqu'île battue par les vents au nord-ouest du Tentin, avec la certitude que de telles matières existent sous certaines ruines de la région. Il s'est entouré d'une équipe d'hommes de main, dont trois psykers. Hélas, quand il arrive sur place, il constate que Rêva, une communauté d'humains, s'est installée à l'ombre des ruines qui l'intéressent. En outre, le premier contact informel qu'il noue avec eux se révèle plutôt négatif : ces gens habitués à vivre seuls au milieu de nulle part sont plutôt méfiants...

Tournant autour des lieux convoités sans pouvoir accéder, il songe ensuite à s'adresser à Nominoé, le Jarl fou de la toute proche Île Ancienne aux mains des Haïsrandhers. Hélas, ceux-ci se révèlent peu fiables et, mis au courant des trésors qu'elle recèle, ne pensent désormais plus qu'à investir Haag pour leur seul profit. Conscient qu'il peut être pris de vitesse, l'Artifexeur joue son va-tout : il missionne Eva (dite aussi *La Jolie* grâce à son minois), sa psyker préférée, pour qu'elle infiltre la communauté Haagarde. Une fois sur place, la psyker, déguisée en homme, utilise le Pouvoir des Âmes pour envoyer des suggestions mentales récurrentes aux chefs et notables des Haagards : ils doivent creuser leur sous-sol pour accéder aux trésors secrets des anciens dieux ! Au départ, tout marche bien et, pris de frénésie, les Haagards creusent, creusent... Par contre, sans qu'ils fassent le lien avec leur irrés-

sible envie de creuser, ils finissent par découvrir que l'intrus est une femme... et qui plus est une psyker pleine de duplicité ! Ils envisagent manifestement de lui régler son compte. Acculée et honteuse de son échec, la psyker s'enfuit, sans équipement, à travers la lande Haagaise. Malgré ses pouvoirs, ses chances de survie sont bien minces...

introduire les PJ

Le scénario se déroulant dans une zone isolée, loin du Comté de Lambrefeux, il est nécessaire de bien justifier la présence des PJ en ces lieux. Si le MJ a l'occasion de faire voyager les PJ pour une quelconque raison, il peut s'arranger pour qu'ils passent dans le centre du Tentin (à l'ouest de la Normandie), non loin du fief de Heriodek, le fanatique seigneur de Lô. Par défaut, on peut d'ailleurs supposer que les PJ soient des aventuriers indépendants qui se sont mis, un temps, au service de ce seigneur pour assurer exploration et surveillance des marges de son domaine.

Ainsi, alors qu'ils avancent prudemment dans la campagne déserte du Tentin, ils surprennent une jeune femme aux prises avec un horrible monstre : un rat géant à deux têtes ! C'est Eva la psyker qui a réussi à arriver jusque là mais, prise en chasse par une créature mutante du Wasteland, elle est sur le point de succomber aux rudesses de la région. Leur mission de patrouilleur devrait les inciter à intervenir mais, au pire, l'introduction fonctionne aussi s'ils se contentent de la laisser aux prises avec le monstre afin de détrousser son cadavre.

Ce qui est important pour la suite de l'aventure, c'est que les PJ entrent en possession des informations suivantes qui leur permettront, s'ils le désirent, d'arriver à Haag en toute connaissance de cause ou peu s'en faut. En face de chaque information, nous indiquons plusieurs suggestions sur la manière de leur permettre de les acquérir en fonction des circonstances et de leurs décisions :

- la victime vient du nord, de la pointe de Haag [remonter sa piste : (Survie + Clairvoyance /15) / recueillir ses dernières paroles / trouver sur elle une carte annotée]
- la victime est détentrice d'un savoir secret [trace le symbole nucléaire avec son sang / murmure « mox » dans son agonie / trouver sur elle des notes manuscrites incompréhensibles du Dr Mox]

Et s'ils n'en font rien ?

Ce scénario n'est pas dirigiste et fonctionne donc mieux avec des joueurs aimant prendre des initiatives. Si ce n'est pas le cas, il vaut mieux cadrer ce début d'aventure en mettant automatiquement les PJ au service de l'autoritaire Heriodek. Ainsi, après l'escarmouche avec le monstre, ils devraient aller faire leur rapport au seigneur qui se chargera, lui, de tirer les conclusions qui s'imposent. Redoutant la présence, aux marges de son domaine, de quelque diablerie, il missionnera les PJ pour aller enquêter.

- ce savoir secret est redoutable [la victime agonisante envoie une explosion de suggestions mentales anxiogènes aux PJ / elle semble effrayée par le symbole ou le terme « mox » / constater qu'elle a fui seule et sans équipement]
- ce savoir secret est lié à une communauté humaine de Haag [trouver sur elle une carte annotée / ses poignets indiquent qu'elle a été attachée un moment (Perception + Clairvoyance /12) / une liste décrit les noms et activités d'une dizaine d'habitants de Haag]

Normalement, des PJ aventureux devraient désormais avoir envie d'aller exploiter ces connaissances en partant vers la Haag toute proche.

124

illustration : David «davidalpha» Robert



Haag, terre sauvage

Arrivés en Haag, ils découvrent d'une part une terre hostile avec une nature rude, des phénomènes climatiques extrêmes mais aussi des monstres résultant de mutations radioactives. Déjà, la route à travers cette enclave s'avère être une aventure en soi. Voici quelques exemples de péripéties que le MJ peut choisir de mettre en scène pour animer cette partie du scénario :

- Une pluie glacée, aussi soudaine que diluvienne, trempe les PJ jusqu'aux os et menace de détériorer une partie de leur précieux matériel : il faut d'urgence trouver un abri (Survie + Clairvoyance /15)
- Rencontre avec un monstre mutant équivalent à celui qui a tué Eva la psyker
- L'exploration d'un potentiel abri dans la roche démontre qu'il est colonisé par une foule de rats géants mutants : il serait prudent de fuir sans se faire remarquer
- Profitant de l'abondance de végétation basse et dense, un vieux couple de paysans se fait passer pour des brigands et tente au bluff de récupérer quelques piécettes ou de la nourriture en racontant les aventuriers
- Une trentaine de petits oiseaux volent de manière erratique au-dessus des personnages pendant plus d'une heure. Serait-ce des espions druidiques ? Ou une nouvelle espèce de charognards ?

Faction n°1 :

La communauté de Rêva

Une petite communauté humaine d'une soixantaine d'individus s'est installée dans les ruines de l'ancienne usine de retraitement des déchets nucléaires. Celle-ci était jadis très vaste mais, sans doute prise pour cible prioritaire dans quelque ancien conflit, ses bâtiments ne présentent plus que de rares élévations encore visibles. C'est sur celles-ci que les gens de Rêva ont construit un village de pierre sèche, de terre et de toile. Plus ou moins consciente de ce qu'il y a sous ses pieds depuis la visite d'Eva, la communauté a entrepris de creuser des galeries pour accéder aux artefacts du passé, espérant trouver là une solution à ses nombreux problèmes.

Précisions sur les échelles d'intrigue

Pour suivre l'avancement des différentes factions vis-à-vis de leurs nombreux objectifs, une échelle d'intrigue numérotée de 0 à 6 est fournie pour chaque faction. Chaque faction commence au niveau 3 (sauf Mox qui vient de perdre Eva) au début de l'aventure. Certaines actions des personnages ou des factions peuvent faire baisser ce niveau. Par exemple, si Rêva perd au moins dix villageois, le niveau de cette faction passe de 3 à 2. Si une faction arrive au niveau 0, les pertes physiques et morales qu'elle a subies sont telles qu'elle est éliminée de l'aventure. Si une faction arrive (directement par ses actions propres ou indirectement par les actions des autres factions) au niveau 6, elle bénéficie d'une victoire totale : cette faction a définitivement pris l'ascendant sur tous ses concurrents et l'aventure est finie. Une faction qui arrive au niveau 5 au moment de la fin de l'aventure est considérée comme étant aussi victorieuse : elle gagne une position stable à Haag et ses précieuses Reliques de l'Hier.

Plusieurs factions peuvent ainsi gagner en même temps (Mox peut assoir la domination d'Avalon en s'alliant avec Wulfgar pour qu'il élimine Corvin et ses acolytes) mais certaines ne peuvent pas gagner en même temps que d'autres. De plus, les personnages sont totalement libres de choisir de prêter main-forte à la faction de leur choix. Ils peuvent même rester neutres et ne faire qu'un décompte de points pour Heriodek (qui ne prendra probablement pas à la légère une telle désinvolture). Ce libre arbitre laissé aux personnages est d'autant plus intéressant à faire jouer si les personnages ont des aspirations divergentes ou si le groupe a déjà connu des tensions centrifuges par le passé. La perspective de changer d'allégeance ou de s'intégrer dans une communauté stable (Haag) ou entropique (Gripiz) peut titiller l'imaginaire de plus d'un joueur.

Ces échelles ont, en conclusion, surtout été pensées comme une aide de jeu destinée au MJ pour gérer toutes les interactions entre ces factions. Il ne devrait donc en aucun cas se sentir obligé de les respecter ou de minutieusement décompter l'avancement des factions dans ce formalisme si cela gêne son approche du jeu.

LORD MONMOUTH		Arme	hache 1d6+1
Adresse	4	Perception	5
Clairvoyance	6	Vitesse	5
Présence	6	Initiative	+3
Puissance	3	Santé	38
Trempe	7	Psyché	14
Discrétion	1	Cap. off.	+14
Mêlée	6	Défense	13
Mouvement	4	Protection	2

MYRYAM		Arme	couteau 1d4+1
Adresse	5	Perception	7
Clairvoyance	7	Vitesse	5
Présence	4	Initiative	+4
Puissance	3	Santé	27
Trempe	8	Psyché	35
Discrétion	6	Cap. off.	+10
Mêlée	5	Défense	13
Mouvement	4	Protection	0

DOCTEUR MOX		Arme	épée 1d6+2
Adresse	7	Perception	8
Clairvoyance	7	Vitesse	5
Présence	6	Initiative	+6
Puissance	6	Santé	36
Trempe	5	Psyché	39
Discrétion	0	Cap. off.	+16
Mêlée	5	Défense	18
Mouvement	4	Protection	3

WULFGAR		Arme	cf. livre de base p263
Adresse	6	Perception	5
Clairvoyance	6	Vitesse	5
Présence	6	Initiative	+7
Puissance	8	Santé	42
Trempe	9	Psyché	38
Discrétion	3	Cap. off.	+21
Mêlée	7	Défense	21
Mouvement	4	Protection	3

La communauté de Rêva

échelle	progression de l'intrigue
0	Défaite totale : Haag est totalement asservi aux Haisrandhers ou à Avalon
1	Mox a tué Myryam ou Lord Monmouth et les Haisrandhers ont enlevé les femmes et les bêtes du village
2	Mox ou les Haisrandhers ont tué plus de dix villageois
3	Situation de départ
4	Myryam et Lord Monmouth arrêtent les recherches dans les ruines
5	Victoire : Les Haisrandhers et le Dr Mox abandonnent leur prédation sur Haag
6	Victoire totale : Haag est débarrassée des Haisrandhers et de Mox et a conclu un accord de protection avec Lô en échange de l'exploitation des ruines

La communauté est dirigée par Lord Monmouth (né Jon Bolgot), un gros paysan parvenu, qui s'appuie sur sa nombreuse production porchère pour justifier sa place prépondérante, et Myryam, une vieille folle qui se prétend rebouteuse. Cette dernière anime des soirées de fertilité et autres sabbats nocturnes, qui pour inoffensifs qu'ils soient peuvent paraître inquiétants pour les étrangers.

Rêva est une communauté d'humains simples, méfiants et durs à la tâche, conditions nécessaires à la survie dans un environnement aussi rude. La plupart d'entre eux ne sont pas nécessairement obtus. En cas de danger, presque tous les hommes pourront se défendre avec des outils ou des armes médiocres et une majorité des femmes sera capable de s'enfuir avec ses enfants.

Un décompte des habitants de Haag révèle que cette communauté n'a apparemment pas de problèmes de fertilité (35% des habitants sont des enfants de moins de 16 ans), mais il y a beaucoup plus de filles que de garçons (3 filles pour 2 garçons – une aberration tout à fait possible en termes statistiques qui n'est là que pour dérouter les aventuriers curieux).

En ce moment, Monmouth et Myryam continuent d'inciter les habitants à déterrer des artefacts de l'Hier dans les ruines de l'usine. S'ils sont interrogés avec insistance, ils se retrouvent – naturellement – à court d'explications et pourront se remettre en cause. Sinon, ces deux figures d'autorité et une dizaine de personnes se dirigent quotidiennement vers les ruines avec quelques pelles et pioches et réalisent des fouilles aléatoires. Les habitants connaissent tous l'histoire de Petit Jonas, un itinérant qui a rejoint la communauté il y a quelques semaines. Sa petite stature fine n'a pas éveillé les soupçons, ni même la vague de cauchemars qui a accompagné son arrivée à Haag. Il y a quelques jours, Saalomé a découvert que Jonas était une femme d'Avalon aux aspirations troubles et il s'en fallut de peu que Jonas ne finisse lapidé... Si les habitants de Haag apprennent le décès d'Eva, il est probable qu'ils éprouveront du soulagement – sauf peut-être Saalomé qui en ressentira une culpabilité sincère.

La communauté de Rêva est la faction dont les objectifs sont les plus simples : survivre au soudain regain d'intérêt que la proximité des ruines de l'Hier suscite chez les étrangers, et éventuellement en tirer un avantage sur le long terme.

Faction n°2 :

Les sbires du Docteur Mox

L'Artifexeur rôde encore dans les pages. Il veut absolument récupérer des vestiges de Niouk et ne sait toujours pas qu'Eva est morte. Il est prêt à payer, à aider ou à tuer pour arriver à ses fins. Il affirme volontiers pouvoir créer et fournir des armes redoutables : bombes sales artisanales, armes de densité exceptionnelle. Il est prêt à passer une alliance avec les PJ, les villageois ou même les Haïstrandhers. Seul l'Inquisiteur est pour lui un ennemi irréductible et mortel.

Mox est un être ambitieux et jusqu'au-boutiste, car il a investi énormément dans cette mission et un échec le promettrait à un avenir d'intendant des latrines à Avalon. Il est accompagné de deux autres psykers ainsi que de quatre rangers. Ces derniers sont des mercenaires au service d'Avalon qui font en sorte que les psykers puissent survivre en extérieur et les dissimulent aussi longtemps que Mox le souhaite. S'ils disposent d'une inclination naturelle vers Avalon, ils restent des mercenaires qui, pour une somme exorbitante, peuvent passer dans le camp de Rêva, des aventuriers ou du Konradite.

Les psykers sont totalement loyaux à Avalon et Mox. Zdéfania Rocher est une psyker âgée mais peu expérimentée en opérations extérieures. Elle maîtrise le Chemin des Forges de manière avancée, ce qui la prédisposait à cette mission. Eric Grand-Axe est un jeune idéaliste talentueux qui pratique assidûment le Chemin des Echos. En tant que psykers, ils sont d'une valeur inestimable pour Avalon.

Mox restera prudent, mais lorsqu'il apprend qu'Eva a échoué il mettra en place une série d'actions visant à s'approprier rapidement du Niouk : enlèvement d'une épouse et d'enfants d'un habitant pour le forcer à lui livrer du Niouk, pénétration nocturne sur le site, torture sur un notable ou sur un Haïstrandher qui aurait l'air de transporter du butin. Mox ne se restreint pas en effet à des actions de prédation sur Rêva : les PJ ou les Haïstrandhers font partie, pour lui, de concurrents à éliminer ou à convaincre.



