

numéro **11**

septembre 2014

«ils» nous cachent tout

- Americana
- L'Appel de Cthulhu
- Star Wars
- Nephilim
- Les Lames du Cardinal
- Byzance, an 800
- Lacuna
- Rétrofutur
- Fabien Clavel

DI6 DENT



culture rôliste (et plus si affinités)

www.di6dent.fr



**Spoilers
in,side**





Notre quatrième bougie aura eu du retard à l'allumage...

Nous avons en stock mille et une raisons pour vous expliquer pourquoi nous avons été contraints de retarder ce numéro, mais une seule est réellement valable : aussi dévoués que nous puissions être à la cause Di6dente, numéro après numéro, la vie nous rattrape toujours un peu plus. Certains fondent une famille, se font happer ou recracher par leur travail, ou encore traversent des moments difficiles. Alors, plutôt que de sortir un numéro qui ne nous convenait pas, terminé dans l'urgence, l'ensemble de la rédaction a préféré décaler la fenêtre de tir. D'autant plus que ce numéro s'accompagne de changements d'organisation, mais aussi d'un lifting bienvenu, annonciateur d'évolutions plus profondes dès le prochain numéro. Avec son lot de nouvelles rubriques, la «saison 3» de Di6dent inaugure, on l'espère, l'âge de la maturité. Est-ce que nous résisterons pour autant à l'envie de vous infliger des jeux de mots douteux ? Rien n'est moins sûr, on ne se refait pas !

Mais, après tout, peut-être que nous non plus nous ne vous disons pas tout...

Julien De Jaeger
et la rédaction de Di6DENT



.ours

Rédacteur en Chef : Julien De Jaeger
Responsable «magazine» : Vincent Ziec
Responsable «thema» : Julien Clément
Comité de Rédaction : Matthieu «Celewyr»
Carbon, David «davidalpha» Robert, François-
Xavier «Xaramis» Cuende, Sanne «SaSti» Stijve,
Guillaume «Tuin» Agostini, Laurent «Bob Darko»
Devernay, Romain «Rom1» d'Huissier, Romuald
«Aliath» Renaud, Coralie David

Rédacteurs : Éric Nieudan, Nathalie «Elfyr»
Zema, Jérôme «Brand» Larré, Alexandre «Ko-
bayashi» Jeannette, Benoît Attinost, Benjamin
«Macbesse» Kouppi, Khelren, Cyril Berger, Éric
Dubourg, Jean-Philippe Palanchini, Philippe Au-
ribeau, Nicolas Tauzin, Dirk Remmecke, Michel
«Farfalle» Fagherazzi, Stephan Foulc & Cyril Puig

Illustrateurs : Frédéric Genêt, Grégory Dayon,
Lucas Arnould, Julien De Jaeger

Maquette et Direction Artistique: Julien De Jaeger

Remerciements : Anthony «Yno» Combrexelle,
les Héritiers de Babel, les XII Singes, Philippe
Auribeau & Sans-Détour, Sandy Julien & Edge
Entertainment, Kopal, Johan Scipion, les cama-
rades de chez Casus, Vincent Lelavechef & Sci-Fi
Universe, Julien Pirou & Nolife

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

plansix@di6dent.fr

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

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

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

.sommaire

- 5 **La véritable jeuderologie du Professeur Tac0** : collector !
- 6 **Le Match** : crowdfunding vs. foulancement, le match à 426%
- 10 **À table**
- 11 **Avant j'étais rôliste** : Fabien Clavel
- 16 **Le syndrome du panda** : Rétrofutur
- 19 **Avant-première** : Americana
- 24 **À saisir** : Solomon Kane
- 27 **Mon truc à moi...** : le jdr sans règles
- 32 **Rôle over the world** : l'Allemagne
- 40 **Mond-o-rama** : la Terre des Anciens
- 53 **THEMA «ILS» NOUS CACHENT TOUT**
- 54 **Panorama** : trouver objet caché
- 65 **Interview** : les secrets d'Esteren
- 68 **Analyse** : le Grand Secret
- 76 **Campagne Lacuna** : le secret est dans la mécanique
- 82 **Inspi** : Universal Soldier
- 86 **Aide de jeu** : la Lettre Volée
- 92 **Scénario Nephilim** : Désir de Vengeance
- 109 **Scénario D6 System** : Mauvais Calcul
- 119 **PLAY**
- 120 **Scénario officiel les Lames du Cardinal** : Retour à l'Épervier
- 130 **Scénario officiel Byzance, An 800** : La foire de Saint Démétrius
- 138 **Scénario L'Appel de Cthulhu** : Le Chabonais
- 147 **Scénario L'Appel de Cthulhu** : Longue est la Nuit (2è partie)
- 157 **Old school** : Star Wars
- 157 **Présentation**
- 161 **Scénario** : Piège de Glace
- 170 **La table aléatoire** : c'est compliqué...
- 172 **Vox populi** : le jdra, aujourd'hui, qu'est-ce que c'est ?





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

aujourd'hui : collector !

Bienvenue à la Miskatonic University. Nous allons étudier un objet de culte rôlistique, le collector. Si un jour, vous héritez d'une mystérieuse boîte de votre grand-oncle (ne riez pas dans le fond, c'est une situation plus courante qu'on ne le pense), il faut vous préparer à réagir en conséquence.

Selon les études du département psychologique, le collector, symbole du *geek-way-of-life*, voit ses origines remonter à des éons immémoriaux. De tout temps, l'homme a porté une inexplicable affection à certains objets. On notera, à titre d'exemple, les fameux étuis péniens en silex sculpté numérotés de Lascaux¹ ou le fameux exemplaire « *affiné au houblon* » du Livre II de La Guerre des Gaules, « *Campagne contre les Belges* ». Après recoupement de récents sondages², nous sommes parvenus à une classification typologique.

Le Ludo-fossilisus

Époque : ère post-arnesonienne

Appellation vulgarisée : L'Épuisé

Classification taxonomique : boîteide

Signes distinctifs : il est facilement reconnaissable par ses caractéristiques ostensibles de vieillerie. Son odeur seventies vous frappera : plus votre envie de porter des pantalons moullants en haut et évasés en bas est forte, plus il est ancien. Le port des gants est conseillé pour le manipuler, car il cache parfois de redoutables dangers comme des agrafes rouillées ou des dés en yeux de mi-go. L'expert reconnaîtra le papier jauni, la boîte cabossée ou encore les mystérieux hiéroglyphes carbo-calligraphiés des proto-rôlistes. Nous conseillons toutefois aux esthètes le port de lunettes de protection, la mise en page étant parfois extrêmement datée.

Le Rolistico-monprecious

Époque : période post-crowdfundique

Appellation vulgarisée : la Rolex du rôliste

Classification taxonomique : coffretuide et étuide

Signes distinctifs : le poids. Ce collector est énorme, et peut être employé, dans certains cercles primitifs, comme arme de jet. Parfois appelé version luxe, il est utilisé lors de rituels sociaux, par exemple la parade nuptiale de convention. Le second trait définitoire, c'est le bruit : secouez, écoutez. Si vous percevez au moins 18 fréquences différenciées, vous avez trouvé un spécimen particulièrement riche en accessoires (dés, cartes, figurines, CD, spatule dorée pour votre PJ cuisinier, sachet de thé des champs de Zorgut-X23).

Le Culto-fétichistus

Époque : toutes

Appellation vulgarisée : la Golconde du fan

Classification taxonomique : livresque

Signes distinctifs : il est le plus rare et le plus difficile à découvrir. À première vue, rien ne le distingue des autres JdR. Pourtant, il est marqué d'un sceau qui le rend unique : celui de l'Auteur, du Concepteur. Dédicace manuscrite, illustration en garde, ou plus rarement, goutte de sang fortuitement déposée lors d'une coupure, salive au bord d'une enveloppe, cheveu noir corbeau égaré dans un jeu des années 90, poil de barbe semé au hasard d'une reliure... la pluralité des formes de ce collector n'a d'égale que sa préciosité.

