

DI DENT

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

le rôliste,
**VOYAGEUR
IMMOBILE ?**



LE MATCH : **Cats vs. Mouse Guard** / À FROID : **Shade** / WIP : **Cartographes** / RETRO : **2006** / RÔLE OVER THE WORLD : **Québec** / PREVIEW : **Terra Incognita + Ryuutama** / JDRA : **Tiamat** / SCÉNARIOS : **COPS, Hollow Earth Expedition, Cthulhutech, Adventure Party : les Terres Perdues (officiel) ...** / OLD SCHOOL : **Mutant Chronicles**



«La route ? Là où on va, on a pas besoin de route.»

Doc Emmett Brown

Une citation qui m'a frappé il n'y a pas si longtemps, tant elle résume un des paradoxes du rôliste. Qui a arpenté autant de jungles, de déserts, de cavernes, traversé autant d'océans et de galaxies que nous autres ? Combien de fois avons nous décrit avec force détails des paysages que nous n'avions même jamais vus en photo ?

Si l'imagination est l'arme maîtresse du rôliste, elle gagnerait certainement à être stimulée à grands coups de vraies expériences. Alors, faites votre paquetage, on vous embarque pour un petit tour. Et même si on ne réussit pas à vous motiver suffisamment pour découvrir les richesses cachées de nos bonnes vieilles Terres (la vraie et la fantasmée), j'espère que vous apprécierez au moins la vue !

Chaque numéro de Di6dent est lui aussi un voyage à part entière, pour toute l'équipe rédactionnelle. L'excitation au moment du départ, les imprévus en chemin, les rencontres sur le bord de la route, l'envie d'en terminer quand on sait que l'arrivée est proche. Et la joie de partager avec vous tous les 164 photos-souvenirs. Après deux ans et déjà 6 tours du monde rôliste (oui, nous comptons toujours le #0), c'est aussi l'occasion de constater que certains méritent un peu de repos, voire feraient bien de partir à la retraite pour bons et loyaux services. Pas nous, rédacteurs, rassurez-vous (ou pas), nous resterons fidèles au poste, mais certaines rubriques. C'est donc un Di6dent#6 avec un bon goût de nouveauté et de fraîcheur que vous retrouverez à la rentrée, en septembre. En espérant qu'il vous plaise encore plus !

Godspeed !

Julien De Jaeger
et la rédaction de DI6DENT





Sommaire

- 6 **6d6**
- 8 **LE MATCH : CATS VS. MOUSE GUARD**
Of Mice and Cats
- 12 **À TABLE**
- 13 **Y'A PAS QUE LE JDR DANS LA VIE :**
GUILLAUME BESANÇON
very last resort
- 15 **RETRO : 2006**
à la croisée des chemins
- 22 **WIP : INTERVIEW À LA CARTE**
Le Grümph, Akae & Willy Favre
- 27 **RÔLE OVER THE WORLD : QUÉBEC**
roulez les dés, les chums !

le rôle(e), voyageur immobile ?

- 33 **THEMA**
LE RÔLISTE, VOYAGEUR IMMOBILE ?
- 34 *le JdR, la plus grande agence de voyages du monde !*
- 43 **aide de jeu :**
comment dépayser vos joueurs
- 47 **aide de jeu : Longue-Route**
système de voyage narratif
- 54 **Le Bout de la Route**
setting pour Annalise
- 57 **KK Reloaded**
scénario Hollow Earth Expedition
- 64 **Croisière pour l'Enfer**
scénario Terra Incognita / générique

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, Tristan Blind, Romuald «Aliath» Renaud, Fayçal Lalmi, Michel Fagherazzi, Sébastien «Wenlock» Delfino

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

Responsable logistique : Coralie Lourme

Remerciements : Akae, Le Grümph, Willy Favre, Stéphane Gallot et toute la rédaction de Casus Belli, Guillaume «Tuin» Agostini, Laurent Devernay et Josselin Grange les sauveurs de la dernière minute, Mahyar Shakeri, Franck des XII Singes, Yann Lefebvre

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

- 73 PIZZA FROIDE & COCA TIÈDE**
- 74 À FROID : SHADE**
74 *Danse avec les Ombres : chronique*
78 *Clémence, mystérieuse & secrète : aide de jeu*
81 *Le Roi des Ombres : scénario*
- 89 JDRA : TIAMAT**
- 93 SUR UN PLATEAU**
- 95 AVANT-PREMIÈRE : TERRA INCOGNITA**
- 99 AVANT-PREMIÈRE : RYUUTAMA**
- 103 DE MJ À MJ**
104 *inspi : EXistenZ*
106 *aide de jeu : Sandbox*
- 115 PLAY**
116 *Undertaken ! : playset Fiasco*
121 *Tempête sur L.A. : scénario COPS*
130 *Chaîne Alimentaire : scénario*
Adventure Party - Les Terres Perdues
138 *Migo-101 : scénario Cthulhutech*
- 145 OLD SCHOOL : MUTANT CHRONICLES**

julien de jaeger

vincent ziec

matthieu carbon



La fin du monde est bien faite : si tout va bien, j'aurai quand même le temps de jouer à **GUTS** et **Nephilim 4** !



La trilogie Mass Effect. Enfin une histoire qui pousse le joueur à assumer ses choix, bons ou mauvais, jusqu'au bout. Et malgré tout, ça rèle encore...



Les **levées de fonds Ulule** qui se généralisent pour des jeux qui ne le nécessitent pas toujours, sans parler des contreparties parfois ridicules. Éditeur, c'est un métier.



Game of Thrones, les bouquins. Game of Thrones, la série TV. Faut vraiment que je vérifie **si le jdr est à la hauteur** !



Nolife TV, une chaîne que j'avais dû abandonner faute de décodeur et que je retrouve infiniment meilleure 3 ans plus tard via son abonnement web. Soutenez Nolife !



L'impatience de vous présenter, en septembre prochain, **le tout nouveau Di6dent** avec ses nouvelles rubriques... Stay tuned !



Pfff. À force d'être toujours le dernier, j'me fais toujours griller sur le 6D6. Alors, pour ne pas redire la même chose, **je vais compléter le 6D6 des copains** :



@Ludo : n'importe quoi, le film qui va tout déchirer cette année, c'est **Batman** !



@Ju : **le TdF JDR est très sympa** ! Faut aimer les jeux d'intrigues politiques où chaque interaction nécessite un jet de dés. Mais l'ambiance est là !



Ulule fait des émules. Pour le meilleur... **mais aussi pour le pire....**



Quid des **licences de la Bibliothèque Interdite** ? Allez les gars, on est avec vous ! Mais on aimerait bien quelques news...



Luchadores : gros coup de coeur du moment. Tout ce qu'on peut attendre d'un JDR y est : du fun, des styles de jeu et d'ambiances variés, un univers exploitable et riche. Et pas besoin d'aimer le catch pour reconnaître le potentiel du jeu.



Manque de **temps** pour lire/écrire/jouer. Pfffff...



D'ailleurs, j'ai même pas eu le **temps** de récupérer le dernier **Di6dent**... je rêve !!!



Plus je lis **Delta Green**, plus j'aime... Foncez, on vous dit !



Le supplément **Ennemis de l'Empire** pour **LSA**. Bien écrit, en tout petit, de superbes illustrations, des idées à foison : une réussite !



Pas réussi à caser une **salle de jeu de 30m²** dans les plans de ma future maison... Ralala, c'est la crise on vous dit !



Ma petite princesse est née ! Son grand frère lui a offert son premier doudou : une dragonne rose

julien clément

david robert

ludovic papaïs



Certaines de nos **rubriques** vont disparaître dès le prochain numéro. Snif, nostalgie.



Déjà le printemps et toujours pas de nouvelles concrètes d'un nouveau **Monde du Jeu** ou équivalent parisien. Le temps presse !



Avant, on se plaignait du manque de presse jdr. Maintenant, qu'**elle l'ouvre un peu trop à tort et à travers**. Râlistes !



Chez certains **micro-éditeurs** de jdr : pas d'initiation du projet, pas d'apport de fonds, pas même de relecture... Oh, les gars, vous êtes en train de tuer le job, là !



Le Fix est fidèle au poste depuis plus de 52 numéros hebdomadaires. Bon anniversaire, le Fix !



Grâce à vous tous, **les précédents numéros de Diédent sont quasiment sold out**. Merci beaucoup pour votre confiance et... ruez-vous sur les derniers collectors !



Le retour à l'horizon galactique de **Cobra Space Adventure**, celui-là même dont Backstab numéro 2 moquait le héros éponyme, ce qui ne nous rajeunit pas !



La Convention **E.D.I.L.** à Bordeaux en février : pour une première, elle était très réussie. Merci aux organisateurs !



GAME FICTION II à Poitiers et l'Association Ordalie qui a eu la gentillesse de m'inviter pour que j'anime – à leurs risques et périls – des tables rondes sur des thèmes rôlistes.



Dans le JDR il y a des constantes. L'une d'elles est que les jeux sortent par petits paquets autour de **thèmes longtemps délaissés auparavant**. Là par exemple, après Tenga, voici venir les Errants d'Ukiyo. Sera-t-il promis au même succès ?



Chasseur de Primes, un jeu pas très bien écrit, pas vraiment fini, quand même un peu cher, sur un thème très spécialisé. Vraiment pour les dingues de la gâchette alors.



La sortie chez les XII Singes du premier opus de la gamme **Terra Incognita**, un projet passionnant qui se concrétise ! Autant de motivation pour travailler aux prochains suppléments.



Les élections squattent les médias et les réseaux et c'est pas franchement intéressant.



Diablo 3 enfin !



Punaise, c'est n'importe quoi une **mallette de campagne Cthulhu...** ... Bon ok, je l'ai achetée quand même. Ludo Fan Boy Heureux !



Prometheus va sortir et c'est sûrement un des deux films que j'attends le plus cette année... avec **Bilbo**.



Les **fabricants de crêpes** qui critiquent les journalistes gastronomiques, ça me fait doucement rigoler, surtout quand c'est en mode Caliméro.



Polar Base est fini (niveau maquette) et ça va traîner. Oui c'est de l'auto promo ! Mais je suis content de voir le bout du tunnel.

Dans ce numéro de Diédent, nous avons décidé de vous présenter deux jeux qui proposent de se mettre dans la peau d'animaux. Nous aurions pu vous parler de Blue Planet qui permet aux joueurs d'incarner des orques ou des dauphins, mais nous avons préféré nous diriger vers deux jeux en VF. Vous ne manquerez pas de remarquer l'heureuse ironie qui fait s'affronter (gentiment, parce qu'on est des bisounours) dans ce match des souris et des chats.

CATS VS. MOUSE GUARD OF MICE & CATS

sur quatre pattes ou sur deux pattes ?

L'aspect qui différencie fondamentalement ces deux « jeux à animaux », c'est bien le nombre de pattes ! Dans **Cats**, on incarne de « vrais » chats à quatre pattes, tandis que les héros de **Mouse Guard** sont des souris anthropomorphes, c'est-à-dire bipèdes et avec des mains préhensiles. Et, croyez-nous, cela a une grande influence en jeu et des conséquences notables.



Dans **Cats**, on incarne donc des chats quadrupèdes. D'où le principal problème : on ne peut rien prendre dans les mains... les pattes. Une difficulté, et pas des moindres, que devront affronter les joueurs. Cela explique le métaplot du jeu et le pourquoi de la Mascarade. Ne vous inquiétez pas, notre article n'événue aucun secret, ce métaplot implique les humains que nous sommes. L'auteur du jeu conseille d'ailleurs aux meneurs de composer avec ce handicap et donc d'ajouter un coté « fun » à la partie. Un chat qui se retrouve face à une porte fermée sera comme un alpiniste face à

l'Everest et devra s'ingénier à trouver une façon de l'ouvrir. Mais attention, les chats que vous incarnerez ne sont pas si faibles que l'on peut l'imaginer. Bien au contraire, il s'agit de chats dotés de pouvoirs psychiques, appelés « talents » dans le jeu. Ils peuvent, grâce à cela, user de télékinésie, contrôle mental, déplacement temporel... Bien sûr, ils doivent employer cela tout en ne se faisant pas voir par des humains, sous peine de violer la Mascarade. **Cats** propose aussi aux joueurs d'incarner des bipèdes ; mais, outre que c'est plus qu'anecdotique dans l'ouvrage, cela me semble présenter peu d'intérêt en termes de plaisir de jeu.



Avec **Mouse Guard**, c'est dans la peau de souris anthropomorphes que l'on se glisse. Elles marchent debout sur leurs pattes arrière qui font office de jambes, et leurs pattes avant sont des bras terminés par des mains. Elles vivent, parlent et agissent comme vous et nous, elles n'ont pas de pouvoirs surnaturels et, si elles diffèrent des humains, c'est surtout par leur petite taille par rapport au monde qui les entoure. Car, si ce sont bien des animaux anthropomorphes, ce sont des souris... à taille de souris.

contemporain **vs. médiéval**

Au-delà de la question du nombre de pattes et des conséquences que cela entraîne, les deux jeux se distinguent l'un de l'autre par leurs univers, l'un contemporain et l'autre médiéval, chacun des deux étant vu par les yeux d'une espèce animale. Quant à savoir si ce sont des univers réalistes, à vous d'en juger !



Commençons encore par **Cats**. Il propose donc de jouer de nos jours, les humains vivent la vie que l'on connaît, tout est pareil, en apparence. À ceci près qu'une société parallèle agit dans l'ombre. Une société féline vieille de plusieurs milliers d'années, bien plus ancienne que les premières civilisations humaines. Une société qui a créé une Mascarade afin de rester dans l'ombre et que les humains ne se rendent ainsi jamais compte de la vérité et du pourquoi de leur existence. L'auteur a le talent et l'ingénieuse idée de coller l'influence des chats sur l'histoire de notre monde et d'ainsi montrer que ces félins sont les maîtres du monde. Il insiste aussi sur le fait que les chats ne comprennent pas les humains, et incite les meneurs à utiliser ce décalage à des fins comiques.



Mouse Guard embarque les joueurs pour un Moyen Âge qui ressemble fort à notre XI^e siècle occidental, avec ses rares villes et ses campagnes parsemées de bourgs, ses chemins que les orages transforment en fondrières et ses rivières que l'on traverse en bac. Un monde dont les humains sont absents et dont l'espèce « centrale » est la souris. Mais, en dehors de cette perspective particulière, ce n'est pas un univers teinté de fantastique : pas de magie, pas de créatures surnaturelles. Juste un monde médiéval peuplé de souris. Ça peut paraître peu, et c'est pourtant beaucoup, en termes d'enjeux ludiques.

ton univers **impitoyable-bleu**

Ces deux jeux ont un gros point commun : les joueurs y incarnent des personnages qui font face à un environnement hostile.



Dans **Cats**, l'univers, on le connaît. Il suffit de penser aux milliers de chats écrasés sur les routes pour bien comprendre que leur vie ne tient qu'à un fil ; sans compter que le côté « à quatre pattes » de la bête peut les rendre faibles face à un bipède, surtout si ce dernier est armé. Pourtant, il ne faut pas oublier le grand secret qui est derrière tout ça : les humains ont été créés pour servir les chats ! Bon, vous vous êtes rendus compte que ça avait mal tourné. À part l'Atlantide (oui oui) et l'Égypte, les chats ont finalement raté leur coup et ont été même diabolisés durant les chasses aux sorcières. C'est d'ailleurs à cause de cette époque qu'ils ont créé la Mascarade (pour mieux survivre, vivons cachés ?). Pour ne rien arranger, il existe, en outre, un groupuscule d'humains qui est sur la piste de la vérité, et qui constitue donc le grand ennemi des chats...



Les temps médiévaux de **Mouse Guard**, déjà éprouvants par eux-mêmes, le sont encore plus à l'échelle de ces petits animaux, pour lesquels une averse de grêles est un cataclysme, et une belette, un prédateur cauchemardesque. Autant dire que pour les PJ, vaillants membres de la Garde dont ils forment une des patrouilles, relever la garnison d'un poste-frontière ou traverser le pays pour arbitrer une querelle commerciale à propos d'une foire prend rapidement des proportions héroïques et épiques : ces petits êtres fragiles affronteront avec bravoure des dangers largement plus grands qu'eux, et leurs exploits d'aujourd'hui seront peut-être les légendes de demain.



► dans Les bass (à chat ?)

Après une riche vie en version amateur, où les félins malins ont asservi MJ et joueurs au gré des conventions de JdR, *Cats* s'est enfin incarné en version « pro » (éditions Icare, 2010).

Quant à *Mouse Guard*, après une première édition aux États-Unis puis au Royaume-Uni (Archaia Studio Press, 2008 ; Titan Books, 2009), c'est en France que les vaillantes petites souris pointent leur museau, sous le titre *Les légendes de la Garde* (éditions Footbridge, 2012). Cette VF contient une mini-campagne de création française.



mécano

Comment parler d'un jeu de rôle sans parler de ses règles ? Vous allez voir que les deux jeux suivent des voies bien différentes : l'un reste sur des règles classiques, tandis que l'autre propose une autre approche de l'architecture d'une partie.



Niveau mécanisme, *Cats* est un jeu très classique à base de jets de dés + caractéristique ou compétence pour surmonter un seuil de difficulté. L'originalité viendra de la couleur féline apportée par le vocabulaire utilisé ; par exemple, on ne parlera pas de Force, Vigueur, Intelligence et Volonté, mais de Griffes, Poil, Ronronnement et Caresse, respectivement. Des règles spécifiques servent à la gestion des talents. Rien de vraiment particulier, mais un système suffisamment efficace pour accompagner avec légèreté le jeu et retomber sur ses pattes.



Mouse Guard, en revanche, bouscule les habitudes des rôlistes. Non pas dans ses mécanismes de simulation – une simplification du système de *Burning Wheel* – dont la plupart sont classiques eux aussi et qui reposent sur une base simple : obtenir, avec les dés lancés, un nombre de succès au moins égal à la difficulté de l'action. Mais surtout dans l'architecture même de chaque scénario. Chaque aventure comprend en effet deux phases distinctes : un tour du MJ, reposant sur deux « obstacles » – ni plus, ni moins – décidés par le MJ et assortis de complications éventuelles ; puis un tour des joueurs, dans lequel ceux-ci exploitent des

pistes et points d'action glanés pendant le tour du MJ. Cette structure très particulière, en « tour du MJ puis tour des joueurs », surprend d'emblée dans le déroulé de la partie. En outre, elle est un défi vraiment particulier pour qui veut se lancer dans l'écriture d'un scénario pour ce jeu en respectant ces contraintes tout en offrant des enjeux originaux.

inspirer... EXPIRER...

Côté inspiration, *Mouse Guard* vient bien sûr de la BD éponyme ; en revanche, pour *Cats*, il n'y a pas de parenté officielle, même si les films et les dessins animés mettant en scène des félins (ou des chiens) intelligents ne manquent pas.



Le jeu de Luke Crane et David Petersen est directement adapté des bandes dessinées *Mouse Guard / Les légendes de la Garde* créées par le second et publiées par chapitres depuis 2006. La lecture des deux tomes parus en VF, *Automne 1152* et *Hiver 1152* (éditions Gallimard, 2008 et 2011 respectivement) permet donc de s'imprégner très facilement de l'esprit du jeu. Une imprégnation renforcée par le fait que l'un des scénarios du livre de base est la transposition directe d'un des chapitres d'*Automne 1152*. Se plonger dans ces BD est donc

le meilleur moyen de comprendre les éléments clés de cet univers de jeu : des créatures qui vivent au rythme des saisons, des dangers omniprésents, des membres de la Garde qui sont tout autant des sentinelles que des médiateurs, des éclaireurs que des guerriers, et des aventures où les sentiments les plus basiques, de l'instinct de survie à la jalousie, en passant par l'altruisme, forment un creuset d'où naissent des émotions aussi diverses que la mélancolie ou le sacrifice. J'ai même l'audace de penser que, derrière ces images faussement puériles de souris protectrices drapées dans leurs capes colorées, passe le souffle des héros homériens, shakespeariens ou tolkieniens.



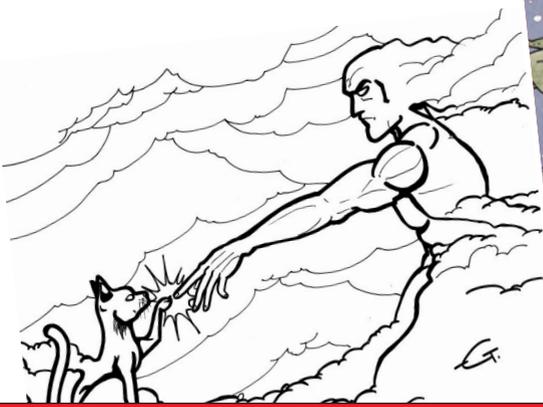
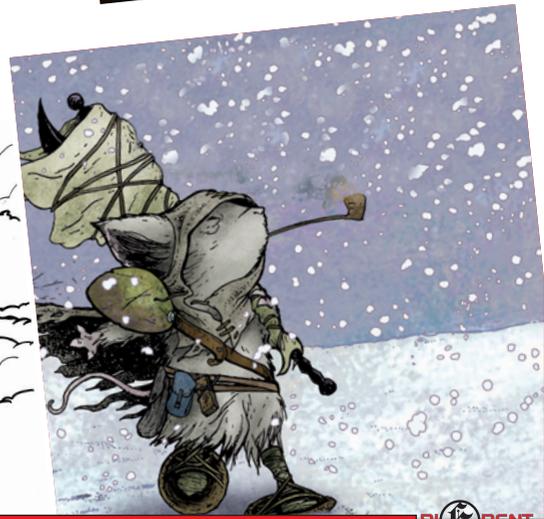
Pour **Cats**, on pourra bien sûr se rappeler l'excellent (si si) film *The Truth About Cats & Dogs* / *Entre chien et chats* de Michael Lehmann (1996), qui colle parfaitement à l'ambiance de **Cats**. Attention, je ne dis pas que ça colle parfaitement à l'univers du jeu. Non, il s'agit que de l'ambiance. Il y a dans **Cats** un côté « Toon », fun comme j'ai pu le dire précédemment. Mais **Cats**, se prête aussi très bien à des parties « sérieuses », basées sur des enjeux politiques ou sur la nécessité absolue de préserver le secret de la Mascarade. Enfin, je dis ça, mais parmi les chats, il y a des courants de pensée qui sont favorables à révéler aux humains les pouvoirs des félins et à les asservir. Bref, **Cats** propose de nombreux genres différents liés à l'espionnage, à l'enquête, au maintien du mensonge, etc.

Tom & JERRY

Pour conclure, que dire ? Chacun de nous a lu les impressions de l'autre, et finalement nous pouvons dire que ces jeux ne sont pas si éloignés que ça l'un de l'autre. Ils ont comme point commun de proposer aux joueurs d'incarner des créatures faibles, qui vont devoir faire face à un en-

vironnement hostile. Dans les deux cas, ils auront à leur disposition un avantage dont ils devront tirer le meilleur parti : les chats, leurs pouvoirs extrasensoriels, et les souris, leurs mains préhensibles.

Nous nous rejoignons aussi sur le fait que les jeux présentent de grosses différences. La plus évidente, mais peut-être pas la plus significative, est l'époque à laquelle on joue. Mais, surtout, les règles proposent deux visions distinctes d'une partie. Enfin, c'est dans le genre de parties possibles et le ton proposé que la distance se creuse le plus entre les deux jeux. D'un côté, on aura un ton léger, toonesque, sur fond d'histoires au parfum d'espionnage et de politique ; de l'autre, un ton plus « sérieux » (ça reste un jeu quand même !), avec des aventures héroïques parfois teintées de mélancolie et de tragédie.





pour que le repas soit aussi de la partie !

Tout le monde veut devenir un chat, parce que un chat quand il est cat...retombe sur ses pattes... *ronronne* ... En fait, être un chat n'est pas de tout repos, alors que les humains, qui pensent tout savoir, croient dominer le monde pendant que nous dormons sur le canapé, le monde est protégé par mes congénères et moi-même. En fait, nous supportons vos croquettes industrielles pitoyables, dans des gamelles à l'hygiène douteuse. Mais la Mascarade a un prix et les agents les plus courageux font honneur à notre race.

Ma plus grande joie quand je pars en mission est d'ailleurs de manger enfin de la vraie nourriture pour chat : les fameuses croquettes de poisson dont nous servons pour retrouver les Bastets.

Les croquettes pour félins enfermés dans un corps humain

Pas besoin d'être un mentaliste pour faire cette recette, même un esclave humain devrait y arriver...

Ingrédients :

- 800 g de poisson blanc (lieu, cabillaud...) débarassé de ses arrêtes
- 2 œufs
- 1 grosse pomme de terre épluchée et cuite
- 1 citron
- 1 petite boîte de lait concentré non sucré
- 1 cuillère à soupe de persil haché
- 1 cuillère à soupe de ciboulette ciselée
- 1 gousse d'ail hachée
- 1 oignon émincé finement
- Sel, poivre

Faites mariner le poisson dans le jus d'un citron pendant 20 minutes. Cuisez le poisson avec le jus de citron de la marinade et deux verres d'eau environ 5 minutes.

Écrasez la pomme de terre avec la moitié de la boîte de lait concentré. Émiettez le poisson, ajoutez-le à la pomme de terre avec l'ail, l'oignon et les herbes. Ajoutez ensuite 2 jaunes d'œuf battus et le reste de lait concentré. Salez, poivrez et mélangez.

Formez des croquettes et placez les sur une plaque beurrée.

Enfournez pendant 20 minutes à 200°C.

Ces sales chats, ils se croient si supérieurs, aucun d'entre eux pourtant ne tiendrait face à ma hache noire ! Je suis Celanawe, un des plus anciens membres de la garde. J'ai parcouru le monde et je sais que vous les jeunes ne vous préparez jamais bien pour les expéditions dans le monde sauvage, il ne suffit pas d'affronter lièvres ou chauve-souris, alors suivez mes conseils !

Gougères au cantal

Elles permettent de partir au combat le ventre rempli mais léger !

Ingrédients :

- 90 g de cantal jeune
- 140 g de farine
- 110 g de beurre
- 5 œufs
- 12,5 cl de lait et 12,5 d'eau dans une casserole
- Sel, poivre, muscade

Préchauffez le four à 210°C. Ajoutez le beurre en morceau et le sel à la casserole de lait et d'eau. Faites bouillir puis hors du feu, ajoutez la farine et remuez vivement. Remettez sur feu doux deux minutes.

Dans un saladier, mélangez votre pâte aux œufs, poivrez puis ajoutez la muscade et le cantal en dés. Déposez cette pâte à l'aide de 2 cuillères à café, en petits tas séparés, sur une plaque beurrée.

Enfournez 20 minutes à 210°C puis encore 20 minutes à 180°C en laissant légèrement ouvert le four pour que la vapeur s'échappe.

Langues de chat

Ingrédients :

- 60 g de farine
- 60 g de sucre en poudre
- 60 g de beurre mou
- 2 blancs d'œufs (*recupérés de la recette des croquettes*)
- 1 sachet de sucre vanillé

Préchauffez le four à 200 °C. Mélangez la farine, le beurre, le sucre et le sucre vanillé. Incorporez les blancs d'œufs puis mélangez.

Préparez une plaque beurrée et farinée. Avec une poche à douille si possible ou à la cuillère à café, formez des bâtonnets de pâte bien espacés sur la plaque. Enfournez pendant 8 minutes, les langues de chat doivent être dorées. Décollez à chaud.

À vous les explorations sans crampe d'estomac !

Retrouvez sur notre site la recette des Croques de la Garde !

par Nathalie «Elfyr» Zema

VA PAS QUE LE JDR DANS LA VIE

Guillaume besançon

very last resort



Longtemps lié au Grandeur Nature, Guillaume Besançon est à l'origine du lancement de *Jeu de Rôle Magazine*, et plus récemment du label de jeux de société *Le Joueur*.

Dans la vie d'une rédaction, il y a des moments plus agréables que d'autres. Quand nous avons imaginé cette rubrique, il y a deux ans, nous savions que trouver l'équilibre entre absurdité et pertinence serait un véritable challenge. Mais il faut se rendre à l'évidence, un rôliste finit toujours par parler de jdr, ce qui remet en cause le concept-même de ces interviews. Une donnée dont nous tiendrons compte dès le prochain numéro !

(La rédaction décline toute responsabilité en cas de bâillements intempestifs. Toute ressemblance avec des personnages réels n'est probablement pas fortuite. Dans le doute, envoyez vos plaintes à la rédaction, nous ferons suivre)

Tu permets que je t'appelle maître ? Tu es mon idole. T'as inventé le concept du mag' participatif, pour pas en foutre une. Notre rédac' chef est jaloux ! Du coup, pour prouver que je suis un bon padawan, j'invente l'interview participative : pose-toi une question et réponds-y dans la foulée.

Guillaume Besançon : alors, qu'est-ce que l'association *Promenons-Nous Dans Les Bois* a dans les cartons ? Oh, mais c'est une excellente question, je me remercie de me l'avoir posée. Alors, un JdR Mag spécial Artbook, avec de belles images d'illustrateurs de jeu de rôle, un spécial Trolls, un spécial post-apo, un kit de démarrage pour *Deathwatch*. En jeu de société, je remanie complètement *Cité* pour en faire un nouveau jeu qui s'appellera *Paris*, et on va imprimer *Aperitivo*, un jeu de lancer de sous-bock. On organise un GN sur le site de Kandorya qui va s'appeler *Vykinger*, un peu dans l'esprit de *Berry Champs de Bataille* et dont le concept est de faire une bataille générale toutes les deux heures. Peut-être aussi une rubrique JdR dans une émission télé. Bref, on s'amuse bien.

Dis, Guillaume Besançon, ça fait carrément province comme nom de scène. Tu n'aurais pas préféré changer pour Guillaume Las Vegas ou Guillaume Osaka ?

Ah mais c'est que je suis très attaché à mon nom bien franchouillard.

D'ailleurs, à Besançon, la spécialité, c'est la galette de goumeau. Rien que le nom : beurk. Et chez Besançon, c'est quoi ?

Les larves de Cthulhu en apéro, le tajine à la banane en plat et les lasagnes aux pommes pour le dessert. Pour les larves de Cthulhu, prends des petites saucisses et plante leur des spaghettis dedans. Fais bouillir l'eau et cuis les 7 minutes, tu obtiens ça :



Un tajine c'est pas mal pour les soirées JDR car tu peux le préparer le samedi matin et laisser mijoter toute la journée. Pour le tajine aux bananes, tu fais un tajine comme d'hab, et 10 minutes avant d'arrêter la cuisson tu rajoutes des bananes coupées en épaisses rondelles.

Enfin, mon ultime invention de cuisinier flemmard ce sont les lasagnes aux pommes. Si t'as du beurre, t'en tartine le fond de ton plat. Ensuite, tu alternes des couches de lasagnes et de compote de pommes. Tu cuis au four le temps indiqué sur la boîte de lasagnes. C'est plus rapide et plus rigolo qu'une tarte aux pommes.

Depuis tout à l'heure j'y pense, mais tu me fais trop penser à un personnage de dessin animé dont j'ai oublié le nom. Tu peux me rafraîchir la mémoire ?

Caliméro ??? Mais ce serait vraiment trop injuste...

Hmmm, je matais ton CV avant l'interview. Tu as 30 secondes pour me trouver un rapport entre les travaux publics et Harry Potter, parce que, vraiment, je vois pas.

Hum, aucun rapport. C'est pas mal de bien différencier son boulot de ses passions. En même temps, si j'avais eu une baguette magique à l'époque, les chantiers auraient été plus simples, c'est sûr.

Doc te prête sa DeLorean, et tu peux revenir dans ton passé. Tu en profiterais pour changer quoi dans ton parcours ?

Rien de majeur, j'ai eu pas mal de chance, j'ai fait des trucs intéressants et j'ai eu pas mal de vies différentes. Je pense que je ferais des tirages plus faibles des n°3, 4 et 5 de *Jeux de Rôle Magazine*, comme ça on aurait perdu moins d'argent. Et je profiterais d'être en 2008 pour acheter des actions Apple. Et bien sûr je la lui rends pas, sa DeLorean, je la garde.

Chez Di6dent, il paraît qu'on est méchants (surtout le chef). Du coup, on t'oblige à casser un mythe auquel croient les petits n'enfants (ou les rôlistes, ça marche aussi)...

Je ne suis pas un très bon MJ. Y a plein de trucs que je ne sais pas faire, comme créer une ambiance d'horreur ; avec ma tête de hobbit je ferais pas peur à un elfe. Tant qu'on est dans les confessions, je n'ai jamais réussi à dépasser le niveau 9 à **D&D** avec un perso commencé au niveau 1.

Bon, c'est pas tout ça, mais tu as une mission à remplir : un ami qui nous veut du bien (habillé en robe et avec des macarons sur les oreilles) nous a dit «il faut sauver 'y'a pas que le jdr dans la vie' de la médiocrité. Guillaume Besançon, vous êtes notre seul espoir». Alors, selon toi, comment sauver cette rubrique ?

Hum, je sais pas, faut parler de sexe, c'est toujours bien de parler de sexe, ça fait vendre.



Du sexe ? Non, c'est évidemment impossible, le chef ne le permettrait pas. Il était écrit qu'il n'y aurait pas de rédemption pour «YPQLJDRDLV». Victime de son mauvais karma, elle disparaît avec ce numéro...

Mais, comme vous le savez déjà si vous avez lu l'édito et le 6d6 de ce numéro, Di6dent fêtera ses deux ans en septembre prochain, et fera pour l'occasion peau neuve - mais pas table rase ! Vous découvrirez donc de nouvelles rubriques qui viendront remplacer celles en bout de course (YPQLJDRDLV), ou, tout simplement, qui ont besoin de se renouveler (Retro, JDRA, De MJ à MJ). Rendez-vous dans 4 mois pour quelques surprises !

Nous n'oublierons pas tout autant de remercier chaleureusement ceux qui ont accepté de répondre à nos questions et de jouer le jeu de l'absurde, et qui ont permis, de par leur humour mais aussi leur «légitimité» dans le milieu rôliste, de crédibiliser cette rubrique durant ses deux années d'existence. Merci donc, par ordre d'apparition, à Willy Favre, Anthony «Yno» Combrexelle, Emmanuel Gharbi, Benoît Attinost et Jérôme «Brand» Larré.

RÉTRO

2003
2004
2005

2006

à la croisée des chemins

*Bien sûr, on pourrait vous raconter des craques. Vous dire qu'au sein de la rédaction on tient à jour une base de données sur toute l'histoire du jdr. Et que, quand vient le moment de décider sur quelle année la rubrique *Rétro* va cette fois-ci s'arrêter, on fait tourner notre superordinateur Cray pour qu'il nous donne LA bonne année. Vous savez ? Celle qui est un tournant majeur de notre hobby, pour laquelle il y a pléthore d'in-fos à analyser et moult anecdotes poilantes à raconter. Bah en fait, non. Notre seule bonne vieille méthode, c'est le pifomètre. Et bien, le moins que l'on puisse dire, c'est que, parfois, le hasard fait bien les choses.*

kiosque désert

Pourtant, au départ, nos investigations portaient salement en quenouille. Nos fidèles lecteurs le savent bien. Si le GROG est une base de données remarquablement utile, nos précédentes rubriques étaient largement rédigées après un minutieux dépouillement de la presse rôliste d'époque, avec fatalement ces bons vieux *Casus Belli* au premier rang. Or, 2006, c'est l'apocalypse de la presse rôliste.

Tout d'abord, c'est la re-mort (avant la re-re-mort) de *Casus*. La v2 de *CB* était étroitement dépendante de **Multisim** via sa filiale Arkana Press. Après la liquidation de **Multisim** en 2003, *CB* a réussi à survivre environ 3 ans avec une équipe réduite, essentiellement composée de pigistes. Mais là, en 2006, le titre est exsangue. On assiste à une lente agonie assez pénible à suivre pour les lecteurs de l'époque. Après 3 numéros corrects, le titre accuse le coup au printemps en perdant sa dernière salariée. La cohérence éditoriale souffre et la pagination chute d'une petite vingtaine de pages sans baisse de prix ni explication sérieuse. Ça sentait méchamment le pâté. La rentrée de septembre se fit dans un silence assourdissant puis, finalement, un ultime numéro croupion vit le jour en novembre ; compilation d'articles disparates sans fil rouge éditorial, il avait visiblement pour fonction de liquider les stocks. Triste.

Au bilan, *Casus v2* a quand même tenu 39 numéros, ce qui, au-delà des critiques récurrentes contre cette deuxième série (notamment son aspect visuel), représente une fameuse performance. De plus, quand on prend la peine de relire ces *Casus* avec un œil neuf, on ne peut qu'admettre leur caractère innovant, leur qualité d'ensemble et celles de certaines plumes en particulier (Cédric Ferrand, Philippe Fenot, Grégory Molle et plein d'autres). *Di6dent* ne peut que reconnaître sa dette vis-à-vis de ces *Casus*-là (aussi).

Pour notre enquête, rabattons-nous sur la concurrence alors ? Bah non. *Backstab* puis son éphémère spin off *Fantasy.rpg* (1 numéro...) ont cessé de paraître l'année d'avant. *D20 Magazine* itou. Une hécatombe, en somme.

Au champ d'honneur, il ne reste plus debout que le prometteur *Black Box*, 1ère tentative de **Black Book Éditions** d'inscrire son style dans le cadre sinistré de la presse rôliste d'alors. Le numéro 1, paru fin 2005, avait soulevé l'enthousiasme par la densité de ses textes, la qualité de ses critiques (en particulier celles signées par Raphaël Bombayl qui donnaient souvent envie de se lever pour aller acheter le jeu en question dans la minute !) et, il faut bien en convenir aussi, son classicisme bon teint. Le n°2, sorti début 2006, maintint la flamme mais, très vite, les lecteurs sentirent que **BBE** continuerait l'aventure uniquement si la team **BBE** en trouvait les moyens financiers et le temps. Finalement, aucun autre numéro ne vit le jour avant la fin de l'année (un ultime numéro est finalement sorti en... 2008 !). 2006 s'achevait donc sans aucun magazine de jdr actif.

a new hope

Bon alors, du coup, ça y est, il est mort le jdr ? Non. Il foisonne même ! Se replonger dans l'année 2006, c'est se prendre en pleine face un méchant coup de frais. Les projets sortent dans tous les coins, les innovations, ludiques ou éditoriales pullulent. Quelques exemples.

Parmi les éditeurs de l'époque, les poids lourds ne manquent pas, c'est vrai : **Asmodée (D&D, Cops)**, **BBE (Pavillon Noir, Shadowrun...)**, **Ubik** (l'ancêtre de **Edge**, en fait : **LSA, Exil...**) ou encore le **7ème Cercle (Qin, Unknown Armies...)**. Pourtant, l'actualité est de plus en plus faite par de nouvelles structures, petits éditeurs ou « studios » (des collectifs d'auteurs). Il est assez singulier de constater que plusieurs acteurs majeurs du jdr de 2012 se lancent durant cette seule année 2006 : **John Doe, Les XII Singes**, ou encore **Les Écuries d'Augias**. Ce phénomène là valait bien une interview croisée des représentants des deux derniers nommés.



Franck
vieux (XII) singe(s)
balèze en grimaces

Yann
balayeur des
Écuries d'Augias

En 2006, le jdr est quasi mort et vous, vous vous lancez là-dedans la tête la première. Ça va pas bien ou quoi ? Qu'est-ce qui vous a pris ?

Franck Personne ne nous avait prévenus... Plus sérieusement, notre ambition était très raisonnable. Notre étiens des joueurs de **Nephilim** et nous nous retrouvions orphelins de notre jeu fétiche. Nous faisons le constat que nous avions envie d'un jeu vivant, qui évoluait et qui apportait son lot de nouveautés, aventures ou approfondissements. J'ai essayé de participer à sa renaissance, mais j'ai du me résoudre à constater son décès. Donc, on s'est juste créé notre propre jeu, **Trinités**, le jeu de rôle d'aventures occultes contemporaines qui convenait exactement à nos aspirations, à la croisée d'*Highlander*, *Da Vinci Code*, *Constantine*, etc. Et nous l'avons édité au fur et à mesure de sa vie avec nous. Et cela continue encore aujourd'hui...

Yann Dans cet univers du jeu de rôles, on sait que la mort n'est qu'un commencement. Peut-être était-ce l'envie de jouer au nécromant ? Comme d'autres, nous nous sommes penchés sur le cadavre et nous avons vu qu'il tressaillait encore. On a donc remué le couteau dans la plaie. Non seulement nous tentions une résurrection, mais nous voulions aussi tronquer le corps pour le remodeler à notre façon : si le jdr était mort, autant profaner ses crédos et faire des jeux non conventionnels, mais plus proches de nos aspirations. 2006 fut pour nous une opportunité plus qu'autre chose : gagner le concours de la **BAP**, nous associer avec l'éditeur naissant mais aujourd'hui disparu **Caravelle**... On n'a pas trop choisi le moment.

Pouvez-vous nous décrire votre structure en 2006 (personnes, projets, moyens...)?

Franck Une marque, **les XII singes**. Et une SARL propriétaire de cette marque et dotée d'un capital de 10 000€. Et pleins de singes plus ou moins officiels : le roi Pascal, le trésorier David, l'artiste Maxime, l'artisan Goulven, le scribe Claude, le conseiller Sébastien, etc.

Yann **Les Écuries d'Augias** furent alors un studio de création assemblé pour une circonstance : diriger le projet tentaculaire du livre de base de **Crimes**, qui mit une vingtaine de personnes à contribution, et leur offrir un cadre que le jeune éditeur **Caravelle** ne pouvait lui offrir. Tous les projets convergeaient sur cette gamme unique, même si personnellement, au vu du travail que le livre de base représentait, je doutais fort que l'aventure puisse continuer au-delà de l'écran et d'un éventuel supplément. Il faut dire que la production avait été financée par une souscription, pour laquelle nous avions mouillé la chemise (et inauguré la mode des cadeaux pour les souscripteurs), et que le budget et de l'éditeur et du studio était inféodé aux ventes de **Crimes**. Celles-ci ont permis au studio de perdurer, même s'il a fallu à Christophe et à moi, oublier pour longtemps les droits que nous devions percevoir dessus, histoire de préserver une cagnotte pour financer la suite de la gamme. **Caravelle** n'eut pas cette chance : handicapée par des projets coûteux et parfois hasardeux, elle ne put se garder à flot. C'est en 2008 que les **Écuries** ont donc pris sa succession quant à l'édition de **Crimes** et de nouveaux jolis enfants depuis cette année.

Estimez-vous être arrivés aujourd'hui au but que vous vous étiez fixé à l'époque ?

Yann En fait, bien au-delà. Si la gamme de **Crimes** semble marquer actuellement le pas puisqu'elle ne produit plus que des scénarios esseulés depuis quelques années, elle a pu rassembler de nouveaux auteurs, parfois acteurs reconnus dans le «milieu», et a donc su trouver de nouvelles voix pour la décliner. En attendant que nous la fassions de nouveau abonder autrement. Pour le reste, les projets actuels, qu'ils soient nouvellement parus ou en gestation, vont bien au-delà de nos projets les plus fous de 2006. Nous ne pensions pas pouvoir acquérir l'envergure d'un véritable éditeur, quoique de taille modeste, mais désormais plus varié.

Franck Le but initial était de créer et de faire vivre **Trinités**. La sortie du *Livre X* est imminente donc on peut considérer que oui. D'autant plus que si l'on ajoute le paravent, les livrets vies antérieures et les decks de cartes de pouvoir, ce *Livre X* est en fait le 27e produit de la gamme. Actuellement, pour un jdr de création française, c'est un record.

Quels ont été les trucs vraiment inattendus dans votre parcours depuis 2006 ?

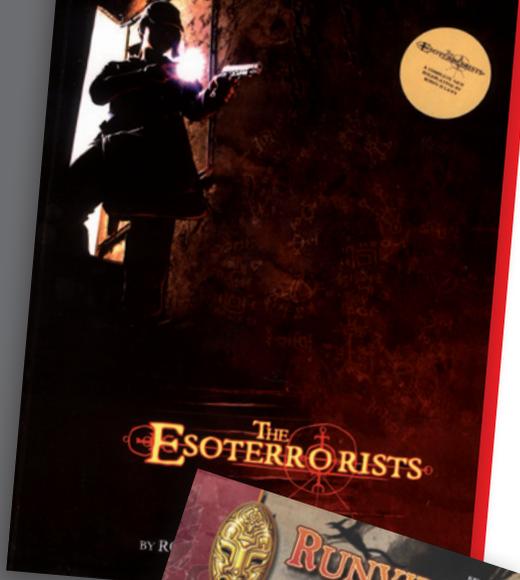
Franck En fait tout... On a souvent cherché des approches innovantes, ou au moins qui sortent des sentiers battus habituels, donc à chaque fois, même pour nous c'était de l'inattendu : 3-en-1 (univers et règles, secrets et campagnes, paravent) pour **Intégrales**, boîte d'initiation pour **Adventure Party**, campagne one shot prête à l'emploi avec Clé-en-mains, prolongement d'œuvres littéraires avec nos «aventures dans...» Et pour les gammes d'une forme plus «classique» comme notre tout nouveau **Terra Incognita** ou notre prochain **Wastburg**, c'était aussi de l'inattendu car cela a été des coups de cœur soudains pour des univers lors de leur découverte.

Yann Des disparitions (la banqueroute de notre éditeur d'origine **Caravelle**), quelques heurts en matière de co-édition, un renouvellement constant de nos collaborateurs. D'un autre côté, la permanence de liens affectifs avec bon nombre de nos compères de 2006 : avoir été au début de ce nouveau monde, ça soude.

Vous souvenez-vous d'un fait marquant dans le petit monde du jdr en 2006 ?

Yann La ferveur du monde amateur, notamment par le prisme des conventions de jeux de rôles amateurs (CJDRA sur Paris). Sans celles-ci, je ne serais jamais en train de vous parler.

Franck La percée d'un autre éditeur, **John Doe**, avec un format de livres proche du notre. On s'en souvient forcément car nous avons pensé que cela renforçait notre choix.



Si la France se relance gaillardement avec des « start-up » qui, comme il se doit, tentent d'exister en innovant (petits formats, notamment), il ne faut pas négliger de jeter un œil au-delà de nos frontières vers les vertes prairies du jeu anglo-saxon. Dans un premier temps, on pourrait croire qu'il n'y a rien de bien neuf sous ce soleil : des rééditions (**Earthdawn**, **Deadlands**, **Les Masques de Nyarlathotep**), des tirages sur la corde (**Monster Manual... 4 pour D&D... 3**, par exemple !), etc. Mais l'impression est trompeuse. Des jeux encore peu connus paraissent en 2006 qui, une poignée d'années plus tard, feront l'actualité ludique sous nos latitudes. Ainsi, **Lacuna** vient d'être édité en français par **Narrativiste Ed.** et **Don't rest your head** devrait l'être sous peu par **Augias**. Cette année-là sortait aussi **Esoterrorists**, disponible depuis longtemps en VF grâce au **7ème Cercle**. Cela finira peut-être par arriver pour une autre perle de 2006 : **Spirit of the Century** ?

tombés pour la France

Vous connaissez le coup de l'omelette et des œufs, hein ? Bah là, pareil. Pour 2/3 éditeurs et studios qui sont devenus des piliers, il y a tout un tas de victimes collatérales dont, bien souvent, on a oublié jusqu'au moindre souvenir. Pourtant, c'était il y a à peine 6 ans. *Sic transit gloria mundi*, comme disait l'autre.

Quand on refeuillète les *Casus* de ce temps, il y a un truc frappant. Vous vous rappelez peut-être que la page d'ouverture de cette version du mag' était consacrée à l'annonce d'un projet éditorial en cours de développement et devant donc faire l'actualité des prochains mois. Or, dans les # 35 à 37, les jeux présentés... n'ont jamais vu le jour ! Ni en 2006, ni plus tard : jamais. Bien sûr, c'est un peu la loi du genre. Mais cela nous semble révélateur du flou dans lequel se trouvaient alors les porteurs de projets dans la recomposition éditoriale du moment. Pour l'histoire, remémorons-nous ces jeux fantômes qui, sans doute, laisseront à certains d'entre nous bien des regrets : **La voie des ténébres** (SF par Emmanuel Gharbi et Le Grümph, chez **Dartkam**), **Vade Retro** (initiation vampirique par Eric Nieudan, chez **Matagot**) et **Les Héritiers** (féerie Belle Époque, chez **Ubik**).

Même des éditeurs chevronnés entament un mouvement de repli. C'est le cas de **Ubik** (aujourd'hui **Edge**) qui annonce en début d'année un programme jdr très chargé et axé sur

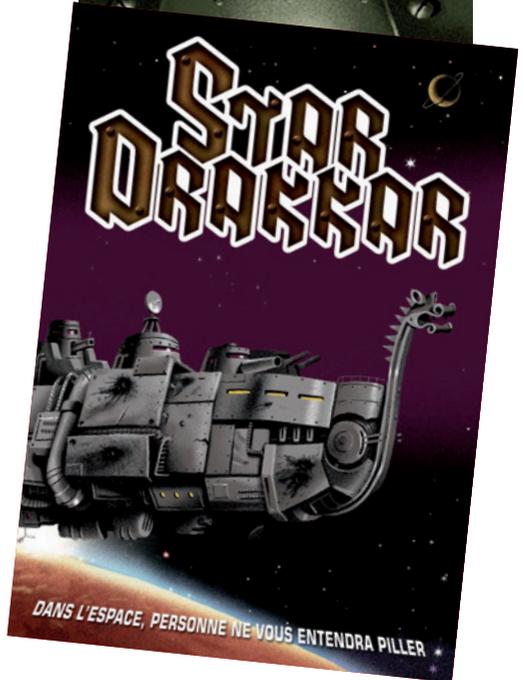
la création avec du suivi pour *Exil*, *AmneSya 2k51* et, surtout, le lancement de deux nouvelles gammes avec *Apokryph 2* (prévue le 06/06/06...) et *Sovok*. Finalement, rien de tout cela n'a alors vu le jour, l'éditeur préférant au fil de l'année se recentrer sur le jeu de plateau. Du côté de chez *Asmodée*, même topo : on finit proprement *COPS* et *INS/MV 4* et hop, on plie les gaules.

Dans un registre un peu différent mais également déprimant, on notera lors de cette année les incursions rôlistiques sans lendemain faites par quelques éditeurs non spécialisés dans notre loisir. 2006 est en effet l'année d'aboutissement d'un énorme projet : *Cadwallon*. Voulu par l'éditeur de figurines *Rackham*, le projet, porté par nombre d'éminents spécialistes du jdr (Arnaud Cuidet, Sébastien Célerin...), devait être le mariage parfait du rôle et de la 'gurine. Hélas, assez froidement accueillie par les rôlistes, dotée d'un système sans doute trop lourd, la courte gamme (un livre de base, deux suppléments de contexte et les fameuses « dalles ») fit surtout la fortune des soldeurs. En tout cas, pas celle de l'éditeur qui mit la clef sous la porte courant 2010.

À une moindre échelle, on peut aussi relever l'éphémère aventure rôlistique de *La Haute Roche*, pourtant éditeur à succès dans le monde des jeux de société : qui, aujourd'hui, se souvient de *La Griffes & le Croc* ?

fume, c'est de l'indé !

Devant tant d'incertitudes économiques, pourquoi ne pas jouer la carte de la relation directe du producteur au consommateur ? C'est l'idée enthousiasmante qui anime les nombreux « studios » qui fleurissent alors. Ces auteurs ou collectifs d'auteurs voient dans l'émergence du PDF et des plates-formes de distribution de ceux-ci (*Drivethrurpg*, *RPG-now* et, surtout, pour les créateurs francophones : *Indie-rpg*) une superbe opportunité. L'idée est alors de créer son jeu, de le maquetter soi-même, de l'illustrer ou le faire illustrer puis de le diffuser en PDF moyennant une commission prise par ces plates-formes. Prix bas, sujets très personnels (pourquoi ne pas prendre de risque quand la mise de base est pour ainsi dire nulle ?), urgence créative... : c'est un peu la vague punk du jdr francophone.



Hélas, avec le recul d'à peine six ans, l'échec de cette tentative pré-tablette numérique est patent. Aujourd'hui, *Indie-rpg* a disparu. Le même sort a frappé la quasi-totalité des studios d'alors : *Ballon-Taxi* (*Charognards*, *Larmes de Rouille*), *Elysium Games* (*Plagues D20*), *Studio Kortex* (*Star Drakkar*), *Zombies Inc.* (*Imputrescibles*), *Label FANTOM* (*Love Manga*, *Les Ténébreux Secrets de Sherlock Holmes*), *BP4P* (*Wushu VF*), *Machine à créer* (*Engrenage*, *Oikouménè*), etc. Une poignée de ces jeux ont connu une seconde vie grâce à une réédition papier (*Plagues*, *Oikouménè*) ou une diffusion gratuite du PDF (*Star Drakkar* ou *Charognards*) mais, il faut bien l'admettre, il n'en reste pas grand chose dans le paysage ludique actuel.

Laurent Devernay, spécialiste ès morts-vivants, est donc doublement bien placé pour nous en parler (voir page suivante).

Laurent

«BOB DARKO»

Devernay

reanimator de souvenirs

Zombies Inc., Imputrescibles, Indie-rpg... mais, dis moi, Tonton Bob, c'était quoi tout ça ?

Laurent Tout cela date d'une époque aujourd'hui ténébreuse et lointaine où certains intrépides ont voulu se lancer dans le jdr francophone en PDF. Et se sont plus ou moins mangé le mur. *Indie-RPG* est la plate-forme mise en place dès 2005 par Cege (Christian Grussi) dans le but de vendre du jdr en PDF. L'idée était bonne et suffisamment enthousiasmante pour que plusieurs se lancent. Je pense même qu'on peut dire que c'est un peu parti dans tous les sens. On a vu des auteurs mais surtout des studios (à l'époque c'était la mode) se lancer. De mon côté, avec deux camarades (Gilles Etienne et Mathieu Gasperin), je me suis lancé dans **Zombie Inc.** L'idée était simple : sortir des jeux avec des zombies. Avant-gardiste, je vous le dis. Le premier fut **Imputrescibles**, situé à Chicago autour de 1920. Bien sûr, on avait d'autres projets dans les tuyaux, comme beaucoup, mais ils n'ont pas vu le jour. Il y a même eu un *Indie-RPG Mag* dont le numéro 0 avait suscité beaucoup d'enthousiasme grâce à ses collaborateurs prestigieux. Plus tard, avec l'aide de Patrice Larcenet, j'avais participé à une tentative de relance du magazine mais cette nouvelle mouture n'est malheureusement pas allée bien loin non plus.

Six ans plus tard, Indie-rpg et la totalité des «studios» qui l'utilisaient ont disparu sans laisser beaucoup de traces. Peut-on parler d'échec, selon toi ?

Laurent La fin d'*Indie-RPG* a clairement été une déception mais je ne vois pas ça comme un échec complet. Le site a été lancé par enthousiasme mais a chuté quand celui-ci a diminué. Surtout que les retours étaient finalement très peu nombreux. Je dirais que le public n'a pas suivi mais on ne peut pas lui en vouloir.



Il y avait vraiment de tout mais aussi du n'importe quoi là-dessus. Que ce soit au niveau de la qualité ou du prix, le panel était très large et les acheteurs semblaient dans tous les cas très frileux pour ce qui est d'acheter du PDF. Peut-être manquait-il un cadre plus rigoureux, un contrôle limite éditorial de ce qui était mis en ligne. La qualité moindre de certains, de même que les histoires de droits autour des **Ténébreux Secrets de Sherlock Holmes** ont achevé un site qui peinait à prendre de la vitesse. Il manquait peut-être quelque chose qui finisse de convaincre les gens que le jdr Indie en France était autre chose que de l'amateur payant (alors que clairement, certains projets avaient bien la qualité pro). Pour autant, il en est sorti de bonnes choses. **Larmes de Rouille** et surtout **Star Drakkar** restent pour moi excellents. De fait, Éric Nieudan et Le Grümph ont continué à produire des bouquins sympas. **Oikouménè** a trouvé un éditeur pro (les **Ludopathes**).

Avec le recul, quel bilan personnel dresses-tu de cette expérience ?

Laurent Clairement, l'expérience **Zombie Inc** m'a permis de faire mes premières armes. À l'époque, je ne pratiquais le jdr que depuis 3-4 ans et, à part des scénars **Brain Soda**, je n'avais encore rien écrit. J'ai beaucoup appris, rencontré plein de gens et je considère que ça m'a aidé à participer à plein de projets pro très motivants depuis. Mes acolytes de **Zombie Inc** ont également trouvé moyen de rebondir (Gilles entre autres sur **Cats**, Matthieu sur **Capharnaüm**).

vous voulez en savoir plus sur *Imputrescibles* ?

>>> <http://jdr.la/imputrescibles>

souscrits dans le marbre

La vague « indé » témoigne de la recherche de nouveaux modèles viables pour la commercialisation du jdr en France. À ce titre, l'année 2006 recèle une autre innovation, riche de sens à la lumière de 2012. En fait d'innovation, il s'agit plutôt d'un procédé vieux comme l'imprimerie mais désormais appliqué au petit monde du jdr : la souscription. Rappelons qu'il s'agit d'une vente de livre par anticipation : l'éditeur récolte d'abord l'argent de la vente auprès des personnes intéressées puis fait imprimer le livre avec cette somme. Le bouquin est ensuite expédié aux souscripteurs qui attendent donc souvent plusieurs mois avant de recevoir le bien pour lequel ils ont avancé l'argent. C'est un modèle adapté à un marché de niche mais composé de clients passionnés (et patients !). C'est aussi une source d'interrogation sur la distribution du jdr (plus assez de boutiques ?).



En 2006, le système est notamment utilisé de manière très pertinente pour faire renaître une gamme que l'on croyait définitivement morte : **Maléfices**. Jeu phare de la fin des années 1980, la gamme qui sent le soufre n'avait plus rien vu paraître depuis plus de 10 ans mais était encore soutenue par une poignée de fans aimant à se retrouver sur Internet. Autant relancer classiquement une telle gamme aurait été un pari risqué pour un éditeur, autant solliciter les fans hardcore du jeu par une souscription était la solution idoine. Sur cette idée, **les Éditions du Club Pythagore** étaient nées. Après deux galops d'essai sous forme de scénarios parus, 2006 voit se réaliser le grand œuvre de l'éditeur associatif : la sortie d'un nouveau livre de base sous forme d'un nouvel écran.

Il faut croire que le contexte Belle Époque est propice à la souscription puisque, toujours en 2006, c'est le nouveau venu, **Crimes**, qui tente de lancer son livre de base par ce moyen. Pari plus risqué puisque le jeu ne dispose alors pas de la notoriété de son aîné. Une forte activité en conventions, un kit de démonstration gratuit (PDF, 35 pages), un bonus réservé aux souscripteurs (le supplément *Les Notes de Carter*), un buzz intense (et parfois mal vécu) sur Internet... et hop, avec seulement 200 souscripteurs séduits par ces belles promesses, la gamme **Crimes** était ainsi lancée vers les succès qu'on lui connaît depuis.

Un détail, toutefois, différencie fortement les deux souscriptions. Dans le cas de **Crimes**, elle est lancée non par ses créateurs, le « studio » **Écuries d'Augias** (voir interview) mais par un éditeur tiers, **Carravelle** (aujourd'hui disparu). Ceci pose question. Si l'éditeur n'initie pas la création et qu'il n'apporte pas non plus le financement nécessaire à sa concrétisation matérielle, à quoi sert-il exactement ? Une partie de la réponse est sans doute contenue dans le parcours des **Écuries d'Augias**, devenus à leur tour éditeur associatif en 2009 pour reprendre en mains les destinées de leur bébé criminel.

Aujourd'hui, cette problématique reste tout particulièrement d'actualité au moment où les appels aux levées de fonds via *Ulule* ou autre *Kickstarter* se multiplient dans le petit monde du jdr.



interview à la carte



Habituellement, la rubrique WIP n'est pas liée au thème. Mais pouvoir mettre en valeur cet élément indispensable pour tout bon MJ, l'occasion était trop belle. Nous avons donc interviewé trois illustres cartographes au style bien défini : Le Grümph, pour son style épuré et efficace, Akae la minutiosité même et Willy Favre au style tranchant.



Pouvez-vous vous présenter tous les trois, ainsi que les projets sur lesquels vous avez travaillé ?

Le Grümph Je suis auteur et illustrateur, associé aux éditions **John Doe**. J'ai travaillé sur de nombreux projets amateurs et professionnels depuis plusieurs années (**Exil, dK system, les Mille-Marches...**). Je fais aussi un peu de traduction pour divers éditeurs.

Akae Moi c'est Olivier, alias « Akae », je suis illustrateur dans le JDR depuis quelques années maintenant que ce soit dans le milieu professionnel ou associatif, amateur. Les jeux pour lesquels j'ai cartographié : **les Ombres d'Estéren**, le Recueil des **Démiurges en Herbe, Oikouménè, Capharnaüm, Alkemy RPG, LSA (Sunda Mizu mura), Tenga, Devâstra : Réincarnation** et **Pestilence**.

Willy Willy Favre, 38 ans, auteur et illustrateur sur des gammes comme **Brain Soda, la Brigade Chimérique, Humanydyne, Z-Corps, Kuro, Sable Rouge, Warsaw, Patient 13, Within, Luchadores...** Et sur d'autres choses en cours mais dont je n'ai pas le droit de parler sous peine de tortures à base de saucisses de Morteau et de toasts au hareng.



Cartographe est un travail rarement mis en avant dans le processus de création d'un JDR. C'est pourtant un élément essentiel à l'immersion dans le jeu. Comment explique-tu cet « état d'esprit » ?

Akae Peut-être parce que le plus souvent la carte est vraiment perçue comme un simple outil. Ce qui à mon sens joue aussi dans cet « état d'esprit ». C'est dommage car une carte c'est vraiment quelque chose de particulièrement utilisé. Ensuite la marge de manœuvre est souvent très réduite on passe le plus souvent derrière les cartes et croquis des auteurs qui se sont basés là-dessus pour créer leur univers. Ce qui fait que le cartographe est souvent plus perçu comme un technicien avant même d'être un artiste (à la différence des illustrations par exemple). Ensuite je ne connais pas de cartographe de profession au sein des staffs de création et le rôle incombe le plus souvent à un des illustrateurs... Pour le meilleur comme pour le pire.

LG Presque toujours, quand je commence à travailler sur un univers, je dresse une carte plus ou moins sommaire qui a pour fonction de placer dans un espace physique son espace social et historique. L'espace physique explique presque toujours la structure humaine d'un monde - telle chaîne de montagne réduit les échanges, telle baie est vitale pour les communications marines, etc. Et au bout du compte, tout cela permet au MJ de créer des histoires cohérentes. On lie le temps et l'espace, en quelque sorte.

Willy À mon niveau, je n'estime pas du tout être cartographe mais simplement illustrateur. Et lorsque je réalise une carte, je cherche plutôt à illustrer son apparence qu'à me rapprocher d'une carte IGN. C'est pour cela que ce travail n'est pas plus mis en avant que celui qui consiste à dessiner un PNJ, un plan ou une scène de combat. Cela fait un peu partie de la palette existante pour donner une apparence à un univers. Par contre, je dirai que la carte est malheureusement un peu le parent pauvre des JDR. Elle est souvent zappée ou mise un peu trop tard. Or, personnellement, c'est un élément important pour s'approprier un univers.



Une carte, c'est avant tout un outil. Comment faire pour qu'en plus elle fasse rêver ou, en tout cas, serve aussi l'ambiance du jeu ?

Willy La première chose, c'est qu'elle doit correspondre à ce que les concepteurs du jeu attendent. Ce sont eux qui conçoivent l'univers et qui donnent donc les informations sur ce à quoi elle doit ressembler. Du coup, elle doit coller au mieux à l'univers, à la manière dont le MJ peut l'utiliser.

La seconde chose, c'est que « pour faire rêver », il faut lui donner une apparence suffisamment évocatrice. Et là, forcément, on se retrouve dans les questions de goûts et de couleurs et chacun à ses préférences. Mais je dirai qu'il faut toujours distinguer la précision, le niveau de détails de la carte, de sa forme. Les informations contenues dans une carte sont toujours fournies par l'auteur du jeu. Là où le graphiste se contente de lui donner une forme, adaptée à l'ambiance.