Les sbires du Docteur Mox

échelle	progression de l'intrigue
0	Défaite totale : Mox perd la vie ou Mox perd la moitié de ses effectifs sans pouvoir ramener au moins 3 kilos de Niouk
1	Mox perd un psyker
2	Situation de départ
3	Mox réussit à récupérer (ou faire récupérer par les PJ) 3 kilos de Niouk
4	Mox élimine une faction concurrente et réussit à récupérer 10 kilos de Niouk
5	Victoire : Mox élimine Lord Monmouth et prend le contrôle de Haag le temps de rassembler 30 kilos de Niouk
6	Victoire totale : Haag reconnaît sa dépendance à Avalon et lui verse un tribut mensuel venant des ruines

Faction n°3 : Les Haagards du Nord

Depuis quelques semaines, les raids des Haïstrandhers se multiplient sur les côtes nord de Haag : les hommes-loups venus de l'Île Ancienne semblent vouloir prendre pied sur une terre jadis colonisée par leurs très lointains ancêtres scandinaves. Cela n'est bien sûr pas sans rapport avec les informations délivrées à leur Jarl fou, Nominoé, par un Dr Mox imprudent et présomptueux. On dit que ceux des leurs qui ont vu les ruines des installations nucléaires pensent avoir retrouvé là les mythiques trésors de Sfarne dont les sagas parlent avec emphase. Ils sont convaincus que le village renferme des trésors magiques.

Le corps expéditionnaire haïstrandher est dirigé par Wulfgar, un jarl compétent mais déstabilisé par une opération terrestre aux objectifs inédits. Il est toujours possible qu'il finisse par se satisfaire d'un enlèvement

CORVIN		Arme	épée 1d6+4
Adresse	3	Perception	4
Clairvoyance	6	Vitesse	5
Présence	6	Initiative	+4
Puissance	5	Santé	35
Trempe	6	Psyché	38
Discrétion	4	Cap. off.	+15
Mêlée	7	Défense	18
Mouvement	4	Protection	3

BRUNO & GRATZ		Arme	épée 1d6+4
Adresse	5	Perception	3
Clairvoyance	3	Vitesse	5
Présence	4	Initiative	+5
Puissance	6	Santé	29
Trempe	6	Psyché	23
Discrétion	4	Cap. off.	+12
Mêlée	4	Défense	17
Mouvement	3	Protection	3

LE HULOT		Arme	hache 1d6+1
Adresse	5	Perception	4
Clairvoyance	4	Vitesse	5
Présence	7	Initiative	+4
Puissance	6	Santé	29
Trempe	7	Psyché	14
Discrétion	5	Cap. off.	+15
Mêlée	4	Défense	14
Mouvement	4	Protection	2

SAOLOMÉ		Arme	-
Adresse	5	Perception	7
Clairvoyance	6	Vitesse	6
Présence	8	Initiative	+3
Puissance	4	Santé	24
Trempe	5	Psyché	18
Discrétion	6	Cap. off.	+10
Mêlée	2	Défense	15
Mouvement	5	Protection	1

Les Haagards du Nord	
échelle	progression de l'intrigue
0	Défaite totale : tous les Haïstrandhers sont éliminés, y compris ceux qui gardent le navire. Nominoé, n'ayant pas de nouvelles, abandonnera ses prétentions sur Haag
1	Le Jarl Wulfgar perd la moitié de ses effectifs et échoue à enlever au moins dix femmes et vingt cochons
2	Le Jarl Wulfgar perd la moitié de ses effectifs ou son change-forme
3	Situation de départ
4	Le Jarl Wulfgar met la main sur quelques morceaux de Niouk
5	Victoire : le Jarl Wulfgar provoque la défaite totale d'une autre faction (à l'exception des Transfigurés)
6	Victoire totale : les Haïstrandhers éliminent toutes les autres factions. Après un pillage initial, ils reviennent avec des colons de l'Île Ancienne pour s'implanter durablement à Haag avec de mystérieux forgerons à la peau noire légèrement phosphorescente...

de femmes et de cochons, quitte à ramener deux morceaux de ferraille sans valeur et plaider l'erreur de bonne foi. Il a emmené avec lui une douzaine d'hommes, aussi marins que pillards (Les autres gardent la nef sur le littoral) ainsi qu'un change-forme, en prévision d'une probable opération coup-de-poing.

Les Haïstrandhers sont autonomes, n'aiment pas s'associer avec des terrestres (il faut savoir mentir efficacement dans une langue mal maîtrisée) et surclassent probablement en force de frappe tout ce qui se trouve aujourd'hui à Haag. Ils ont entendu parler de Mox, dont ils se méfient de manière superstitieuse. Toutes les autres factions sont perçues de manière indistincte et sont considérées au mieux comme des concurrents, au pire comme des ennemis.

Faction n°4 :

L'Inquisiteur

Un inquisiteur de la Sainte Eglise accompagné de ses sbires patibulaires semble aussi lorgner sur le village de Rêva, prêt à purifier par les flammes toute personne qui se mettrait en tête de creuser le sol à la recherche de vestiges nucléaires ou qui prétendrait recevoir des visions psykers ou qui détiendrait un savoir secret et, par nature, impie. C'est-à-dire un peu tout le monde, PJ compris. En fonction du statut des PJ, il est possible que cet inquisiteur soit directement lié à Heriodek de Lô. Cet inquisiteur s'appelle Corvin, mais exige de tous qu'on le surnomme Magister. C'est un Konradite convaincu, habile en négociations autant qu'en qualités martiales. Son statut lui permet de se rendre officiellement au sein de la communauté de Rêva (qui lui montre une crainte respectueuse ou un respect craintif) et de disparaître dans la lande si besoin est pour observer les factions en présence. Ses deux acolytes (Bruno et Gratz, un converti haïstrandher) sont deux bonnes brutes, compétentes sans être subtiles. Outre leur capacité à intimider le local et à briser des fémurs, ils sont aussi observateurs et malins. Bref, des brutes rusées qui posent plus de problèmes que des brutes brutes.

Corvin ne s'associe pas, il commande. Les aventuriers pourront en tirer parti, comme ils pourront développer une allergie durable au Konradite. Il compense ses faibles effectifs par son statut officiel et l'influence qu'il peut rapidement gagner à Rêva (un bûcher pour Myryam peut assurer l'adhésion temporaire des civils terrorisés). Bien sûr, comme tous les salauds qu'on aime détester, son décès au coin d'une grange ne fera pas verser beaucoup de larmes de tristesse.

L'Inquisiteur	
échelle	progression de l'intrigue
0	Défaite totale : Corvin est tué et ses acolytes sont dans l'impossibilité de prévenir les Konradites de ce qu'ils ont découvert
1	Corvin est décrédibilisé aux yeux de la population locale
2	Lord Monmouth prend une décision contraire à un ordre de Corvin
3	Situation de départ
4	Corvin prend une mesure extrême (meurtre, bannissement) et la population locale ne s'y oppose pas
5	Victoire : Corvin élimine le meneur d'une faction rivale (ou exécute tous les Transfigurés) ainsi que Myryam
6	Victoire totale : Haag demande officiellement la protection des Konradites, Corvin prend toutes les décisions politiques de Haag (par adhésion ou coercition de la population locale)

Faction n°5 :

Les Transfigurés de Gripiz

Suite à l'infiltration et aux manipulations mentales d'Eva, une demi-douzaine d'habitants de Haag ont connu une crise mystique au contact de certains objets déterrés dans les ruines. Ils ont récupéré plusieurs pamphlets d'agitateurs anti-nucléaires de l'Hier et les interprètent comme une règle religieuse visant à empêcher un Mal millénaire à sortir de son sarcophage de béton. Ils se réclament désormais de Gripiz, une secte de l'Hier disparue qu'ils tentent de refonder.

Ces membres partagent tous une Psyché faible et une volonté de pratiquer les rites d'une religion qui paraît en total décalage pour le reste de la société du Malroyaume – mais ils sont complètement convaincus d'être les dépositaires d'une foi qui est le seul rempart entre le monde supérieur et un démon des abysses, fait de Niouk pur.

Régulièrement, les transfigurés de Gripiz s'attachent en travers des chemins avec des cordes. En règle générale, ils le font dès qu'ils apprennent qu'un des paysans de Rêva transporte des navets ou ramène du fourrage dans sa charrette. Ils ne perdent pas une occasion de peindre des hideux soleils rouges souriants sur un fond jaunâtre sur les granges et dans les ruines.

Les Transfigurés de Gripiz

échelle	progression de l'intrigue
0	Défaite totale : tous les Transfigurés sont éliminés et on regarde leurs révélations comme des errements à oublier au plus vite
1	Saolomé est éliminée ou enlevée par les Haïstrandhers
2	Canut est éliminé ou « neutralisé » par les Konradites
3	Situation de départ
4	Les Transfigurés interviennent « miraculeusement » au bon moment pour arrêter une menace sérieuse sur Haag (incendie, pillage, prise d'otage de Mox)
5	Victoire : les Transfigurés éliminent une faction de manière pacifiste et en ayant les apparences de l'intervention divine. Les Haagards se convertissent alors peu à peu à cette nouvelle religion
6	Victoire totale : Gripiz devient une religion autonome à Haag, tous les habitants se convertissent et Saolomé parcourt le Tentin pour répandre leur croyance. Haag devient un nouveau centre de culte dans le Malroyaume

Leur prochaine opération d'envergure sera d'aller empêcher les pêcheurs de déployer leurs filets.

Les Transfigurés sont menés par Canut le Hibou, un jeune bouilleur de cru pétri de bonne volonté. Ancien fidèle de la Rédemption, il cherche à concilier sa récente révélation avec les préceptes de l'Église. Son second est la petite fille de Myryam, Saolomé, une jeune fille de quinze ans particulièrement précoce et intuitive. Sa récente conversion à Gripiz crée un malaise dans la communauté féminine alors qu'elle paraissait toute désignée pour reprendre la position de son aïeule Myryam comme rebouteuse.

Les Transfigurés de Gripiz serviront idéalement de contrepoint à la tension qui règne autour de Haag, en surgissant n'importe où avec des idées saugrenues et pacifistes (ce qui peut ainsi inclure d'offrir des colliers de fleurs au Jarl Wulfgar ou exiger de Corvin qu'il excommunie les tueurs de phoques). Ils représentent bien entendu aussi des otages idéaux pour mettre les personnages dans des situations impossibles.

Les Figurants

Corvin, Saolomé, le Hulot, Lord Monmouth et Myryam disposent chacun de 3 points de Bonne Fortune. Wulfgar et le Dr Mox en dispose de 6. Zdéfania Rocher maîtrise les 5 premiers pouvoirs du chemin des Forges, ainsi que les 2 premiers du chemin des reflets. Eric Grand-Axe maîtrise les 4 premiers niveaux du chemin des Echos, ainsi que le premier du chemin des morts.

	TRANSFIGURÉ DE GRIPIZ	RANGER D'AVALON	PSYKER D'AVALON	RAT GÉANT	HAÏSTRANDHER	HAAGARD DE RÉVA
Adresse	4	7	4	6	5	4
Clairvoyance	3	5	3	3	4	3
Présence	5	4	7	5	4	3
Puissance	4	4	4	10	8	4
Trempe	4	6	6	6	9	4
Discretion	4	6	1	3	3	3
Mêlée	4	6	0	7	5	3
Mouvement	5	5	3	7	4	3
Perception	3	5	3	8	3	3
Vitesse	6	6	4	9	5	6
Initiative	+5	+6	0	+6	+5	+3
Santé	21	25	25	38	39	21
Psyché	9	27	36	21	31	12
Cap. off.	+14	+12	+6	+20	+15	+10
Défense	13	16	12	18	19	12
Protection	1	2	1	3	3	1
Arme	hache ou couteau	épée 1d6+4	couteau 1d4+1	griffe 1d6+2	cf. p263	hache ou couteau

Actions potentielles des PJ

Il serait aussi vain que contreproductif de prétendre prévoir à l'avance toutes les actions que pourraient tenter les PJ confrontés à cette situation complexe. Il serait par contre tout à fait inconfortable pour le MJ de ne rien prévoir à l'avance et de risquer que la partie s'enlise faute d'idées des joueurs ou, au contraire, parte dans toutes les directions faute de réaction appropriée du MJ à leurs trop nombreuses propositions. Voilà donc pour finir une série de synopsis hypothétiques pouvant permettre de confronter les PJ aux factions et aux événements de cette intrigue. Bien sûr, seuls leurs actes et les décisions du MJ feront que tel ou tel synopsis se déroulera effectivement. Pour chacun d'eux, nous indiquons en conclusion les modifications possibles aux échelles d'intrigue des différentes factions concernées.

Haïstrandhers go home !

Les PJ surprennent un détachement d'hommes du nord au moment où ils mettent pied à terre sur une plage de Haag. C'est là où les pillards sont le plus vulnérable. Une intervention énergique, éventuellement avec l'aide d'une autre faction, pourrait aisément les repousser à la mer pour quelques temps.

► Haïstrandhers -1

Sympathy for the devil

Missionnés ou non par Heriodek, les PJ entrent en contact avec Corvin l'Inquisiteur afin d'en apprendre un peu plus sur ce qu'il sait de la situation. Celui-ci est de nature méfiante mais est prêt à négocier pour également en retirer de nouvelles informations. Dans tous les cas, à l'issue de la négociation, il fait suivre les PJ discrètement.

► Selon les informations qu'ils ont lâchées, l'Inquisiteur +1 (PJ trop bavards) ou -1 (habile désinformation)

À Rêva comme chez soi

Les PJ s'intègrent un temps dans la communauté en faisant valoir leur force et leurs succès, par exemple contre les rats mutants. La difficulté est ici de ne pas en révéler trop (la psyker, le Niouk, Mox) afin de ne pas éveiller leurs soupçons. Si cela marche, les Haagards sont un temps rassurés par la présence musclée des PJ et se détournent un peu de leurs objectifs.

► Rêva -1

La nuit, tous les chats sont gris

Mox s'introduit de nuit dans les ruines et collecte ce que les habitants ont déterré pendant la journée. Les torches jettent des ombres lugubres dans les bâtiments abandonnés et ce manège attirera inmanquablement l'attention de Wulfgar, des personnages et/ou de Myryam. C'est l'occasion rêvée de profiter de la nuit pour éliminer un ou deux concurrents et de faire porter le chapeau à un autre !

► Les personnages peuvent améliorer de 1 l'échelle d'une faction qu'ils soutiennent ou diminuer de 1 celle qu'ils combattent.

La nuit, toutes les chattes sont grises

Myryam fait le tour de toutes les femmes de Haag. Ce soir, il y a rite de fertilité. Ce qui se résume souvent à boire en cachette de l'alcool de pommes autour d'un feu, de partager des gâteaux sablés et de danser nue quand l'une d'elles perd un pari. Corvin tentera d'interrompre ce sabbat païen. Si les personnages ne s'y opposent pas, un boulevard s'ouvre devant lui pour un procès expéditif et un bûcher destiné à Myryam. Sinon, c'est l'occasion de gagner la confiance de Myryam et éventuellement d'arrondir les angles entre cette dernière et Saalomé.

► Si Corvin peut faire son bûcher : +1 pour l'Inquisiteur.

► Sinon, les personnages peuvent améliorer de 1 la faction qu'ils soutiennent si elle est compatible avec celle de Haag ou laisser Gripiz gagner un niveau (Myryam œuvrera pour faire accepter cette croyance pacifique à Haag et regagner l'admiration de Saalomé)

Mexican Stand-off

Mox enlève Saalomé et menace de l'exécuter si on ne lui livre pas un kilo de Niouk. Corvin menace de pendre le Hibou si on ne lui livre pas Mox. Les Haïstrandhers enlèvent trois enfants pleurnichards (qui venaient de trouver 2 kilos de Niouk) et menacent de les exécuter si on ne leur livre pas un psyker.

► Il y a de bonnes chances que Haag et Gripiz perdent un ou deux niveaux, et que les autres ne soient pas si avantagés que ça. À moins que les personnages ne soient Éclatants d'héroïsme !



Nous allons faire de Clémence et de sa sœur cadette, Gâtine, que nous créons pour l'occasion, en quelque sorte le nouveau terrain de jeu de vos joueurs, afin qu'ils puissent les découvrir et en ressentir l'ambiance. Pour ce faire, nous vous proposons trois trames d'intrigues croisées et non-linéaires (Double jeu, La bouche d'ombre et Le collectionneur), et une dizaine de PNJ principaux qui sont soit coupables, soit complices, soit témoins dans telle ou telle intrigue.