En conclusion, je recommanderai de vous méfier du culte collectorite : j'ai vu trop de bibliothèques scandinaves broyées par le poids de collectors trop lourds, ou des étudiants devenir fous en tentant de déterminer s'ils étaient en présence d'un jeu de plateau ou d'un JdR.



¹ : Aussi nommés série limitée « fleur au fusil », selon l'école postclassiciste réformée, pour leur forme de tulipe éclose.
² : Issus de l'excellent ouvrage de Gary Rein-Baker *Rôlistes, à la rencontre du peuple invisible, ou le paradoxe de l'anti-groupe social plurastructuré*, Editions Céphalée, coll. « Les Cahiers de l'ethnographie non-euclidienne », Bordeaux, 2018



CROWDFUNDING VS. FOULANCEMENT LE MATCH À 426%



Dans ce numéro, notre rubrique Match prend un tour un peu spécial. En fait, pour tout vous dire, c'est le dernier opus de cette rubrique qui sera – comme d'autres – remplacée par de l'inédit à l'occasion de notre toilettage bisannuel. Pour marquer le coup, il nous fallait donc un match un peu... disons... pimenté. Alors, vous nous connaissez, nous sommes des coquins et avons décidé de nous intéresser aux mérites comparés des campagnes de crowdfunding 100 % jdr ! Si ce Match ne vous aidera en rien à choisir votre futur jeu de chevet, nous espérons qu'il vous permettra de faire un peu le point sur la pratique du financement participatif en jdr.

Putain de zoo

On est coquins mais on est gentils. Si, si, si. Si vous connaissez bien votre mook préféré ou si vous avez la politesse de bien vouloir poursuivre la lecture de cet article, vous saurez que nous sommes mal placés pour tirer à boulets rouges sur le principe même du foulancement pour le marché du jdr. C'est donc avec une certaine bienveillance que nous jetons un regard dans le rétroviseur sur trois années très denses de financement participatif en langue française, le seul à être concerné par ce Match (sinon, il aurait fallu y consacrer un hors-série estival).

Et, comme nous sommes décidément des vrais neutres/bons, nous avons suivi l'avis du ministre de l'Éducation Nationale et écarté l'idée d'attribuer des notes ou des avis dignes d'un bulletin de fin de troisième trimestre. Non, trop traumatisant pour nos gentils éditeurs. En nous inspirant de la meilleure pédagogie d'école maternelle, nous avons décidé plutôt d'associer un animal à chaque campagne distinguée.

Oui, un animal. Et vous allez voir : ça fait un putain de zoo.





La tortue

Qu'est-ce qu'elle est lente ! Elle énerve tout le monde tellement elle prend son temps, cette tortue. OK. Pourtant, elle, au moins, elle finit par arriver à bon port. À son rythme. Le prix de la bê-bête à carapace revient donc aux **Légendes de la Garde**. La VF publiée au format grosse boîte par **Footbridge** accumule en effet un retard record d'environ 2 ans et demi. Cela dit, la boîte est chez les souscripteurs et le livre de base dispo en boutiques. Il y a des lièvres qui ne peuvent pas en dire autant.

Le lapin blanc

Je suis en retard ! Ou, je suis en retard ! Du coup, ça s'affole, ça panique et ça oublie de sortir. Le prix du lapin blanc est remis à **Within**. Le projet des **Écuries d'Augias** a en effet, depuis la sortie des **Légendes de la Garde**, pris la tête du championnat national des retards de crowdfunding jdr. Financé en 2012, le jeu devrait sortir en fin d'année, mais même d'ici là, il peut encore battre le record absolu de retard. Encore un effort, les gars ! Et attention quand même à ne pas se faire griller dans la dernière ligne droite par un challenger accrocheur, **Antika**. Le jeu antiquisant des **Ludopathes** mérite en effet un accessit avec son retard de bientôt 2 ans... et pas de sortie réellement en vue.

Le lièvre

Du coup, ça va en surprendre plus d'un : le jury, après 36 h de délibérés, a décidé de remettre tout de même le prix du rapidos aux grandes oreilles aux **Ludopathes** pour leurs premières campagnes Ulule. Choisissez vous-même entre les suppléments **Anoë** ou **Aventures dans le Monde Intérieur** financés en 2012. Il s'agissait en effet de campagnes exemplaires sur le plan du timing : les délais entre fin de souscription et sortie effective étaient alors de moins de 3 mois ! Hélas, après, ça s'est gâté puisque à l'heure où

nous écrivons ces lignes, les **Ludopathes** ont pas moins de 4 campagnes financées en 2013 ou même 2012 (**Antika**, donc, mais aussi **Confianza 2** pour **Shade**) qui attendent toujours leur conclusion. Au fait, qu'est-ce qu'elle disait la morale de la fable à propos du lièvre ? « Rien ne sert de courir ; il faut sortir à point », c'est ça ?

Le mammoth

On a longtemps cru que ce serait dur pour une campagne de financement participatif 100 % jdr, 100 % française de faire mieux que celles consacrées à la grosse boîte des **Légendes de la Garde** ou aux suppléments pour **les Ombres d'Esteren**. Mais, on se trompait. Le vrai truc maousse avec les poils qui vont bien et les défenses qui font peur, le vrai bonhomme, le big boss, c'est **Pavillon Noir 2** avec plus de 150 000 € levés par **BBE** auprès de quasiment 900 rôlistes. Bon, le bémol, c'est qu'il s'agit d'une vraie gamme (une dizaine de trucs et de machins financés en une fois) et pas d'un seul livre de base. Quand même, ça en impose.

Le calmar géant

Décidément, les hommes en noir aiment particulièrement les monstres chelous venus du fond des âges. **BBE** reçoit en effet aussi le prix estampillé trop plein de tentacules (et relents pas frais ?) pour leur campagne de financement pour... c'était écrit... **Polaris 2**. Lancée sur la plate-forme personnelle de **BBE**, la souscription (comme les autres de chez **BBE**, à vrai dire) accumule tant de paliers, contre-parties, bonus, trésors, etc. que cela en devient incompréhensible à moins d'avoir suivi le 3e cycle « *financement participatif et Sudoku* » chez HEC. Le mieux, mon ami, c'est encore que tu donnes ce que tu as, et puis tu verras ce que tu recevras.

La mignonne pitite souris

Roooooh, elle est mimi. Mais qu'est-ce qu'elle est petite ! Pour un peu, on ne la remarquerait même pas. Le prix qui fait scouiiiiic revient à **Narrativiste Édition** avec ses campagnes toutes en sobriété heureuse consacrées à **Mnésosyne** ou à **Un train d'enfer**. Ces deux jeux expérimentaux ont réuni seulement une petite vingtaine de soutiens pour une somme totale inférieure à 1000 €. Néanmoins, ils sont dispo en boutique, eux. Mission accomplie, petite souris ! Bon, le problème, c'est que c'est fragile une souris, hein.

MVP

Au-delà de la touche humoristique constitutive de l'essence de cette rubrique, il nous a semblé utile de dresser un petit point sur les près de 60 campagnes de financement participatif qui ont bouleversé le paysage économique et éditorial du jdr francophone. Avant de délivrer nos commentaires, nous nous appuyons sur une minutieuse collecte de données factuelles dans le but de dépasser le rang des simples rumeurs et idées reçues.

Depuis son apparition sur notre marché au 1er semestre 2011, le crowdfunding a permis de lever un peu plus de 800 000 € en faveur des projets de jdr francophone. Chiffre à nuancer toutefois en constatant qu'environ 40 % de cette somme a été réunie pour des projets portés par le seul **Black Book Éditions**, éditeur déjà bien installé. Tout ce bel argent a permis de financer une grosse cinquantaine de projets qui représentent en fait bien plus de « produits ». Il est difficile de savoir où mettre la barrière entre gadgets promotionnels et véritables supports de jeu ; toutefois, si on se limite aux livres, écrans ou encore sets de cartes, on compte autour de 110 « produits » de jdr ainsi financés.