Akae Il faut la rendre vivante, qu'elle soit une invitation au voyage. Quand on regarde la carte, il faut pouvoir se dire : « je veux aller là ! » Il faut vraiment essayer de personnaliser

la carte à l'univers et l'ambiance du jeu. Le traitement des textures, du rendu : pour une carte médiévale, penser à celle-ci en tant qu'objet de décoration (ce qu'elles étaient principalement à cette époque. Ainsi à mon sens en JDR la carte ne doit pas seulement être « informative », la partie esthétique compte beaucoup je pense, c'est ce qui va la rendre immersive. Ça pose toutefois un problème : quoi sacrifier dans l'aspect pratique au profit de l'aspect esthétique ? Plus simplement quand je fais une carte pour du JDR, je me mets simplement à ma place de MJ ou joueur ! Je fais la carte qu'il me plairait d'avoir.

LG Avant même de commencer à s'intéresser à l'aspect purement graphique d'une carte, il faut d'abord fixer son objet : que doit-elle dire ? Que doit-elle cacher ? Que peut-elle ignorer ? L'échelle de la carte est, par exemple, extrêmement importante. Il ne faut pas chercher à trop en dire sur une carte. Il faut savoir évoquer, montrer, sans surcharger. C'est pour cela qu'il faut toujours commencer par établir des cartes au brouillon en choisissant les éléments avec soin.

Dans un deuxième temps, l'habillage graphique dépend directement de l'univers et de son ambiance. Et là, c'est à chacun de faire jouer sa sensibilité artistique, sa culture, ses références et ses capacités techniques. Mais, à partir du moment où le fond de carte est clairement réfléchi et correctement conçu, même une carte sommaire peut se révéler d'une redoutable efficacité en terme d'immersion.

 **Pour vous, quels sont les éléments essentiels à y mettre ? Est-ce que les éditeurs ont un « cahier des charges » spécifique lors de leur commande ?**

Willy Les éditeurs pas toujours, les auteurs, quasiment toujours. Ce qui est un peu normal puisque l'univers du jeu représenté est issu de leur imagination. Ils sont donc les mieux placés pour savoir quoi y mettre, à quoi ressemble la topo, où se trouve l'océan... Quitte à filer un brouillon au départ. Après, de mon point de vue, il n'y a pas d'éléments essentiels à ne pas oublier. Parce qu'en regardant les cartes réalisées depuis 20 ans, on se rend bien compte que les objectifs ne sont pas les mêmes, qu'elles sont toutes différentes. Une carte peut simplement servir à localiser des régions, des quartiers, là où une autre peut représenter tout un globe ou un continent avec un haut niveau de précision.

LG L'élément premier d'une carte, c'est la toponymie. Quand on crée la carte d'un univers, il faut très sérieusement considérer le choix des noms de lieux, de régions, de pays, de fleuves, de villes, etc... Si les choix sont cohérents, culturellement appropriés, la carte (et le monde) seront réussis.

Ensuite, le choix des éléments dépend simplement de ce que l'on veut montrer. Parfois, il suffit de quelques points de repères que l'on complète naturellement en jeu - le romanesque remplira les blancs. D'autres fois, il faut créer des cartes d'une très haute précision et très chargées en termes et symboles pour distiller dans l'esprit du joueur l'impression de réalité, de consistance, de vérité. Il faut trouver l'équilibre qui convient à l'ambiance de l'univers. On en revient au conseil précédent : concevoir le fond de carte avant même de commencer à s'inquiéter de son aspect graphique.

Akae Les éléments essentiels sont à mon sens ceux qui permettent de faciliter la représentation de l'espace mis en scène. En gros sur la carte d'un pays on doit pouvoir y voir les lieux importants qui sont mentionnés dans le texte (cités, lieux notables, etc.), éventuellement des frontières (nationales ou régionales), les éléments géologiques (montagnes, fleuves, forêts, etc.). Mais la carte peut représenter bien des choses (espaces politiques, flux économiques, flux migratoires, routes commerciales, zones de conflits, villes, etc.). À mon sens il faut faire attention avant tout à ne pas la surcharger. C'est là que rentre en compte le cahier des charges de l'éditeur. Le plus souvent on a un croquis grossier, et une foule d'informations à y faire figurer. Il faut trier tout ça et trouver le moyen de remplir ce cahier des charges tout en préservant l'attrait à la fois esthétique et utilitaire de la carte.

 **Quelles sont les principales erreurs à éviter pour faire une carte de JDR ?**

LG Se tromper de nécessité. De quoi avez-vous besoin pour jouer ? Pas plus, pas moins.

Akae Vouloir absolument tout y faire figurer, c'est le meilleur moyen pour noyer la carte, la rendre illisible et au final qu'elle ne serve à rien lorsque trop d'informations y figurent.

Willy Tu me poses une colle. À mon sens, la principale erreur est qu'elle ne correspond pas à la vision des auteurs. Parce que quel que soit le graphisme choisi ou le degré de minutie, si la carte plaît aux créateurs du jeu, c'est que le pari est réussi.



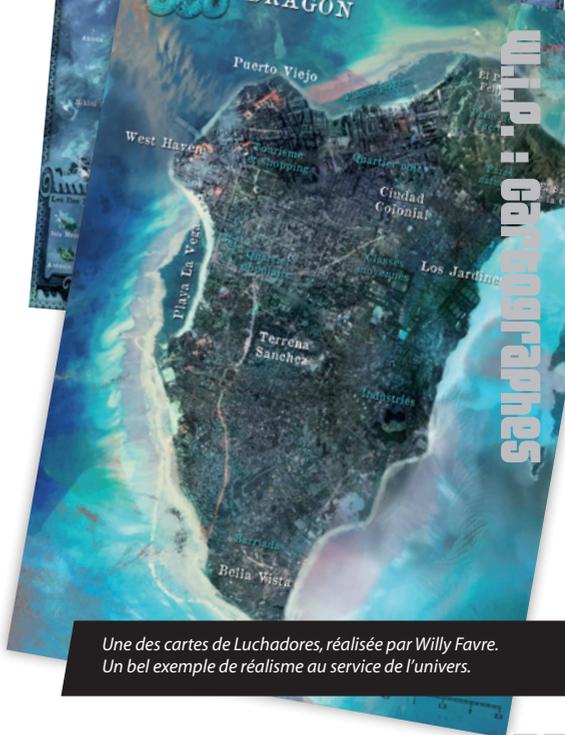
Cartographier un continent ou une ville peut nécessiter un long travail de recherche. Que représente cette charge de travail dans le processus de création d'une carte ?

LG Tout dépend de ce que l'on veut obtenir. Pour une carte historique ou géographique réelle, je récupère des cartes de différentes sources et je compile en fonction de ce que je veux donner à voir. Ça peut prendre du temps et imposer aussi de bouquiner des guides ou des bouquins d'histoire, juste pour repérer d'éventuelles erreurs ou faire des choix entre des indications incompatibles entre deux sources. Encore une fois, tout le boulot est de définir le fond de carte, d'opérer des choix sur ce que l'on veut montrer, sur ce dont on a besoin en jeu et sur ce qui est simplement inutile.

Willy Là encore, tout dépend de sa taille et du niveau de détails. Mais ça peut être particulièrement long, bien plus même qu'une couverture par exemple. Au niveau des recherches, ça dépend surtout de ce qu'on souhaite représenter et du réalisme qu'on souhaite lui accorder. Cependant, même une carte apparemment simple peut demander quelques heures de boulot, surtout si on souhaite la rendre un minimum crédible.

Akae Tout dépend du moment où l'on intervient dans le processus de création. Comme je l'ai dit juste avant, le plus souvent les auteurs ont déjà planché sur un croquis de leur univers. Quand ça fonctionne de cette manière le travail est moins long c'est évident et au final c'est plus sur la représentation des éléments cartographiques à incorporer (icônes, labels, etc.) qu'on travaille et sur leur disposition afin de faciliter au mieux leur lecture. C'est là qu'intervient le travail de recherche : « comment je vais représenter une maison sur la carte d'une ville ? », « Comment représenter une chaîne de montagnes sur la carte d'un continent ? » Ma bête noire c'est lorsqu'il s'agit d'intégrer le texte sur des cartes illustrées.

Toutefois la création d'une carte peut représenter un travail monstre en termes de temps. Pour la carte que j'ai réalisé de Sunda Mizu Mura, je me suis lancé dans un procédé plus que chronophage qui se chiffre en journées entières ! Réalisée dans un premier temps entièrement à la main, sa taille réelle est de plus d'1m10 sur 1m20.



Une des cartes de Luchadores, réalisée par Willy Favre. Un bel exemple de réalisme au service de l'univers.



Quelles sont vos sources d'inspiration (JDR et hors JDR) pour les cartes ?

LG Le MAÎTRE, c'est forcément Patrick Durand-Peyroles. *Laetith*, *Empire* et *Dynastie*, *Casus Belli*. Les premières grosses claques cartographiques. L'évasion immédiate juste en laissant le regard voyager. Ensuite, il y a plein d'atlas très bien foutus. J'ai passé des années comme gamin le nez dans un vieux et énorme atlas Larousse qui datait de la fin des années 60, avec des noms de régions aujourd'hui disparues. C'est plus tard que j'ai commencé à lire des atlas historiques en tous genres. Il y a aussi l'énorme boulot effectué sur la Terre du Milieu, notamment pour le jeu sorti chez **Decipher**, avec les cartes créées par le cartographe du film. Enfin, parmi les grosses ressources/inspirations, il y a le forum anglo-saxon, *the Cartographer's Guild*, qui est un repaire de tarés absolus qui font des cartes hallucinantes. L'un des trucs les plus impressionnants que j'ai vu ces dernières années, c'est le boulot sur les cartes de *Härn*. Là, on atteint presque l'inutile en jeu. Mais ils ont édité une carte en PDF sur laquelle on peut zoomer jusqu'à voir l'ensemble de tous les hameaux du monde.

Willy

Je n'en ai pas vraiment. Tolkien est la preuve qu'on peut faire une carte simple, tout en restant inspirante, sans la couvrir de détails. J'ai toujours aimé les cartes qui vont à l'essentiel, qui permettent de savoir où on se trouve, comme celles des Jeunes Royaumes ou de Glorantha. J'avoue que j'ai même tendance à trouver des cartes de certaines bandes dessinées plus efficaces que certaines cartes de jeux de rôles, parce qu'elles ne s'embarrassent pas de détails inutiles.

Akae

Je suis fan des cartes « illustratives », qui mélangent à la fois la cartographie et l'illustration, permettant une immersion totale dans celles-ci. J'ai une affection toute particulière pour les cartes médiévales et d'Ancien Régime qui regorgent de petits détails. Je passerais volontiers des heures à farfouiller pour dénicher ces détails. Qui me viennent à l'esprit ? Il y a la Table de Peutinger (un grand classique), il y a un tas de petites merveilles sur les gravures qui ornent les ouvrages européens du XVI au XVIIIème siècle, ou des tableaux splendides représentant les plans de cités avec des vues en 3D iso : le plan de la ville d'Amsterdam de 1538 et d'autres, le plan de Venise de 1565.

Pour le JDR, les cartes de **Warhammer** sont d'une grande richesse et superbes pour la plupart, celle d'**Agone** en couleur qui représente l'Harmonde a un cachet indéniable.



Quel univers aimerais-tu cartographier ? Et pourquoi ?

Akae

Bonne question ! Ha oui, la carte des Vieux Royaumes des bouquins de Jean-Philippe Jaworsky. Ses deux livres (*Janua Vera* et *Gagner la guerre*) m'ont fait voyager comme rarement. J'ai adoré leur lecture et l'univers décrit. Sinon des cartes futuristes peut-être. Ça me changerait de ce que j'ai l'habitude de faire.

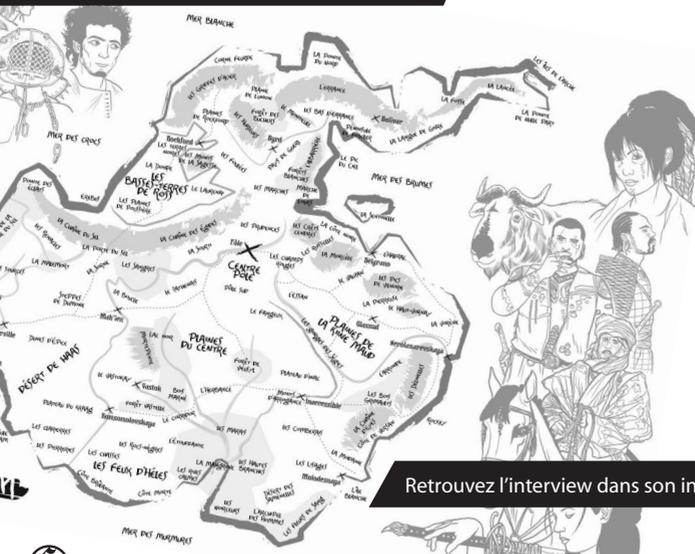
Willy

J'aimerais bien cartographier l'île prison de Manhattan en 1997. Va savoir pourquoi... Sinon, j'avoue, j'ai un petit pincement au cœur lorsque je songe à Poséidon, dans **Blue Planet**. D'abord parce que j'adore ce jeu, ensuite parce qu'à l'instar de Megacity One ou de Mort City (dans *SLA Industries*), cela fait partie des lieux emblématiques qui m'inspirent.

LG

J'avoue que pour l'instant, je suis servi. J'ai pu bosser sur la cartographie de l'univers de **Bloodlust** avec les co-auteurs de l'édition *Metal* et j'ai un peu poussé mes névroses aussi loin que je le voulais. On a créé deux cartes générales distinctes (pour éviter de noyer les infos), mais que l'on peut aussi superposer parfaitement. On a travaillé des tas de cartes thématiques comme dans les manuels de géo. Et puis j'ai dressé les plans de huit villes importantes en employant un graphisme à la Durand-Peyroles (sans forcément avoir sa classe, hein !). C'était vraiment le genre de chose que je voulais faire depuis longtemps.

La carte de Bloodlust Métal, par LG



Retrouvez l'interview dans son intégralité sur notre site www.di6dent.fr



roulez les dés, les crims!

27

Pour ce Rôle Over The World, abandonnons la vieille Europe et lançons-nous à la conquête du Nouveau Monde ! Enfin, du Québec, au moins. Même si tout le monde s'accorde à dire que la Belle Province n'est pas représentative de toute l'Amérique du Nord, il nous semble nous être drôlement rapprochés de la patrie de Gary Gygax. Enquête.

do you speak *bilingue* ?

Si la grande majorité de la population québécoise est francophone, nos lointains cousins sont aussi imprégnés de culture nord-américaine, qui s'exprime principalement en anglais, langue que les Québécois maîtrisent bien. Cette dualité linguistique et culturelle se retrouve dans nos univers ludiques, et rien de mieux pour se faire une idée que les boutiques spécialisées du pays. Les premières que nous visitons contiennent une proportion très importante de livres en anglais, les quelques références francophones présentes commençant pour certaines à dater. Au Valet d'Cœur, l'une des meilleures boutiques de Montréal, voire du Québec, jeux en français et en anglais sont en nombre sensiblement égal sur les rayonnages. Certains plutôt récents, d'autres non : *Mille Marches*,

Pathfinder, Te Deum Pour un Massacre, Mississippi, Prophecy, Atlas de Greyhawk. Certains, même, désormaïs introuvables en France, comme **Hellywood**. Mais la proportion en rayon est peu représentative des ventes réelles : les ouvrages états-uniens partent plus rapidement que ceux en français, qui attendent parfois des mois un acquéreur. Plusieurs raisons à cela. D'abord le manque d'information. Le vendeur du Valet d'Œur nous dit méconnaître les références importées de France ; il lui est donc difficile de les expliquer aux clients. Cela touche aussi les joueurs, davantage tournés vers le grand-frère américain pour se tenir informés des jeux et nouveautés. Nombre de rôlistes québécois sont directement branchés sur *RPG.net*, le site rôliste états-uniens par excellence. Le réseau rôliste francophone québécois, lui, est encore peu développé.

La différence de prix frappe aussi les esprits : le jeu en français est souvent 30 à 50 % plus cher que le même livre en anglais. Guillaume Bélanger, alias Docteur Critique (voir encart page ci-contre) nous mentionne quelques exemples :

« La version française d'un supplément **Pathfinder**, une fois importée au Canada, est à 30 \$ CAN - pourquoi payer autant si l'on peut avoir un second livre de la gamme pour le même prix ? **Paizo**, avec ses Adventure Path à 15 \$ CAN le livre, ça coûte rien, là : tu t'en achètes 6 pour 90 \$ CAN et tu t'en es même pas rendu compte. » La faute au coût du transport et de l'importation et aux faibles quantités commandées par les boutiques pour leur stock.»

Le Québec, c'est huit fois moins d'habitants que la France, donc un marché réduit, malgré une forte culture nord-américaine de l'« entertainment », culture qui à son tour induit une surreprésentation des blockbusters nord-américains sur les états. Dans ce contexte, **D&D 4e édition** et **Pathfinder** sont sans surprise les jeux les plus vendus actuellement. Les boutiques se limitent souvent à ces blockbusters pour des raisons économiques. Guillaume Bélanger :

« J'imagine mal les vendeurs aller chercher des documents d'éditeurs indépendants du sud de la Californie qui essaieraient de vendre ici un JdR dont on n'a jamais entendu parler. Non, eux, il faut qu'ils rentrent dans leur argent. »

Les délais de sortie finissent de faire pencher la balance : un JdR américain sort quasiment en même temps aux États-Unis et au Québec, un jeu européen met beaucoup plus de temps. Les joueurs qui suivent impatiemment une gamme préféreront, pour jouer, se procurer le supplément en anglais plutôt qu'attendre des mois une éventuelle traduction.

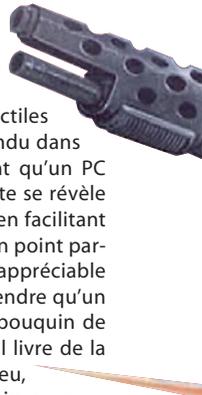
Le cumul de ces aspects d'accessibilité, information, prix et délai explique les choix pratiques des habitants de la Belle Province en matière de jeux de rôle. Toutefois, une demande forte existe pour du JdR en français en boutique, car si on achète en anglais, on parle français autour des tables.

le jeu de rôle 2.0

Acheter des jeux en anglais est encore moins une barrière pour les acquérir en PDF, format dont le choix et l'accessibilité sont bien plus développés outre-Atlantique. On y constate aussi une démocratisation plus importante qu'en Europe des tablettes tactiles (grâce notamment au Wifi, très répandu dans les lieux publics). Moins encombrant qu'un PC portable ou qu'un netbook, la tablette se révèle très utile autour d'une table de JdR, en facilitant grandement, par exemple, l'accès à un point particulier des règles. Un gain de temps appréciable pendant la partie - plus besoin d'attendre qu'un autre joueur ait fini de consulter le bouquin de base. Et là où, habituellement, le seul livre de la table a été acheté par le maître du jeu, le prix du PDF aide à convaincre les joueurs d'investir dans du matériel de JdR. Cela s'avère aussi utile au meneur pour des éléments d'ambiance (illustrations, plans, musique, etc.).

Par contre, le plus souvent, on « roule » encore les dés à l'ancienne, même s'il est imaginable d'avoir un jour une interactivité entre les dés et la tablette.

En se démocratisant et en se répandant chez les rôlistes, le PDF pourrait devenir un nouveau marché pour les Québécois, qui traduiraient les meilleurs jeux français en anglais et exporteraient plus facilement la création québécoise en France.



Les spécificités

du jeu de rôle québécois

Nos correspondants nous donnent leur vision des spécificités québécoises du JdR.

Cédric

Ferrand (1) Il n'y a aucune différence notable dans la pratique. À la limite, on trouve quelques différences linguistiques, mais rien de bien sorcier. Ainsi les Québécois roulent les dés (de l'anglais to roll a dice) et disent « *Je tire le stormtrooper* » au lieu de « *Je tire sur le stormtrooper* », mais comme nous ils cassent la porte, tuent le monstre et s'emparent du trésor. Évidemment, nombreux sont les rôlistes québécois bilingues, donc on joue très souvent en français avec des livres anglais dans un gloubi-boulga linguistique très naturel.

Ce qui est marrant avec des Québécois de souche, c'est que nos stéréotypes franchouillards leur sont exotiques. Si je propose un **Nephilim** dans l'arrière-pays breton, c'est aussi dépayasant pour eux que si je fais jouer un scénario dans le Texas profond à une table de jeu de Vélizy. Mais au final, on a la même culture mentale qu'eux puisqu'on a regardé les mêmes séries télé et lu les mêmes bouquins de SF. Mais quand le jeu se déroule en France, il faut penser à expliquer certaines choses qui vont d'elles-mêmes pour nous mais qui paraissent étranges à des Québécois pure laine (comme la différence de juridiction entre la police et la gendarmerie, mais vous connaissez les prérogatives de la Gendarmerie royale, vous ?).

Guillaume

Bélanger (2) Le jeu de rôle pratiqué au Québec est très proche de celui pratiqué aux États-Unis. Les Québécois ont cette culture anglophone/américaine avec eux comme bagage. Il y a aussi une question d'identité qui vient avec ça : J'ai pas l'impression que le jeu de rôle a été ou va devenir un champ de bataille identitaire au Québec. Si ça arrive là un jour c'est que nos politiciens ne savent vraiment plus quoi faire ! On n'a pas eu de prise de conscience du genre « ah le jeu de rôle au Québec on est en train de le perdre ! » : non, il n'a jamais existé : il est anglophone. La Québécoité du jeu de rôle n'existe pas.

(1) auteur du jeu parodique **Soap**, Cédric Ferrand a participé *Casus Belli*, et a pigé sur plusieurs gammes. Il travaille actuellement sur l'adaptation en JdR de son premier roman, *Wastburg*. Il vit à Montréal depuis 7 ans.

(2) alias Docteur Critique, il a publié une soixantaine de critiques de jeux de rôles. Retrouvez-les sur son blog, ledocteurcritique.blogspot.com, ou sur *Rôliste.TV*. Sa collection de JdR est à 90% anglophone.





Tom et ses chums ! *La vidéo de Farador*

Quelles sont les stars rôlistes du Québec, (re)connues « intercontinentalement » ? Les acteurs de la vidéo parodique Farador, bien sûr ! Interview d'Édouard Tremblay, auteur de ce court-métrage déjà vu plus de 900 000 fois sur YouTube.

D'où t'est venue l'idée de ce film ?

Ado, je jouais avec une bande de potes. Je ne les ai pas revus depuis 15 ans. Un jour, je cherchais une idée pour un scénario de film et je me suis demandé ce que ces gars-là faisaient aujourd'hui, s'ils jouaient encore à **D&D** et si oui, j'ai essayé de m'imaginer mes retrouvailles avec eux. Bien sûr, mon film pousse la connerie au maximum avec le résultat que vous connaissez.

Te doutais-tu qu'il allait être aussi connu de ce côté de l'atlantique ?

J'ai fait ce film en une fin de semaine avec mes potes, sans aucune idée de l'impact qu'il aurait. Je ne voulais que faire rire une poignée de gens dans un festival underground de films fantastiques, et je

me suis retrouvé à faire un film ayant une portée internationale. Dans mon entourage, le film a déclenché une vague de nostalgie. Tout le monde de ma génération a joué au moins une fois à **D&D** (ou autre) ou a eu un cousin quelconque qui y jouait. Donc, même s'il parle d'un milieu assez hermétique, tout le monde pouvait le comprendre et en rire. J'ai compris que le film était connu en France le jour où mon ami Louis (Mordak le magicien), revenu d'un voyage à Paris, m'a dit s'être fait reconnaître et avoir été reçu en héros dans une boutique spécialisée en JdR.

Si c'était à refaire, tu changerais quoi ?

J'apporterais de l'anti-moustique lors du tournage ! Je me suis fait piquer une bonne cinquantaine de fois lors de la scène nocturne autour du feu. Mon casque de Boba Fett n'a pas suffi à éloigner ces bestioles volantes. Blague à part, si c'était à refaire, je mettrais de la musique libre de droits dans mon film. La musique de la trame sonore ne m'appartient pas, je n'ai donc jamais eu le droit de vendre mon film. Dans ce temps-là, je ne pensais pas au pognon et ne me souciais pas de ce genre de détails. Je voulais juste m'amuser !

vie et vicissitudes

des éditeurs québécois

Triste constat : aucun éditeur de jeux de rôles n'est en activité aujourd'hui au Québec. Mais ce ne fut pas toujours ainsi.

Dream Pod 9 naît dans les années 90 en écrivant des suppléments pour **Cyberpunk 2020** et **Mekton**, puis se spécialise dans les histoires de robots géants (**Heavy Gear**, **Jovian Chronicles**, **Gear Krieg**...), une production toujours publiée en anglais car tournée vers le marché US. Leur grand jeu est **Tribe 8**, du post-apo onirique avec des tribus résistant à l'occupation d'aliens sadiques (voir encart). Actuellement, **DP9** a délaissé le JdR pour se concentrer sur les wargames et les figurines. **DP9** aurait passé un accord avec **Steve Jackson Games** et promet de revenir au JdR, mais aucune nouvelle concrète à ce jour.

Au début des années 2000, **SteamLogic** produit un jeu de fantasy industrielle, **Mechanical Dream**, et traduit en français le livre de base et l'écran de **Tribe 8**. Cette toute petite structure est, depuis lors, en stase.

Quant à lui, le **Studio Mammouth**, apparu en 2005, a publié 4 jeux : **Réalités** (des combats cinématiques contre des monstres venus d'ailleurs envahir la Terre de demain), **Wuxia** (reproduisant les films de kung-fu chinois), **Hex** (mystères pendant la Belle-Époque) et **R.O.B.O.T.** (où l'on incarne des robots qui s'humanisent). Comprenant que le marché québécois est trop petit pour vivre, le studio vise le coup double : il traduit ses jeux en anglais pour profiter du marché américain, et imprime les livres en français directement en France pour éviter les frais de transport. Malheureusement, cela demande trop de logistique et de moyens financiers à cette petite structure. L'aventure s'arrête en avril 2008, quand les **éditions Icare** rachètent les droits d'exploitation des jeux du Studio et se rapprochent des auteurs pour donner un nouvel élan et un suivi aux jeux.

Mentionnons aussi **Silence Indigo** (**Les Chroniques d'Erdor**) et **XID Créative** (**Providence, 1997**), qui n'ont été actifs que l'espace d'un temps. Ou encore un OVNI : un éditeur spécialisé dans l'impression de manuels scolaires a sorti le jeu **Guerre et Quêtes**, destiné à être utilisé dans les écoles.

Le Québec, petit marché, ne permet pas à un éditeur de vivre des joueurs locaux et l'oblige à trouver d'autres débouchés. Géographiquement, le marché anglophone est le plus simple à rejoindre,

mais il est très concurrentiel. Linguistiquement, il est plus simple de se tourner vers la France, mais reste le problème des frais de port.

auteurs *sans frontières*

La situation des éditeurs québécois n'est pas rose ; qu'en est-il des auteurs ? À côté du plus célèbre d'entre eux, Robin D.Laws, pape du jeu narratif et décomplexé, créateur, entre autres, de **Conspirations** et du système **HeroWars/HeroQuest** (voir son interview dans le n°2 de **Diédent**), nombre de Canadiens méconnus ont pigé dans le milieu. David L. Pulver a participé à plus de 60 ouvrages chez **TSR** et **Steve Jackson Games**. Rick Neal a développé **Unknown Armies (Atlas Games)**. Sean Michael Punch a beaucoup écrit pour **GURPS**, et Malcom Sheppard pour **White Wolf**. Cédric Ferrand tire un parallèle intéressant : « *C'est un peu comme pour les acteurs : Dan Aykroyd, Jim Carrey, Michael Cera sont Canadiens, mais tout le monde s'en moque* ». Nous ne pouvons que confirmer : c'est **Diédent** qui a appris à Guillaume Bélanger que R.D.Laws est canadien !

la vie *des rôlistes*

Les parties se jouent la plupart du temps en petit groupe, entre potes à la maison. Notons qu'au Québec il n'y a pas d'associations au sens où on l'entend communément en Europe (pas de « loi 1901 »). Mais des clubs sont présents dans les écoles, les CEGEP (collèges offrant une formation technique) et les universités, et ne se limitent pas au JdR : les jeux de cartes style **Magic** ou **Pokémon**, de plateau, ou de figurines style **Warhammer 40k** y sont aussi très populaires.

Les rôlistes québécois sont bien sûr présents sur la toile - signalons notamment **La Page à Melkor**¹, 15 ans d'existence, portail d'information sur le Québec rôlistique. Mais le potentiel que représente internet semble peu exploité : difficile de parler de sites fédérateurs créant un engouement ou une synergie pour les créateurs et les joueurs. L'attrait des sites américains est-il trop fort ?

Les conventions ? Il y en a bien quelques-unes, notamment à Sherbrooke et à Montréal, mais rien qui puisse servir de « phare » aux rôlistes québécois, permette aux acteurs de se rencontrer et aux projets de se mettre en place. En cause, les grandes distances entre les villes, et, peut-être, le caractère plus individualiste des Nord-Américains.



Le Québec et le Canada vus dans les JDR

À première vue, Canada et Québec ont peu inspiré les auteurs de jeux de rôles. Ce n'est heureusement pas tout-à-fait le cas.

Indubitablement, **Tribe 8**, à l'ambiance très riche, est un vrai bijou québécois. L'action se déroule à Vimary, version ravagée de l'île de Montréal. Dans le futur, les Z'bri, créatures démoniaques venues d'ailleurs, ont asservi les humains. Les survivants, réunis en tribus, suivent des déités étranges. Les PJ sont les exclus de ces tribus : ils partent donc de très loin pour fonder une communauté de parias capable de survivre dans un futur post-apocalyptique et particulièrement hostile, où l'humain n'est pas au sommet de la chaîne alimentaire.

Grand succès de **Vampire : The Masquerade** au Québec grâce au supplément « *for adults only* » (eh oui !) *Montréal by Night* : Montréal est contrôlée par le Sabbat, et il ne fait pas bon vivre dans cette cité de messes noires.

Rifts Canada et *Free Québec* sont deux suppléments pour **Rifts**. *Free Québec* a supplanté tous les autres de la gamme Rifts dans la Belle Province. Le Québec Libre a fait sécession, et la guerre est désormais déclarée contre la Coalition. Le Québec maîtrise la technologie des armures robotisées Glitter Boys. Dans cet univers le monde est quasiment détruit, le Canada étant un vaste no-mans-land glacial qui est devenu le terrain de chasse de monstres. Pour Guillaume Bélanger, « *c'est plus une réutilisation de clichés de Ma Cabane au Canada* ».

Dans **Shadowrun**, le Québec est une république indépendante, contrôlée par une corporation. La Sûreté provinciale, soit la police, s'est transformée en une super-armée surentraînée et modifiée génétiquement. Le français y a été déclaré seule langue autorisée dans les affaires, et les anglophones sont traités comme citoyens de seconde zone, ce qui isole la République du Québec du reste des états américains (tiens donc !). Une autre partie du Canada a rejoint le nord-est des USA pour former l'UCAS - L'Union des États Canadiens et Américains. Le reste du territoire est partagé entre différentes nations amérindiennes.

Le Québec de *Transhumance Space* (**GURPS**, 3e éd.) est aussi indépendant, et il fait partie de l'Union européenne (eh oui !).

Citons encore le supplément dédié à la *Nouvelle-France* pour **Mousquetaires de l'Ombre**, le supplément *Canada* pour **Apocalypse World** et le sourcebook idoïno pour **API Worldwide**.



Chaque ville au Canada a pourtant sa boutique qui vend du JdR. OK, avec les années les rayonnages ont bien diminué et le JdR est actuellement souvent limité à un pan de mur et une quarantaine d'ouvrages.

S'il y a, par contre, une activité qui semble florissante, c'est bien le Grandeur-Nature, souvent appelé par son acronyme anglais **LARP** (*Live Action Role Playing*), très présent au Québec. On nous rapporte le cas d'une petite ville dont le service d'animation culturelle a reçu une formation au GN afin d'en organiser dans sa communauté. Au cœur de Montréal, dans le parc du Mont-Royal, il est très fréquent en fins de semaine de voir des GNistes s'affronter à l'épée en latex.

Pour finir, notons encore la présence de Puissance Maximale², une radio geek locale qui propose des chroniques sur le jeu de rôle. Ils éditent d'ailleurs un sympathique fanzine, qui semble être le seul représentant de la presse rôliste québécoise. On peut s'estimer chanceux, nous en France !

Ainsi se termine notre première escapade transatlantique. Nous y avons trouvé une pratique du jeu de rôle qui fait écho à la devise complète du Québec : « **Je me souviens que né sous le lys, je crois sous la rose** ».

Merci... ou pas

Nous tenons à remercier Cédric Ferrand, Guillaume Bélanger, Chantal Campagna ainsi qu'Édouard Tremblay pour leur aide, mais regrettons que bien des interlocuteurs n'aient pas joué le jeu.

² www.puissancemaximale.com



Le Fôliste,

VOYAGEUR IMMOBILE?





le
Jdr

La PLUS GRANDE agence de VOYAGES DU MONDE

ne DÉFAITES pas vos BAGAGES !

Cet été, la crise aidant, vous savez que vous ne pourrez pas payer la surtaxe carburant de votre vol long-courrier. Avec tout ce qui se passe dans le monde, vous avez en plus peur d'être pris dans une révolution ou une vague de terrorisme. Puis de toute façon, vous avez peur des moustiques, de la bouffe trop épicée et des maladies tropicales, alors... Pas de panique ! La Rédaction a la solution qu'il vous faut pour profiter au mieux de votre été à venir... jouez aux jeux de rôles !

le guide du TOURÛLISTE GALACTIQUE

Bon, OK mais on va où ? Et oui : pour une fois, vous n'êtes pas limité par votre budget taille XS ou le fait que vos jambes gonflent démesurément au-delà de 2 heures de vol. C'est la magie du voyage immobile autour d'une table de jdr : aller dans un lodge aux antipodes n'est ni plus cher, ni plus long que d'aller au camping de Gif-sur-Yvette (ah, sacrée Yvette !). Du coup, c'est le vertige devant le champ des possibles. Vous voyez ? Le vertige. On n'est pas encore parti et, déjà, les sensations du voyage débutent. Accrochez vos ceintures et attention au démarrage.

Dans les centaines de jeux et les milliers de suppléments parus dans l'histoire du jdr, il nous a fallu faire un tri raisonné. D'abord, on est bien d'accord :

on parle de voyage sur notre bonne vieille Terre... ou en tout cas une version de celle-ci pas trop éloignée de la nôtre. Ensuite, explorer le patrimoine, les légendes et les paysages de notre belle France peut être une bonne expérience, c'est vrai, mais pour le voyage et le dépaysement, on repassera. Ainsi, si nous avons essayé de privilégier dans la mesure du possible les livres disponibles en français, nous avons écarté de notre catalogue les destinations franco-françaises. De même, pour un rôliste francophone souvent nourri depuis sa prime jeunesse à la Nouvelle-Angleterre sauce **Cthulhu**, à la Los Angeles méthode **COPS** ou encore à la Seattle façon **Shadowrun**, il ne nous a pas semblé très exotique de prendre en considération les quantités de jeux se déroulant aux États-Unis. On fera de même l'im-passe sur les pays des ninjas et autres traditions pittoresques des coups de pied retournés dans la tête.

par Julien Clément

Au final, il reste encore pléthore de voyages immo-
biles à faire, alors ne cherchez pas dans le modeste
panorama suivant une quelconque ambition d'ex-
haustivité. Contentez-vous de suivre le guide !

sous le soleil **D'Espagne**

Un peu de folklore : si les touristes connaissent
surtout les tapas et les plages de sable fin, pas de
cela chez le tourôliste ! Pour nous, l'Espagne, c'est
avant tout le pays de l'Inquisition, des gars qui se
mettent des cagoules pointues sur la tête et, plus
largement, d'une religiosité pleine d'excès, de
passions et de secrets inviolables. Il n'en fallait
pas plus pour que des jeux sulfureux comme **Kult**
(toute la campagne *Theolithis*) ou **INS/MV** (la fin de
la campagne *Jésus reviens !*) viennent exposer nos
intrépides PJ voyageurs au brûlant soleil local.

Pour amateurs de curiosités historiques : vous
pourrez rester sur les mêmes problématiques en
visitant les vestiges médiévaux d'une ancienne
édition française d'**Aquelarre** : démons et hystérie
religieuse au programme.

Stage linguistique : une autre glorieuse période
de l'Histoire espagnole est le Siècle d'Or (16ème/
début 17ème) avec ses intrigues de cape et d'épée
et ses hidalgos pleins de morgue. Il faudra pour vi-
siter ce pan du patrimoine culturel espagnol faire
un effort de langue ; en effet, les aventures du **Ca-
pitán Alariste** ou les guerres de **Lances** ne sont
accessibles qu'en VO.

ruines **D'Italie**

Incontournable : ah, si Venise n'existait pas, les rô-
listes l'auraient inventée ! Pensez donc : une ville
tortueuse où la moindre ruelle peut finir dans les
brumes du Grand Canal ou se perdre sur un campo
désert et où, en plus, les habitants ont, dans l'ima-
ginaire rôliste, l'étrange habitude de se promener
masqués et enveloppés dans de longues capes
mystérieuses. Pour les amateurs d'intrigues duve-
teuses ou de trahisons à triple bande, une visite
ludique de la Sérénissime s'impose donc. Si vous
manquez de temps, vous pouvez vous contenter
d'une simple halte touristique au cours de la cam-
pagne *Terreur sur l'Orient-Express* pour **l'Appel de
Cthulhu** (1 étape sur 13) ou au milieu de l'*Euro-
tour* pour **Cyberpunk 2020**. Pour ceux qui aiment
prendre leur temps, le supplément *Masques* pour
Athanon propose un long scénario se déroulant

IRL

Des voyages «IRL»
POUR NOUS, LES RÔLISTES

*Où partir en voyage lorsqu'on est rôliste? Les
amateurs de Vikings vont à Oslo, les fadas des Cathares vont
visiter les châteaux idoines, les amateurs de bière vont en
Belgique ou en Tchèque, les bronzés vont à la plage, mais les
rôlistes ? Que vont-ils visiter ?*

*Plusieurs axes peuvent être empruntés pour répondre à cette
interrogation. Il y a les lieux, très rare, en relation avec le jeu de
rôle en tant que tel. Puis il y a les lieux, beaucoup plus nom-
breux, en relation avec une campagne, un jeu, une gamme
ou un univers. D'autres endroits sont intéressants comme
sources d'inspiration - peut-être en ferez-vous le décor de votre
prochaine campagne ? Et pour finir, il y a des lieux où l'on va
non pas pour visiter, mais pour rencontrer des gens et faire des
choses - mais oui : après tout, jouons !*



Lake Geneva

Là où tout a commencé

Commençons par un retour aux sources du jeu
de rôle : pourquoi ne pas aller sur les traces de Gary Gygax,
le créateur de **Dungeons & Dragons**. Pour cela direction
les États-Unis, plus précisément dans une petite bourgade
du Wisconsin, au Nord de Chicago : Lake Geneva. C'est là
qu'a vécu Gary Gygax, d'abord un peu en dehors, dans une
mansion à Clinton, puis à Stone Manor, une des plus grosses
bicoques, située idéalement au bord du lac. **TSR**, dont Gary
fut le président, a aussi eu son siège à Lake Geneva.
Pour un rôliste, l'intérêt du lieu serait-il limité à quelques mai-
sons à voir, et cela que depuis l'extérieur qui plus est ?

Une plaque commémorative, en l'honneur de vous savez
qui, avec comme il se doit un dragon couché sur un D20, a
été installée récemment. Et c'est tout ? Non, car il y a aussi
un projet de statue : une tour médiévale miniature entourée
d'un dragon et surmontée d'un buste de Gary devrait faire
son apparition dans l'un des parcs de la ville. Stefan Pokorny,
connu des gamers pour être le fondateur et le sculpteur en
chef de Dwarven Forge, s'est porté volontaire pour réaliser ce
mémorial.

Et pour rendre le voyage encore plus rôliste et vivant, l'idéal
serait d'y être lors de la Gary Con (la fameuse GenCon - dont
le «Gen» fait bien référence à Lake Geneva - ayant démé-
nagé à Indianapolis). Vu le lieu, cette convention annuelle
est bien sûr tournée vers **Dungeons & Dragons** et les jeux
TSR. Un retour aux sources, comme on vous le dit.

la suite p37

entièrement dans la ville lacustre. Bon, bien sûr, c'est de la SF mais, à Venise, les mutations et tout ça, ça reste sous les masques, alors !

Parcs d'attraction : si vous avez peur de vous ennuier entre les vieilles pierres de la Sérénissime, vous pouvez tenter la découverte de villes imaginaires ouvertement inspirées de Venise mais qui y ajoutent des éléments fantastiques ou medfan, parfois un peu carton-pâte. À ce titre, les cités des Venn'dys (**Guildes**), Clémence (**Shade**), Aberrande (**Archipels**) ou encore la... Venice de **Ecryme** méritent un détour.

Rome éternelle : pour un scénario se déroulant en Italie mais sans masques, course-poursuite en Riva et autres veniseries tourilistes, on peut conseiller *Les loups de Rome*, scénario du livre de base de l'ina-chevé **Cirkus** (publié par **Extraordinary Worlds Studio**, l'éditeur de **Arkéos**). Ah bah non, raté : s'il commence en effet à Rome, le scénario s'achève à ... Venise. Pour une visite de Rome, seuls les amateurs de vieilles pierres y trouveront leur compte avec la visite de la Rome impériale proposée par **Praetoria Prima**.

L'Italie, c'est fini ? : bah non, il reste Capri ! Curiosité savoureuse, le très ténébreux **Nephilim** propose tout un gros scénario se déroulant entièrement au soleil de l'île de la baie de Naples : *La Dame de Onze Heures*. Ah, voir Naples et... aaaargh !

bien au milieu de **MITTEL EUROPA**

Capitale de l'occultisme : si pour beaucoup de touristes, Prague est avant tout la ville de la bière à 1 euro, pour le touriliste, c'est principalement une ville pleine de mystères occultes, de symboles alchimiques et de la légende du Golem. Bref, un incontournable absolu. Inévitablement, le très tortueux **Nephilim** ne pouvait qu'en faire un lieu (oc-) culte avec sa fameuse campagne *L'Assemblée du Seuil*. Du coup, **Trinités** ne saurait être en reste et propose dans sa copieuse gamme plusieurs incursions dans la ville tchèque (par exemple dans *Les Décans*).

Pour amateurs de curiosités historiques : si c'est l'origine de tout ce mystère qui vous trouble, nous vous conseillons une visite ignorée du tourilisme de masse à travers le scénario semi-générique *L'Ascension de Marie-Madeleine* (**7C**) qui se déroule là-bas en 1610.

Un soupçon de chantilly : petite pause gourmande avec les *Folies viennoises* de **Maléfices**, une étape touriliste rare où l'amateur de patrimoine historique peut savourer une valse le temps d'une rencontre avec les plus grands personnages de la Vienne de 1900.

«PETIT manuel DU PARFAIT AVENTURIER»

Pierre Mac Orlan, 1920

Ceci n'est pas un nouvel ouvrage occulte mais un petit opuscule destiné à la formation de tous les aventuriers en herbe. Qu'on se le dise : «*Il est nécessaire d'établir comme une loi que l'aventure n'existe pas. Elle est dans l'esprit de celui qui la poursuit et, dès qu'il peut la toucher du doigt, elle s'évanouit, pour re-naître bien plus loin, sous une autre forme, aux limites de l'imagination*». En conséquence de quoi Mac Orlan déconseille formellement la carrière d'aventurier actif, décevante voire mortelle, à la différence de celle d'aventurier passif : «*Celui-ci se cramponne par tous les temps aux bras de son fauteuil comme un capitaine long-courrier aux rembarbes de sa passerelle de commandement*». Tiens, voilà qui nous rappelle quelqu'un ! Mais attention, devenir un aventurier

retrouvez sur notre site une
présentation complète de cet ouvrage
<http://site.di6dent.fr/?p=550>



passif demande une formation rigoureuse : «*C'est une question de gymnastique intellectuelle comprenant des exercices quotidiens et particulièrement l'entraînement méthodique de l'imagination*». La lecture est encouragée (sauf les classiques), les voyages déconseillés, sauf en Bretagne et avec chagrins, la documentation est à peu près inutile (les mensonges accumulés suffisent amplement), mais l'érotisme littéraire indispensable.

Ah, j'oubliais, il faut aussi «*posséder un ami crédule dont on fera un aventurier actif*», à la condition, toutefois, qu'il ne revienne jamais de ses voyages pour vous demander des comptes ! À lire de toute urgence.

par Michel Fagherazzi

charme **SLAVE**

Patrimoine (mort-)vivant : ah, la Transylvanie ! Pour le tourôliste, il n'y a pas de destination plus attirante. Sa cuisine à l'ail, les baisers de ses charmants habitants, ses pittoresques coutumes locales à base d'empalement... un voyage de rêve ! Si vous êtes du genre pressé, vous pouvez opter pour le tour express proposé par la gamme **Vampire** : l'**âge des ténébres**. La campagne *Chronica Transylvania* vous expose en effet sans perdre un instant 8 siècles d'histoire locale (du 12ème au 20ème). Elle s'accompagne en supplément du sourcebook *Liber Transylvania* qui offre en outre des excursions dans les contrées slaves voisines (Pologne, Lituanie...) à l'époque médiévale.

À faire avec les enfants : pour rester dans la thématique tout en se détendant en famille, vous pouvez jouer le scénario proposé dans le livre de base de **Toon**. Titre inévitable : *De Vampire en pire*.

Bortsch de poule au paprika : dégustez cette savoureuse spécialité des années 1930 avec le scénario éponyme du recueil *Les ombres de Leningrad* (très récemment en VF) pour **AdC**. Dans le même registre gastronomique, poursuivez avec les 3 étapes slaves de *Terreur sur l'Orient Express* (Zagreb, Belgrade, Sofia). Attention, toutefois, globalisation du tourôlisme oblige, certains amateurs purs et durs trouvent ces plats sans saveur...



IRL

Des voyages «IRL»
POUR NOUS, LES RÔLISTES

Dans La convention, TOUT EST BON !

Aller aux conventions, c'est partager sa façon de jouer avec des rôlistes d'autres horizons. C'est aussi pratiquer des jeux qu'on n'aurait peut-être pas découvert autrement. La convention est donc un bon moyen de voyage «en jeu», certes, mais c'est aussi une occasion de voyager «en vrai» : on peut en effet combiner le parage de pieds sous les tables de jeu avec une visite des alentours. Mais pas uniquement, car certaines conventions se suffisent à elles-mêmes !

Certaines conventions se déroulent en effet dans des cadres enchanteurs, à l'image des Chimériades qui ont lieu au Château de Buoux, au cœur du parc du Lubéron. En plus du décor magnifique, on y sert des repas «à l'ancienne» aux rôlistes.

Dans un tout autre registre, la visite de La Mère De Toutes Les Conventions, soit la GenCon d'Indianapolis qui en sera à sa 45e éditions cette année, vaut le détour : 4 jours de jeu dans une ville qui se met au service de l'événement, des animations loufoques et barloolées, et même l'exploration d'un vrai donj' vous feront vivre une vraie expérience américaine, dans toute sa démesure.



Le Mont-Saint-Michel, DÉCOR DE JDR PAR EXCELLENCE ?

Il n'existe pas encore d'étude là-dessus, alors nous nous en remettons à ce que nous dit notre petit doigt : le Mont-Saint-Michel est probablement le lieu «réel» que l'on retrouve dans le plus de jeux de rôles vendus dans le monde francophone.

Dans *Wasteland*, le Mont-Saint-Michel est le siège d'une nouvelle Église dans un nouveau Moyen-âge post-apocalyptique. Celle-ci y conserve tous les ouvrages sacrés auxquels elle se réfère. Dans *Hawkmoon* le Mont-Saint-Michel devient le sanctuaire des Toges Noires, un ordre affilié au Sincère Repentir - tout un programme. On pourrait encore mentionner la «présence» du Mont dans *Nephilim*, *Trinités* et... *Bitume*.

Parcourez donc les ruelles étroites du Mont, visitez l'abbaye, et décidez où exactement vos PJ rencontreront les PNJ principaux.

la suite p39

LE JDR, le plus grand espace de voyages du monde

33



LES CIRCUITS-DÉCOUVERTES une fausse-bonne idée ?

Vous connaissez le principe des circuits-découvertes, n'est-ce pas ? Toutes les merveilles d'Italie en une semaine bien tassée. L'Europe à l'usage des japonais en 10 nuitées, etc. Eh bien, l'équivalent rôlistique existe : les campagnes-voyages. Il s'agit en principe de très volumineuses campagnes (certaines en plusieurs volumes comme *Arkéos* ou les *Chroniques de l'Apocalypse*) qui se proposent d'emmener les PJ dans un dépay-sant périple aux « 4 coins du globe » si chers aux cancren en Géographie.

Parmi les exemples célèbres parus dans des gammes de jdr en français, on peut citer ainsi :

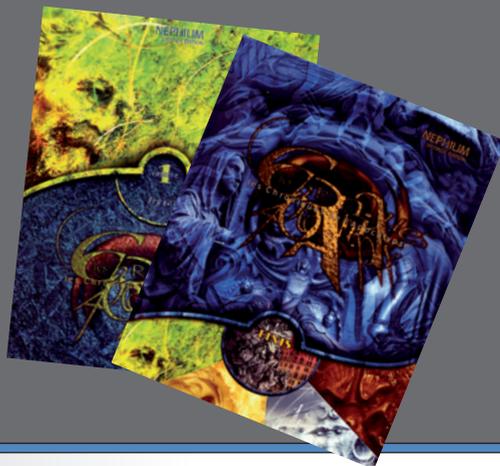
- *Le Voile de Kali* (**Maléfices**)
- *Eurotour* (**Cyberpunk 2020**)
- la campagne *Arkéos* (pour le jeu éponyme)
- *Les Chroniques de l'Apocalypse* (**Nephilim**)
- *Terreur sur l'Orient-express* (**Appel de Cthulhu**)
- *Les Fungi de Yuggoth* (**AdC** aussi)
- et bien sûr, last but not least, les mythiques *Masques de Nyarlathotep* (**AdC**)

Si ces campagnes sont souvent restées mémo-rables pour le matériel de jeu respectable qu'elles représentent ou le plaisir que l'on ressent à leur lecture, le moins que l'on puisse dire, c'est que tous les joueurs qui les ont expérimentées n'en sont pas revenus ravis.

En effet, jouer ou faire jouer une telle campagne se révèle assez antinomique de ce que peut être le plaisir du voyage immobile. Ici, format oblige, les étapes sont toutes décidées à l'avance. Seul, au mieux, l'ordre de visite des lieux de la campagne peut varier (ainsi dans les *Masques*). Mais, au final, cela reste une visite guidée. Si un tour du monde sans bouger de son siège ou de sa cabine est déjà

frustrant alors autour d'une table de jdr... En jeu, le paysage ne défile pas, les idiomes exotiques n'évahissent pas plus votre espace sensoriel que les odeurs épicées ou les sons inconnus. Rien de tout cela ne peut décentement être mis en scène par un MJ lambda, peu aidé par des suppléments qui ont déjà fort affaire à décrire l'intrigue et les PNJ et peinent souvent à donner des renseignements suffisants sur les contrées traversées (c'est net, par exemple, dans *Le Voile de Kali*). Du coup, on s'ennuie ferme à suivre la trame, souvent tenue (dans *Terreur sur l'Orient-express* ou *Eurotour*), de ces campagnes par nature dirigistes (« tournez à droite, je répète, tournez à droite »).

Le tourôliste ne peut réellement trouver son bonheur dans le voyage immobile que si on le met à la croisée des chemins et décide réellement, seul ou avec ses compagnons, de charger son sac sur son dos pour s'enfoncer résolument le long de ce chemin poussiéreux qui le conduit vers l'inconnu et l'aventure. Non, définitivement, les circuits-découvertes, ce n'est pas pour nous !

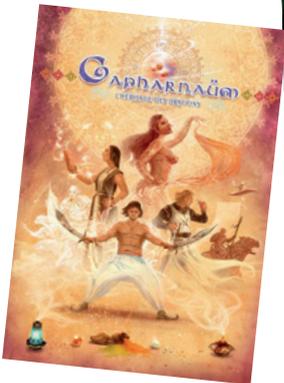


mystères **ARABES**

Louxor, j'adore : depuis la jurisprudence Indiana Jones, le touriste ne se tient plus quand on lui parle sables brûlants, reliques anciennes et momies récalcitrantes. Du coup, il serait trop long de lister tous les scénarios permettant de visiter les mystères de l'Égypte. Parmi les plus récents en VF, citons *Mort à Louxor (AdC)* qui, selon une logique non-euclidienne vous sera proposé dans le circuit *Les ombres de Leningrad*. De manière plus générale, les aventuriers à chapeau et fouet des années 30 peuvent se fier au célèbre tour operator **AdC** : *La guide du Caire, Les secrets de Marrakech*, un épisode des *Fungi de Yuggoth*, un autre de *La Malédiction des Cthoniens*, etc.

Tarif dégressif pour 1001 Nuits : déception pour le touriste habituellement séduit par les fonds légendaires de tous horizons. En effet, Sinbad, les djinns, les Rokhs et toutes ces choses orientales sont relativement peu visitées en VF. L'amateur de tourisme plutôt roots pourra se rabattre sur le vieux **Légendes des 1001 Nuits** mais qu'on ne compte pas y trouver tout le confort moderne (système jouable, scénarios intéressants...). Au pire, comme pour Venise, on pourra se contenter de humer cette ambiance dans un parc à thème façon **Capharnaïm**.

Pèlerinage : n'oublions pas cette branche particulière du tourisme. On peut donc en effet vivre des aventures immobiles du côté de la Terre Sainte mais il faudra accepter de remonter le temps, par exemple jusqu'à l'époque des Croisades (l'excellent **Miles Christi** dont nous aimons vous parler de temps à autre dans *Diédent*) ou, plus classique, l'**AdC** toujours avec une excursion vers *La Mer Morte*, le dernier épisode de la campagne *La Chose sur le Seuil*.



IRL

Des voyages «IRL»
POUR NOUS, LES RÔLISTES

Le Parc de la PRÉHISTOIRE à Tarascon-sur-Ariège

Vous l'avez deviné, cette destination s'adresse aux joueurs de **Würm**, le jeu d'Emmanuel Roudier paru aux **Éditions Icare**. C'est comme disposer d'une immense aide de jeu grandeur nature. Un espace muséographique, surtout tourné vers l'art préhistorique, mais pas uniquement l'art pariétal. Des ateliers de découverte d'activités essentielles comme la taille du silex, l'allumage d'un feu ou le lancer de sagaies au propulseur. Ou encore la reconstitution d'un campement de chasseurs-cueilleurs magdaléniens.

Le lien entre ce parc et **Würm** est même établi, vu qu'à la mi-juin 2011 s'y est déroulé le lancement officiel du jeu ainsi que des parties de démonstration à l'occasion de « La nuit de la préhistoire ». Sans compter que l'on trouve les albums de la série BD Neandertal, du même auteur que le jeu, dans la boutique du Parc.

DÉCOUVRIR la Belle Époque IN-SITU, à PARIS

Voir Paris sous l'angle de la Belle-Époque, voilà qui ravira les amateurs de **Maléfices**, **Crimes**, **Hex** et autres jeux «by gaslight». Et il y a beaucoup à voir !

- Les expositions universelles, qui ont laissé une large empreinte sur Paris. La Tour Eiffel, érigée pour l'exposition de 1889, la 1ère ligne du «métropolitain», le Grand Palais, le Petit Palais et le Pont Alexandre III inaugurés pour celle de 1900.
- Partir à la chasse des constructions laissées par les architectes phares de l'époque, comme Hector Guimard (les entrées des stations de métro, le Castel Béranget à Auteuil), Jules Lavirotte (immeuble de l'Avenue Rapp) ou Henri Sauvage (maison sportive). A condition d'apprécier l'Art Nouveau.
- Se plonger dans l'ambiance du Paris populaire de la Belle Époque en allant manger au Bouillon Chartier, rue du Faubourg Montmartre dans le 9ème. Un «bouillon» était un restaurant dans lequel les ouvriers pouvaient manger à un prix dérisoire - un bouillon de bœuf, typiquement. Le Bouillon Chartier offre toujours des repas rustiques et bon marché, dans le décor de l'époque : candélabres, miroirs, balustrade en cuivre, verrières. On y voit toujours ces fameux meubles à tiroirs où les habitués récupéraient leurs couverts et leur serviette.
- Pour les amateurs de **Crimes** : le musée de la préfecture de Police., où plusieurs grandes affaires criminelles de la Belle Époque font l'objet de présentations : le procès de Landru, les attentats anarchistes, les affaires Casque d'Or et Steinheil, l'affaire de la bande à Bonnot...

la suite p41

THE CTHULHU MYSTERY TOUR

S'il existe un jeu bien référencé dans notre catalogue de voyages, c'est assurément **L'appel de Cthulhu** et ses différentes incarnations. Il faut dire qu'en plus des descriptions des terres dites « de Lovecraft », contrées semi-imaginaires (Arkham, par exemple) ou vraiment barrées (les Contrées du Rêve), les gammes **AdC** se sont toujours intéressés à notre bonne vieille Terre vue à travers le prisme non-euclidien des Grands Anciens.

Outre les campagnes-voyages et les scénarios à destination exotique décrits dans notre catalogue, on compte une petite dizaine de **Secrets** (dont **Marakech, Kenya**) et de **Guide** (dont **Le Caire**) qui relèvent vraiment (trop ?) du genre guide touristique. Récemment, **Sans Détour** a aussi publié un petit gadget bien en rapport avec notre sujet, **l'Atlas du Mythe**, un pack de cartes annotées pour indiquer l'itinéraire des principales campagnes du jeu.

Tout dernièrement, **SD** a encore confirmé cette tendance lourde en publiant un supplément inédit en VF : **Terra Cthulhiana**. Il s'agit d'un énorme volume de 384 pages compilant des tonnes d'infos sur les lieux mystérieux à travers le monde en s'efforçant d'en offrir une vision adaptée à une utilisation dans le cadre de **l'AdC**. On notera toutefois, un bien ou un mal selon les points de vue, que les descriptions de style encyclopédique ne sont accompagnées d'aucun matériel de jeu proprement dit (synopsis, nouveau sort, PNJ...). Bien qu'étant à l'origine un travail d'auteurs allemands, le guide n'est pas spécialement centré sur l'Europe. Au contraire même, l'Asie (y compris le Proche-Orient et le monde turc) s'y taille la part du lion : un héritage de la grande archéologie allemande période Schliemann ?

Si, au final, on ne peut que souligner l'extrême richesse des opportunités de voyage offertes par les gammes de **L'appel de Cthulhu**, on finit toutefois par se demander si tout cela n'est pas un peu vain. Compte tenu de l'ampleur prise par ces différentes gammes, bientôt, la moindre ville, le moindre champ de ruines, la moindre légende locale seront associés à une manifestation du Mythe. Le risque est grand de laisser et, surtout, de rendre inutile le moindre voyage puisque les joueurs auront vite la conviction que, là-bas comme ici, ces vestiges sans âge sont, fatalement, l'œuvre de quelque Grand Ancien pendant que ce petit port de pêche isolé est, invariablement, infesté de Profonds. Pfff, autant rester à la maison (hantée) !

cœur D'ÉBÈNE

Noir, c'est noir : l'Afrique offre aujourd'hui un des rares territoires d'inconnu et d'aventure. Ce serait beaucoup dire que le touriste s'y risque volontiers mais il y a là un potentiel qu'exploite par exemple **Nephilim** avec sa campagne **Les Chroniques de l'Apocalypse** (2 épisodes se déroulent en Somalie et à Madagascar).

Séjour linguistique : sur ce sujet, difficile de faire l'impasse sur le très complet **Dark Continent** consacré, justement, aux voyages et expéditions au cœur de l'Afrique pré-coloniale. Hélas en VO seulement.

Trekking archéologique : l'inévitable **AdC** pouvait difficilement ignorer le continent qui vit naître les premiers hommes. **Sans Détour** semble particulièrement intéressé par le continent noir en publiant coup sur coup les biens nommés **Secrets du Kenya** ainsi qu'un scénario inédit dans **l'AdC v6 collector** : **Les trois tourments de Tadjourah** (Djibouti, Soudan).

heures HINDOUES

YMCA : il est très difficile pour le touriste d'espérer pénétrer aisément le vaste sous-continent indien. Heureusement, **Pulp Fever** propose tout récemment aux groupes de jeunes gens de découvrir l'atmosphère de la mythologie indienne à travers son parc à thème **Devâstra Réincarnation**. Une expérience à tenter.



Pas loin du toit du monde : encore une région suffisamment inaccessible et mystérieuse pour justifier un maximum de manigances des Grands Anciens et de leurs affidés terrestres. Du coup, **AdC** vous permet de la visiter dans les années 1930 au cours de la campagne *Les oripeaux du Roi* (Inde, Népal, Tibet) ou encore lors d'un scénario (En suivant l'Indus) du recueil *Destination épouvante*.

Retraite spirituelle : en VO, certes, mais suffisamment rare pour être signalé, le jeu sobrement intitulé **Tibet** vous propose de découvrir les contre-forts de l'Himalaya dans son contexte géopolitique troublé des années 1950-60. On atteint là les sommets de ce que peut être le tourélisme.

muy **CAUENTE** !

Last minute : l'Amérique latine est très clairement la hype du moment pour le tourélisme francophone. En l'espace de 2 mois à peine, on a pu faire un trip décalé dans les Caraïbes avec **Luchadores**, une visite historique ambiance maya avec **Teocali** et même goûter aux frissons urbains samba avec **Nécropole**. Ça risque de finir par être l'engorgement.

Profitez de vos vacances avant la fin du monde ! difficile de s'aventurer dans cette région sans se trouver confrontés à l'inépuisable fond mythologique et aux impressionnants vestiges aztèques, mayas ou incas. On peut y mener des excursions grâce à l'inévitable **AdC** (une grosse partie de *Les oeufs de Karlatt*, campagne contemporaine, ou encore *La Terre venue des Etoiles* : Belize, Pérou...). Les plus sportifs d'entre nous choisiront plutôt la campagne *L'année du démon* pour **Feng Shui** qui finira par vous conduire au Mexique pour y faire de gros dégâts au sein d'un temple aztèque (bien saignant, pour le coup).

Croisière vaudou : le combo pirates et vaudou fait également de cette région un incontournable pour tout tourélisme qui se respecte. Pour les amateurs de patrimoine culturel, ce sera plutôt une croisière sur un vieux grément arborant le **Pavillon Noir** (par exemple, la campagne *Les 5 Soleils*) ou en compagnie du célèbre guide **Capitaine Vaudou**. Pour ceux qui veulent plus de modernité, ils pourront aller à la rencontre des peuples qui vénèrent les **Loa**, au cours d'une campagne pour **Nephilim**. Enfin, pour les tourélisme endurants qui, après tout ça, ne seront pas encore réduits par la fatigue à l'état de zombies, ils pourront acheter quelques souvenirs lors des *Enchères sous Pavillon noir* (**Maléfices**).

IRL

Des voyages «IRL»
POUR NOUS, LES RÔLISTES

Un Magasin MYTHIQUE, à REJKJAVIK

Eh oui, *Diédent* à l'audace de vous faire voyager... dans un magasin de jeu, et ceci... en Islande. Alors oui, bien sûr : allez dans vos boutiques préférées, regardez, fouinez, réussissez vos jets de TOC, et achetez-y vos jeux afin de les soutenir !

Mais alors pourquoi cette boutique sur une île perdue de l'Atlantique Nord ? Les Überrôlistes le savent déjà : c'est la boutique qui a inspiré celle du film *Astrópa*. *Astrópa* ? Mais oui, vous vous souvenez de ce film où Hildur, belle blonde « de la haute » sans grandes capacités au travail, se retrouve démunie lorsque son petit ami Jolli est envoyé en prison. Et que fait-elle alors pour assurer sa subsistance ? Eh bien elle trouve un job dans le magasin de produits geek & fantasy *Astrópa*, où elle tient le rayon jeu de rôle, pardi ! Et puis ça change son regard sur la vie, les gens, tout ça.