Clémence

ombres & lumière

une aide de jeu pour **Shade**

132

Doppio gioco

Double jeu

*Quando, Clemenzia mia, su le to case,
una gloria de sol xe sparpagnada,
lassime dir, se'l paragon te piase,
che ti me par na tosa spensierada.*

*Che ti me par; quando ti dormi in pase
dai basi de la luna inarzentada,
in mezo l'aqua del to mar che tase,
la poesia che sogna inamorada.*

*Che fra l'caligo, ti me par na fia
che vogia far mistero del so incanto,
de soto un velo de malinconia,*

*e quando inveçe piove; dal dolo,
na bela dona che se strusa in pianto
dopo un contrasto avudo per amor.*

Poème de Maffio Venier en l'honneur de Clémence, la Sublime.
(Le poème original sur Venise est d'Eugenio Genero, «La vose del cuor», Editrice S.A.Z., 1938).

Coupable : le commanditaire lui-même !

Complices : les hommes de la police secrète du Doge, qui vont tout tenter – mais discrètement - pour faire en sorte que les PJ ne manquent pas leur cible !

Témoïn : le peintre d'un étrange triptyque représentant les duchesses, ou le fabriquant des masques de la victime potentielle.

La fortune de la famille Gâtinaise des D'Oppia s'est mystérieusement accrue lors des vingt années qui viennent de s'écouler, alors que tout concourait à leur ruine. En effet, c'est un enfant prématurément vieillie et affligée qui a accédé au pouvoir à la mort d'Eusebio, le vieux Duc d'Oppia. Ou plutôt deux enfants devrait-on dire, puisqu'Ellena et Anelle sont sœurs siamoises. Les pauvres semblaient n'avoir aucun avenir et devoir succomber à quelque empoisonnement ou intrigue familiale tant la fortune ducale pouvait alors susciter les convoitises, mais c'était sans compter sur leur secret : leurs ombres jumelles mais autonomes et télépathes !

Mais l'âge et la maladie rattrapent les duchesses, et l'ennui aussi. Alors, pour se divertir elles inventent des jeux un peu schizophréniques...

Résumé des épisodes précédents...

« Clémence, la cité des merveilles, traverse une crise préoccupante. Les sempiternelles guerres ont eu raison des caisses de trésor. Les assauts permanents des ravéniens, la guerre contre les condotta engagées par les ostriens, les échauffourées sur la frontière impériales, la lutte contre la piraterie... »

Personne ne compte autant d'ennemis que la république clémentine. Pour pallier le pire, le grand conseil a donné les clefs de la cité au Doge Davieri, réputé pour son conservatisme.

Le Doge freine les dépenses publiques, imposant une gestion rigoureuse et favorisant la paix, condition sine qua non aux pourparlers nécessaires à la bonne reprise du commerce.

L'impopularité notoire du Doge, tant dans les milieux aisés que les milieux populaires, l'oblige à entretenir un redoutable réseau d'espions. Or il se trouve que ces espions viennent de démasquer des conspirateurs, armés par les ravéniens, à la veille de la grande fête des noces à la mer. On murmure que des membres du conseil auraient trempé dans la conspiration. Une chasse aux sorcières feutrée s'est engagée. Clémence sombre dans la paranoïa et rien de bon ne devrait en ressortir... »

Citation livre de base page 32

C'est dans ces circonstances que les envoyés d'une vieille femme de Gâtine qui préfère garder l'anonymat (Anelle D'oppia) viennent trouver les PJ à Clémence pour leur proposer d'aller assassiner sa sœur, Ellena, contre une forte récompense. La raison évoquée est la perspective d'un magnifique héritage ! Tout paraît simple – si l'on peut dire – sauf que bien entendu, l'autre « moitié » a elle aussi engagé ses « tueurs », qui se trouvent être, heureusement pour les PJ, surveillés de près par quelques membres de la police secrète Clémentine.

Trois coups, rideau !

La vie de Clémence est faite de secrets bien gardés. Sombres affaires, manipulations, diplomatie secrète mais aussi sabotages et assassinats. Pour ses dirigeants il s'agit de sauvegarder par tous les moyens la suprématie de la Merveilleuse sur ses voisins, de maintenir coûte que coûte son avance technologique, économique, et par la puissance militaire, dissuasion suprême qui maintient à distance les ennemis les plus ambitieux, de se prémunir des complots permanents des autres puissances, la plupart du temps ennemies potentielles. Pourtant, il est une famille qui, l'air de ne pas y toucher, risque de faire vaciller sa suprématie.

La petite sœur de Clémence

Près de Clémence, Gâtine est une cité florissante. Patrie des Arts et des Lettres, la petite principauté semble vivre en bonne intelligence avec la « Merveilleuse ». Pourtant l'ambition de ses princes est grande. C'est la famille d'Oppia qui règne sur ces terres bordant la lagune. Les duchesses régnantes, vieillissantes, s'appellent Anelle et Ellena d'Oppia. Cultivées, curieuses, elles s'entourent de savants et d'artistes brillants comme c'est l'usage partout en Néolim, mais aussi comme le firent leurs prédécesseurs. Elles font appel aux plus grands artistes pour orner leurs palais, embellir leur ville et tout ce que le monde connaît de savants est reçu à la cour. Le duché est célèbre pour la douceur de vivre dans les nombreuses résidences des princesses dans l'arrière-pays. Parties de chasse, de pêche, bals masqués, spectacles pyrotechniques, opéras et ballets se succèdent tout au long de l'année.

Un mystérieux projet

Aux extrémités de leurs terres, là où confluent les bras du Brentone avec la lagune, face à la mer toute proche, les duchesses possèdent une grande langue de terre couverte de bois et de prairies fertiles. De pauvres hameaux y abritent des pêcheurs. Elles vont concevoir à cet endroit un projet pharaonique qui peut changer la face de la géopolitique locale. Elles demandent à leurs architectes d'y bâtir un château, présenté comme une résidence d'été, luxuriante et raffinée, halte de chasse pour la cour. Mais en même temps, des troupes de maçons érigent le long des berges une muraille longue de dix kilomètres, haute et épaisse. En grand secret, géomètres et arpenteurs quadrillent les terres contenues dans cette gigantesque enceinte comme pour y construire des routes. Les informateurs de la Merveilleuse alarment le Sénat. Il se trame quelque chose mais on ne comprend pas quoi. Les mois passent, la nouvelle résidence ducale est magnifique. Haut bâtiment flanqué de quatre tours dentelées au goût de l'époque, entouré de deux ailes à usage de communs et d'écuries, le château percé de nombreuses fenêtres ressemble pourtant davantage à un bastion qu'à une résidence d'été. La Merveilleuse envoie à la cour de nouveaux espions. Et là, c'est la panique quand arrivent les dépêches en message codé : les sœurs d'Oppia s'apprêtent à ruiner la Merveilleuse, en s'appropriant le commerce des denrées venues de Magdallar et destinées à Néolim. Pour ce faire, les duchesses sont en train de concevoir une gigantesque cité-entrepôt qui accueillera les navires marchands à des conditions bien plus avantageuses que celles



de Clémence. Les murailles qui étaient présentées comme l'enceinte d'une propriété d'agrément d'empêchant le gibier de s'éloigner s'avèrent en réalité destinées à protéger une ville nouvelle, un port-franc, des entrepôts et des ateliers, des chantiers navals et des casernes d'archers et de fantassins mercenaires.

Concurrence déloyale

Pour le Sénat Clémentin qui n'est pas censé savoir - l'art de l'espionnage étant poussé très loin, mais celui de la diplomatie encore davantage - cela correspond à une déclaration de guerre. On veut enlever à Clémence sa prééminence sur les mers et, plutôt que d'affronter la terrible marine et les armées du Doge, on s'apprête à attirer par des conditions avantageuses les marchands étrangers. Ce n'est peut-être que supputation des stratèges et autres théoriciens du Conseil, mais peut-on prendre le risque de laisser grandir le danger ?

Le projet démesuré est donc suivi de très près par la Merveilleuse. Le Sénat s'empresse cependant de montrer aux ambassadeurs des duchesses beaucoup d'attention et d'amabilité. Personne ne doit se douter qu'on sait... Ainsi, rien n'est assez beau pour les « grandes princesses » et Clémence ne manque jamais une occasion de rappeler les liens d'amitié et le partenariat naturel avec Gâtine. Voilà pour la diplomatie. En vérité, il ressort des réunions secrètes qui se tiennent dans la chambre même du Doge, loin de toute oreille indiscrète, beaucoup d'inquiétude et une grande hésitation : faut-il attaquer sans attendre le duché comme le préconisent certains ? Faut-il alerter officiellement les alliés de la Merveilleuse au risque de faire pencher certains d'entre eux vers Gâtine ? Après tout, ils auraient tous à gagner d'une concurrence entre Clémence et le duché, le montant des taxes baisserait forcément et cela permettrait de vendre mieux et davantage. Tout cela était bien embarrassant.

Il y aurait bien une solution...

Peut-être faudrait-il hâter la succession, l'unique héritier du duché, Daniele d'Oppia (un cousin des siamoises) étant étudiant à l'Académie de Clémence, il pourrait être profitable de le porter au pouvoir. Mais s'il devait arriver quelque chose aux « sœurs », il faudrait que ce soit le fait de parfais étrangers, afin qu'aucun soupçon ne puisse porter sur Clémence... Le jeu dangereux des duchesses est à ce titre une occasion en or !

Les protagonistes



UN PEINTRE

Lorenzo Pozzo, un vieil homme à la barbe grise et au corps amaigri. C'est cet artiste gâtinais qui a réalisé le portrait officiel des signore d'Oppia. Il ne se rend à Clémence que pour de longues séances avec son modèle fétiche, Lauretta, une fille des quartiers pauvres.

Artiste peintre

68 ans, sexe masculin • Originaire de Gâtine

Vous pouvez utiliser les caractéristiques du Haut fonctionnaire impérial, page 96 de Confidenza, pour incarner Lorenzo.

UN FABRICANT DE MASQUES (OU MASCARAI)

Maffio Venier, un artisan passionné d'une quarantaine d'années qui a une petite boutique dans un quartier commerçant, mais est aussi poète à ses heures (c'est lui qui a composé l'ode à la gloire de Clémence qui ouvre ce scénario, mais aussi le poème sur Bartolomeo Brantolon, le trafiquant de fausse monnaie, qui sera lu en public par Veronica en son salon). Il confectionne chaque année les nouveaux masques de carnaval d'Ellena et Anelle, et à ce titre est en mesure de fournir aux PJ de précieux renseignements sur les « signore ».

Mascarai

42 ans, sexe masculin • Originaire de Clémence

Vous pouvez utiliser les caractéristiques du Bon artisan, page 93 de Confidenza, pour incarner Maffio.

UN MODÈLE

Lauretta, une jeune beauté naturelle que sa mère fait poser chez elle pour gagner quelque argent, dans le quartier le plus pauvre et mal famé de la cité, Montefango. Elle est la seule en ville (avec le gondolier) à avoir désormais les faveurs du petit maître gâtinais. Elle connaît tout de ses secrets car leurs longues séances sont meublées par leurs conversations. Elle sait par exemple qu'Anelle et Ellena ne forment en quelque sorte qu'une seule et même personne, que le sculpteur Varrocchio est réfugié à Gâtine chez le peintre qui a lui-même payé le gondolier pour extraire son ami de l'atelier où il était prostré, ou encore que Maffio est le fabriquant de masques attiré des d'Oppia à Clémence.

Modèle

22 ans, sexe féminin • Originaire de Clémence

Vous pouvez utiliser les caractéristiques de la Danseuse, page 185 du livre de base, pour incarner Lauretta.

La bocca d'ombra

La bouche d'ombre

*E' la signorina
che l'ombra ti rubò
e tu ora sei malato.
Sull'acqua del ruscello
forse tu troppo ti sei chinato,
tu chiami la tua ombra,
ma lei non ritornerà.
E allora devi a lungo cantare
per farti perdonare
e l'orfana che lo sa
l'ombra ti renderà.*

*Grand air interprété un soir de représentation par Paulina, chanteuse de l'Orphelinat des clémentines.
(Texte librement inspiré de la chanson d'Angelo Branduardi : la pulce d'acqua).*

Coupable : l'ombre d'une chanteuse de la chorale de l'orphelinat de Clémence, dont la voix a ensorcelé l'ombre du sculpteur afin de l'attirer dans un piège. Privé de son assistant surnaturel, celui-ci n'est plus en mesure de mener à bien la commande que lui a passée le Conseil : une statue équestre du Commandeur Volpino, dit le sanglier sauvage.

Complice : aucun. C'est l'ombre de la chanteuse qui a séduit celle du sculpteur par ses mélodées envoûtantes pour l'attirer dans un piège, puis a dénoncé celui-ci, tout cela sans que sa maîtresse n'en sache rien !

Témoins : Veronica, la confidente du sculpteur à la réputation sulfureuse de première prostituée de la ville, et Lorenzo Pozzo, le peintre gâtinais ami de l'artiste, habitué des salons que Veronica tient chaque mois et où l'on peut d'ailleurs entendre Maffio Venier déclamer ses créations. Lorenzo cache volontiers son ami, mais Veronica sait qu'il ne pourra pas échapper bien longtemps aux poursuites, alors elle a décidé de les détourner vers elle. Pour ce faire, elle va s'accuser en public du vol du collier (dont elle a fait réaliser une copie par un verrier de ses amis) lors de son prochain salon. Elle prétendra l'avoir dérobé pour elle-même et disculpera au passage Andrea qu'elle accompagnait au spectacle le soir de la représentation. Elle sait qu'on la croira (et ce d'autant plus que la petite se refuse à parler de l'affaire, même à ses supérieures) car elle ne peut pas risquer sa réputation et sa clientèle en couvrant un viol ; elle n'est pas inquiète non plus pour le vol car elle s'arrangera avec l'orphelinat auquel elle fait régulièrement des dons. Mais

elle craint la justice du Doge car elle s'apprête à enfreindre un interdit absolu : aucune prostituée n'a le droit de porter des bijoux à Clémence, sous peine d'être bannie !

L'ombre jalouse d'une jeune fille orpheline, chanteuse lyrique au conservatoire de Clémence a juré la perte du pauvre Andrea del Varrocchio, le sculpteur que les autorités ont fait venir tout spécialement afin qu'il réalise un chef d'œuvre à la gloire de la puissance militaire de la ville. Elle est en effet éprise d'un jeune artiste local, Hughetto, qui fut un temps pressenti pour réaliser cette commande mais a été évincé lorsque le maître s'est proposé, et veut venger l'honneur de son aimé. Pour ce faire, elle a emprisonné l'ombre du sculpteur, le privant ainsi de son assistant ténébreux, et a même été jusqu'à l'accuser du viol de sa maîtresse en déposant dans une bouche d'ombre une dénonciation anonyme aux autorités comprenant notamment la description précise d'un collier appartenant à l'orphelinat que l'artiste aurait dérobé dans une loge au passage (en fait c'est elle qui l'a fait disparaître).

Désormais incapable de poursuivre son travail, plongé dans un profond désarroi, craignant à chaque instant de voir surgir les officiers mandatés pour se saisir de sa personne, Andrea a pris la fuite et s'est réfugié à Gâtine, chez son ami le peintre Pozzo.



Les protagonistes

UNE PROSTITUÉE

Veronica « Vera Unica Puttana » Franco : la plus belle femme de Clémence, en dépit de son âge (35 ans), une blonde qui vit de ses charmes, en femme libre.

Dame de petite vertu à l'affection négociable
35 ans, sexe féminin • Originaire de Clémence

Vous pouvez utiliser les caractéristiques de la Fleur vénéneuse, page 189 du livre de base, pour incarner Veronica.