Le crapaud

Popopop, je vous arrête tout de suite, vous avez failli être discriminatoire et vexant. On parle ici du prix du crapaud des contes de fée ; vous savez, celui qui est tout plein de pustules et qui, finalement, peut devenir beau et fort sous le baiser de la princesse. Ou pas. Ce prix baveux est attribué à **Dessine-moi un donjon**, la VF de **How to host a dungeon** soutenue par **Narrativiste Édition**. La campagne de levée de fonds, sans doute mal fichue et tombée en pleine orgie de foulancements jdr, n'a réuni que 39 % de son objectif. Toutefois, l'éditeur a décidé de financer quand même la sortie du jeu : magie ! Bon, cela dit, le jeu n'est pas encore sorti et ce projet, comme d'autres du même éditeur, va bientôt fêter sa première bougie de retard. Qu'est-ce qu'on disait à propos des souris, déjà ?

Le cochon

Dans le cochon, tout est bon, dit-on. Certes. Le cochon a aussi la fâcheuse tendance à se gaver

En dehors de **BBE** (une trentaine de produits), les éditeurs qui utilisent le plus ce système sont les **Ludopathes** (une quinzaine) et **Narrativiste Édition** (une douzaine). **JDR Éditions** est plus modeste, et a la particularité d'être passé dès ses débuts et pour tous ses projets par ce biais. Au contraire, **Icare** a d'abord suivi une voie éditoriale classique avant de se redresser grâce au potentiel du crowdfunding.

Le crowdfunding est bien adapté au marché de niche qu'est le jdr. Il faut en moyenne entre seulement 50 et 100 souscripteurs pour faire aboutir un projet. Même les campagnes à gros succès (comme **Pendragon** ou **Steamshadows**) ne réunissent pas plus de 300 à 400 volontaires (en dehors des campagnes multi de **BBE**).

Si le foulancement est utilisé pour une foulitude de projets, sa vocation première n'est pas totalement oubliée ; ainsi, une quinzaine d'ouvrages ont été produits en auto-édition ou en micro-édition (structure ne défendant qu'une seule gamme). De même, le crowdfunding sert à financer dans 65 % des cas de la création francophone.

en en mettant partout. Dans cette catégorie, un seul concurrent, avec une vraie belle tête de vainqueur : **Sokara**. Ce supplément pour la VF du jdr **Fabled Lands**, porté par le micro-éditeur **Megara Entertainment** (s'il vous plaît !), a réussi l'exploit d'atteindre ses objectifs de financement (à hauteur de 107 %)... tout en annonçant que le livre ne serait finalement pas publié ! Comme explication, **Megara** (oups, j'ai failli oublier le **Entertainment**) avance le fait que la somme récoltée ne suffit pas. Et oui, éditeur, c'est un métier, en fait. Si on y ajoute une communication floue, des remboursements arrachés du bout des lèvres et de l'aigreur répandue à l'encontre des foulancements réussis, ça nous fait un prix largement mérité. Chapeau l'artiste !

Le papillon diaphane

C'est beau, c'est tout léger et, c'est vrai, ça ne vit pas longtemps. Malgré tout, nous remettons le prix aux ailes colorées à **La cité sans nom**. Le projet de guide de ville imaginaire du studio **Gobz'ink** (déjà porteur de **Épique 6**) reçoit ce



Les débuts du marché en 2011 ont été très timides (moins d'une demi-douzaine de produits). Cependant, dès 2012, on a assisté à une véritable explosion du nombre de campagnes de financement (plus de 20). En 2013, le chiffre reste stable, mais le nombre d'ouvrages ainsi produits croît nettement (une cinquantaine en un an !) avec l'adoption du principe des campagnes pour une série de suppléments (parfois une dizaine !). Au mitan de l'année 2014, avec seulement une demi-douzaine de campagnes, les chiffres semblent en nette baisse : l'âge de raison ou le début de la fin ?



prix d'honneur pour avoir été le seul à concourir dans sa catégorie : c'est en effet le seul projet entièrement numérique (PDF) à avoir été financé par ce biais dans le monde du jdr francophone. Un projet bien mené et éthique, puisque l'argent récolté servait essentiellement à rémunérer de façon transparente l'illustrateur (Le Grümph). Bon, autant le dire, ce qui nuit fondamentalement à ce principe, c'est la difficulté à inclure des gadgets ridicules comme bonus dans l'envoi d'un PDF. Too bad.

Le raton-laveur

Là, franchement, le Match a été sanglant. Très, très, très rude, même. Il faut dire que, depuis 2013 surtout, les campagnes de CF se sont mises à proposer de plus en plus de trucs et de machins à l'intérêt ludique plus que discutable. Dans la dernière ligne droite, **Steamshadows** et ses lunettes steampunk (des lunettes mais... à vapeur, quoi) garde quand même une petite



longueur d'avance sur le crâne de smilodon des suppléments **La Voix des ancêtres** pour **Wurm**. Bon, comme ce n'est pas très, très gentil de se moquer, faisons quand même remarquer que la campagne pour le foulement du livre de base du jeu steampunk de **Jdr Éditions** est un des plus grands succès du CF francophone, surtout quand on prend en compte le déficit de notoriété de ce jeune éditeur et le fait qu'il s'agissait là de financer un seul ouvrage (et pas une brouette comme chez **BBE**).

Le T-rex

Et ouais, le truc tout vieux mais qui fait peur tellement il est balèze, bah, c'est nous ! L'occasion pour nous d'écerner notre légendaire modeste (en même temps, se comparer à un machin disparu aussi mystérieusement que subitement, ça invite à la réflexion, pas vrai ?) en rappelant que **DiGdent** a été le premier acteur du jdr francophone à se lancer dans le crowdfunding. Il s'agissait à l'époque (début 2011) de trouver les sous-sous permettant à notre toute jeune asso de financer l'impression de notre #1. Ce fut fait et bien fait grâce (peut-être ?) à vous. Depuis, nous nous en sortons en réinvestissant numéro après numéro le fruit des ventes pour autofinancer les impressions. Nous n'avons donc plus besoin d'ouvrir ce qui se révéla, dans une certaine mesure, hélas, une sacrée boîte de Pandore.





par Nathalie Zema

café chez Procopé, c'est le bonheur. Merci à La Varenne pour l'invention du feuilletage, ...et non ce n'est pas une nouvelle botte au fleuret.

Le Mille-feuilles maison ou comment passer pour un chef étoilé

Pour le réaliser, je vous conseille de la pâte feuilletée du commerce, la crème pâtissière est facile à faire soi-même mais le feuilletage est un art qui requiert patience et autres vertus.

- 500 g de pâte feuilletée
- 250 ml de lait demi-écrémé
- 1 œuf
- 35 g de farine
- 50 g de sucre en poudre
- sucre glace
- 1 carré de chocolat noir

Étalez la pâte et piquez-la à la fourchette. Mettez au four à 180°C le temps indiqué sur le paquet de la pâte.

Mélangez dans un cul-de-poule la farine, le sucre et l'œuf. Vous pouvez éventuellement parfumer ce mélange avec de la vanille. Portez le lait à ébullition et versez-le rapidement dans le saladier. Remuez. Mettez à cuire jusqu'à ce que le liquide devienne crème.

Pour le montage du gâteau, découpez la pâte en trois parties égales. Étalez la crème pâtissière sur deux morceaux puis assemblez.

Pour le glaçage, mélangez un peu d'eau à beaucoup de sucre glace. Lorsque le mille-feuilles est froid, tartinez de glaçage. Mélangez le reste du glaçage au carré de chocolat fondu et dessinez la plus belle épée le long de la pâtisserie.

Et pour finir, je ne saurais que vous inciter à faciliter la digestion d'un tel repas par l'ingestion d'une grande spécialité gasconne : l'armagnac...

Lames du Cardinal ou mousquetaires du Roi, affûtez vos épées pour préparez les recettes d'aujourd'hui... Pour les mets de ce numéro, je ne pouvais que vous emmener en Gascogne, pays du farouche D'Artagnan, modèle parmi les escrimeurs !