Eh bien cette boutique existe bien à Rejkjavik : elle s'appelle Nexus, et est consacrée à tous les médias geeks (comics, roman fantasy SF, etc...) et contient bien évidemment un rayon jeu de rôle où sont vendus surtout les blockbusters américains (comme dans le film). Il paraît que le personnel de Nexus ressemble aux personnages correspondants dans *Astrópa* : essayez donc d'y retrouver Scat, Floki et Pesi. D'après un rôliste connu de la rédaction qui y est allé (eh oui, la plupart de nos suggestions de voyages ont été testées !), pour trouver ce magasin il suffit de demander à l'office du tourisme : le film est connu dans son pays d'origine.



Tataouine La BORDURE EXTÉRIEURE à PORTÉE DE MAIN

Tataouine ? Ça s'écrit pas Tatoonine plutôt ? Certes, mais la vile dont Georges Lucas a emprunté le nom, c'est Tataouine. Ironiquement, aucun tournage n'a eu lieu dans cette localité située au sud-est de la Tunisie - ce sont surtout les ksour de cette région désertique qui ont inspirés les décors de la saga. Un ksar - pluriel ksour - est un village fortifié situé en hauteur et combinant greniers et habitations. Il est composé de cellules accolées et superposées, dont les plus élevées sont accessibles par des escaliers acrobatiques extérieurs. Retrouvez donc l'ambiance de la plaine des sables en visitant le ksar Ouled Soltane ou le ksar Hadada, et si vous recherchez vraiment à voir les décors de cinéma, ceux-ci sont aussi là, bien entretenus, plantés au beau milieu du désert tunisien, à 27 km de Tozeur.

Lorsque vous reviendrez de votre voyage, n'oubliez pas de nous dire si c'est vrai que les gens de la région portent des tenues longues à capuche qui ressemblent étrangement à une robe Jedi...

la suite p42

OÙ VOUS VOULEZ, MAIS AVEC VOS POTES !

Et si l'important n'était pas le lieu de destination, mais avec qui vous aller vous retrouver ? Organisez votre propre colonie de vacances rôliste ! Chalet en montagne, gîte rural ou bungalow en bord de mer, il y a plein de lieux à louer pouvant accueillir 10-15 personnes, voire plus. Allez-y donc avec vos potes rôlistes, prévoyez suffisamment de parties endiablées, ainsi que des petits jeux pour les moments perdus - voilà tous les ingrédients réunis pour une conv' privée entre amis !

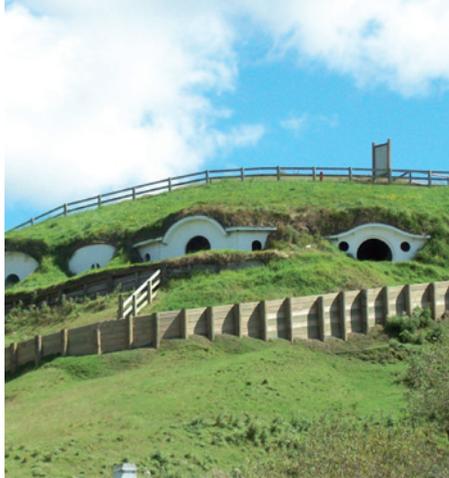
Deux conseils pratiques : trouvez lequel parmi votre groupe est bi-classé rôliste et cuisinier et confiez-lui la planification et la logistique des repas. Aussi, assurez-vous que le lieu que vous louez dispose de suffisamment de salles pour accueillir toutes les tables de jeu de façon confortable.

Vacances mémorables garanties et à peu de frais !



Mais encore ?

- Sur les traces de Lovecraft à Providence, où il vécut.
- Ainsi que «sur ses terres», soit les lieux qui l'on inspiré (voir «*Cthulhu - Le Mythe*», livre coédité par **Bragelonne** et **Sans Détour**, qui contient plein d'indications)
- La Forêt de Brocéliande.
- Le Musée de la Science-fiction, de l'Utopie et des Voyages Extraordinaires, à Yverdon, en Suisse.
- Le village Hobbit, Hobbiton, construit pour les besoins du tournage du *Seigneur des Anneaux*. Il se trouve sur l'île nord de la Nouvelle-Zélande, dans les environs du village de Matamata.
- Le château cathare de Montségur, en Midi-Pyrénées. Pour les amateurs de **Nephilim** et de... .. **Montségur 1244**, bien sûr.
- En Antarctique, derrière une montagne hallucinée.
- etc.



bons baisers **DU JDR**

Au bilan, il faut bien finir par l'admettre : notre tourôliste n'est pas très différent du touriste que, sans doute, nous sommes par ailleurs. En fait de voyage, il se contente souvent d'un peu d'exotisme de bon aloi et de dépaysement à bon compte. Pour lui, l'ailleurs, ce sont des images somme toute assez familières qu'il aime retrouver à leur place, là où on attend qu'elles surgissent. C'est ainsi que les scénarios, suppléments ou campagnes que nous avons cités dans ces quelques lignes jouent invariablement la carte du folklore, des traditions populaires et de l'histoire fantastique.

À ce titre, les tourôlistes les plus souvent satisfaits seront assurément les amateurs de vieilles pierres. La quasi-totalité des scénarios cités se déroulent en effet non seulement ailleurs mais aussi à d'autres époques. Le rôliste est un voyageur immobile mais ses pas l'emportent souvent plus loin dans le temps que dans l'espace.

On voit là se dessiner, peut-être, une vraie terre inconnue en matière de jeu de rôle. On attend avec impatience les jeux et les campagnes qui nous offriront réellement l'opportunité de voyager vers les territoires d'aventure actuels de notre bonne vieille Terre.

par **Sanne Stijve**

Remerciements à Christian Pittet, Fr. Xavier Cuende, David Robert et Lionel Jeannerat.

Si l'imaginaire est le principal carburant de nos parties endiablées, il faut reconnaître que l'ambiance autour des tables ne prend pas à chaque fois. Qui ne s'est pas retrouvé dans une partie où, malgré les efforts colossaux d'un MJ, les joueurs n'accrochaient pas ? Si la fatigue explique souvent beaucoup de choses, la routine est aussi un élément à ne pas négliger. Nous allons dans cet article tenter de vous amener quelques éléments pour dépayser vos joueurs afin de les faire rentrer pleinement dans votre monde.

comment DÉPAYSER VOS JOUEURS ?

Commençons tout d'abord par les éléments matériels, ce sont souvent les grands oubliés de nos parties. Lieux, décoration, ambiance sonore sont souvent les parents pauvres de nos tables.

chouette, **une sortie culturelle !**

Plantons tout d'abord le décor de la pièce de jeu tant attendu : un local, une table, des chaises auxquels viennent se greffer quelques variantes... Ce décor, vous et vos joueurs le connaissez par cœur. Autant dire que malgré son aspect fonctionnel, il dispose d'un potentiel très faible de dépaysement. Alors, pourquoi ne pas déménager ? Nombre d'endroits à la campagne ou en ville sont des trésors d'ambiance. Alors pourquoi ne pas en profiter ? Une partie déplacée peut rapidement installer une ambiance :

- **Une forêt** pour un bon médiéval fantastique à caractère rural d'autant plus que certaines communes ont aménagé des aires avec du mobilier.
- **Des caves** pour un huis clos ou un médiéval urbain, elles s'adaptent très bien à des parties telles que **Notre Tombeau** ou un bon vieux **Donj'**.
- **Des bureaux** donnant sur un quartier d'affaire pour un **Cyberpunk / Shadowrun**.

- **Un vieux garage** servant de vide grenier peut tout à fait convenir pour une ambiance à la **Pa-tient 13** ou **Kult**.
- **La plage**, un port avec ou sans feu pour un **Pavillon Noir**... Ambiance garantie !

Sachez profiter des possibilités de votre voisinage ou de celui de vos joueurs. N'oubliez pas de vous renseigner sur les autorisations ou permissions diverses à demander afin d'éviter une interruption de partie gâchant le plaisir de tous. Si l'organisation logistique est un peu contraignante pour des sessions régulières, ce type de déménagement permet de mettre en place une sorte de rite de passage avant la partie. Privilégiez les séances à fort potentiel : épilogue d'une campagne ou one-shot, ces déménagements ont pour but de casser la routine, et non d'en devenir une...

Valérie Damidot, **sors de mon corps !**

Pour les autres séances, ou si vous êtes dans l'impossibilité de vous déplacer avec vos joueurs, reste à vous transformer en décorateur d'intérieur... Quelques petits artifices peuvent rapidement changer votre salle de jeu en source d'inspiration pour les joueurs, et ceci à moindre frais.

Commençons par l'éclairage, point essentiel pour installer l'ambiance. N'hésitez pas à jouer avec lui, modulez le en fonction des situations des personnages : faible pour la nuit ou pour des situations sombres, fort pour des pleines journées. Vous pouvez même vous procurer des ampoules de couleurs et des bougies pour des moments plus longs : un **Dark Sun**, ou une bataille épique à lumière rouge ou orange est tout à fait prenant, tout comme des bougies sur un chandelier éclairant une table **Cthulhu** ou un **Maléfices**.

L'éclairage en place, vous pouvez dès lors agrémenter votre table. Tout d'abord la table elle-même. Pour un **LSA**, un **Qin**, un **Tenga**, vous pouvez essayer de jouer autour d'une table basse avec des coussins. Vous mettez ainsi vos joueurs directement dans l'ambiance si particulière à ces jeux. N'hésitez pas à utiliser quelques artifices pour décorer votre table ou votre local. Loin de nous l'idée de vous faire dévaliser les magasins, et vider vos comptes en banque. Utilisez plutôt ce que vous possédez déjà : figurines, armes factices, choppes, drapeau en guise de nappe, carte IGN ou posters sur les murs. Vous pouvez aussi récupérer de vieux journaux ou des coupures de presse, en rapport avec votre univers. Vous les disposerez ensuite sous une nappe transparente (accident, crash d'avion, tuerie pour un survival horror ou un post apo par exemple), effet garanti !

Tous ces objets, souvenirs d'enfance ou reste d'une collectionniste aiguë, encomrent certains de nos tiroirs ou notre grenier. Ceci ayant pour but de favoriser la mise en place de votre univers de jeu et de permettre aux joueurs d'entrer pleinement dans la partie. Votre décor installé, il vous reste à gérer l'ambiance générale de votre scénario.

alors je monte **le son...**

Si la lumière joue un rôle non négligeable dans le dépaysement des joueurs, l'ambiance sonore est aussi devenue un élément de plus en plus important de nos parties. Si certains d'entre nous ont commencé à explorer cet aspect avec des cassettes (quel coup de vieux, hein!), nous avons, depuis quelques années, à disposition des moyens beaucoup plus modernes : ordinateur, portable, lecteur MP3 et derniers arrivés : les tablettes. Reste à constituer des listes de lecture. Si comme la plupart des mortels, vous n'avez qu'une culture musicale plus ou moins limitée, nombre de sites et de forums pourront vous aider. À noter :

- **Terres Étrangées**¹ qui proposent un post de 12 pages sur son forum. Ce post spécialisé sur les musiques sombres est idéal pour **Cthulhu**, **Kult**, **Patient 13** et **Delta Green**.
- Le site du **Cerbère**² qui propose une liste non exhaustive de BO et de musique de jeux vidéos qui couvre une large gamme de JDR.

Je ne saurais trop vous recommander d'abuser des moteurs de recherche et des téléchargements libres ou en streaming (*Spotify*, *Deezer*...) qui sont des sources inépuisables de morceaux.

Les éditeurs d'ailleurs ont, depuis quelques temps, senti le potentiel des produits musicaux pour les univers de jeu de rôles. **Les Ombres d'Esteren** ont proposé l'année dernière *D'Hommes et d'Obscurités*, un album de musiques d'ambiance intégré dans la gamme. Les éditions **Sans Détour** ont fait de même avec leur « cd campagne » des **Montagnes Hallucinéennes**. Plus généraliste, Warner Music propose *Mystique*, un longbox de 8 cd classés par ambiance. Dès lors, utiliser un fond sonore est tout à fait possible du moment où il se fait oublier, les musiques de jeu vidéo sont parfaites pour cela. Vous pouvez aussi privilégier des playlist par thème, et ceci en fonction du lieu dans lequel évoluent les PJ.

1 <http://jdr.la/terresetranges>

2 <http://jdr.la/cerbereBO>





toutes les gammes de jeux proposent de très belles cartes, abusez-en ! Affichez-la sur un support ou sous nappe transparente (idéal pour se servir de marqueur à tableau), agrémentez-la de photos de paysages illustrant les lieux où votre intrigue prend place. S'il s'agit d'un jeu contemporain, les cartes IGN ou *Google Earth* peuvent permettre à vos joueurs de s'installer dans l'intrigue, voire servir d'outils de recherche. L'ensemble permettra à vos joueurs d'avoir une vision claire de l'environnement et des distances.

et les mains cramées dans tout ça ?

On peut penser à la BO de *Abyss*, *Alien* pour *Polaris* ou des musiques par quartier pour *COPS* : hip-hop pour Skid Row, jazzy pour les quartiers chics, punk californien...

Insérer pour les moments critiques des séances, des morceaux qui s'inscrivent dans la suite de votre ambiance de fond, et c'est là toute la difficulté. Il ne faut pas que la musique empêche vos joueurs de se concentrer, la frontière est faible. Si cela s'avère trop compliqué à gérer, nous vous conseillons de supprimer le fond sonore, pour ne garder la musique que pour les moments critiques. Quelque soit votre choix, vous ne pouvez passer à côté d'une écoute attentive de vos morceaux (de préférence en fond lors de la préparation de votre scénario), vous ne pouvez improviser. Vous risqueriez de réduire votre travail à néant.

Le décorum installé, il vous faut maintenant faire en sorte que vos joueurs embarquent pour votre croisière scénaristique qui va durer plusieurs heures. Si la séance repose essentiellement sur votre scénario, nous allons vous dresser, ici, un petit catalogue d'astuces qui vont vous permettre de garder vos joueurs hors de notre réalité.

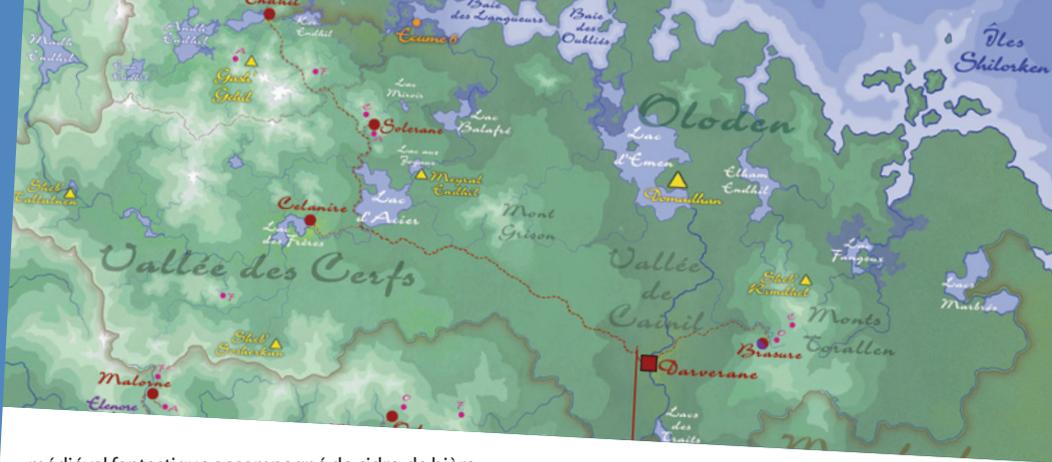
second tunnel à droite que j'avais dit

Nous allons d'abord nous intéresser aux différents outils que vous pouvez déployer lors de votre séance. En tant que grand guide de voyage, n'hésitez à vous servir de matériels ou d'aides « en contexte ». La carte du monde, les cartes géographiques fournissent un très bon appui à l'imaginaire de vos joueurs. Pratiquement

Vos joueurs installés dans votre réalité, reste à leur fournir des éléments concrets sur lesquels ils pourront appuyer leur imaginaire : les aides de jeu. J'entends par là, l'ensemble du matériel que vos joueurs seront amenés à manipuler lors de la séance. Commençons par les feuilles de personnages, n'hésitez pas à les personnaliser. Soit en utilisant les livrets de joueur que beaucoup de gammes ont édités (*Yggdrasil*, *Z Corps*...) et qui sont généralement en adéquation avec l'ambiance du jeu, ou en modifiant les nombreuses fiches amateur traînant sur le net. La police, la pagination sont les éléments les plus facilement modifiables, mais nous ne pensons que très rarement au papier sur lesquelles elles sont imprimées. Les papiers de couleur peuvent être du très bel effet, d'autant plus si vous les avez martyrisés auparavant. Froissez, brûlez-les par endroits, salissez-les avec des encres de couleur (rouge pour le sang), des traces de tasses à café pour des jeux tels que *COPS*. Il en est de même pour les documents écrits découverts par les PJ. La manipulation de véritables documents par les joueurs permet à ces derniers de véritablement s'approprier le scénario.

reviens, j'ai les mêmes à la maison !

Nous nous sommes occupés de la vue, du toucher, de l'ouïe, il nous reste à flatter l'odorat et le goût de vos joueurs. Souvent nos tables de jeu sont garnies de pizzas, bonbons, boissons pétillantes. Mais au pays de la gastronomie, un repas bien pensé peut contribuer à donner une certaine atmosphère à votre séance. Adaptez votre pique-nique à votre excursion rôlistique. Un repas asiatique pour *Tenga* et consorts accompagné d'un bon thé au jasmin, une bonne poule au pot pour un



médiéval fantastique accompagné de cidre, de bière voire de l'hydromel, consultez la rubrique de notre amie Elfy, vous y trouverez l'inspiration. Les blogs de cuisine qui peuplent internet vous aideront à concocter un menu immersif. Autre point, intégrer ce repas dans votre scénario en le plaçant lors d'une halte des personnages. Vos joueurs ne quitteront pas ainsi leurs personnages, et ce moment convivial peut être aussi le moyen de favoriser le roleplay.

t'as pas lu Lewis Strauss ! Non, il a aussi écrit des livres ?

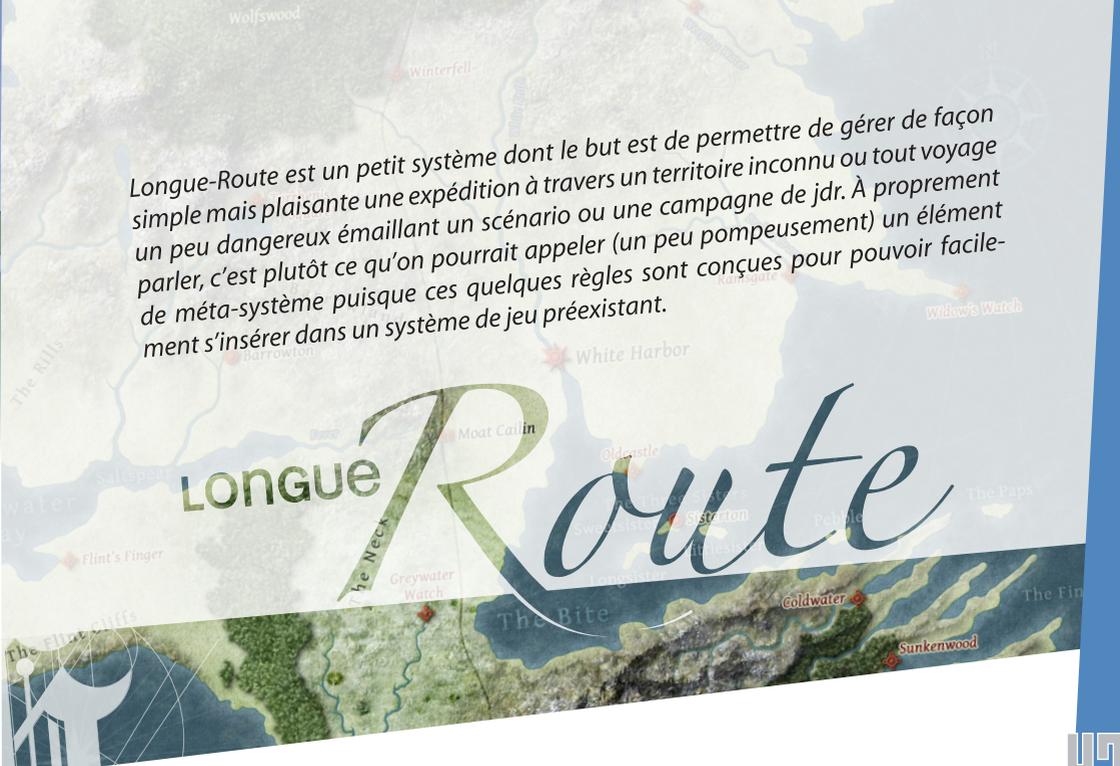
En ce qui concerne le roleplay, nous ne vilons pas la face. Nous sommes tous des produits culturels, héritiers de notre éducation. Vos joueurs ne peuvent changer totalement leur perception du monde, parce que vous, maître de jeu, les faites jouer dans une société dont les préceptes diffèrent des nôtres.

Cependant, vous pouvez faire en sorte que vos joueurs s'adaptent culturellement à leur personnage. Mais pour cela, vous devez leur donner de la « matière ». Prenez le temps d'écrire un petit résumé du monde dans lequel les personnages évoluent. Ce résumé doit cependant comporter un certain nombre d'éléments tels que :

- Une description géopolitique du monde du point de vue des personnages.
- Un aperçu du système hiérarchique expliquant les relations de pouvoirs au sein de la société des PJ.
- Une description des interactions sociales : relations familiales, statut des deux sexes au sein de la société, position des individus en fonction du statut marital.
- Un résumé des évolutions sociales possibles des individus.

Ce canevas donné aux joueurs, ils auront plus de facilité à intégrer la composante sociale de leur personnage ainsi que ses limites. Là où cela peut devenir intéressant, c'est lorsque vos PJ feront face à une société qu'ils ne connaissent pas. Les joueurs et les personnages devront intégrer un choc culturel. **Les Ombres d'Esteren** et **Runequest** ont en partie fait reposer leur monde sur ce choc culturel. Jouer sans prendre en compte cette composante fait perdre une partie de la saveur de ces jeux.

Lieux, décorum, ambiance sonore et visuelle, utilisation d'aides de jeu « contextualisées », tous ces éléments peuvent vous permettre de provoquer un véritable dépaysement. Mais prenez soin de ne pas provoquer une surcharge chez vos joueurs, introduisez ces éléments un par un et avec justesse. N'hésitez pas à bousculer les habitudes ronronnantes de vos tables, vous surprenez vos joueurs et alimentez leur imaginaire. Tous ces artifices doivent être utilisés avec pertinence, car ils s'inscrivent dans le dépaysement. Les employer à chaque séance fera entrer vos joueurs dans une certaine routine, ennemi juré de nos séances.



Longue-Route est un petit système dont le but est de permettre de gérer de façon simple mais plaisante une expédition à travers un territoire inconnu ou tout voyage un peu dangereux émaillant un scénario ou une campagne de jdr. À proprement parler, c'est plutôt ce qu'on pourrait appeler (un peu pompeusement) un élément de méta-système puisque ces quelques règles sont conçues pour pouvoir facilement s'insérer dans un système de jeu préexistant.

principes généraux

Les expéditions que *Longue-Route* se propose de simuler sont plutôt des voyages pas ou très peu scénarisés à l'avance par le MJ (du genre, « scène 3bis : les PJ voyagent de la cité de Nouille-Orque à celle de Bastonne. »). Si le voyage est un élément fort du scénario ou de la campagne, *Longue-Route* n'est pas nécessaire pour le gérer, le script y pourvoira ; il est plutôt prévu pour animer les « temps faibles » d'une campagne. L'usage de ce système convient à des ambiances allant du medfan jusqu'au pulp années 30, un peu moins au-delà. Cela peut s'adapter aussi bien à un voyage terrestre qu'à une traversée maritime.

Le système est calibré pour un groupe de taille classique (4 ou 5 PJ). En deçà, le nombre de points de Préparation peut être insuffisant. On peut arbitrairement augmenter ce dernier ou bien adjoindre 1 ou 2 PNJ (guide, garde du corps...) au groupe.

Le méta-système se découpe en 3 phases de jeu :

1. création collective de la carte du voyage.
2. préparation du voyage par les PJ.
3. déroulement du voyage.

L'utilisation du système nécessite une feuille A4 vierge (blanche ou, mieux, à petits carreaux), des crayons et votre système de règles préféré. Il repose en partie sur des ressorts « narrativistes » ; cela veut dire, en clair, que le MJ doit se sentir prêt à céder une partie de ses prérogatives aux joueurs et ces derniers se sentir prêts à participer à la narration.

Après s'être déraisonnablement aventurés au-delà de Nulle Part, dans l'immense domaine du Trois Fois Roi IX, le chevalier d'Artaban, célèbre défricheur de l'inconnu, entreprend de guider ses 3 compagnons de route vers Port-Altier, seule porte de sortie leur permettant de fuir le royaume hostile. En plus d'Artaban, les 3 autres PJ sont : Trois-Pommes, son valet, Polymathe, le philosophe et, enfin, un jeune Naturel au nom imprononçable rencontré sur place et promptement rebaptisé Oisif.

1. création collective de la carte du voyage

Le MJ et les joueurs participent à l'élaboration de la carte représentant le territoire où le voyage se déroulera ; c'est cela qui sera inscrit sur la page A4 que l'on nommera feuille de route.

Concrètement, tour à tour, chacun pose un lieu sur la feuille de route où il le désire. Le MJ commence et finit le tour de table et intervient entre chaque joueur ; cela donne quelque chose comme : MJ – PJ 1 – MJ – PJ 2 - (...) - MJ.

À son tour de parler, chaque intervenant décide de placer sur la feuille de route, où il le désire, un des éléments suivants :

- **une Étape** : un lieu où on peut trouver de l'aide pour poursuivre l'expédition (ville, oasis, etc.). Une Étape se représente avec un cercle.
- **un Site** : un lieu d'intérêt indéterminé (dungeon, vieux sage dans la montagne qui pose des énigmes, plage de naturalistes, etc.). Un Site se représente à l'aide d'un carré.
- **un Obstacle** : montagne, marais, zone de guerre, territoire des lutins farceurs, etc. Un obstacle est représenté par une ligne tiretée dont la longueur n'excède pas la moitié de la largeur de la feuille.

À la fin du tour de table, la carte du voyage est dessinée mais les lieux restent muets et indéfinis. Le MJ, s'il le souhaite, peut les lier maintenant à son univers de jeu (par exemple donner des noms de villes de son univers aux Étapes). Il doit toutefois se retenir de tout renseigner au risque de faire perdre tout intérêt à la phase suivante.

À ce propos, on remarquera que le MJ « joue » souvent mais doit faire face également aux contraintes de son art : ainsi, il doit obligatoirement poser en premier une Étape, celle qui sera le point de départ des PJ. Il doit aussi, bien sûr, veiller à faire figurer sur la carte les éventuels éléments prévus par son scénario (par exemple, un Site pouvant donner des indices utiles à l'avancée de l'intrigue de la campagne en cours). Pour l'aider à garder un contrôle relatif sur le rendu final de la carte et l'ampleur du voyage, le MJ dispose pour cela de **2 privilèges** (dont il est le seul à pouvoir user, donc) :

- il peut passer son tour autant de fois qu'il le désire (essentiellement pour alléger la carte et donc le voyage).
- il peut, une seule fois, décider la fusion d'un lieu avec un autre (par exemple, faire également d'une Étape déjà posée un Site ou un Obstacle).

Après avoir placé la feuille de route au milieu de la table, le MJ lance la phase 1 en traçant tout en haut le cercle de l'Étape de départ (A), où se trouvent actuellement les PJ. Le joueur d'Artaban, lui, fidèle à son objectif (voir plus loin), place l'Étape d'arrivée (B), le port tant espéré. Le MJ, qui sait dans quelle région accidentée tout cela se trouve, dessine aussitôt une ligne d'Obstacle proche de l'Étape de départ (C) : il entend en faire par la suite une zone montagneuse. Le joueur de Trois-pommes, prudent, aimerait que le groupe puisse contourner cet Obstacle et place une Étape intermédiaire (D) en conséquence. Le MJ souhaite que les PJ soient tout de même tentés de faire un détour du côté de son Obstacle et y place tout proche un Site (E). Polymathe n'étant pas du genre endurant, son joueur se méfie des trop longs périple et place à son tour une Étape (F). Soucieux d'équilibrer les péripéties, le MJ rajoute une autre ligne d'Obstacle, plus au sud (G). Le joueur d'Oisif, qui a déjà une idée d'objectif personnel en tête, place un Site (H) dans un espace libre. Le MJ, qui, soudain, se demande si tout cela ne va pas finalement prendre beaucoup de temps à jouer, décide de ne rien rajouter lors de son tour final. Pour parachever cette phase, le MJ reprend la feuille de route et y ajoute quelques informations qui permettent de lier ce croquis à l'univers de sa campagne : le nom des Étapes de début et de fin, le trait de côte et, enfin, la transformation d'une des lignes d'Obstacle en montagnes.

Pour finir, on récapitule le but collectif du voyage qui doit être de relier l'Étape de départ à n'importe quel autre lieu (même un Obstacle éventuellement) inscrit sur la feuille de route. Cet objectif collectif est inscrit dans un coin libre de la feuille.

À cela s'ajoute un objectif personnel que se choisit chaque joueur participant au voyage. Leur spectre est très large : aller visiter tel Site, rencontrer mon vieux ami machin lors de cette Étape, tenter de gagner l'amitié de truc durant le voyage, me rendre indispensable aux yeux des autres PJ, etc. Le but est de permettre à chaque joueur de se questionner sur ce que son personnage attend du fait de voyager en plus du but évident et collectif d'aller d'un point A à un point B. Ce choix doit générer par la suite du roleplay et même, on l'espère, des conflits. Pour ce faire, il est extrêmement préférable de faire annoncer publiquement son objectif personnel par chaque joueur : cela aidera chacun à se figurer l'attitude de tel ou tel PJ durant le voyage sans avoir besoin de plus de descriptions ou dialogues d'ambiance.

la Feuille de Route

LONGUE ROUTE : système de voyage narratif

49

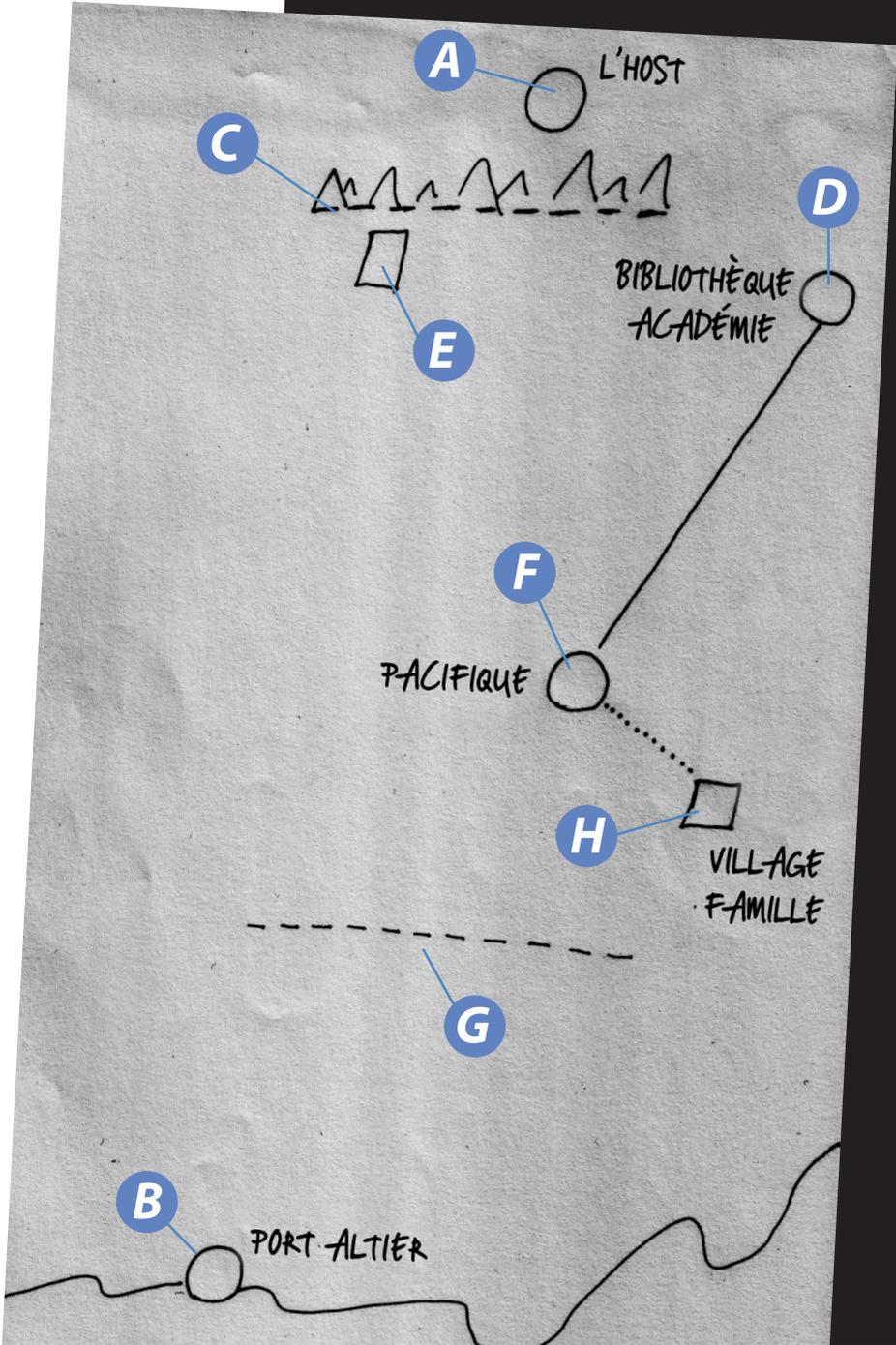


Table d'attribution des points de Préparation en fonction des conditions

temps et moyens disponibles		environnement		
		hostile	neutre	favorable
50	précaire	4	6	8
	passable	6	8	10
	confortable	8	10	12

Table d'interprétation du ou des jets de préparation effectués par chaque PJ

résultat du ou des jets	nb de points de base..
réussite critique	x2
bonne réussite	+3
réussite passable	(pas de changement)
échec	-3
échec critique	= 0

Parmi notre groupe de voyageurs, notons que Polymathe s'est juré d'apprendre « quelque chose » d'intéressant sur les habitants de ce royaume avant de le fuir et que, surtout, Oisif espère rendre visite à des membres de sa famille qui habitent la région afin de leur faire ses adieux.

2. préparation du voyage par les PJ

Une fois la carte tracée et les objectifs choisis et énoncés, il est temps de préparer le voyage.

Chaque PJ reçoit pour ce faire des points de Préparation dont le nombre dépend du contexte (temps passé à préparer, lieu où se déroule la préparation...) et, éventuellement, d'un jet à réaliser dans le système de jeu utilisé (à discrétion du MJ). Les 2 tables ci-contre peuvent aider le MJ à choisir le bon nombre de points pour chaque PJ.

Il est possible de moduler (par exemple, 50 %, 33 %, etc.) le nombre de points attribués à un PJ si celui-ci fait autre chose que préparer le voyage pendant ce temps de jeu ou s'il est blessé, etc.

Le MJ juge « neutres » les conditions de préparation dans la petite bourgade de L'Host. Par contre, Artaban étant pressé de conduire ses compagnons à Port-Altier avant le départ du dernier navire, la préparation reste « précaire ». Chaque PJ doit donc recevoir 6 points de Préparation. Toutefois, le joueur de Oisif estime que ce dernier peut faire jouer sa connaissance des lieux pour obtenir une aide efficace sur place. Le MJ lui autorise un jet de compétences sociales. Bien réussi, ce jet lui rapporte 3 points de plus.

À tour de rôle, chaque PJ dépense un ou plusieurs points dans une des options permettant de préparer le voyage à titre collectif ou individuel. Quand un tour de table a été effectué, on recommence jusqu'à épuisement de tous les points ou qu'un autre événement décidé par le MJ ou son scénario survienne et interrompe cette préparation. À partir du moment où le même total de points de Préparation sert aux objectifs personnels et à l'objectif commun, on peut s'attendre à des dilemmes voire à des tensions au sein de l'équipe.

Comme on va le voir, les dépenses de points peuvent avoir pour effet :

- **d'amender** la feuille de route
- **de modifier** la fiche du PJ
- **d'alimenter** un total de points d'Expédition qui représente de manière abstraite les vivres, eau potable, porteurs, etc. de l'expédition et sert en quelque sorte de points de vie à celle-ci (voir phase 3 pour leur utilisation).

Les options disponibles sont :

- **Se renseigner sur un lieu présent sur la feuille de route (de 1 à 3 pts) :** pour chaque point dépensé, le joueur peut attribuer un mot-clef qu'il note dans ou à côté du symbole représentant le site renseigné. Ces mots-clefs définissent les grandes lignes des dangers, bienfaits ou informations qu'un lieu pourra offrir durant le voyage. Par exemple, une Étape peut-être renseignée avec les mots-clefs « marché », « cupide », « épices ». On peut supposer que, à condition d'avoir de l'argent, on pourra y trouver de nombreuses marchandises, même exotiques. Le MJ mais aussi les autres joueurs ont un droit de veto si les mots-clefs sont incohérents, notamment avec le type de lieu en question. Par exemple, « gerboises », « toutes mimi » et « gentilles » ne peuvent servir, à l'évidence, à qualifier un Obstacle...
- **Créer une route plutôt sûre (2 pts, ligne pointillée) ou très sûre (4 pts, trait plein) sur la feuille de route entre deux lieux consécutifs :** cela peut résulter de l'engagement d'un guide, de renseignements obtenus, de l'achat d'une carte, etc. Cela garantit un voyage à peu près tranquille sur cette partie du trajet. L'expression « lieux consécutifs » concerne bien tout type de lieux (y compris Obstacles) se trouvant sur le chemin entre le point de départ et celui d'arrivée de l'expédition. Le coût en points est le même quelle que soit la longueur de la route tracée. Il est donc intéressant d'en tirer une entre les lieux consécutifs les plus éloignés.

- **Renforcer l'expédition (1 à 4 pts) :** acheter les rations, obtenir des laissez-passer, recruter des porteurs, louer des montures, etc. Tout se traduit par le nombre équivalent de points à ajouter au total des points d'Expédition.
- **Se mettre dans les meilleures dispositions pour voyager (3 pts) :** prendre un bain, changer de chemise, faire soigner une vieille blessure, dire au revoir à ses amis, etc. En pratique, sous contrôle du MJ, le joueur remet tous les compteurs et autres réserves de sa fiche de PJ au maximum autorisé.
- **Compléter son propre équipement de voyage (2 pts) :** acheter des vêtements adéquats, une couverture, se ravitailler en munitions, etc. De la même façon que ci-dessus, le PJ est autorisé à inscrire sur sa fiche tout le matériel qu'il estime nécessaire au bon déroulement de ce voyage. Bien évidemment, acheter une armure de plates ou un hydravion ne font pas partie des achats adaptés à cette option : il doit s'agir uniquement d'achats de routine, en lien direct avec la préparation individuelle du voyage.

Il est à noter que des PJ prudents pourront conserver leur reliquat de points de Préparation (de même si le MJ a arbitrairement interrompu la phase de préparation par un événement de son cru) afin de le dépenser lors d'une prochaine Étape par laquelle leur expédition pourrait éventuellement passer.

Ataban ouvre la phase de préparation en créant une route très sûre (4 pts) entre les 2 Étapes les plus éloignées. Il laisse entendre qu'il transformera ses points restants (2) en points d'Expédition et incite ses camarades à faire de même. Trois-pommes suit et y investit tous ses points (6). Polymathe veut se donner une chance de remplir son objectif personnel et dépense 2 points pour renseigner la 2ème Étape du voyage avec les mots-clefs « bibliothèque » et « académie ». Le reste (4) ira en effet au total des points d'Expédition. Oisif poursuit la même stratégie et renseigne l'un des sites avec « village » et « famille » (2 pts). Pour se donner un maximum de chances d'y faire un détour il trace au tour suivant une route plutôt sûre (2 pts) entre l'Étape précédente et ce désormais village. Il place ses 5 points restants dans le total des points d'Expédition qui s'élève donc à 17.

3. déroulement du voyage

Le voyage commence. Les joueurs consultent la feuille de route et décident en commun de l'itinéraire à suivre de lieu en lieu. Le déplacement de l'expédition est représenté par un jeton sur la feuille de route.

L'effort nécessaire pour le déplacement de l'expédition (ressources consommées, fatigue des montures ou des porteurs, usure du véhicule, problèmes triviaux...) est représenté par une dépense en points d'Expédition. Cette dépense est généralement de 1 point par tranche de 2 centimètres parcourue sur la feuille de route.

Toutefois, les éléments suivants de la carte peuvent augmenter ou diminuer la dépense :

- **Une route plutôt sûre** : 1 point d'Expédition nécessaire par tranche de 3 cm de parcours effectué le long d'une telle route.
- **Une route très sûre** : 1 point d'Expédition nécessaire par tranche de 4 cm de parcours effectué le long d'une telle route.
- **Un Obstacle** : si le MJ n'en profite pas pour scénariser un événement (voir ci-dessous), la traversée d'un Obstacle augmente simplement la dépense de 2 points d'Expédition.

Le MJ peut agrémente la description de ce voyage en fonction des informations portées sur la feuille de route. Il ne serait pas souhaitable, en effet, que le périple soit réduit à des mesures de géomètres et des comptes d'apothicaire. Le but du système Longue-Route est, au contraire, de générer de réelles impressions de voyage en obligeant les personnages à s'impliquer dans les choix à faire et ne pas laisser donc le MJ seul guide de ce périple.

La 1ère Étape du voyage est donc bel et bien une ville de culture où se réunissent en académie les meilleurs savants de la région qui, don après don, y entretiennent une bibliothèque qui n'a pas fini de fasciner Polymathe.

Le MJ, toutefois, conserve quelques prérogatives. Ainsi, il peut interpréter librement tout lieu non-renségné sur la carte lors de la phase de préparation. Un Obstacle mal défini peut ainsi devenir un haut-plateau aride ou une zone de guerre à son entière discrétion.

Le MJ peut aussi choisir d'interrompre d'autorité le périple des PJ dès que celui-ci prétend traverser un Obstacle. Si ce dernier a été renseigné lors de la phase de préparation, le MJ doit toutefois se soumettre aux éléments descriptifs décidés par le joueur en question. À partir de ces mots-clés (ou de sa seule imagination si le lieu était resté vierge), le MJ peut ainsi décrire la teneur du défi qui attend les PJ : ennemis, animaux dangereux, avalanche, risque de se perdre, zone hantée, etc.

S'il y a combat ou autre coup dur de ce genre, le MJ peut choisir d'interrompre momentanément le recours au système Longue-Route et basculer vers son système de jeu habituel le temps de résoudre cette péripétie.

Mais, s'il préfère rester dans l'abstraction de Longue-Route, il peut se contenter de demander un test générique effectué sur un D20 contre le niveau actuel de points d'Expédition restant. Si le résultat du dé est supérieur au niveau actuel de l'Expédition, l'Obstacle laisse des traces. Sinon, tout se passe à peu près bien. Pour ce test, un 20 est toujours un échec et un 1 toujours une réussite.

Dans les deux cas, le MJ tirera les conclusions de la façon dont les PJ ont surmonté ou non le défi de l'Obstacle et ajustera en conséquence les points d'Expédition du groupe :

obstacle surmonté...	points d'expédition
brillamment	+3 <i>(nourriture récupérée, renseignements glanés, ...)</i>
correctement	(pas de modification)
péniblement	-3 <i>(perte de matériel, retardés, égarés, ...)</i>
tragiquement	-6 <i>(blessé grave à transporter, porteurs tués, véhicule hors service...)</i>

Après avoir, au grand dam d'Artaban, effectué un détour par le village natal de Oisif, le groupe, qui n'a plus que 12 points d'Expédition, se résout à couper droit vers Port-Altier (13 cm), au risque de passer par une zone réputée dangereuse. Là, inmanquablement, le MJ se saisit de l'occasion de leur passage à travers la ligne d'Obstacle pour expliquer que, retardés par le passage d'une rivière au flot tumultueux, ils sont rattrapés par le propre cousin de Oisif qui les suivait avec ses hommes depuis leur visite au village. Impressionné par leur équipement, celui-ci, qui en outre n'a jamais pu supporter son cousin prétentieux, s'est mis en tête de les dépouiller. Artaban sort son épée. Le MJ, peu désireux de faire durer l'inévitable combat, propose de le gérer de façon abstraite. Le joueur d'Artaban jette donc un unique D20. Avec un 5, les aventuriers ont tôt fait de disperser les Naturels et peuvent reprendre leur périple sans plus de dommages.

En outre, le MJ peut aussi introduire des rebondissements en contredisant ponctuellement les infos glanées par les PJ (« en fait, ce riant caravansérail s'avère être la cité du Roi-Liche... »). Cela donne lieu à une péripétie inventée par le MJ et qu'il peut gérer comme exposé précédemment. Toutefois, en compensation, pour chaque rebondissement effectué, le MJ doit redonner 5 points de Préparation aux PJ qu'ils pourront dépenser collectivement lors d'une des Étapes suivantes traversées. Il doit donc être prudent sur l'usage de ce procédé qui a le mérite, certes, d'éviter que les PJ soient trop sûrs d'eux mais qui peut aussi réduire l'intérêt de la phase de préparation à néant. Une fois par voyage semble être suffisant. Notons, en outre, qu'un parcours effectué le long d'une route très sûre ne peut donner lieu à aucun rebondissement.

4. option : évoquer des souvenirs de voyage

Le voyage ne sert pas seulement à aller d'un point à un autre. C'est une des expériences humaines les plus formatrices. Ne dit-on pas que « les voyages forment la jeunesse » ? À ce titre, nos PJ peuvent eux aussi faire valoir ce qu'ils ont appris lors d'un voyage précédent pour aider à la bonne résolution de celui en cours.

C'est à cela que servent les objectifs personnels : tout voyage terminé en satisfaisant à son objectif personnel fait gagner un « souvenir de voyage » au PJ qui pourra donc l'évoquer lors d'une expédition suivante. Si le MJ le souhaite, il peut offrir un « souvenir de voyage » gratuit à chaque PJ si le système Longue-Route est utilisé en jeu pour la première fois. Par la suite, il conviendra que chaque joueur tienne à jour le compte des « souvenirs de voyage » possédés par son personnage.

En cours de route (donc pendant la phase 3), un PJ peut ainsi débloquer des points de Préparation supplémentaires en évoquant un de ses « souvenirs de voyage » lors d'un bivouac (« tout ceci me fait penser à cette fois où je cheminai à travers le désert de Dessik... »). En clair, le joueur invente une petite anecdote de son cru dans laquelle il met en scène son personnage lors d'un de ses voyages passés. Surtout, il conte la manière dont ce voyage l'a enrichi et comment cette expérience pourrait bien lui servir encore lors du présent voyage. Si l'anecdote convient au MJ, celui-ci offre alors un bonus de 3 points de Préparation au PJ qui pourra, comme il se doit, les dépenser lors d'une prochaine Étape.

Quant rapidement que les points d'Expédition vont faire défaut, Artaban décide dès le 1er bivouac de faire profiter ses compagnons de sa grande expérience des voyages. Ainsi, sur l'autorisation du MJ, il leur narre comment il réussit jadis à s'extraire d'un royaume en guerre où les deux belligérants avaient pourtant mis sa tête à prix en abandonnant ses effets contre de risibles vêtements folkloriques locaux. Profitant de l'attention de ses camarades, il ajoute que s'ils faisaient présentement de même, la revente de leurs précieux vêtements à la mode pourrait peut-être leur donner quelques subsides supplémentaires. Lors de l'Étape suivante, pendant que Polymathe s'émerveille des rayonnages de la bibliothèque locale, il met son plan en application en dépensant ses 3 points bonus en un renseignement sur l'Étape suivante (« pacifique », 1 pt) et 2 points d'Expédition supplémentaires.

Texas Jim

LE BOUT DE LA ROUTE

un setting pour Annelise



BACKGROUND

La seconde moitié du XIX^{ème} siècle est déjà bien entamée et sonnera probablement le glas de l'Ouest Sauvage. Face au déferlement des lois et de la modernité, les cowboys et autres desperados devront raccrocher leurs armes pour embrasser la civilisation. Ensemble, Texas Jim et ses hors-la-loi ont tenté un dernier coup d'éclat. Longuement préparée, l'attaque de la banque centrale devait leur apporter de quoi vivre dans l'opulence pour le restant de leurs jours. Contrairement à ce qui était prévu, les fédéraux les attendaient à la sortie. Des coups de feu échangés, des cadavres sur le sol et enfin la fuite éperdue. Ils ne sont maintenant plus que quatre, en comptant Jim. Sharp Bill est blessé et leur repaire n'a jamais semblé aussi loin. Sur leurs chevaux, poursuivis par la Loi, c'est le plus long voyage de leur existence qui les attend. Personne ne peut encore dire si la fortune, la rédemption ou une juste punition les attendent au bout du chemin. Tout ce qui compte pour l'instant est leur survie... et les milliers de dollars qu'ils portent dans leurs sacoches.

De son vrai nom James Rufford, Jim est un vieux de la vieille, la dernière relique d'un âge bientôt oublié. Proche de la cinquantaine, il a passé l'essentiel de sa vie sur les routes à commettre divers méfaits jusqu'à réunir autour de lui une bande de hors-la-loi lui étant entièrement dévoués. Alors qu'il tentait son dernier coup de poker, le braquage qui devait lui permettre de prendre enfin sa retraite, il a perdu presque tous ses camarades. Il n'y a pas de repos pour les desperados. Mais si Texas Jim a pu rester aussi longtemps dans le métier, c'est aussi parce qu'il a appris à se méfier. Il sait que son dernier coup n'aurait pas dû se passer comme ça. Il avait passé trop de temps à le préparer. Quelqu'un les a forcément vendus. Quelqu'un à qui il a eu le tort de faire confiance. Quelqu'un qui aurait mieux fait de mourir à Perdicion. Il découvrira son identité avant d'arriver à leur repaire, même si pour ça il doit être le seul vivant à la fin du voyage.

VULNÉRABILITÉ : je suis vulnérable car je me méfie de tout le monde.

SECRET : je n'ai pas pu prendre part à la fusillade car je ne vois déjà presque plus rien.

APPROPRIATIONS INITIALES : la loyauté de sa bande, Nostalgie.

CARACTÉRISTIQUES INITIALES : Vulnérabilité 3 (Aux aguets 4) Secret 4 (6ème sens 3), Réserve 2.

Sharp Bill

Bill est un as de la gâchette, du genre qu'on ne voit qu'une fois par génération. Du moins, c'est ce dont il se vante à qui veut l'entendre. Son père lui a appris depuis son plus jeune âge à manier une arme. Rapidement, il s'est avéré très bon dans ce domaine. Nourri des récits de l'Ouest Sauvage, il voyait déjà son destin tout tracé : il deviendrait shérif, protégeant ses concitoyens contre le crime. En revenant de vacances chez son oncle, Bill a retrouvé la ferme familiale réduite en cendres et sa famille décimée. À peine sorti de l'adolescence, il a décidé de se venger coûte que coûte. Il retrouverait les coupables et les ferait payer. Il lui fut facile de

découvrir qu'il s'agissait là de l'œuvre de Texas Jim et de ses hommes. Malheureusement, personne ne serait assez fou pour s'en prendre à eux, et aucun homme sensé ne voudrait non plus aider ce jeune freluquet à affronter les malfrats les plus puissants de la région. Heureusement, une voix sortie des ténèbres donna à Bill l'idée dont il avait besoin : il lui suffirait de se joindre à la bande pour guetter le moment propice à sa vengeance. Après quelques mois seulement, l'attaque de Perdicion lui donna l'occasion rêvée. Alors que Jim et ses hommes luttèrent pour leur survie, Bill profita de la confusion pour en abattre une partie. Une balle dans dos est presque un sort charitable pour ces crapules. Touché à l'épaule par un tir, Bill ne put mener sa vengeance à son terme. Bien qu'il se vide de son sang, il est maintenant seul avec les derniers survivants de la bande. Au milieu de nulle part.

VULNÉRABILITÉ : la balle dans mon épaule doit être extraite rapidement.

SECRET : je suis là pour me venger de Jim et de ses hommes.

APPROPRIATIONS INITIALES : le sang qui coule, Vengeance.

CARACTÉRISTIQUES INITIALES : Vulnérabilité 3 (Endurant 4) Secret 4 (Tête 3), Réserve 2.

Hudson

Hudson est l'archétype du cowboy solitaire. Taciturne, il a rejoint la bande de Texas Jim quelques années auparavant, n'hésitant pas à risquer sa vie pour celui qu'il considère comme son mentor. À ses côtés, il a découvert une vie et des histoires dont il ne soupçonnait même pas l'existence. Plutôt distant avec les autres hommes de la bande, il reste toujours proche de Jim. C'est d'ailleurs pour cela que ce dernier semble être le seul à l'apprécier. Un mois auparavant, alors qu'ils faisaient halte dans une ville, il a été arrêté par des Pinkerton. Ceux-ci lui ont fait savoir qu'ils étaient sur la trace de Jim et de sa bande. Ils lui ont proposé un arrangement : en échange d'informations sur leurs projets, ils s'engageaient à ne lui faire subir qu'une peine réduite et à épargner Jim. Son mentor serait condamné à perpétuité mais échapperait à la pendaison. C'était là la meilleure offre qu'il pourrait recevoir de toute façon : certes pas la fin rêvée pour des hors-la-loi mais la seule possibilité de salut. Rongé par la culpabilité, Hudson révéla tout ce qu'il savait du plan d'attaque de la banque centrale de Perdicion. Il ne pouvait pas se douter que les hommes de loi

lui mentaient. Il le comprit lorsqu'il les vit surgir de leurs planques bien décidés à massacrer Jim et ses compagnons. Ce n'est que grâce à Hudson que le chef de la bande put finalement survivre à l'embuscade.

VULNÉRABILITÉ : je suis prêt à mourir pour Jim.

SECRET : j'ai trahi mes compagnons pour sauver mon mentor.

APPROPRIATIONS INITIALES : le soleil implacable, la rue principale.

CARACTÉRISTIQUES INITIALES : Vulnérabilité 4 (Courageux 4) Secret 3 (Loyal 3), Réserve 2.

Ben

Ben faisait partie de ces gens qui se pensent faits pour l'Ouest sauvage. Aller de ville en ville, défier l'autorité, amasser de l'argent, prendre part à des fusillades... Il a changé d'avis en rencontrant Maureen, une jeune institutrice. Ses rêves de grandeur se sont envolés, et il n'aspire maintenant qu'à retourner auprès d'elle et de leur jeune fils. Perdicion devait être son dernier délit et pas des moindres. Il y avait là matière à gagner de quoi faire vivre sa famille jusqu'à la fin de leurs jours. Sa famille... elle semble bien loin, maintenant, sa vie de desperado. Aujourd'hui, Ben n'a plus qu'un seul but : retrouver la tranquillité de son foyer. Malheureusement, il a fallu que tout tourne mal en sortant de la banque. Les fédéraux n'auraient pas dû être là. Lui-même n'en avait jamais vu autant de sa vie. C'est peut-être pour ça qu'il a ressenti le besoin incontrôlable de se planquer en attendant la fin du combat. Seul Jim lui a permis d'en réchapper en le récupérant alors qu'il menait ce qui restait de la bande loin de tout ça. Ce bon vieux Jim. Maintenant poursuivi par plus d'hommes de loi qu'il ne peut en compter, Ben espère trouver l'occasion de s'éclipser pour rentrer chez lui. S'il parvient à emporter une partie du pactole avec lui, ce sera encore mieux.

VULNÉRABILITÉ : ma famille compte plus que tout.

SECRET : je suis un lâche.

APPROPRIATIONS INITIALES : le médaillon lui appartenant Maureen. les voutours.

CARACTÉRISTIQUES INITIALES : Vulnérabilité 4 (Plus fort en groupe 3) Secret 3 (Fuite 4), Réserve 2.

SCÈNES-CLÉS

POUR TEXAS JIM : face au danger, Texas Jim va devoir faire usage de son pistolet, pour peu qu'il arrive encore à viser. Ses compagnons ne parvenant pas à se mettre d'accord sur la marche à suivre, c'est Jim qui devra imposer sa volonté... en gardant à l'esprit que c'est la vie de ses camarades qui est en jeu.

POUR SHARP BILL : chez le rebouteux chargé de le rafistoler, Bill se réveille pour découvrir Jim endormi à son chevet, seul. Suite à une fusillade, Bill observe les blessures de ses ennemis et sent une faim malsaine s'éveiller en lui.

POUR HUDSON : de passage dans une ville, Hudson est reconnu par un adjoint du shérif. Lors d'une nuit dans un lieu sacré apache, Hudson reçoit en rêve la visite d'une mystérieuse silhouette obscure.

POUR BEN : coincé sous les tirs aux côtés de Jim, il n'appartient qu'à Ben de les sauver tous les deux. De garde pendant que ses camarades dorment profondément, Ben se retrouve seul avec le magot. Il sent malgré tout une présence qui rôde dans l'obscurité.

LIEUX ET PERSONNAGES

HANGMAN'S ROPE : une boomtown au milieu de nulle part, en train de mourir sous le soleil suite à l'épuisement de son filon.

UN VILLAGE D'APACHES voyant d'un très mauvais œil la présence de cowboys.

FORT CAMPBELL : un fort utilisé par l'armée pour l'entraînement des nouvelles recrues.

SWEET MOLLY'S : une maison close où la bande a déjà ses habitudes et où les filles sont habituées à une certaine discrétion.

LA FAMILLE TEMPLE, fraîchement débarquée du vieux continent, traverse le pays en chariot dans l'espoir d'une vie meilleure.

THOMPSON, CHASSEUR DE PRIMES : un vieux briscard sans pitié, bien déterminé à empocher la prime sur la tête de Texas Jim et de ses hommes.

CAPITAINE MURRAY : un rescapé de la Guerre de Sécession armé jusqu'aux dents. Il vit en ermite dans une vieille cabane en bois. Pour lui, la guerre ne s'est jamais vraiment finie.





K.K. reloaded

Ce scénario s'inspire de l'histoire de King Kong. Cependant, ne vous inquiétez pas, il prend rapidement une direction toute autre. En effet, les joueurs vont incarner des personnages qui participent à la réalisation d'un film et qui, pour cela, se dirigent vers une île sous prétexte d'y tourner le film d'action que Clarence Goodson veut réaliser. Mais John Nolan, un producteur assoiffé d'argent, a autre chose en tête. Il a trouvé une carte qui désigne une île qui n'est référencée nulle part ailleurs. Voyant là l'occasion de la découverte du siècle, il a décidé de n'en parler à personne, d'y amener du matériel pour prendre des images et du matériel scientifique. Quoi de mieux que d'utiliser le prétexte d'un film pour cela ? Il a quand même dû en parler à Edward Dempsey, un scientifique qui lui a été chaudement recommandé par Jenson Meyer, un aventurier rencontré dans les soirées mondaines.

Sur place, tout ne se passera pas comme prévu. Les PJ et quelques PNJ seront pourchassés par une tribu d'autochtones et se retrouveront bon gré mal gré dans la Terre Creuse. De là, ils devront survivre dans une jungle hostile avant de remonter à la surface. Mais ils ne seront pas tirés d'affaire pour autant et devront affronter un groupe de SS appartenant à la société de Thulé. Il leur faudra user de ruse ou de force pour pouvoir enfin s'enfuir à bord d'un bateau.

les personnages

Eva Thompson



Actrice (membre du SIS) – 24 ans

Archétype chasseur (p. 87)

Vous êtes Eva Thompson, un agent secret au service de sa Majesté. Sir Hugh, le patron du SIS (Secret Intelligence Service, p. 207) vous a donné pour mission de traquer un certain Hans Reuter, un agent travaillant pour le compte des nazis. Après des mois de chasse, vous avez acquis la certitude qu'il travaille pour la société de Thulé. Cette organisation est une sorte de légende dans le milieu des espions et c'est pour cela que votre supérieur vous a demandé de continuer à le surveiller, pour en apprendre plus sur cet organisme.

Dernièrement, vous avez appris que Hans s'était engagé sur un bateau en partance pour un voyage dans le Pacifique. Ce bateau est affrété par un important producteur hollywoodien, John Nolan. Le but est de se rendre sur une île en plein océan pour y tourner les scènes d'une grosse production cinématographique. Vous ne voyez pas ce que ce banal voyage peut apporter à la société de Thulé, mais vous devez en être, cette affaire est un peu votre Graal à vous. Heureusement, le sort vous a bien aidée. Vous avez croisé dans un hôtel de Los Angeles la star qui devait embarquer sur ce bateau, Sofia Mendes. Vous vous êtes arrangé, grâce à vos relations, pour la remplacer à la toute dernière minute. Vous avez été présentée comme une grande star anglaise réputée pour ses rôles dans des pièces de théâtre et qui rêvait de cinéma ; c'est pour cela que vous êtes à Hollywood. Le réalisateur, Clarence Goodson, a bien été obligé de faire avec, n'ayant plus de premier rôle féminin (ne vous inquiétez pas, elle n'est pas morte, mais elle a eu un fâcheux accident dans lequel elle s'est cassé une jambe, la malheureuse).

John Nolan



Producteur – 54 ans

Archétype financier (p. 95)

Vous êtes un riche financier qui fait principalement son beurre dans la production de gros succès hollywoodiens. Vous avez notamment produit Charlie Chaplin, Marlène Dietrich et en ce moment, votre

poulain, c'est Clint Shepherd. Vous êtes sûr qu'il va vous rapporter beaucoup d'oseille.

Vous n'avez pas toujours été dans le cinéma. Pour pouvoir vous faire rapidement une grosse fortune, vous avez tout d'abord bossé dans la restauration. Ce qui vous a aidé, c'était de facilement vous défaire de vos concurrents, souvent de manière illicite d'ailleurs, mais vous n'avez jamais été pris (et rarement soupçonné).

Un jour, vous êtes tombé en possession d'une ancienne carte montrant la position d'une île qui n'est répertoriée nulle part ailleurs. Vous vous êtes tout de suite dit qu'il s'agissait là d'une sorte de carte au trésor et que cette île doit être une mine d'or (symboliquement parlant). La première chose que vous avez faite était d'en parler à votre ami Jenson Meyer, un aventurier que vous avez rencontré lors de soirées mondaines et avec qui vous avez partagé l'amour de l'argent et des belles femmes. Il vous accompagnera en tant que conseiller et expert. Vous avez imaginé ensemble de monter un film qui vous servira de prétexte pour aller sur cette île de manière discrète. Clarence Goodson sera le réalisateur, il a déjà plusieurs films à son actif et il saura mettre idéalement votre île en valeur. Il vient avec son caméraman attiré, Brek Williams et son assistant, Glen Johnson. Pour finir sur le film, les deux acteurs sont Clint Shepherd et Eva Thompson. Cette dernière est une Anglaise inconnue à Hollywood ; elle remplace la star Sofia Mendes qui s'est cassé une jambe juste avant le départ. Une journaliste est officiellement là pour suivre la réalisation, mais vous espérez qu'elle fera une encore meilleure presse de votre découverte. Enfin, en suivant les conseils de Jenson, vous avez engagé Edward Dempsey, un scientifique qui viendra notamment avec une foreuse pour effectuer des prélèvements et ainsi vérifier si « votre » île regorge de richesses. Il a été embarqué en tant que photographe ; il n'y connaît pas grand-chose mais l'important est qu'il soit doué pour les sciences. Par contre, il n'a pas demandé à être rémunéré et souhaite simplement que l'île porte son nom. Vous lui avez donné votre accord.