UNE CHANTEUSE

Paulina dite « clémentine », une jeune fille ingénue et pure, pupille orpheline qui est devenue chanteuse lyrique à l'orphelinat Clémentin. Comme toutes ses compagnes, elle a fait vœu de silence en dehors des exercices de chant et des représentations, et n'a pas le droit de quitter seule le bâtiment.

Chanteuse lyrique
17 ans, sexe féminin • Originaire de Clémence

Vous pouvez utiliser les caractéristiques de la Servante curieuse, page 170 du livre de base, pour incarner Paulina.

UN SCULPTEUR

Andrea del Varrocchio, un homme dans la force de l'âge, aux mains usées, une force de la nature à la barbe abondante venu à Clémence pour honorer une commande de la Merveilleuse qui souhaite célébrer par l'érection d'une statue équestre une victoire contre l'Empire du Roi Lune.

Sculpteur

42 ans, sexe masculin

Vous pouvez utiliser les caractéristiques du Bon artisan, page 93 de Confidenza, pour incarner Andrea.



Il collezionista

Le collectionneur

*Buona notte alla falce della luna
Si cheta mentre l'aria si fa bruna,
Dalla finestra mia voglio gridare
Contro il disco della luna
La notte e' così tersa,
Qui forse anche morire non fa male,
Che importa se il mio spirito è perverso
E dal mio dorso penzola un fanale
O Pegaso decrepito e bonario,
Il tuo galoppo è ora senza scopo,
Giunsi come un maestro solitario
E non canto e celebro che i topi
Dalla mia testa come uva matura
Gocciola il folle vino delle chiome,
Voglio essere una gialla velatura
Gonfia verso un paese senza nome*

Confession d'un Malandrin, poème de Maffio Venier en l'honneur du bandit Bartolomeo Brantolon (Le texte original, Confession d'un malandrin, est une chanson d'Angelo Branduardi)

Coupable : le faux marchand

Complice : un gondolier

Témoin : un joueur qui connaît les deux larrons

Un faux marchand mais vrai voleur veut faire décamper d'un palais un bourgeois collectionneur qui ne sort jamais pour pouvoir y récupérer tranquillement un magot de fausse monnaie. C'est l'un de ses anciens complices (un faussaire qu'il a lui même tué autour d'une table de jeu) qui l'y a dissimulé il y a de cela quelques mois alors que les lieux étaient inoccupés, croyant pouvoir en disposer plus tard.

Pour ce faire il monte une arnaque : il prétend revenir de l'Empire du Roi Lune, mandaté par un lointain parent du collectionneur prétendument atteint d'une maladie incurable et qui aurait désigné celui-ci comme légataire universel. Il compte profiter de l'absence loin de Clémence du collectionneur pour faire disparaître le magot par la porte d'eau du Palais avec l'aide d'un complice (un gondolier), misant sur le fait que les domestiques surveilleront particulièrement les collections dans les étages et ne penseront donc pas à s'inquiéter du bric-à-brac de peu de valeur entreposé au premier niveau. Mais le collectionneur, avec son air bête et sa vue basse, soupçonne tout de même quelque chose et fait appel aux PJ pour se renseigner discrètement...

Les protagonistes

UN COLLECTIONNEUR

Giovanni Piscopia. Installé depuis quelques mois à Clémence dans un palais qui se trouvait vide, il arrive de la lointaine S avec toute sa suite et toutes ses collections. Homme fortuné rêvant de s'approprier le chaos du monde, d'amasser, d'isoler, de trouver des correspondances cachées entre les objets les plus extravagants, naturels ou artistiques, c'est un original qui veut croire que c'est la nature qui imite l'art, l'archétype du noble féru de curiosités et de raretés achetées aux quatre coins du monde. Il a fait de son palais une véritable caverne des merveilles hantée de bizarreries, un espace étrange où voisinent connu et inconnu, intime et exotique, science et art. Il a investi tout le piano noble (l'étage noble) avec un bric-à-brac potentiellement précieux : un planétaire en cuivre, une longue vue d'ornement, des meubles qui paraissent plus vieux que le monde et des livres, des tonnes de



livres... Mais il est cependant loin de se douter que l'objet qui recèle du plus de valeur en ces lieux se trouve être un coffre de fausses rouelles d'or entposé dans l'entresol parmi tout un bazar anodin.

Noble excentrique
67 ans, sexe masculin

Vous pouvez utiliser les caractéristiques du Mécène, page 74 de Confidenza, pour incarner Giovanni.

UN JOUEUR

Nicolo Starantonio. Nicolo était présent à la table de jeu le soir où Bartolomeo a poignardé son complice Ottimo Faber parce qu'il avait eu la malchance de tirer une main gagnante (sa dernière) sur une grosse mise. Il est possible de le rencontrer en ville, dans les coins discrets où il installe ses parties de dés...

Joueur professionnel
28 ans, sexe masculin • Originaire de Clémence

Vous pouvez utiliser les caractéristiques de l'Acteur de Commedia dell' arte, page 175 du livre de base, pour incarner Nicolo.



UN (FAUX) MARCHAND

Bartolomeo Brantolon est un voleur urbain relativement en vue, qui mise sur le fait que sa proie est arrivée récemment avec tout son entourage à Clémence et lui laissera peut-être une chance de déambuler seul dans le palais, au moins le temps qu'il fasse prestement disparaître le coffre qu'il convoite !

Malandrin connu
38 ans, sexe masculin • Originaire de Gâtine

Vous pouvez utiliser les caractéristiques du Voleur de Montevimio, page 103 de Confidenza, pour incarner Bartolomeo.



UN GONDOLIER

Zuane « Pugno » Zanon est un vieux complice de Bartolomeo. Par ailleurs, c'est lui qui, par une nuit sans lune, a fait passer contre une somme rondelette Andrea del Varrocchio à travers la lagune au nez et à la barbe des hommes de la douane de mer, et c'est lui aussi qui se présentera avec son embarcation à la porte d'eau du palais pour aider son compère à emporter le coffre si les PJ les laissent faire !

38 ans, sexe masculin
Originaire de Clémence

Vous pouvez utiliser les caractéristiques du Gros bras, page 100 de Confidenza, pour incarner Zuane.

Appendice

Voilà, le décor est planté, les personnages sont prêts, il ne manque plus guère que quelques petites péripéties pour pimenter votre partie. Pour que la découverte de Clémence et Gâtine (la seconde n'étant finalement qu'un modèle réduit de sa sœur aînée) et de leurs ombres soit complète, nous vous proposons donc un panel de rebondissements qui viendront agrémenter vos mises en scène au moment opportun.

Acqua alta !

C'est la marée, et dans la cité lacustre, avec l'eau arrivent aussi les complications. Très vite, l'eau monte dans les rues et les riverains sortent les planches avec une grande habitude. Pour eux, aucun problème mais pour nos héros moins coutumiers des lieux, les déplacements dans cette partie de Clémence vont bientôt devenir problématiques...

Qui tombe est mort !

Les PJ sont les témoins fortuits d'un duel sur un pont. À leur plus grande surprise il leur semble reconnaître l'un des duellistes : Maffio Venier. L'homme est un poète extraordinaire mais un piètre escrimeur et ce dernier point est de notoriété publique. L'artiste a dû finir par s'attirer les foudres de quelque noble susceptible... (le noble en question a les caractéristiques du Jeune mercenaire, page 88 de *Confidenza*).

Rencontre amicale entre quartiers.

Les jeunes de deux quartiers s'affrontent pour le contrôle d'un pont. On se pousse, on se jette à l'eau, l'ambiance reste bon enfant. Malgré tout l'attraction amasse une petite foule qui viendra très vite boucher le passage ! Même s'il ne s'agit que de quelques coups de gourdins et des jets de pierre - pas de surin ou de hachette en vue, c'est suffisant pour ralentir les plus pressés. Pour continuer par là il faudra forcer le passage...

Au voleur !

Les enfants de la reine Margueritte (la reine des mendians et des dentellières) sont de passage en ville. Ils sont vifs, petits, rapides et malins. Les garnements sont doués pour le chapardage et c'est là d'ailleurs la principale ressource de « sa Majesté ». Alors gare à vos bourses...

Légende urbaine.

Chaque région a son lot de croyances populaires, Clémence ne fait pas exception. Tard dans la nuit on dit souvent dans les arrières salles des tavernes clémentines qu'un monstre étrange aux appendices tentaculaires surgit parfois d'un canal proche de l'Arsenal pour happer les badauds... Est-ce une légende urbaine de plus ou cela constitue-t-il une véritable menace ? Rien de tel qu'une promenade nocturne pour en avoir le cœur net, n'est-ce pas ?

Dottore, dottore, dottore !

Des étudiants de l'Université, au rang desquels Daniele d'Oppia (qui a les caractéristiques du Petit vassal, page 74 de *Confidenza*), surgissent soudain au détour d'une rue. Dans un joyeux chahut les jeunes gens bousculent et molestent gentiment les passants. Ils fêtent les nouveaux diplômés à grand renforts de jeux dangereux et humiliants en risquant au passage de commettre quelques dégâts collatéraux dont les personnages pourraient bien être victimes...

Fugitif !

Soudainement au milieu d'une place un homme surgit du sol. Il passe la tête par une grille qu'il vient de soulever. Il a le visage couvert de boue, mais pourtant ses traits ne vous semblent pas inconnus... Mais oui, c'est le célèbre noble libertin, Casavecchia ! Il cherche à s'éclipser, hébété, comme aveuglé par la lumière du jour. On le disait pourtant emprisonné mais on dirait bien qu'il a pris la clé des champs...

Sotoportego buio.

Dans un passage obscur, un mendiant (qui a les caractéristiques du Vieux mendiant, page 10 » de *Confidenza*) vous accroche le bas la cape à l'aide de son crochet : il a vu quelque chose qui pourrait vous intéresser. Malheureusement, sa mémoire a besoin d'être quelque peu rémunérée, euh, ranimée ! Un bon moyen de récupérer quelques indices, ou peut-être le risque de glisser sur fausse piste.

Sur un fil.

Lors d'une fête traditionnelle, une jeune fille porteuse d'une couronne de fleurs descend sur un fil depuis un campanile. La foule se presse sur le campo pour admirer le spectacle et profitant de l'occasion Nicolo, un joueur clandestin, a installé à la sauvette sous les arcades un tapis sur lequel il propose une petite partie de dés. Allez-vous parier, au nez et à la barbe des autorités, sachant que les jeux de hasard sont interdits à Clémence ? C'est pourtant un bon moyen de se faire de l'argent facile, l'homme qui vient de tenter sa chance a gagné presque à chaque fois...

Du monde au balcon.

A sa fenêtre une belle femme prend le frais à la tombée de la nuit, offrant son corps dénudé à la vue de ceux qui passent sur le petit canal devant son palais. Le spectacle est inoubliable : c'est Veronica, la première courtisane de Clémence. Mais attention à ne pas perdre le nord, on passe à côté de bien des choses lorsque l'on porte son attention ailleurs. Tenez, ne serait-ce que ce pont si bas au-dessus de l'eau qu'il faut se coucher dans la gondole pour le franchir !



140

La Fin de L'Innocence

Une histoire (3) pour les **Chroniques des Féals**
(3 à 5 joueurs)



« La frontière entre les vivants et les morts s'est effondrée. La Charogne marche sur un M'Onde qui doit se transformer pour survivre. Les royaumes nés des féals, ces créatures mythiques qui guident les hommes, se préparent aux heures les plus sombres de leur histoire. La menace charognarde en cache une autre, moins palpable, un mal sourd qui s'insinue dans la trame même de la Création. Des héros brisés se regroupent, conscients que, si la guerre des Cendres est terminée, la fin du M'Onde ne fait que commencer... »

Les Chroniques des Féals – Le Livre Univers sort ces jours-ci. Sous l'œil bienveillant des éditions Sans Détour, l'équipe des Sombres Sentes a adapté la trilogie de Mathieu Gaborit, qui signe lui-même quelques textes. Illustrations par Nicolas Fructus.

Quand la perte d'un enfant
sonne la fin de l'innocence...

En quelques *mots*

Les personnages se retrouvent dans un village caladrien quasiment désert et dont tous les enfants ont été frappés par une maladie aussi soudaine qu'étrange. Malgré la proximité d'une forteresse hospitalière, ils sont morts les uns après les autres, laissant leurs parents au désespoir. Cette maladie pourrait être liée à l'histoire tragique d'un comte chimérien dont l'enfant unique est mort sans qu'aucun Caladrien n'ait pu l'aider...

À l'*affiche*

Le comte Roog / Almoor

Ce noble chimérien a accumulé les drames durant sa vie, et le vide laissé par ces pertes successives a permis au Néant de s'insinuer. Tirailé entre sa douleur et sa noblesse d'âme, il oscille entre sa véritable identité, quand sa Chimère est à proximité, et celle fantasmée d'Almoor, un chevalier lancé à la poursuite du comte maudit.

Colsivori

Cet herboriste renommé est le dernier Père blanc vivant de la forteresse. Son esprit a vacillé devant le défilé d'événements horribles auquel il a assisté, mais il reste le seul à savoir ce qui s'est réellement passé entre ces hauts murs.

Iannsuu

Le maître des hospitaliers, dès les prémices de la folie qui a frappé la forteresse, s'est enfermé dans le donjon pour protéger l'accès à la crypte renfermant le trésor d'Alinae. Il refuse d'ouvrir, emmuré dans son silence, tâchant d'occulter le fait qu'il a laissé ses compagnons se débrouiller sans lui.

La Chimère de Roog

Rongée par la perte de celle qu'elle considérait comme son propre enfant, elle s'est ouverte au Néant et n'est plus à présent qu'un être de vengeance. Elle considère les Caladriens comme coupables et s'acharnera à les humilier et à réduire en miettes leur réputation immaculée.

Implication *des personnages*

Il n'est pas aisé de réunir un groupe de personnages dans les terres gelées de Caladre. Voici quelques idées pour y parvenir :

- Ils sont à la poursuite du comte Roog, qui a causé la mort de l'un de leurs proches.
- Ils sont venus rendre visite à Colsivori, le Père herboriste de la forteresse d'Alinae, dont la réputation a franchi les frontières.
- Leurs féals ou leur trauma, ayant perçu le mal qui rôde en Caladre, les ont guidés vers la forteresse.

Enjeux *et récompenses*

Découvrir ce qui s'est passé dans la forteresse

Il n'y a que peu d'indices incriminant la Chimère et le comte, mais l'étude de la déchéance mentale des moines survivants peut amener à de telles conclusions.

Sauver la forteresse

La forteresse caladrienne est plus qu'un château, c'est un symbole que le Néant s'apprête à balayer au vu et au su de tous. Contrecarrer ses plans est l'enjeu essentiel de cette histoire.

Sauver Roog

Malgré ce qui s'est passé, il est possible de ramener le comte à la raison en l'aidant à affronter et à accepter la douleur qui le frappe. Et, bien entendu, en l'éloignant de l'influence de sa Chimère.

Ambiance *ance*

Le silence. Ce paramètre est omniprésent tout au long de l'histoire. Les rares bruits sont étouffés par la neige et les murs d'Alinae ne renvoient aucun écho. Il règne ici une impression de vide.

La mort. Elle règne sur la forteresse et a déjà emporté des dizaines d'enfants.

La peine. C'est elle qui est responsable de cette situation. C'est elle qui a amené la Chimère à embrasser le Néant.

Fiche *technique*

Investigation 3/5

Exploration 2/5

Néant 3/5

Difficulté : 3

Action 3/5

Interaction 3/5

Durée estimée : 4h

Trauma : facultatif

Roog comme personnage

Il est possible d'inclure le comte Roog comme personnage incarné par un joueur lors de cette histoire et cette configuration est même recommandée dans le cadre d'une partie en une session (en convention, par exemple).

Dans ce cas, l'un des joueurs interprétera le personnage d'Almoor. Au fil de l'intrigue (et du retour de la Chimère), il se remémorera des détails de la vie du comte Roog. La fin de cette aventure sonnera pour lui l'heure du choix : ses nouveaux compagnons et le M'Onde, ou sa compagne féale et le Néant ?