Nous commencerons donc par un classique...

Cuisses de canard confites accompagnées de pommes de terre sautées

- 1 cuisse par personne soit, pour ces proportions, 4 cuisses
- 300 g de graisse de canard
- Romarin, sel, poivre

Assaisonnez les cuisses puis conservez au frais 24 heures dans un plat recouvert de film plastique (bon pour les bourlingueurs du XVII^e siècle, un plat recouvert devrait suffire si vous le glissez au frais à la cave). Passez au grill chaud 5 minutes. Faites fondre la graisse de canard dans une sauteuse et plongez-y les cuisses. Mettez au four à 90°C pendant deux heures. Les cuisses vont confire.

Servez une fois égouttées avec des pommes de terre sautées dans le reste de graisse. Une salade verte rafraîchira le plat.

Attention toutefois, après un tel plat, il est recommandé de faire une sieste sous un arbre, dans une taverne ou encore dans la salle d'armes.

Pour se remettre d'un entraînement intense ou d'une course-poursuite dans les ruelles de la capitale, ou bien lorsque le voisin a fini toutes les cuisses de canard, rien de tel que le dessert à la mode en cette belle année 1674 : le mille-feuilles... accompagné d'un




Fabien Clavel

Au début des années 2000, Fabien Clavel sort ses premiers romans dans l'univers de **Nephilim**, et écrira jusqu'en 2006 dans *Casus Belli*. Il a également participé à des suppléments pour cette même gamme (**Les Atlantéides**, **Les Arcanes mineurs**) et à **Khaos 1795**.

À l'aise dans tous les genres de l'imaginaire, il a depuis publié plus d'une vingtaine de romans, de la *fantasy* au *space opera* en passant par le fantastique. Il revient avec nous sur son parcours de rôliste.

 **Comme le veut la tradition, peux-tu te présenter à nos lecteurs ?**

fc Je m'appelle Fabien, j'ai 35 ans, et j'écris depuis douze ans pour des romans pour les adultes et aussi pour la jeunesse, dans à peu près tous les genres de l'imaginaire possible (mais je n'ai pas encore eu le temps de tous les pratiquer, ça va venir). Concernant le JdR, je suis abstinent depuis bientôt 7 ans (mais je pêche en pensée).

 **Tu as commencé en travaillant sur *Nephilim*, d'abord pour les corrections de la troisième édition, puis en écrivant des romans se déroulant dans cet univers. Quels souvenirs gardes-tu de cette époque ?**

fc C'était vraiment très sympa. Les bureaux de **Multisim**, l'éditeur, se trouvaient encore du côté du Père-Lachaise. Il y avait des verrières au plafond et on étouffait en été. En passant d'une pièce à une autre, on voyait des auteurs de jeux de rôles, des auteurs de romans, de jeux vidéo. Il y avait l'équipe de *Casus Belli* aussi. J'ai pu travailler sur de nombreuses relectures, notamment le guide de *Dia-blo II* et bien sûr beaucoup de JdR, ou bien des lectures de manuscrits, ou encore écrire des articles de magazine. C'était assez magique. Le plus important, ce furent les rencontres avec notamment Célia Chazel, Audrey Petit, Sébastien Célerin. J'avais même vu passer Johan Heliot. À l'époque, j'étais très impressionné. Maintenant, on se tape sur le ventre...


 **Quels étaient les jeux que tu pratiquais le plus ?**

fc J'ai une pratique assez boulimique, donc je me faisais initier à un grand nombre de jeux : **Agone**, **Nephilim**, **Vampire**, **Les Métabarons**, **Retrofutur**, **Les Secrets de la 7e mer**, **Le Livre des 5 Anneaux**, **L'Appel de Cthulhu**, **Feng Shui** et j'en oublie sûrement. Le jeu que j'ai suivi le plus assidûment a été plus tard **Warhammer** (j'ai rejoint une table en cours de campagne, remplaçant un magicien au pied levé). Pourtant, ce n'est pas l'univers que je préfère. Le jeu qui m'a le plus marqué en tant

que joueur est celui que j'ai pratiqué en premier. Il est à ce jour encore inédit, même si une édition pointe le bout de son nez. À l'époque, il s'intitulait **Les Héritiers**, écrit par Éric Paris et Isabelle Périer, et mettait en scène des fées à la Belle Époque. Génial !

 **Quel est ton souvenir le plus marquant, en tant que joueur, PJ ou MJ ?**

fc Je vous en fais deux pour le prix d'un. En tant que MJ aux **Secrets de la 7e Mer**, j'avais tenté de commencer un scénario en faisant arrêter le groupe de PJ. Ils ne se sont pas laissés faire et j'ai dû pratiquement les tuer pour les mener dans la prison où commençait réellement le scénario. C'est là qu'on m'a expliqué que j'aurais dû commencer l'histoire après l'arrestation. L'autre souvenir, c'est sur une partie d'**Agone**, en tant que PJ. Le maître était Isabelle Périer qui nous avait concocté un monstre inspiré du Gritch (voir Simmons dans *Hypérion*). La partie avait déjà été épique et on avait capturé un gars qu'on voulait ramener vivant, je ne sais plus pour quelle raison. En passant sur un pont, le voilà qui saute dans le vide. On a déployé des trésors d'imagination pour le rattraper sans qu'il se tue et on y a bien passé une heure, alors que la partie (et la nuit avec) touchait à sa fin. Je crois que ça s'est terminé par un bond avec corde accrochée au pied et un acrobate qui sautait d'un côté à l'autre du ravin pour ralentir la chute.

 **Qu'est-ce que le JdR t'a apporté d'un point de vue créatif, pourquoi avoir commencé à écrire des romans dans un univers de JdR ?**

fc Écrire en partant d'un jeu de rôle était rassurant. Au moins, je savais que l'univers pouvait intéresser quelqu'un. D'ailleurs, le premier roman que j'ai rédigé intégralement était une aventure dans le monde des **Héritiers**. Pour **Nephilim**, c'était la même chose. En gros, pour la documentation, au lieu de prendre un guide, on prend le livre-univers. D'une certaine manière, j'ai toujours trouvé que la création d'univers était quelque chose d'un peu vain (surtout quand on se contente de reprendre

des créatures ou des lieux déjà existants en changeant à peine le nom). C'est pour cette raison que je reprends surtout des créatures connues dans mes livres. Je n'ai créé d'univers inédit que pour *Les Légions dangereuses*, et encore c'était pour plaisanter. En plus, ça prend du temps d'inventer des créatures et des monstres. Du coup, avoir un livre-univers me convenait parfaitement.

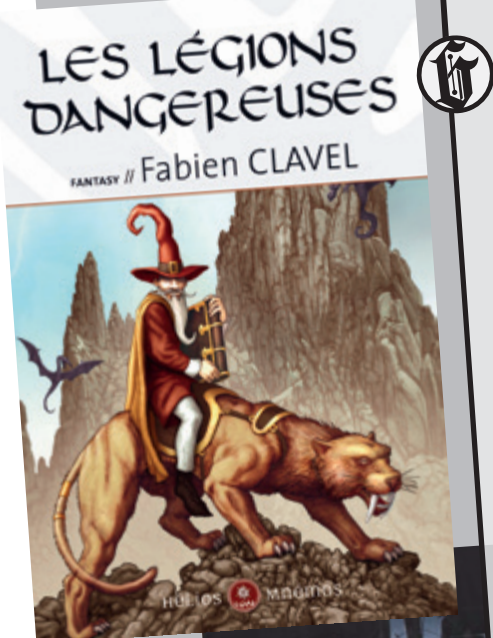
En même temps, le JdR enseigne à prendre appui sur les détails pour que ton univers se tienne. Cela permet de travailler sur la cohérence interne du monde. Du coup, si un jour je veux me lancer à construire un univers entièrement original, je me souviendrai des leçons du JdR.