Vous prétendez aller vers Hawaï pour tourner votre film. Pourtant, à peine arrivé, vous enjoindrez le capitaine de préparer rapidement le départ du bateau, car vous avez une nouvelle destination pour le lieu du tournage. À vous de voir ce que vous voulez divulguer à ce moment-là. Votre carte vous mène à environ 2000 km au sud d'Hawaï sur l'équateur.

Jenson Meyer



Spécialiste du terrain – 45 ans

Archétype aventurier (p. 89)

Vous êtes l'archétype de l'aventurier des années 20. Sauf que là, vous vous faites un peu vieux et votre heure de gloire est quelque peu passée. Ce sont maintenant de jeunes loups qui font parler d'eux dans les journaux aux quatre coins du pays. Mais vous vous êtes fait une raison et profitez du bon temps au milieu du gotha. Vous vous êtes d'ailleurs fait un bon ami, John Nolan, un producteur de cinéma un peu filou sur les bords, mais bon vivant.

C'est d'ailleurs lui qui vient un jour vous sortir de votre retraite et vous propose de partir en expédition. Mais attention ! Il a trouvé une carte montrant une île non répertoriée et souhaite l'explorer discrètement. Avec votre aide, il a trouvé une astuce. Il part tourner un film sur une île et demandera au capitaine de se diriger vers celle-ci. Vous êtes du voyage en tant que conseiller pour le film et expert dans la survie dans la jungle. Vous avez aussi proposé à John d'amener un autre de vos amis, Edward Dempsey. C'est un scientifique qui pourra évaluer le potentiel de cette nouvelle île, il viendra en tant que photographe et vous espérez qu'il a pris des cours depuis la dernière fois que vous l'avez vu utiliser un appareil, car ce n'était pas glorieux.

Sandra Smith



journaliste pour le New York Post – 23 ans

Archétype journaliste (p. 97)

Qu'est ce que vous a pris d'enquêter sur les soirées « privées » du Commissaire Henson à Hollywood ? Cela vous a attiré de nombreux problèmes et vous a valu d'être virée de votre magazine. Vous êtes maintenant obligée de travailler pour une feuille de chou spécialisée dans le cinéma. Peut-on appeler ça du journalisme ? Aller interroger des acteurs, réalisateurs... Pfff, quelle régression face aux enquêtes de haut vol que vous meniez.

Le pire est à venir. Vous voilà embarquée sur un bateau qui part vers une île du Pacifique pour le tournage d'un vulgaire film. Vous avez vaguement écouté votre rédacteur en chef vous expliquer qu'il a obtenu l'exclusivité et qu'il vous demande de faire de votre mieux car il n'a personne d'autre sous la main. Vous avez quand même retenu que c'était un film produit par John Nolan et cela vous a mis la

puce à l'oreille : il a trempé dans quelques affaires un peu louches, ça sera peut-être l'occasion d'en savoir plus. En revanche, vous n'avez rien retenu du reste des passagers : il vous semble qu'il y aura des stars, mais vous vous en fichez complètement.

Edward Dempsey



Photographe – 28 ans

Archétype scientifique (p. 85)

Diplômé de Harvard depuis 3 ans, vous avez bourlingué et roulé votre bosse pour déjà quelques entreprises. Vous êtes un scientifique qui cherche avant tout la renommée, l'appât du gain est secondaire : pour vous, ce qui compte, c'est de faire la Une des journaux.

Et quand votre ami Jenson Meyer vous contacte pour vous dire qu'un grand producteur, John Nolan, veut vous embaucher sur un « gros truc », cela vous a tout de suite titillé. Il vous a en effet parlé d'une île mystérieuse ; il en aurait la carte et voudrait s'y rendre le plus discrètement possible. Son plan ? Prétendre qu'il prend la mer pour le tournage d'un film, et en profiter pour trouver l'île et en évaluer le potentiel. Une nouvelle île ! Vous avez obtenu de M. Nolan qu'elle porterait votre nom, en conséquence de quoi vous travaillerez à l'œil pour lui. Bien sûr, pour rester discret, vous êtes engagé en tant que photographe pour ne pas éveiller les soupçons. À part Nolan et Meyer, vous ne connaissez personne... Mais, il y a pire, vous ne savez pas comment fonctionne un appareil photo.

Les Figurants



Clint Shepherd – Rôle principal masculin

Clint est un homme imbu de lui-même. Il a déjà joué dans trois films et on l'annonce comme une future star du cinéma. Il n'aurait jamais fallu le lui dire. Il est grossier avec les femmes et croit que tout lui est dû. Il n'y a qu'avec Clarence et John qu'il se comporte plus normalement. En cas de danger, il se prendra au jeu de son personnage et se croira un héros (ce qu'il n'est pas forcément).

Clarence Goodson – Réalisateur

Si Clint est imbuvable, que dire du comportement de Clarence vis-à-vis de Glen ? Le pire est que sans Glen, il serait incapable de réaliser ses chefs-d'œuvre. D'ailleurs avant que Clarence n'engage Glen, il était incapable de faire un bon film. C'est un couard qui évitera de prendre des risques, par tous les moyens possibles.



Brek Williams – Caméraman

Brek est un homme bien bâti qui servira de chair à canon ou d'homme de main. Accessoirement, il rapportera de très beaux films s'il survit et que le groupe s'en sort.

Glen Johnson – Assistant réalisateur

Clarence lui doit tout et pourtant il se fait traiter comme un moins que rien. Si jamais quelqu'un lui donne confiance en lui, cela pourrait changer sa destinée. Pour l'instant, il n'a pas assez d'assurance pour faire face au réalisateur. Peut-être qu'en situation dangereuse, cela pourrait le révéler.

Erik Mykland – Capitaine

Erik Mykland est l'archétype du vieux loup de mer. Il est d'origine finlandaise, il en tire un caractère solide. Il est extrêmement fidèle à John Nolan et lorsque les SS arriveront, il tentera de garder ce cap, ce qui n'est pas le cas de son second.

Sergueï Ignachevitch – Second

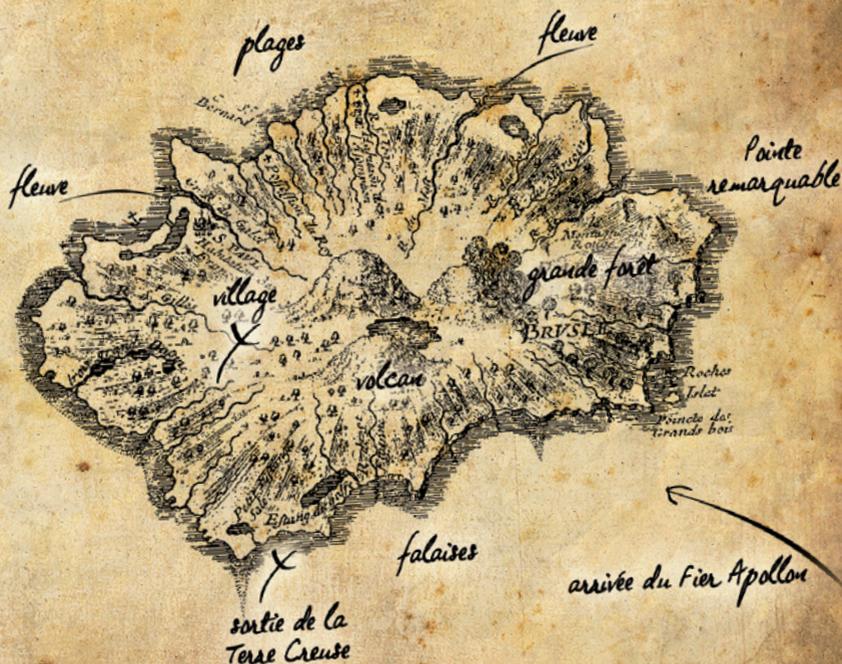
Sergueï est un lâche qui bosse pour le plus offrant ou le plus menaçant. Il osera même se mutiner contre son capitaine pour passer du côté des SS.

Steve Doe (alia Hans Reuter) – Matelot (membre de la société de Thulé)

Hans est un pion placé dans l'expédition dont vous pourrez vous servir comme bon vous semble. C'est un espion à la solde de la société de Thulé (p. 200). Attention, il sera sûrement bien surveillé par Eva. Il accompagnera l'équipe du film qui aura besoin de bras pour transporter les équipements.

Friedrich Schuler – Officier

Friedrich est le commandant de l'opération menée par la société de Thulé. Homme aux frontières de la folie, il sera prêt à ce que tout le monde meure pour tenir le miroir entre ses mains.



Action !



Afin de vous laisser, à vous meneur et à vos joueurs, une grande liberté dans la gestion de cette partie, ce scénario se compose simplement de la description de lieux avec une indication sur les objectifs et comportements des antagonistes. On vous livre donc un scénario bac-à-sable. Gardez simplement en tête les différentes étapes de cette aventure : voyage en bateau, premier aperçu de l'île, découverte des autochtones, galère en Terre Creuse, affrontement avec la Société de Thulé.



Le bateau se nomme le « *Fier Apollon* ». Erik Mykland accueille les personnages les uns après les autres. Sergueï est chargé d'amener les passagers jusqu'au mess des officiers. C'est là que John Nolan les attend pour déclamer son discours de bienvenue. Il a l'air aux anges, ce qui peut sembler disproportionné par rapport au simple fait d'aller tourner un film. Ce premier contact est l'occasion pour les PJ de se rencontrer et de pouvoir tisser des liens (ou pas) avec les autres passagers. À noter que Clint tentera de draguer la gent féminine, Clarence fera le paon, Brek sera bon vivant et Glen d'humeur maussade. Faites vivre la soirée à votre sauce, il s'agit de la dernière soirée avant le départ, c'est donc l'occasion de s'amuser. Tous les matelots sont présents même s'ils ne le sont pas en même temps, occupant des quarts à tour de rôle.

Durant la traversée, laissez-vous porter par vos joueurs. Il y a toutefois quelques points importants. Dans les cales, un curieux peut trouver une foreuse en kit et du matériel scientifique (on ne sait jamais, si quelqu'un fouille). C'est bien sûr du matériel appartenant à Edward. Ensuite, Hans n'a rien dans ses affaires qui risquerait de faire louche, si ce n'est une arme de poing. Lorsque le bateau arrive en vue d'Hawaï, prenez John à part pour accorder vos violons. Le but est de faire escale tout en restant discret. Il serait donc dommage que des personnes mettent pied à terre.

belle île en mer...

À leur arrivée près de l'île, les joueurs demanderont peut-être au capitaine d'en faire le tour. Si jamais c'est le cas, laissez-les faire. Quoiqu'il arrive, Clarence demandera à Edward de lui trouver le

meilleur lieu pour commencer le tournage. En effet, Clarence étant un incompetent, il se repose sur ses collaborateurs pour prendre des décisions. Il considère qu'un photographe est expert pour trouver le meilleur cadre. N'hésitez pas à décrire l'île à Edward afin qu'il puisse prendre une décision. Suivant sa décision, narrez ce qu'il se passe, la vitesse d'apparition des autochtones dépendra du lieu choisi.

Pour avoir un aperçu de l'île, jetez un œil sur la carte. Le bateau arrive par le côté de l'île formé de falaises. Il sera difficile, mais pas impossible, d'y accoster. D'autant plus que c'est par ce côté qu'ils sortiront de la Terre Creuse (du moins, c'est là qu'existe la deuxième sortie). L'autre côté de l'île est principalement constitué de plages. On notera toutefois la pointe Est dominée par un promontoire rocheux. C'est un lieu de culte. Les personnages qui examineront ce lieu y découvriront une sorte d'autel avec des offrandes sous forme de fruits pourrissant dans un récipient. Dans cette partie-là de l'île, on trouvera aussi deux embouchures de fleuves remarquables. Il y en a bien plus aux environs, mais un navire peut remonter ces 2 fleuves sur quelques mètres. L'un d'entre eux passe d'ailleurs près du village. Le second remonte au milieu d'une plaine aride où un incendie a détruit la végétation, obligeant le village à se déplacer. C'est pour cela qu'ils sont si loin de leur lieu de culte. Au centre-sud de cette île se trouvent trois anciens volcans ; seul le plus au sud pourrait se réveiller et est encore fumant. C'est d'ailleurs le premier aperçu que les joueurs ont de l'île : un volcan fumant surplombant la mer du haut d'une falaise. Entre la plaine désertique et le promontoire, les personnages se trouveront dans une forêt très dense où il est difficile de trouver son chemin, à moins d'avoir la chance de tomber sur le sentier des indigènes. Il n'est pas facile à trouver si l'on cherche, et impossible à repérer si l'on ne le cherche pas.



Quand le choix d'Edward sera fait, l'équipe du film débarquera accompagnée de certains matelots pour transporter les équipements (Hans en fera partie). Edward pourrait être démasqué maintenant, si une des caisses venait à tomber au sol et à s'ouvrir.

quand y'a de l'indigène, y'a pas d'plaisir

Les indigènes sont les gardiens d'un artefact qui a la forme d'un miroir. Il aurait comme propriété d'ouvrir un portail vers un monde parallèle. Si jamais quelqu'un venait à l'utiliser, un flot ininterrompu de créatures viendrait se déverser sur notre Terre afin d'asservir l'humanité. Les indigènes ont décidé d'envoyer le miroir au fond du volcan afin qu'il soit détruit. Mais ce n'est pas un miroir normal, il est quasiment indestructible.

Un explorateur espagnol, Juan de la Villa, est venu sur cette île en 1795 et a réussi à en repartir. Quand il revint en Europe, il écrivit un livre qui ne fut jamais édité, dont les brouillons sont tombés entre les mains de la société de Thulé et une carte entre celles de John.

Les personnages pourront rencontrer ces autochtones soit en suivant le sentier qui va du promontoire au village, soit en remontant le fleuve. À moins que ce ne soit les autochtones qui viennent à leur rencontre.

Ceux-ci sont très accueillants et certains parlent l'espagnol et/ou l'anglais. Leur chef Ahouna se servira d'un traducteur, Irimi, car il ne parle que l'espagnol. Ils pourront expliquer qu'en dehors de Juan de la Villa, les explorateurs ont tous décidé de finir leur vie ici (probablement par manque d'embarcation et/ou de courage pour affronter le Pacifique). Si on leur pose la question au sujet de choses rares, ils diront qu'ils n'ont rien de tel et que leur île ne présente aucun intérêt. Bien sûr, Hans ou Eva n'y croiront pas. L'un parce qu'il sait qu'un objet mystique se trouve là, l'autre parce qu'elle ne s'imaginerait pas qu'un agent SS soit ici pour faire du tourisme.

Ils peuvent, en discutant avec Irimi sans la présence du chef, apprendre que quelque chose se trouve dans le cratère du volcan. S'ils décident d'y aller sans être discrets, les indigènes se montreront hostiles et pourraient bien balancer les personnages dans le volcan. Quoi qu'il en soit, arrivés en bas, les joueurs tomberont nez à nez avec un petit singe qui tient un miroir à la main. Oui, c'est ce fameux miroir. Il s'enfuira avant que quiconque ait pu réagir. Si une partie seulement

des PJ est descendue dans le volcan, les indigènes le comprendront parce qu'ils n'apercevront plus les éclats du miroir depuis le bord du cratère. Tous ceux qui se trouvent au village à ce moment-là seront envoyés au fond du volcan (la chute n'est pas mortelle). Cette disparition est remarquée très rapidement (dès qu'il fait jour, si ça se passait de nuit).

six pieds et quelques sous la Terre

Le singe s'est enfui par une grotte qui descend profondément sous terre. Elle semble être la seule issue, s'ils la suivent ils arriveront en Terre Creuse. Ils pourront aller où bon leur semble. Proposez-leur la sortie par les falaises.

Si le singe est poursuivi par les PJ, il trébuche à la sortie de la grotte et laisse échapper le miroir qui bascule dans ce qui paraît être une cavité. En s'approchant du bord, les PJ découvrent un précipice qui plonge dans une caverne dont ils ne peuvent pas voir le bout et dont le fond est tapissé d'une jungle luxuriante. Au loin devant eux, une fumée trouble la canopée. De la paroi à leur droite jaillit une cascade ; non loin, un chemin paraît descendre vers le « sol ».

Durant leur descente, ils seront attaqués par un **ptérosaure affamé** (p. 219). N'hésitez pas à proposer des visions féériques aux joueurs qui découvrent la Terre Creuse avec, par exemple, des brontosaures que l'on aperçoit au loin. S'ils se dirigent vers le lieu où est tombé le miroir, ils remarqueront des traces de pas... d'**hommes-lézards** (p. 215). La fumée provient d'un « village » d'hommes-lézards. Ils sont une quinzaine d'adultes. Peuplez la forêt de **plantes carnivores** (p. 234). L'autre point d'intérêt est la cascade : celle-ci crée un cours d'eau qu'on ne peut franchir que par un pont naturel en pierre. La sortie par la falaise se trouve de l'autre côté. À peine arrivés devant la cascade, les personnages peuvent apercevoir une autre sortie en hauteur. Ils pourront y monter en escaladant, le mur proposant des prises régulières et faciles. Par contre, le passage sur le pont, lui, est plus compliqué. La pierre est glissante et humide. Si les personnages ne s'accrochent pas entre eux ou ne s'assurent pas par un moyen quelconque, ils n'y parviendront pas.

Vous êtes libre d'étoffer ce passage en Terre Creuse suivant le temps que vous voulez allouer à ce scénario. Une autre possibilité est que les personnages décident de revenir plus tard, dans des conditions plus favorables.

Thulé tous !

Pendant que les PJ sont sous terre, la société de Thulé va faire son apparition à la surface. Le capitaine essaiera de lutter, mais il sera trahi par son second. Les SS seront donc maîtres des deux bateaux, ce qui posera un problème aux PJ pour leur fuite. Sans redonner ici la description de l'île, voici l'emplacement des soldats allemands et surtout le but qu'ils poursuivent. N'oubliez pas que Hans est une carte à jouer intéressante, à moins qu'Eva n'ait choisi de le coincer avant cela, ou qu'il ait péri sous Terre.

Les deux bateaux sont remontés jusqu'au village. Il y a dix marins, vingt soldats SS, le capitaine du navire et deux officiers. Ils sont principalement au village. Trois soldats sont en poste sur le promontoire. Trois autres sont sur les falaises et patrouillent, guettant l'arrivée d'un bateau. Il y a de grandes chances que les joueurs tombent sur eux en premier. Enfin, un officier et cinq soldats sont en train d'évaluer la descente dans le volcan, deux soldats descendront assez rapidement. Il reste donc neuf soldats et un officier au village pour surveiller les indigènes et les marins du Fier Apollon.

Les SS veulent tout simplement récupérer l'artefact. Ils enverront deux soldats arpenter la Terre Creuse, qui tomberont sur les traces des personnages. Dès qu'ils auront remarqué que les traces mènent aux falaises, ils ressortiront et alerteront leurs officiers. Les PJ deviendront ainsi les premiers suspects et seront activement recherchés. À ce moment là, douze soldats par équipe de trois patrouilleront sur l'île ; ce total peut être baissé à neuf si les trois sur les falaises ont été mis hors d'état de nuire.

The End

Pour la fin de ce scénario, le réveil du volcan offrira une diversion utile (ou pas) aux personnages. Notez qu'en dehors du second Sergueï, le reste de l'équipage sera du côté des PJ : ils ont en effet eu du mal à accepter la trahison de celui-ci. À vous de conclure ! Les joueurs auront-ils le cran de tenter de sauver les indigènes ou vont-ils fuir en les laissant derrière eux aux mains des Allemands ? Pensez surtout à jouer la carte Hans si elle est encore dans votre manche.



Dans de nombreux univers de jeu, disons tous ceux dont la technologie ne prévoit ni avions supersoniques, ni téléporteurs universels, le voyage au long-cours dispose d'un statut ambiguë. D'un côté, il est souvent le prologue indispensable à l'aventure quand celle-ci appelle des décors exotiques ou des ennemis lointains. De l'autre, il peut être d'un ennui mortel, antithèse par excellence de l'ambiance que l'on souhaite instaurer autour de la table de jeu. En effet, au temps des grands voiliers (du 15ème siècle à la fin du 19ème en termes historiques), un voyage pouvait durer plusieurs longs mois d'une redoutable monotonie.

Le scénario a été conçu pour servir d'interlude dans un de ces voyages interminables. Il intervient en cours de route, alors que les PJ sont probablement gagnés par le désœuvrement. Coup de chance (quoi que...), l'aventure vient à eux ! Heureusement, une fois celle-ci réalisée, ils pourront reprendre leur voyage où ils l'ont laissé.



Croisière POUR L'ENFER

Ce scénario a été pensé à l'origine dans le cadre du jeu **Terra Incognita : Voyages aux Pays de Nulle Part** (à paraître très prochainement chez **les XII Sings**, voir l'avant-première de ce numéro de *Diédent*). Dans cet univers de jeu, en effet, il n'est pas rare de devoir voyager pendant de longues et calmes semaines du Pays d'ici (le monde connu) aux fameux Pays de Nulle Part.

Toutefois, pour satisfaire le plus grand nombre d'entre vous, nous avons fait en sorte de le présenter comme un scénario semi-générique, c'est-à-dire assez facilement adaptable à nombre d'univers de jeu. Le scénario est ainsi présenté dans un contexte qui évoque le 18ème siècle historique, quelque part entre l'Afrique et l'Amérique. Il présente une touche de fantastique qui peut facilement être contournée (voir nos conseils). En l'état, il peut

donc être aussi utilisé pour **Pavillon Noir** ou **S7M**. Par extension, l'intrigue peut facilement être adaptée à tout univers (y compris medfan) incluant des navires à voile et le commerce des esclaves. Pour toutes ces raisons, les habitués de **Terra Incognita** ne retrouveront pas la présentation habituelle des scénarios de ce jeu.

NOTE : ce scénario est très librement inspiré d'une nouvelle de Laurent Gaudé intitulée *Sang négrier* (publiée notamment dans le recueil *Dans la nuit Mozambique*, Actes Sud, 2008). Les MJ de **Terra Incognita** apprécieront le fait que, dans sa version originale, l'action se déroule à Saint-Malo, ville souvent utilisée comme port d'attache dans ce jeu. Cette option, trop spécifique, n'a pas été retenue ici.

fortune *de mer* ?

Les PJ sont donc à bord d'un navire lancé dans un voyage au long cours. Les raisons de ce voyage dépendent entièrement de la campagne alors jouée. Elles n'ont que peu de conséquences sur le déroulement du scénario. Il est toutefois recommandé que :

- le voyage dure depuis déjà de longues semaines (le MJ peut même essayer d'installer cette ambiance monotone en mettant en scène pendant quelques minutes le morne quotidien du bord).
- les PJ ne sont ni de simples grouillots, ni des passagers clandestins. Il est important qu'ils soient, sinon les propriétaires du navire, au moins des passagers de marque afin que leur avis pèse dans les décisions prises par le capitaine et le reste de l'équipage.
- le voyage ne se déroule pas présentement dans l'inconnu mais au large de terres habitées et même colonisées.

Si le scénario est utilisé en one shot, les buts réels du voyage des PJ peuvent être laissés dans le flou.

L'action débute vraiment avec l'apparition au large de la silhouette d'un navire non-identifié. L'éfferescence gagne aussitôt le bord, au cas où... Il est souhaitable que les PJ reçoivent un poste, une tâche pour qu'ils ne se sentent pas excessivement spectateurs de la scène. Si ce sont des hôtes de marque, le capitaine peut tout simplement leur demander des conseils sur la décision à prendre.

Passée la première frayeur, le navire s'avère aussi inoffensif qu'étrange. Son allure est très faible. D'ailleurs, sa voilure semble tout à fait inadaptée aux conditions climatiques du moment. Son équipage ne répond ni aux pavillons, ni aux coups de semonce. Observé à la lunette, le pont ne révèle, dans un premier temps, aucune agitation. Finalement, en s'approchant, on voit des silhouettes se mouvoir péniblement à son bord. Certaines finissent même par agiter les bras en direction du navire des PJ, comme pour appeler à l'aide. À ce moment, quels que soient les conseils ou le statut des PJ, le capitaine, seul maître à bord, décide d'envoyer une délégation voir si ces gens ont besoin de secours. Pour l'aventure, il serait préférable que les PJ fassent partie de cette délégation mais il est difficile de les y obliger.

Le navire des PJ

Celui-ci est peut-être déjà défini par la campagne en cours. Si ce n'est pas le cas, il est indispensable de détailler quelques membres de son équipage afin de préparer une des prochaines scènes de ce scénario. Ces PNJ ne peuvent être de simples silhouettes si on veut, en effet, tirer tout le sel de la future situation de débat qui, bientôt, fera rage à bord.

Voici quelques pistes de PNJ que vous pourrez ensuite enrichir (ou, au contraire, remplacer) par vos propres PNJ :

LE CAPITAINE : Troadic Cam dit «le boiteux». Un capitaine de Morlaix qui ne compte plus ses voyages en tant que contrebandier, corsaire, certains disent même pirate... Tout ceci fait du capitaine boiteux un remarquable marin mais aussi un homme d'honneur. Pour lui, la mer est son pays et les marins le peuple auquel il a juré fidélité.

LE CHIRURGIEN : Tanguy Le Scorff, formé à Brest dans la marine de guerre. Le genre de gars blasé d'avoir tant amputé et tant vu mourir de camarades. La dureté de sa vie l'a dénué de tout scrupule. C'est pourtant un agréable compagnon de traversée, relativement cultivé et à la conversation intelligente.

LE CHARPENTIER : Yves Chapalain, dit «Yffic Du», originaire du kreiz breizh, noir de poil et d'âme. Cet habile artisan est aussi un sinistre individu doublé d'un superstitieux paranoïaque. Il semble avoir emporté tous les mystères de la Bretagne profonde dans la glaise qui colle à ses semelles.

UN MATELOT : Daniel Perfité dit «le bordelais», autant pour sa ville natale que pour son habitude de dilapider toute sa paye dans les bordels antillais. Homme sans guère de décence, il est aussi un des grands animateurs de la traversée. Toujours partant pour chanter, danser et boire. Sans lui, les hommes auraient tendance à ruminer leurs illusions perdues de dangereuse manière. Il a pour cela la grande estime du capitaine.

UN MOUSSE : Jean Lehusse, dit «Bout-dehors» en est à son troisième voyage. Il a pour habitude de monnayer quelques petits avantages contre des faveurs sexuelles. Ceci dit, il est avant tout à la recherche de protection et, il faut bien le dire, d'un peu d'affection dans un monde d'une grande brutalité pour son jeune âge.

Le Mal **Mystérieux**

On aura noté que le mal ne frappe que l'équipage. Il y a là un mystère qui n'a pas forcément vocation à être résolu dans le cadre de ce scénario qui est tout sauf une enquête. Selon l'environnement des participants et l'univers de jeu choisi, ce mal peut tout aussi bien être une malédiction invoquée par le sorcier des esclaves (voir plus loin) qu'une simple maladie tropicale contractée par l'équipage peu de temps avant son départ ou encore un empoisonnement accidentel par l'eau ou la nourriture douteuses embarquées à bord.

Décrire le **navire négrier**

Au XVIII^e siècle, le navire préféré des négriers était le brick, pour ses qualités de manœuvre et de vitesse, idéales pour le cabotage et la course en mer. Un brick est un bateau muni de deux mâts, un grand mât et un mât de misaine, possédant des voiles carrées, ainsi qu'une brigantine à l'arrière.

Ce choix était surtout dicté par les conditions de navigation car il fallait pouvoir s'approcher au plus près des côtes africaines ou pénétrer dans l'embouchure des fleuves. Mais l'élément le plus important était la vitesse car plus courte était la traversée, plus faibles étaient les pertes.

Pour entasser les esclaves dans la cale, il fallait prévoir d'importantes modifications au navire, notamment un entrepont qui servait de « parcs à esclaves », mais aussi rajouter des gaillards et des palissades. Pour augmenter la surface disponible, les négriers faisaient aussi installer des plates-formes (faux pont) sur les côtés.

Si vous ne pouvez ou ne souhaitez vous plonger dans une épaisse documentation pour faire jouer ce scénario, nous vous conseillons la consultation de cette très efficace synthèse publiée sur le web :

<http://jdr.la/docescravage>

Une fois à bord, le spectacle n'est en effet guère reluisant :

- de nombreux marins sont visiblement gravement malades, se plaignant de fièvres, vertiges et maux de ventre terribles. Parmi eux se trouve le second du bord qui, entre deux spasmes, peut baragouiner quelques mots.
- une dizaine d'entre eux sont déjà décédés. Parmi eux, on compte le capitaine (mort le premier à entendre certains survivants).
- l'équipage valide est très insuffisant en nombre et en qualité pour mener correctement le navire qui, de fait, dérive depuis plusieurs jours.
- il s'agit d'un navire négrier (ou autres esclaves selon les besoins de votre adaptation) dont la « cargaison » semble préservée du mal qui frappe le reste du navire. Par contre, privés de tout soin depuis 4 ou 5 jours, les malheureux sont dans une situation sanitaire et hygiénique alarmante.

NOTE : la nationalité du navire et de son équipage est laissée à l'appréciation du MJ de façon à ce qu'une compréhension suffisante (voire une solidarité ?) puisse avoir lieu entre PJ et PNJ.

question de vie *ou de mort*

La scène suivante est entièrement dédiée au débat. ; c'est un moment de jeu axé sur le roleplay. L'objectif est de déterminer ce qui doit être fait vis à vis du navire en perdition et de ses différents occupants. Si, bien entendu, la position des PJ n'est pas totalement prévisible, on notera toutefois que le scénario n'intègre pas l'option « cynisme » (« on s'en fiche, c'est pas notre aventure » ou « chouette, on va pouvoir revendre la cargaison »). Dans tous les cas, il faut savoir que si les PJ ne veulent pas ou n'arrivent pas à convaincre le reste de l'équipage de la nécessité de prendre en charge le négrier et ses occupants, il ne saurait y avoir de suite à cette aventure.

Pour que le débat ait lieu, il est nécessaire de prendre en compte les éléments objectifs suivants :

- si rien n'est fait, tous, marins et esclaves, vont mourir d'ici peu.
- il n'est pas possible de transférer simplement les occupants du négrier sur le vaisseau des PJ.

À cela, fort heureusement, s'ajoutent les positions subjectives des divers PNJ. Synthétisons-les ici :

- le capitaine Troadic Cam se désintéresse plus ou moins des esclaves mais son honneur de marin l'oblige à tout faire pour garantir la sécurité de l'équipage malade.
- Tanguy Le Scorff, le chirurgien, affecte volontiers des penchants libéraux mais c'est surtout un homme avide qui parcourt les océans dans l'espoir d'une telle opportunité qui lui permettrait de se retirer sur ses terres dans le confort ; pour lui, il faut avant tout sauver les nègres pour toucher un pourcentage du fruit de leur revente (à négocier avec l'armateur, sans doute reconnaissant).
- une grande partie de l'équipage du navire des PJ est totalement effrayée à l'idée de côtoyer des hommes malades, peut-être contagieux, ainsi que des esclaves puants et désespérés. Pour eux, le plus sage serait d'abréger les souffrances de tout ce petit monde en envoyant le négrier par le fond ou, à défaut, de mettre les voiles comme si de rien n'était. Le charpentier, Yves Chapalain, est leur leader naturel.
- le second du négrier est certes malade et même délirant mais n'a pas perdu espoir au fond de lui de conserver la main sur le navire et sa cargaison dont il espère un gros bénéfice s'il arrive à la sauver.

La part d'inconnue est apportée ici par les esclaves eux-mêmes. Si les PJ n'en ont pas l'idée saugrenue, personne évidemment ne pensera à leur demander leur avis. Pourtant, les sordides ponts inférieurs du négrier abritent un personnage hors norme : Kodjo. Il s'agit d'un prêtre vodun (l'ancêtre africain du vaudou, importé en Amérique justement par le biais de la traite négrière) du peuple Fon. Le sorcier est tout particulièrement en accointance avec Dan, le Dieu-serpent. Ce captif charismatique est considéré par la plupart des déportés comme un chef naturel et tous, au minimum, le craignent pour ses capacités reconnues de sorcier. Quelques autres esclaves Fon forment à bord sa garde rapprochée. De plus, Kodjo est capable de prononcer quelques mots dans la langue des PJ. Ceux-ci peuvent donc le considérer comme un porte-parole officieux des captifs.

Le sorcier vodun est lucide sur la situation : il sait ce qui attend ses frères de l'autre côté de la mer et il sait que revenir sur leurs pas en risquant de retomber dans les griffes des esclavagistes est vain.



Le songe

Si l'option fantastique a été retenue, on peut imaginer que le sorcier attire l'attention des PJ – sans doute les sent-il « réceptifs » - en leur envoyant un songe. Dès la 1ère nuit à bord, le MJ isole un des joueurs pour lui conter cet incident nocturne : il est soudainement réveillé par une désagréable sensation glaciale le long de ses jambes. Il s'agit d'un python qui se promène calmement sur sa couche ! Au réveil du PJ, l'animal rampe hors du lit et s'éloigne sur le plancher du pont. Quoi que tente le PJ pour lui nuire, rien ne marche. S'il crie à l'aide, il réveille ses camarades (qui voient alors la même chose que lui) mais personne d'autre : tous semblent frappés d'un sommeil magique. Le python réussit à trouver un trou suffisamment large dans le plancher et disparaît vers le pont inférieur : là où les esclaves sont emprisonnés. Si les PJ s'y aventurent, ils sont frappés par le silence de mort qui y règne. Là aussi, tout le monde semble dormir d'un sommeil aussi profond que silencieux. Pourtant, au milieu des corps enchevêtrés, un homme accroupi veille, ses yeux luisants dans le noir : Kodjo. Si les PJ l'interpellent, il ne répond rien mais sourit et leur fait signe d'approcher. Là, tout proches, les PJ voient le regard du sorcier jaunir subitement et sa bouche s'ouvrir grand sur la gueule rougeoyante d'un serpent monstrueux à la langue acérée. C'est alors que le ou les PJ s'éveille(nt) en sueur.

Même si le formuler n'est pas si évident pour lui, il souhaite que les PJ les conduisent sur une île ou dans une région déserte et peu accessible et les y abandonnent avec quelques armes, les outils du bord et les matériaux du navire (bois, toile...) afin qu'ils tentent de s'y reconstruire un avenir, même précaire. Si les PJ font des promesses dans ce sens, le sorcier promet, avec des airs mystérieux, de les aider dans leur entreprise.

retour à quai

Quelle que soit la décision finale prise, nous supposons pour la suite de ce scénario que les PJ naviguent désormais sur le négrier. Il y a peut-être eu une scission au sein de l'équipage ou bien a-t-on sagement décidé de partager les hommes valides entre les deux navires. Toujours est-il que les PJ ont désormais une grande partie du destin du navire négrier en mains. Ils ont donc dû discuter et décider de ce qu'ils vont faire du navire et des esclaves (rallier un port, une île déserte ou autre) et tentent de parvenir à cette destination.

Hélas, très vite, le temps se gâte. Si des PJ soupçonneux possèdent ces connaissances, peut-être pourront-ils remarquer que, chez les Fon, le serpent Dan est aussi le serviteur de Hebiosô, le dieu de la foudre et du tonnerre ?

Toujours est-il que le grain met aussitôt en évidence les insuffisances du navire. La voilure a été abîmée durant le temps de la dérive, l'équipage est

en nombre insuffisant, les nombreux malades dont il faut s'occuper parasitent qui plus est le travail à bord... Malgré les éventuels efforts des PJ, il n'y a pas d'autre choix que de se résoudre à rallier le port le plus proche pour réparer, débarquer les malades et éventuellement recruter quelques marins supplémentaires.

L'identité exacte de ce port est laissée à l'appréciation du MJ mais il doit s'agir d'un comptoir colonial (donc peuplé de colons blancs) fortifié. Il n'a pas besoin d'être de la même nationalité que celle des PJ (au contraire, même) mais ceux-ci doivent quand même y être acceptés et pouvoir y faire respecter leurs droits. Par exemple, si ce scénario est utilisé dans le contexte de *Terra Incognita*, ce comptoir pourrait être Elmina (sur la côte ghanéenne actuelle). Fondé et fortifié par les Portugais, ce port colonial est désormais entre les mains des Hollandais, ennemis irréductibles du Roi-Soleil. Les PJ peuvent toutefois y faire valoir, selon leur situation, soit leur statut d'opposants, soit les exigences de la Grande Trêve. Dans tous les cas, les Hollandais les jugeront avec méfiance mais avec retenue, de peur de créer un incident diplomatique fâcheux.

De ce fait, l'accueil reçu est plutôt froid : les intentions des PJ semblent d'emblée douteuses et les gens du cru ont appris à être méfiants (attaques ennemies, pirates, maladies...). La tension doit être palpable sur les quais où les PJ ont fait accoster leur navire.

rebelles !

Au moment où il le jugera propice, le MJ va très nettement dégrader cette situation déjà tendue. Une demi-douzaine d'esclaves vient de profiter d'un relâchement d'un équipage fatigué et toujours insuffisant en nombre pour s'échapper nuitamment et sauter sur le quai. Occupés à enrayer d'autres tentatives de fuite à bord, les marins ne peuvent poursuivre aussitôt les fuyards qui s'enfoncent dans le dédale des ruelles tortueuses du comptoir. Les PJ peuvent, selon le cas, faire partie des marins dépassés ou être mis devant le fait accompli par ceux-ci (par exemple au retour d'une audience accordée par le gouverneur du port).

Selon le déroulement du scénario jusqu'à présent, le sort de Kodjo diffère fortement. Si les PJ l'ont ignoré voire repoussé, il fait partie des fugitifs. On peut même penser que son aura (ou ses pouvoirs) a favorisé leur entreprise. Si au contraire les PJ lui ont fait des promesses, il est resté à bord et enrage contre ces inconscients qui menacent de ruiner son plan.

Dans l'immédiat, le seul plan viable est de poursuivre les fugitifs dans la ville inconnue, si possible sans éveiller les soupçons de la population locale, en espérant réussir avant le lever du soleil à ramener à bord, de gré ou de force, les esclaves en fuite. Autant dire que c'est mission quasiment impossible...

Pour animer cette scène, nous vous suggérons l'outil ci-contre. Il s'agit d'une table d'événements générant quelques situations de traque des fugitifs. Vous pouvez l'utiliser de plusieurs manières. Soit, classiquement, de façon aléatoire. Soit, simplement, en piochant les événements qui vous semblent les plus logiques ou appropriés à la situation décrite par les joueurs. Soit, enfin, en faisant jouer des tests de diverses capacités (se renseigner discrètement auprès de la population locale, vigilance, pistage, tactique...) pour jauger de l'efficacité de la traque menée par les PJ : dans cette table, les événements sont classés du plus favorable au plus défavorable.

chasse à l'homme

Selon le déroulement de la scène précédente, les PJ ont pu réussir à ramener 1 ou 2 fugitifs à bord mais, le jour venu, la situation reste complexe. Inévitablement, soit dans la nuit, soit au matin, les locaux se sont rendus compte de la situation.

Événement...

1 Les PJ viennent de débusquer un des fugitifs. Ce dernier détala de façon erratique dans le dédale des ruelles du port. Hélas pour lui, il s'enferme dans une impasse et, bientôt, se trouve acculé par les PJ, seul et sans arme.

2 Les PJ viennent de débusquer un des fugitifs. Ce dernier fuit au hasard et, à son grand désarroi, débouche à nouveau sur les quais, à découvert. Après un court moment d'hésitation, il se décide à plonger dans les eaux sombres du port et se met à nager de toutes ses forces dans une direction inconnue.

3 Les PJ repèrent un des fugitifs sur les courtes de la ville. Après avoir constaté que cette fuite était dangereusement visible, l'esclave se fige puis, sans l'ombre d'une hésitation, entame une dangereuse descente le long des murailles mal entretenues du comptoir. S'il arrive en bas sain et sauf, des fourrés providentiels pourraient bien lui permettre de fuir au loin.

4 Les PJ suivent la trace d'un des fuyards et s'apprêtent à le cueillir quand l'esclave a l'audacieuse idée de se glisser à l'intérieur de la demeure d'un bourgeois local. Apparemment, personne, pas même le chien de garde, n'a repéré l'intrus. Jusqu'à quand ?

5 Quasiment acculé par les PJ, un des fugitifs trouve la ressource de se hisser à la force des bras sur un muret d'où il gagne les toits. De là, bondissant de toit à toit, il tente de semer ses poursuivants... jusqu'à ce que, soudain, il chute en contrebas ! Sans secours immédiat, celle-ci risque bien d'être mortelle.

6 Se sentant perdu, un des fugitifs ne trouve d'autre recours que de se jeter, épaule en avant, à travers les fenêtres d'un bon bourgeois local. La vitre vole en éclat et, sanguinolent, l'esclave se retrouve au milieu de l'office d'où s'échappent les cris des domestiques effrayés. Le fuyard se relève et entame une fuite désespérée à travers la demeure en panique.



Très vite, au matin, la nouvelle se répand dans la ville comme une traînée de poudre. La foule en colère commence à se rassembler autour du navire des PJ puis une délégation officielle de notables vient fatalement demander des comptes aux PJ. Elle est menée par le gouverneur du comptoir que les PJ auront peut-être déjà rencontré à leur demande mais qui, là, se déplace officiellement pour la 1ère fois. Or, le gouverneur (son nom exact devra être choisi en fonction de la nationalité du comptoir colonial) n'est pas homme à se déplacer aisément. S'il bénéficie d'une chaise à porteurs menée par 4 mulâtres, ce n'est pas en effet que pour son seul confort : ancien capitaine de long-courrier, il a été amputé des deux jambes juste au-dessus des genoux. C'est cette infirmité, contractée des suites d'un combat naval anecdotique, qui l'a littéralement cloué à terre et fait accepter cette fonction pour laquelle il n'a ni goût, ni talent. Autant dire qu'il n'est pas forcément de très bonne humeur de voir ainsi des étrangers venir mettre sa juridiction à hue et à dia.

En plus d'émettre des doutes quant à leurs compétences de négriers, le gouverneur exige des PJ qu'ils solutionnent le problème. En effet, les colons ont peur du mauvais exemple que cela représente pour les esclaves locaux, des risques de diffusion de maladie ou encore de mauvais coup que pourrait réaliser contre leurs femmes et enfants un fugitif acculé. Les notables ne se donnent que quelques heures avant d'organiser une vaste et impitoyable battue au sein et autour de leur cité. On laisse aussi entendre que, s'ils se montrent incompetents, le navire et sa « cargaison » pourrait leur être confisqués d'autorité.

Pour les PJ, la situation est des plus pénibles. Ils font tout cela sans doute pour sauver les captifs et, au final, ils se trouvent à devoir mener contre certains d'entre eux une chasse à l'homme sous peine de nuire gravement à tous leurs frères. Des choix amers vont devoir être faits par les « apprentis négriers ».

Le même principe que lors de la scène précédente a été retenu. Ce tableau-ci met en scène des événements plus dramatiques mais peut être utilisé selon les mêmes manières que celles présentées précédemment. Si tous les événements du précédent tableau n'ont pas été déjà utilisés, ils pourront éventuellement être récupérés pour cette scène.

Une des clefs de cette traque est la présence de Kodjo dans un camp ou dans l'autre. Si le sorcier fait partie des fugitifs, il se révélera introuvable et, au contraire, usera de ses talents magiques (réels ou supposés en fonction des options prises pour mener ce scénario) pour mettre des bâtons dans les roues des chasseurs d'hommes.

Voici quelques exemples de scènes durant lesquelles Kodjo peut intervenir plus ou moins directement. On ajustera leur tonalité en fonction du caractère plus ou moins fantastique voulu pour ce scénario :

- Kodjo remet aux PJ un petit paquet composé d'un linge sale serré autour d'un petit objet mystérieux. S'ils conservent sur eux cette amulette, les PJ auront en effet la chance de débusquer un fugitif. S'ils sont curieux, ils verront qu'à l'intérieur du paquet se trouve un doigt humain à demi-momifié. Or, le fugitif débusqué a justement un doigt coupé...
- En chasse, les PJ entendent des cris féminins s'échapper d'une demeure bourgeoise. Apparemment, un serpent inquiétant y a été aperçu avant de s'enfuir vers la remise du jardin. Or, peu de temps après, un esclave apeuré en sort brusquement !
- Kodjo entame une mélodie sinistre, bientôt reprise par certains des esclaves. De l'entrepont s'élève cette supplique chantée et, bientôt, l'équipage et même quelques riverains supplient qu'elle s'arrête. Si, toutefois, elle dure suffisamment longtemps, d'autres voix finissent par se faire entendre dans la ville : celles des fugitifs qui semblent ne pas avoir pu résister à cet appel.
- Alors que les PJ traquent un fugitif, un colon livide sort de sa demeure. Son regard étrange est figé et sa bouche ouverte dans une expression stupide. D'un geste lent du bras, il désigne une remise de l'autre côté de la rue. Sans doute apeuré, il ne répond rien d'autres que des borborygmes indistincts. En effet, un esclave se terre dans la remise ! Si les PJ reviennent vers le colon pour le remercier ou le faire taire, celui-ci dort et semble ne se souvenir de rien.

Si le prêtre est resté sur le navire, il n'est pas pour autant forcément du côté des PJ. Homme d'honneur, il refusera obstinément de les aider contre

Événement...

Les PJ viennent de débusquer un des fugitifs. Ce dernier défile de façon erratique dans le dédale des ruelles du port. Hélas pour lui, il s'enferme dans une impasse et, bientôt, se trouve acculé par les PJ. Se sachant perdu, un rictus mauvais s'affiche sur ses lèvres. Il exhibe alors un impressionnant coupe-chou récupéré Dieu sait où.

Les PJ suivent la trace d'un des fuyards et s'apprêtent à le cueillir quand l'esclave à l'audacieuse idée de se glisser dans le jardin clos d'une demeure bourgeoise. Hélas pour lui, le jardin abrite deux molosses qui, aussitôt l'attaquent, le mordant jusqu'au sang et faisant un boucan de tous les diables.

Un des fugitifs est soudain traversé par l'idée de voler une monture pour s'éloigner plus vite de ce lieu de mort. Bien que ne sachant pas monter, il saute sur le dos d'une jument et lui bat les flancs pour la forcer à avancer. La pauvre bête, prise de panique, se lance alors dans une course folle et dangereuse au milieu des rues de la ville, l'esclave maladroitement accroché à sa crinière.

Trop tard ! Un des esclaves a été capturé par un groupe de colons qui s'étaient improvisés en groupe d'auto-défense. Attirés par les cris, les PJ arrivent sur place alors que les jeunes gens, excités par la chasse, ont commencé à lyncher méthodiquement le fuyard.

Se sentant perdu, un des fugitifs ne trouve d'autre recours que de se jeter, épaule en avant, à travers les fenêtres d'une modeste demeure coloniale. La vitre vole en éclat et, sanguinolent, l'esclave se retrouve au milieu de l'office d'où s'échappent des cris effrayés. Résolu, le fuyard se relève et se saisit d'un long couteau de cuisine qu'il a tôt fait de pointer, menaçant, sur la gorge de la maîtresse de maison.

Ivre de peur et de désespoir, un esclave poursuivi par une meute de colons déboule la bave aux lèvres sur le quai. Se voyant perdu, il entre volontairement en collision avec un groupe de jeunes gens qu'il propulse directement dans les eaux du port. Leur ayant arraché une épée, il se dirige vers un groupe de femmes, bien décidé à emporter dans la tombe un maximum de blancs.

les intentions de ses frères, même si celles-ci vont à l'encontre de ses propres plans. Des menaces physiques ne réussiront pas plus à le convaincre. Toutefois, un chantage exercé sur lui au détriment d'autres membres de son ethnie pourront l'infléchir : battre à mort un des siens finira par avoir raison de ses préventions et il apportera alors une aide décisive à la traque en révélant des renseignements étonnants de précision (simple complice de leur plan ou vision magique ?) sur la cachette des fugitifs.

Par contre, comme on imagine, cela met un terme à toute forme de coopération entre lui et les PJ : ceux-ci viennent de se mettre à ses yeux au niveau des négriers et autres tortionnaires de son peuple.

épilogue

Si les PJ prennent trop de précautions dans la chasse à l'homme, ils échoueront probablement et, en effet, leur navire et tout ce qu'il contient leur sera confisqué en attente d'un procès pour juger de leur faculté à mener un tel équipage. Fort heureusement pour leur voyage au long-cours, le gouverneur jugera que laisser le navire et sa précieuse cargaison en ses mains est une caution suffisante et les laissera libre de partir. À ce sujet, si leur navire d'origine n'est pas à leurs côtés, on s'arrangera pour leur en faire prendre un tiers au départ de ce comptoir.

Si, au contraire, les PJ se montrent redoutablement efficaces, abattant les fugitifs à vue, les débusquant dans leur moindre cachette, arrachant peut-être la collaboration du sorcier... ils réussiront certes à convaincre les autorités locales de conserver leur navire négrier et de les laisser repartir mais, humainement, ils pourront se demander si, en se comportant en authentiques négriers, ils ont vraiment réussi ce qu'ils voulaient entreprendre. En tout cas, la relation d'éventuelle complicité tissée avec les Africains est désormais brisée. Si, malgré leur sourde hostilité, les PJ exécutent le plan de Kodjo et les abandonnent sur une île déserte, ceux-ci leur seront, bon gré, mal gré, tout de même reconnaissants.



GRABATAIRE EXPLOSION



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





Shade

Danse avec les Ombres

C'était le début du printemps, les autres Diédents étaient au soleil et les concurrents avaient bien du mal à nous faire de l'ombre, y'avait plus qu'à fumer l'saumon pour faire légal. Ce jour-là, j'avais descendu 227 marches, 3 services de Presse et 17 cafés crème. On ne devrait jamais faire de mélanges ! Le chef a poussé la porte de mon bureau avec un petit paquet sous le bras...

- « Qu'est-ce que j'peux faire pour vous patron ? »
- « C'est le directeur d'un asile qui m'a contacté pour ce numéro. J'aurais besoin de toi pour me faire un petit boulot : la chronique d'un jeu français avec un titre en anglais et un sous-titre en italien, une drôle de décoction, ça te paraît dans tes cordes ? Fais-nous rêver coco, parle-nous des grandes nuits qui se jouent sur un seul jet de dé.
- « O.K. j'prends l'affaire, j'ai besoin de 12 000 signes, un paquet de curly (format familial) et des filtres à café ».

je cherche *l'ombre*

Sous-titré « Tome 1 - La danza delle ombre », le livre de base de *Shade* qui se trouve être un livre des joueurs (publié par **les Ludopathes** sous la forme d'un gros et bel opus de 312 pages à couverture très rigide qui contient aussi 12 fiches de personnages prétrisés en couleur et un écran format paysage) est sorti de l'ombre voici un an et demi. Le temps pour ses lecteurs d'acclimater leur vision nocturne, pour la rédaction de trouver un chroniqueur nyctalope, et voici venu le moment de vous proposer un retour à froid sur une très belle réussite.

le Soleil a rendez-vous *avec la Lune...*

Au commencement – parce que bien souvent, dans les JdR de fantasy, il y a un commencement - au commencement donc, était Stélénia, le monde où l'on va jouer et la déesse-mère éponyme. Les Sydarims, rappelant les elfes – à quel point, on ne sait pas exactement, il n'est pas précisé, par exemple, s'ils avaient des oreilles pointues - bref, les grands blonds étaient les maîtres et les hu-

mains leurs serviteurs. Puis, un jour, arrivèrent du soleil les anges Céléziens. Comme il n'y avait pas de place pour tout ce beau monde, il se fit une grande perturbation dans la Force et le Maelström s'éveilla, d'où s'échappèrent des ombres intelligentes qui se substituèrent à celles des gens et des choses.

maelström *s'il vous plaît !*

Ça commençait bien mais, évidemment, le commencement n'étant pas une fin en soi, il y eut quelque chose après. Oui, parce que sinon ce serait fini et il n'y aurait pas de jeu. Ou alors ça s'appellerait **Nephilim**, mais ce n'est pas le sujet. Donc pour synthétiser, tout ça se mit mal, les ombres et les Céléziens étant, comme qui diraient, ontologiquement antagonistes, ça les occupa un bon moment, que les humains mirent à profit pour appliquer leur plan habituel (la domination du monde, sortir, boire des bières avec les potes) et les Sydarims rejoignirent les havres... euh, s'exilèrent dans les terres inoccupées. Des siècles d'Histoire suivirent ces débuts mythologiques et, à l'époque du jeu, les populations humaines vivent une renaissance à l'italienne.

l'Empire *des ombres*

Stélénia est composé de deux continents, l'un inexploré (il y a, dans tout bon setting de JdR qui se respecte, un continent inexploré, les développeurs se le gardent pour plus tard parce que ce n'est jamais bon de partir sans biscottes) et l'autre, Néolim, qui abrite un empire d'ombre, un empire de lumière, une guirlande de petits royaumes clignotants au milieu, et quelques cités marchandes qui essayent de voir le jour. Parmi la population, quelques êtres hors du commun, les Tenebrosi, possèdent une ombre intelligente qui leur donne accès à des pouvoirs qui ne sont pas sans rappeler aux vieux fans de **Rêve de Dragon** les voies draconiques.

une création *à la carte*

Dans **Shade** la création de personnage se fait par répartition de points si on veut s'en mettre un aux petits oignons, ou par le choix d'un des archétypes proposés dans le livre de base si

on préfère jouer plus vite, et votre alter-ego est défini par des attributs (puissance, souplesse, vivacité, résistance, présence, perception, malice et volonté) et par des compétences. Du classique en fait. Son ombre est, elle, caractérisée par un score de ténèbres et par des nébuleuses - les voies draconiques dont je parlais plus haut. Il faut ajouter à cela le choix d'une figure dans un jeu de 52 cartes classique ; ce sera leur signe du destin et définira les affinités de l'ombre avec certaines nébuleuses, qui seront alors plus faciles à utiliser, tout en offrant un avantage lorsqu'il sera pioché pour résoudre une action.

Un système qui a plus d'une carte dans sa manche Résolution pour laquelle on ajoutera un attribut avec une compétence qui convient, moins la valeur d'une carte piochée dans le talon commun (certaines cartes ayant des effets spécifiques). Le résultat donnera la marge de réussite ou d'échec de l'action. À noter que lors de combats ou de tests particulièrement importants, on pourra tirer plusieurs cartes en même temps que son épée, afin de tenter de réaliser des combinaisons basées sur celles du poker pour ne pas rester sur le carreau.

Mais, attention, rien ne va plus : un joker et c'est l'échec critique, une figure et c'est la maestria ! En combat, l'adversaire le plus héroïque peut éventuellement piocher plus de cartes et jouer des paires, des brelans... pour avoir des bonus. Ajoutons que les ombres, ces viles trompeuses, dotent chaque joueur d'une capacité spéciale (batter le paquet, échanger une carte avec un autre joueur, et ainsi de suite).

de l'ombre ou de la lumière, *lequel des deux nous éclaire ?*

Vous l'aurez compris, la plus grande originalité du jeu tient donc clairement aux ombres, qui ont leur autonomie et leur personnalité, leurs centres d'intérêt et - pour corser le tout - sont totalement imprévisibles. Elles sont, sauf cas particuliers, contrôlées par le meneur, ce qui, au premier abord, peut s'avérer frustrant pour les joueurs et risque de transformer le MJ en tireur de ficelles, en montreur d'ombres qui ne dépayserait pas les fans de **Maléfices**. Cependant, bien utilisée, cette ombre peut s'avérer un élément de roleplay très efficace, propre à dramatiser l'action. Un peu comme les armes de **Bloodlust**... mais en moins salissant.

de l'ombre aux autres jeux *de cape et d'épée*

Les jeux de rôles ont tendance à sortir en escadrille. En ce moment, ce sont les jeux de cape et d'épée qui décollent, ça ferraille sévère à grands renforts de lames du cardinal, de capes et de crocs, de mousquetaires et de sorcellerie (à ce sujet, savez-vous quel est le jeu préféré des mousquetaires ?*). Vous avez déjà joué les mousquetaires de l'ombre ? Encore plus fort, avec **la Danza delle ombre** vous allez pouvoir jouer l'ombre des mousquetaires ! Des duels, en veux-tu en voilà, des intrigues à rebondissements, des poursuites rocambolesques... Alors certes, j'entends bien un certain spécialiste de la *passata di sotto*** noter que les règles de combat sont un poil trop classiques pour bien simuler les combats de cape et d'épée, mais qu'il soit rassuré, une indiscretion me fait dire qu'il y sera remédié dans un avenir proche...

confiance *pour confiance*

C'est le retour de la boîte, depuis quelque temps déjà, dans le petit monde de l'édition rôliste. Celle de *Confidenza* est le premier supplément indispensable du jeu. Bien garnie, elle comprend un écran à quatre volets rigides (dit écran du meneur), une carte A2 recto-verso en couleur de fort belle facture, un livret de 104 pages et un écran du joueur*** avec illustration par un certain Netzach, favorablement connu de nos services. Au recto, la carte nous fait voyager en imagination à travers le continent de Néolim, indiquant les grandes villes et les territoires majeurs, et au verso elle nous propose un plan de la Merveilleuse, la désormais bien connue ville de Clémence, alter-ego dans le jeu de la Venise de Veronese. Le bien nommé livret révèle aux meneurs un certain nombre d'informations confidentielles sur la noirceur et le rapport entre les Tenebrosi et leurs ombres, ainsi que sur les cultes de Neolim. Il aborde aussi les rêves et cauchemars qui pourront

76



c'est encore loin le numérique ?

Du côté d'internet, vous pourrez débusquer sur le site de l'éditeur *Cahier I*, en libre téléchargement, qui évoque la personnalité des ombres ainsi qu'un copieux scénario d'introduction, *l'ombre d'un remords*. Vous trouverez également *Cahier III*, un PDF lui aussi gratuit de 15 pages écrit par des fans du jeu, qui contient deux bons scénarios venus fort opportunément faire oublier que le livre de base n'en contenait pas. *V pour Valente* et *Les liaisons dangereuses* se déroulent dans l'incontournable Clémence et les PJ devront, dans le premier épisode, enquêter pour le compte d'un homme qui se sait menacé et arriver à protéger les siens et, dans le second, dénouer une histoire de cœur et d'honneur en faisant montre de toute la diplomatie dont ils sont capables. Méthode américaine proscrite donc...

être intégrés dans les parties de **Shade** et auront une importance dans l'évolution des personnages. On y trouvera aussi trois scénarios : Mon sorcier bien-aimé joue sur la relation que les personnages entretiennent avec leurs ombres, mais aussi sur les relations entre les castes, tout en nous emmenant faire un tour dans l'arrière-pays. Petites cachotteries mêle la politique, la religion et les pouvoirs des Tenebrosi en un jeu franchement trouble, tout en proposant d'explorer de nouvelles pistes pour vos parties en même temps que des petits coins du monde assez inusités. Qui nous sommes se déroule comme de nombreux scénarios pour **Shade** à Clémence, véritable aimant de l'Aventure, et explore les relations entre les différents clergés du jeu et leurs fidèles. Enfin, pour agrémente à l'occasion les aventures, *Popolazione*, un recueil de 56 PNJ aussi utilisables en tant que pré-tirés, vient compléter le tout.

les promesses *de l'ombre*

Shade est sans conteste la grande réussite française de l'année 2011, en cela qu'il fait en quelque sorte du neuf avec du vieux, sous l'ombre tutélaire de **Rêve de Dragon** et l'ombre portée de **Bloodlust**. Des intrigues politiques en pagaille, de la cape, du backstab, de la trahison, des complots, des vengeances, des masques, probablement quelques malheureuses victimes pas vraiment consentantes et autant d'horribles confusions, dans des environnements variés et chatoyants, il n'en fallait pas plus à notre âme de belluaire ! Comme **Les Ombres d'Esteren** dont je vous parlais dans le précédent numéro de *Diédent*, celles de **Shade** sont destinées à s'épaissir au fur et à mesure de l'avancement des personnages et, en effet, un prochain supplément, *Rivelazioni*, viendra bouleverser leur monde et les faire accéder aux secrets de l'univers. Espérons, comme pour chaque jeu à secrets, que nous n'aurons pas à en attendre trop longtemps la révélation... Quoi qu'il en soit, je vous invite à le découvrir et que je ne suis pas près de l'abandonner, je le suivrai, où il ira j'irai, fidèle comme une ombre jusqu'à destination.

Vous souhaitez jouer à **Shade** avec des figurines mais vous ne savez pas trop lesquelles choisir ? qu'à cela ne tiennent, voici quelques possibilités.

Vous avez la possibilité d'acquérir les pas trop dispendieuses et, historiquement comme au niveau des proportions, exactes miniatures de la gamme **Condottieri**, chez **Wargame Foundry**. Et pour ceux qui les trouveraient trop « classiques », certaines figurines du **Cadwalion** de chez **Rackham** ou encore celles du JdP **La cité des voleurs** édité par **Hazgaard Editions** feront très bien l'affaire. Mais un conseil d'ami, tenez aussi à l'œil le jeu **Carnevale** de **The miniatures Game**, les premiers modèles sont de toute beauté !

* : Cape ou pas cape ?

** : aussi dite « Botte de nuit »

*** : vous pourrez aussi trouver dans le commerce un lot de cinq écrans en carton souple à 3 volets format paysage de 20 cm de haut qui donneront la possibilité à vos joueurs de masquer les informations importantes concernant leurs personnages, ce qui est bien dans le ton du jeu.



Voici quelques nouveaux lieux de Clémence à faire visiter à vos Tenebrosi. En marge des ruelles agitées et colorées, ils offrent une vue imprenable sur les ténèbres de la ville.

Clémence

mystérieuse et secrète

le ridotto à l'enseigne *du cœur Noir*

Pendant le carnaval des ombres, lorsque le divertissement des *campi* (les places) se termine, celui des *ridotti* (réduits) peut commencer. Ces maisons de jeux accueillent chaque soir un grand nombre de joueurs masqués se réunissant pour manipuler cartes et dés dans un silence intimidant. Les dettes contractées dans ces lieux vont bien souvent au-delà de l'argent et des biens matériels. Qui sait combien d'habités des *ridotti* disparaissent chaque année?

Celui qui accueille la Traviata dans le scénario de ce numéro est le fameux casino *Al Cuore Nero*. Luxueux et renommé, il brille par sa décoration chargée jusqu'à l'excès mais aussi pour le prestigieux orchestre qui y officie chaque soir. Une pièce du premier étage peut être utilisée pour observer discrètement les rues en

contrebas. Autre particularité dont les personnages de vos joueurs feront peut-être les frais s'ils ne se montrent pas suffisamment discrets : un passage dissimulé dans une armoire, prévu pour s'enfuir en toute discrétion. De plus, à l'entrée de la même pièce, un carré de dallage se descelle facilement pour voir très discrètement les nouveaux arrivants devant la porte d'entrée, située juste en dessous au niveau de la rue. Rares sont les usagers à avoir connaissance de ces dispositifs ingénieux mais, parmi ceux-ci, tous s'interrogent sur leur utilité initiale.

la Corte *Oscura* *(la cour « obscure »)*

En marge des rues de la ville s'étale souvent la misère mais aussi, plus insidieuse, la noirceur. Celle-ci s'exprime pleinement sous la forme de la

cour cachée. Difficile d'accès et littéralement nimbée d'ombre, elle reste pour beaucoup une rumeur farfelue. En effet, pour accéder à cette cour des miracles, il faut s'égarer parmi des *calli* détournés, des canaux enchevêtrés, tortueux, sombres, puants, vrais labyrinthes nautiques de coupe gorge aux *nizioleti* évocateurs : *calle degli assassini*, *calle della bisca* (de la couleuvre – indique en fait un passage tortueux), *canale delle carampane* (des femmes de petite vertu à l'affection négociable), *ponte del diavolo*...

Ce groupe de parias, d'infirmités et autres dégénérés s'est établi à Montefango, le quartier pauvre de Clémence, hors de portée des hommes du Doge. En effet, le peuple des abîmes qui survit dans la cour des miracles exploite la crédulité et la générosité des habitants de la ville à qui ils exhibent infirmités factices et déformations repoussantes. La cour des miracles a une organisation subversive qui parodie celle de la Merveilleuse, avec une femme élue Doge (la reine Margheritte) et ses Chérubins (des enfants perdus) qui dirigent une véritable horde de marginaux. Ceux-ci ne reculent devant rien pour grappiller quelques pièces, allant jusqu'à invoquer la charité divine qui guérira leurs obscènes blessures.