L'histoire

Le comte Roog était un noble chimérien respecté de son peuple et apprécié de ses hommes. Sa vie a basculé une première fois quand sa femme est morte en donnant naissance à leur fille, Dea. Privée de mère, Dea a été élevée en partie par une Chimère, qui l'a nourrie et couvée comme l'enfant qu'elle-même ne pouvait avoir.

Il y a quelques mois, une épidémie s'est abattue sur le comté de Roog et Dea est tombée gravement malade. Le comte a fait appel à un hospitalier caladrien itinérant, qui, malgré ses efforts, n'est pas parvenu à sauver l'enfant. Aveuglée par la douleur et le vide du deuil, la Chimère a perdu pied, s'ouvrant involontairement au Néant. Son influence sur le comte a alors poussé ce dernier à torturer de ses mains le soigneur sur lequel le féal cristallisait sa haine.

Le Caladrien agonisant a évoqué dans son supplice le trésor d'Alinae, une forteresse hospitalière située en Caladre. Désireuse d'annihiler jusqu'au souvenir de celui qu'elle jugeait responsable de la mort de sa fille adoptive, la Chimère a poussé le comte à marcher sur la forteresse. Il a quitté les terres de Roog et pris la mer en direction du nord. Après avoir massacré quelques pêcheurs au large des côtes pégasines, Roog est finalement arrivé en vue de la forteresse. Il a appris l'existence, en interrogeant les populations locales, d'un sanctuaire supposément dissimulé sur la montagne d'Altuin, un piton de glace balayé par les vents. Les hospitaliers s'y rendent parfois pour éprouver leur foi et se purifier.

La Chimère, en appelant aux fléaux du Néant, a déclenché une épidémie dans le village voisin afin que les malades affluent vers la forteresse. La maladie, nommée fin de l'innocence, a provoqué le décès

de dizaines d'enfants, plongeant les moines guérisseurs dans une spirale d'échec, de mort et de désespoir. Après s'être finalement entretués pour limiter la contagion, les Caladriens se sont lancés dans une quête de purification vers les sommets d'Altuin.

C'est alors que certains d'entre eux tombent sous l'influence de la Chimère corrompue, qui les a suivis. Roog, de son côté, se voit livré à une étrange dualité tandis que sa Chimère s'éloigne de lui. Il devient inconsciemment Almoor, un chevalier lancé à la poursuite du comte.

Acte I

Un village vieillissant

Quand ils pénètrent dans le village accablé par les chutes de neige permanentes, les personnages sont accueillis par des regards indifférents et des faciès mornes. Dans l'unique auberge, l'atmosphère est presque aussi froide qu'à l'extérieur. Nul ne dit mot et les commandes sont honorées sans enthousiasme. Le feu dans l'âtre dispense une faible chaleur et semble tout près de rendre l'âme dans l'indifférence générale.

Si les personnages s'enquière de la situation du village, ils finissent par apprendre qu'une maladie l'accable depuis quelques semaines et emporte les enfants les uns après les autres. Le dernier d'entre eux est mort il y a trois jours de cela, malgré les soins des Pères blancs. Le village semble avoir été maudit par les Caladres.

Pour ne rien arranger, une troupe de pillards chimériens s'est visiblement installée dans la région, massacrant les voyageurs, volant les bêtes et, occasionnellement, les femmes.

Sur place, mis à part des autochtones renfermés sur eux-mêmes, les personnages peuvent remarquer deux personnes d'origine étrangère : un homme à l'allure noble mais fatiguée, chimérien, et une Aspik au visage juvénile et au corps musculeux.

L'homme se présente comme étant Almoor, un chevalier chimérien en chasse. Il s'étend volontiers sur son histoire : le comte Roog, dans sa folie, a fait mettre à mort les enfants de son domaine et sa fille a péri de cette façon effroyable. Depuis, il n'a cessé de pourchasser ce pillard et sa Chimère maudite. Leurs pas l'ont mené jusqu'à cette région mais la neige l'empêche de mener plus avant ses recherches. Il ignore ce qui provoque cette maladie mais semble tout prêt à incriminer le comte et son féal.



LA VÉRITÉ : *Almoor est en réalité le comte Roog lui-même. Depuis que sa Chimère s'est éloignée de lui, sa conscience vacille et il refuse d'affronter la réalité des atrocités qu'elle lui a fait accomplir. La dualité chimérienne lui a offert un alter ego honorable, Almoor. Il est impossible de déceler qu'il ment car ce n'est pas le cas. À cet instant et tant que la Chimère est absente, il est Almoor.*

Au cours de cette histoire, au fur et à mesure que la Chimère reviendra vers lui, des souvenirs commenceront à affluer, jusqu'à lui révéler la vérité sur son existence, sa double vie.

La jeune Aspik, quant à elle, est une voleuse du nom d'Es'Tanssia engagée par des assembleurs de sucs d'Elahzar et des alliés de son dirigeant. Le but avoué de son voyage est de soumettre des échantillons végétaux à Colsivori afin que celui-ci donne son éclairage sur les étranges épidémies qui frappent les Rivages Aspics. Toutefois, la maladie et les pillards qui s'acharnent sur la région n'incitent pas la voyageuse à se rendre seule à la forteresse.

LA VÉRITÉ : *Es'Tanssia a été abusée et sert les plans de ceux qui sont à l'origine de la maladie. L'un des substrats végétaux transportés dans des fioles hermétiquement closes renferme un pollen porteur d'un poison puissant, lequel s'insinuera dans l'organisme des individus présents à proximité dès l'ouverture du récipient. Le but final de cette manœuvre est de réduire à néant Colsivori, ennemi des plans de certains assembleurs.*

Informations et rumeurs à glaner dans le village

Il est conseillé d'apporter du détail au village en créant quelques figurants traumatisés, et d'installer une véritable ambiance de fin du M'Onde. La divulgation des informations suivantes est laissée à l'appréciation de chacun :

- Les hospitaliers sont devenus fous. Ils se livrent à des actes contre-nature et c'est leur culpabilité qui est source de tous ces morts (en partie vrai).
- Un démon des glaces s'est introduit dans la forteresse et a corrompu les moines (faux).
- Depuis que ce Chimérien est arrivé dans la ville, rien ne va plus. Sa noblesse n'est qu'artifice (en partie vrai, même si sa noblesse est bien réelle).

- À ce qu'il paraît, les maraudeurs qui terrorisent le village ne sont pas si nombreux. lanu, un bûcheron du village, les a vus attaquer des voyageurs : un seul homme et sa bête. Bon, lanu était fin saoul, comme à l'accoutumée... (vrai).
- Le vénérable Colsivori est connu dans le M'Onde entier pour être l'un des herboristes les plus savants qui soient. Mais son savoir n'est pas parvenu à sauver nos enfants (vrai).
- L'étrangère a posé beaucoup de questions sur la forteresse ces derniers temps. C'est une Aspik, on ne peut s'y fier (qui sait ?).

Acte II

La forteresse d'Alinae

Il y a de fortes chances que les personnages veuillent se rendre à la forteresse. La porte d'accès de cette dernière est fermée et aucune réponse ne fait suite à d'éventuels coups de gongs portés.

Pénétrer dans Alinae n'a rien d'une partie de plaisir mais n'est pas insurmontable, surtout si les personnages sont guidés par Es'Tanssia, spécialiste de l'infiltration. Derrière la porte, la herse qui protège l'accès est fermée et il faut escalader la muraille pour entrer, une épreuve rendue difficile par la neige et les murs gelés.

Une fois à l'intérieur, les personnages sont confrontés au vide et au silence, tout juste contrariés par les croisements des corbeaux venus se repaître des cadavres abandonnés dans la cour. En effet, les hospitaliers versés dans les arts de la guerre ont massacré leurs frères guérisseurs, les accusant de faire déperir, par leur incapacité à soigner les enfants malades, la conscience du Caladre des Origines réfugié à Alinae. Les corps mutilés ont été laissés sur place et saillent légèrement de la couche de neige fraîche.

La plupart des dépouilles se trouvent dans la grande cour, entre l'hospice et la porte principale.

Description des lieux principaux

La forteresse hospitalière d'Alinae est un édifice monumental de pierre blanche dont la forme complexe a été dictée par son implantation sur un piton rocheux constamment couvert de givre.



On en approche en franchissant un pont de pierre qui enjambe une rivière tumultueuse aux eaux glaciales. Une petite tour ronde, la Ronde des Agressifs, se trouve en haut de la barbacane [11], reliée au corps principal par un double mur. Elle accueille les hommes d'armes blessés, qui ne sont pas acceptés dans l'enceinte. On y accède par l'extérieur, par une porte étroite, tandis que le passage vers la forteresse se fait par une herse. L'endroit est vide.

Une large porte à doubles battants, bardée de fer, permet de passer de la barbacane à la grande cour du château. Une porte identique dessert la cour médiane, qui occupe un espace assez restreint dominé par la silhouette massive du donjon hospitalier [1]. Une porte fortifiée, étroite et munie d'une herse, permet d'accéder à la cour intérieure, le saint des saints de la forteresse.

Une grande tour ronde [4] située à droite de cette porte est une salle de garde munie d'une prison, dont le rez-de-chaussée n'est accessible qu'en passant par les étages, en empruntant un escalier mural abrupt ne permettant le passage que d'un homme à la fois.

Au cœur du donjon se trouve la cour intérieure, une esplanade qui se trouve sur la partie la plus élevée du rocher. Dans l'angle nord-est se trouve une tour carrée de quatre étages [5] pourvue d'une cellule de prière et reliée par un chemin de ronde à une tour semblable au nord-ouest [3]. La tour nord-est est dédiée aux Caladres et possède, outre des cellules de retraite et de recueillement, une oisellerie de belle taille. Les oiseaux ont ressenti par le biais du féal les souffrances endurées par les mourants et se sont laissés dépérir.

On accède à ces tours par le premier étage, toujours par des escaliers étroits aux marches gelées. Sur le côté ouest de la cour se trouve également

la grande salle [2] où les hospitaliers se réunissent quotidiennement pour les repas et autres affaires concernant la forteresse, ainsi que diverses dépendances (réserve, cuisine [8], forge [9]).

Le dispensaire [7]

Ce grand bâtiment à l'architecture simple, percé de nombreuses ouvertures, était autrefois un havre de paix aux murs blancs immaculés, baigné de lumière et résonnant du doux chant des oiseaux. Une douce chaleur y régnait et les blessés comme les malades y goûtaient les bons soins des Pères blancs.

Depuis la fin de l'innocence, ce lieu a perdu son aura de paix pour devenir un sanctuaire dédié à la folie.

Quelques cadavres d'hospitaliers gisent sur le sol, dans un état de décomposition avancé. Un examen succinct révèle qu'ils ont été passés par les armes, parfois avec la plus grande cruauté.

Mais là n'est pas le plus choquant. Colsivori, le dernier Père encore vivant, avait commencé à étudier le mal qui frappait son hospice. Il avait pour cela décidé de disséquer consciencieusement les corps des enfants morts, lesquels gisent à présent sur des tables ou à leur pied. Depuis le départ des hospitaliers enragés, Colvisori a sombré dans la folie, ce qui l'a conduit à effectuer des dissections de plus en plus poussées sur des sujets de plus en plus vivants, utilisant ses derniers patients comme de vulgaires sujets d'expérimentation.

Torses ouverts, tendons extraits des membres, dents et langues arrachées pour faciliter l'examen de la gorge sont des exemples des horreurs auxquelles les personnages peuvent être confrontés. La présence du Caladre des Origines, qui aspirait les maux hantant les lieux, n'est plus d'aucun secours pour ces malheureux qui, dans leurs rares moments d'éveil, réalisent qu'ils sont immobilisés, soumis à la Nécrose qui les ronge goulûment (ce qui renforce par la même la conviction démentée de Colsivori selon laquelle ils sont la source du mal).

La tour nord-ouest [3]

On y accède par la cour, par une porte fortifiée. Un escalier intérieur permet ensuite d'atteindre un appartement doté d'une grande fenêtre ronde. Il s'agit de la tour des Pères blancs, occupée par le plus éminent d'entre eux. Il s'agit de l'herboriste Colsivori, un vieux sage réputé pour son savoir sur les plantes. Le dernier étage de la tour accueille son laboratoire et renferme quelques ouvrages très pointus sur le sujet.

La forteresse d'Alinae

Quand les personnages entrent dans la forteresse, l'érudit dément se réfugie dans son armoire, attendant que les émissaires du mal viennent le débutsquer. Le premier qui ouvre le meuble se voit assaillir par un vieillard dépenaillé à la chevelure filasse, empestant l'urine et les excréments (toute notion d'hygiène l'ayant quitté depuis plusieurs jours). Il s'est muni d'un lancet couvert de sang séché qu'il tentera de planter dans le visage de l'intrus.

Ramener Colsivori à la raison

L'herboriste d'Alinae est victime d'un anéantissement de l'esprit et son environnement immédiat l'a empêché de jouir d'une résurgence salvatrice. Les séquelles se sont accumulées jusqu'à le transformer en un être tout à fait incohérent. Ses dernières facultés mentales sont actuellement attaquées par la Nécrose et il lui reste peu de temps avant d'être transformé en une simple carcasse exsangue livrée au Néant.

L'interroger nécessite de faire appel à sa conscience enfouie sous le poids des épreuves qu'il a traversées. Les informations retirées seront au mieux fragmentaires, mélange d'un esprit naturellement complexe et de raisonnements du niveau d'un jeune enfant.

Voici en substance ce qu'il pourra répondre aux personnages :

Qui es-tu ? Le gardien des secrets des plantes... celui qui cherche le mal enfoui dans ceux qui ne sont pas morts... bientôt, le garant de vérité...

Que s'est-il passé à Alinae ? L'enfance est venue à nous pour la sauver, mais nous avons échoué. Celui qui nous guide a atténué la souffrance, qu'il a faite sienne. Nous l'avons empoisonné.

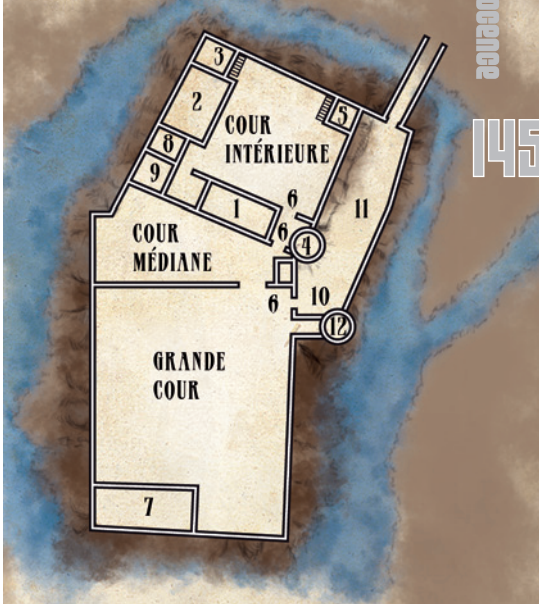
Qui est « celui qui nous guide » ? Nul ne peut parler du trop haut, surtout quand il est à portée de main de ceux qui n'en sont pas dignes.

Pourquoi tant de morts ? Les porteurs de l'épée ont ressenti la perte et l'ont noyée dans le sang de leurs frères. La fin de l'innocence... Le réveil des instincts si longtemps gelés dans la glace d'un esprit sain... L'échec était trop lourd à porter...

Quand tout cela a-t-il commencé ? La neige a amené le voyageur et avec lui la fin de l'innocence. Lui sait comment faire face à la perte, mais le remède est pire que le mal. À présent, je vois derrière son masque de vertu... *(Cette information est capitale et ne doit pas être livrée trop facilement).*

LÉGENDE

- 1 Donjon
- 2 Grande salle
- 3 Tour nord-ouest/ Tour du Maître herboriste
- 4 Tour de garde
- 5 Tour nord-est/ Tour des Oiseaux
- 6 Herse
- 7 Dispensaire
- 8 Cuisine
- 9 Forge
- 10 Entrée
- 11 Barbacane
- 12 Ronde des Agressifs



Le donjon [1]

Au rez-de-chaussée du donjon se trouvent trois petites pièces voûtées et parallèles les unes aux autres. On y entre par une porte étroite, depuis la cour intérieure. La pièce centrale est une salle commune, les deux autres des salles de garde. Un escalier en colimaçon permet d'accéder aux étages. Une grande pièce, où se trouve également le mécanisme de la herse, occupe le premier étage, tandis que le deuxième est l'appartement du commandeur des hospitaliers, Iannsuu.