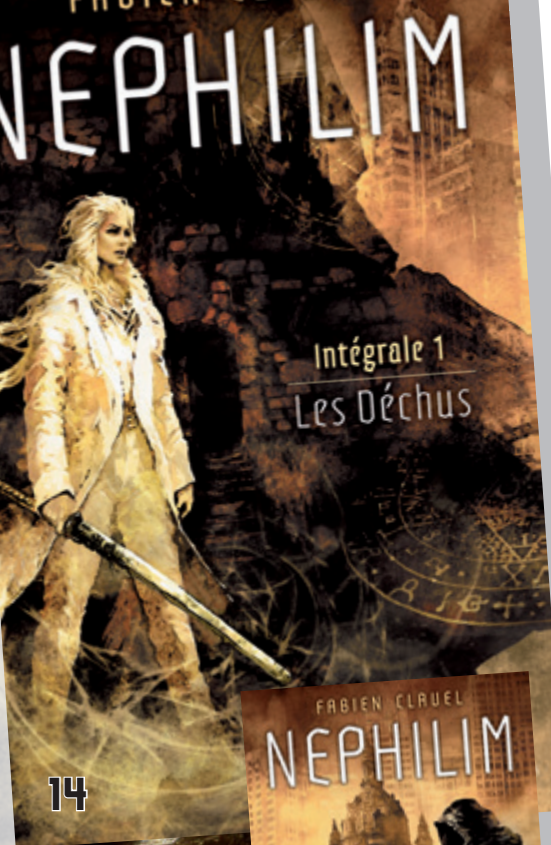
J Es-tu toujours rôliste ? Si non, pourquoi as-tu arrêté ? Si oui, quels sont les derniers JdR qui t'ont marqué ?

fc En ce moment, je ne suis plus un rôliste pratiquant. J'ai passé quatre ans en Hongrie et la barrière de la langue m'a un peu ralenti sur la pratique rôlistique. Et puis, je manque de temps maintenant pour passer ma nuit ou ma journée sur une partie. Je me suis plutôt rabattu sur les jeux de société, avec une nette préférence pour les jeux coopératifs, comme *Les Chevaliers de la table ronde* ou *Pandémie*, qui permettent de retrouver une partie du plaisir du JdR où l'on poursuit tous le même but au lieu de s'affronter. Mais j'ai tout de même des tentations de replonger qui reviennent parfois, surtout pour l'ambiance autour de la table. Quant aux derniers JdR qui m'ont marqué, ce sont plutôt des jeux anciens auxquels j'aimerais rejouer, comme *Retrofutur* dont l'univers était terrible.

J Tu as écrit une nouvelle dans *Dimension Nécropole* chez Rivière Blanche, l'anthologie se déroulant dans l'univers du JdR éponyme. Une envie de réécrire pour le JdR ?

fc En fait, je n'ai jamais cessé d'écrire en marge du JdR. J'avais même collaboré, dans la même collection que *Nécropole*, à *Khaos 1795*, il y a quelques années. En remontant dans le temps, j'avais aussi écrit la campagne des *Atlantéides* avec Florent Cautela pour *Nephilim*.





Intégrale 1
Les Déchus

14



FABIEN CLAVEL
NEPHILIM

Intégrale 2
L'Éveil



FABIEN
CLAVEL

HOMO VAMPIRIS



fabien clavel

L'Évangile cannibale

En fait, en ce moment, si je dois retravailler pour le jeu de rôles, ce sera au service des **Héritiers**. Je pense m'investir dans le jeu et reprendre aussi le roman que j'avais rédigé dans cet univers il y a longtemps, afin qu'il soit publiable et accompagne la sortie de ce formidable jeu.



Ta bibliographie de romans et de nouvelles est longue comme un tour de combat à Rolemaster. N'as-tu jamais eu l'envie d'écrire ton propre jeu ?

fc Comme je ne me vois pas vraiment comme un créateur d'univers, je n'ai pas eu la tentation d'écrire mon propre jeu. En fait, je préférerais inventer un jeu de société plutôt qu'un JdR. Le roman qui se rapproche le plus du JdR dans ce que j'ai écrit serait *Les Légions dangereuses*, rédigé au moment où j'étais à fond là-dedans. D'ailleurs, le roman que j'ai écrit ensuite, *L'Antilégende*, pourrait presque convenir aussi. Par contre, au final, comme je pratique de nombreux genres et que je veux éviter l'éparpillement autant que la répétition, j'ai commencé à faire revenir des personnages dans mes divers romans. Ainsi, par exemple, l'inspecteur Nogar, aperçu dans *Nephilim*, apparaît aussi dans *Homo Vampiris*, *Le Miroir aux vampires*, *Les Adversaires* (où l'on comprend sa véritable nature) et *Décollage immédiat*. Du coup, si j'arrive à rendre mes romans cohérents entre eux, ils pourraient finir par former un univers complet et se prêter à une adaptation en JdR. Je rêve d'ailleurs d'écrire une série qui synthétiserait les différentes branches de mes histoires. J'ai déjà commencé mais comme cela donnerait un cycle assez long, cela peut effrayer les éditeurs.



Quels jeux du passé aimerais-tu voir réédités ?

fc

Au risque de me répéter : **Retrofutur** mériterait une réédition complète

avec une véritable gamme et des suppléments couvrant tout l'univers. La parution chez **Mnémos** d'un guide d'Europole est un premier pas. Sinon, comme pour moi, c'est un jeu qui a déjà quinze ans, **Les Héritiers**. Mais, Isabelle Périer travaille à son édition et ça devrait arriver bientôt.

Le JdR a eu 40 ans cette année, qu'aime-rai-tu lui offrir ?

fc C'est l'âge où on s'achète des voitures de sport, non ? Comme je ne suis pas très versé dans les grosses cylindrées, j'espère pouvoir écrire, à mon humble niveau, des histoires qui donneront envie aux lecteurs de pratiquer le JdR.

Est-ce qu'il t'est déjà arrivé de tester tes intrigues à ta table de JdR, notamment pour les romans *Nephilim* ?

fc Jamais. Au contraire, j'ai tenu à inventer le scénario des romans sans lien avec des parties. En effet, la gestion du rythme est très différente entre une partie et un roman. Le premier s'adresse au personnage-joueur, tandis que le second s'adresse à un lecteur. Leur position n'est pas du tout la même par rapport à l'histoire et cela induit une écriture particulière. Des scènes extraordinaires en partie tomberont la plupart du temps complètement à plat si elles sont retranscrites telles quelles dans un roman. En outre, la psychologie d'un personnage romanesque peut expliquer une direction du scénario, alors que c'est plus difficile dans une partie puisqu'on garde un aspect plus ludique et dirigé vers l'obtention d'un résultat. Dans ces cas-là, on se débrouille pour qu'un autre PJ fasse ce qu'il faut, sinon la partie piétine. Un autre élément, c'est qu'on ne peut jamais prévoir ce que vont faire les joueurs dans une partie qui repose sur les capacités d'improvisation du MJ. Alors que dans un roman, au contraire, tout doit être millimétré. Par contre, à l'inverse, j'ai pu faire une partie en jouant le personnage d'Azarian, le Selenim de *Nephilim*, qui est un véritable emmerdeur, proche de ce que je suis en jeu. C'était très amusant pour moi mais l'ambiance occulte en a un peu pâti.

Quand on se plonge dans ta bibliographie, on voit que tu manies une multitude de genres (*fantasy, fantastique, space-opera*) et de mythes (*grecs, arthuriens, etc.*) Est-ce que tu penses que le JdR nous apprend à manier des morceaux d'univers pour construire nos propres histoires ?

fc En tout cas, j'ai procédé de la même manière pour le JdR et les romans. Le JdR est très formateur pour penser aux différentes strates d'un univers. Mais cela peut devenir un piège également quand l'univers prend trop de place. Pour moi, l'histoire est première. Quand on passe trop de temps à fouiller les recoins du monde et que l'auteur se regarde inventer, je commence à m'ennuyer. Dans ma pratique d'écriture, je m'efforce d'être généreux avec mon lecteur en lui proposant une certaine profondeur d'univers mais je ne développe que ce qui sert mon histoire. Néanmoins, le JdR est une bonne école pour apprendre à naviguer d'univers en adaptant chaque fois les règles.