Pour autant, tous ces miséreux ne sont pas seulement des malades imaginaires et autres vétérans fictifs d'une guerre lointaine. La reine Margheritte, entourée d'un cercle de fidèles, capture régulièrement des *tenebrosi*. Nul ne sait dans quel but mais la plupart se retrouvent quelques jours plus tard, errant sans but dans les venelles de Clémence. Quelques-uns rejoignent même la cour cachée. Tous ont en commun d'avoir perdu leur ombre. Nul ne s'inquiète vraiment de ce que traitent les parias. Pendant ce temps, Margheritte reste sur son trône rafistolé, entourée d'ombres susurrantes, complotant et échangeant pour se disperser dès que quelqu'un d'autre approche.

le labyrinthe végétal

du Giardino segreto

(jardin secret)

Au cœur de la ville se trouve un paradis végétal aux méandres bucoliques ; le jardin secret est constitué de viviers, grottes et autres labyrinthes qui en font une bulle de nature en plein cœur de la merveille architecturale que constitue Clémence. Très apprécié par les plus puissants représentants de la ville, il bénéficie de leurs attentions et subventions, que ce soit pour son entretien ou l'accumula-

tion de plantes exotiques mais aussi d'objets rares et recherchés. Le *giardino segreto* est en effet lié au *studiolo* (chambre de merveilles et curiosités) et au *scrittorio* (bibliothèque) adjacents. Celui qui nous intéresse pour le scénario Le roi des ombres est le *giardino* dit du labyrinthe, où les PJ vont être amenés à poursuivre (en vain ?) l'assassin du capitaine Fortebraccio. Même s'il est essentiellement fréquenté par l'élite de la ville, leurs motivations ne sont pas forcément des plus honnêtes. Les cours et salons restent le siège de la bienséance. Le jardin secret est le lieu idéal pour tout le reste.

palazzo dei vetri

de l'île de la murène

(le palais des glaces ou des miroirs)

À quelques encablures de Clémence, dans le canal des rouelles, se dresse comme un pic solitaire au milieu des flots noirs l'île de la murène qui abrite la célèbre manufacture de glaces, où se réunit la caste des artisans verriers. Dans ses ateliers cachés derrière de hauts murs, des ouvriers extrêmement grands et robustes travaillent le verre, balançant en l'air de gros globes de cristal qui tiennent à la longue verge de fer qui sert à les souffler.

Les nombreux fourneaux nécessaires afin d'entretenir pendant les travaux un certain degré de fusion de la matière première crachent nuit et jour par de grandes cheminées une fumée noire et épaisse qui est visible de très loin, point de repère pour les marins qui sont en mer et que ceux-ci surnomment la « *colonne noire de Clémence* ». Certains ouvrages élaborés ici sont d'une valeur inestimable. Pour autant, le propriétaire des lieux, Andrea Piccelli, n'a pas à craindre les voleurs. Il entretiendrait en effet des relations privilégiées avec certaines factions criminelles utilisant en échange ses fourneaux. En effet, ceux-ci sont les seuls en ville à pouvoir atteindre la température suffisante pour faire totalement disparaître un corps humain.

Cette véritable petite ville au large de la Merveilleuse abrite près de 4 000 personnes (toutes membres de la caste des *vetrai*) et possède des franchises et des droits particuliers dus à la noble et très rémunératrice industrie du verre. Les maîtres verriers sont de droits gentilshommes et les enfants nés de l'union d'un patricien de Clémence et de la fille d'un verrier héritent de la dignité de leur père. Il y a une bonne raison à cela : en effet, seuls

les verriers de père en fils peuvent supporter le travail devant les fours. Encore faut-il qu'ils viennent dès l'enfance s'habituer tous les jours à cette température, jusqu'à l'âge où ils seront aptes à devenir eux-mêmes ouvriers près des fours éblouissants pour puiser au bout d'un tube métallique la boule de verre en fusion qu'ils transformeront en feuilles d'acanthé, en anges de lumière, en hippociffes pailletés d'or ou autres animaux de légende.

Mais hors les murs du quartier des ateliers, l'île de la murène possède aussi un grand bâtiment dédié aux bains, construit à l'emplacement d'une source chaude. Outre la partie thermale proprement dite, il comprend des salles remplissant d'autres fonctions. En effet, les thermes sont des lieux de réunions privilégiés pour les riches habitants de la ville. Ils y trouvent à leur disposition des salons de conversation, des bibliothèques, des pièces réservées aux jeux et, dans la palestra, des portiques pour la promenade ou la pratique d'exercices physiques. L'ensemble est particulièrement luxueux et richement décoré. La partie la plus célèbre est le Palais des Miroirs, aux murs recouverts de placages de marbres polychromes et de verres de couleur. Son sous-sol est occupé par des piscines chauffées par le sol, surélevées pour se prémunir de la marée et surmontées par d'anciennes voûtes de pierre conférant une acoustique amplifiant le moindre bruit. À l'est, un bâtiment allongé, bordé de portiques, ferme l'espace le long de la falaise. Un code à base de la couleur des serviettes et de la façon de les porter fait de ces bains un lieu de libertinage pour une poignée d'initiés.

Mais, parmi tous ces bâtiments, le cœur secret des lieux reste le labyrinthe des glaces dont tous les murs sont recouverts de miroirs, faisant perdre le sens de l'orientation. Parfois, ces miroirs sont déformants (concave ou convexe), apportant un élément perturbateur supplémentaire. Cet édifice incroyable fut créé, dit-on, par le premier maître de la caste des *vetrai*, un *tenebroso* dont la légende indique qu'il voulait lever sa propre armée en donnant vie par quelque enchantement à son reflet démultiplié à l'infini par les miroirs muraux. Nul ne sait ce qu'il est vraiment devenu, même s'il se murmure que l'enchantement aurait échoué et qu'il serait aujourd'hui encore enfermé dans ces miroirs, errant sans fin à la poursuite de son ombre.

il Paradiso perduto, *trattoria* typique

Fondé par un dénommé Biasio, ce haut lieu de la gastronomie clémentine utilise pleinement les fruits de mer et autres ressources de l'arrière-pays ensoleillé. Anguilles, coquillages et poissons y côtoient d'autres spécialités locales telles que les *arancini* (boules de riz frites fourrées) et foie de veau à la clémentine (coupé en fines lamelles puis revenu à la poêle avec de l'ail et du vinaigre). Le cadre convivial et les prix abordables attirent une clientèle très variée. Le gérant actuel se réjouit régulièrement de voir ainsi sa cuisine effacer les différences entre milieux sociaux.



il Paradiso perduto

SYNOPSIS

Le roi des ombres

*Pour une fois la lumière jaillit de l'obscurité
Ce sont des ombres...*

(LE DRAGON S'ÉVEILLE, I AM)

Principaux pnj & créatures de la lagune

Retour à Clémence

Vous avez lu l'histoire de la Signora D'Oppia dans le Diédent 4, comment elle vécut et comment elle est peut-être bien morte. Ça vous a plus, hein, vous en demandez encore ? Eh bien, écoutez l'histoire de la Reine au Cœur Noir et du Roi des Ombres...

Ce synopsis est écrit afin de rester accessible même aux néophytes de Shade. Ainsi, même si vous n'envisagez pas de le faire jouer, j'espère que vous passerez tout de même un bon moment en le lisant. À tous seigneurs de la commedia tout honneur, commençons donc par nous intéresser aux principaux partenaires ou adversaires des joueurs.

Paola Zoffoli

**dite « La traviata » (la dévoyée),
« reine au Cœur Noir »**

sexe féminin, 24 ans, originaire de Clémence

Paola est la fille de l'un des personnages les plus importants de Clémence, Trebaldo Zoffoli, le maître local de la guilde des embaumeurs. Celui-ci voit d'un mauvais œil sa fille unique s'éloigner de lui et s'aventurer vers des arcanes toujours plus secrets, mais la conduite de ses affaires ne lui laisse guère de temps à lui consacrer. Pourtant, il ne peut désormais ignorer beaucoup plus longtemps des écarts de conduite qui ont déjà valu à sa progéniture le surnom de « dévoyée » dans la haute société clémentine. Aussi lui a-t-il depuis quelques semaines assigné un chaperon qu'il paie

illustrations : David «davidalpha» Robert

par David Robert

à l'ombre DI DENT

Les personnages des joueurs savent que la période du carnaval ouvre la saison des opéras et des comédies, et que tout Clémence attend les nouveautés avec impatience. Les grands airs sont souvent répétés en petits comités et donnés en avant-première chez de riches particuliers. Les belles dames aiment particulièrement se rendre à l'opéra, où leurs toilettes resplendent sous les lumières des grands lustres qui font scintiller leurs bijoux.

À NOTER

Vous pourrez sonoriser cette aventure car la musique des orchestres règne en maîtresse pendant cette période, composée de flûtes, de harpes, de violes, de luths, et bien sûr de « l'instrument des ténébres », celui qui fait danser, le violon !

Caractéristiques des pnj

Pour vous faciliter la tâche, vous pouvez donner aux PNJ des caractéristiques d'archétypes ou personnages publiés dans le livre des joueurs (LdJ) ou le supplément Confidenza#1 (Conf.).

Paola Zoffoli

Prêtresse de Sélène (Conf., p. 84)

Zuane

Gros bras (Conf., p. 100)

Andrea

Évêque de Sélène (Conf., p. 82)

Maffio

Bon artisan (Conf., p. 93)

Ruggero Salvatore

lui-même (Conf., p. 64)

Rigor Mortis

Assassin (LdJ, p. 190)

Gardes impériaux wallydes (Conf., p. 92)

Le Roi des Ombres

Ténébroso d'élite, en le modifiant un peu si nécessaire (Conf., p. 85)

Biasio le cannibale

Tueur à gages (Conf., p. 102)

assez cher, un gondolier sans scrupules chargé de la protéger et de rapporter ses faits et gestes. Mais Paola a plus d'un tour dans son sac et elle arrive ponctuellement à fausser compagnie au bougre, mettant à profit ces instants de liberté pour étudier en compagnie de Maître Andrea, quand elle ne chante pas au réduit à l'enseigne du Cœur noir dont elle est la « reine » dit-on, ce qui lui vaut son deuxième surnom.

À cause de son surnom et de ses cachotteries elle pourrait passer sur un malentendu pour la méchante de l'histoire, ce qu'elle n'est pas !

Le grand air de la Traviata

« Molti mari e fiumi / attraversero / dentro la tua terra / mi ritroverai / turbini e tempeste / io cavalchero / volero tra il fulmini / per avverti »
(il s'agit d'un extrait des paroles de Meravigliosa creatura, une chanson de Gianna Nannini)

Ce sont les notes cristallines, les fréquences sonores de cette incantation qui peuvent activer le golem (voir plus bas) ramené d'une conquête lointaine par les marins Clémentins qui ont ensuite oublié jusqu'à son existence à force de passer devant, tous les jours, à l'entrée du port militaire !



Zuane

38 ans, sexe masculin, originaire de Clémence

Zuane « Pugno » Zanon est un gondolier peu regardant sur la façon de se faire un peu de gratte. Il joue volontiers les hommes de main à ses moments perdus. Dans cette histoire, il a été rémunéré par le père de Paola, le puissant patricien Zoffoli, pour veiller sur sa fantasque fille unique. Lorsqu'elle chante au Cœur noir, il attend dans l'entrée, guettant par le judas les importuns éventuels, et le reste du temps il tente de la suivre comme... son ombre ! Pour lui comme pour tous les autres personnages ayant fait une apparition dans le *Di-ôdent* 4, vous pouvez bien entendu changer le nom s'il lui est arrivé malheur précédemment (la santé des PNJ étant souvent fragile dans les jeux de cape et d'épée)...



Andrea

le sculpteur

42 ans, sexe masculin, originaire de Montenero

Andrea del Varrocchio est un homme dans la force de l'âge, aux mains usées, une force de la nature à la barbe abondante. Il travaille en ce moment sur le chantier de la cathédrale de Thémésia comme sculpteur, mais au crépuscule on le voit parfois se rendre à l'Arsenal où il passe de longs moments à contempler une statue de lion ailé assis qui semble en garder l'entrée. Andrea a compris qu'il ne s'agit pas d'une statue comme les autres, il a reconnu en elle une sorte de golem de silice protecteur ; il est même parvenu à déchiffrer les inscriptions en célézien sur sa base, mais il n'a pas encore compris pourquoi elle a été placée là. Il sait que ces hiéroglyphes sont une sorte de partition, car ses recherches lui ont donné la certitude que les anciens céléziens maîtrisaient les secrets de la musique des sphères basée sur les vibrations, et il pense que s'il trouve une chanteuse capable de reproduire les harmoniques qu'elle indique, au moment astrologiquement propice, la statue s'éveillera. Dans ce but, il a approché la Traviata, une jeune chanteuse lyrique avide de mysticisme rencontrée il y a quelques semaines dans un réduit où il était convié et, depuis, elle répète chaque soir sur ses instructions.

Ruggero Salvatore

chef de la police secrète du Doge

Si vous êtes familier des scénarios de Shade, Ruggero est pour vous une vieille connaissance (voir le scénario *Qui nous sommes*, particulièrement pages 58-59 de *Confidenza#1*). Il agit désormais à Clémence en sa qualité de chef de la police secrète du Doge, dont il vient de créer le commissariat aux morts étranges à l'occasion d'une série de disparitions d'enfants inexplicées. Pour cette première enquête, il a engagé les meilleurs limiers qui soient : vos joueurs ! Espérons qu'ils sauront se montrer à la hauteur !

Maffio

le mascarai

42 ans, sexe masculin, originaire de Clémence

Cet artisan passionné d'une quarantaine d'années fait des affaires fabuleuses dans sa petite boutique de masques durant le carnaval des ombres. Il pourra renseigner les personnages sur cette période si particulière, et sera même capable à l'occasion d'identifier un masque (et donc son propriétaire) s'il s'agit d'un des siens ou d'un modèle de ses principaux concurrents. C'est aussi un poète à ses heures et il aime à aller écouter les chœurs dans le réduit de la zentildonna Tron (voir le *ridotto* à l'enseigne du Cœur Noir, p.78), où les PJ le rencontreront probablement...

Voilà pour les « gentils »,
passons maintenant aux « méchants »

Rigor Mortis

l'assassin justicier

27 ans, sexe masculin, originaire de Necris

Cet implacable assassin, valet de pique affublé d'une ombre curieuse, fascinée par les enfants dont elle peut croquer les rêves, a été engagé pour dérober au Capitano (voir plus bas) une sorte de clef vibrato que le ménin porte toujours sur lui, ainsi que le plan qui indique les emplacements supposés des différents miroirs enchantés dans Clémence et ses alentours. Rigor ne s'embarrassant pas de subtilité, il a décidé de neutraliser sa cible en lui plantant dans les reins une dague de verre dont il a fait l'acquisition sur l'île de la Murène (indice !). Lorsque les PJ surgissent à l'improviste, il tente de s'enfuir à travers le *giardino* vers le *studiolo* d'un riche collectionneur, non sans avoir dérobé la clef et constaté que le capitaine de la *Gazza Ladra* n'a pas la carte sur lui. Notez bien que la poursuite et le combat qui s'en suivent peuvent déboucher sur la fuite de l'assassin comme sur sa mort ou sa capture. Tout est ouvert. Profitez bien des particularités du *giardino* (voir le *labyrinthe végétal du Giardino segreto* p.79) : l'assassin ou les PJ pourront, par exemple, ferrailer à travers les haies, passer par-dessus ou par-dessous, voire sauter du haut de la tour-fontaine et amortir leur chute en atterrissant dessus. Rigor a deux avantages probablement décisifs : il connaît le plan du labyrinthe car il a fait un repérage, et il sait où se situe le miroir sur pied dans le *studiolo*, sa porte de sortie. S'il s'échappe, il viendra prêter main forte aux wallydes lors du combat final.

Les gardes impériaux wallydes

Ces guerriers aguerris font partie de l'avant-garde qui a pris pied sur (ou plutôt sous) l'île de la Murène. Ils protégeront le Roi des Ombres jusqu'à la mort. Un combat sans merci devrait s'en suivre, jusqu'à ce qu'il ne reste plus un homme wallyde... Pour prendre les PJ par surprise, ils ont prévu de leur tendre une embuscade avant même que ceux-ci puissent accéder aux grottes. C'est donc au niveau de la piscine qu'ils surgiront (voir le *Palazzo dei vetri* de l'île de la Murène p.79). Et comme ils sont

farceurs, ils ont lâché dans celle-ci des murènes affamées. Attention de ne pas tomber à l'eau... Attention aussi à bien doser le nombre de gardes que vous opposerez à vos joueurs : la scène finale est censée être, pour eux, le prélude à de potentielles nouvelles aventures rocambolesques dans le lointain et mystérieux empire du cruel Nemeth III, pas un billet gratuit pour Necris. Mais si c'est une porte, on peut l'emprunter dans les deux sens, me direz-vous, et dans ce cas une invasion reste toujours possible. Certes, mais encore faut-il avoir la clef, et puis les *Tenebrosi* les mieux renseignés pensent qu'il suffit de couvrir le miroir avec un simple drap, par exemple, pour en condamner l'accès...





Biasio *le cannibale*

Son rôle est double dans cette histoire : être une excellente fausse-piste et procurer un peu d'action en début de partie à vos joueurs, en tentant le tout pour le tout comme un forcené dans la salle de la trattoria dont il est le propriétaire (*voir au sujet de cet établissement Il paradiso perduto p.80*). À noter : le sordide personnage de Biasio a malheureusement existé dans l'alter-ego historique Venise, un arrêt de *vaporetto* portant même son nom.

Le Roi des Ombres

Un escalier de fer, un couloir étroit et obscur. Au fond de ce couloir, une porte entrouverte d'où parviennent les accords d'une musique qui en ce lieu paraît irréaliste. Derrière la porte, un vieillard qui tire de longs vibratos d'un orgue vermoulu. Il se fait appeler le Roi des morts, le Roi des ombres ou encore le Roi au Cœur Noir. C'est lui qui enferme les ombres des noyés dans leurs cadavres et les envoie semer la zizanie alentour pour tester les défenses de Clémence et éloigner les curieux. Dans son réseau de cavernes à demi immergées, il règne sur une cour ténébreuse, dans l'ancien sanctuaire des embaumeurs, situé sous le niveau de la mer. Ce très vieux et très puissant *Tenebroso* n'est autre que le précédent grand maître de la secte des *vetrai*. Il a découvert le secret de la magie des miroirs, mais il lui manquait jusqu'à ce jour la clef harmonique, le vibrato qui lui permettrait de les activer.

S'il parvient à ses fins il pourra remplir sa part du pacte avec une puissance adverse de votre choix (par exemple celle des Mères intrigantes, Mannone et Romane, immergées dans de funestes desseins - *PNJ Confidenza#1 p.55*) : lui ouvrir une porte sur Clémence ! Les voûtes de l'île de la Murène, capables d'accueillir une petite armée d'invasion, se transformeront alors en base avancée à quelques encablures de la Merveilleuse à laquelle sa flotte et les défenses naturelles de la lagune ne seront alors plus d'aucune utilité. Il opposera aux PJ une forte résistance et, au dernier moment, s'il se voit perdu, tentera de s'enfuir par son miroir, pour peu que l'assassin qui le sert lui en ait rapporté la clef.

Et enfin les neutres

Oh les nains !

Les derniers, mais non les moindres, PNJ de cette histoire méritent une attention toute particulière. En effet, on pense souvent que derrière toute grande puissance se cachent de grands hommes... mais on oublie que de petites gens font aussi la réputation de Clémence ! On les y appelle des Ménins (*ndlr : nom donné aux nains de Venise au XIV^e siècle, ces nains sont bien humains et n'ont rien d'hommes rustres et barbus armés de haches*) et, pour ne pas attirer l'attention, ils se baladent seuls ou en petits groupes. On dit en ville que ce sont les ménins qui ont le contrôle de tout le commerce avec l'Occident, ce qui est évidemment faux, mais ils se plaisent à entretenir la légende. Dans leurs échanges commerciaux, ils achèteraient également toute marchandise contre des pièces d'or trouvées dans leurs mines secrètes... Mais la réalité est qu'ils ne recherchent pas tant l'or que des minéraux précieux qui en font des collaborateurs privilégiés des artisans clémentins.

De ces nains aventuriers (à la façon de *Bandits, Bandits* - le film de Terry Gilliam), les PJ vont en rencontrer six. Seulement six, car le septième gît sur le pavé : on vient de tenter l'assassin ! Le Capitaine Agostino Fortebraccio (Fortdubras) est en effet entre la vie et la mort, une dague en verre plantée dans le dos (celle-ci s'est brisée et seule la lame est restée dans la plaie). Ce sont les autres membres de l'équipage d'un vaisseau, la *Gazza Ladra* (la Pie voleuse) qui vient de manquer perdre son capitaine.



La Gazzza Ladra, merveilleux vaisseau volant

La *Pie Voleuse* est un étonnant vaisseau volant, une merveille technologique mise au point grâce à l'immense fortune de la Confrérie des ménins... du moins, selon les histoires que l'on raconte aux enfants. Actuellement, il est amarré tout à fait normalement, à l'Arsenal, où il retourne régulièrement entre deux mystérieuses excursions. La seule «magie» du navire réside dans la discrétion étonnante du reste de l'équipage (une dizaine d'hommes «de taille normale»), qui donne réellement l'impression que seuls les nains font voguer le navire. Cette habileté remarquable, combinée à la générosité avérée envers poètes et ménestrels, permet de faire vivre la légende autour de la *Gazza Ladra* et de son truculent équipage.

Bien connus des Clémentins, ils sont même devenus des personnages des histoires pour les enfants, sous les noms suivants : *Capitano*, *Versicolo*, *Luminolo*, *Portolo*, *Aristo*, *Ferro*, *Bussolo* (le Capitaine, le Poète, l'Homme à la lanterne, le Porteur de clés, le Noble, le Spadassin et le Navigateur). Si les PJ n'ont pas abandonné leur chef baignant dans son sang au milieu de la rue, ils sauront se montrer reconnaissants, les aidant de leur mieux et leur apportant au besoin une aide précieuse...

Voici leurs noms en italien puis leurs surnoms populaires en dialecte vénétien :

LE POÈTE : *Lirico* (ancien mot pour dire « *poeta* ») / *Ciàcolo* (« *chiacchierone* », bavard)

L'HOMME À LA LANTERNE : *Lucio* (Porteur de Lumière) / *Barbastreio* (chauve-souris)

LE PORTEUR DE CLÉS : *Edoardo* (gardien) / *Apridor* (« *celui qui ouvre* »)

LE NOBLE : *Eugenio* (« *de bonne famille* », désigne donc naturellement un noble) / *Grancan* (c'était un nom très usité parmi les nobles vénitiens)

LE SPADASSIN : *Ariosto* / *Mustacio* (« *baffo* », moustache). Les capitaines d'aventures portaient souvent la moustache et se rasaient la barbe, pour souligner qu'ils étaient d'un niveau plus élevé que leurs soldats, qui eux portaient la barbe. Et *Arioste* convient bien aux individus rendus facilement furieux, n'est-ce pas ?

LE NAVIGATEUR : *Timone* (Timon-Timonier, nom très ancien) / *Bronbo* (« *bagnato* » en vénétien-trempe-, ce qui sied parfaitement à un navigateur)

Le Carnaval des Ombres

Toute cette histoire commence par un froid matin de la fin de l'hiver à Clémence, pendant une période bien particulière de la vie de la cité, connue sous le nom de *Carnevale delle Ombre*. Tous les passants que croisent les PJ portent le masque comme le veut la tradition, et sous leurs vêtements d'emprunt, nul ne sait qui ils sont. Peut-être portent-ils eux-mêmes d'ailleurs la cape noire (*tabarro*),

le masque blanc (*bauta*) et le domino noir sous le tricorne, qui constituent la tenue passe-partout de rigueur. Certaines silhouettes féminines qu'ils aperçoivent portent de magnifiques bijoux en métaux précieux ou en verre de la Murène, profitant de la « trêve » du carnaval qui les autorise à porter leurs bijoux en public. Pas besoin, habituellement, d'un grand déploiement de forces, toute cette circulation s'écoulant paisiblement à travers les *calli* (voir pages 62-63 du livre des joueurs pour plus de détails sur le carnaval de Clémence). Mais cette fois, il semble en aller tout autrement. En effet, de nombreux enfants ont disparu depuis quelques mois déjà, des phénomènes inattendus ont lieu sur la côte, et on dit même que des silhouettes de vase ou des cadavres auraient été vus déambulant dans les *calli* de la Merveilleuse, semant le trouble puis l'effroi, et cela se sent. Il y a dans l'air comme l'ombre d'un drame à venir. Si vous voulez qu'un ou plusieurs *strigoni* (des cadavres habités par les ombres perdues des noyés que le Roi des ombres a envoûtées pour tenir les curieux à l'écart de son repaire) croisent la route des PJ, vous pouvez utiliser les caractéristiques du Petit couteau, page 101 de *Confidenza#1*, en doublant tous les dommages qu'ils encaisseront (la vase et les cadavres font un amalgame fragile).

Devinez devinez devinez

qui je suis...

Au moins pourront-ils tirer un grand avantage de ces travestissements en ayant la possibilité d'endosser le costume de n'importe quel personnage, ce qui pourra leur ouvrir bien des portes dans leur enquête. Les métiers et le style de ceux qui les exercent, ainsi que tous les travers de ces personnages, sont d'ailleurs une source de roleplay à exploiter à fond. Vos joueurs peuvent enfin tenter, sans craindre le ridicule, le coup du déguisement et devenir qui ils veulent : un avare, un rétameur de casseroles, un charlatan, un avocat, un mendiant, un arracheur de dents, un moine, un ramoneur, un marchand de mort-aux-rats, pour autant qu'ils se montrent capables de soutenir la performance de celui dont ils porteront l'habit ! En effet, le respect dû aux masques ouvre toutes les portes, y compris celles des palais et des couvents, tout en garantissant l'incognito. Voilà qui devrait permettre aux joueurs de faire preuve de créativité et de tenter quelques belles mystifications... et pas besoin non plus qu'ils se soucient pour cette fois des horaires, il n'y a plus ni jour ni nuit, on dort, mange et boit quand on veut, un vrai fantôme de PJ !

« À minuit comme en plein midi,
on trouve tous les comestibles étalés,
tous les cabarets ouverts,
des soupers tout prêts
dans les auberges
et les hôtels garnis. »

Goldoni - *Mémoires, I*

Alors qu'ils traversent un pont pour se rendre au rendez-vous que leur a fixé leur mentor, à la trattoria du *Paradisio perduto*, ils observent un étrange ballet aquatique : un flot d'anguilles noires aux yeux rouges a commencé à engorger les canaux de la ville depuis l'aube, sous certains ponts ils sont à grébillé, et les rats ont entamé leur festin. Ces poissons viennent du large, une force magnétique semble les attirer vers le cœur de la ville. Ajoutez à cela que les rapports de la garde de nuit indiquent que d'étranges créatures de vase (les *strigoni*) sortent de la mer pour envahir les canaux de la ville de Clémence, voilà qui n'est guère rassurant ! Pourtant ces créatures ne sont pas malveillantes (à proprement parler) contrairement aux apparences, elles ne font qu'errer comme des âmes en peine en poussant de lugubres gémissements, mais cela, vos joueurs ne le savent pas encore...

peut-on manger les spaghetti vongole *avec les doigts* ?*

Alors qu'ils désespèrent de trouver la solution à cette mystérieuse affaire de disparitions d'enfants en série pour le compte de la police spéciale du Doge, un bien à propos coup de théâtre va avoir lieu dans la trattoria où ils doivent faire leur rapport, mettant du même coup fin à ce qui n'était qu'une fausse piste pour un scénario qui n'a rien d'une enquête. Ils déjeunent en parlant et les voici soudain servis sur un plateau : alors qu'ils attaquent, tout en devisant avec Salvatore, un plat en sauce, l'un d'entre eux découvre dans l'assiette un petit doigt humain ! – si vous avez la possibilité d'inviter vos joueurs à dîner et que vous savez où vous procurer un accessoire de farces et attrapes, vous pouvez proposer la 3D, mais attention quand même de ne pas vous tacher ! Il s'agit clairement d'un doigt d'enfant, et à partir de là, la piste du tueur fou n'est pas difficile à suivre. Il s'agit du patron qui a d'ailleurs encore dans sa réserve des restes d'enfants qu'il conserve dans la saumure. Et pour mettre un peu d'action, celui-ci, se voyant dé-

couvert, va se ruer au milieu des clients, un grand hachoir à la main avec la visible intention de ne pas être pris vivant ! Les gardes du corps de Ruggero attendent non loin, mais il leur faudra quelques rounds pour fendre la foule à la rescousse de leur patron – largement le temps de prendre un mauvais coup.

À partir de ce prologue qui se présente comme une fausse fin, tout va s'enchaîner assez vite. Salvatore, les voyant désormais désœuvrés, va leur confier un petit travail : rencontrer la fille d'un chef de guildes pour la sermonner et lui faire, au besoin, un peu peur pour la ramener dans le droit chemin. De là, ils rencontreront la jeune cantatrice, probablement son mentor sculpteur et amateur, peut-être échangeront-ils quelques ornions avec son chaperon puis, lorsque vous jugerez le moment venu, vous pourrez faire intervenir la rencontre avec l'assassin, les PJ tournant le coin d'une rue au moment où celui-ci vient de se redresser au-dessus du corps de Fortebraccio.

nb : *Vous pourrez, si vous disposez du temps nécessaire, leur faire jouer en préambule une partie enquête dans les bas-fond de Clémence – voir à ce sujet la Corte Oscura p.78 – mais celle-ci ne leur rapportera que des rumeurs, quelques quolibets et, éventuellement, des coups et blessures avec armes par destination pouvant entraîner la mort sans intention de la donner, s'ils sont assez bêtes pour indiquer pour qui ils travaillent.*

l'île *du Roi*

Tôt ou tard, soit qu'ils l'aient compris par eux-mêmes en remontant la piste de l'arme du crime, soit qu'ils aient tout fait avouer à Rigor à l'issue de tortures qu'on devine horribles, soit enfin que les nains les y aient aidés, les PJ finiront bien par rencontrer les artisans de l'île de la Murène. Le secret de leur art aurait poussé des familles à s'exterminer les unes les autres – enfin surtout les autres, à vrai dire – depuis que Clémence a assis sa domination maritime. Il fut à l'origine, selon la légende, un don des dieux au peuple qui leur était le plus fidèle. Avérée ou non, la légende de cet art séculaire se répand sur tout Néolim peu à peu, au

gré des voyages des marchands clémentins. Voilà pourquoi les doges ont décidé de protéger le secret de sa fabrication en instituant la caste des *vetrai*, dont seuls les membres possèdent les techniques de soufflage indispensables à la fabrication des objets en verre. Les responsables de cette caste n'ont eu de cesse, au cours des premiers temps, de constituer un monopole absolu et d'éliminer tous les souffleurs indépendants. Très vite, ils sont devenus les seuls à posséder le précieux secret. L'actuel grand maître des *vetrai*, Angelo Barovier, a réussi à mettre au point un verre bleu semblable à du cristal en effectuant une série d'opérations complexes destinées à débarrasser le verre de ses impuretés et lui donner la limpidité parfaite. Ce chef d'œuvre lui vaut le respect de ses pairs. Par ailleurs, c'est un chef d'entreprise honnête, qui, s'il n'ignore pas l'existence du réseau des grottes sous-marines, ne sait en revanche rien des sombres machinations qui se trament en sous-sol. Ce sera aux PJ d'aller y « faire la lumière » !



* : non, il est conseillé de manger les doigts dans un plat à part, comme disait le regretté Pierre Desproges.

Jaja



« Je m'appelle Norito Maeda. Je suis l'héritier du style de karaté Norito – qui fut fondé par mon aïeul il y a plus d'un siècle de cela. Aujourd'hui, je me trouve dans les bas-fonds de Tokyo. J'ai été convoqué ici par un étrange messager : une ombre noire dont la voix sépulcrale m'a conté de nombreuses légendes durant mon sommeil. Elle m'a parlé des enseignements secrets de mon clan, qui auraient été dérobés jadis par une faction ennemie. Elle m'a expliqué comment les récupérer et devenir ainsi le véritable légataire du style de ma famille. J'ai cru à un cauchemar, des visions – mais des recherches, des rencontres dans le monde obscur que devient Tokyo à la nuit tombée m'ont persuadé que la réalité est plus complexe que l'humanité le pense.

Et me voilà ici, sur ce ring – au beau milieu d'une station de métro désaffectée. Autour de moi, un public en effervescence scande sa soif de sang. Mon adversaire approche : c'est un militaire russe qui me domine de plusieurs têtes. Je me mets en garde. L'ombre me l'a dit : si je remporte ce tournoi clandestin, alors le rouleau renfermant les arcanes du style Norito me sera rendu. Et je deviendrai enfin le guerrier parfait ! »

de l'amateur au quasi-professionnel

Tiamat est un jeu longuement mûri par son auteur : Christophe Hermosilla (alias Konrad sur internet), qui officia notamment sur **Kuro Tensei**. Fêru de jeux vidéos de combat, de cinéma d'arts martiaux et de mangas, il eut le désir de réunir et fusionner ses passions dans un jeu de rôle qui en reprendrait les codes (aussi bien techniques que narratifs) afin de recréer autour d'une table l'expérience vécue en jouant à ces jeux vidéos ou en visionnant ces films et dessins-animés – tout en l'enrichissant de l'apport unique du médium rôliste.

Après de longs mois de maturation (écriture, tests, illustration, mise en page...), **Tiamat** fut mis à disposition. Christophe Hermosilla a fait les choses en grand : un blog détaillant l'avancée du jeu via diverses previews (extraits, illustrations, etc.) pro-

pose les PDF de celui-ci gratuitement mais aussi un riche suivi, composé notamment de scénarios, d'un écran, d'un erratum / FAQ et même d'un art-book ! Puis dans un second temps, **Tiamat** fut proposé selon le mode du *print on demand* sur lulu.com : pour une somme modique compte-tenu de la qualité du jeu, il est désormais possible de commander une version imprimée du jeu – qui n'a rien à envier au niveau de la finition à des produits ouvertement professionnels.

Et afin de fédérer une petite communauté, un forum permet d'échanger autour du jeu : univers, règles, propositions de fans, etc.

un jeu riche à plusieurs niveaux

Difficile de parler de **Tiamat** sans déjà s'attarder sur l'apparence du jeu. On est ainsi surpris de l'étonnante qualité graphique de l'ensemble : couvertures, illustrations intérieures (toutes l'œuvre de Pierrick Martinez) et même culs de lampe sont de toute beauté et surtout parfaitement dans le ton que l'on attend – postures martiales et scènes d'action sont à l'honneur. Les prétrisés proposés, inspirés du cinéma d'arts martiaux ou des grands archétypes du jeu de combat, sont ainsi magnifiques et donnent immédiatement envie de jouer. La mise en page est sobre et élégante, parfaitement lisible. Le livre de base fait 200 pages, sous une couverture couleur qui ne ment pas sur le contenu du jeu !

Du point de vue de la forme, **Tiamat** réalise donc un quasi sans faute – tout au plus regrette-t-on que la relecture n'ait pas été assez poussée, laissant subsister quelques coquilles et fautes.

Les règles proposées sont solides et on les sent longuement testées. Sur une base classique (un personnage est défini par des Caractéristiques et des Compétences ; un jet se fait en se basant sur ces valeurs contre une difficulté), l'auteur a su greffer divers mécanismes qui orientent le jeu vers son objectif : offrir des combats tactiques, variés et intéressants où l'intelligence du joueur est aussi déterminante que les capacités chiffrées de son alter-ego. Ainsi, un personnage de **Tiamat** se doit de maîtriser un art martial parmi tous ceux proposés (karaté, kung-fu, kick-boxing, kendo, lutte, ninjustu...), auquel vont se rattacher des Talents (un petit bonus) et surtout des Techniques. Celles-ci, organisées de façon à être acquises progressivement, dotent le personnage de coups spéciaux ayant chacun des effets différents : rapidité, précision, dégâts infligés, défense, utilisation en combo, localisation, etc. À tout cela se rajoutent les points d'énergie et les points de fureur qui permettent de booster la puissance du personnage ou d'avoir accès à des Techniques gourmandes en effort.

Maîtriser l'ensemble des capacités de son personnage est le but pour un joueur souhaitant apprécier au mieux l'intérêt de **Tiamat**. C'est de cette manière que les combats deviendront de véritables scènes riches en intensité et en suspens, loin du classique « j'attaque / je pare » que nous servent tant d'autres jeux de rôle. Ici, il est quasiment impossible de prédire qui l'emportera entre deux combattants de niveau similaire et le hasard n'a pas le dernier mot quand des joueurs stratèges s'affrontent par le biais de leurs avatars. Sans compter que la façon dont un personnage se bat est le reflet de son caractère, de sa nature : c'est un élément d'interprétation comme un autre.

LA GAMME

Tiamat possède déjà une gamme étoffée et disponible sur internet gratuitement.

- Le *livre de base* est proposé soit sous la forme de PDF, soit sous celle d'un livre papier en impression à la demande.
- Le supplément *Grand Maître* (PDF) propose un écran à monter soi-même ainsi que 120 cartes résumant les techniques – outil idéal pour faciliter la vie des joueurs. Quelques règles annexes complètent le tout.
- *Haute Sécurité, les Parchemins de Ryuku et Le Masque de Tiamcocha* (PDF) sont des scénarios permettant de prolonger l'aventure entamée dans le livre de base.
- *Art of Tiamat* (PDF) est un art-book de toute beauté compilant les nombreuses illustrations de la gamme – de quoi faire rêver les joueurs et les plonger dans l'ambiance.
- Enfin une FAQ / Errata (PDF) permet de répondre aux quelques interrogations ayant vu le jour au sein de la communauté des joueurs.



Comment est née l'idée de Tiamat ?

En jouant à *Shenmue* sur Dreamcast. *Shenmue* est un jeu vidéo mêlant jeu de rôle, *beat them all* et *versus fighting*. Ce sont tous les ingrédients que j'ai voulu retranscrire dans *Tiamat*. Je voulais un système de règles où les combats seraient extrêmement tactiques et où, avec la bonne combinaison de techniques, David pourrait battre Goliath. Le fait de ne pas trouver de mécanique adaptée dans les jeux de rôle actuels m'a motivé pour créer mon propre système que j'ai mis en place, testé et équilibré avec ma table de jeu habituelle.

Avoir un système de jeu était la première étape mais il a fallu créer et décrire un background autour de nos scénarios. Cet univers a donc pris forme au court de nos diverses parties pendant un an. Il fallait que ce background soit à la fois assez vaste et souple pour que les joueurs puissent jouer des scénarios réalistes inspirés des films de Bruce Lee ou fantastiques avec plusieurs mondes comme dans les jeux *Mortal Kombat*. L'idée de s'inspirer de mythologies m'est venue et j'ai choisi la mythologie mésopotamienne car elle est peu connue et exploitée. Mais attention : il y a autant de similitudes entre le jeu de rôle *Tiamat* et la Mésopotamie qu'il y en a entre les *Chevaliers du zodiaque* et les dieux grecs.

Comment est accueilli le jeu ?

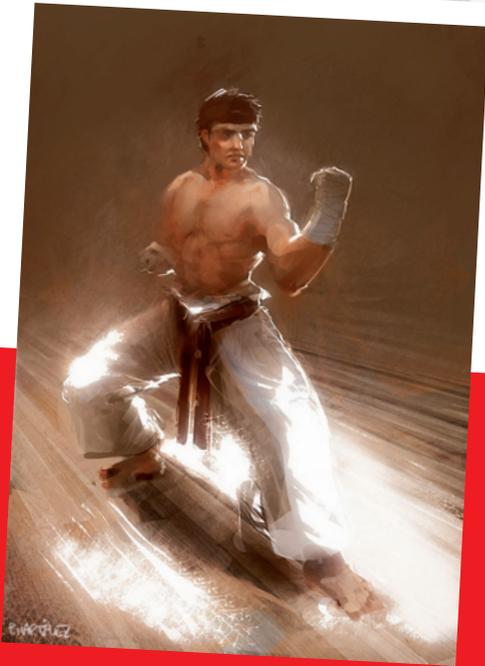
Étant donné que le jeu est distribué gratuitement en PDF, il bénéficie d'un bon bouche-à-oreille. Nous avons été surpris avec Chimaera, l'un des illustrateurs, de l'accueil qui nous a été réservé à Octogônes 2011 à Lyon. C'est vraiment à cette occasion que l'on a pris la mesure du succès du jeu.

Honnêtement, on ne s'attendait pas à rencontrer des joueurs nous disant qu'ils avaient imprimé les 200 pages de notre PDF pour y jouer ! Aujourd'hui, une petite communauté s'est formée sur notre forum et fait vivre le jeu en proposant ses idées. C'est là notre meilleure récompense.

Quel est le suivi envisagé ?

Dans le livre de règles est décrit le début d'une histoire. La tension entre les différentes factions monte progressivement et les joueurs découvrent petit à petit les intrigues qui menacent leur monde. Je souhaiterais continuer à distribuer des scénarios en PDF qui feront avancer cette storyline.

En parallèle, il y a une forte demande de la communauté pour l'ajout de nouvelles techniques de combat, talents voire même arts martiaux. Il y a donc plusieurs pistes pour faire évoluer le jeu. Aujourd'hui nous proposons le livre de règles en édition à la demande. À terme, nous pourrions aussi, par ce moyen, proposer une compilation des scénarios et aides de jeu.



Reste alors l'univers du jeu. Là encore, **Tiamat** reste fidèle à son postulat de base. Le background est ainsi divisé en plusieurs couches. Au départ, les personnages sont des hommes et des femmes d'action dans le monde moderne – combattants émérites, commandos secrets, espions, membres de la pègre... On est sur des ressorts classiques venus du film d'action – notamment hongkongais. Mais peu à peu, on s'aperçoit que la réalité n'est pas si simple... Il y a des secrets enfouis dans l'histoire de l'humanité, des mondes obscurs qui côtoient le notre, des êtres anciens et puissants qui tirent les ficelles en fonction de desseins qui dépassent la compréhension des mortels.

Sans trop déflorer ces mystères (des joueurs nous lisent peut-être...), disons que l'auteur parvient à balayer un large spectre allant du film de tournoi typique à une histoire fantastique mêlant la magie et les savoirs anciens – du genre de *Mortal Kombat*. Cela permet d'explorer divers modes de jeu tout en restant cohérent avec l'univers de **Tiamat**, une variété qui autorise des campagnes riches et de longue haleine.

un point de vue

Tiamat est un jeu de rôle qui s'empare d'un genre (ici un cocktail allant du film d'arts martiaux au jeu vidéo de baston) et l'émule en totalité grâce à des mécanismes de jeu et un background pensés et travaillés en ce sens – à l'instar de produits récents comme *Luchadores*, *GUTS*, *Devästra*...

Ainsi les règles – outre les mécanismes déjà présentés – proposent de petites subtilités comme les modes de combat VS (en un contre un, pour des combattants de même niveau) ou *beat'em all* (lorsqu'un héros affronte une dizaine d'adversaires aisés à vaincre) et l'univers est conçu de manière à progressivement explorer ses multiples niveaux (comme dans un jeu vidéo).

Les conseils de jeu et l'organisation du livre de base vont en ce sens et il est même proposé un scénario pour commencer la quête de vérité des personnages. Quant à l'avenir, il est annoncé que le futur développement du jeu va poursuivre la storyline qui débute dans le livre de base...

En somme, si les sources d'inspiration de **Tiamat** vous parlent et que vous rêvez d'un jeu de rôle dans lequel les combats ont une importance capitale sans pour autant se limiter à une partie de 421 : alors Christophe Hermosilla a exaucé vos souhaits avec brio.



où trouver **Tiamat** ?

L'intégralité des PDF de la gamme de **Tiamat** se trouve sur le blog consacré :
<http://tiamat-jdr.blogspot.com/>

Une version imprimée de très bonne facture du livre de base peut être commandée ici :
<http://jdr.la/tiamatlulu>

Une page Facebook dédiée au jeu permet de se tenir au courant de son actualité :
<http://jdr.la/tiamatfacebook>

Enfin, un forum fédère la communauté des fans réunis autour du jeu :
<http://tiamat-jdr.forumdediscussions.com/>

Seul sur la plage, les yeux dans l'eau, ton rêve était si beau. L'été qui s'achève, je partiraaaa à dix milles lieues de là.

Et oui !!! Voilà l'été !! J'aperçois le soleil !! Et qu'y a-t-il de mieux à faire l'été que de jouer à des jeux de société ?! Voyager ! Je vais donc vous présenter des jeux pour que vous puissiez vous amuser sur vos lieux de vacances.

coincer la bulle avec **Bubble Talk**

L'été c'est souvent synonyme de poilade et marrade autour d'une bonne bière belge ou toute autre boisson alcoolisée (à consommer avec modération, évidemment). Quoi de mieux donc de jouer avec un jeu qui permet de se poiler sans se prendre la tête. Et bien c'est ce que propose **Bubble Talk**. Ce jeu est dans la veine des **Dixit**, **Et Toque**, **Jeu du dictionnaire** et autres jeux du genre. **Bubble Talk** est composé de plusieurs photos insolites 10x15. Ce sont des photos que l'on a pu voir parfois sur le net et d'autres inconnues mais proposant à chaque une situation marrante. On trouve aussi dans la boîte des cartes « bulle » comportant une phrase. À chaque tour, un joueur sera le « juge », il choisit une photo (ou la prend au hasard) et il la met à la vue de tous. Les autres joueurs doivent trouver une phrase qui pourrait servir de légende à la photo (à tout moment, les joueurs ont 7 cartes « bulle » en main). Le juge mélange les propositions et les passe ensuite en revue. Il élit en son âme et conscience la carte « bulle » la plus marrante. Hyper simple ! Contrairement aux jeux précités, celui-ci propose un système de résolution très simple, on ne perd donc pas en rythme ce qui est très appréciable dans ce genre de jeu.



On ira.

Où tu voudras quand tu voudras...

L'été c'est aussi l'occasion de partir en Inde et en Inde on se déplace en train ! Donc cet été, si vous n'avez pas les moyens de vous payer le voyage, achetez **les Aventuriers du Rail Asie** ! Un jeu qui a connu de nombreuses extensions et dérivés plus ou moins réussis mais, là, pour le coup, **Days of Wonder** a sorti une extension (qui nécessite le jeu de basse ou la version *Europe*) qui renouvelle grandement le jeu et le rend intéressant. Il faut avouer que le jeu de base ne casse pas trois pattes à un canard, mais reste quand même un jeu sympathique et familial (idéal pour remplacer le *monopoly* à la maison). L'extension propose du jeu par équipe : on jouera ainsi à deux

contre deux contre deux maximum. Les joueurs de la même équipe partageront une partie des informations et joueront ainsi à tour de rôle sans se concerter vis-à-vis des objectifs. Et rien que ça, ça apporte un gros plus au jeu de base, ce côté « Kézako ». Je finirai en précisant que la carte est plutôt bien faite et assez vicieuse pour proposer des parties tendues du string.

Fos Papiers **s'il fous plêh !**

L'été, c'est aussi le moment idéal pour ramener vos souvenirs du Mexique ! Des sombreros, de la poterie et des maracas, ou des choses moins licites : de la tequila, des cigares ou des statuettes. C'est ce que vous propose **Hart an der Grenze**. Dans ce jeu, vous incarnez des touristes américains qui reviennent de vacances et passent à la douane mexicaine. À tour de rôle, chaque joueur jouera le douanier. Les autres joueurs vont mettre des objets dans la petite valise métallique comprise dans le jeu (le matériel est d'ailleurs très sympa). Une fois cela fait, le douanier demandera à chaque touriste ce qu'il a à déclarer. Dès qu'ils ont tous parlé, il demandera à contrôler une seule valise. À ce moment là, le touriste peut simplement accepter le contrôle, ou alors tenter de corrompre le douanier en lui glissant un ou plusieurs billets. Bien sûr, il ne faut pas se faire prendre en train de faire passer des objets illicites. Je vous fais grâce des détails du jeu, comme les petits jetons qu'ont les douaniers pour faire une deuxième fouille par exemple. C'est un simple jeu de bluff mais avec un thème fort, ce qui n'est pas toujours le cas. C'est agréable, mais il faut que les joueurs jouent le jeu et donnent un peu de leur personne pour incarner fièrement (ou pas) un douanier mexicain.



Manage **de printemps**

Dernier né des jeux sous licence **Blood Bowl**, **BBTM** est un jeu de cartes permettant aux joueurs de prendre les rênes d'une équipe et de vivre une saison entière de ce magnifique sport, où le fair-play n'est pas un vain mot ! On y joue donc le rôle d'un manager d'une des 5 équipes disponibles (Humains, Orcs, Elfes sylvains, Skavens et Chaos) qui tente, après 5 tours de jeu, d'arracher le prix de « *manager de l'année* ». L'atmosphère de **BB** est bien retranscrite : matchs, tournois, compétences, coups vicieux, pots de vin et autres joyeusetés se succèdent pendant les 3 phases d'un tour (*Entretien*, *Match* puis *Score*). À noter que le matériel est tout simplement magnifique (et solide !).

Techniquement, rien à redire. Les règles sont simples, fluides et permettent aux événements de s'enchaîner à un bon rythme. Les cartes « *Temps Fort* » et « *Spike! Magazine* » sont toujours amusantes à lire et à jouer. Le système de match et de score est bien pensé ; la balance hasard/stratégie est correcte. Mention spéciale aux tournois, qui sont la véritable apogée de la partie. Petit bémol toutefois pour le système des Stars, dont on pourrait finalement très bien se passer.

Verdict ? **BBTM** est un bon jeu... de cartes ! Mais tant qu'à réunir 2 à 4 fans de **Blood Bowl**, je vous le dis tout net : je sors 1/2 terrain(s), mes figurines et j'aiguise mes crampons ! Et c'est ce qui s'est passé après quelques parties de test... un bon échauffement, en quelque sorte !



En route vers l'inconnu

un soleil *éternel*

Le Grand Siècle, tel que nous, humbles mortels d'aujourd'hui, le connaissons, celui du règne de Louis XIV, s'est achevé en septembre 1715, quand ce souverain, dont l'absolutisme l'a fait se prendre pour le Soleil à son zénith, a finalement été terrassé par une ténébreuse infection. Le Grand Siècle de **Terra Incognita : Voyages aux Pays de Nulle Part**, lui, ne s'arrête pas en 1715 : un an après, le Roi-Soleil est toujours vivant. Plus vivant que jamais, chuchotent même certains. Et ce changement du cours de l'Histoire n'est qu'un des aspects par lesquels **Terra Incognita** nous projette dans un univers qui nous est à la fois familier et étranger.

Un univers d'horizons inconnus, tant sur Terre que dans les cieux, de découvertes que l'on proclame ou que l'on cache, d'intrigues de palais et de batailles en dentelles, de luttes sans merci entre idées éclairées et superstitions enracinées. Un univers où les personnages des joueurs (PJ) sont les acteurs d'un théâtre d'ombres et de lumières, partagés entre la rationalité des sciences et les prodiges ren-

du possibles par de mystérieuses substances.

Alors, si vous voulez lever un coin du voile sur les mystères de l'Élixir, être emporté par de subtils arts inspirés, concevoir d'étonnantes machines, marcher sur la dangereuse frontière entre vraie foi et hérésie, jouer de la plume ou de l'épée, ou encore sentir battre en vous la Sérendipité, guettez **Terra Incognita : Voyages aux Pays de Nulle Part**.

ah, encore *une uchronie?*

Sans entrer dans le débat récurrent comparant les plaisirs à jouer dans un univers qui respecte l'Histoire ou qui s'en détourne, reconnaissons que les uchronies rôlistiques ne manquent pas et qu'elles permettent à des joueurs de se glisser dans un univers au fort parfum historique sans se sentir bridés par le respect de détails qu'ils craindraient de piétiner. **Terra Incognita** est une de ces histoires alternatives, dont la toile de fond mêle des éléments qui courent du milieu du XVIIe au milieu du XVIIIe siècle, en proposant comme date d'immersion dans le jeu cette année 1716.

pour s'orienter *sur le net*

La meilleure porte d'entrée sur **Terra Incognita** : **Voyages aux Pays de Nulle Part** est le site des Pays de Nulle part.
<http://www.paysdenullepart.fr/>

La section « Téléchargements » permet l'accès à deux documents : le Petit prélude à Terra Incognita, présentation de l'univers du jeu et scénario en solo à la manière d'une « aventure dont vous êtes le héros » ; et L'île aux Marmousets, premier scénario complet publié pour Terra Incognita dans sa version amateur.

Discussions entre amateurs du jeu et créations à plusieurs mains sont chaleureusement accueillies dans les Salons de la Cour d'Obéron.
<http://jdr.la/tioberon>

Enfin, ceux qui ne craignent pas que leur curiosité pour ces mondes d'ici, d'ailleurs ou de nulle part soit repérée par les agents du Roi-Soleil peuvent traîner leurs guêtres à la taverne du Livre des visages.
<http://jdr.la/tifacebook>

Serendi-quoi?

Rendons au romancier anglais Horace Walpole (1717-1797) la paternité du mot *serendipity*, par lequel il désignait une découverte inattendue née de l'heureuse conjonction de l'intelligence et du hasard. Un mot du siècle des Lumières, lui-même né du titre d'un roman vénitien de la Renaissance, *Voyages et aventures des trois princes de Serendip*, prétendument inspiré d'un conte persan parlant d'aventures aux Indes, quoi de mieux adapté à l'ambiance de **Terra Incognita** ?

Cette période de l'Histoire de France a déjà inspiré des JdR uchroniques, dont quelques-uns de création française. Ainsi, **les Mousquetaires de l'ombre** (2004) poussaient le bouchon jusqu'à faire intervenir des extraterrestres dans les années 1650, tandis qu'**Essentia** (2006, 2e édition) introduisait force phénomènes et créatures surnaturels dans les années 1660.

Terra Incognita a déjà commencé à s'installer dans ce paysage uchronico-rôlistique, grâce à son édition amateur diffusée sur le net de septembre 2008 au début 2011. Ce qui différencie le plus **Terra Incognita** de ses « voisins » est son ancrage dans une culture – osons le mot – contemporaine de l'univers du jeu. Son monde est irrigué, en particulier, par le fleuve né des plumes de Cyrano de Bergerac, de Jean de la Fontaine, de Charles Perrault, de Jonathan Swift, d'Irénée Philalèthe ou du baron Karl Friedrich von Münchhausen. Son ambiance est baignée des échos des guerres des Etats et Empires de la Lune et du Soleil, marquée des empreintes du Chat botté et des Lilliputiens, parcourue des expériences des alchimistes européens et des sortilèges des djinns orientaux.

Cela ne signifie pas, pourtant, que les futurs joueurs de **Terra Incognita** devront avaler toute cette littérature avant d'oser se lancer dans une partie. Gageons que ceux qui seront tentés par une telle aventure en auront au moins une connaissance superficielle, acquise – peut-être sans vraiment s'en rendre compte – au travers de romans, BD, films ou téléfilms. De l'incontournable *De cape et de crocs* d'Ayroles et Masbou, à *l'Atlas des géographes d'Orbae* de François Place, que d'invitations à larguer les amarres de l'imagination !

un bon costume, trois mots, *et on fonce!*

La création de personnage, par étapes successives, aide le futur joueur à comprendre dans quel costume il va se glisser, et à se sentir à l'aise avec son alter ego et le monde dans lequel il va évoluer. Il lui suffira de s'appuyer sur les choix qu'il aura faits pour son personnage ; par exemple, son orientation solaire ou lunaire (son « *thème astral de naissance* »), une prédiction – d'une fiabilité toute relative – sur son destin éventuel (« *pronostication* »), son occupation principale (« *figure* »), ce

qui le pousse à partir à l'aventure (« *dessein* »), une ou plusieurs anecdotes de la vie du personnage (« *intrigues personnelles* »), ou encore le réseau d'influence auquel il appartient (« *coterie* »). Se sentir « *courtisan mourant d'ennui, familier d'un salon à la mode* », « *alchimiste en quête de Substances, acoquiné à une cour des Miracles* » ou « *bretteur d'éducation bigote à la recherche de nouveaux défis* », n'est-ce pas déjà une façon d'entrer facilement dans le jeu ?

Ce portrait est complété, sur un plan plus technique et pour la résolution des actions, par des traits physiques et mentaux (« *humeurs* » et « *dons* ») et des savoir-faire (« *talents* » et « *spécialités* »). Et par quelques subtilités qui ne seront pas dévoilées ici, pour garder un voile de secret sur cette **Terra Incognita**.

Rien de révolutionnaire dans tout cela, au regard d'autres JdR ; plutôt un ensemble qui sous-tend la façon d'aborder l'univers sans privilégier une manière de jouer plutôt qu'une autre. Comme il se doit, cela prêterait sûrement à des discussions sans fin entre les « classiques » et les « modernes ». *De gustibus et coloribus...*

exploration et querelles de clans, on peut encore faire du neuf *avec du vieux ?*

Des horizons inconnus pour y trouver des substances aux pouvoirs surnaturels, des factions luttant pour le contrôle du savoir et du pouvoir, une vraie foi et des hérésies, est-on là dans un croisement entre **Guildes**, **Vampire** et **Les secrets de la septième mer** ? Tentation bien répandue dans le monde du JdR, et assez compréhensible, que de comparer un nouveau jeu à ce qui a été publié auparavant ! Mais les similitudes ne démontrent pas une inspiration de l'un par ses prédécesseurs ; voyons-y plutôt le signe qu'ils ont, peut-être, tous puisé au même puits.

Terra Incognita : Voyages aux Pays de Nulle Part joue de tout cela, mettant l'inconnu et la découverte au cœur des aventures. Les PJ entreprendront, par hasard ou par choix, d'intrépides voyages vers les confins du monde ou des cieux. Ils affronteront les périls d'une nature sauvage, auront affaire à des peuplades méconnues et parfois hostiles, chercheront – et peut-être trouveront – de nouvelles substances. Mais ils en viendront surtout



à comprendre que ces horizons inconnus, qui forment les « *pays de Nulle Part* », sont pleinement liés à leur monde d'origine, les « *pays d'Ici* », dont ils façonnent le cours de l'Histoire. Sans les substances des pays d'Ailleurs, pas d'Élixir de longue vie du Roi-Soleil ; le monde connu en aurait donc été tout autre... et Messieurs de Bergerac, Perrault et Swift n'auraient été que des conteurs de sornettes !

Quant aux luttes entre factions, nul besoin de les emprunter à un autre JdR, notre Histoire en offre suffisamment. Et le règne de Louis XIV, version mortelle ou immortelle, n'est certes pas en reste. Ces factions, dénommées « *coteries* » dans **Terra Incognita**, sont à la fois des éléments de la charpente de l'univers du jeu et des ressorts d'aventure dans les pays d'Ici : elles fournissent aussi bien un « patron » et des alliés que des adversaires, et placent les PJ membres d'une coterie sur l'échiquier des rivalités de ces organisations secrètes. Par leurs natures respectives – creuset de rébellion nobiliaire contre le souverain absolu, confrérie de malandrins et coupe-jarrets, « clientèle » de grands seigneurs, réseau d'hommes de sciences ou de lettres, etc. –, ces coteries influent sur la vie dans les pays d'Ici, dans les plus hautes sphères du pouvoir comme dans les ruelles les plus sombres.

Les scénarios pour **Terra Incognita** s'appuient sur un ou plusieurs de ces aspects, et une campagne au long cours prendra toute sa saveur si elle en intègre une large gamme, des pays d'Ici aux pays de Nulle Part.

et la gamme, elle est incognita, elle aussi?

Les horizons du monde éditorial du JdR sont parfois aussi incertains et pleins de surprises que ceux des pays de Nulle Part. Pourtant, en intrépide aventurier que je suis, et avec le secours de la vigie, perchée là-haut dans son nid-de-corbeau, j'ose tracer la route de **Terra Incognita** sur des mers encore ignorées.

À l'heure où j'écris ces mots, le livre premier de la gamme, suffisant pour se lancer à l'aventure, est chez l'imprimeur ; au point que le titre de la rubrique, « Avant-première », passera pour anachronique si ce livre est publié avant le n°5 de *Diédent* ! Il se dit également qu'un artiste inspiré travaille aux illustrations d'un livre deuxième déjà rédigé, qu'accompagnera l'écran ; ce livre apporte des compléments pour affiner les personnages ou approfondir l'univers du jeu, ainsi qu'un scénario grand-format.

Quant à l'auteur du jeu, qui a peut-être mis la main sur une réserve d'élixir, j'ai oui dire qu'il noircit de sa plume les pages d'un livre troisième dépeignant, en termes utiles au jeu, les pays d'Ici et de Nulle Part, offrant également des conseils pour créer des Pays de Nulle Part et ouvrant une grande campagne par ses deux premiers scénarios. Si les conditions de voyage sont clémentes, ce livre pourrait arriver en pays d'Ici vers la fin 2012.

Et si le jeu rencontre du succès avec ces trois livres, peut-être le prodige de la publication se produira-t-il pour un quatrième livre, sur les prodiges, justement, et, rêvons encore !, un cinquième livre sur les Confins du monde, dont les Cieux.



AVANT-PREMIERE

Dis, papy, ça donnerait quoi si ton Rêve de dragon avait été fait par des gens qui avaient découvert les jeux sur console dix ans avant de faire leurs propres JDR ?

Ryuutama est un jeu de rôle japonais qui devrait être traduit incessamment sous peu par Lapin Marteau, le futur éditeur du très attendu Guts. Avec une ambiance et des règles très originales pour nous autres rôlistes français bien ancrés dans nos habitudes, nous ne pouvons résister à l'envie de vous faire découvrir ce jeu centré autour du voyage et des voyageurs. Oui, comme un illustre grand ancien bien de chez nous. Sauf que, décidément, ces Japonais ne font jamais rien comme les autres...



Ryuutama

FEEL GOOD RPG

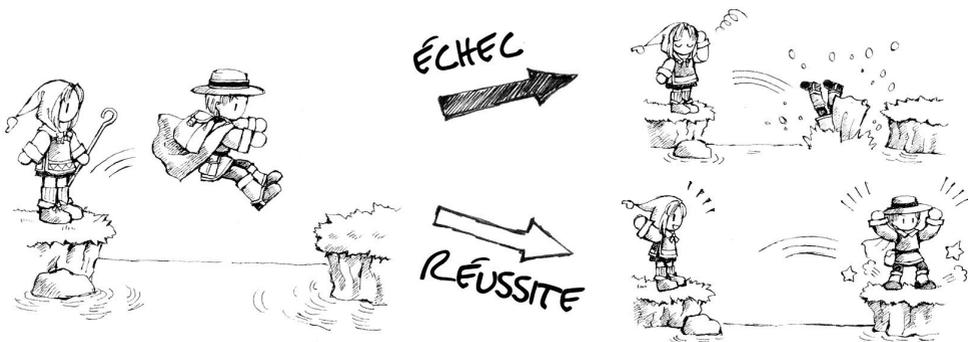
qu'est-ce que **Ryuutama** ?

Ryuutama se définit comme un jeu de fantasy naturaliste. Situé dans un univers médiéval à l'occidentale mais néanmoins influencé par le fantastique nippon, et où les dragons ont façonné le monde et personnifié la plupart des phénomènes naturels (saisons, climats, paysages, etc.), les joueurs incarnent des voyageurs parcourant routes et chemins. Chacun possède ses propres capacités (artisan, chasseur, guérisseur, fermier, ménestrel, marchand ou noble) et un rôle bien précis au sein de leur petite communauté : cartographe, chroniqueur, intendant, etc.

Dans l'ombre, une créature merveilleuse les protège : un homme dragon. Avidé à la fois de découvrir l'histoire de leur périple et d'orienter ce dernier, il est le témoin discret et privilégié de leurs aventures. En effet, chargé de veiller sur les œufs

de ses lointains cousins, il les nourrit de la substance même des récits des voyageurs. Il en existe quatre types, chacun correspondant à leur couleur et aux histoires dont ils sont les plus friands : la découverte et l'exploration (vert), les sentiments humains et les histoires de famille (bleu), les batailles et les gestes épiques (rouge), et, enfin, les tragédies et autres récits plus sombres (noir).