Ce dernier a lui aussi sombré dans la folie, dans une dépression à tendance paranoïaque. Persuadé qu'un complot vise le saint Caladre de la forteresse, il a massacré trois hospitaliers (dont les cadavres gisent dans la salle commune) avant de condamner la porte.

Depuis son appartement, un passage secret permet de descendre dans les sous-sols du donjon. Là, dans une cavité exiguë, gelée et dont le plafond hérissé de stalactites ruisselle d'Onde, repose la dépouille d'un Caladre des Origines, engoncée dans un linceul de glace.

Le féal possédait la faculté d'absorber la Nécrose et son corps a conservé cette propriété. La fin de l'innocence et la mort des moines ont toutefois apporté en ces lieux tant de maux que le Caladre est à présent rongé de l'intérieur. Si les personnages tentent de l'extraire de sa gangue de glace, ils trouveront une carcasse spongieuse d'où s'échapperont des grappes de vers géants dotés de visages d'enfants, allégories de la forme qu'a ici prise le Néant.

Acte III

Le retour de La Chimère

La Chimère s'est lancée sur la piste des derniers hospitaliers, qu'elle souhaite corrompre pour saper leur image de protecteurs et plonger les terres de Caladre dans la terreur.

Trois hospitaliers se sont finalement ralliés à sa cause, les autres préférant la mort à la vie infamante qu'elle leur propose.

À présent, la Chimère marche sur le village (et Almoor prend peu à peu conscience, par des visions de son passé, qu'il est Roog). Elle prévoit de forcer les hospitaliers à se livrer à un massacre, les assistant de ses fléaux du Néant. Si les personnages n'interviennent pas, c'est un véritable carnage qui achèvera un village déjà privé de ses enfants. La Chimère et ses trois suivants s'avanceront ensuite vers la forteresse d'Alinae. Le féal maudit veut transformer ce symbole de la splendeur des moines blancs en un temple de débauche.

Exemples de moyens de combattre La béance

Il n'est pas évident de combattre la béance qui s'est attachée à la Chimère. Voici quelques exemples d'actions que pourront utiliser les personnages pour sauver le féal :

Utiliser les miracles des féals : il est toujours possible de faire appel aux féals, surtout pour empêcher le Néant d'emporter l'un des leurs. La difficulté est toutefois élevée et la tâche sera de longue haleine (action prolongée).

Parvenir à convaincre la Chimère que son instinct maternel peut être reporté sur quelqu'un d'autre. L'idéal dans ce cas aurait été de lui confier un autre enfant. Problème : il n'y en a plus un de vivant ! Si les personnages ont l'idée de trouver un bébé félin ou un chevreau, et se montrent particulièrement convaincants, cela peut fonctionner.

D'autres idées plus étranges pourront être creusées : par exemple, récupérer l'un des lombrics néantiques à visage d'enfant du Caladre des Origines et convaincre la Chimère que c'est la nouvelle représentation de sa « fille »...

En tout état de cause, il est conseillé de récompenser la créativité des personnages, tout en gardant à l'esprit que si l'échec n'est pas certain, il reste probable.



Cette troupe n'est pas à prendre à la légère. Les hospitaliers sont des combattants aguerris et la Chimère seule est un adversaire redoutable.

Si les personnages ont compris qui était réellement Almoor et ont observé ses changements de personnalité de plus en plus fréquents, ils ont pu en déduire que le féal se rapproche. Ils ont alors le temps de se préparer à son arrivée, voire même de couper le lien qu'elle possède avec Roog pour convertir ce dernier à leur cause (en ayant par exemple recours à un miracle des féals).

En revanche, s'ils n'assurent pas une surveillance régulière, les personnages se retrouvent sans doute assiégés dans la forteresse tandis que le féal et ses sbires montent vers eux.

La fin de cette histoire est résolument libre. Les personnages peuvent souhaiter s'avancer à la rencontre de leurs ennemis, tenter de les attirer dans une embuscade ou même simplement s'enfuir. L'une des hypothèses les plus audacieuses serait de tenter d'éloigner le Néant de la Chimère pour sauver celle-ci. Ce serait à coup sûr la plus belle des victoires.

148

Conclusion *et conséquences*

L'Exodin peut attribuer une ou deux expériences aux personnages en fonction des actions qu'ils ont réalisées. Il ne faut pas hésiter, s'ils parviennent à abattre la Chimère, à leur faire remarquer qu'ils ont massacré un féal (peut-être sans même chercher à le sauver) et que le vainqueur reste avant tout le Néant.

Y a-t-il vraiment de quoi se réjouir ?

La confrontation avec la Chimère peut constituer un trauma pour les personnages, si ceux-ci n'en possèdent pas déjà un.

L'image des hospitaliers a de fortes chances d'être écornée si le récit des événements parvient aux oreilles du M'Onde. Les personnages réussiront-ils à garder cette histoire secrète ? À la faire oublier ?...



Figurants

Les hospitaliers (4)

Corps 6, Esprit 5, Âme 3, Foi 4

Compétences : Attention 4, Athlétisme 4, Combat (armes de mêlée) 5, Combat (armes naturelles) 5, Autorité 5, Recherche 3

Équipement : Armure légère, Espadon à deux mains

La Chimère du Néant

Utiliser le profil *Chimère* du livre-univers.

Béance : la fin de l'innocence
Voie du Néant 3 (maladie, effondrement)


Afflictions : Vengeance 2, Discorde 2

Almoor/Roog

Utiliser le profil **Baron chimérien** (4) du livre-univers.

Es'Tanssia

Utiliser le profil **Pirate aspik** (3) du livre univers.



Derrière la rubrique **[alt]** se cachent plusieurs idées, plusieurs envies. Nous avons tous un vieux jeu, un jeu fétiche, qui prend la poussière sur l'étagère du bas, la faute à une gamme tragiquement arrêtée, à des joueurs insatiables qui ont déjà arpenté son univers de long en large, ou tout simplement parce que le jeu a juste vieilli.

[alt] se donne donc pour mission de vous donner envie de ressortir votre «vieillerie», pour offrir à vos joueurs quelques dizaines d'heures de bon jeu, en leur proposant d'aborder cet univers sous un angle différent. Cela fait quelques numéros que cette rubrique rôde autour du sommaire, mais, pour diverses raisons, ce n'est qu'aujourd'hui qu'elle y fait son trou. Et comment mieux débiter que par un jeu qui se vante d'être, avec **INS/MV**, le jeu de rôle de création française le plus vendu ?

Révisez vos incunables, taillez vos craies, aujourd'hui, nous allons dépoussiérer **Nephilim** !

[alt] NEPHILIM

149

Cette aide de jeu a été rédigée avec la précieuse collaboration des Héritiers de Babel, l'association qui publie le fanzine Vision-Ka. Un grand merci à eux pour leurs conseils avisés !

www.heritiersbabel.org/

Errare *Humanum est*

Il n'existe, basiquement, que deux réactions quand on prononce le nom « **Nephilim** » : soit les yeux brillent, perdus dans la vague, soit un rictus mi-effrayé, mi-dédaigneux vous déforme le visage. Il faut dire que la Bête se traîne une image et une réputation chargée comme un Stase en plein Nexus. « Jeu élitiste », « fourre-tout », « incohérences entre les éditions », tout ceci est un peu vrai, voire plus. Mais c'est aussi un jeu d'une richesse et d'une profondeur incroyables, à tel point qu'aujourd'hui, après trois éditions et demi, même le plus téméraire des MJ pourra être découragé par tout ce qui s'offre à lui. Sans parler des joueurs, qui risquent vite de crouler sous les informations et les concepts de base à assimiler. Débuter autrement à **Nephilim** ? Oui, c'est possible !

Il existe de nombreux jeux qui placent les joueurs au milieu de conspirations qui les dépassent, face à des adversaires bien plus puissants. Dans le jeu créé par Fabrice Lamidey et Frédéric Weil il y a maintenant vingt ans, ce rapport de force existe aussi, bien que les personnages disposent eux-mêmes d'atouts non négligeables. Et s'ils en étaient privés ? Et si les joueurs se retrouvaient dans cet univers dans la peau de « simples » humains et se retrouvaient à lutter contre des forces surnaturelles et millénaires ?

Confrontés à un événement occulte, vos joueurs seront contactés par des « amis » qui voient en eux un fort potentiel, et sont donc prêts à leur révéler de lourds secrets. Voilà un pitch des plus classiques. Sauf quand les amis en question prétendent être des Templiers, qui ne voient en vos joueurs que de bien beaux outils à utiliser dans leur lutte d'influence contre les Immortels. Nous allons ainsi vous proposer tout le nécessaire pour vous lancer dans la grande aventure [alt]**Nephilim** !



les indispensables

Dans ce numéro qui a pour thème « l'argent du jeu de rôle », il faut aussi prendre en compte un aspect : la rareté des certains suppléments. En effet, il y a dans la gamme **Nephilim** quelques véritables trésors, tant pour l'esprit que pour le portefeuille... du moins pour ceux qui les possèdent ! C'est également dans cet esprit que nous ne vous conseillerons que des ouvrages récents, encore trouvables, ou qui ne vous coûteront pas un bras sur e-bay...

- **l'édition de votre choix.** Une combinaison **Nephilim : Initiation** et du **Livre des Joueurs (NR)** permet d'appréhender une bonne partie des concepts de **Nephilim**.
- **les Templiers (N1 ou N2)** ou **les Arcanes Mineurs (NR)** qui détaillent en long et en large l'organisation du Temple, son implantation, ses rituels.
- **le livre du Meneur (NR)** est assez exhaustif et essentiel pour avoir une vue globale de **Nephilim** et donc aller plus loin que l'escarmouche occulte, mais il n'est pas facile à aborder et perd de l'esprit onirique du jeu.



les recommandés

- **L'Apprenti (N2)** qui fait office de lexique incontournable au néophyte qui n'est pas effrayé par les coquilles et les fautes.
- **le Compagnon (N2)** qui souffre des mêmes défauts, mais permet d'éclaircir brièvement les événements importants de l'Histoire.
- **les Figures (N2)**, malgré quelques défauts, offre une bien belle galerie de PNJ et autant d'aventures potentielles.
- **les archives du Duc de Saint Amand** : un véritable nid à scénarios abordable même pour des néophytes, avec, en tête, déjà l'idée de jouer des humains.
- **le Ka (N2)** est probablement le supplément qui permet le mieux de comprendre la nature magique de l'univers de *Nephilim*. Il est donc important pour tout MJ consciencieux, mais très dispensable dans un premier temps.

étape 1 : *connais-toi toi-même*

QUELLE ÉDITION ?

Chaque édition correspondant à une époque (en schématisant, 1990 à 1995 pour la première édition, 1995 à 2000 pour la seconde, 2001 à aujourd'hui pour Révélation et Initiation), de votre choix découleront beaucoup de choses : trame générale, éveil des Nephilim, émergence des Ar-Kaïm, puissance des Arcanes Mineurs, mais également les moyens à disposition de vos joueurs, notamment technologiques (réseaux téléphoniques balbutiants, internet loin d'être généralisé, matériel de surveillance, etc.). Évidemment, il vous est toujours possible de développer votre propre trame contemporaine, en extrapolant depuis les événements de la Révélation. Mais quoi qu'il en soit, vous aurez besoin d'un système de jeu. Le dérivé du BaSic System de *Nephilim 1ère édition (N1)* et *Seconde édition (N2)* a l'avantage d'être connu de tous, mais a subi beaucoup d'ajouts pour l'adapter aux spécificités de *Nephilim*.

Le système de *Nephilim : Révélation (NR)*, s'il est plus moderne et plus complet, est également plus lourd à gérer, surtout avec des joueurs néophytes dans cet univers. *Nephilim : Initiation (NI)* est, lui, un bon compromis entre simplicité et modernité, tout en proposant une plongée en douceur dans le Monde Occulte Contemporain (textes d'ambiance, scénario d'introduction réussi...)

QUOI JOUER ?

Avec un peu de travail, beaucoup de scénarios de la gamme sont adaptables à des personnages humains, soit tels quels, soit en retournant les situations. *Le Lion Vert (N1)*, peut-être un peu difficile à trouver aujourd'hui) en est un parfait exemple. La scénarothèque regorge également de scénarios sympathiques et gratuits. Côté campagnes, *l'Assemblée du Seuil (N2)*, une quête initiatique à Prague), *Loa (N2)*, avec une ambiance vaudou) et surtout *Al-Mugawir (NR)*, la révélation d'une nouvelle Science Occulte, que nous déconseillerions à un MJ débutant) sont les plus indiquées si vous voulez installer ce [alt] dans la durée.





étape 2 : *les joueurs*

TOUS LES JOUEURS PEUVENT-ILS ÊTRE INTÉRESSÉS PAR NEPHILIM ?

On pourrait être tenté de répondre que non, tant les concepts inhérents à **Nephilim** (ésotérisme, guerre feutrée, complots, luttes d'influence) paraissent éloignés de la façon de jouer de pas mal d'entre nous. Ce serait oublier que tout groupe (de Nephilim, de Templiers... de joueurs !) est composé de personnalités différentes, avec des envies différentes. Il vous revient de leur donner une cause commune derrière laquelle leurs différences seront des atouts : les bourrins de service seront ravis d'exfiltrer une cible surprotégée, pendant que les diplomates apprécieront de devoir mesurer leur savoir à celui d'une créature multi-millénaire capturée grâce aux renseignements de leurs espions... Avec, donc, un minimum de travail de votre part, et probablement une bonne dose d'adaptation en cours de partie, vous pourrez fièrement affirmer avoir converti vos joueurs, même les plus sceptiques, aux joies du Monde Occulte Contemporain !

SI VOS JOUEURS CONNAISSENT DÉJÀ NEPHILIM

Deux approches s'offrent à vous : le renouvellement ou la duperie. Commençons par la plus amusante, qui est évidemment la seconde.

«vous voulez jouer à un nouveau truc ?»

En distillant le minimum d'indices dans les premières scènes (et dans la préparation de la partie), il vous sera tout à fait possible de faire croire à vos joueurs qu'il s'agit là d'un jeu parfaitement nouveau. Il suffit de s'imaginer le plaisir partagé au moment où toute la tablée comprend dans quel jeu ils évoluent pour se dire qu'un petit supplément de travail en amont peut en valoir la peine. Bien sûr, la duperie ne pourra pas fonctionner bien longtemps, et il vous appartiendra de ne pas trop vouloir tirer sur la corde : la «révélation» doit avoir lieu au bon moment.

«vous avez adoré Nephilim ? Alors vous adorerez ça aussi !»

Si vos joueurs sont au moins aussi calés que vous, arpentent le net à la recherche de nouveaux jeux à découvrir, et sont abonnés au Fix pour avoir toutes les news du jdr francophone, il vous sera difficile de mettre en pratique la méthode précédente. Il faudra donc la jouer cartes sur table : **Nephilim**, vous l'avez usé du premier au dernier supplément, leurs personnages sont aux portes de l'Agartha, mais peut-être qu'il leur reste un dernier pan de l'univers à explorer : braver l'interdit, trahir ses compagnons de vingt ans, bref, passer chez l'ennemi !

étape 3 : *lancez-vous !*

Le recrutement

Vos joueurs, en tant que victimes d'un acte sensé terroriste, n'auront aucun mal à trouver une motivation pour leur enquête, d'autant plus que certaines mains viendront rapidement se tendre vers eux. Rejoindre un ordre séculaire, dernier rempart de l'Humanité face aux hordes de démons qui menacent d'envahir la Terre, voilà une quête que peu de joueurs refuseraient. Rejoindre une résistance occulte, mener quelques opérations à mi-chemin entre la guérilla et la guerre froide, il y a là de quoi occuper votre groupe de joueurs pendant une dizaine de séances, même s'il est probable que les choses tournent au vinaigre (cf. « *Immortels, après tout ?* » p.155). Voici donc un aperçu de ce que peut être l'univers de **Nephilim**, vu du côté des Templiers...