Enfin, sur quel(s) projet(s) es-tu en train de travailler en ce moment ?

fc Comme j'ai le bonheur d'être un jeune père, je manque encore plus de temps qu'avant. Mais j'ai quand même un roman sur les zombies qui vient de sortir chez **ActuSF**, *L'Évangile cannibale*, et un autre est à venir, toujours sur les zombies mais pour la jeunesse cette fois : *Métro Z*. Pour le reste, je travaille surtout sur des histoires brèves en ce moment. J'ai des idées de recueils où l'univers serait construit à travers différentes facettes de nouvelles. On n'est jamais très loin du JdR finalement.



Le syndrome du panda

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

par Benjamin Kouppi
toutes illustrations ©

RÉTROFUTUR

Panda de Shrödinger

Étoile filante de la création française des années 2000, **RétroFutur** abordait des thèmes totalement inédits en jeu de rôle : dans une dystopie bureaucratique parfumée du charme rétro de *twisted fifties*, **RétroFutur** proposait d'incarner une cellule de résistants en lutte contre un ordre totalitaire déliquescents dans un monde de réalités truquées. La brièveté de son existence (octobre 2002-juin 2003) et l'absence de reprise de la gamme ont amené le Pr. Shrödinger à nous transmettre ses interrogations : **RétroFutur** est-il un panda mort ou un panda vivant ? Sa disparition est-elle liée aux circonstances, à un dysfonctionnement ? A-t-il seulement disparu ?

16

Le Panda foudroyé

RétroFutur était né sous les meilleurs auspices. Raphaël Bardas commençait à travailler sur une dystopie à la *Dark City*, une piste qui a fini par rattacher le jeu à l'univers paranoïde de Philip K. Dick. Sébastien Célerin commençait à réfléchir aux moyens de le transcrire en jeu par des expérimentations sur les règles qui aboutirent au célèbre système de la Substance Mort, qui simule la dégradation de la réalité. Tristan Lhomme, de son côté, apportait ses talents de scénariste, une fine connaissance de l'Europe de l'Est post-soviétique, entre ruines d'un régime totalitaire et pouvoir des mafias. Mael le Mée faisait bénéficier le jeu de sa fascination hyper-documentée pour les années 50 et d'une touche schizoïde. Quant à l'éditeur, Frédéric Weil, il incitait les auteurs, puis les rédac-

teurs et illustrateurs à accentuer la tonalité politique de leurs réflexions et, comme dans toutes les maisons sérieuses, une bible permettait d'harmoniser l'ensemble. Cette phase de création se déroula cependant dans des circonstances paradoxales qui contribuèrent autant à enrichir le jeu qu'à abréger la durée de vie de la gamme. Au début des années 2000, beaucoup d'éditeurs de JdR subirent de plein fouet l'effondrement de la bulle internet. **Multisim**, devenu fournisseur dans le domaine du jeu vidéo, fut durement éprouvé par les indécidables de l'Agence Centrale du Divertissement du Bakufu (traduisez Sony) et ses comptes passèrent au rouge écarlate. Paradoxalement, cette situation bénéficia à **RétroFutur**. Toute l'activité et la créativité de l'éditeur furent concentrées sur ses projets de JdR : innovations ludiques, travail d'écri-





ture soigné, recherche graphique jusque dans la maquette aux faux airs futuristes. En outre, les suppléments furent publiés à un rythme très soutenu : dix en moins d'un an, dont un gros supplément de contexte. **Les Agences**, un gros recueil de scénarios, **Premières Résistances**, et une série de cahiers présentant chacun une cellule résistante. Même si la gamme **RétroFutur** n'a pas atteint le volume des ventes d'**Agone** ou de **Nephilim**, elle était en 2003 la plus rentable de l'éditeur. Les ventes de suppléments confirmaient le succès du livre de base, au point d'éclipser **Guildes**, dont les suppléments restaient sur les étagères en dépit du franc succès de la boîte de base de la première édition. Il est difficile de conclure à l'échec de la gamme au regard du rythme de parution soutenu et de l'accueil en boutique. **RétroFutur** apparaît comme un jeu foudroyé en plein vol par la conjoncture fatale des années 2000... mais rien n'interdit de le disséquer.

Le Panda Assez Littéraire

Rétrofutur est une grande fête d'inspirations et de références littéraires, historiques et cinématographiques qui ne touchaient que de très loin des univers de jeu de rôle dominés par le médiéval-fantastique et le cyberpunk. En tant qu'univers totalitaire en décomposition, il emprunte à *1984* et *Brasil*, mais aussi au spectacle que donnaient alors les pays de l'Est en déréliction. L'horreur et la paranoïa trouvent des inspirations aussi bien dans *Dark City* que dans l'œuvre de Kafka, de Ph. K. Dick ou celle de Cronenberg. Les modes de résistance culturelle sont empruntés à la littérature beat. Burroughs et Thomas Pynchon rencontrent Jean Moulin. Ces choix originaux et le traitement de choc que les auteurs leur font subir, n'hésitant pas à inverser la référence initiale, sont pour beaucoup dans la troublante singularité de cet univers, à la fois familier et radicalement étranger. Cette réussite indéniable fait de **RétroFutur** une invitation à la découverte, ainsi qu'un jeu exigeant : la multiplication des références peut rendre l'appropriation du jeu délicate. Cette même difficulté d'apprentissage surgit à la

lecture de l'univers, qui dépeint l'intégralité du monde jusque dans ses marges indonésiennes et caribéennes plutôt que de centrer son propos sur l'Europole qui est au cœur du jeu. Elle aurait pu rebuter, mais l'époque était aux gros jeux aux univers fouillés.

Les règles de **RétroFutur** portent aussi cette empreinte d'une volonté littéraire. La mécanique de résolution pousse à faire des phrases en combinant des Actions, des Manœuvres et des Domaines. Les caractéristiques ne sont pas chiffrées mais échelonnées à l'aide d'adverbes. Ces deux mécaniques donnent une tonalité particulière au jeu mais, relativement neuves, n'avaient pas encore été éprouvées par les ans. Quoique fonctionnelles, elles ont pu dérouter et comportent de petites lourdeurs que ses successeurs ont éliminées. Ainsi la nuance entre l'Action et la Manœuvre n'est-elle pas toujours pertinente, et les adverbes s'apparentent davantage à un chiffage déguisé. Enfin, certains tests sont assez délicats à mettre en place, notamment ceux de dissimulation et de poursuite. **RétroFutur** rencontre ici les problèmes des précurseurs : **Wushu** et **Shadow of Yesterday** ont, depuis, employé des mécaniques à base de combinaisons de mots avec des procédures nettement simplifiées. Elles sont certes plus efficaces, mais en son temps, **RétroFutur** avançait sur des terres inconnues, et parfois avec beaucoup de brio.

Le Panda précurseur

En dehors de la mécanique de résolution, les règles de **RétroFutur** recèlent de nombreux points qui renforcent considérablement son propos. Ainsi, en échange de devoirs (tenir une planque, aller au travail, subvenir aux besoins d'une communauté), un personnage peut décider d'actions (un attentat, l'égarement d'un dossier) dont le joueur décrit la réussite et les effets sans intervention du meneur : c'est la narration partagée avant l'heure.

Le gros morceau du jeu reste la Substance Mort, une mécanique à double tranchant. Faible, elle le cède au pouvoir de la technologie Étrangère, l'univers devient froid et inhumain. Forte, elle ouvre les portes de l'Au-delà

et l'univers devient hanté. Surviennent alors des perturbations de la réalité, appelées « contrecoups schizogènes », la frontière entre le délire paranoïaque et le réel s'ame- nuise, entre marées insectoïdes et confu- sions d'identités. Ces contrecoups sont les réponses de la psyché des personnages et du monde à un régime politique aliénant, et, sur- tout, ils permettent au meneur de structurer un récit tout à fait spécifique au jeu.