Une des spécificités du jeu est que le personnage de l'homme dragon est le personnage du meneur de jeu, a sa propre fiche (exactement comme un autre PJ), et que son intervention est très cadrée par les règles. Une autre particularité est que le monde et les principales cités sont créés en commun par les joueurs et le meneur. De nombreuses aides de jeu permettent de cadrer cette phase, mais tout ceci reste très libre du moment que la table respecte le ton et l'ambiance du jeu.



l'ambiance

Car la première chose qui frappe lorsqu'on se penche sur **Ryuutama**, c'est l'ambiance si particulière qui s'en échappe. Assez atypique chez nous – spécialement dans un jeu de rôle –, celle-ci a même un nom spécifique au pays du soleil levant (*honobono*) que l'on pourrait traduire par « qui réchauffe le cœur » et que l'on connaît surtout ici au travers de certains dessins animés du **Studio Ghibli** comme *Mon voisin Totoro*, *Kiki la petite sorcière* ou *Le Château dans le ciel*. Ainsi, à mille lieues de mettre l'accent sur les combats et les oppositions à outrance, **Ryuutama** se concentre surtout sur l'aventure collective, les relations simples et positives (camaraderie, amitié, entraide, harmonie, etc.), l'exploration dans une nature parée de ses plus beaux paysages et dont la beauté force l'émerveillement permanent. On peut bien sûr y affronter des ennemis hauts en couleur, comme partout ailleurs, mais les scénarios typiques tournent davantage autour du fait de voyager d'une ville à l'autre et de tout ce qui se passe sur la route. On y fait des rencontres variées, y compris avec certains monstres – parfois charmants, parfois redoutables –, on se perd, retrouve sa route, rafistole son équipement, échange des histoires et partage de la nourriture. Tout comme on y brave les éléments et dresse le camp...

Cette ambiance est omniprésente et a guidé l'ensemble de la conception du jeu. De la création des personnages, aux rôles qu'ils tiennent dans l'équipée en passant par l'importance d'avoir le bon matériel (habitude corvée, la gestion de l'équipement est un modèle du genre !) ou la façon dont ils accumulent de l'expérience. Ainsi, il est beaucoup plus facile de progresser en parcourant des étendues sauvages au relief exigeant que par de quelconques prouesses martiales. Plus surprenant encore, le personnage du meneur de jeu a besoin d'un type de pouvoir bien spécifique pour

avoir l'autorisation de tuer un de ses PNJ. Et, cohérence oblige, ceci se prolonge jusqu'au bestiaire ou à la magie : imaginez un sortilège qui permette d'ouvrir le livre de base pour obtenir la description chiffrée d'une créature ou d'invoquer des êtres féériques pour faire sa... lessive !

et la technique dans tout ça ?

Du point de vue des règles, la mécanique est extrêmement simple. Les personnages sont définis essentiellement par quatre caractéristiques : Vigueur, Agilité, Intelligence et Esprit. À la création, celles-ci vont de 4 à 8. Lors d'un test, on en associe deux selon l'action entreprise et l'on jette les deux dés dont le nombre de faces correspond. Si la somme atteint un seuil donné, l'action est réussie. Il y a bien sûr d'autres subtilités, mais le cœur du jeu est davantage à chercher du côté de l'équipement, des pouvoirs de l'homme dragon, des règles de création de scénario et de cités (qui permettent d'encadrer et de faciliter la prise en main par les meneurs) ou du voyage en lui-même.

les pouvoirs de l'homme dragon

Le personnage du meneur est l'occasion de réellement encadrer la façon dont ce dernier « triche » avec les règles (sauver un PJ, réduire les points de vie d'un PNJ, transformer un jet en réussite critique, etc.), et, donc, de faciliter la maîtrise pour les meneurs débutants. L'homme dragon est doté de pouvoirs dépendant de sa couleur et/ou de son niveau (le nombre de parties jouées) et dont l'utilisation réduit ses points de vie. Ainsi, il ne peut se permettre qu'un nombre limité d'interventions, même si elles sont toutes suivies d'effets. De nombreux pouvoirs permettent à la fois d'orienter les parties et la répartition des rôles autour de la table.

 Pourquoi sortir *Ryuutama* ?

Brand Tout d'abord parce qu'on pense que c'est un excellent jeu. C'est un peu la base après tout. Ensuite, parce qu'il est très différent de nos habitudes – ne serait-ce que sur la façon d'appréhender le rôle du meneur, ou par son ambiance - et est donc très intéressant à la fois d'un point de vue game design et pratique (c'est peu de dire que les rôlistes japonais n'ont pas la même pratique de leur loisir que nous : locaux loués à l'heure, replay, etc.). Enfin, parce que ces différences en font justement un très bon jeu d'initiation, notamment pour ceux qui voudraient sauter le pas et devenir meneurs.



 Ça en est où, tout ça ? C'est pour quand ?

Brand Le jeu est déjà traduit dans son intégralité et on est en train de faire une dernière passe sur les textes avant d'entamer la maquette et les « bonus ». Comme il s'agit de la première sortie de **Lapin Marteau**, on a décidé de passer par une souscription pour amorcer la pompe. Normalement, celle-ci sera lancée lorsque vous lirez ces lignes. Si tout se passe bien, le jeu devrait donc sortir au début de l'été. Dans tous les cas, l'information sera au minimum relayée sur www.lapinmarteau.com.

 Il y aura donc du matériel exclusif à la VF ?

Brand Oui. On est encore en train de travailler pour définir exactement quoi et cela dépendra bien entendu en partie du succès de la souscription. Mais il est acquis qu'on devrait rajouter un peu de matériel pour faciliter la prise en main par des joueurs hexagonaux, très probablement un scénario made in France et l'auteur nous a envoyé du matériel inédit au Japon, dont ses notes de conception. On réfléchit donc à comment agencer tout ça.

 Et *Guts* dans tout ça ?

Brand *Guts* reste notre projet principal. C'est notre bébé et on ne ménage vraiment pas nos efforts le concernant. Pour tout dire, on vient de fêter notre premier anniversaire de présentation du jeu sur divers événements rôlistes avec notre 72^e partie de convention. Mine de rien, cela fait plus de 300 joueurs différents, dont certains qui nous suivent et nous encouragent très régulièrement. Être présents en convention est très important pour nous, aussi, même s'il reste encore quelques détails à régler, nous avons décidé de sortir le jeu pour Octogones, qui a lieu début octobre sur Lyon. De plus, la sortie de *Ryuutama* est également l'occasion pour nous de proposer *Guts* sous une forme correspondant encore davantage à nos envies, incluant notamment une cinquantaine d'illustrations supplémentaires et certains chapitres que l'on craignait de ne pouvoir sortir que plus tard. Bref, plus on aura de soutien sur ce projet, mieux ce sera. Pour celui-ci comme pour la suite.

Outre l'envie de faire un jeu qui ne mette pas forcément la violence au premier plan, ma principale motivation sur **Ryuutama** a surtout été de réduire tous les efforts que je devais consentir pour pouvoir réaliser mon travail et ma passion : mener une partie. Certaines questions revenaient constamment : « Comment rendre le rôle du meneur plus amusant ? », « Comment créer un scénario rapidement ? », « Comment créer un univers qui soit facile à jouer pour le meneur et pour les joueurs ? », « Comment faire un livre de règles qui soit facile à lire et à se

remémorer ? », « Comment continuer la partie si un scénario ne prend pas ? », « Comment créer des vocations de meneurs ? ». Tout ceci m'a amené à donner naissance au personnage d'homme-dragon, aux thèmes des saisons et du voyage et, finalement, à cette graine qu'est **Ryuutama** et qu'y n'attend que la créativité des joueurs pour éclore. J'espère que de plus en plus de personnes pourront découvrir le JDR au travers de ce jeu et qu'il les aidera à devenir meneurs à leur tour.

la création du monde, des cités et des scénarios

Comme dit précédemment, le monde et les cités sont créés par le meneur et les joueurs en suivant une méthode simple soutenue par des aides de jeu claires qui permettent de faire à peu près ce que l'on souhaite du moment que l'on respecte l'ambiance du jeu. Il en va presque de même pour les scénarios qui sont classés en trois types différents (voyage, quête, combat) et bénéficient de diverses fiches (structure, événements, équilibrage de PNJ) aidant à une mise en place rapide et efficace.

le voyage

Le voyage est la partie la plus développée du jeu. Elle tourne principalement autour d'une différenciation des terrains, qui donnent la difficulté de la plupart des jets, et des climats, qui la modifient. Une structure simple et pertinente permet de rythmer le voyage en alternant les tests de condition (même le meilleur des guerriers peut avoir passé une mauvaise nuit), de déplacement, d'orientation (uniquement réalisable par le cartographe du groupe) et de campement. Bien entendu, au-delà de la technique pure, chaque test est avant tout l'occasion de jouer des scènes venant se mêler aux fiches d'événements du scénario pour donner une aventure vivante et continue.

l'équipement

Sans tomber dans le piège du micromanagement, la gestion des ressources est un élément essentiel de **Ryuutama**. Presque tous les objets ont

des effets particuliers impactant le voyage. Ainsi un cache-poussière se révélera particulièrement utile dans les reliefs désertiques ou dans certaines conditions climatiques. Les objets en trop peuvent être portés par des animaux de bât tandis que d'autres, pour un supplément, pourront avoir des capacités ou des particularités qui sortent du commun : mignonne, insoumise, parle, se déplace toute seule, etc.

En résumé, ce premier jeu japonais traduit sous nos latitudes s'annonce à la fois innovant et réellement dépaysant de par son ambiance et ses mécanismes. À tel point qu'il est bien difficile de lister ici toutes les surprises que vous réservera à coup sûr sa lecture. C'est sans le moindre doute un pari risqué pour ce nouvel éditeur, mais gageons que ce jeu trouvera son public. Il le mérite indubitablement !





[inspi]

existenZ

« *eXistenZ* »,
un film de David Cronenberg, sorti en 1999.

[œuvre]

« *eXistenZ* » nous raconte l'aventure futuriste et psychédélique de Ted Pikul, stagiaire en marketing tout à fait ordinaire. Elle commence à cause d'un attentat visant à tuer la célèbre créatrice de jeu vidéo Allegra Geller lors de la première présentation de sa dernière création. Il est alors entraîné dans un road movie bref mais intense où tous semblent les poursuivre, jusqu'à ce qu'elle le force à jouer à son jeu vidéo. Un jeu d'une toute nouvelle génération qui se connecte au système nerveux. Grâce à une console « vivante », un amphibien génétiquement modifié appelé Pod, il se connecte au monde virtuel d'« *eXistenZ* » et se retrouve plongé dans une réalité si immersive qu'elle se confond, se téléscopie avec ce qu'il pense être la vie réelle. Il incarne alors un héros bien différent en entrant progressivement dans la peau de son personnage au cœur d'un univers trouble et mystérieux. Il est tiraillé entre le désir de vivre une vie hors du commun mais virtuelle et le souhait de réintégrer son corps et retrouver sa vie normale mais réelle, incarnée...

Le film se base sur le concept du jeu et de l'antijeu. Il traite d'un sujet que nous, rôlistes, connaissons bien : un jeu où l'on peut s'immerger totalement dans son personnage nous mène-t-il à confondre

la réalité et le virtuel ? Peut-on tout se permettre sous prétexte que l'on est persuadé que ce n'est pas la « vraie vie » ? L'immersion dans le virtuel, est-ce un jeu ou un palliatif à une vie que l'on trouve morose ? Entre projection virtuelle révolutionnaire et obscurantisme anti-ludique galopant, on nous pose ici une série de questions qui nous touchent à titre personnel. Pikul cherche à se situer par rapport à lui-même dans le jeu, par rapport à sa propre existence, à son propre « rôle » dans sa vie réelle à travers le voyage virtuel. Après avoir dépassé l'euphorie, la découverte de nouveaux sens et la sensation de toute-puissance, il se sent finalement déconnecté de sa véritable vie, désincarné, et il cherche à quitter le jeu. Mais ce n'est pas si simple, tout s'imbrique.

Il pose aussi le problème du rapport au corps et celui de la décorporation. Si notre existence n'a de sens que parce que nous avons une réalité physique, en tant qu'individu, tout change si nous sommes parachutés en tant que conscience dans le jeu qui n'est finalement qu'une dimension parallèle non physique. Il pose aussi la question de l'implication de nos actes en tant qu'individu réel et/ou virtuel. Pourtant, les sensations et les sentiments éprouvés semblent si réels... On cherche à déterminer à quel moment ce qui est un simple jeu, un divertissement innocent devient une déviance grave pouvant mener à la psychose. Si ce n'est qu'un jeu, il n'y a aucune conséquence et donc, on peut tout se permettre. Mais risque-t-on (pourquoi pas...) de se perdre soi-même ?

[inspi]

Où finit le réel, où commence le virtuel ? Une thématique qui peut s'adapter à un grand nombre de jeux de rôle. La dichotomie « réalité/virtuel » peut s'appliquer à de nombreux domaines et thèmes dans l'écriture d'un scénario. Qu'on souhaite traiter ces deux thématiques en opposition ou dans ce qu'elles ont chacune d'ambivalent, il y a matière à faire ! Vérité ou psychose, existence matérielle ou éthérée, fait ou illusion et voyage immobile : jouer sur la frontière des perceptions subjectives peut mettre en place des questionnements existentiels et des développements de trames profonds ! On peut ainsi jouer sur les sensations des personnages afin qu'ils se demandent toujours s'ils se trouvent dans « le monde réel » ou bien dans la réalité « virtuelle ». Ils devront alors peser de manière systématique chacun de leurs actes et ce qu'ils impliquent. On peut aussi poser le problème de la dépendance à l'immersion dans le monde virtuel. Se sentir déconnecté de son corps et de sa vie, est-ce un plaisir, un besoin, ou cela provoque-t-il une angoisse ? Est-ce une drogue ? On élabore à partir de ces postulats des résultats et des conséquences sur l'état physique ou mental des personnages, ou bien sur un éventuel phénomène d'infiltration du réel par le virtuel. Ce qui permet d'approfondir les implications des joueurs dans l'incarnation de leur propre personnage, et renvoie directement à la problématique du jeu de rôle lui-même, si on veut pousser plus loin la chose.

Il y a fort à parier que les jeux qui se prêtent le plus facilement à ce type de trame sont ceux qui se déroulent dans des univers futuristes. **Cyberpunk** est le parti pris le plus accessible. **Shadowrun** apporte une profondeur supplémentaire qui peut venir se superposer à la réalité en plus de la matrice : le monde astral. On peut imaginer une collaboration nécessaire entre Decker et Mage ou Chaman pour traverser un point de l'espace-temps où l'astral et la matrice se recourent pour être adjacentes à la réalité... Bien entendu le thème de la réalité virtuelle, de l'illusion ou du voyage immobile peut être traité dans tous les jeux qui permettent une dimension « magique parallèle ». Que ce soit **Nephilim**, **Anima**, **Trinités** ou bien **Nobilis**, c'est un axe que l'on peut entamer par tous les angles. Imaginons une quête éthérée dans l'Umbral à **Werewolf**, aussi bien qu'un voyage matriciel à **Kuro** pour traverser les plans ? Tout univers disposant d'un monde magique ou technologique pouvant se définir comme « parallèle » au sens large du terme pourra être un excellent départ pour ce type de scénario.

Pour ce qui est des personnages adéquats, tout « médium » - c'est-à-dire personnage situé « entre-deux » - ou sensible à un univers ou l'autre sera parfait. Mage, Techno-addict ou hybride issu de deux influences opposées ; tout est bon du moment que l'exploration et l'invitation au voyage sont au rendez-vous. Il est important pour entretenir cette ambivalence de préparer des personnages afin qu'ils soient réceptifs à l'un ou l'autre monde, voire qu'ils puissent traverser les plans. Cela demande aussi d'avoir autour de la table des joueurs expérimentés, créatifs et un MJ à la fois rodé et bien préparé. Il faut éviter la sensation désagréable de surgir de nulle part sans but précis. C'est une tentative qui peut s'avérer intéressante si la ficelle n'est pas trop grosse, mais gare au manque de finesse ! La chose à bannir par excellence est un final sans conséquence, apothéose ni implication des joueurs : l'effet « *ce n'était qu'un rêve* ». Ce dernier laisse une impression amère de vide et de frustration qui peut en dégoutter beaucoup ! Nous avons tous connu au moins une fois des fins creuses, fort préjudiciables, surtout lorsqu'on traite un thème aussi psychologiquement et philosophiquement profond que le voyage virtuel. C'est ici qu'intervient l'importance de savoir gérer avec adresse



[œuvre]

[inspi]



histoire géographique

Une campagne *sandbox* est avant tout un monde à découvrir, où l'histoire bourgeoonna sous les pas de vos joueurs. S'il a beaucoup été employé en med-fan, le principe peut s'appliquer à quasiment tous les univers et genres ludiques : il fonctionne aussi bien en sortant d'un bunker après des décennies d'hiver nucléaire qu'en quittant son village de Navarre pour la première fois et la campagne peut commencer aux frontières de l'espace connu comme à l'aube de la civilisation. Et parce que l'exploration de l'environnement suffit à faire un bac à sable, votre monde peut même n'être « inexploré » que du point de vue de vos PJ : ils prendront autant de plaisir à découvrir les arcanes de la métropole en arrivant de leur cambrousse qu'en étant les premiers marins à s'aventurer au-delà du « Cap du Bout du Monde ».

Étant entendu que le terrain fera le jeu, le plus important est d'établir un univers à la fois riche, cohérent et dynamique : quels que soient les goûts de votre tablée, la qualité et l'ambiance du contexte seront essentielles dans l'implication des joueurs et le succès de la campagne. Celle-ci naîtra des multiples intrigues dispersées dans l'espace du jeu pour que les PJ les y découvrent et les suivent (littéralement) au fil de leurs pérégrinations dans le décor, dans un ordre qui dépendra ainsi tout autant de la géographie que des priorités -et bientôt des projets- que les joueurs établiront eux-mêmes.

La suite de cet article s'attache principalement à décrire comment créer une campagne *sandbox*, à commencer par la conception d'un univers ouvert. Mais même si vous ne comptez que mener un produit du commerce, il pourrait vous être utile de voir comment ce genre d'univers peut être structuré...

thématique exploratoire

Le premier et le plus gros travail d'une campagne *sandbox* consiste évidemment à concevoir le terrain de jeu. Et quitte à l'aborder par l'espace, le plus simple est encore de commencer par une carte : un bac à sable est ainsi un monde dessiné autant qu'écrit. La méthode la plus cohérente commence par le choix d'une thématique globale, à la fois narrative et topographique, à laquelle on donnera forme par un va-et-vient entre l'image et la rédaction, qui devront l'une et l'autre tenir compte des enjeux fondateurs de la campagne et du mode de déplacement.

Par exemple, une campagne d'intrigues politiques tordues mérite un décor également complexe et oppressant, comme une cité-état élevée sur une presqu'île entourée de marais, découpée en quartiers concentriques hébergeant les différentes factions et bâtis en paliers montant vers les symboles de pouvoir rivaux que seront le palais, la cathédrale et le siège de la haute-gilde ; il faudra naviguer à coups de rapière et de pots-de-vin parmi les pontons branlants et les ruelles tortueuses des bas-quartiers portuaires, alors que les hautes terrasses formeront un réseau d'enceintes closes où l'ont circulera par accointances, faveurs et statut.

Quoique conçu sur le même principe, le Northland déroulera sur une carte bien plus vaste ses grandes étendues sauvages où la faune se montrera de plus en plus hostile à mesure que le gibier s'y fera plus rare : la recherche des cités enfouies sous les glaces boréales demandera surtout de l'endurance, une connaissance de la nature et des armes aiguisée par les drames humains et les combats sanglants. Vos négociants de l'espace exploreront quant à eux les complexes ramifications astrographiques et politiques du réseau interstellaire, votre caravane nomade parcourra inlassablement l'océan de sable à peine moucheté d'oasis pour relier sur ses traîneaux à voiles les quatre cités rivales des vents cardinaux...

Lorsque votre bac à sable est ainsi défini par une topographie thématique (déjà vaguement narrative) et un principe de circulation ludique, il est temps de rentrer dans le vif du sujet pour y dresser un terrain de jeu détaillé.

topographie ludique

Concrètement, le terrain de jeu se compose d'un damier plus ou moins vaste de zones différentes, structuré autour de quelques éléments aussi indispensables à la conception de l'espace global par le MJ qu'à l'orientation future des joueurs.

Commençons par situer le point de départ de vos futures explorations : le quartier pauvre dont les PJ n'étaient jamais sortis auparavant, le campement retranché d'une expédition militaire ou la station spatiale « Babel-6 » feront aussi bien l'affaire pour peu que vos explorateurs y trouvent à la fois un havre sûr où se retaper, un peu de soutien, les ressources de base et quelques indices sur ce qui les attend à l'extérieur.



Carte à jouer

Qu'elle soit peu à peu révélée par le MJ ou tracée par les joueurs d'après leurs découvertes, la carte du monde sera autant une aide de jeu qu'un support à l'imagination pour peu que vous gériez finement le «brouillard de guerre» : masquer entièrement une zone qu'on veut mystérieuse, seulement indiquer l'orée de la grande forêt inexplorée ou faire apparaître l'île lointaine qu'on ne sait pas encore rejoindre suscitera l'exploration bien d'avantage que des hexagones vides. Les moyens graphiques employés peuvent varier grandement (du simple crayon aux logiciels dédiés comme «Campaign Cartographer» ou «Dundjinni»), mais comme votre «map» sera le document le plus important de la campagne, autant qu'elle ait de la gueule et qu'elle soit évolutive : les reliefs d'abord vagues se précisent quand on les explore, des ruines dépassent de la jungle une fois que les PJ s'en sont assez approché pour les voir...



Si nombre de MJ réduisent ce quartier-général au maximum pour souligner que le «vrai jeu» commence à l'extérieur, d'autres en font la première zone à explorer ou dispersent même cette fonction de refuge sur plusieurs sites, les PJ établissant alors leurs quartiers dans les différents lieux «civilisés» qu'ils rencontrent. On peut même en faire une base itinérante sous la forme d'une caravane, d'une armée en marche ou d'un vaisseau-mère : l'essentiel est que les explorateurs aient une maison où rentrer... pour mieux en repartir.

Plaçons maintenant sur votre carte les lignes de force et les grandes masses à partir desquelles organiser votre monde : les vertigineux Sommets du Ponant (barrières infranchissables et points de repères bien utiles aux explorateurs), les «écosystèmes» ou les principales régions composant vos contrées sauvages (les landes du littoral, les profondes forêts du centre...), les territoires des grandes communautés indigènes ou les principaux axes de circulation de votre mégalopole cyberpunk.

Comme pour n'importe quel dessin, l'important est d'établir des jalons et d'aller du général au particulier.

Lorsqu'ils sont placés, penchez-vous sur la répartition des zones et leurs transitions entre ces régions fondatrices : vous pouvez étaler un nuancier de paysages (des montagnes septentrionales aux contreforts couverts de forêts qui s'inclinent vers les grands fleuves tumultueux bordés par les collines puis les landes qui s'étalent jusqu'aux lochs déchiquetés de la côte sud...), contraster les enclaves sociales et culturelles de votre capitale cosmopolite ou établir un dégradé de secteurs spatiaux de plus en plus arriérés à mesure qu'on s'éloigne du noyau galactique. N'hésitez pas non plus à baliser et rythmer le terrain par des zones de tailles différentes, des obstacles, des pleins, des vides...

L'espace doit surtout répondre à la thématique que vous voulez mettre en scène durant votre campagne et manifester une logique interne, car un ordre naturel et/ou social crédibilisera le monde aux yeux de vos joueurs et permettra à leurs personnages de le décrypter au cours de leur exploration.

zones ludogènes

Au sein des grands secteurs établis à l'étape précédente, la «zone» représente l'unité géoludique de base : c'est un terrain distinct possédant son propre thème, manifesté par un décor et une ambiance cohérente avec l'épreuve globale qu'il propose aux joueurs.

Cette épreuve comprendra au moins des obstacles structurels à la circulation et des menaces qu'il faudra vaincre pour accéder aux enjeux qu'elle recèle... mais tout cela peu en pratique prendre des formes extrêmement variées.

Dans un sandbox géographique tout ce qu'il y a de classique, on pourrait par exemple placer la zone des Marécages Putrides. S'y déplacer implique d'abord de s'orienter dans son labyrinthe de fondrières traîtresses et de langues de terres bourbeuses couvertes par la brume, ses «obstacles structurels», et des menaces comme les anguilles géantes sinuant sous la surface, les liserons-vampires et la fièvre (hallucinogène) des marais y attendent les PJ. Les marécages forment surtout une épreuve pour les nerfs par leur ambiance de danger permanent mais diffus, la paranoïa y guettant les explorateurs qui peuvent par contre y trouver des plantes médicinales et, surtout, l'ancien monolithe indiquant la localisation du Temple Oublié.

Dans un genre différent, l'exploration du Paris occulte révélera plutôt des zones comme l'usine désaffectée où ils devront franchir les étages en ruines et les booby-traps pour négocier l'assistance de l'alchimiste fou, la station de métro hantée qui recèle une porte vers le Purgatoire ou les soirées très privées que les vampires organisent au Louvre : autre thème, autre approche, autres défis.

Chaque zone devrait ainsi s'inscrire d'abord dans la thématique globale du monde, se situer dans les paramètres plus précis d'un des grands secteurs et, surtout, proposer des épreuves variées, mais toujours à la hauteur des gains qu'on espère en tirer.

agents de circulation

Puisque le déplacement sera l'un des principaux ressorts d'un bac à sable, réfléchissons aux effets ludiques et narratifs de la circulation dans votre campagne. Comptez-vous faire jouer l'épuisant crapahutage des PJ sur des terrains difficiles, la navigation reposera-t-elle plutôt sur le savoir-faire du pilote ou sur les performances du vé-

hicule ? Les PJ pourront-ils capitaliser sur un mode de transport, changerez-vous d'enjeu à chaque trajet ou chaque destination ne sera-t-elle qu'une affaire de temps et de ressources ? Prenez le temps d'imaginer ce que seront leurs déplacements, les moyens de locomotion disponibles dans votre univers, les dangers, la technique ou la culture qui s'y attache : le voyage sera probablement l'activité première de vos PJ durant la campagne et il prendra des formes très différentes selon le contexte.

Une exploration à la voile, par exemple, donnera une importance primordiale au navire et à son équipage : tout à la fois base-arrière, communauté plus ou moins fraternelle, véhicule au maniement délicat et à la structure fragile affrontant les éléments perpétuellement changeants, foyer chéri bardé de symboles d'appartenance et société fortement hiérarchisée où chacun a des devoirs et des responsabilités. Alors que si les personnages sont des cavaliers nomades, le déplacement se jouera sur les soins et l'attachement portés à leurs montures respectives, la chasse et les bivouacs, la connaissance du terrain et des points d'eau...

Quand vous saurez quelles sortes de voyages attendent vos PJ, vérifiez que votre système de jeu peut effectivement motoriser cet aspect de la campagne d'une manière qui vous satisfasse. Car «le système est important» et, que vous préfériez les mécaniques narratives ultra-légères ou la simulation pointue, vous ne pourrez pas mener un jeu d'exploration sans règles adéquates.

Vos PJ n'essaieront normalement d'aller quelque part que parce qu'ils espèrent y trouver quelque chose qu'ils savent à peu près où chercher. L'information et l'orientation gouverneront donc leurs mouvements et il faut non seulement que les renseignements soient disponibles (donc «préparés par le MJ») mais que leur recherche soit un ressort de jeu. Vous déciderez probablement au cas par cas s'il suffit aux joueurs de poser les bonnes questions pour apprendre l'existence d'un recéleur dans le quartier russe, si posséder la compétence «Survie» permet d'évaluer qu'ils n'ont pas assez de vivres pour franchir le désert ou s'il faut réussir un jet de «Pistage» pour repérer les excréments d'un grand fauve rôdant dans les parages. Mais pour rester «ludiques», les infos ne devraient être trouvées qu'au prix d'efforts correspondant à leur valeur, comme pour n'importe quel trésor : si repérer le prochain obstacle n'exigera peut-être que de grimper à un grand arbre, reconstituer la carte vers la Cité d'Opale pourra occuper tout un chapitre de votre campagne.

Les renseignements ont par ailleurs une valeur toute particulière en sandbox car chaque info augmente le pouvoir décisionnel et les possibilités d'action des PJ : c'est parce qu'ils repèrent la piste des orcs qu'ils peuvent dégainer leurs armes ou décider de se faire discrets, c'est lorsqu'ils contemplant la vallée du sommet des falaises qu'ils peuvent décider d'aller jeter un œil au grand rocher sculpté au sud ou plutôt de descendre vers le village au nord-est. Au final, plus les aventuriers croiseront d'indices, plus ils pourront jouer à les approfondir, plus ils en tireront de connaissances sur le terrain de jeu, plus ils pourront jouer et jouer librement : c'est évidemment là tout l'intérêt du bac à sable.

Vos PJ repasseront parfois par des zones explorées auparavant, dont ils connaissent déjà les obstacles et les menaces : dans un jeu qui met l'accent sur la découverte, les sentiers battus n'ont guère d'intérêt ludique. Si vous voulez maintenir la pression sur les PJ ou manifester que certains secteurs ne seront jamais vraiment domptés, vous pouvez bien sûr maintenir des dangers de circulation récurrents : pour peu que vous mettiez l'épreuve en valeur, les PJ ne seront jamais tout à fait à l'abri des détresseurs des Quais et franchir le Col des Défunts sera chaque fois une aventure en soi. Les menaces peuvent même être évolutives : le territoire du lion abattu sera vite annexé par la meute de hyènes voisine et les courants du Cap Vorace pourraient s'amplifier en hiver.

Mais pour toutes les zones moins exceptionnelles, mieux vaut décider qu'une fois l'épreuve remportée et «sauvegardée», le secteur est désormais conquis. Si par exemple vos navigateurs ont réussi à traverser le Dédale de Récifs et noté les détails du chenal, qui-conque possédant le carnet de bord pourra ensuite franchir la zone quasiment sans danger vers l'endroit où se passe vraiment l'aventure : la frontière toujours mouvante des régions explorées.

Si votre campagne implique de fréquents retours en arrière, pour ramener le butin à la base ou faire le plein de carburant, pensez à de potentiels raccourcis : tracer une route commerciale sûre à travers la jungle ou baliser la trouée dans la ceinture d'astéroïdes pourra d'abord fournir aux joueurs l'objectif d'une expédition, après quoi le raccourci manifestera leur emprise grandissante sur la contrée et vous débarrassera des vieux enjeux pour faire de la place aux nouveaux.

bande d'aventureux

Pour se risquer dans une telle aventure, il vous faudra des explorateurs aussi intrépides qu'entrepreneurs. C'est à dire, avant tout, des joueurs pro-actifs et curieux parce que la progression de votre sandbox reposera essentiellement sur leurs initiatives et qu'ils devront être prêts à faire des choix et à monter des projets. Cette sorte de campagne est donc plutôt destinée aux rôlistes expérimentés ou particulièrement enthousiastes, les débutants ayant généralement besoin d'être d'avantage guidés.

Sélectionnez de préférence des joueurs avec qui vous partagez une réelle confiance : sachez tous dès le départ que vous partagerez ensemble la direction d'une grande partie de la campagne.

Vos joueurs ainsi choisis, il est temps de constituer une équipe de PJ tout aussi dynamique et soudée. Pour cela, il leur faut d'abord des capacités suffisantes pour se lancer et des mobiles personnels qui les poussent à l'aventure : que chacun d'eux ait quelque chose à prouver, à trouver ou à fuir devrait vous assurer que les personnages partent découvrir d'eux-mêmes le vaste monde, même en l'absence éventuelle d'une intrigue directrice. Mais il leur faudra surtout de bonnes raisons pour y aller ensemble : dans un mode de jeu qui laisse une telle place à l'initiative des PJ, un groupe qui ne serait pas assez solidaire risque plus que dans d'autres campagnes de se séparer à la poursuite d'objectifs très différents... Ce n'est pas forcément un mal si vous êtes prêt à gérer des intrigues distinctes en parallèle ou si l'union, la désunion et la concurrence entre les PJ sont des thèmes qui vous intéressent. Mais dans le cas contraire, vos joueurs auront tout intérêt à lier leur groupe par l'appartenance à une organisation plus vaste qu'eux-mêmes, des relations inter-personnelles ou une hiérarchie fortes, des origines, des ressources ou des ambitions communes pour pouvoir affronter les dangers, les tensions et même les ambitions divergentes.

S'il y a avec eux une communauté ou une troupe, voire des concurrents déterminés à s'approprier le bac à sable avant eux, il peut être utile de donner aux PJ un avantage particulier : jouer l'équipage d'un véhicule de reconnaissance ou posséder les carnets d'une expédition précédente justifiera qu'ils soient le fer de lance de l'exploration et qu'ils aient une grande liberté d'action tout en les sollicitant encore un peu plus.



Mais peut-être devront-ils gagner ce privilège en cours de jeu car la progression des PJ dépendra souvent de leurs découvertes et se mesurera tout autant aux connaissances et ressources acquises qu'à l'augmentation de leurs capacités propres. Dans tous les cas, les moyens qu'ils se donneront pour poursuivre les buts qu'ils auront choisis forgeront à termes leur identité de groupe : c'est le principe même d'un sandbox que de laisser les joueurs décider s'ils deviendront de puissants conquérants, d'infatigables nomades ou de sages bâtisseurs...

le bac à histoires

Un préjugé couramment répandu veut qu'un sandbox exclue la notion de scénario au point d'y interdire la mise en place d'une intrigue directrice. Bien au contraire : une telle campagne peut non seulement intégrer quelques épisodes scriptés sans se renier, mais on peut même y insuffler des intentions narratives précises. La différence ici c'est que le MJ n'écrira pas vraiment l'histoire : il en sèmera des germes à travers le terrain de jeu, laissera les joueurs les découvrir, cultiver ceux qu'ils préfèrent et la cohérence fleurira alors justement de la thématique inscrite dans le terrain de jeu à sa création.

Dès qu'il s'agit par exemple d'explorer les ruines d'un royaume magique, on peut déjà voir poindre la crainte des artefacts réputés maudits (le royaume n'est sans-doute pas « en ruines » par hasard) ; ajoutez-y des clans rivaux, la légende d'une Couronne Perdue et vous programmez le réveil des ambitions monarchiques, la tentation de restaurer « l'âge d'or », une probable guerre de domination dans laquelle les PJ seront probablement sommés de choisir un camp... Les joueurs resteront libres de partir en quête de telle ou telle relique, de s'allier à un héritier « légitime » ou de prétendre eux-mêmes au trône : la direction de la campagne leur appartient. Mais la dynamique narrative est fondée par le MJ, et c'est elle qui donnera sens à l'ensemble. Pour cela, on va pouvoir employer trois niveaux d'intrigue superposés et quelques motifs narratifs...

L'intrigue de fond sera souterraine et latente : c'est la plaque tectonique de l'histoire, avançant lentement sur le magma thématique de votre monde. La saga d'un groupe de truands new-yorkais des années 50 reposera par exemple sur le thème de l'ambition et racontera leur ascension dans la hiérarchie criminelle, malgré l'opposition des barons mafieux déjà en place. C'est tout ce qu'il vous faut pour commencer : une thématique, une dynamique et une opposition suffisent déjà à donner une direction générale à votre campagne, tout en laissant à vos joueurs et vous-mêmes la marge de manœuvre nécessaire pour construire la suite ensemble.

Cette dynamique narrative se manifestera principalement par les reliefs des intrigues intermédiaires, qui seront activées par les initiatives des joueurs puis développées avec eux par le MJ. Pour poursuivre notre exemple, on pourrait prévoir le gros coup fondateur de l'équipe et ses répercussions, la menace croissante des flics puis du FBI, l'expansion d'un gang rival grâce au commerce d'une nouvelle drogue ou les luttes de succession de la mafia locale.

À la surface des principaux reliefs narratifs, on trouvera des intrigues locales, généralement nées d'objectifs choisis par les joueurs, concernant des « zones » précises et pouvant former des épisodes variés : le braquage du diamantaire à Brooklyn, obtenir une invitation au Club Fortuna pour s'asseoir à la table de poker où les caïds négocient leurs territoires... Et s'il est à ce stade indispensable de localiser votre narration, il sera tout aussi utile de disperser vos histoires dans l'espace. Les découper sur plusieurs lieux, faire en sorte qu'elles se croisent et y intégrer des trajets va ainsi mettre en valeur l'exploration et vous permettre de multiplier les pistes scénar-



ristiques sur le passage des PJ, vous assurant qu'ils découvrent sans cesse de nouvelles opportunités. Enquêtant par exemple sur le meurtre de Barney, leur faussaire préféré, nos truands vont d'abord se rendre chez la veuve (et réaliser que la police surveillait l'artiste) puis explorer les tripots de Chinatown où le défunt laissait de lourdes dettes (entendant parler d'une nouvelle filière de contrebande qui pourrait faire de l'ombre à leurs intérêts); les Triades offrent de les renseigner s'ils récupèrent un livre de comptes saisi chez Barney par les flics et, dans la chambre-forte du commissariat, les PJ découvrent les preuves de la trahison d'un de leurs alliés...

Pour augmenter la cohérence et fournir des repères aux joueurs, il sera bien utile de lier le tout par des motifs récurrents qui pourront prendre la forme de thèmes constants (la guerre, la trahison, les Anciens Dieux) ou d'enjeux transversaux (les territoires, l'or, les armes), de rengaines scénaristiques («il n'y a pas d'honneur chez les truands», «les apparences sont trompeuses») ou de scènes de genre (les rafles de police, les échanges tendus dans des lieux déserts), de lieux ou de personnages familiers (l'arrière-salle du Shamrock Bar, Gina la maquerelle ou le bureau cossu du Parrain).

Mais le meilleur lien narratif est souvent celui «de cause à effet». Si votre univers est cohérent, les actions marquantes des PJ devraient avoir toutes sortes de conséquences dont les plus «dramatiquement intéressantes» fourniront matière à de nouvelles intrigues. Sans repousser la résolution des objectifs ni frustrer les joueurs de leurs victoires, si chaque histoire ouvre sur des pistes inédites vous multipliez l'intérêt de chaque aventure et les choix offerts aux PJ : les découvertes archéologiques pointent vers d'autres sites inexplorés, rattraper les échecs implique de prendre des risques encore plus grands, les monstres vaincus laissent une menaçante progéniture, les succès diplomatiques attirent les requêtes d'autres pacifistes, les trésors acquis suscitent les convoitises...

Les antagonistes en particulier peuvent être une source permanente d'intrigues, pour peu qu'ils aient leurs propres plans et réagissent aux actions des PJ. Car s'ils ne sont pas les seuls personnages actifs sur le terrain de jeu, vos héros vont certainement se découvrir des concurrents, devoir choisir un camp et se faire des ennemis d'autant plus déterminés qu'eux-mêmes bousculeront les projets d'autrui et les pouvoirs en place.



Même si les personnages ont de solides motivations et que votre bac à sable possède une dynamique interne, ce genre de campagne de longue haleine mérite l'élan fourni par un bon scénario de lancement. Beaucoup plus scripté que tout le reste, votre épisode d'introduction doit non seulement faire sortir vos PJ de leur base de départ et leur présenter le terrain de jeu, mais il doit également leur fournir une puissante poussée vers l'exploration, leur faire goûter quelques unes des multiples opportunités à leur portée et déboucher sur le message clair que, désormais, ils sont libres.

Un sandbox maritime peut ainsi commencer par une terrible tempête où les joueurs tentent de sauver le navire et ses ressources avant de s'échouer (plus ou moins gravement) sur un archipel mystérieux : manquant tout à la fois de vivres, de bois de réparation et même de points de repères, leur seule option est désormais l'exploration de la première île et l'ascension du pic dépassant de la jungle d'où ils découvriront bientôt l'étendue des terres et choisiront leur prochaine destination.

construire la route sous leur pas

Le terrain de jeu établi, votre groupe solidement soudé et vos principales intrigues esquissées, votre travail se résume maintenant à animer et gérer cet intéressant bordel et, pour y parvenir, voici quelques conseils appris à la dure par votre serviteur.

[soyez leur copilote]

Acceptez tout de suite le fait que ce n'est pas vous qui conduisez, mais les joueurs. Vous leur tenez la carte et vous annoncez les virages, vous surveillez le chrono et la jauge d'huile mais vous ne touchez pas aux commandes. Un rallye en sandbox n'implique que deux vrais risques : qu'il ne se passe rien et que les joueurs cavalent au hasard sur le terrain comme des poulets sans tête. Pour le premier, toutes les solutions possibles ont été déployées en amont lors de la création du terrain de jeu par la mise en place d'une thématique géographique et ludique forte, d'une direction narrative et de vos trois niveaux d'intrigues, par le boulochage du groupe et la piste d'accélération fournie par le scénario de lancement. Pour le second... c'est à eux de jouer.

[direction assistée]

Par contre, vous devrez probablement aider vos joueurs à prendre des décisions. Ce qui ne signifie absolument pas décider à leur place, ni même les influencer (en tous cas le moins possible) mais à les aider à lister leurs options, à conserver leurs objectifs en point de mire et à effectivement se mettre d'accord. Écoutez-les, reformulez, posez des questions, si besoin rappelez-leur que l'heure tourne et que la chronologie avance, mais faites-leur formuler des objectifs clairs avant chaque nouvelle expédition : ça les aidera eux pour agir et vous pour préparer la suite.

Un bon moyen de faire ça sans trop se vautrer dans le méta-jeu consiste à leur coller un PNJ « décisionnaire inefficace » (comme un administrateur radin et geignard) ou « subordonné crétin » (qui ne comprends jamais rien) à qui ils devront exposer clairement leurs intentions, les gains espérés et les moyens mis en œuvre.

[prenez des notes]

Ça vous sera absolument indispensable, d'abord pour garder la trace de tous les bouts d'histoires qui vont dormir en attendant d'être activés, des pistes à peine explorées sur lesquelles ils pourraient revenir plus tard, des PNJ qu'ils ont déjà croisé et des rumeurs que vous comptez leur raconter... Mais, surtout, prêtez attention à ce que les joueurs racontent et notez ce qu'ils imaginent, espèrent, craignent et projettent : ce sera non seulement la matière première de tout ce que vous développerez pour eux par la suite, mais aussi le baromètre de votre groupe et votre principal moyen d'anticiper leurs prochains projets.

[nature des découvertes]

Parce qu'un bac à sable repose en grande partie sur la notion de découverte, tâchez que chaque aventure apporte un peu de nouveauté pour nourrir la curiosité des joueurs. Ça peut aussi bien être une rumeur intrigante qu'une substance aux propriétés étranges, un joli site de bivouac ou une nouvelle menace mais à chaque fois que les joueurs explorent un nouveau lieu, même sans y faire spécialement attention, ils doivent faire des découvertes. Chaque révélation pourra éventuellement en amener d'autres si les PJ l'étudient (un fruit rigolo s'avère soigner la fièvre des marais et en permettre la traversée, le prédateur vicieux peut être dressé) et, de temps en temps, elles seront les indices d'enjeux beaucoup plus vastes : la perturbation sur le scanner spatial

s'avère être un trou de ver en formation, le soi-disant voyage du Parrain a été mis en scène pour masquer sa mort... En plus d'encourager la curiosité, ces «grandes découvertes» permettront surtout d'attirer, indice après indice, l'attention des joueurs vers les intrigues de fond, pour que l'exploration soit le principal vecteur de l'histoire.

[une longueur d'avance]

En termes de préparation du jeu, des intrigues et du terrain, ayez toujours une et une seule aventure (ou séance) d'avance. Si vous préparez trop, vous aurez soit la tentation de diriger les joueurs, soit la déception de les voir passer à côté de ce que vous leur aviez mitonné. Le mieux est donc de n'essayer la suite qu'au fur et à mesure de leur progression et de ne développer la prochaine aventure qu'une fois qu'ils auront décidé de leur objectif : tâche de finir les séances là-dessus. Faire jouer les voyages, à partir des «agents de circulation» déjà établis, est d'ailleurs un bon moyen de vous donner le temps de mûrir la suite.

[toujours à l'horizon...]

Veillez par contre à toujours avoir au moins une vague idée de ce que pourraient être leurs futures aventures : les lieux qu'ils pourraient atteindre bientôt, les intrigues sur lesquelles ils peuvent se renseigner, les prochains enjeux qui pourraient les intéresser.

Ne les développez pas : contentez-vous d'en avoir conscience (une courte liste fait largement l'affaire) et de les signaler aux joueurs comme des reliefs à l'horizon, afin qu'ils n'aient jamais l'impression d'avoir épuisé leurs options ou se retrouvent sans la moindre idée de ce qu'ils pourraient bien faire ensuite.

[les p'tits fils qui dépassent]

Ne laissez pas traîner les pistes inexplorées et les problèmes dont les PJ ne se sont finalement pas mêlés, mais rassemblez-les et triez-les en trois catégories. Les accroches qui sont dépassées et que les joueurs n'ont même pas remarquées, coupez-les et jetez-les à la benne. Les intrigues dont ils ont connaissance mais dont ils n'ont finalement pas pu s'occuper, nouez-les : décidez vous-mêmes de la manière dont elles se sont résolues (c'est peut-être le moment d'employer vos «rengaines scénaristiques») et annoncez-en le résultat aux PJ par le biais d'un PNJ ou d'une rumeur de couloir, qu'ils sachent que non seulement le monde vit sans eux, mais qu'ils peuvent rayer cette affaire là de leur liste des tâches.

Les histoires qui, par contre, ont à la fois une importance pour l'univers et un vrai potentiel dramatique, tirez dessus pour démailler une partie de la trame narrative et démontrer à vos joueurs ce qu'il se passe lorsqu'ils ne traitent pas les situations explosives : vous pourrez alors ré-employer l'affaire après qu'elle se soit à nouveau signalée aux joueurs... et qu'elle ait nettement empirée.

[un monde en marche]

Enfin, gérer une telle campagne sur la durée sans trop vous disperser ni perdre le rythme impliquera de séquencer un peu la progression de «l'intrigue de fond», non seulement pour organiser la nécessaire avancée d'un monde qui doit être mouvant et évolutif, mais aussi pour situer les nouveaux enjeux par rapport à la probable montée en puissance des PJ. Réfléchissez à ce que le passage du temps pourra produire d'intéressant selon la dynamique narrative inscrite dans votre univers, mais laissez les grandes questions dramatiques ouvertes («Peut-on restaurer la civilisation perdue sans déclencher un nouveau cataclysme ?», «Les PJ dépasseront-ils leurs différences pour fonder leur royaume utopique ?», «Qui est vraiment le pouvoir derrière le trône impérial ?») : que ce soit par les décisions et actions des personnages ou par les idées que vous fournirez les joueurs, faites confiance à votre groupe pour y répondre lui-même.

Avec tout ça, vous devriez être à peu près paré pour vous aventurer dans le bac à sable avec vos joueurs. Car, comme vous le découvrirez vite, tout l'intérêt d'une campagne dont vous n'êtes pas le scénariste est là : dans la possibilité de jouer avec vos joueurs, d'être surpris par eux et de partager ensemble le plaisir d'une découverte mutuelle, pour eux du terrain de jeu et pour vous de toutes les histoires qu'ils vont y mettre en scène.



THE



Hier, c'était le Superfight XXVIII, le plus grand événement de catch de l'année. Pendant une semaine, des fans venus du monde entier se rassemblent dans l'espoir de rencontrer leurs idoles, obtenir leurs dédicaces et dépenser des milliers de dollars en produits dérivés. Et tout cela s'est fini hier par l'émission faisant la meilleure audience de toute l'industrie du sport-spectacle : le Superfight.

Mais quelque chose d'autre s'est produit hier. On s'en est tous aperçu. Quelque chose était dans l'air. Bien sûr, on a tous donné tout ce qu'on avait pour assurer le spectacle. L'excitation des fans était à son comble et les rentrées d'argent de la fédération aussi. Mais quelque chose s'est produit. C'était inattendu, définitif et je mettrais ma main au feu que cela n'a rien d'une bonne nouvelle. Le seul truc, c'est qu'on n'a pas encore découvert ce que c'était...

Ce soir, c'est l'enregistrement de l'émission hebdomadaire. On sait tous que la vérité sera dévoilée ce soir, mais on n'est pas forcément curieux...

Que s'est-il passé hier ? Que va-t-il se passer ce soir ? Pourquoi tout le monde parle de Captain Chokeslam et de ce qu'il s'est passé au Canada ? C'était il y a des années ! Juste avant que l'Undead Warrior ne commence sa série ininterrompue de victoires...

FIASCO UNDERTAKEN !



L'univers de Fiasco est basé sur les films des frères Coen, les Fargo, Un Plan Simple, Sang pour Sang... Lors de la partie, vos amis et vous créez et interprétez des situations stupides, menant au désastre ou se mêlent l'obscur et le comique avec quelques touches d'avarice, de peur et de luxure.

Fiasco est un jeu collaboratif dans lequel tous les participants doivent être impliqués. Ils peuvent jouer activement un personnage, lancer des suggestions, dénicher des idées de scènes et rester à l'écoute, afin que chaque scène frappe plus fort que la précédente. Parce que le rythme est frénétique, chacun de vos choix devra avoir de l'importance.

RELATIONS...

1. RIVAUX

- Catcheur masqué et celui qui lui a retiré son masque.
- Champion vertueux et celui qui lui a pris son titre en trichant.
- Commentateur luttant parfois et le catcheur qu'il a insulté.
- Deux catcheurs les plus emblématiques d'une ère précédente.
- Deux champions. Deux ceintures. Un titre. Qui est le meilleur?
- Une star retirée faisant son comeback et celui qui a son titre.

2. COÉQUIPIERS?

- Catcheur ayant enfin atteint la gloire et coéquipier sur le départ.
- Champion en titre et son fidèle partenaire qui veut le lui prendre.
- Faux frères avec des pouvoirs surnaturels
- La tentative sincère de l'un pour aider l'autre lui a coûté son titre.
- Star du catch et son sbire aspirant à plus d'indépendance.
- Trois générations sur le ring.

3. DERRIÈRE LE RIDEAU

- Amants du vestiaire.
- Catch star d'Hollywood et celui qui aimerait bien le devenir aussi.
- Entraîneur exigeant et star charismatique mais très peu douée.
- Meilleurs amis sur le ring, pires ennemis en réalité.
- Pires ennemis sur le ring, meilleurs amis en réalité.
- Star voulant changer de fédération et celui qui doit le blesser.

4. VIEUX LIENS

- Ancien débutant plein d'avenir et celui qui lui a coûté sa carrière.
- Ancien partenaire il y a 15 ans. Séparation inexplicable.
- Combattaient avec le même masque / même identité secrète.
- De la même petite fédération locale. S'entraînaient ensemble.
- Directeur général proche de la retraite et rival toujours sur le ring.
- Vieux de la vieille blasé et ancien fan devenu pro.

5. AU-DÉLA DU RING

- Catcheur et ce mec qui aurait vraiment dû rester à sa place.
- Catcheur et fan psychopathe.
- Catcheur et fournisseur.
- Catcheur et le chanteur de son thème. Se détestent.
- Catcheur et sosie pétant un câble.
- Catcheur et un fan ayant des dettes et un gros cas de conscience.

6. AFFAIRE DE FAMILLE

- Fille couverte de gloire et frère lutteur de seconde zone.
- Cousins rivaux.
- Ex-lutteur de MMA pauvre et blessé et catcheur riche et méprisé.
- Politicien bien embarrassé et frère bien embarrassant.
- Catcheur ayant tué son partenaire malgré lui et fils revancharde.
- Luttesuse ayant perdu son catcheur de mari et fils ambitieux.

...AU SEIN DE LA FÉDÉRATION

BESOINS...

1. OBTENIR LE RESPECT

- ...des fans !
- ...du banquier.
- ...du dealer.
- ...du monde de la lucha libre.
- ...du service marketing de la fédération.
- ...d'une famille avec laquelle on n'a plus de liens.

2. METTRE LES PENDULES À L'HEURE

- ... avec celui qui vous a causé cette saleté de blessure.
- ...avec ces petits c... qui pensent que vous ne valez plus rien.
- ...avec cet enc... d'arbitre.
- ...avec cet enc... de directeur général.
- ...avec les filles qui vous ont méprisé toute votre vie.
- ...pour ce qui s'est passé au Canada.

3. CACHER QUE

- ...vous avez signé avec une autre fédération
- ...vous êtes quelqu'un de fin et raffiné à l'éducation parfaite.
- ...vous êtes un immigrant clandestin.
- ...vous n'êtes jamais allé en Jamaïque. Vous êtes Danois.
- ...vous ne combattez pas avec les lutteurs de votre sexe.
- ...vous ne savez pas vous battre.

4. ENFIN S'OCCUPER

- ...de ce commentateur qui vous insulte depuis trop longtemps.
- ...de ce trou du c... qui vous a coûté plusieurs années de votre vie.
- ...de votre addiction.
- ...de votre carrière.
- ...d'obtenir un match en tête d'affiche.
- ...du type sur le siège C45.

5. TERMINER

- ...ce que vous auriez déjà dû terminer il y a 7 ans.
- ...ces matchs de gagne-petit.
- ...cette succession de victoires qui dure depuis 20 ans.
- ...la carrière de ce c..., et si vous avez de la chance, son existence.
- ...un match sur vos pieds. Juste une fois. Pour voir ce que ça fait.
- ...votre carrière sur un titre.

6. RÉVÉLER

- ... la vérité au monde sur ce qui s'est vraiment passé au Canada.
- ... que vous ne devriez pas avoir honte de qui vous aimez.
- ... tout ce que vous pensez vraiment de la fédération!
- ...l'histoire de son sacrifice.
- ...que vous n'avez jamais abandonné. Quoi qu'il dise !
- ...tous ces petits secrets qu'ils préféreraient cacher. Dans un livre.

...AU SEIN DE LA FÉDÉRATION

MATCHS OU LIEUX...

1. SPECTACLES HEBDOMADAIRES

- Boston, la ville d'origine de «The Unseeable Marine»
- Chicago, la ville d'origine of du «Da Best Warrior».
- Jacksonville, la ville d'origine de «Belly Belly».
- Knoxville, la ville d'origine de «Snake».
- Montréal, la ville d'origine «The Samaritan».
- Philadelphie, la ville d'origine of «The Awesome Dude».

2. MATCHS EN PAIEMENT À LA DEMANDE

- 4 types rentrent, un seul sort !
- La cage de l'enfer !
- Le combat pour la mallette !
- Petits massacres entre ennemis !
- Tous les coups sont permis !
- Tu peux pas fuir, tocard!

3. SUPERFIGHT XXVIII, LA PLUS GRANDE SOIRÉE DE L'ANNÉE !

- Dans le public, alors que toutes les lumières sont éteintes.
- Durant la semaine de promo avant la soirée.
- Le combat des lutteuses.
- Le discours débutant la soirée.
- Le match du «Undead Warrior» contre «King of fighters»
- Le match pour le titre de champion incontesté.

4. RUPTURE DE KAYFABE

- La campagne politique de la femme du directeur général.
- La mort de «Captain Chokeslam».
- Le dernier match de «Natural kid».
- Le segment de promo et le licenciement du «Da Best Warrior».
- Les 4 fantastiques et la cage au Madison Square Garden.
- L'incident canadien !

5. DANS LE PALAIS DES CONGRÈS

- Dans le bureau du directeur général.
- Dans le parking.
- Dans les toilettes.
- Dans les vestiaires.
- Sous le ring.
- Sur la rampe d'arrivée.

6. AU-DEHORS.

- À l'aéroport.
- Au ranch du «Heartbreaker».
- Au tribunal.
- Dans le bâtiment de la DEA.
- Dans le bureau de la fédération rivale.
- Sur un plateau télé.

...AU SEIN DE LA FÉDÉRATION

OBJETS...

1. PRODUITS DÉRIVÉS

- Boîte d'un jeu vidéo de catch. Il y a autre chose dedans.
- Couronne en plastique de «King of fighters». Brûlée
- Glace empoisonnée à l'effigie de «Da Best Warrior».
- Poster de «Captain Chokeslam». En lettres de sang : «I'am back».
- Réplique de la ceinture de champion du monde.
- T-shirt «The Awesome Dude» troué par une balle.

2. PRODUCTION

- Brancard.
- Caméra vide. Il y avait quelque chose à l'intérieur.
- Extincteur.
- Feux d'artifice.
- Microphone graisseux.
- Projecteur avec un câble tranché net.

3. ARMES

- Chaise.
- Échelle.
- Masse
- Petite lame de rasoir.
- Sabre en bambou.
- Table.

4. ÉTRANGE...

- Clés d'une limousine sensée exploser un peu plus tard.
- Costume de «Captain Chokeslam». Dans une poubelle.
- Des sous-vêtements féminins pour nains.
- Mallette, mais pleine de vrais billets.
- Un fauteuil roulant télécommandé.
- Un talkie-walkie écrasé.

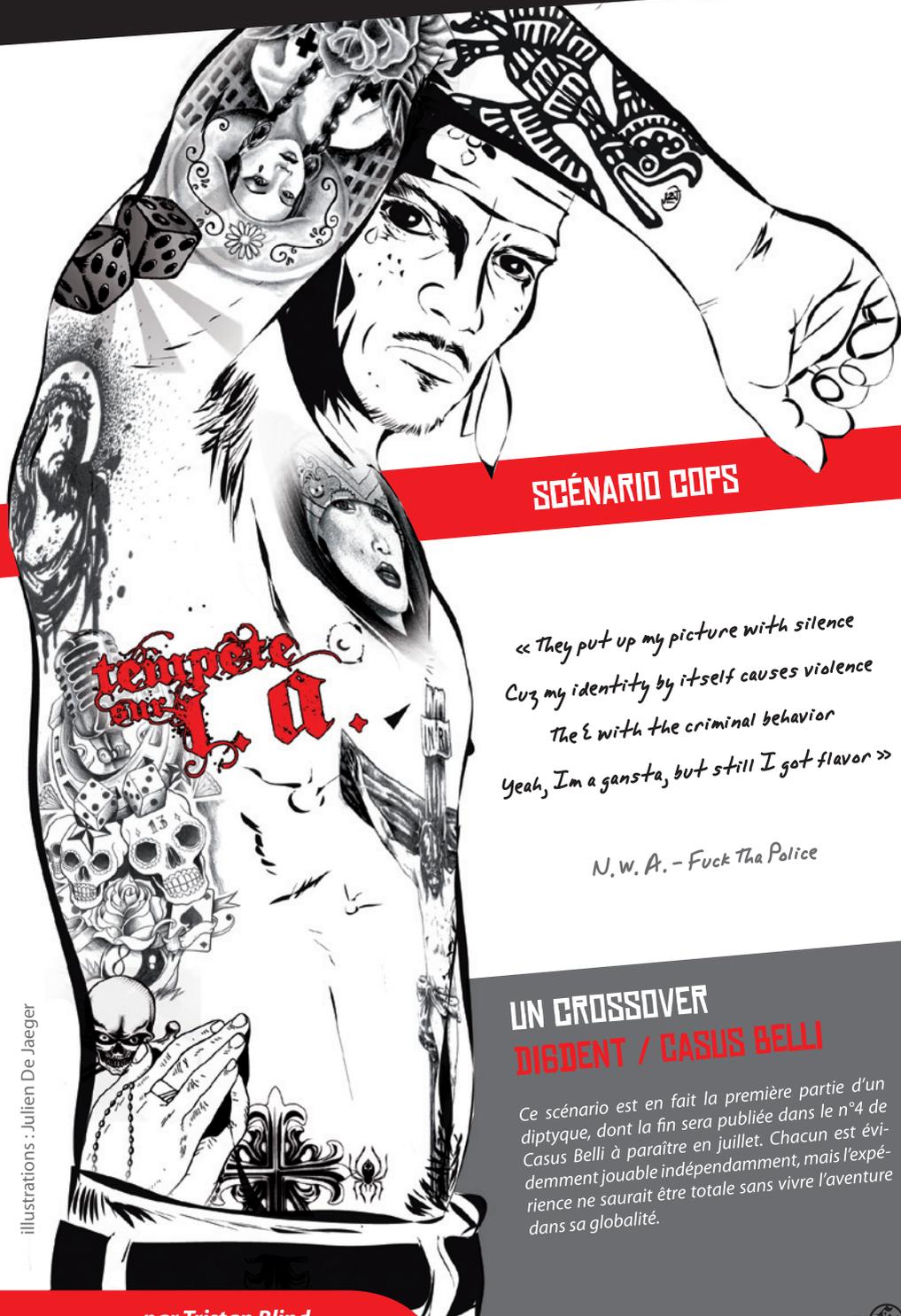
5. PREUVES GÉNANTES

- Le carnet de notes du dealer.
- Le flingue volé à un type de la sécurité.
- Un club de golf teinté de sang.
- Un crayon avec le logo de la DEA.
- Une sextape particulièrement incriminante.
- Une lettre de menace.

6. INFORMATION

- La carte de visite du directeur d'une fédération concurrente.
- La liste des matchs de la journée avec celle des vainqueurs.
- Le casier judiciaire d'un catcheur. Bien plus long que prévu.
- Un email envoyé à la mauvaise personne.
- Une carte postale de Montréal avec un nom très surprenant.
- Une clé USB, des fichiers avec des noms et des dates.

...AU SEIN DE LA FÉDÉRATION



illustrations : Julien De Jaeger

SCÉNARIO COPS

« They put up my picture with silence
Cuz my identity by itself causes violence
The É with the criminal behavior
Yeah, I'm a gansta, but still I got flavor »

N. W. A. - Fuck Tha Police

UN CROSSOVER DIGIDENT / CASUS BELLI

Ce scénario est en fait la première partie d'un diptyque, dont la fin sera publiée dans le n°4 de Casus Belli à paraître en juillet. Chacun est évidemment jouable indépendamment, mais l'expérience ne saurait être totale sans vivre l'aventure dans sa globalité.

par Tristan Blind

Play



SYNOPSIS

Les PJ vont, lors d'une patrouille, devoir assister une des arrestations les plus importantes de ces derniers mois : celle d'un des dirigeants de la Mara Salvatrucha, un des plus importants gangs de L.A., qui vient de tuer un homme en pleine rue. Le procureur réclamera une comparution immédiate et l'enquête, afin de ficeler le dossier, sera à faire dans la plus grande urgence, avec tous les dangers et les difficultés qu'une telle organisation représente. Toutes les étapes se feront sous les pressions conjuguées de la hiérarchie, des médias et du gang. Une affaire corsée, donc, qui mènera tout de même le prévenu jusqu'à la prison de No Hoper Point, où les PJ l'escorteront. Une fois sur place, pourtant, ils découvriront que le plus dur reste à faire...

Ce scénario plutôt tourné vers l'action s'adresse à un groupe de COPS ayant une certaine expérience du terrain et un meneur de jeu capable de mettre la pression aux joueurs, d'improviser un minimum, tout en gérant l'ambiance particulière due à la situation.

PARTICULARITÉS DU SCÉNARIO

La façon dont les PJ se comporteront tout au long de cette affaire ne sera pas sans conséquences. Afin de symboliser ceci, vous pourrez noter sur une feuille quatre critères qui seront associés à un score (pouvant être positif ou négatif) pour le groupe. La manière de faire évoluer ces scores vous sera suggérée au fil des scènes. Vous pouvez aussi, en fonction des événements qui ne sont pas prévus dans ces pages, modifier les chiffres, avec comme base de calcul les descriptions des critères, les exemples donnés pour les scènes présentées ici et votre bon sens sans failles de MJ !