Le Temple

Si, dans un premier temps, la véritable nature de la faction restera cachée, le masque tombera vite : les personnages seront initiés dans la plus pure tradition chevaleresque. Mais les secrets du Temple leur resteront inaccessibles ; les Vigies de Saint-Michel ne sont après tout qu'une obédience de pacotille et inconnue de l'Ordre lui-même, qui sert ici essentiellement les desseins de Delatour. Derrière une camaraderie omniprésente et un esprit chevaleresque à l'ancienne, on ne leur révélera dans un premier temps que le strict minimum :

- L'Ordre du Temple existe depuis des siècles et lutte dans l'ombre pour protéger l'Humanité
- Les Vigies de Saint-Michel sont sous l'autorité de Siméon Victor de la Tour
- Il existe trois « cercles » au sein des templiers : les Manteaux Noirs, frères d'armes initiés aux secrets les moins sensibles, puis les Manteaux Blancs et enfin les Manteaux Rouges, grands initiés
- Un templier se doit de garder le secret sur l'Ordre et sur tout ce qu'il y a appris. Les Shedim sont infiltrés à tous les niveaux de la société, et seule une action coordonnée, sur le long terme, permettra à l'Humanité de se libérer de leur joug.

Ce qui change :

- les termes ésotériques dans leur ensemble : toutes les Sciences Occultes deviennent de la sorcellerie, toutes les créatures élémentaires sont assimilées à des créatures démoniaques, que les Vigies appellent « Shedim », mot dérivé de l'hébreu shédym, qui veut dire « démons ». N'hésitez pas à employer un terme à la place d'un autre dans la bouche d'un quasi-profane.
- à moins d'atteindre des niveaux d'initiation élevés, les Templiers n'ont qu'une connaissance limitée des Plans Subtils. Un bon moyen d'utiliser les Akashas d'une façon nouvelle
- de même, l'utilisation de toute « sorcellerie » sera limitée aux seuls artefacts et homoncules, ce qui rendra les « Démons » encore plus puissants aux yeux des joueurs, puisque libérés de ces contraintes
- la perception de l'univers, plus terre-à-terre. Ici, aucune notion de Graal Primordial, ni de Révélation ou d'Exode Stellaire : les Templiers mènent une résistance occulte, doublée d'une lutte pour le pouvoir dans les hautes sphères

Si vos joueurs ne sont absolument pas familiers avec l'univers de **Nephilim**, ou si vous avez décidé de jouer franc jeu, il est évidemment possible d'utiliser la terminologie « officielle » pour plus de simplicité.



154

la vérité sur les

Vigies de Saint-Michel

Cette Obédience a été créée de toutes pièces par Siméon Victor de la Tour. Lui-même Rose+Croix de la branche du Corps, cette petite faction lui sert de laboratoire expérimental, mais aussi de creuset pour dénicher de futures recrues. Si le Temple venait à entendre parler des Vigies, nul doute que les masques finiraient par tomber, d'autant plus que Delatour est le seul à être au courant de cette manipulation. Tous les autres initiés sont de bonne foi, et pensent réellement faire partie d'un ordre luttant pour le bien de l'Humanité.



Les Immortels

Des mots comme «Immortels» ou «Nephilim» sont proscrits. Il se peut toutefois qu'au détour d'une conversation, les joueurs puissent entendre ces mots, mais leurs supérieurs et compagnons s'efforceront d'employer le mot « Shedim », ou, à défaut, des termes comme « démons », « créatures maléfiques » au moins jusqu'à l'initiation des personnages. Les Vigies de Saint-Michel n'ont aucune connaissance des Selenim (ou des Ar-Kaïm si vous jouez à l'époque de la Révélation), tout au plus pourront-ils donner du crédit aux légendes liées aux vampires, aux loups-garous, en rattachant ces mythes aux Shedim.

Le Métal Sacré

Le nom « orichalque » ne sera pas prononcé en présence des personnages ; on ne parlera que du « Métal Sacré » (pied de nez au « Métal Honni »), des armes et ustensiles bénis qui, seuls, permettent de lutter contre les créatures maudites. Son usage est réservé à l'élite, hormis les médaillons de protection, et les joueurs ne devraient pas y avoir accès avant un bon moment.

Les autres forces en présence

Afin de ne pas compliquer votre trame à outrance, mieux vaut, dans un premier temps, ne pas tenir compte des autres Arcanes Mineurs. Il suffit de faire comprendre aux nouveaux initiés que les Shedim ne sont pas les seuls ennemis, et qu'ils ont aussi des alliés parmi les humains, traîtres envers leur propre espèce. Ce qui peut être une occasion d'impliquer les Bohémiens, victimes toutes désignées des préjugés des personnages.

étape 4 : *et après ?*

QUELLE FINALITÉ ?

Si vos joueurs se prennent au jeu, pourquoi ne pas envisager une campagne ? Moyennant quelques retouches, *Al-Mugawir* peut être vécue par des personnages humains, qui seraient alors enfin capables de maîtriser leur Ka-Soleil. Pour un MJ motivé, la lecture de n'importe quel supplément du jeu peut inspirer une campagne au long cours, tant les pistes évoquées sont nombreuses. De plus, entre la presse rôliste et le matériel disponible sur internet, vous disposez virtuellement d'une ressource quasi-inépuisable de scénarios (Cthulhu/Delta Green, Chill, Mage, ...) où il vous suffira souvent de changer quelques noms et d'introduire quelques concepts.

ÉVOLUTION

En restant sous l'aile des templiers, il est fort probable que les joueurs se sentiront rapidement frustrés. Afin de leur permettre une évolution plus motivante, Delatour peut voir en eux des éléments prometteurs, et leur révéler sa manipulation. Initiés des R+C, ils auront ensuite accès à tout un arsenal capable d'équilibrer leur lutte contre les Immortels. Dans ce cas, la possession des *Arcanes Mineurs (NR)* deviendra indispensable pour leur proposer des Tekhnès et Constructs.

IMMORTELS, APRÈS TOUT ?

S'il vous prend l'envie, à vous et à vos joueurs, de continuer l'aventure **Nephilim**, il se trouvera probablement un moment où jouer des «simples» humains limitera les options. Après tout, pourquoi vos PJ ne seraient-ils pas des Nephilim manipulés par Delatour, bridés par une stase expérimentale, leurs souvenirs retenus prisonniers par la barrière d'orichalque ? Il pourrait être intéressant de jouer l'éveil de l'un d'eux, à travers des rêves, des souvenirs brumeux de vies antérieures, la clandestinité, le doute, puis la libération de ses compagnons pour un final en apothéose et une entrée de plain pied dans l'univers - officiel, celui-là - de **Nephilim**. Et il y a fort à parier qu'après quelques scénarios, les exactions de vos joueurs auprès des Immortels leur rapportent quelques inimitiés durables et autres lourdes dettes, soit autant de futurs scénarios !

Vous trouverez, pour chaque module de jeu proposé dans les pages suivantes, quelques éléments pour introduire progressivement le doute chez vos joueurs quant à leur véritable nature.

Jouer après l'Exode

Si vous choisissez de placer votre trame après la Révélation et l'Exode Sidéral, la présence des Nephilim se fera exceptionnelle. Beaucoup d'Immortels ont peut-être choisi de retrouver leurs origines, et le peu ayant choisi de rester sur Terre sera d'autant plus méfiant. Mais il s'agit là d'une période jamais décrite dans la gamme officielle, et vous ne pourrez donc vous appuyer sur rien de concret.

un restaurant soufflé par une explosion en plein centre ville

Le *Beethoven*, le restaurant branché bien connu, a été le théâtre d'un drame difficilement explicable. Vers 21 h hier soir, alors que l'endroit était bondé, une forte explosion a ravagé la salle (notre photo), causant, selon les autorités, de nombreuses victimes. La cause de l'explosion n'a pas encore été déterminée, mais aucune piste ne semble écartée par la police.

Plus de précisions en page 4

Viktor Hadjal,
un artisan qui gagne

modules de jeu

Ces 5 modules vont vous servir à articuler votre campagne [alt]Nephilim : en les intercalant entre des scénarios de votre choix, vous disposerez d'une intrigue faisant office de fil conducteur pour une introduction « en douceur » dans le *Monde Occulte Contemporain*. Seul le premier, « **l'incident ?** », est ici complètement développé, afin de vous permettre de vous lancer facilement. Il vous faudra par la suite vous adapter à la façon de jouer de votre groupe pour placer judicieusement les quatre modules suivants.

Les personnages ne se connaissent pas forcément avant le début du scénario, mais peuvent, pour assurer une meilleure dynamique, fonctionner par binômes. La trame n'est pas prévue pour se dérouler dans une ville en particulier, libre à vous de la situer où bon vous semble : une grosse ville de province (Bordeaux, Lille, Lyon, Marseille) conviendrait parfaitement, mais il est tout à fait possible de placer l'action à Paris. Dans l'idéal, un milieu urbain avec une campagne proche permettra de placer la *Commanderie* à l'abri des regards indiscrets.

nb : Vous trouverez sur notre site 6 feuilles de personnage débarrassées de toute allusion évidente à *Nephilim*, basées sur le système de *Nephilim : Initiation*.

1 - l'incident ?

Les personnages vont tous se réveiller, les uns après les autres, dans une même salle d'hôpital. N'hésitez pas à en rajouter sur la panique : ils n'ont aucun souvenir des dernières heures, ils ont mal partout, sont couverts de bandages, sous perfusion et monitoring. Ils sont seuls dans la pièce, la lumière du jour filtre à travers les persiennes, et leur premier réflexe devrait être d'appeler une infirmière.

Nb : tout ici devra se passer en roleplay : aucun jeu n'est possible, tant ils sont gavés de calmants et d'analgésiques. Même leur volonté est engourdie par le traitement, et le docteur Delatour (ainsi que tout le personnel médical) veillera à ce qu'ils respectent rigoureusement celui-ci.

RÉVEIL

L'infirmière, si elle est prise d'assaut, montrera elle aussi des signes de panique. Elle tentera de les faire patienter, puis ira chercher le médecin responsable, qui est seul habilité à leur en dire plus.

Un personnage observateur pourra remarquer une télécommande sur sa table de chevet : la télévision fonctionne parfaitement, et les chaînes d'info relatent toutes le même événement. Un attentat a eu lieu dans la ville où ils se trouvent, faisant une quinzaine de victimes dans un restaurant où ils ont leurs habitudes...

C'est le moment que choisit le docteur Delatour pour faire son entrée. Le visage grave, il demande calmement d'éteindre la télévision, si elle est allumée. Dans l'entrebâillement de la porte battante, plusieurs personnages ont pu apercevoir deux hommes montant la garde devant leur chambre un brassard orange vif au bras...

Ils ont donc tous été bel et bien victimes de cet attentat la veille au soir. Ils ont eu la chance de s'en sortir à peu près indemnes : quelques plaies et brûlures, une chance qu'ils ont été les seuls à avoir dans le restaurant. Ils restent ici en observation pour quelques jours, mais aussi dans l'attente d'être interrogés en tant que témoins (et ce, même s'ils prétendent n'avoir aucun souvenir). Une cellule psychologique est mise en place : ils ont peut-être perdu un proche dans le drame, un ami, un collègue, et le docteur insistera sur le fait qu'ils ont surtout besoin de repos... un repos qui ne sera, en fait, que de courte durée !

Blessures et séquelles

Le staff médical leur confirmera les propos du docteur : ils ne garderont normalement aucune séquelle physique du drame s'ils suivent rigoureusement le traitement qui leur a été prescrit. On leur proposera également des séances de thérapie, qu'ils sont libres d'accepter ou non. Véronique Granger, sous des dehors charmants et attentionnés, est elle aussi une disciple de Delatour, et fera en sorte de garder les personnages sous pression, rongés par une colère qu'eux-mêmes ne soupçonnent pas.

BALMONT, INSPECTEUR

Une fois que les joueurs auront épuisé leurs questions, l'inspecteur Balmont pourra entrer en scène avec son collègue, l'inspecteur Pajot. Ils ne sont pas là pour prendre leur déposition officielle (qui attendra leur sortie de l'hôpital) mais espèrent que la fraîcheur des événements permettra d'ajouter quelques pistes à l'enquête. Faites comprendre à vos joueurs qu'ils sont libres d'improviser (dans les limites du raisonnable, évidemment) les derniers souvenirs de leur personnage avant l'attentat, même si l'ensemble reste encore flou. Si l'un d'eux insiste particulièrement, faites-lui entr'apercevoir un homme roux, l'air inquiétant, sur le trottoir d'en face.

Cette première prise de contact sert principalement à installer le personnage de Balmont en tant que policier sérieux et concerné (ce qu'il est, au demeurant). Les joueurs doivent lui faire naturellement confiance quand il leur assure que lui et ses collègues feront tout le nécessaire pour arrêter les terroristes. Selon lui, ce n'est probablement pas un acte politique, mais une action dirigée sur une cible précise, qu'il lui reste encore à trouver.

Logiquement, aucun des personnages ne pourrait constituer une cible de choix, ce qui va rapidement les exclure de l'enquête et rendre leur relation avec Balmont d'autant plus importante.

Les inspecteurs leur assurent qu'ils n'ont rien à craindre : ils vont rester sous surveillance permanente le temps de leur hospitalisation. Si, par chance, des détails leur revenaient, Balmont leur remet sa carte, avec un numéro de téléphone portable. Il les quitte en les remerciant pour leur aide, et leur promet de revenir rapidement.

la vérité sur l'attentat

nb : ne pas tenir compte de cet encart si vous décidez que vos personnages sont en fait des Nephilim.

Le *Between* était un restaurant jeune et branché appartenant, en sous main, à Delatour lui-même. Logé par un adopté de la Maison-Dieu (un Djinn, « l'homme inquiétant aux cheveux roux »), il échappe de peu à l'attentat qui le visait personnellement, et en profite pour monter tout un plan pour se servir des personnages, seuls survivants du drame, contre ses ennemis. En les recrutant au sein de son obédience fantôme, il met sur pied une milice déconnectée du reste du Temple pour accomplir le sale boulot, sans se salir les mains.



VISITE NOCTURNE

Il y a bien deux gardes devant leur porte, comme promis. Les personnages peuvent se déplacer s'ils le souhaitent, mais ils doivent rester dans un petit périmètre, et sous la surveillance de la police. Une fois la nuit tombée, quoi qu'il en soit, ils sont confinés dans leur chambre.

Les personnages n'ont aucune difficulté à s'endormir. Ils ont eu une rude journée, sont encore affaiblis, et leur isolement du tumulte de l'hôpital leur assure un calme inespéré. Pourtant, un joueur de votre choix sera réveillé au milieu de la nuit par un bruit sourd venant de devant la porte. Aucune lumière ne filtre, le couloir est plongé dans l'obscurité et, lorsque la porte commence à s'ouvrir beaucoup trop lentement, une silhouette s'introduit dans la pièce. Si le personnage réveillé ne fait rien, l'inconnu, qui porte une blouse blanche, sortira une dague de sa poche. Faites ressentir l'anormalité de la situation au joueur : les traits de l'intrus sont flous, comme incertains, mais il est persuadé de l'avoir déjà vu avant, mais pas ici, pas à l'hôpital... et ces cheveux roux... En suggérant juste l'idée que ce pourrait être l'auteur de l'attentat, la réaction de devrait pas tarder.