Avec son univers et son système de jeu ori- ginaux, **RétroFutur** marque une rupture dans la création francophone : avant même que le *system does matter* ne fasse des émules, il proposait des règles cherchant à servir au mieux la proposition ludique et les thèmes du jeu, la Résistance et la paranoïa. S'il restait de petites scories liées à sa position de précur- seur, il introduisait des innovations majeures à travers une mécanique de quantification d'ambiance liée aux actions des personnages et des mécaniques de partage de la narra- tion. Indubitablement, le panda a fait date.

Le Panda des Catacombes

À la mort de **Multisim**, la Résistance s'or- ganise. Des internautes subvers-e prennent contact avec les auteurs via la liste de diffu- sion. Jérôme Noirez et François Cédelle ac- ceptent de publier leurs textes, qui sont béné-

volement maquettés et illustrés. Ces presses clandestines sortent Le Syndicat, tiré du pro- jet de supplément consacré aux mafias La Bande des Quatre, et Quai des Brumes, ultime cahier de la Résistance. L'Agence de l'Hygiène Mentale ne parvient pas à endiguer un flot continu de productions subversives : jusqu'en 2007, sites dédiés, scénarios et aides de jeu se multiplient, le temps de démontrer s'il en était besoin que **RétroFutur** était bien un jeu, et pas seulement un univers inspirant.

Inspirant, il l'est. Tristan Lhomme n'en finit pas d'être hanté par les visions de friches industrielles et les presses clandestines de la cellule **Mnémos** publient son premier ro- man, Opération Utopie, dans les marges de l'univers de **RétroFutur**. Mael le Mée fonde l'Institut Benway, institut fictif créateur d'or- ganismes de confort localisé quelque part dans les *twisted fifties*. L'univers graphique du jeu fascine, et Benjamin Carré expose au Palais de Tokyo en 2009.

Le panda fait une nouvelle sortie en 2013, le temps de poser une bombe. Le subvers-t Frédéric Weil, de la cellule **Mnémos**, répand dans les rues d'alt-Paris les textes du « li- vret univers » sous la forme d'un art-book contestataire, *Europole*. C'est la panique dans les titanopoles. Le livre apporte enfin la contribution sur le cœur titanopolitain que les résistants espéraient et rend public l'effondrement du pouvoir des Agences. On dit que les membres de la cellule initiale au- raient enfin fait leur jonction. Une réédition serait-elle en vue ?

L'Agence de l'Hygiène mentale surveille toute tentative des presses clandestines de mettre à profit les désordres introduits par le livret-univers pour renouveler ce forfait. Il est possible que ses efforts n'y suffisent pas. Le danger peut venir de n'importe où, même d'une Agence du Divertissement.

« Le Panda est vivant et vous êtes morts. »
Philip. K. Dick, *Ubik*

Remerciements :
Matthieu Carbon,
Tristan Lhomme,
Sébastien Célerin






par Julien De Jaeger
illustrations de Julien De Jaeger

AMERICANA

En 2002, un jeune auteur proposait sur son site un jeu intrigant. **le Syndrome de Babylone**. Dans la foule des jdr amateurs de l'époque, cet essai jamais terminé avait déjà su attiser un intérêt certain. 12 ans plus tard, le cycle - largement remanié depuis - est sur le point d'être achevé. Entre temps, il y a eu **Patient 13** et **Notre Tombeau**, autant dire qu'Anthony «Yno» Combrexelle a parfaitement goudronné la route que s'apprête à emprunter son nouveau **burst**.

19

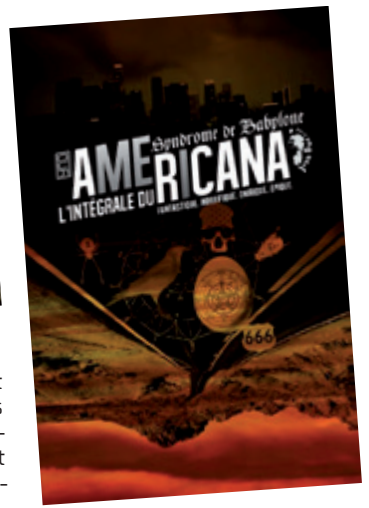
 **Yno, John Doe, Burst ésotérique, en faut-il vraiment plus pour donner envie au rôle ?**

ac Non, tu as raison, arrêtons donc tout de suite cette avant-première. Plus sérieusement, j'imagine, oui. Pour la faire courte, **Americana** c'est un **Burst**, un jeu de « rôle-campagne » composé de six gros scénarios, se déroulant à notre époque, dans « notre monde », indépendant de tout jeu de rôle existant et muni d'un corpus de règles dédié.

Dans cette « *intégrale du syndrome de Babylone* », j'ai tenté de pousser le concept de **Burst** à son maximum avec des PNJ récurrents vivant peu ou prou dans la même grande ville, des scénarios aux intrigues indépendantes et pourtant interconnectées ainsi que de nombreux éléments qui se développent et se dévoilent au cours de l'avancée du **Burst**. Au final, vu que je suis assez

maniaque pour ce qui est des petits détails « que personne ne remarque jamais », que c'est une formule « 100% scénario 0% contexte », c'est ce que j'ai eu de plus complexe à écrire jusqu'à aujourd'hui.

À la manière d'un film ou d'une série TV, l'univers, le fantastique, les personnages et les factions ne sont présentés et expliqués que par ce que les protagonistes savent, pensent savoir et révèlent. En dehors des scénarios, il n'y a pas de voix off ou d'explications factuelles supplémentaires. Les scénarios sont véritablement le cœur du jeu et jouent sur le fait que personne (personnages, joueurs et meneur) ne peut être certain du degré de menace d'un PNJ, de son nombre de points de vie ni même des vérités énoncées dans les scénarios avant d'en avoir joué l'intégralité. Et même à ce moment-là, une fois le rideau tiré, la conclusion tombée, des zones d'ombres et des questions existentielles resteront. En ça, les films *Angel*



Heart, Donnie Darko, Lost Highway, Mulholland Drive, The Devil's Rejects et les séries Twin Peaks et Carnivale font partie de mes principales sources d'inspirations. Americana ne s'adresse donc pas à tout le monde et demande l'acceptation de cette approche pour l'apprivoiser (de la même manière qu'il n'y avait pas d'explications « définitives » dans **Patient 13**). C'est en tout cas, ce qui en fait sa particularité et pas un jeu contemporain fantastique comme les autres.

 **Du coup c'est une version « King Size » d'un jeu à la Notre Tombeau ?**

20

ac Dans ses (très) grandes lignes, la formule est similaire à celle de **Notre Tombeau** où le monde et les décors sont uniquement décrits par le biais des scénarios.


À l'inverse, la durée des six chapitres qui composent **Americana** est notablement plus importante que celle des douze épisodes de **Notre Tombeau** avec des scénarios prévus pour durer de 4 à 8 heures chacun – rien que le dernier chapitre d'**Americana** fait la taille des douze épisodes de **Notre Tombeau** ! De plus, ce n'est pas non plus une grande histoire coupée en six parties, c'est bien six histoires – six épisodes, six films – qui forment une très grande histoire.

Par rapport à Notre Tombeau, l'ambiance se veut plus bizarre et effrayante, plus lente et occulte qu'énergique et viscérale. L'intrigue d'**Americana** ne repose ni sur la survie ni sur les scènes d'action et l'atmosphère est plus subtile et variée que ce précédent *Burst*.

J'en profite pour insister sur un point : ce n'est pas du « rapidement lu, rapidement joué ». Même s'il y a des dizaines de notes, de remarques, de rappels au cours des scénarios, c'est une « vraie » campagne : l'en-

semble est copieux, les intrigues tortueuses et les PNJ nombreux.

En cela, **Americana** s'adresse à des meneurs et des joueurs confirmés et avides d'expérimentations.