Les critères commencent à un score moyen et ne caractérisant rien de spécial de valeur 0, et sont : la **Violence** du groupe, qui augmente lorsque les PJ flinguent à tout va et qui diminue lorsque ceux-ci évitent les affrontements (*moins de -3 : « pacifistes », de -1 à -3 : « calmes », 1 à 3 : « bourrins », plus de 3 : « bouchers »*) ; le **Sérieux** de l'équipe augmente,

quant à lui, si les PJ exploitent les pistes proposées et font un bon boulot de flic et diminue lorsqu'ils bâclent leur travail ou ratent des occasions importantes de progresser (*moins de -3 : « flics de merde », -1 à -3 : « flics nuls », 1 à 3 : « bons flics », plus de 3 : « superflics »*) ; la **Prudence** profitera de plans soignés, effectués avec calme et intelligence et pâtira de la précipitation et du brouillon des personnages (*moins de -3 : « branleurs », -1 à -3 : « brouillons », 1 à 3 : « organisés », plus de 3 : « control freak »*) ; enfin, l'**Intégrité** du groupe augmentera si tout est fait dans les règles de l'art et diminuera si les PJ prennent des chemins moins conventionnels, pour ne pas dire illégaux (*moins de -3 : « pourris », -1 à -3 : « borderline », 1 à 3 : « réglos », plus de 3 : « procéduriers »*).

Ces quatre scores entreront en compte tout au long de la campagne pour juger de l'attitude des trois principales sources de pression des personnages : leur **hiérarchie**, les **médias** et bien sûr, les **gangs**.

Leur **hiérarchie** sera attentive aux valeurs de **Sérieux** (ils seront coulants avec des « bons flics » et demanderont des rapports très réguliers et surveilleront les agissements de « flics nuls »), de **Violence** (ils rappelleront à l'ordre et surveilleront des « bourrins » et craindront peu les initiatives de « calmes ») et d'**Intégrité** (des personnages « réglos » auront les coudées franches alors que des « borderline » auront le SAD sur le dos, surtout sur une affaire aussi délicate).

Les **médias**, quant à eux, ne manqueront pas de souligner la **Violence** (si elle est positive) et l'**Intégrité** (si elle est négative) des personnages. Une bonne **Prudence** (des personnages « control freak ») sera soulignée lors des reportages, tout comme son opposé (des « branleurs »).

Enfin, les **gangs** prendront en compte la **Violence** du groupe (on engage pas des « bourrins ») et encore moins de « bouchers » comme on se confronte à des calmes et l'armement tout comme la facilité à tirer sont renforcés face à des maniaques de la gâchette) et sa **Prudence** (si les flics pensent que des « branleurs » sont des irresponsables, les gangs les prennent pour des têtes brûlées capables de tout et sonneront l'alarme rapidement, quitte à prendre les devants et les attaquer, alors que des « organisés » sont avant tout des tapettes, qui n'agiront pas et laisseront le temps aux criminels de se préparer).

Enfin, un aspect très important du scénario est son ambiance et la pression que devront ressentir les personnages à tous les niveaux, depuis l'arrestation jusqu'à l'incarcération de Sanchez. Des précisions sur l'évolution de cette ambiance émaillent le scénario et vous apporteront des éléments pour épicer le décor de ces 72 heures sous tension.

PRÉ-GÉNÉRIQUE

Après un roll-call classique, lors duquel ils sont assignés à de la patrouille en uniforme pour rattraper les statistiques du service, les PJ enfilent les rues de Downtown en proie à un ennui profond. La météo étrange de ces derniers jours, plutôt fraîche pour la saison, est idéale pour la promenade. Les avis de tempêtes pour les jours à venir sont de moins en moins crédibles selon les présentateurs.

Si vous souhaitez intercaler quelques 10-18, ne faites rien d'extravagant. Quelques brouilles, des affaires sans importance, de simples troubles à l'ordre public ou un voleur à l'étalage qui a un bon pas de course mais pas vraiment de courage semblent être le labeur du jour.

Après deux heures sans passion, un appel signale une arrestation difficile dans Skid Row alors qu'ils passent à proximité. Ils peuvent y être en moins de deux minutes s'ils appuient sur le champignon, aucune hésitation à avoir, donc.

INSÉRER LE SCÉNARIO DANS VOTRE CAMPAGNE

Le scénario peut prendre place n'importe quand dans l'année, et sur n'importe quelle tranche horaire. Par commodité et pour mettre la pression aux joueurs, on pourra apprécier de placer l'accroche un vendredi, sur un shift 15-23h, avant la semaine de congés. Les PJ ressentiront d'autant mieux l'urgence que leurs vacances risquent d'être amputées par l'affaire.

UN SIMPLE 10-18

LA SITUATION

L'action se déroule en plein milieu d'un carrefour. La voiture de patrouille est garée en travers. Du côté gauche git un homme, visiblement touché au torse. De l'autre, un homme est maintenu face contre terre par un policier en uniforme, genou entre les omoplates du suspect, et un deuxième flic est à terre, se tortillant de douleur en se tenant le ventre. Une foule où se mêlent badauds et membres de gangs entoure la scène, rendant même l'accès difficile pour les COPS.

Les PJ devront sécuriser la scène de crime, maîtriser une foule tendue et procéder à l'arrestation tout en assurant l'évacuation du policier blessé.

CE QUI PEUT ARRIVER

Autour de la scène de crime, les membres de gangs sont extrêmement nerveux, et presque tous armés. Il faut écarter la foule, mais si les COPS le font avec trop de brutalité, une bagarre puis une fusillade peuvent éclater très facilement.

Si cela devait arriver, les gangers tenteront avant tout de faire s'évader leur chef. S'ils ne peuvent pas, ils désertent rapidement pour ne pas tomber à leur tour. Si les PJ échouent à garder leur prisonnier, une course poursuite devrait leur permettre de le reprendre, même si vous devez faire intervenir les renforts pour cela.

Le policier est gravement blessé et perd du sang, mais sa blessure n'est pas mortelle. Il doit être évacué rapidement. Une fois contactés, les secours devraient mettre cinq minutes à arriver, comme les renforts.

CE QUI EST ARRIVÉ

Rodrigo Sanchez, considéré comme le numéro 2 de la Mara Salvatrucha en Californie, s'est vu délesté de cinq kilos de Crystal par un petit dealer, Tommy Anderson lors d'une visite au QG du gang. Une simple caisse ouverte, un sac qui dépassait, Tommy n'a pas hésité et n'a pas, non plus, réalisé la portée de son geste.

Il a ensuite tenté de s'en débarrasser à un prix raisonnable pendant plusieurs jours, mais l'information est revenue aux oreilles de Rodrigo qui a alors commencé à le traquer, voulant en faire un exemple. Après plusieurs jours, il le croise juste devant, en

pleine rue. Il sort une arme et commence à le menacer. Il pense pouvoir le tuer et fuir rapidement, mais il ignore qu'une voisine a vu l'arme de sa fenêtre et a presque immédiatement appelé la police.

Rodrigo exécute Tommy d'une balle en pleine tête au milieu du carrefour quelques secondes à peine avant l'arrivée des flics. Des membres du gang ont rapidement tenté de sortir Rodrigo mais les patrouilleurs l'ont plaqué à terre au plus vite, écartant les gangers, qui réussissent tout de même à prendre l'arme du crime. Dans la bousculade, un membre de la MS assène un coup de couteau à un des agents sans que ni lui ni son collègue ne comprennent d'où cela venait, les laissant dans une situation compliquée...

UNE ENQUÊTE SOUS TENSION

Les PJ vont très vite comprendre que cette affaire est prise très au sérieux. Leur lieutenant les convoque immédiatement dans son bureau pour leur expliquer l'ampleur de la tâche qu'ils ont à accomplir.

AMBIANCE...

La scène de l'arrestation doit mettre en valeur la tension du quartier en général et du gang en particulier. Multipliez les détails (que les PJ pourront remarquer grâce à leur *Instinct de Flic*) : des membres de gangs qui téléphonent, une arme dissimulée dans une poche, des messes basses, des voyous qui vont et viennent, surveillent, se font des signes. Les PJ doivent bien saisir qu'ils sont assis sur un baril de poudre qu'une simple étincelle peut faire sauter.

... ET CONSÉQUENCES

Si les PJ déclenchent une bagarre ou une fusillade, attribuez leur un ou deux points de **Violence** en fonction de la gravité de la chose. Dans le cas contraire, un point de **Prudence** sera bienvenu. Un point de **Sérieux** peut aussi récompenser leur bonne gestion de la scène de crime et de l'arrestation.

La situation est simple : le procureur prend lui-même les choses en main, et il veut un procès rapide et propre. Attendre, avec ce genre d'individus, c'est laisser le temps de truquer le jugement, ou de s'évader. Ils ont donc quarante-huit heures pour enquêter. Si vous jouez le vendredi, ils ont jusqu'à lundi matin.

Les consignes sont claires : « *ramenez une arme du crime, un mobile, un ou plusieurs témoins, éventuellement d'autres délits pour pimenter le tout, et le procureur prendra la suite. Ne perdez pas une minute, vous dormirez une autre fois. Dans deux jours – et une nuit – vous serez au tribunal et vous témoignerez. Qu'est-ce que vous faites encore là ?* »

ACTES ET CONSÉQUENCES

À chaque piste que les PJ suivront, demandez-vous simplement de quelle manière ils l'ont remontée. S'ils l'ont fait intelligemment, avec précaution, en frappant un témoin, en tirant dans le tas, etc. Puis ajustez leurs scores de réputation en fonction.



À chaque fois qu'ils rencontrent un criminel, leur hiérarchie ou les médias, n'oubliez pas de consulter les scores et d'interpréter la réaction en fonction. De plus, la tension qui règne en ville n'arrange rien et tout le monde est un peu plus agressif que d'habitude. Faites ressentir aux PJ que toutes les situations peuvent vite dégénérer.

L'ARME DU CRIME

Le problème de l'arme du crime est simple : elle a été subtilisée par des membres de la MS lors de l'arrestation et jetée dans l'océan. Il est impossible pour les PJ de la retrouver.

La balistique ne révélera rien non plus, elle n'a jamais été utilisée auparavant dans un quelconque délit. Cette piste est donc une impasse.

LE MOBILE

Il y a deux moyens principaux de découvrir le mobile du meurtre : la rumeur, et l'appartement de la victime.

Un indic renseigné sur les gangs, sur le trafic de drogue ou sur Skid Row aura eu vent de cette histoire. Tommy Anderson aurait volé 5 kilos de Crystal à Sanchez. Personne ne sait trop comment et plusieurs versions circulent, mais on peut comprendre que lors d'une visite dans un entrepôt de la MS, il a réussi à subtiliser un paquet. Quelqu'un qui est capable d'avoir des informations top niveau pourra préciser qu'il s'agit d'un entrepôt de Skid Row et qu'il a simplement, selon ses propres dires, profité d'une caisse ouverte, en passant.

La visite de son appartement est révélatrice, elle aussi : celui-ci est ravagé, a été fouillé de fond en comble. Sous l'évier, un enquêteur minutieux découvrira des morceaux de scotch encore collés qui ont dû servir à tenir en place un paquet carré de la taille d'une brique. Au sol, juste en dessous, on trouve des résidus de poudre : de la Crystal. Si vos PJ font en plus une descente dans l'entrepôt (voir plus bas Vie criminelle du suspect), ils pourront comparer la drogue saisie avec celle-ci et valider qu'il s'agit bien de la même.

Un membre de la MS arrêté et interrogé pourra craquer et dire que ce chien de Tommy méritait la mort et qu'on ne vole pas le gang impunément. Toutefois, il n'en dira pas plus. Si les PJ lui révèlent qu'ils savent pour la drogue, il craquera et crachera le morceau, mais refusera de témoigner au procès.

TÉMOINS

MARIA HERNANDEZ, QUI A APPELÉ LE 911

Maria est le seul véritable témoin de l'affaire, et pourtant, elle n'a pas vu le meurtre. Elle peut en revanche affirmer avoir vu (et reconnaître lors d'un line up) Rodrigo Sanchez sortir une arme et interpellé puis menacer la victime, en pleine rue. Elle a immédiatement appelé la police, et quand elle a raccroché, elle a entendu le coup de feu. Elle s'est précipitée à la fenêtre, a vu l'accusé avec l'arme à la main, la victime au sol, et des amis de Sanchez venir en courant vers lui. Elle a préféré ne pas rester à la fenêtre par la suite.

Seul problème : elle n'est pas prête à témoigner. Toutefois, elle sait aussi que si des membres du gang ont vu la police entrer dans l'immeuble, elle pourrait bien avoir des problèmes rapidement. Avec un peu de négociation, de psychologie et, il faut bien l'avouer, pas trop de morale, les PJ pourront la convaincre de témoigner et demander à l'ORGDIV de la faire entrer dans le programme de protection des témoins. Elle déteste cette idée, mais sait aussi qu'elle n'a pas vraiment le choix...

La sortir de son appartement ne sera pas facile : des membres du gang (deux fois plus que les PJ) traînent dans la rue, devant chez elle, et lorsqu'ils les verront l'emmener, ils feront le lien. À moins qu'ils n'aient vraiment peur des PJ (s'ils les considèrent comme des cinglés de la gâchette prêts à tuer tout le monde, auquel cas ils appelleront du renfort pour les prendre en chasse en voiture), ils tenteront d'abattre le témoin, soit depuis leur voiture sur celle des PJ, soit directement à la sortie de l'immeuble. Précipitez l'action et ne laissez que peu de temps aux joueurs pour décider ce qu'ils font (un décompte de 3 secondes à voix haute est toujours efficace) une fois qu'ils sont dans la rue avec elle. L'action n'en sera que plus intense.

Si les PJ peuvent la convaincre de suivre le programme de protection des témoins, ils auront l'appui de l'inspecteur James Marshall de l'ORGDIV. Il a longtemps enquêté sur la MS et ne cache pas sa joie de voir un pont de l'organisation tomber. Il leur sera d'une aide précieuse et ils le retrouveront le jour du procès et lors du transfert du prisonnier, après le procès. Il s'agit d'un homme sympathique et impliqué, plutôt idéaliste et qui aidera les PJ dès qu'il en a l'occasion.

GROSSE CHALEUR...

Dès l'arrestation de Sanchez, on commence à déplorer des actes de vandalisme et de violence. Progressivement, l'ambiance va se réchauffer, la tension va monter et la nuit avant le procès sera particulièrement chaude : drive by, voitures ou magasins en feu, gangs qui tournent dans les rues et menacent les citoyens, altercations avec la police... Les appels d'urgence fusent. Cette arrestation n'est pas sans conséquences et les PJ doivent bien le comprendre.

... MALGRÉ LA PLUIE

Les avis de tempêtes sont d'actualité tout le long du scénario. Les radios et la télé en parlent régulièrement, mais la météo est variable, d'une heure à l'autre, le vent et la pluie laissent place à quelques rayons de soleil. Les angelinos ne savent pas vraiment ce qui les attend. Faites en sorte que les joueurs en entendent parler régulièrement, cela aura toute son importance dans le second scénario.

« UNE DÉCLARATION ? »

Les médias s'intéressent à l'affaire et les PJ auront souvent affaire à elle. Toutefois, leurs consignes sont claires : ils ne doivent absolument rien dire. Les journalistes le comprendront assez vite et après une ou deux tentatives pour leur poser des questions sur le parvis du central, ils iront eux-mêmes chercher ce dont ils ont besoin, sur le terrain. Si vos PJ vont trop vite ou s'ennuient un peu (ou si vous aimez leur compliquer la tâche pour le plaisir), mettez quelques journalistes sur leur route, qui interrogent leur prochain témoin ou piétine les preuves dans l'appartement de la victime... Bref, de quoi leur mettre les nerfs en pelote.

PRESSION

Enfin, ne les laissez pas oublier que cette enquête est très importante. Rapports bi-journaliers, questions sur l'avancement de l'enquête plus que régulièrement, rappel du caractère capital de leur travail sur cette affaire et des conséquences négatives qu'un échec pourrait avoir pour la ville, le LAPD... et leur carrière. Ils ne voudraient pas être ceux qui ont laissé filer un des plus gros poissons de l'année, n'est-ce pas ?

LES TÉMOINS SUR LA SCÈNE DE CRIME

Personne n'a clairement vu le crime. Au moment où Sanchez a tiré, personne ne se tenait près de lui ou de la victime. Certains pourront raconter l'arrestation et la bousculade avec les membres du gang, mais personne ne pourra réellement être précis.

Un seul homme, Michael Preston, dit avoir clairement vu le coup de couteau. Seul soucis, son taux de cannabis et d'alcool moyen dans le sang a tendance à le décrédibiliser. D'ailleurs, une vidéo prise par un téléphone le montre arrivant pour regarder la scène de crime à peu près au même moment que les PJ. Il affabule totalement.

VIDÉOS ?

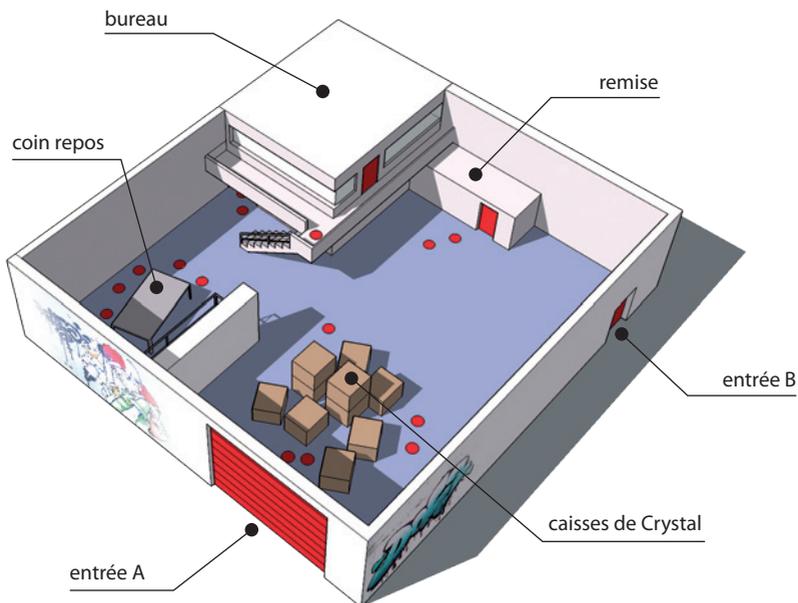
Il n'y a aucune caméra de la ville ou d'un quelconque magasin qui ait pu voir le crime en direct. De la même manière, les vidéos prises par les téléphones ne révèlent rien de l'acte en lui-même. En revanche, on peut y distinguer (vaguement) trois membres de gangs qui subtilisent l'arme du crime lorsque les patrouilleurs arrivent sur la scène. Ces vidéos ne sont toutefois pas recevables devant un juge et ne sont donc qu'une manière de comprendre le déroulement des événements pour les enquêteurs, rien de plus.

Enfin, les vidéos de la voiture de patrouille ne montrent que des gens fuyant la scène, et des badauds venant s'y rincer l'œil. Garée précipitamment, aucune n'a filmé le coup de couteau qui a blessé le policier.

UNE VIE CRIMINELLE DU SUSPECT

Pour être arrivé là où il est, Sanchez est tout sauf idiot. On peut le soupçonner de beaucoup de choses, mais on ne peut rien prouver. Il a été soupçonné dans des dizaines d'affaires, souvent interrogé, jamais arrêté. Sa vie criminelle est bien pleine, mais rien de tangible pour aider nos chers PJ. Toutefois, il est cette fois en état d'arrestation et cela peut permettre aux PJ de faire des choses qui n'ont jamais été faites, en particulier un examen de ses finances.

Certains de leurs indics les auront peut-être renseignés sur le fait qu'un entrepôt inutilisé de Skid Row sert régulièrement de lieu de réunion à la MS. S'ils ne le savent pas, ils pourront le découvrir par une étude de ses comptes. C'est en effet une des rares failles du système.



L'entrepôt appartient à une société immatriculée au Salvador, elle-même possédée par une Holding, mais le montage financier n'est pas exempt de défaut, et deux ou trois heures permettent de prouver que Sanchez est l'actionnaire principal de l'entité financière. Quelques possessions immobilières (des habitations, louées dans quartiers mal famés, et cet entrepôt) sont le seul butin des PJ. Pour le reste, les rapprochements avec le suspect sont trop complexes pour être démantelés en si peu de temps.

Si les habitations sont effectivement occupées par des particuliers (des gangers, pour l'essentiel, mais le propriétaire ne saurait être tenu responsable de leurs agissements), l'entrepôt en revanche va s'avérer bien plus intéressant. Isolé dans la zone industrielle, soumis à un ballet de voitures et d'allées et venues plutôt louches, il n'est clairement pas à l'abandon. L'importance d'une descente sera soufflée par leur lieutenant aux PJ s'ils ne pensent pas rapidement eux-mêmes.

Une unique unité du SWAT de 5 membres peut être mobilisée en si peu de temps, étant donnée la situation en ville. S'approcher du bâtiment n'est pas compliqué si cela est fait avec une relative rapi-

dité. A l'intérieur, en revanche, les choses sont plus complexes. De nombreux gardes sont présents (*cf. plan ci-dessus*).

Ils se défendront autant que possible. Deux rounds après l'entrée des flics, le bureau s'enflamme, le gangster présent en haut faisant une priorité de la destruction de cette pièce. Plus aucun document n'y sera récupérable. Par la suite, des cocktails Molotov seront aussi jetés sur les caisses de Crystal, au centre de l'entrepôt. Les gangers feront tout pour détruire les preuves. Aux PJ d'agir assez vite pour maîtriser les foyers d'incendie. Chaque caisse contient une trentaine de kilos de Crystal, et il n'est pas impossible d'en sauver une ou deux.

En bref, les PJ devront agir vite pour récupérer la drogue et les preuves d'un trafic d'envergure.

Cette descente pèsera lourd lors du procès, et si les PJ la font et la réussissent, ils seront chaudement félicités. Si Sanchez ne tombe pas pour le meurtre, il restera en prison pour la drogue et ce sera un motif de satisfaction important pour le procureur qui se souviendra du nom des personnages.

LES AUTRES FISTES

L'autopsie confirmera la mort par balles 12 heures après l'arrestation. La balistique rendra un rapport sur l'arme en 24 heures, annonçant qu'elle n'est apparue dans aucune autre affaire. En bref, il n'y a pas grand-chose à tirer des côtés de la police scientifique.

LE PROCÈS

DÉROULEMENT

Le procès sera court, deux jours pour tout voir. La présence des PJ est requise pour ces deux journées. Ils doivent témoigner dans l'après-midi du premier. Les questions portent essentiellement sur le déroulement de l'enquête mais l'avocat de Sanchez n'hésitera pas à appuyer sur un trop plein de violence ou sur des possibles irrégularités.

Le reste du procès se déroulera de façon classique et sans réels accroc. Leur lieutenant demande aux personnages d'être présent du début à la fin, en uniforme, afin de bien montrer que le COPS est impliqué.

Les journalistes campent à la sortie et assaillent les avocats comme les PJ à chaque fois qu'ils en ont l'occasion.

PROBLÈMES POSSIBLES

Le seul moment de réelle tension sera l'entrée du témoin. Le gang tentera quelque chose au seul moment où elle sera accessible : sur le parvis du tribunal. Suivant la crainte qu'ils ont des personnages, ils choisiront un drive by shooting avec trois voitures s'ils ne craignent pas trop la réplique des policiers. Sinon, ils feront appel à un sniper.

Laissez les PJ gérer cette situation, et s'il le faut (s'ils s'en sortent mal), n'hésitez pas à mettre en scène la mort du témoin. Cela pèsera moins qu'on ne peut l'imaginer sur le procès. Celui-ci sera suspendu pour la journée (il durera donc un jour de plus) mais le procès-verbal du témoignage sera lu lors de l'audience et pèsera tout de même sur la décision finale.

Sa survie sera surtout la différence entre une médaille et un scandale médiatique.



DAMAGES + SUITS

Vous avez envie de faire du procès un moment à part entière ? Nous vous proposons en bonus quelques scènes supplémentaires pour donner vie aux joutes verbales et aux à-côtés du procès)



<http://site.di6dent.fr/?p=547>

DÉNOUEMENT

À moins que l'enquête n'ait vraiment été catastrophique, l'accusé sera condamné. Sa peine sera plus ou moins lourde en fonction des éléments au dossier, mais ce sera suffisant pour le mettre derrière les barreaux en attente d'un éventuel second procès pour la drogue saisie lors de la descente à l'entrepôt de Skid Row.

Dans les faits, il risque la perpétuité et c'est sans doute la peine dont il écope.

Si les PJ ont vraiment complètement foiré l'enquête et que le dossier est vide, il va être compliqué d'être crédible sans innocenter le suspect. Dans ce cas, les joueurs ne verront jamais le second scénario.

INTIMIDATION

Le gang n'a plus beaucoup d'options, mais n'hésitera pas à faire encore des démonstrations de force en ville. Les flambées de violence atteignent leur paroxysme pendant le procès. De plus, les PJ pourront voir passer des voitures du gang devant chez eux ou s'apercevoir que ceux-ci les surveillent. Des actes de vandalisme mineurs pourront les toucher. Leur seul but est de les intimider autant que possible et de les prévenir qu'en cas de condamnation, ils risquent gros.

ET LE TEMPS QUI SE GÂTE

Les avis de tempêtes qui ont été annoncés puis démentis puis confirmés à nouveau tout au long du scénario sont cette fois certains et le dernier jour du procès, la météo est exécration. Les pluies fortes et les vents violents balayent Los Angeles.

HIGHWAY TO HELL

Le soir-même, le prisonnier doit être transféré à No Hoper Point. Pour le trajet, un bus pénitentiaire est affrété spécialement. Les médias sont là pour filmer le départ et les PJ sont attendus en uniforme, car ce sont eux qui vont escorter le dangereux criminel, accompagnés de l'inspecteur Marshall, qui a toujours rêvé de ce moment.

La pluie est forte et la visibilité réduite. Si vos joueurs n'ont pas encore assez souffert, vous pouvez profiter de cette ambiance étrange pour mettre un peu de pression, mais dans tous les cas, le trajet se déroule bien.

Un ferry attend le bus sur la côte, pour rejoindre No Hoper Point. Une petite discussion avec le capitaine du bateau sera peut-être nécessaire étant donné que la mer est plutôt agitée. Toutefois, il confirme que dans les deux heures à venir, ça va secouer un peu mais ça ne devrait pas être pire que ça. En revanche, la tempête risque de ne pas beaucoup se faire attendre. C'est toutefois suffisant pour faire l'aller-retour sur l'île.

L'arrivée à la prison se fait sans encombre, et les joueurs pourront remettre le prisonnier aux autorités pénitentiaires, sans doute avec une certaine fierté. Pour conclure, ils devront signer les documents officiels.

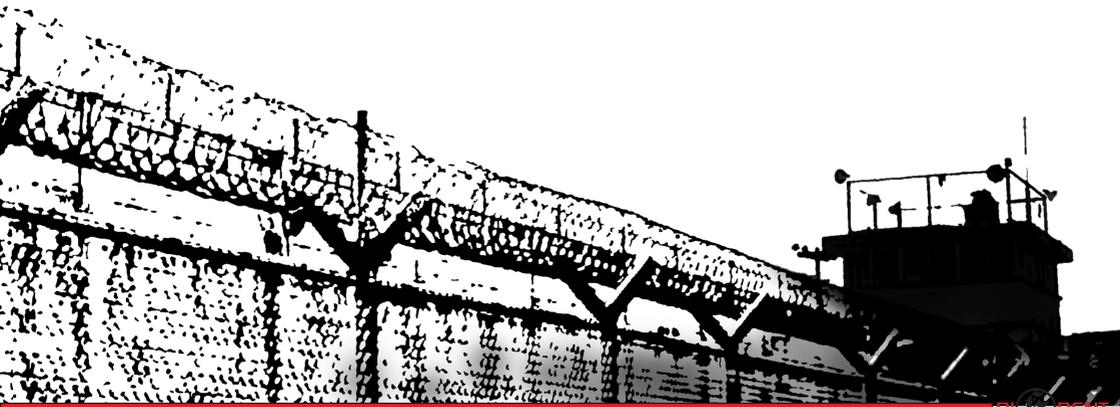
Lorsque leur stylo touche le papier, les lumières s'éteignent et les éclairages secondaires, issus sans doute d'un système électrique de secours, s'allument. Une sirène retentit.

Un gardien arrive par un couloir, l'air paniqué et s'adresse à directeur, qui accompagne les PJ :

« Chef, nous avons une émeute »

*C'est ici que prend fin ce scénario.
Vous retrouverez la suite dans Casus Belli n°4,
à paraître en juillet.*

Merci à la fine équipe qui a testé ce scénario, comme au bon vieux temps : Syin « Je ne suis pas un flic », Karl « J'y vais, mais après Stef » et Stéphane « Encore dans la tête ? » Gallot.





130



Chaîne Alimentaire

UN SCÉNARIO POUR ADVENTURE PARTY : LES TERRES PERDUES

Cette aventure pour **Adventure Party : Les Terres Perdues** se veut légèrement différente de celles que vous trouverez dans la boîte du même nom. Plus longue, elle est prévue pour pouvoir être jouée indépendamment. Elle peut donc idéalement prolonger la campagne en se plaçant avant, après ou pendant celle-ci. Elle conserve toutefois le même découpage, de telle sorte que le meneur de jeu ne sera pas perdu.

À lire aux joueurs avant de débiter :

« Les jours s'écoulaient paisiblement pour les Gardiens. Ils peuvent ainsi savourer chaque journée et profiter de leur cadre de vie. Alors qu'ils s'occupent par des ballades et des jeux dans la Forêt des Vénérables, un jeune Renard Roux surgit au milieu du chemin. Il s'agit de Futé. Ils le connaissent probablement déjà mais il a cette fois-ci une requête des plus inquiétantes à formuler. Plusieurs animaux de la forêt ont disparu ces derniers jours et les cadavres mutilés de certains ont été retrouvés. Qui commettrait une telle atrocité ? Il incombe aux Gardiens de le découvrir. Pour cela, ils vont devoir commencer par suivre Futé. »

Remettez les six fiches de Porteurs aux joueurs.

Demandez à chacun de choisir le personnage qu'il jouera pendant cette aventure. Puis faites de même avec un Masque-Totem, une Arme, un Fétiche et donnez à chaque joueur un jeton, une carte Graines de Mère Nature et les cartes de dons totémiques associés au Masque choisi. Le groupe mandaté par Futé est prêt !

L'histoire en résumé

Sous l'influence d'un Sombre-Titan volant du nom de Kaze, la vie de la Vallée Ensoleillée a été profondément chamboulée. Corrompue par son influence néfaste, une nuée de sauterelles a commencé à tout ravager sur son passage. Les animaux de vallée ont donc dû trouver refuge ailleurs, en l'occurrence dans la Forêt des Vénérables. Malheureusement, le tempérament de leur roi auto-proclamé, Léo, va rapidement causer des soucis dans leur nouvel habitat. Il ne tient qu'aux Gardiens d'empêcher que la situation ne s'envenime et de faire leur possible pour rendre la vallée à nouveau habitable.

ACTE 1 Le roi des animaux

À lire quand les Gardiens décident de suivre Futé :

« Malgré l'inquiétude fébrile du Renard Roux, rien ne semble différent de d'habitude dans la forêt. Parmi la végétation florissante, les animaux s'épanouissent et vaquent à leurs occupations comme si de rien n'était. Pourtant, à mesure que l'on s'enfonce sous les frondaisons verdoyantes, les occupants des lieux se font plus rares. Quelques-uns passent très rapidement. Trop pour être arrêtés. L'angoisse se fait de plus en plus palpable malgré le cadre enchanteur. Il ne faut que peu de temps pour que vous découvriez enfin le corps d'un faon. »

Ce spectacle inhabituel risque de déstabiliser les Gardiens mais a au moins le mérite de les préparer à ce qui les attend. Les traces et les touffes de poils ne laissent aucun doute : des animaux ont été attaqués et dévorés ici. Il est facile de remarquer qu'au-delà de ce massacre, les feuillages alentours semblent ne pas avoir été épargnés. Quelques arbustes et buissons ont été dépouillés par un ou plusieurs êtres munis d'une voracité sans pareille. Un jet de **Percevoir/2** permet d'entendre des sanglots étouffés. Au prix de rapides recherches, il est facile de découvrir leur origine. Dans le tronc évidé d'un arbre mort depuis longtemps se cache un faon. Terrifié, il se recroqueville encore plus à l'apparition des Gardiens. Pétrifié, ce petit être semble indécis sur l'attitude à adopter vis-à-vis des nouveaux arrivants. Il leur faudra faire preuve de prudence et de délicatesse pour le rassurer et pouvoir espérer en tirer quoi que ce soit. Un bon début pourrait être de lui apporter de quoi boire et manger. L'animal, qui répond au nom de Printemps, a perdu la notion du temps. Trop effrayé pour sortir de sa cachette, il s'est laissé dépérir. Après avoir été rassuré et avoir repris un peu de ses forces, il se confie aux Gardiens. Sa voix fluette est à peine audible. Sa famille et lui ont été attaqués par une forme massive surgie des profondeurs de la Forêt. Il a à peine eu le temps de trouver un abri, poussé par sa mère. Il ignore ce qu'ils sont devenus car celle-ci lui a ordonné de se boucher les oreilles et de ne faire aucun bruit le temps que le calme revienne. Aux Gardiens de voir s'ils sauront faire preuve de tact. Printemps ne saurait donner plus de détails sur ce qui a attaqué sa famille, si ce n'est que c'était une gigantesque silhouette sombre.

gestion. de crise

Au cours de ce scénario, les Gardiens peuvent être confrontés à des problématiques plus adultes que d'habitude. En particulier, l'arrivée de Léo et des autres réfugiés pose plusieurs problèmes à la communauté de la forêt. Les attaques par Léo et les hyènes sont un souci mais c'est plus généralement la dégradation de la végétation qui risque de gêner. En effet, il n'est pas impossible que la nourriture vienne à manquer étant donné le nombre plus important d'animaux à puiser dedans. Les camarades des Gardiens en sont bien conscients et ne manqueront pas de faire part de leur inquiétude. De plus, il y a également une thématique liée à l'intolérance ou à la peur face à l'inconnu. Ces animaux étranges viennent s'installer dans ce que d'autres considèrent comme leur foyer. En plus, les manières impériaux de leur chef ne sont pas sans causer quelques frictions. Léo n'hésite pas à se proclamer rapidement souverain de toute la Forêt des Vénéralles, quitte à heurter certaines sensibilités. Enfin, la rumeur de l'attaque des sauterelles sur la Savane va rapidement se répandre et prendre de l'ampleur, propageant la peur. C'est d'autant plus à ce moment que chacun va chercher à glaner de la nourriture pour mettre des réserves à l'abri, quitte à saccager l'écosystème au passage. Peu importe le long terme quand une menace pourrait débouler d'un moment à l'autre.

En bref, la diplomatie des Gardiens risque d'être mise à rude épreuve.



Ces maigres détails pourraient laisser penser qu'il s'agit d'un Sombre-Titan. Lui aussi ébranlé par ce qu'il vient de voir, Futé propose de raccompagner le jeune rescapé jusqu'à un endroit où il pourrait être en sécurité. Avant de repartir, il indique aux Gardiens que la piste devrait être facile à suivre désormais.

En effet, un nouveau jet de *Percevoir/2* suffit à découvrir des traces de pattes massives sur le sol. Elles semblent accompagnées d'autres empreintes d'animaux plus petits qui semblent avoir tourné autour des feuillages. En revanche, il ne fait aucun doute que ce qui a laissé les plus grosses traces s'est battu avec la famille de Printemps. Ce sillage de multiples empreintes permet de remonter aisément jusqu'à la Clairière Endormie. Ce lieu bucolique est entouré de hauts arbres et traversé par un petit cours d'eau. Son nom vient de l'habitude très répandue jusqu'à récemment de s'y rendre pour se détendre et profiter de l'air frais provenant des montagnes voisines, spécialement lors des chaleurs parfois accablantes de l'été. Le problème est qu'aujourd'hui l'endroit semble être occupé par une dizaine d'animaux divers. Les Gardiens n'ont pas souvenir de les avoir déjà rencontrés dans les environs. Des gazelles et des antilopes y côtoient des hyènes. Toutes semblent clairement ne pas être à leur place ici. À l'approche des Gardiens, un rugissement retentit. Suite



à ce signal sonore, toutes les créatures présentes s'écartent pour libérer un chemin menant directement les nouveaux venus jusqu'au majestueux lion trônant au milieu de la clairière, au bord même du cours d'eau. Fier et hautain, il semble attendre que les intrus daignent venir à sa rencontre. S'ils hésitent, il les y enjoint de sa voix grave et retentissante.

Le félin s'appelle Léo et s'enquiert de la raison de la présence des Gardiens sur son territoire. Les scrutant de la tête aux pieds, il s'interroge sur leur comestibilité. Ceux-ci vont devoir faire preuve de tact pour ne pas l'offenser (**Parlementer/3**). Des hyènes rôdent autour d'eux pendant toute la discussion, agitées de gloussements nerveux et propageant une odeur pestilentielle. Il en faut peut-être pour que Léo, hautain et prétentieux, ne lâche sur les Gardiens ses camarades charognardes. Si besoin, il se jette lui-même dans la bataille et fait tout pour éviter l'humiliation de la défaite. Ce n'est que poussé dans ses derniers retranchements qu'il préfère la soumission à la défaite. Il sera alors disposé à fournir tous les renseignements qu'on attend de lui. S'il est défait et inconscient, les animaux l'accompagnant s'en chargeront. Sinon, pour peu que ses interlocuteurs sachent le traiter avec respect et déférence, il est prêt à échanger avec eux et à répondre à leurs questions.

Léo et ses sujets ont fui la Savane des Ancêtres car celle-ci était devenue inhabitable. Elle a en effet été la cible d'une nuée de sauterelles corrompues, fermement décidées à tout dévorer sur leur passage. Au final, peu d'occupants de la savane ont survécu à ce fléau. Poussés par la faim et la soif, ils ont été très satisfaits de trouver la Clairière Endormie pour s'y installer. C'était il y a maintenant une semaine.

Léo (et même ceux qui l'accompagnent) sont habitués à voir des sauterelles se propager régulièrement mais jamais à ce point. Il y avait quelque chose de différent en elles, suffisamment en tout cas pour les pousser à attaquer des êtres vivants alors qu'elles ne l'avaient jamais fait jusque-là.

C'est bien le lion qui a décimé la famille de Printemps ainsi que plusieurs autres animaux. Ses compagnons ont bien entamé la végétation locale. Ceci dit, il leur fallait bien trouver un refuge ainsi que de quoi se sustenter, non ? Les Gardiens doivent bien comprendre que c'est une pratique normale de là où viennent Léo et ses troupes. Aucun désir de faire le mal ou de torturer d'autres animaux, c'est bien l'instinct de survie qui les a poussés à se nourrir ainsi.

Si les Gardiens parviennent à défaire les sauterelles, Léo leur en sera très reconnaissant. Lui et sa troupe pourront ainsi réintégrer leur milieu naturel. Les Gardiens doivent comprendre d'eux-mêmes que ce serait probablement mieux pour les habitants de la Forêt. Le lion n'hésite pas à les motiver en faisant peser sur eux la menace des sauterelles qui pourraient très bien ne pas s'arrêter à la Savane une fois rassasiées.

La prochaine destination des Gardiens ne fait plus aucun doute. Il leur faut au plus vite se rendre à la Savane des Ancêtres. Il faut sauver cet endroit pour que la Forêt des Vénérables et ses habitants retrouvent leur quiétude.

HYÈNES (Rang 3)

Aptitudes : Agir 2D, Attaquer 3D, Endurer 1D, Forcer 1D, Parlementer 1D, Percevoir 2D, Savoir 1D, Se contrôler 1D, Se défendre 2D, Viser 1D

Armes : Dents 2D (Attaquer/3)
Griffes 1D (1D) (Attaquer/2)

Vie : 3 points

Confrontation :

Il y a deux hyènes par Gardien.

LÉO (Rang 2)

Aptitudes : Agir 3D, Attaquer 4D, Endurer 3D, Forcer 2D, Parlementer 3D, Percevoir 2D,

Savoir 2D, Se contrôler 1D, Se défendre 2D, Viser 1D

Armes : Dents 3D (Attaquer/3)
Griffes 2D (1D) (Attaquer/2)

Vie : 10 points

Confrontation :

Réduit à 0 points de vie, Léo tombe inconscient. En reprenant ses esprits, il se soumet à ses adversaires. Dès lors, il se montre respectueux et serviable.

ACTE 2

Les dévoreuses

REDONNEZ AUX JOUEURS LES ÉVENTUELLES CARTES EN VOTRE POSSESSION DONT LA FRÉQUENCE EST « ACTE ».

À lire quand les Gardiens décident de se rendre à la Savane des Ancêtres :

« Le voyage se déroule tranquillement. Vous savez où aller et il vous suffit de toute façon de suivre le sillage laissé par les réfugiés. Alors que vous approchez de votre destination, le paysage se fait plus sinistre. Une chape nuageuse sombre recouvre la Savane ou du moins ce qu'il en reste... »

Alertés par ceux qui ont fui la Savane, certains animaux des territoires voisins commencent à se préparer. Alors qu'une partie s'apprête à fuir, regroupant tout le nécessaire pour cela, d'autres essaient désespérément de construire un abri suffisamment solide et fourni en nourriture et en eau fraîche.

- Menée par un ancêtre du nom de Carapace, une tribu d'opossums essaie de ramasser branches et rochers pour consolider une cahute. Malgré leurs efforts, celle-ci semble encore bien fragile. Même si leurs camarades sont déjà partis ou sur le point de le faire, Carapace et les siens refusent de quitter l'endroit où ils vivent depuis plusieurs générations. Malgré la désapprobation des plus jeunes, les parents et grands-parents imposent leur volonté de tenir bon. Après avoir vu passer d'autres animaux en fuite, les opossums connaissent la nature de la menace qui pèse sur eux. Pour se prémunir des sauterelles, ils ont commencé à planter des torches allumées autour de leur abri de fortune dans l'espoir de se protéger. Comme ils l'apprennent aux Gardiens, ces insectes craignent le feu plus que tout. S'ils veulent les encourager à fuir, les Gardiens devront parlementer pour trouver un compromis satisfaisant pour tous.
- Ailleurs, c'est Souffre, le Dragon des Airs Ascendants qui est descendu pour aider ceux qui veulent fuir les sauterelles. Du haut des plateaux, le redoutable esprit protecteur a aperçu ce qu'il advenait de la Savane. Il témoigne de la masse

nuageuse sombre qui domine les lieux et lui a empêché de s'en approcher autant qu'il l'aurait voulu. Pour l'instant, il porte hors de danger ceux qui sont suffisamment courageux pour monter sur son dos.

- En chemin, les Gardiens rencontrent d'autres animaux en train de fuir. Alors que le sol se met à trembler, les Gardiens aperçoivent un troupeau de buffles foncer dans leur direction. Pris de panique, ils sont incapables de s'arrêter à temps. Aux personnages de voir comment ils souhaitent réagir afin de ne pas être piétinés. Percevoir peut aider à repérer au dernier moment un arbre centenaire ou un rocher massif pouvant servir d'abri. Se défendre est un bon moyen d'esquiver la déferlante. Agir peut suffire à l'anticiper afin de l'éviter plus facilement. Une fois les buffles passés, des Gardiens attentionnés peuvent remarquer qu'ils trouveront probablement l'abri des opossums sur leur chemin. Reste à voir comment intervenir à temps pour éviter cela. Peut-être même est-il possible d'arrêter le troupeau de buffle.

Enfin, les personnages atteignent la Savane. À mesure qu'ils s'y enfoncent, la terre semble craquelée, aride et dépouillée de toute trace de vie. Ça et là, des squelettes aux os blanchis parsèment le paysage. Certains, particulièrement immenses, ont donné leur nom à la Savane des Ancêtres. Les imposantes défenses d'ivoire témoignent de leur origine. L'obscurité règne, accentuée par la poussière omniprésente. Elle pique les yeux, brûle les bronches et empâte la bouche. Un vrombissement désagréable résonne, s'accroissant à mesure que l'on s'approche du cœur de la Savane. Il s'agit d'une bonne piste à suivre. Les Gardiens vont devoir effectuer un jet de **Perception/2** pour parvenir à s'orienter et communiquer entre eux. La chaleur accablante ajoutée à la dévastation des lieux risque de leur faire rapidement ressentir le manque d'eau. S'ils n'ont pas prévu de réserves, seul un jet de **Endurer/3** leur empêche de perdre un Point de Vie.

Alors que le vrombissement devient littéralement assourdissant, les Gardiens aperçoivent au loin un nuage sombre au niveau du sol. À mesure qu'ils s'en approchent, ils réalisent qu'il est constitué d'une horde de sauterelles qui font pour la plupart la taille de leurs poings. Une partie d'entre elles fonce à l'attaque des nouveaux venus. Au cours de cette confrontation, les créatures semblent littéralement affamées. Elles ne frappent pas pour tuer mais bien pour dévorer leurs adversaires. Seule, une

haute voltige

REDONNEZ AUX JOUEURS LES ÉVENTUELLES CARTES EN VOTRE POSSESSION DONT LA FRÉQUENCE EST « ACTE ».

sauterelle est inoffensive mais leur grand nombre les rend redoutables. En les observant de plus près, il est facile de remarquer (*Perception/1*) qu'un liquide sombre et visqueux suinte des interstices de leurs carapaces. Pour y avoir déjà été confrontés, les Gardiens savent reconnaître l'influence maléfique d'un Sombre-Titan. Une fois les sauterelles vaincues, c'est l'ensemble des survivantes qui prend son envol pour traverser les nuages.

Si les Gardiens ont été attentifs lors de leur rencontre avec les opossums, ils peuvent vouloir se munir à leur tour de torches enflammées afin de se protéger des sauterelles. Si tel est le cas, celles-ci se replient effectivement au-delà des nuages et évitent le combat.

La disparition brutale de la nuée de sauterelles laisse entrevoir ce qu'elles protégeaient : une crevasse, probablement la Plaie liée au Sombre-Titan qui doit se trouver à proximité. Celle-ci fend le sol sans qu'il soit possible d'en distinguer le fond.

Le sursis n'est que de courte durée car un projectile flamboyant provenant du ciel s'écrase au sol dans une explosion retentissante. L'impact projette le même liquide que celui qui a contaminé les insectes. Brûlant et collant, celui-ci est semblable à du goudron. Il se dégage une odeur nauséabonde. Il ne fait dorénavant aucun doute : il s'agit bien de l'œuvre d'un Sombre-Titan. Seul un jet d'*Agir/2* permet d'esquiver le danger. Chaque Gardien échouant à ce jet subit **1D de dégâts**. Ce n'est que le premier tir en provenance d'un adversaire invisible qui va dès lors prendre un malin plaisir à pilonner les Gardien dans le but de leur faire prendre la fuite. Inutile d'espérer le toucher avec une arme à distance. Il est pour l'instant impossible à distinguer et de toute façon trop éloigné.

Contraints à prendre la fuite, les Gardiens vont devoir trouver un moyen de riposter.

SAUTERELLES (Rang 3)

Aptitudes : Agir 2D, Attaquer 3D, Endurer 1D, Forcer 1D, Parlémenter 1D, Percevoir 1D, Savoir 1D, Se contrôler 1D, Se défendre 1D, Viser 1D

Armes : Mandibules 1D (Attaquer/3)

Vie : 1 point

Confrontation :

Il y a quatre sauterelles par Gardien.

À lire quand les Gardiens échappent aux sauterelles et à leur mystérieux allié :

« Pour la première fois depuis longtemps, vous êtes poussés dans vos derniers retranchements. Obligés de fuir sous les tirs soutenus du Sombre-Titan, vous devez planifier votre contre-attaque. Comment atteindre et vaincre votre adversaire? »

Les joueurs vont probablement ébaucher un plan et aboutir à des idées que vous ne pouviez pas prévoir. Ils trouveront en tout cas sûrement un moyen de combattre le Sombre-Titan, aussi saugrenue que soit leur solution. N'hésitez pas à encourager les bonnes idées et à les encadrer pour tirer quelque chose de ce qui pourrait passer pour de mauvaises idées. S'ils aboutissent ainsi à un plan qui vous semble faisable, mettez-le en scène. Vos joueurs vous en seront d'autant plus reconnaissants et satisfaits de voir celui-ci aboutir. Le but, de toute façon, est de combattre et mettre hors d'état de nuire Kaze, le Sombre-Titan des Nuées. Une fois celui-ci défait, il ne reste qu'à récupérer son cœur d'argile pour le jeter dans la Plaie et refermer celle-ci.

Néanmoins, ils ont déjà croisé sur leur route un moyen de résoudre leur problème en la personne de Souffre, le Dragon des Airs Ascendants. S'ils ont déjà joué l'aventure N°2 de la boîte **Adventure Party : les Terres Perdues** (*La ronde des vautours*), ils ont déjà fait connaissance avec ce protagoniste. Ils lui ont même à cette occasion rendu service. Le moment peut donc être venu de lui demander de l'aide en retour. Si ce n'est pas le cas, il est probable que le Dragon exige une contrepartie. Celle-ci est l'occasion de mettre en place une petite intrigue secondaire. Par exemple, Souffre peut demander aux Gardiens de lui ramener un objet auquel il tient beaucoup mais qu'il a malencontreusement perdu il y a de cela quelques années : l'œil de cristal. D'après le dragon, cet artefact doit toujours se trouver là où il l'avait égaré, dans le Grand Canyon. Malheureusement, il ne peut pas l'y récupérer car ce petit bijou très précieux a glissé dans des crevasses trop étroites pour qu'il puisse s'y faufiler.

Après un voyage rapide et ébouriffant, il dépose les Gardiens non loin de là, sur un monticule poussiéreux battu par un soleil de plomb. Juste au pied de celui-ci se trouve le fin boyau au bout duquel est tombé l'objet de sa convoitise. Il va falloir un Gardien svelte pour espérer s'y glisser. Un jet d'*Endurer/2* évite de subir un *malus de +1* pour l'ensemble des actions lorsqu'on se trouve dans ce passage exigü. Il y a en effet peu de place pour bouger et un risque de se sentir rapidement oppressé. Le seul obstacle est un scorpion y ayant élu domicile. Les conditions ne sont pas optimales pour combattre, d'autant plus qu'un seul Gardien pourra lui faire face. Nul doute que celui-ci en viendra finalement à bout.

Enfin, gisant dans la poussière accumulée, apparaît l'œil de Cristal. Cette petite sphère translucide comporte un nombre incalculable de facettes projetant des reflets irisés alentour. Une fois celle-ci récupérée, le Gardien peut regagner tranquillement la surface. Souffrir semble ravi de remettre la main dessus et annonce que ce bijou sera de plus utile pour vaincre le Sombre-Titan. En effet, celui qui le tient peut distinguer ce qui se passe autour de lui même dans l'obscurité et à plus forte raison à travers les sombres nuées qui surplombent la Savane des Ancêtres. Le Dragon confie donc pour l'instant l'œil de cristal aux Gardiens. À eux de décider qui parmi eux est le plus apte à l'utiliser. Dans tous les cas, l'heure est venue d'affronter le Kaze, le Sombre-Titan des Nuées.



Fendant le vent avec les Gardiens sur son dos, Souffre rejoint rapidement leur point de départ. Sans hésiter, il s'engouffre dans les nuages noirs à la recherche de Kaze. Pour s'orienter, il compte sur les indications de celui qui tient l'œil de Cristal. Heureusement, à proximité de Kaze, il est possible de le voir presque nettement. Cet oiseau blanc aux yeux rouges est muni d'imposantes ailes. Il semble entièrement recouvert d'une carapace aux reflets métalliques. Son bec crache des projectiles explosifs comme ceux que les Gardiens ont déjà dû éviter lors de leur précédente confrontation avec lui. Tout autour du Sombre-Titan, la nuée de Sauterelles bourdonne inlassablement, ne s'en éloignant que pour attaquer ceux qui auraient l'audace de trop s'approcher. Si les personnages viennent juste de faire un trajet sur le dos du Dragon, ils parviennent donc à combattre sur son dos sans difficulté particulière.

Enfin vaincu, Kaze se crashe dans la Savane et libère son cœur d'argile. Une fois celui-ci jeté dans la Plaine, les sauterelles se dispersent, ainsi que les nuages qui obscurcissaient le paysage. La Savane des Ancêtres reprend déjà meilleure allure. Il faudra encore quelques temps aux insectes corrompus pour reprendre leurs esprits et à la vie en général pour reprendre son cours normal. Ce n'est toutefois que l'affaire de quelques semaines. Les Gardiens peuvent donc dès maintenant répandre la bonne nouvelle et annoncer à Léo et à ses camarades qu'ils peuvent d'ores et déjà réintégrer leur habitat naturel. Au soulagement de tous, la vie reprend vite son cours normal, que ce soit dans la Savane des Ancêtres ou dans la Forêt des Vénérables. Souffre, de son côté, demande à ce que l'œil de cristal soit placé sur son front. Après avoir salué les personnages, il repart vers le Grand Canyon où le cristal, semblable à une étoile, illumine le chemin des voyageurs nocturnes.

SCORPION (Rang 3)

Aptitudes : Agir 3D, Attaquer 3D, Endurer 1D, Forcer 1D, Parlémenter 1D, Percevoir 2D, Savoir 1D, Se contrôler 2D, Se défendre 1D, Viser 2D

Armes : Pinces 1D (Attaquer/2)
Dard 2D (Attaquer/3)

Vie : 2 points

Confrontation :

La piqûre du scorpion est douloureuse mais nullement mortelle.

KAZE, LE SOMBRE-TITAN DES NUÉES

(rang 1)

Aptitudes : Agir 4D, Attaquer 4D, Endurer 4D, Forcer 4D, Parlémenter 1D, Percevoir 3D, Savoir 1D, Se contrôler 1D, Se défendre 3D, Viser 3D

Armes : Bec 4D (Attaquer/4)
Projectile explosif 2D(1D) (Viser/2)

Vie : Selon le nombre de Gardiens (8 points pour un joueur, 16 pour deux, 24 pour trois, 32 pour quatre, 40 pour cinq)

Confrontation :

- Kaze cherche parfois à faire tomber les Gardiens en fonçant sur le Dragon (Forcer/3). S'il y parvient, chacun doit faire un jet de Endurer/2 afin de rester en équilibre. Souffre parvient à récupérer de justesse ceux qui tombent mais doit pendant ce temps essuyer les tirs de son adversaire. Même si lui y est insensible, les Gardiens, eux, doivent réussir un jet d'Agir/3 pour ne pas subir 1D de dégâts.
- Comprenant rapidement qu'il ne peut blesser Souffre, Kaze s'en prend directement aux Gardiens. Il essaie de les blesser à coups de bec. Il n'hésite pas non plus à envoyer une nuée de sauterelles les attaquer directement (deux sauterelles par Gardien).

SOUFFRE, DRAGON DES AIRS ASCENDANTS (Rang 1)

Souffre ne peut être tué ni même blessé.

138

migo-101

scénario *Cthulhutech*

Ce scénario d'introduction est principalement centré sur l'action, mais permettra de placer certains éléments liés à l'aspect occulte de CthulhuTech. L'objectif ici est de proposer aux joueurs une première intrigue sans Mecha. Pour que, par la suite, ils prennent mieux conscience de la puissance de feu qu'ils auront à disposition.

note : les numéros de pages indiqués font référence au livre de base de l'édition française, parue chez Bibliothèque Interdite.

PROLOGUE

Le complexe Zo-6 se situe à quelques kilomètres de la côte de la Baie de Hudson (au nord du Canada). Dans ces laboratoires, des assistants du Dr Miyakame (p.27) y font des expériences sur des Migos dans le but de mieux comprendre leur organisme et de leur trouver des points faibles (tant organique que génétique). Depuis quelques semaines, des expériences plus secrètes sur des Nazzadi ont débuté (Si un PJ Nazzadi découvre, pendant la mission, un laboratoire ayant pratiqué ce genre d'expérience, on lui répondra que ces Nazzadi étaient dissidents et qu'au lieu d'être exécutés, ils ont servi la science). L'étude de nos «cousins génétiques» est censée prouver qu'il n'y a pas de gène Migos dans le métabolisme Nazzadi. Aujourd'hui, le complexe est sur le point d'être investi par les Migos. Mais ces derniers n'ont pas encore eu l'occasion de trouver les résultats de toutes ces recherches. Un scientifique, du nom de Nathan McNeal, s'est enfermé dans une salle au 2ème sous-sol et a prévenu sa maison-mère à Chicago. Il est encore temps pour le NGP d'intervenir et de sauver le résultat de tous ces mois de recherche.

INTRODUCTION

note : l'introduction à ce premier scénario peut se jouer n'importe où. Vous pouvez donc reprendre là où vous avez laissé les PJ lors de la partie précédente.

Les PJ reçoivent une convocation pour rejoindre la salle de briefing au plus vite. Bien évidemment, ils ne seront pas sur place quand ils recevront le message. Ce qui sera l'occasion de placer quelques éléments d'ambiance :

#1 Problème mécanique

La journée commence bien : la voiture ne veut pas démarrer. C'est vrai que cela fait quelques jours qu'elle montre quelques signes de vieillesse. Bref, va falloir penser à la réparer ou à la changer. Mais pas pour le moment, le PJ est déjà assez en retard comme ça. Seule solution : appeler un taxi ou prendre les transports en commun. Le PJ prend donc un chemin moins direct et surtout, qu'il n'a pas l'habitude de prendre (même si le chauffeur de taxi garanti que c'est le chemin le plus court...). L'occasion donc de découvrir des écrans géants projetant des statistiques de mort Migos (des chiffres démesurément haut), des publicités pour le NPG, etc...

#2 Embouteillage

À peine le message de la base reçu, le PJ saute dans sa voiture et file sur la route. À cette vitesse, si la voiture pouvait remonter le temps, elle le ferait. Mais ce plaisir de vitesse ne dura qu'un instant : il y a une manifestation en l'honneur de soldats du NPG rentrés victorieux la semaine dernière. Ce genre de célébration est de plus en plus fréquente ces derniers temps. Pourtant, les victoires ne semblent pas être plus nombreuses. Avec un jet de perception réussi, le PJ peut voir quelques réfractaires à cette propagande se faire rappeler à l'ordre d'une manière musclée.

#3 Le rêve

Le PJ se trouve dans la salle de sport de la base. Il est en pleine partie de basket avec ses amis/collègues (quelques jets d'athlétisme pour se mettre dans l'ambiance). Tout d'un coup, une sirène retentit (prenez exemple sur la sirène du film *Silent Hill*) : tous les joueurs de basket s'immobilisent quelques secondes, mais qui paraissent être une éternité. La sirène s'arrête et, comme un seul homme, tous les joueurs se tournent, le regard vide tel des zombies, vers le PJ. Puis sans prévenir, ils l'attaquent. Après quelques échanges musclés, le corps de certains basketteurs mutent : les membres sont remplacés par des tentacules, une bouche apparaît sur le ventre, la tête s'ouvre pour laisser place à une énorme mâchoire, etc... Le PJ ne peut fuir. Il est submergé. Il se réveille en sursaut et en nage. Mais il est surtout déjà très en retard.

#4 Le combat de bar

Alors que le PJ se trouve dans un bar où la cérémonie pour le retour des soldats du NGP est rediffusée, Lee, un jeune habitué du bar se lève pendant la cérémonie et hurle des obscénités à l'encontre du NGP. Si le PJ ne fait rien, c'est un PnJ qui essaiera de calmer l'énergé, mais sans succès. L'atmosphère devient de plus en plus tendue puis finit par éclater en bagarre dans le bar. Que le PJ le veuille ou non, il sera un minimum impliqué dans la rixe. Une fois immobilisé (ou assommé), le PJ apprend que "l'énergé" était sous l'emprise de la dernière drogue à la mode ces derniers temps (on le voit à ses yeux ou une fiole tombe au moment où Lee tombe inconscient).

le briefing

L'arrivée des PJ, en retard, ne passe pas inaperçue. Par le lieutenant, forcément, mais aussi par un groupe de militaires qui montrent, par les expressions de leurs visages, qu'ils désapprouvent ce laxisme. Vue leur insigne (ou leur tatouage pour certains), il s'agit de l'unité Vega, l'une des Bad Compagnies de la NGP. Ces rebuts de l'armée sont régulièrement missionnés pour les tâches les plus dangereuses, voir suicidaires. Être convoqué en même temps qu'eux n'engage rien de bon. Décidément, cette journée commence vraiment mal...

La mission

OBJECTIF :

- ▶ Infiltrer le complexe Zo-6 pour y récupérer les données sauvegardées sur le serveur central.
- ▶ Éradiquer toutes menaces ennemies.
- ▶ Sauver le professeur McNeal, dernier survivant connu du complexe.

La base Zo-6 a été attaquée ce matin, très tôt. D'après Nathan McNeal, le scientifique rescapé, les Migos auraient appris les recherches pratiquées dans le laboratoire et seraient venus pour y mettre un terme et pour récupérer les résultats des recherches. À l'heure actuelle, les données n'ont toujours pas été récupérées. Il faut donc faire vite. Quel type de recherche était pratiqué dans le complexe ? À ceci, le lieutenant répondra que des expériences étaient faites sur les Migos afin de mieux connaître leurs faiblesses. La base se situait à proximité de leur territoire, mais ça avait l'avan-

tage d'apporter des sujets régulièrement. Le reste est secret défense et n'est pas indispensable pour l'accomplissement de la mission. Toute autre question sera ignorée.

Le complexe Zo-6 se situe à quelques kilomètres de la côte, dans la Baie de Hudson (au nord du Canada). Il n'y a que deux manières d'y accéder : prendre la navette (un train monorail suspendu au-dessus de la mer) ou la voie des airs. C'est cette dernière que les PJ utiliseront.

note : nous ne détaillerons pas la progression dans le complexe des PJ. L'important est de faire peser une menace à chaque pas des joueurs. Chaque fois qu'ils franchissent une porte, ils doivent avoir l'impression qu'ils jouent leur vie. Et pourtant, tant qu'ils n'ont pas récupéré les données, ils ne courent aucun danger. N'hésitez pas à mettre dans le laboratoire d'expérience un Migo pas si mort que ça, mais pas si dangereux que ça non plus, juste de quoi faire sursauter les PJ.



LE COMPLEXE

LE BUREAU ADMINISTRATIF DE LA FONDATION ASHCROFT (niveau 2)

Comme tout bâtiment important du NGP, la fondation Ashcroft y a installé un bureau afin d'accompagner les recherches et d'y apporter un éventuel soutien (en terme de ressources ou de connaissances). Dans ce bureau, les PJ pourront trouver beaucoup de dossiers administratifs, des comptes-rendus de missions où des Engels étaient présents.

Après un jet réussi de recherche (en difficile), les PJ peuvent trouver des documents faisant plusieurs fois référence au projet *Nephilim*. À part le nom, difficile d'en apprendre plus, mais cela semble tourner autour du projet Engel (*note au MJ: les Nephilims sont l'équivalent de petits Engel contrôlés par des pouvoirs parapsychiques. Ils sont abordés dans le supplément Mortal Remains, pas encore traduit en VF*).

LE LABORATOIRE «D'EXPÉRIENCES» (niveau 0)

Ce laboratoire a tout d'une salle de torture. Il y a beaucoup de Migos morts, des membres de Migos reliés à des sondes (certains tentacules bougent encore). Si les PJ ont le courage d'aller plus loin, ils découvriront une deuxième salle, plus petite, où des expériences étaient faites sur des Nazzadi (celles-ci étant apparemment plus «humaines», la salle ne ressemble pas du tout à la boucherie de la précédente). Dans ce laboratoire se trouvent aussi quelques résultats d'expériences sur les Dhohanoïdes, mais même McNeal ne sait rien de plus à ce sujet.

LES BUREAUX DE RECHERCHES (niveaux 1 et 2) :

Dans l'un de ces bureaux se trouve Nathan McNeal, le scientifique qui a passé l'appel au secours. Terrorisé, il apprendra aux PJ que les Migos sont venus attaquer la base afin d'y tuer tous les scientifiques. Nathan s'est vite caché et ne sait pas si les Migos ont volé des données. Si besoin, il peut indiquer la salle des serveurs pour vérifier et récupérer les données, si celles-ci sont toujours là. Ça tombe bien, les PJ sont là pour ça !

SALLE DES SERVEURS (niveau 2)

C'est ici que les PJ trouveront les fichiers à récupérer. Le professeur McNeal possède les accès nécessaires. Sinon, un jet d'ingénierie, informatique ou sécurité (- Diff:25) réussi permettra d'ouvrir la porte. Une fois le sas passé, l'alarme mettra 20 tours avant de se déclencher. Une fois activée, rendez-vous au paragraphe **Chauds les marrons !**

Meneur, vous avez une jauge de 20 tours à remplir.