Malgré la douleur, leur sens altérés par leur traitement et l'obscurité ils ne devraient pas hésiter. L'homme est en pleine forme, et, alors qu'il est sur le point d'être maîtrisé, ses veines se gonflent, ses muscles semblent grossir à vue d'œil et il réussit à se libérer (il est en fait sous l'effet de la *Tekhnè Change Forme*). Forcez volontairement le trait : faites flamboyer ses cheveux, baignez la scène d'un halo rougeoyant, laissez entendre aux personnages un vague murmure à peine audible dans une langue gutturale : tout doit les pousser à croire qu'ils ont affaire à un agresseur doté de capacités inhumaines.

Il y a plusieurs façons de s'en sortir : l'intrus peut être maîtrisé, avec le risque de rouvrir quelques cicatrices et de prendre quelques nouveaux coups. Il est également possible d'appeler à l'aide. Si les deux policiers en faction ont été mis hors course (ils sont juste drogués), des infirmiers de nuit sont dans les parages et pourront leur prêter main forte. L'agresseur ne survivra pas, quoi qu'il arrive : si ce n'est pas par la main des personnages, il sera pris de convulsions, écumera, puis décèdera d'un arrêt cardiaque. Étrangement, tous les effets « surnaturels » disparaissent à sa mort.

*si un personnage
a retiré sa perfusion...*

Il n'observera pas les effets magiques invisibles à l'œil nu, mais ressentira une oppression, une sensation de picotement, une impression de faiblesse... Pour lui, remplacez donc, dans la scène du combat, les effets magiques par ces sentiments de malaise, d'anormalité, comme si un sixième sens le prévenait du danger alors que, en réalité, il expérimente les symptômes du manque. Mais il n'a évidemment pas à le savoir !

Une fois le calme revenu, les personnages pourront faire plusieurs constats :

- ce n'était pas l'homme vu au restaurant, même s'il lui ressemblait
- il n'a aucun papier sur lui. Ses vêtements sentent particulièrement mauvais, son aspect général est passablement négligé
- la dague est de toute évidence un objet très ancien, un artefact sacrificiel
- si des infirmiers étaient présents avant sa mort, ils n'ont rien remarqué de surnaturel

Personne ne viendra identifier le cadavre. Le reste de la nuit se passera sous haute surveillance, et Belmont, seul cette fois, passera les voir le lendemain à la première heure...

ce qu'il s'est réellement passé

Delatour a usé de ses relations pour engager un junkie afin de « pousser » les personnages vers les Vigies de Saint-Michel. En échange d'une dose d'héroïne (couplée à un neurotoxique qui, en plus de le rendre aphasique, ne lui laisse que quelques minutes à vivre une fois injecté), le junkie a pour mission d'éliminer les occupants de la chambre. Averti de la piste de « l'homme roux », Delatour a teint les cheveux du junkie, et a fait mettre (par une infirmière de confiance) dans les perfusions des personnages une faible dose de dérivé de LSD, juste assez pour renforcer sa mise en scène. Il a également confié à l'agresseur un vaporisateur pour se débarrasser des gardes, ainsi qu'une dague sacrificielle pour accomplir son méfait. Posté à proximité, il a agrémenté la scène de quelques effets « magiques » à l'aide de ses Tekhnès, que les personnages ont pu voir (le LSD a « ouvert » leur vision, même pour les effets normalement uniquement visibles en Vision-Ka). Il est évidemment le seul à connaître tous les détails de l'opération : même Belmont ne sait pas encore que les PJ sont de

futures recrues pour les Vigies. Il contactera l'inspecteur suite à cet «incident» et lui ordonnera de tenter de les recruter en leur faisant comprendre qu'ils sont désormais des cibles pour les Shedim...

BALMONT, RECRUTEUR

L'inspecteur qui se tient devant eux, le lendemain matin, a bien du mal à trouver ses mots. Après s'être confondu en excuses, il lâchera, plein de sous-entendus, que leur agresseur n'avait apparemment plus grand chose d'humain. Tout en les interrogeant, il tentera de les amener à en dire plus à ce sujet, sans lui-même se révéler. Balmont reste prudent : même s'il a toute confiance en Delatour, il trouve précipité le recrutement des personnages et cherche à savoir s'ils sont dignes de confiance. Cette discussion doit être pleine de non-dits, d'insinuations, pour faire comprendre aux joueurs que Balmont souhaite leur faire dire quelque chose. Qu'ils craquent ou non, il les jugera aptes à rejoindre les Vigies de Saint-Michel.

« Je ne sais pas pourquoi ils ont voulu s'en prendre à vous. Peut-être avez-vous vu quelque chose que vous n'auriez pas dû voir ce soir-là. Ou peut-être que rien de tout ça n'était un hasard. Quoi qu'il en soit, ils veulent votre peau. Et on ne va pas les laisser faire. Il y a des choses étranges, sur cette Terre, des choses qui ne devraient pas être, des choses dangereuses, mais ça, vous le savez déjà. On les appelle les Shedim. Des démons, des vrais. Mais rassurez-vous, vous n'êtes pas seuls... »

Il remonte alors sa manche, dévoilant un tatouage discret, en forme de croix pattée, sur l'intérieur de son poignet droit...

IMMORTELS, APRÈS TOUT ?

Delatour, chirurgien brillant et R+C, a mis une opération en place : démontrer qu'il est possible de « conditionner » des Immortels afin de servir leur cause. Avec à sa disposition quelques Stases pleines, il a manipulé un Nephilim à ses trousses pour provoquer d'un attentat dans un restaurant lui appartenant dans le seul but de créer un traumatisme capable de motiver ses cobayes. Il a ensuite forcé l'incarnation des Nephilim dans des simulacres choisis soigneusement : robots, jeunes, intelligents. Des hommes de confiance les ont alors drogués, puis disposés à proximité de l'explosion. Leurs Pentacles inhibés par un implant d'orichalque, les Nephilim tombent dans un état de « semi-Ombre » où, bien que conscients, mais privés de lien avec les champs magiques, ils croient être humains, le traumatisme de l'attentat permettant de faire avaler la pilule plus facilement.

les Vigies de Saint-Michel

Les joueurs, hormis lors de leur initiation, n'auront que peu de contacts avec eux. L'obédience est assez dispersée, mais compte en tout une trentaine d'adeptes Manteaux Noirs, PJ inclus. La Commanderie est surveillée en permanence par cinq d'entre eux, sous couvert d'une société privée de sécurité.

Docteur Simon Delatour

Siméon Victor de la Tour, R+C de la Branche du Corps

Bel homme d'une cinquantaine d'années, il a une présence imposante et c'est de toute évidence un meneur d'hommes et un conteur émérite, capable d'inspirer la passion à ses troupes.

Initiation : Initié

Caractéristiques : Assez Agile, Assez Fort, Endurant, Très Intelligent, Séduisant

Véçu : Compagnon Imperator de la Branche du Corps

Équipement : épée en orichalque (capable de disperser un Nephilim), toutes les Tekhnès ou Constructs que vous jugerez utiles.



2 – *premier contact*

Dès la sortie de l'hôpital, Balmont contactera les personnages. L'enquête « officielle » piétine, mais il se pourrait qu'il dispose d'une piste que la police ne peut pas suivre : un homme correspondant à la description de « l'homme inquiétant aux cheveux roux » aurait été aperçu parmi les gens du voyage, en périphérie de la ville (*voir Kjeldorian, page ci-contre*). Seule une action discrète pourrait permettre de s'en assurer. Kjeldorian devrait en réchapper (il détient des informations sur Delatour qui pourraient être utiles plus tard), mais les Bohémiens pourraient faire les frais de l'opération...

IMMORTELS, APRÈS TOUT ?

Lors de leur première mission, il est préférable de ne pas perturber les convictions qu'ils commencent à se forger. Avant l'initiation, ils ne doivent avoir qu'une vision manichéenne de l'univers.

3 – *non nobis domine*

C'est l'heure de l'initiation pour les personnages. Ils découvriront alors que Delatour dirige les Vigies de Saint-Michel, et celui-ci commencera à leur révéler les secrets de l'Ordre (*voir l'étape 3 : lancez-vous, p153*).

IMMORTELS, APRÈS TOUT ?

Le médaillon qui leur est remis ne contient pas d'orichalque, afin de ne pas interférer avec l'implant. Toute la cérémonie en est d'ailleurs débarassée, à l'exception du médaillon de Delatour, qui reste tout de même prudent face à des Immortels, même diminués.

tout est question de timing

Si vos joueurs se prennent réellement au jeu de la chasse aux démons, considérez l'éventualité de prolonger l'expérience : ils y prendront du plaisir, et, si vous décidez tout de même de leur révéler que les Vigies de Saint-Michel et l'Ordre du Temple sont loin d'être les protecteurs de l'Humanité qu'ils paraissent, cela aura encore plus d'impact sur leur vision de l'univers.

4 – *premiers doutes*

Lors d'une nouvelle mission (commanditée par les Vigies ou lors d'un scénario complètement indépendant), les personnages mettent la main sur des documents prouvant l'implication de Delatour dans l'attentat (il était visé, le restaurant lui appartenait, leur agresseur à l'hôpital le connaissait, l'infirmière qui les a drogués est démasquée, etc.)

IMMORTELS, APRÈS TOUT ?

Selon le « style » de chaque personnage, vous pouvez déjà déterminer le Ka dominant, voire un ou deux Métamorphes qui leur correspondraient particulièrement. L'implant commence également à montrer des signes de faiblesse : un personnage croit rêver mais vit en fait un court effet Mnémos d'une précédente incarnation, un autre déclenche involontairement un effet lié à son Ka dominant, un troisième passe inopinément en Vision-Ka. Si les templiers ont vent de la défaillance de l'implant, ils réagiront rapidement et le remplaceront par une version plus chargée en orichalque, ce qui entraînera un état de fatigue constant chez le personnage.

5 – *émancipation*

Peut-être associés à Kjeldorian, ou Balmont s'ils ont réussi à le retourner (*voir encarts page ci-contre*), les personnages se confrontent à Delatour. L'affrontement peut se faire en douceur (présentation de preuves, Delatour, acculé, doit avouer) ou de façon plus directe (assaut de la Commanderie). Dans les deux cas, l'obédience des Vigies de Saint-Michel est dissoute, et les personnages désormais libres de leurs mouvements. Le moment pour les R+C de faire leur apparition ?

IMMORTELS, APRÈS TOUT ?

Il est possible de se faire retirer l'implant par la Tempérance, moyennant quelques services futurs. C'est le moment de créer une toute nouvelle fiche de personnage, pour un Nephilim cette fois !

Patrick Balmont

inspecteur

Quadragénaire prématurément usé, il a tout du limier de films policiers : vieux blouson fatigué, silhouette voûtée, cheveux en bataille, barbe grisonnante d'une semaine, cernes sous les yeux. Mais c'est un homme compétent, et totalement dévoué à la cause du Temple. Mais il reste un flic (à peu près) intègre, et il est possible de le « retourner » si les joueurs lui présentent des preuves de la manipulation de Delatour dans toute l'affaire de l'attentat et de leur agression à l'hôpital.

Initiation : *Assez Initié*

Caractéristiques : *Agile, Assez Fort, Endurant, Intelligent, Peu Séduisant*

Véçu : *Compagnon des Vigies de Saint-Michel*

Équipement : *arme de poing, épée en orichalque (capable de disperser un Nephilim)*

Manteau Noir type

Il a entre 20 et 35 ans, essentiellement de sexe masculin. En révolte contre la société pour une raison ou pour une autre, il a tendance à recourir rapidement à la violence pour résoudre les problèmes.

Initiation : *Peu Initié*

Caractéristiques : *Assez Agile, Assez Fort, Endurant, Peu Intelligent, Assez Séduisant*

Véçu : *Apprenti des Vigies de Saint-Michel*

Équipement : *arme de poing*

Kjeldorian

Djinn de la Maison-Dieu

Responsable de l'attentat qui visait Delatour, il rôde toujours dans les parages pour terminer son « contrat ». C'est un Nephilim déterminé qui fera tout son possible pour nuire aux Arcanes Mineurs, et les personnages pourraient en faire les frais s'ils provoquent un affrontement direct. Au début de l'aventure, il ne sait pas que Delatour est en fait un R+C ; il ne le découvrira que plus tard, et pourrait utiliser l'information pour insinuer le doute dans l'esprit des joueurs. Son Simulacre renforce l'impression de danger qu'il dégage : particulièrement repoussant et athlétique, les effets de son Métamorphe sur sa physiologie ont encore renforcé son aspect bestial. Il a une grande admiration pour les Bohémiens, et n'hésite pas à recourir à leur aide en cas de besoin.

Ka : *Assez Initié*

Caractéristiques : *Assez Agile, Fort, Endurant, Assez Intelligent, Pas Séduisant*

Sciences Occultes : *Kjeldorian a accès à tous les Sorts et Invocations qui vous semblent appropriés.*

Équipement : *aucun, mais il peut, en quelques jours, recevoir ce dont il a besoin.*

Bohémien type

Il peut être âgé, littéralement, de 7 à 77 ans (voire plus). Il ne connaît pas forcément l'existence des Nephilim, mais il sait que les sages parmi les siens viennent en aide à des amis mystérieux. L'esprit de clan est très développé, et il se mettra en danger pour sauver l'un des siens sans la moindre hésitation. Il est charismatique, barataineur et très débrouillard.

Initiation : *Peu Initié / Assez Initié*

Caractéristiques : *Agile, Assez Fort, Peu Endurant, Assez Intelligent, Séduisant*

Véçu : *Apprenti / Compagnon*

Équipement : *couteaux et armes de poing*

Nephilim

N'hésitez pas à utiliser les personnages prêtirés disponibles dans **Nephilim : Initiation** (p.38 à 49) en cas de besoin.



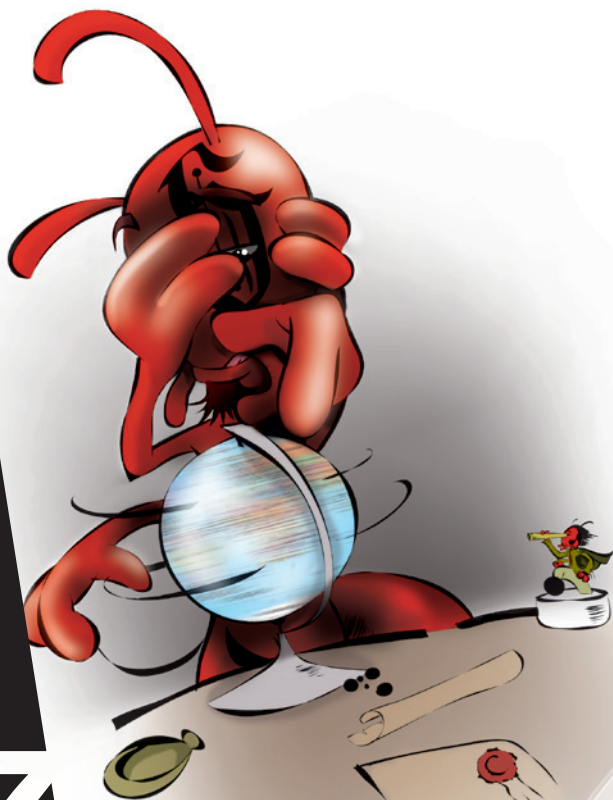
#5

le rôliste, voyageur immobile ?

mai 2012

n'hésitez pas à nous faire parvenir vos impressions, commentaires ou insultes par mail à redaction@di6dent.fr ou sur notre page facebook <http://www.facebook.com/pages/DI6DENT/118691434833141>

jouez maintenant !



AVEC LE FIX, NOTRE NEWSLETTER, VOUS RECEVEZ
VOTRE DOSE D'ACTU RÔLISTE DIRECTEMENT DANS
VOTRE BOÎTE CHAQUE LUNDI !

ABONNEZ-VOUS, C'EST GRATUIT !

<http://site.di6dent.fr/?p=211>

VOUS VOULEZ RECEVOIR VOTRE DI6DENT
AVANT TOUT LE MONDE ? ABONNEZ-VOUS !

UN AN, 3 NUMÉROS, 35€

<http://site.di6dent.fr/?p=231>



DI  **DENT**
culture rôliste (et plus si affinités)

publié par **play six** 

12€