- **Ouvrir la porte de la salle de sécurité** : 25 (seuil de difficulté) - résultat du PJ = premier nombre de tour passés. Si le jet est réussi. Le compteur ne s'incrémente pas tout de suite.
- **Copier les données** (jet en informatique - diff:15) : 5 tours (pour copier les données) + (seuil de difficulté - résultat du PJ)

En fonction de leur niveau de réussite, l'alarme se déclenche plus ou moins vite et laissera ainsi une chance aux PJ de se rapprocher de la sortie avant de déclencher l'alarme. Ou pas.

GARE (niveau 0)

Si tout se passe bien, c'est par là que les PJ arriveront dans le complexe.

ENTREPÔT (niveau 0)

Situé juste à côté de la gare, il est rempli de containers. Pas réellement d'intérêt en soi, il peut cependant devenir un vrai labyrinthe si les PJ doivent fuir une éventuelle menace.

HÉLIPORT (niveau 2+)

Le toit du complexe fait office d'héliport. Il est assez grand pour accueillir deux ou trois vaisseaux (selon leur gabarit). Actuellement, il y a une navette de transport qui y est stationnée. Elle se déplace rapidement, mais n'est pas armée et n'est pas assez grande pour transporter tout le monde.

LE RESTE

Salles de repos (niveau 0), vestiaires (niveau 1 et 2), toilettes (niveau 0,1 et 2).

LE TRANSPORT

Phase 1 : la navette

Les PJ partent en mission à bord d'un hélicoptère de transport de troupes, armé de deux mitrailleuses lourdes sur les côtés. Le temps de vol prévu (en fonction de votre point de départ) laisse le temps aux PJ de faire connaissance avec les membres de la Bad Compagnie...

JACK BENTON - ALIAS «TANK» : le leader du groupe. Physique massif, coupe à la brosse très courte, de nombreuses cicatrices qui font office de CV militaire. Jack aime tuer pour tuer. Il est toujours partant pour aller en mission et «*poutrer du Migou*», comme il dit. Il est très patriotique, ce qui fait de lui quelqu'un de fiable, mais de ce fait, il priorisera la mission au détriment de ses hommes : si la mission nécessite un «sacrifice», alors sacrifice il y aura ; si un membre de l'équipe est en danger, et aller le chercher mettrait en péril la mission, alors la mémoire de ce soldat sera honorée, etc.

CURTIS WOLFE - ALIAS «PSYCHO» : le casse-cou de l'équipe. Totalement irréflecti, il foncera tête baissée sans se soucier des risques. Beaucoup seraient déjà mort à sa place, mais concernant psycho, il faut avouer qu'il est bon, le con. D'un point de vue physique / comportement, imaginez Looping de l'agence tout risqué. Jack Benton est prêt à sacrifier ses hommes pour la mission et, même s'il ne le montre pas, c'est un choix qu'il n'aime pas faire. Sauf si cela devait concerner Psycho.

JASON WALKER - ALIAS «SMOKE» : le plus jeune de l'équipe et pourtant le plus posé. Depuis son adolescence, il n'a connu que l'armée. La vie à la caserne ne lui disait pas trop, du coup il s'est mit en freelance et part là où il y a de l'action, de la vraie. Son surnom lui vient du fait qu'il n'arrête pas de fumer.

SOFIA MARTINEZ - ALIAS «LADY» : si Michelle Rodriguez s'était inspirée de quelqu'un pour jouer son éternel rôle de G.I en débardeur blanc, ça aurait été Sofia Martinez sans hésitation. La nana qui a plus de cojones que la plupart des mecs de la NGP. Elle aime l'action et l'adrénaline. Elle est la première à faire des blagues machistes sur les mecs et se vante d'avoir sauvé plusieurs fois le cul de militaires (dont un lieutenant - son anecdote préférée).

Après quelques échanges pour passer le temps, les radars de détections s'affolent : une menace approche. En y regardant mieux, on discerne une masse noire se déplaçant à grande vitesse vers l'hélicoptère : une guêpe (p.165). Malgré tous les efforts pour résister, l'hélicoptère se fait toucher et est obligé d'atterrir en catastrophe sur la côte. Le pilote, apercevant la gare, essaiera de se rapprocher le plus possible du bâtiment. Dans sa chute, l'hélicoptère percute la guêpe.

Une fois sur la terre ferme, vous pouvez faire mourir le pilote et sérieusement endommager l'hélicoptère. On n'en aura plus besoin. Par contre,

l'escouade peut prendre l'une des mitrailleuses lourdes initialement raccrochée à l'hélicoptère. Si les PJ n'y pensent pas, Jack Benton le fera pour eux (mais dans ce cas, ce sera SON jouet), nos joueurs devront se dépêcher de rejoindre la navette qui les mènera directement au complexe. Jusqu'à maintenant, tout est tranquille et la guêpe a disparu.

Une fois à la gare, après un jet de perception réussi, ils aperçoivent comme une traînée de fumée qui se déplace vers eux. (Note au MJ: c'est la guêpe qui, après sa chute avec l'hélicoptère est trop endommagée pour voler). Malgré son niveau de dégât, le radar de l'hélico fonctionne encore, et la trace de la guêpe qui approche est bien lisible (vous pouvez rajouter des Bip de plus en plus régulier pour accentuer la tension grandissante). Annoncez aux PJ qu'ils ont 10 rounds pour pouvoir atteindre la gare. Mais ce serait trop simple s'il n'y avait pas cette unité de Migos qui patrouille.

Bien évidemment, ami MJ, après une phase d'infiltration (se référer au plan de la zone) que pourront tenter les joueurs, l'idée sera de les pousser à la faute, et donc, au conflit.

Après quelques minutes de tension, le temps de monter dans la navette et de la faire démarrer, nos PJ foncent vers l'entrée du complexe. Maintenant, ils ne peuvent plus faire marche arrière.

Phase 2 : le train

Quelques mètres après la cote, si l'un des PJ réussi un jet de perception, il peut apercevoir une ombre noire dans l'eau, passant en dessous du train, et continuant son chemin (note au MJ : c'est une créature de Dagon qui ne servira pas ici. Ce détail sert juste pour préparer les joueurs à une autre menace et à titiller leur *paranoïa*). Tout à coup, la navette tremble. Parce que le mono-rail tremble. En regardant derrière eux, les PJ voient la guêpe courant, légèrement en feu, le long du mono-rail vers la navette. L'objectif ici est clairement de faire monter encore la tension d'un cran et de faire prendre conscience aux joueurs qu'une puissance de feu classique est inefficace face à un adversaire Mecha. Ils apprécieront d'autant plus le moment où ils piloteront un Mecha.

Dénouement possible : la mitrailleuse lourde est clairement l'arme à utiliser pour ralentir ou faire tomber l'ennemi. Soit les PJ sont bons et la guêpe tombe dans l'eau sans jamais en ressortir. Soit, ils sont «moins bons», et la guêpe foncera sur eux, ce qui aura pour conséquence de faire écraser la navette dans la gare du complexe et, éventuellement, y combattre encore un instant le Mecha (en feu).

chauds Les marrons !

Une fois les données récupérées, l'alarme se déclenchera, plus ou moins rapidement en fonction du temps mit par les PJ. Les couloirs sont éclairés d'une lumière rouge, des volets de fer condamnent les fenêtres (le temps que les volets extérieurs se ferment, un jet de perception réussie permet aux PJ de voir une unité de Migos s'approchant du complexe). Les portes se verrouillent également une par une. Si le professeur McNeal est avec les PJ, il aura les mots de passe pour ouvrir les portes. Sinon, la Bad Compagnie trouvera la solution (ex : «la porte est blindée ? On fait sauter le mur !»). Plus les PJ approchent de la sortie (gare ou héliport), plus il y aura d'ennemis Migos à combattre.

La gare

Plus ou moins en service en fonction de la scène d'entrée des PJ. Ils y trouveront une simple navette toujours en état de marche. La prendre serait très risqué, (le mono-rail offre peu de possibilité de fuite et le groupe deviendrait une cible facile - Les joueurs peuvent prendre le risque, mais les membres de la Bad Compagnie préféreront se rendre à l'héliport).

L'héliport

Il y a un vaisseau de transport proposant quatre (cinq en étant serrés) places, sans compter le pilote. Le temps que le groupe se décide pour monter dedans (avec les problématiques qui sont liées : le scientifique est obligé de monter. Qui a les données du serveur ? etc.), une unité Migos en approche canarde la plate-forme, obligeant les PJ à se mettre à couvert. Lors d'un deuxième passage, la navette est détruite (c'est l'occasion de tuer un ou deux des membres de la Bad Compagnie si le cœur vous en dit).

Après quelques rounds d'échanges de coups de feu, les PJ aperçoivent au loin une créature imposante qui élimine les unités Migos à main nue. Un test de perception difficile sera demandé pour identifier ce qui semble être un Tager. Mais le doute persiste ; il y a du brouillard et ça se passe loin d'eux. Ensuite, trois hélicoptères sont en approche et éliminent d'une seule salve toute menace Migos restante. Un des hélicoptères (le plus gros) se positionne au dessus de la plate-forme et ordonne aux PJ de *«monter fissa avant qu'une deuxième patrouille Migos se ramène»*.

Des hélicoptères ?

POUR LES PJ : l'homme qui accueillera les PJ dans l'hélicoptère se démarquera des autres militaires par son look très soigné et sa tenue très chic. Il se présentera comme un organisme puissant qui suit les PJ depuis un petit moment maintenant. Si les PJ ont récupéré les résultats d'expériences sur les Dho-hanoïdes, il les leur demandera. Il leur précisera qu'il reviendra vers eux le moment voulu pour leur expliquer le rôle qu'ils auront à jouer dans la sauvegarde de l'humanité. En attendant, de retour à leur QG, leur supérieur leur donnera une nouvelle mission qui se déroulera au Japon. Les PJ doivent l'accepter, là-bas, l'organisme leur indiquera quelques tâches à réaliser.

Une fois le premier contact établi, l'hélicoptère déposera les PJ dans un endroit sûr avec un vaisseau appar-





note : comment justifier le fait que le scientifique soit le seul survivant ? L'ennemi lui a peut être inoculé un virus ? Ou une puce ? Une bombe ? N'hésitez pas à réutiliser ce personnage pour en faire une sous-intrigue et mettre la NGP et les PJ un peu plus dans la galère...

Dans le bureau du lieutenant, ce dernier les écoutera sur le rapport de mission. Il demandera si des éléments particuliers sont survenus durant la mission. Libre aux joueurs de leur parler de l'organisme qui les a sauvées. S'ils en parlent, le lieutenant enquêtera sur cette histoire, interrogera le pilote pour le faire parler et fera analyser la boîte noire de l'hélicoptère.

Pour conclure, le lieutenant tiendra le discours suivant :

«J'aurais dû vous envoyer au Japon tout de suite, mais après une telle mission, je vous accorde une semaine de repos. Vous l'avez bien mérité. On vous trouvera autre chose à faire d'ici là. Ensuite, vous ferez vos bagages direction le Japon. Nous vous avons organisé une session d'entraînement de pilotage de Mecha.»

tenant à la NGP (avec pilote) leur permettant de rentrer à leur base. L'homme en costume conclura l'entretien en précisant qu'ils ne doivent parler à personne de cet échange et qu'ils devront expliquer eux-mêmes comment ils se sont échappés du complexe. Il précisera également que le pilote les suivra dans leur décision.

POUR LE MJ : l'organisme en question est en fait la société hermétique. Cette dernière va suivre les PJ de près et leur confier quelques missions annexes. En effet, la société voit les PJ comme des Tagers potentiels.

débriefing

À peine arrivés, les PJ sont convoqués au bureau du lieutenant. Le scientifique quant à lui, et s'il a survécu, sera emmené à l'infirmerie pour suivre une multitude de tests.

la suite ?

Une fois les PJ au Japon, ces derniers seront accueillis dans un centre d'entraînement de la NGP. Ils pourront piloter plusieurs Mecha dont des prototypes dernier cri de Mecha-Samouraï. Une fois sur place, ils seront contactés par des membres de la société hermétique pour enquêter sur la société Chrysalis et faire déjouer quelques-uns de leurs plans. Si vous souhaitez donner suite à cette intrigue, l'idée est de faire jouer **CthulhuTech** sur deux tableaux : le côté NGP / combat de Mecha en premier plan et le conflit société hermétique / société Chrysalis en second plan. À terme, les joueurs seront sollicités par la société hermétique pour devenir des Tagers et ils devront prendre le risque de faire le rituel de l'union sacrée.

Pour la deuxième incarnation de la rubrique **Old School**, difficile de faire plus grand écart en passant d'un MC à un autre : de **Miles Christi** à **Mutant Chronicles**... Toujours apprécié en convention malgré (ou grâce à ?) l'aura de bourrinitude qui le précède, il n'a pas fallu trop longtemps à Julien Heylbroeck (**Warsaw**, **Luchadores**, **Humanydyne**) pour convaincre le reste de la rédaction que les presque 20 ans de ce jeu méritaient bien une petite mise ne lumière...

OLD SCHOOL



145

Début des années 1990,

la société **Games Workshop** recentre son activité sur le jeu de figurines (après quelques publications de wargames, jeux de rôle et jeux de plateaux dans les années 80) et impose ses deux locomotives : **Warhammer** et **Warhammer 40K**. Dans le but de concurrencer l'univers de **Warhammer 40K** sur le territoire américain, l'éditeur **Toy Corporation** commande une gamme de jeu à l'éditeur suédois **Target Games** - déjà à l'origine de **Mutant** (1982) et **Mutant 2** (1988), jeu de rôle se déroulant dans un univers post-apo. Pour rappel, l'éditeur **Target Games** est aussi connu chez nous pour être à l'origine de **Kult**, jeu avec lequel **Mutant Chronicles** nouera quelques points communs.

La première édition de ce jeu, intitulée **Mutant R.Y.M.D** (1991), fut abandonnée au bout de deux ans, jugée trop proche de son concurrent. En 1993 sort enfin **Mutant Chronicles** tel qu'on le connaît actuellement. Surfant sur la mode du cyberpunk, le jeu est totalement réécrit en mettant de côté ses thématiques sur la terre et sur les mutants.

Bénéficiant ainsi d'un univers assez large pour être décliné à toutes les sauces, l'éditeur américain ne se prive pas et sort plusieurs jeux de société (dont le premier **Blood Beret** - 1993), un jeu de figurines qui connut plusieurs éditions (**Warzone** - 1995), un jeu de cartes à collectionner (**Doomtrooper** - 1994), un jeu vidéo (**Doom Troopers : The Mutant Chronicles** - sorti sur MegaDrive et Super Nintendo en 1995) et, bien évidemment, le jeu de rôle, qui pose les bases de tout cet univers et que nous allons vous présenter ici.

l'univers

XXIIème siècle : Quatre méga-corporations épuisent les dernières ressources de la terre afin de coloniser les planètes environnantes. Après un siècle de terraformation et d'exode en masse, la nouvelle capitale de l'humanité est construite sur la lune et se nomme Luna. Mais cette entente cordiale ne va pas durer.

XXIIIème siècle : un artefact extra-terrestre est découvert sur Pluton. Ce qui a pour conséquence de réveiller une force invisible appelée la Symétrie Obscure. Les conséquences désastreuses de cette

découverte sont sources de conflits entre les quatre méga-corporations. Ce qui entraîna une guerre qui restera dans les mémoires comme la première guerre corporatiste. C'est grâce à l'intervention de Nathaniel Durand, fondateur de la Confrérie et seul capable de comprendre la Symétrie Obscure, que la guerre prit fin. Le Cartel fut également créé, en tant qu'organisation neutre, afin de fédérer et de maintenir un équilibre (aussi précaire soit-il) entre ces quatre méga-corporations.

Afin de ne pas renouveler les erreurs du passé et de ne pas provoquer d'autres découvertes touchant de nouveau à la Symétrie Obscure, des consignes furent imposées par ce que l'on nomme *les Édits de Toth* :

- Ne pas chercher à réinventer les Machines Pensantes qui se montrent beaucoup trop sensibles à la Symétrie Obscure.
- Ne pas chercher à étudier les Légions Obscures sous peine d'être frappé par leur corruption.
- Ne pas chercher à fonder des colonies au-delà de l'orbite de Jupiter afin de ne pas réveiller les légions Obscures qui y ont été repoussées.

L'humanité, régie par ces écrits, vivota durant mille ans. Au point d'en oublier que les Légions Obscures avaient réellement existé et d'en conclure que les Édits de Toth n'étaient là, au final, que pour servir les intérêts de la Confrérie.

Ces mille ans de torpeur profitèrent à plusieurs sociétés qui se rassemblèrent pour former une cinquième méga-corporation: Cybertronic. Malgré le fait que cette dernière permit à l'humanité de faire un bond technologique considérable, la Confrérie y vit surtout une violation des Édits. Car tout équipement technologique avancé est sensible à la Symétrie Obscure. C'est pourquoi, cette 5ème corporation fut accusée de faire partie des Légions Obscures. En parallèle, les quatre autres méga-corporations virent d'un mauvais œil cette nouvelle concurrente aux méthodes discutables et aux intentions hostiles. Les tensions et les conflits entre méga-corporations se ranimèrent, jusqu'à ce qu'une expédition du Cartel détecte ce que beaucoup prenaient pour une légende : les Légions Obscures étaient de retour...



Paul
Bonn

148

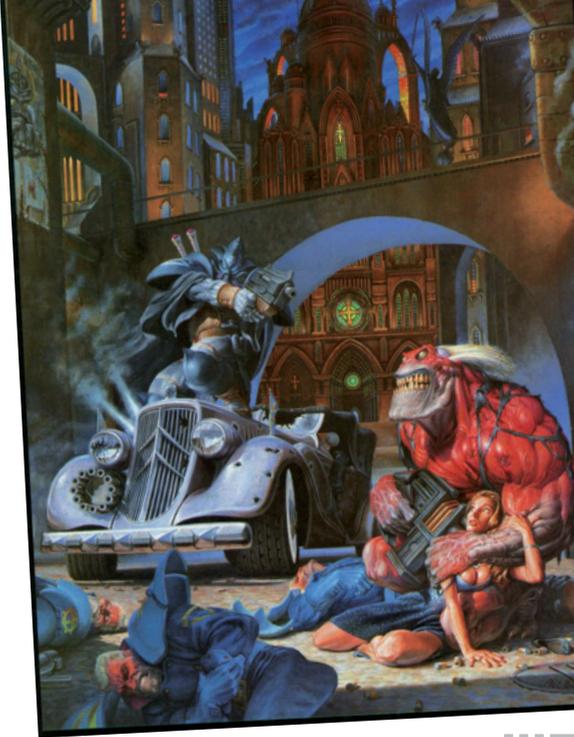
Mutant Chronicles, le film

Loin de la purge décriée par les rôlistes toujours frileux dès qu'on touche à leurs jouets, le film *Mutant Chronicles* n'est pas pour autant une réussite brillante. Cependant, force est de constater qu'on est loin d'une adaptation aussi catastrophique que celle de *Donjons et Dragons*. Réalisé par Simon Hunter, ce film est plus une œuvre inspirée par l'univers du jeu qu'une véritable adaptation en bonne et due forme. Plus de voyage dans l'espace mais une Terre à l'agonie dont s'échappe une légion de nécro-mutants provenant du centre de la planète. Une petite escouade tente de les stopper. Le film partage avec le jeu une ambiance crépusculaire et mystique et bénéficie d'un casting de choix (Thomas Jane, Ron Perlman, John Malkovich, entre autres). Alors oui, le manque de budget est clairement visible, notamment avec les décors, trop ambitieux au regard des fonds alloués. Mais une fois qu'on prend le parti pris d'y croire (un peu comme avec une série télé), on se laisse porter par le dernier combat désespéré de ces combattants d'élite. Ce film ne pourra pas vous servir pour présenter l'univers à vos potes avant une partie mais il pourra vous permettre de passer une bonne soirée pop-corn si votre amour de la SF dark est plus fort que votre capacité à pinailler sur des beaux décors. Les autres iront revoir *Avatar*.

le Jeu

Difficile de vous présenter l'univers de **Mutant Chronicles** en si peu de lignes tellement celui-ci est riche. Si si, je vous assure, l'univers du jeu est très riche et propose, par la même occasion, de nombreux styles de jeu différents. Oh bien sûr, la première lecture du livre de base (janvier 1994 pour la VF) laisse penser que le jeu tend vers le bourrin.....et ce n'est pas si faux. Des magnifiques illustrations de Paul Bonner (qui avait travaillé avant chez **Games Workshop** et qui est connu aussi pour ses superbes illustrations pour **Rackham** ou **Shadowrun** 3ème Edition) au catalogue d'armes de 30 pages du livre de base (toutes illustrées !), tout vous incite à jouer des scénarios militaro-bourrins. Mais pour sa défense, il faut aussi garder à l'esprit que **Mutant Chronicles** est issu d'un jeu de combat avec figurines. Appliquer les recettes du jeu de figurines au jeu de rôle, la démarche peut rebuter certains, surtout s'ils n'adhèrent pas à la «logique»du système de combat proposé, assez particulier certes, mais tout de même plaisant à jouer : il pousse vos joueurs à décrire le décor et permet des combats assez tactiques. On est loin des descriptions vagues où on ne sait plus si on est derrière la bagnole, au contact du méchant ou près du muret. On est très loin d'un truc fluide mais d'un autre côté, une fois le combat terminé, on en a une belle image en tête.

Mais passons. L'intérêt du jeu n'est clairement pas là. Car pour tout MJ qui saura tirer parti du background proposé (enrichi à travers les suppléments - nous y reviendrons) pourra, à loisir, faire jouer des scénarios d'enquêtes et de complots politiques entre les grandes corporations (**Cyberpunk** style) ou encore faire jouer des scénarios d'ambiances et d'horreurs. **Mutant Chronicles** intègre un background vraiment sombre et prenant. Une horreur digne de Clive Barker, un panthéon démoniaque passionnant qui cerne véritablement l'humanité. En effet, les cohortes infernales ont débarqué et quand elles n'affrontent pas l'humanité directement, elles s'insinuent dans la société par la corruption, la folie et les maladies (souvenez-vous, les auteurs du jeu sont également derrière **Kult**). Entre guerres corporatistes, reliques maudites, combats au fusil mitrailleur contre des démons pestiférés et enquête dans les bas-fonds de Luna, il y a vraiment de quoi faire.



D'ailleurs, le premier supplément - l'écran - va dans ce sens. Intitulé «*Manuel du Franc-Tireur*», il développe un peu plus, comme son nom l'indique, la condition de franc-tireur en tant que carrière standard des PJ (une tendance déjà très présente dans le livre de base, qui va à l'inverse des illustrations martiales). Une carrière de mercenaire-détective privé offerte aux joueurs et qui ouvre la porte pour le MJ a de nombreuses intrigues. Le livret (de seulement 32 pages...) fourni avec cet écran renforce aussi le quotidien sombre et désespéré qui accompagnera les PJ dans leurs aventures. Avec le livre de base et ce supplément, vous aviez tout le nécessaire pour vous approprier, enrichir et jouer à **Mutant Chronicles** pour de nombreuses séances de jeux.

Par la suite, la version française bénéficiera de seulement trois traductions, développant chacune une faction donnée : **Capitol** (méga-corporation résidant sur Mars - souvent comparée aux États-Unis), **Impérial** (en retard au niveau des territoires sous la coupe des autres corporations, Impérial, comparé au Royaume Uni, constitue son empire en appliquant des OPA sur de nombreuses sociétés) et la **Confrérie** (la faction religieuse et mystique de **Mutant Chronicles**). Chaque supplément apporte ainsi son lot d'éclaircissements pour chacune de ces factions, et la décrira suffisamment pour que le MJ ait toutes les billes en main pour pouvoir faire

140

Adapter ce scénario ?

De par ses thématiques proches, il sera possible, avec un peu de travail, d'adapter ce scénario à l'univers de **Warhammer 40K**, notamment avec le jeu **Dark Heresy**, en faisant des PJ des enquêteurs attirés de suite par l'étrange Lycosia T., sans passer par l'offre d'emploi de la veuve richissime.

De même, ce scénario sera aisément adaptable à **Obsidian**. Remplacer Luna par la Zone, choisir un Kulte (Interne ou Chimique) au lieu de l'Apôtre Muawijhe et remplacer la Confrérie par les Mystiques ne devrait pas dénaturer l'intrigue.

jouer, s'il le désire, telle ou telle faction, donnant ainsi un ton totalement différent pour ses parties allant du mercenariat bourrin au dénouement de complot, en passant par de la SF-cyber. Voire, pour qui pas, utiliser le supplément de la Confrérie pour tous ceux qui seraient tentés de rentrer dans les ordres. Bref, vous l'aurez compris, **Mutant Chronicles** offre un panel d'ambiances riches et variées.

Mais malheureusement, le suivi du jeu s'arrêta là, malgré d'autres suppléments, de qualité variable, disponibles aux U.S. Alors, qu'avons-nous raté ? Dans l'ensemble : des suppléments de factions. Allant du peu inspiré (*Mishima* et *Ilian*) au très bon (*Bauhaus* et *Cybertronic*). Le jeu bénéficia même - toujours en VO - d'une campagne épique déclinée en trois sup-

pléments, baptisée *Apocalypse vénusienne* et qui, comme son nom l'indique, se déroule sur Venus - planète appartenant à la faction Bauhaus (qui représente symboliquement l'Europe centrale).

Malheureusement donc, nous n'avons pas eu la chance d'avoir le suivi français que les joueurs méritaient et qui aurait peut-être permis au jeu de sortir du lot. Mais même avec le recul, difficile d'expliquer réellement pourquoi le jeu n'a pas marché. Système trop proche du jeu de figurines ? Impression générale de jeu à tendance grosbill à cause des illustrations ? Ou tout simplement, mauvaise gestion de la licence ?

Domage que la sauce n'ait pas pris, car **Mutant Chronicles** a un réel potentiel de jeu.

Mutant à la plage

Tout fan de **Mutant Chronicles** se doit de connaître le site français *Coral Beach Center*. Ce dernier propose une traduction complète des suppléments jusque là inédits chez nous. De plus, l'univers se voit enrichi de créations faites par le site pour, au final, proposer un univers jouable et cohérent. Actuellement en version 2.5, le site prévoit une mise à jour conséquente d'ici les mois à venir. Attention toutefois, le site s'adresse aux connaisseurs de **Mutant Chronicles**. Il pourra donc effrayer les nouveaux qui souhaiteraient, dans un premier temps, découvrir l'univers. Nous vous encourageons cependant à y faire un tour. Ne serait-ce que pour constater le travail accompli, qui a, soulignons-le, bénéficié de l'accord des ayants-droit de **Mutant Chronicles**.

<http://jdr.la/coralbeachcenter>



TARENTEILLE SELENITE

Résumé

Les PJ sont des francs-tireurs, des détectives privés qui gèrent leurs petites affaires dans un bureau des Périmètres de Luna. Ils sont contactés par une riche aristocrate de Bauhaus qui souhaite qu'ils enquêtent sur son genre, qu'elle soupçonne de malversations et surtout d'un double meurtre. Cette investigation va les conduire des réceptions de la haute société corporatiste aux bas-fonds de la ville, avec en sourde menace les complots de la Symétrie Obscure.

Acte 1

une offre d'emploi pour le moins alléchante

C'est alors que le soleil se couche, laissant la mégapole de Luna revêtir sa teinte bleutée rehaussée de milliers d'enseignes clignotantes, qu'une vieille dame entre dans le petit bureau des PJ. Chacun d'entre eux est en train de vaquer à ses occupations, comme il peut le faire entre deux boulots. L'un s'affaire à la comptabilité, l'autre nettoie les armes. Ce n'est pas obligatoire qu'ils soient tous présents.

La dame semble très âgée, sa peau est parcheminée et toute ridée. Elle a de grands yeux bleus un peu chassieux mais elle conserve une allure très digne et un port altier. Au vu de ses vêtements, c'est une femme de la haute. Elle porte une robe

Bauhaus très élégante. Derrière elle, discrets et restant à la porte, deux gorilles aux cheveux rasés, en costume, ce dernier légèrement déformé par le port d'une arme de poing.

La femme se présente comme la comtesse Magdalena von Stratheim-Bernheim. Les PJ peuvent faire quelques jets d'Éducation. Ceux qui réussissent se souviennent que la famille Bernheim est surnommée « Serviteurs de la Populace ». Ses membres sont chargés du bien-être des employés de la corporation et des services sociaux. Un second jet d'Éducation (avec un bonus de +2 si le PJ est de Bauhaus ou a servi dans la corporation) ou une réussite parfaite au premier jet permet aussi de repérer une discrète broche représentant un oiseau épinglée sur un revers de sa robe et de connaître les informations suivantes : il s'agit de la broche de l'ordre des Vénusiennes de fer, un ordre exclusivement féminin. Cette distinction très ancienne récompense les femmes de la corporation qui font preuve d'une volonté surhumaine au service

de Bauhaus, que ce soit sur un champ de bataille (c'est là l'origine de cet ordre) ou dans les travées des amphithéâtres du Cartel. Les membres élevés à cette distinction sont rarissimes.

La vieille femme s'assied si on lui en offre la possibilité et n'hésitera pas à accepter un verre d'eau, dans lequel elle versera le plus discrètement possible un petit cachet désinfectant (l'eau des Périmètres n'est pas vraiment connue pour sa pureté). Elle explique ensuite son affaire en sortant la photographie d'un quadragénaire aux cheveux en brosse, très courts, grisonnants, la mâchoire carrée, l'air dur. Il s'agit du capitaine et baron Oswald Marconi-Bernheim, son gendre. Il a épousé sa fille, Clara, il y a trois ans. Ils n'avaient pas d'enfants. Elle emploie le passé car sa fille s'est suicidée en se défenestrant au cours d'une réception aux Tours Jumelles il y a quelques mois. Puis, il y a deux semaines, ce fut le tour de son mari, le comte Anatoli von Stratheim-Bernheim. Il semble n'avoir pas supporté le suicide de sa fille et a mis fin à ses jours en se tirant une balle dans la tête, dans le bureau d'une des résidences du couple. Du moins est-ce la version officielle. Mais Magdalena n'y croit pas : elle pense que son gendre est derrière tout ça ; d'ailleurs, elle n'a jamais eu confiance en lui. Il est issu d'une famille plutôt mineure, les Marconi, de petite noblesse, qui ne faisait partie d'aucun ordre. Son père était notoirement connu pour avoir déserté sur Vénus alors qu'il commandait un régiment, provoquant la chute d'une colonie de Bauhaus. L'affaire avait été étouffée dans les médias grâce aux relations des Marconi avec la presse.

La comtesse pense qu'Oswald a épousé sa fille par intérêt et pour pouvoir gérer, ensuite, l'empire des von Stratheim-Bernheim. Elle a de sérieux doutes sur les véritables circonstances de la mort de sa fille et de son mari.

Dans trois jours, le testament de son mari va être lu et il devrait, en toute logique, céder son empire à Oswald Marconi, à qui Anatoli avait toujours fait confiance. Il a proposé de laisser une rente à sa femme et de permettre à son gendre de gérer les affaires quand il prendrait sa retraite ou s'il devait lui arriver quelque chose. Cela convenait à Magdalena qui n'a aucun goût pour les affaires. Jusqu'à la disparition tragique de sa fille et de son mari.

Oswald Marconi devait se douter du contenu du testament. Et Magdalena est persuadée que son gendre a manipulé sa fille et son beau-père pour se débarrasser d'eux et posséder au plus vite l'empire financier bâti par les von Stratheim-Bernheim.

Elle est prête à payer généreusement les PJ s'ils arrivent à impliquer Oswald Marconi dans ces deux drames, à trouver de quoi le discréditer, ou pour toute autre action qui aboutirait à la possibilité de casser ce testament et ainsi d'expulser ce criminel de sa famille, voire l'envoyer en prison. Magdalena von Stratheim-Bernheim préférerait voir l'œuvre de son mari engloutie par les Richthausen, qui guettent un moyen de s'en emparer, quitte à perdre sa rente, plutôt que de laisser cet assassin mettre la main dessus.

Ce qui compte avant tout, c'est de faire toute la lumière sur les suicides de sa fille et de son mari. Et s'il s'avérait qu'Oswald est responsable, ils devraient la contacter, car elle déclencherait alors des représailles dont la nature ne regarde qu'elle.

Pour leur faciliter l'enquête, elle peut délivrer aux PJ un certificat d'emploi, qui prouve qu'ils sont ainsi des employés de la méga-corporation. Doté d'un faible niveau d'accréditation (niveau 3, celui d'une secrétaire, par exemple), ce certificat pourra quand même leur permettre de fouiner un peu dans le secteur de Bauhaus sur Luna. Magdalena leur demande cependant d'user de ce sésame avec précaution, car ces certificats les relient directement à l'une des filiales de son mari et la trace est facile à remonter jusqu'à elle.

Pour payer leurs honoraires, elle propose de verser aux PJ la somme de 100.000 Ducats de Heimbürg immédiatement. S'ils réunissent suffisamment de preuves pour réussir la mission, elle versera à nouveau 300.000 Ducats à l'issue de celle-ci (un Ducat vaut une couronne sur Luna, mais cette monnaie est sans valeur sur Mars ou Mercure, *p.109 du livre de base*). C'est une belle somme.

Espérons que les PJ, probablement aux abois financièrement, accepteront une affaire qui s'annonce passionnante et potentiellement génératrice de contacts non négligeables.

Elle partira en rappelant aux PJ qu'ils disposent de trois jours, et pas un de plus. Tout élément apporté après cette date limite ne servira à rien : une fois Oswald nommé à la tête du groupe, il pourra balayer quasiment n'importe quelle accusation d'un revers de la main.



Joseph
2011

Les deux suicides

CLARA VON STRATHEIM-BERNHEIM

La jeune fille s'est suicidée en se jetant du 154ème étage d'une des Tours Jumelles, le siège de Bauhaus, il y a 3 mois. La jeune femme semblait aller bien et se plaignait seulement de quelques maux de tête, des migraines ophtalmiques, peu de temps avant sa mort. En plein milieu d'une réception mondaine, elle s'est soudain isolée, a pleuré, s'est frotté les yeux et s'est ensuite jetée à travers la vitre.

En fait, la jeune femme se voyait administrer une faible dose de Lycosa T. par son mari. Une dose qui ne la rendait pas folle mais qui lui donnait quelques visions de Saba' Oewa qu'elle prenait pour des hallucinations. Au bout de trois semaines de visions horribles, elle préféra se donner la mort juste après une énième provocation du Népharite.

Son autopsie a révélé une substance inconnue présente dans son sang. Mais ces résultats sont tenus secrets par ordre de Marconi. Ce dernier a fait croire aux médecins qu'il s'agissait d'une drogue et que sa femme était toxicomane. Par respect pour sa réputation et celle de ses parents, il fallait faire silence sur cette découverte. Le dossier a été détruit. Il sera prétendu « égaré » si les PJ demandent à le consulter. Il sera facile de percevoir le stress et les non-dits qui entourent ce dossier. Le personnel du service a très mal vécu les pressions de Marconi mais respecte les consignes et ne dira rien, se bornant à expliquer que le dossier s'est perdu, probablement dans un tube pneumatique lors de son archivage mais que « de toute façon, il n'y avait rien de particulier, juste un suicide ».

ANATOLI VON STRATHEIM-BERNHEIM

Le magnat de la finance a beaucoup souffert du suicide de sa fille. Mais pas au point de mettre fin à ses jours, selon sa femme. C'est effectivement le cas : lui aussi a été victime d'une administration clandestine de Lycosa T. par son gendre. Après le décès de Clara, Oswald Marconi a joué les veufs éplorés et a voulu chercher du soutien auprès de son beau-père. Il venait souvent à sa rencontre, lui offrant de nombreux cafés (où il versait la substance). Victime lui aussi de ces visions abjectes, le comte a fini par se donner la mort. Là encore, Marconi a tenté de cacher les résultats de l'autopsie. Mais les médecins ont commencé à avoir des doutes et le dossier, contrairement à celui de Clara, n'a pas été détruit. Il est consultable si les PJ marchandent un peu en montrant leur accréditation. Toutefois, il leur manque un niveau. En temps normal, avec la rigueur dont font preuve les employés de Bauhaus, ce serait tout bonnement impossible. Mais s'ils se débrouillent bien et attisent les soupçons envers Marconi, le médecin légiste responsable, le Dr Karloff, leur montrera les résultats et notamment la présence dans le sang d'une substance inconnue (évidemment, les traces du Lycosa T.).

Cette substance est totalement inanalysable. En effet, les microscopes les plus perfectionnés du laboratoire (autant dire probablement les meilleurs du marché) n'arrivent pas à percer les parois cellulaires opaques. Elle est totalement inconnue, probablement pas naturelle et ne semble pas être une construction humaine (sauf peut-être de Cybertronic, vu la nature mystérieuse de la corporation). De là à penser qu'elle est issue de la Technologie Obscure, il n'y a qu'un pas. Que franchira du bout des lèvres le Dr Karloff, n'hésitant pas à se débarrasser de l'échantillon et du dossier, afin de protéger ses arrières et Bauhaus, après avoir effacé toutes les références à son nom en tant que légiste responsable.

154

les prémisses **de l'enquête**

Les PJ vont probablement se renseigner sur différents sujets (Marconi, les meurtres...), voici quelques informations à leur fournir au fur et à mesure de leurs investigations.

LES VON STRATHEIM-BERNHEIM

L'empire financier dont il est question est constitué de tout un réseau d'hôpitaux psychiatriques et de cliniques privées consacrées à la santé mentale.

Ceux de plus grand standing accueillent le gratin de Bauhaus, voire des ressortissants d'autres méga-corporations comme des riches hommes d'affaire capitoliens en plein nervous breakdown qui viennent ici prendre un peu de repos ou bénéficier des thérapies dernier cri.

Les établissements les moins côtés sont ouverts, eux, à la lie de la société, les malades mentaux désargentés placés là par des familles sans le sou ou même par les forces de l'ordre. Évidemment, ces structures-là n'ont de commun avec la première catégorie que le nom.

Les cliniques pour les riches sont situées dans un cadre paradisiaque artificiel, les couloirs sont baignés de lumières chaudes et de fausses plantes. Un personnel dévoué et discret s'affaire à répondre aux instructions des médecins, tous de grands spécialistes en la matière. Dans les hôpitaux réservés aux plus modestes, l'hygiène laisse à désirer, le personnel est totalement débordé et il s'agit souvent plus d'un lieu dans lequel les malades mentaux sont détenus sous contrôle qu'un véritable endroit dédié aux soins.

En tout, c'est un peu plus d'une vingtaine d'établissements que gère la dynastie familiale, situés sur Luna, Heimbouurg (Vénus) et Sans Dorado (Mars). Luna, à elle seule, compte 12 établissements.

Citons quelques noms : Clinique du Dr Vinciano Herberg, Les Trois Flèches (un ensemble de trois bâtiments très fins reliés entre eux par de nombreuses passerelles) ou encore le Dispensaire de Sainte Hildegrund, un bouge immonde dans les Périmètres, situé non loin d'une usine dégageant des vapeurs toxiques.

LA RÉCEPTION EN L'HONNEUR DE LA MÉMOIRE D'ANATOLI VON STRATHEIM-BERNHEIM

Cette réception qui aura lieu le lendemain soir est organisée par Oswald Marconi pour honorer la mémoire de son beau-père, à quelques jours de la lecture de son testament. Elle prend place dans un bâtiment luxueux de Bauhaus, qui a vue sur la Cathédrale de Luna. Une terrasse située au 141ème étage est aménagée, avec des arbres en pot et fausse rivière, et tout le gratin bauhauser est présent. Quelques personnalités des autres corporations ont également fait le déplacement, des riches actionnaires de Capitol, quelques membres du clan Murdoch et même un envoyé de Cybertronic, au regard étrangement blanc et à la tenue gris clair impeccable. Grâce à Magdalena, les PJ sont invités et peuvent ainsi faire connaissance avec le gendre soupçonné. Décrivez cette soirée comme une parenthèse de luxe absolu dans la vie des PJ. On leur a prêté des costumes élégants, les petits fours sont délicieux, l'alcool, un schnaps parfumé et très fin, se sirote comme du petit lait. Préparez quelques portraits de riches hommes d'affaires avec lesquels ils pourront discuter. Officiellement, ils sont les invités de Magdalena, ce qui va immanquablement attirer l'attention de Marconi, qui garde un œil sur son ancienne belle-maman. À eux, par contre, d'élaborer la raison de leur présence ici. Il n'est plus vraiment question d'accréditation, alors ils peuvent s'improviser riches armateurs, investisseurs, stars du football ou autre. Parfois, ils auront du mal à tenir leurs couvertures. À vous, MJ, de vous amuser à bousculer un peu ces dernières par le biais d'invités qui vont leur poser quelques questions embarrassantes... Sans toutefois compromettre véritablement leur soirée d'infiltration. Si la réception se termine pour eux de manière catastrophique, Magdalena leur demande discrètement de sortir, et soyez assurés que Marconi va les placer sous sa surveillance en les faisant filer.

Que peuvent-ils apprendre ? Quelques informations sur l'empire financier et médico-social des Bernheim, les noms des cliniques gérées par Marconi et surtout l'arrivée d'un nouveau traitement expérimental qui semble calmer les patients les plus agités, ce qui est considéré comme un pas vers leur apaisement. Marconi en est à l'origine, mais il se borne à louer le travail des chercheurs qui travaillent au département scientifique et explique qu'il en dira plus lorsque le Lycosa T. sera commercialisé.

Le suspect numéro 1 des PJ est, pour le coup, le grand méchant de l'histoire. Magdalena a grandement raison de se méfier. En effet, c'est bien lui qui a tué sa femme et son beau-père. À l'origine, Oswald était un investisseur talentueux. Après un bref passage dans l'armée bien plus brillant que celui de son père, il avait intégré une école de commerce prestigieuse de Capitol sur San Dorado avant de revenir intégrer le Pôle Développement social de Bauhaus, fort de ses compétences apprises chez la méga-corporation rivale et partenaire dans le même temps. Repéré pour son savoir-faire, notamment à propos de ses réductions systématiques des coûts salariaux, il fut recruté au service des ressources humaines. Dans le but d'avancer encore plus dans l'échelle sociale, il chercha à intégrer des ordres prestigieux mais beaucoup lui furent fermés à cause de ses origines sociales, plutôt modestes, non pas au regard de la société de Bauhaus mais par rapport à ses ambitions. Il décida donc de se marier avec une femme issue des Bernheim : Clara von Stratheim-Bernheim. Au début, tout allait pour le mieux. Clara était plutôt jolie et modeste, laissant son époux attirer à lui les lumières et se contentant d'intervenir un minimum dans la conduite des affaires. Mais un jour, l'administrateur, alors dans son bureau, reçut la visite d'un patient qui avait échappé à ses infirmiers. L'homme entra, suivi des infirmiers, désolés et s'attendant à subir une sévère remontrance car Oswald répugnait à entrer en contact avec les patients. Ce fut le cas. Marconi ordonna avec colère d'ôter cette loque de sa vue, mais le malade eut le temps de l'embrasser. Un répugnant baiser qui permit à l'aliéné de transmettre sa folie au directeur. Il s'agissait en effet d'un légionnaire hurlant, un homme sur qui s'était fraîchement posé le sceau de Muawijhe. Par le biais de ce contact, l'administrateur fut placé en contact psychique direct avec Saba' Oewa, un népharite de Muawijhe et il devint son pantin. Il eut aussitôt des visions délirantes, qui le montraient Archiduc de Bauhaus, au-dessus des Ducs Électeurs et des Directeurs. Ceci allait arriver s'il obéissait servilement à son maître, un monstre dont Marconi ne distinguait que la silhouette.

Sur les instructions de la créature, Marconi fit travailler ses scientifiques sur un traitement alternatif et innovant qu'il prétendit avoir ramené de Capitol mais qu'il convenait d'améliorer. La composition lui était en fait dictée par Saba' Oewa, qui donna plusieurs vers issus de son cerveau dont il fallut ex-

traire le mucus. Ce produit fut dénommé Lycosa T. Le Lycosa T., une fois préparé, fut injecté à bon nombre de malades mentaux et il aggrava leur état, les rendant catatoniques. Mais Marconi insista, expliquant que cet état n'était qu'un signe de l'efficacité du traitement. Les scientifiques qui s'opposèrent à lui furent licenciés (et disparurent, touchés par la folie de l'Apôtre). Ils sont à présent, tous ou presque, errants, fous, dans les égouts ou dans un des dispensaires évoqués plus haut, incapables de se rappeler de quoi que ce soit, obnubilés par la mélodie insane.

Ce traitement permet en fait au Népharite d'amplifier plus encore les ondes de folie dont il se nourrit. Il s'empiffra et bientôt n'eut de cesse de réclamer plus de nourriture, broyant la raison de centaines de malades à chaque repas. Il exigea de Marconi une extension de la diffusion du traitement dans l'ensemble des établissements de Bauhaus sur Luna. Mais Marconi n'avait pas l'autorité nécessaire. C'est pourquoi Saba'Oewa lui fit tuer son épouse puis son beau-père. Ainsi, bientôt, Marconi eut le champ libre pour diffuser le produit à grande échelle. Certes, la décision n'a pas encore été ratifiée, mais le conseil d'administration du groupe hospitalier a donné son accord de principe en attendant la lecture du testament. Résultat : l'ensemble des structures de Luna sous le contrôle des Bernheim a distribué des doses de Lycosa T. Mais ce n'est pas tout, Marconi stocke aussi le surplus d'énergie psychique de folie dans des ampoules de Technologie Obscure (voir ci-dessous).

SABA' OEWA, NÉPHARITE DE MUAWIJHE

Énorme sangsue vaguement humanoïde au corps constellé de chaînes barbelées et aux vêtements aux motifs changeants, ce Népharite est au moins aussi ambitieux que Marconi. Lui aussi compte s'élever dans la hiérarchie afin de siéger à la droite de l'Apôtre. Il ne fait pas que se nourrir de l'énergie psychique arrachée aux pauvres malades mentaux, il en emmagasine une partie dans d'étranges ampoules de verre, résultat d'innovations de la Technologie Obscure qui permet de stocker l'énergie impie.

Quand il aura suffisamment absorbé d'énergie et qu'il disposera des réserves suffisantes, Saba' Oewa compte ouvrir un gigantesque portail permettant aux troupes de son maître de se déverser en plein Luna. Nul doute qu'après avoir été le stratège de pareille offensive, son talent sera reconnu à la cour de la folie.



Old School : mutant chronicles

151

joselio
2016

Old School



L'endroit choisi pour ouvrir le portail est situé dans la carcasse d'un ancien vaisseau spatial voué à l'exploration des confins du système solaire. Tout près des moteurs, des légionnaires hurlants, dirigés par un cruel Buveur d'âmes Zénithien, ont construit un complexe appareil qui puisera dans les fioles d'énergie psychique pour redémarrer les gigantesques moteurs dont la puissance servira à l'ouverture du portail.

Acte 3

les événements se précipitent

UN CORPS ATROCEMENT TORTURÉ /
UN ERRANT COMPLÈTEMENT ALIÉNÉ

158

Selon les relations des PJ avec la police, l'avancée de leur enquête, vous pouvez leur faire rencontrer un ancien médecin, le Docteur Malmberg, qui s'était opposé à l'administration du Lycosa T. aux patients hospitalisés. Devenu dément après le contact d'un ver issu du Népharite, il erre à présent dans les rues, hurlant que la fin du monde approche et que la bouche de la Lune vomira bientôt des milliers de rampants qui rendent fou. Les PJ peuvent le croiser par hasard alors que le malheureux traîne vers son ancien lieu de travail. Ou se retrouver directement devant sa dépouille : Malmberg, tué par des clochards lors d'une rixe, a été identifié et Magdalena ou un contact de la police mis sur le coup pourra prévenir les PJ. Ainsi finissent ceux qui s'opposent à Marconi... Aucune trace de Lycosa T. dans son sang, par contre : la folie a été transmise par contact psychique.

SUIVRE MARCONI

N'hésitez pas à bousculer vos PJ en leur faisant voir le temps qui passe. Ils ne disposent que de trois jours pour boucler cette enquête et trouver des preuves. Après, il sera trop tard. Marconi est très discret. Jusqu'à il y a peu, il était encadré par une équipe d'agents de sécurité, des vétérans des forces spéciales comme certains Rangers Vénusiens ; mais il a revu les effectifs de cette escorte à la baisse et n'est plus accompagné que de trois gardes du corps. Trois gaillards qu'il a convertis à la Symétrie Obscure et qui sont prêts à tout pour le protéger.

Son emploi du temps est relativement immuable : il part au travail tôt le matin, siège à différents conseils et réunions, reçoit sur rendez-vous l'après-midi. Ce n'est que le soir que l'homme se consacre à son programme blasphématoire.

- **Ainsi, le premier soir**, il fera le tour de deux centres psychiatriques, l'un dans les vieux quartiers, l'autre dans les Périmètres, afin d'inspecter les structures, voir si le Lycosa T. est bien administré et également récolter quelques ampoules de verre remplies de folie. Il les transporte dans une mallette sécurisée noire.
- **Le deuxième soir**, il traverse les Périmètres et se rend dans un secteur industriel de Luna. Il pénètre alors dans un astroport abandonné de Bauhaus. Le bâtiment a beau être en friche, les clôtures sont récentes et la sécurité dernier cri. Une escouade d'agents monte la garde et ils ont ordre de tirer à vue sur toute personne tentant de s'introduire dans le complexe. Le niveau d'accréditation des PJ ne leur permet pas d'entrer légalement. S'ils pénètrent dans le secteur de manière illégale (*demandez-leur quelques jets d'Agilité et de Discrétion, avec un malus de -1 en raison de l'obscurité, pour vérifier s'ils attirent l'attention des gardes*). Marconi, qui a de l'avance, n'est plus en vue et il sera très difficile de le retrouver dans ce dédale dont la partie à la surface ne représente qu'un quart de la structure. Mais il sera possible de se rendre compte que quelque chose ne tourne pas rond (*voir la partie « L'astroport abandonné »*). Puis il en ressort environ deux heures plus tard et entreprend de faire la tournée de tous les établissements pour récolter les grenades de verre. Cela lui prend toute la nuit. Il est toujours escorté de ses deux gorilles. Les PJ peuvent voir qu'il se rend d'un hôpital à un autre et s'en va chargé de grosses caisses de fer, avec d'énormes précautions. Mais un incident se produit (*voir la partie « Une fiole se brise »*). Après cet incident, Marconi remonte un boulevard qui conduit à une nouvelle zone industrielle, jusqu'à un entrepôt. Cette fois, la structure n'est pas du tout laissée à l'abandon. Il s'agit d'un lieu de stockage de médicaments. Très bien gardé, il devrait être difficile pour les PJ de s'y introduire. Mais avec le matériel adéquat et un bon plan, il leur sera possible de récupérer une fiole. Ce qui prouvera les malversations obscures de l'homme d'affaires.
- **Enfin, le troisième soir**, il se rend à l'astroport abandonné, loin à l'extérieur de la ville, avec l'ensemble des ampoules.

L'ASTROPORT ABANDONNÉ

N'hésitez pas à décrire cette installation en utilisant les cinq sens des PJ. Il s'agit de plusieurs pistes d'alunissage, d'une tour de contrôle et de beaucoup de salles en sous-sol (salle d'attente, d'embarquement, du personnel, locaux techniques etc.). Décrivez l'odeur des ordures abandonnées sur place (car l'astroport est devenu une décharge sauvage avant d'être récemment clôturé), les murs décrépits, les tuyaux rouillés qui serpentent au plafond et le long des parois qui s'éffritent, les panneaux détaillant les différentes destinations (parfois lointaines, comme Jupiter ou Neptune), les pistes circulaires destinées à l'alunissage des vaisseaux. Le silence est parfois troublé par la cavalcade de rats ou par la respiration de canalisations qui laissent échapper des reliquats de vapeur.

Loin, tout au fond, une vaste casse où de gigantesques vaisseaux destinés à l'exploration spatiale rouillent, oubliés. Un témoignage poignant de la fin de l'âge d'or de l'humanité, broyé par l'émergence des Légions Obscures.

Au bout d'un moment, au fur et à mesure que les PJ s'enfoncent dans l'endroit, ils entendent une mélodie à la flûte. Une mélodie languissante et pénétrante, obsédante, qui donne envie de danser. Il faut réussir un test de volonté pour ne pas se laisser aller à danser jusqu'à épuisement (*un test de difficulté 15, toutes les 30 minutes*). Si c'est un échec, le PJ se met à danser et, sans assistance, il ne pourra tenter de se délivrer de cette mélodie qu'avec un jet toutes les trois heures ; sinon, il dansera jusqu'à épuisement (*difficulté 12 pour le troisième jet*). Un PJ qui a réussi son test peut tirer ses compagnons de leur torpeur en les giflant (*cela leur permet de tenter deux fois maximum ce test, avec un bonus de +3, sans avoir à attendre 3 heures*). S'avancer plus encore dans les galeries rend la résistance à la musique de plus en plus difficile (*+2 à chaque jet, test à refaire toutes les 5 minutes*). Bref, faites comprendre aux PJ qu'ils ne sont clairement pas équipés ou formés à ce type d'exploration...

Ils devraient rebrousser chemin avec un élément important dans leur enquête : Marconi semble fri-coter avec la Symétrie Obscure. Dommage qu'ils n'aient aucune preuve car si c'était le cas, leur affaire était bouclée. S'ils préviennent Magdalena, elle sera dépitée et leur demandera de poursuivre leur investigation pour trouver de quoi compro-

mettre publiquement Marconi. C'est là l'objet de leur mission. Elle leur fournira quelques fonds supplémentaires pour tenir compte du danger accru à frayer parmi ces milieux hérétiques.

S'ils préviennent la Confrérie, ils perdront l'enquête, auront interdiction de continuer leurs investigations pendant que la Confrérie prendra, de force, le relais. Autant dire adieu aux honoraires.

LA CONFRÉRIE S'EN MÊLE

Un assistant du Dr Korloff est très dévot et devant la découverte de cette étrange substance, il en a vite déduit qu'elle n'est pas naturelle ni élaborée par l'homme. Il s'est confessé auprès d'un prêtre au Dôme Sacré de Luna. Aussitôt sur les dents, la Confrérie a cherché à se procurer un peu de cette substance. Deux agents en civil sont envoyés sur cette affaire, Velasquez et Grochvili. Velasquez s'est employé à suivre Marconi, l'autre a découvert l'existence des PJ et les prend en filature pour découvrir leurs objectifs. Ils rendent compte à l'Inquisiteur Daedalus, un membre de la Confrérie puissant, déterminé mais mesuré. Ainsi, les PJ peuvent avoir parfois l'impression d'être suivis. Les suspects à même de les prendre en filature ne manquent pas (employés de Magdalena, espions bauhausers, sbires de Marconi), faites monter la pression également par ce côté-là en jouant sur la parano habituelle des PJ. Rendez ces deux agents insaisissables. Mais ils pourront porter secours aux PJ en cas de besoin (par exemple s'ils se laissent tous entraîner par la musique dans l'astroport). Cependant, ils peuvent aussi écarter les PJ de leur chemin, sans aucune considération ni pitié si ces derniers se mettent en travers de la route tracée entre eux et la Symétrie Obscure.

UNE FIOLE SE BRISE

Alors que les PJ filent Marconi, il se rend dans un hôpital de seconde zone et entreprend de récupérer les fioles de verre. Lors de la manipulation, l'un des gars fait tomber une caisse qui s'entrouvre et laisse échapper une fiole qui roule jusqu'à un petit groupe de zonards rassemblés autour d'un brasero. Elle se brise contre le bidon rouillé. Tout de suite, Marconi et ses hommes chargent le reste des caisses et s'enfuient. Ils ne paniquent pas mais semblent très soucieux. Au début, les SDF ne prêtent pas véritablement attention à l'incident. La fiole semblait vide,

elle s'est cassée, ils s'en moquent et continuent de faire tourner une bouteille de whiskey. Mais soudain, ils s'animent, les yeux révoltés et entament une pantomime grotesque. Et violente. Celui qui tenait la bouteille la brise sur le brasero et commence à se lacérer et à taillader ses compagnons. Qui, eux, continuent de danser en agitant frénétiquement les bras. L'un d'eux se saisit de braises à pleines mains et se brûle les yeux en s'égosillant. Il ne hurle pas de douleur mais chante, même si les notes se teintent de souffrance. Le spectacle est terrible et au bout de quelques minutes, ils finissent par tomber, un à un, mutilés, brûlés, égorgés, victimes d'horribles blessures. Si des analyses sont faites, de très forts taux de Lycosa T. seront retrouvés dans les corps des malheureux. Un PJ qui s'approcherait durant la période d'exposition devrait faire un test de volonté difficile pour éviter d'être infecté et de danser ainsi jusqu'à la mort.

Acte 4

le grand final

AU CŒUR DU VAISSEAU SPATIAL ABANDONNÉ

C'est ici que se termine la sanglante odyssee d'Oswal Marconi-Bernheim.

En effet, même si des preuves compromettantes ont été révélées lors de la lecture du testament au troisième jour, Marconi a pris la fuite en riant, d'un rire de damné, de fou furieux. Si des membres de la Confrérie étaient là pour l'arrêter, il a réussi à leur échapper. Il faut maintenant le retrouver au plus vite. Les PJ devraient penser à l'entrepôt pharmaceutique où il a stocké ses ampoules de verre. Effectivement, Marconi est obligé de passer par là. Il s'y rendra aussitôt (ou à la nuit tombée s'il n'a pas été inquieté), pour récupérer sa cargaison et ensuite s'enfuir vers l'astroport.

Les PJ peuvent aussi tenter une nouvelle expédition vers cet astroport en s'équipant de matériel permettant de résister à la musique obsédante. Il faudra de bons contacts avec la Confrérie, qui, en échange d'informations, fournira aux PJ des casques rendant insensibles à ce charme. Ou plus surprenant, aller du côté de Cybertronic qui dispose de protections auditives technologiques qui diffusent un bruit blanc surpassant la musique. Les

PJ seront alors sourds mais ils ne seront pas victimes de l'envoûtement musical. S'ils ne préfèrent pas contacter la Confrérie et se méfient ou ne pensent pas à Cybertronic (tout dépend des contacts des PJ), ils pourront simplement se boucher les oreilles ; cela n'empêchera pas leur esprit de capter la mélodie, mais leur donnera un bonus de +3 pour chaque jet et ralentira la fréquence de ces derniers (un test à faire par heure ou par demi-heure selon que vous êtes un MJ sadique ou pas).

Il peut être cocasse d'interdire aux joueurs de parler sauf pour décrire leurs actions. Ainsi, aucun dialogue ne sera toléré et ils devront communiquer par signes et uniquement quand leurs personnages se voient...

Accéder au complexe sans devoir escalader les grilles dépendra de leur enquête et de son issue à ce moment là, suivant comment s'est déroulée la lecture du testament plus tôt dans la journée. Si Marconi a été écarté grâce à des preuves, il sera possible de relever ces gardes et de rentrer sans problème. Idem si les PJ ont le soutien de la Confrérie. Si l'homme d'affaires est toujours aux commandes officiellement, il leur faudra s'introduire à nouveau de manière clandestine.

La musique se fait de plus en plus forte au bout du complexe, dans la casse à vaisseaux spatiaux. Là, au cœur du plus gros, un vaisseau de la taille d'un paquebot, le Népharite trône, dans la salle des machines.

L'opposition est de taille puisque même s'il est incapable de se mouvoir, trop obèse qu'il est, il a sous ses ordres un Buveur d'âme zénithien et une poignée de Légionnaires Hurlants. Au centre de la salle des machines, les gigantesques moteurs ont été branchés avec une multitude de câbles sur lesquels rampent des vers grasseux et luisants. Toute une installation impie relie les moteurs à une gigantesque cuve dans laquelle sont jetées les ampoules de verre.

Le portail est sur le point d'être ouvert !

Un Marconi hilare, à la droite du Népharite, accueillera les PJ. Esquissant quelques petits pas de danse, le visage marqué du sceau d'une folie définitivement chevillée à l'esprit, il expliquera, comme dans tout bon final, les plans de Saba'Oewa et l'utilité du portail par lequel les troupes de l'Apôtre et les vers pénétreront dans Luna. Le satellite tombera directement sous la domination de Muawijhe. Il est probable que les PJ soient en sous-effectif

pour véritablement s'occuper de cette menace. Ils peuvent demander du renfort à la Confrérie en utilisant un ancien poste téléphonique qui fonctionne encore, dans la salle d'attente de l'astroport. Les guerriers mystiques rappliqueront aussitôt. Ils viendront prêter main forte aux PJ s'ils les ont suivis jusqu'à là, de toute manière (mais n'oubliez pas que ce sont les PJ, les héros, et ce sont eux qui doivent prendre les décisions importantes. Occupez les Inquisiteurs en leur faisant affronter la clique du Népharite).

Cette installation comporte plusieurs points faibles. Un test de mécanique, d'électronique ou même d'informatique (avec un malus de -2) permettra d'identifier un générateur branché à la cuve, qui alimente probablement cette dernière en électricité. Tirer dedans coupera la cuve de son alimentation, l'empêchant de résonner avec les moteurs du vaisseau. Cela sera réparable et aussitôt, sous les coups de fouet du Buveur d'âme, quelques légionnaires s'emploieront à dériver les circuits vers un autre générateur, mais cela fait gagner du temps. Tirer dans la cuve est une très mauvaise idée. Cela fait s'échapper les valeurs de folie. Ce qui empêchera le Népharite d'ouvrir le portail mais plongera les PJ dans la folie, un tourment si puissant que leur esprit fondra sur le champ. C'est néanmoins une possibilité pour une équipe prise au dépourvu et qui décide de se sacrifier pour sauver la plus grande agglomération de l'humanité.

Une fois la cuve branchée, il ne faudra que quelques minutes pour allumer les moteurs et créer un gigantesque portail circulaire ouvrant sur une dimension impie. De là, se déverseront des

cohortes de Légionnaires Hurlants et des milliards de vers qui ramperont pour toucher tous les êtres vivants qu'ils croisent. Il faudra absolument le refermer et il ne restera plus qu'à faire exploser l'installation. Tirer dans la cuve sera à présent inutile. Aux PJ de voir comment procéder. Plusieurs options : entraîner une surchauffe des moteurs et ainsi les griller en changeant leur programmation sur une des consoles de la salle, se rendre dans les réserves de carburant et y déclencher une explosion en chaîne de ce qui reste...

Épilogue

Selon que les PJ sauvent Luna ou pas, ils seront remerciés par Magdalena et par la Confrérie, par le biais d'un interrogatoire poussé de la part d'Inquisiteurs s'ils ont demandé de l'aide ou ont été suivis de trop près. De toute manière, à la demande express de Bauhaus et de la Confrérie, cet épisode devra rester absolument secret (sous peine d'exécution immédiate, la corporation et la Confrérie ne plaisantent pas avec ça). Les PJ ont sauvé le monde mais ne pourront même pas s'en servir pour draguer dans les bars des Périmètres. Franc-tireur, c'est pas une vie !

Caractéristiques des PNJ

Saba' Oewa, Népharite de Muawijhe, Légionnaires Hurlants, Buveur d'âmes Zénithien

voir p. 178-179 du livre de base.

Imposez cependant de sévères malus à Saba' Oewa pour toute action physique du fait de son obésité.

L'Inquisiteur Daedalus

comme Carmichaël, p. 208 du livre de base.

Les trois gardes du corps

voir les caractéristiques des gorilles, p. 212 du livre de base.

Oswald Marconi-Bernheim

administrateur et serviteur de Muawijhe

Force 11	Vitalité 12
Coordination 13	Intelligence 15
Volonté 8	Personnalité 12
Déplacement 3/225	Bonus offensif +1
Actions 3	

Points de vie

tête 3, bras 5, abdomen 5, jambe 6, poitrine 6.

Arme : Piranha

Compétences : Armes à feu 6, Administration 13, Négociation 13, Éducation 12, Adresse 6

#6

le Ddr. loisir sous influences

septembre 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€