 **Pour ceux qui avaient lu à l'époque le Syndrome de Babylone, quelles sont les différences majeures ?**

ac La principale et la plus évidente pour les lecteurs, meneurs et joueurs de l'époque : il y a une vraie fin. Plus précisément, il y en a plusieurs. Une dizaine de variations de conclusions sont proposées en fonction des choix et des actions réalisés par les personnages durant le dernier chapitre afin d'offrir un final satisfaisant, en accord avec leur évolution. Globalement, une petite douzaine d'années s'étant écoulée entre l'écriture du premier scénario et le dernier, j'ai fait un gros travail de réécriture. J'ai repris l'ensemble des quatre scénarios déjà existants, je les ai déconstruits puis réécrits. S'ils racontent peu ou prou la même chose qu'à l'époque, ils ont été restructurés, clarifiés, parfois développés, d'autres fois expurgés pour offrir des scénarios mieux conçus et surtout profilés pour coller à mon écriture actuelle qui, en bien et en mal, est plus aguerrie : ce que ça a perdu en fraîcheur, ça devrait le gagner en efficacité. Pour autant, j'ai tenu à garder tout ce qui faisait les spécificités du projet, son charme et ce qui avait plu alors, en me basant sur les nombreux retours récoltés au cours des années (d'ailleurs, plus que **Patient 13**, c'est depuis sa création, le projet où



j'ai eu le plus de retours) : le fait de ne pas savoir de quoi l'épisode suivant sera fait, de ne pas totalement comprendre les tenants et les aboutissants tout en étant accroché par le fantastique des histoires et la récurrence de personnages étranges dans des intrigues contenues à chaque épisode.

En plus des quatre scénarios initiaux retravaillés, deux très gros chapitres supplémentaires ont été ajoutés pour proposer des intrigues supplémentaires et conclure l'ensemble. Pour finir, à chacun des six chapitres ont été adjoints de nombreuses aides de jeu, des conseils de mise en scène – astuces, notes et remarques – ainsi que de nouvelles propositions musicales pour sonoriser chaque scène.

qui vivent et évoluent, une vraie ambiance de séries TV et, surtout, les mêmes rebondissements qu'on peut avoir dans ce type de média – où il est possible de chambouler un contexte sans avoir de comptes à rendre à un univers établi. C'est de là qu'est né le concept de « *Burst* » : une campagne qui ne soit racontée que par ses scénarios et pas inféodée à un univers de jeu déjà connu, forcément castrateur en terme de carcan créatif à respecter. Avec ce concept, les joueurs ne connaissent ni les règles ni les limites de l'univers et ça influe énormément sur l'appréciation des événements et leur peur de l'inconnu.

Du coup, oui, au lieu de faire un jeu qui se passe en prison où les personnages sont

« C'est ça, l'Americana – avec du folklore local, des artefacts étranges, un « rêve américain » cauchemardesque, des « self-made men » qui à force de volonté développent des capacités étranges »




Après la folie de l'isolement, les terreurs enfouies dans les profondeurs, on dirait que tu avais besoin d'espace ?

ac J'ai une écriture assez lente et je passe énormément de temps à réfléchir à mes projets (concepts, univers, personnages) donc même dans le cadre d'un genre que j'adore comme le contemporain fantastique, j'essaie d'éviter la redite. Si c'est pour passer des centaines et des centaines d'heures sur un projet, sur mon temps libre, j'ai besoin de variété pour pas m'ennuyer et laisser tomber dès que l'écriture s'éternise.

Après, pour replacer les choses dans leur contexte, les premiers scénarios du **syn-drome de Babylone** ont été écrits quelques mois après **Patient 13** (entre 2002 et 2003). **Americana** n'a donc pas été écrit en contraste ou pour changer de Notre Tombeau. Par contre, je me souviens qu'après avoir écrit mon petit jeu court, en huis-clos, avec des idées de scénarios tenant sur 10 lignes, je voulais produire quelque chose qui prenne une tournure épique, qui soit très scénarisé en opposition à **P13**, avec des PNJ

enfermés dans un labyrinthe, j'ai eu envie de grands espaces, d'étendues désertiques, de grandes villes urbanisées, de forêts impressionnantes, de petits bleds paumés et ça, toujours avec des gens décalés, du fantastique atypique et des bizarreries. J'aime cette imagerie qui colle avec les USA, cette réalité fantasmée véhiculée par le ciné et les séries TV.


En conséquence, **Americana** prend place dans une grande ville américaine – par défaut, Los Angeles – mais ça pourrait relativement facilement se dérouler n'importe où là-bas à partir du moment où l'endroit évoque quelques images aux joueurs. D'ailleurs, c'est pourquoi il n'y a pas de petit précis des Etats-Unis, de la ville, ni même de véritables mentions de lieux existants. Tout est dans le cliché, dans l'imagerie typique qui rappelle les USA – C'est d'ailleurs ça, l'Americana – avec du folklore local, des artefacts étranges, un « rêve américain » cauchemardesque, des « self-made men » qui à force de volonté développent des capacités étranges, des personnages « *bigger than life* » et ces fameux décors hauts en couleurs qui permettent à l'imagination de respirer...

 **Je pense que tu commences à te sentir chez toi ici, si tu devais refaire la déco pour que ça colle à Americana, tu ferais quoi ?**

ac Cette avant-première serait la retranscription d'une conversation enregistrée sur un dictaphone dans un restaurant à l'américaine, un *diner* perdu le long d'une route ensoleillée dans un coin paumé des USA. Dans le fond, en hauteur, une télé cathodique muette capterait *Golden Years*, un soap multi-redifusé, la serveuse pâlotte à l'épaule tatouée d'un Tetragrammaton kabbalistique viendrait s'enquérir de notre choix pour déjeuner alors même que nous serions en train de dévisager certains clients aperçus en rêve quelques nuits plutôt et ce juste avant que le transistor qui diffusait Johnny Cash se mette à nous questionner sur le sens caché du nom du restaurant.

 **Une ambiance qui rappelle celle de Silences (BD de Yno et Matthias Haddad), a-t-on une chance d'en voir la suite un jour ?**

ac J'espère. En tout cas, la suite est terminée avec une fin écrite et illustrée. La situation prend simplement un temps infini à se décoincer administrativement et ça pèse forcément dans la motivation pour faire aboutir le projet. Ceci dit, il n'y a pas de raison pour que ce ne soit pas le cas, sous une forme ou une autre : **le syndrome de Babylone** est l'exemple parfait d'un projet que je pensais ne jamais conclure qui arrive finalement à son terme. Puisque c'est le sujet, j'en profite pour mentionner que *Silences* se déroule bien dans le même univers qu'**Americana** (et inversement). D'ailleurs, s'ils ne sont repérables que par les lecteurs de la BD, il y a plusieurs clins d'œil discrets mais discrets au cours des chapitres.


 **Tous tes jeux ont également en commun un système de règles simplifié à l'extrême au service de l'ambiance. Cette fois tu as voulu procéder un peu différemment ?**

ac Oui et non. Le système de jeu, à base de D6, est une version adaptée et développée du *Corpus Mechanica Plus*, un système

dont la toute première version avait été créée pour... Notre Tombeau. Ça reste donc dans la mouvance de ce dernier même si l'emphase n'est plus autant mise sur le physique, les combats, la survie et que l'ensemble a été développé, enrichi, testé et affiné au fur et à mesure des versions et des années.

Au début de cette intégrale du **Syndrome de Babylone**, les joueurs incarnent des personnes qui ne sortent en rien de l'ordinaire, ancrées dans un quotidien sans relief que les scénarios vont petit à petit questionner et mettre en perceptive. De même, comme les scénarios se situent à « hauteur d'homme », sans magie ostentatoire ni capacité super-héroïque, et qu'il s'agit d'une « campagne *one-shot* », les règles sont effectivement courtes et sans cas particulier afin d'être apprises et retenues en moins d'un scénario – il y aurait un déséquilibre logique évident à proposer des règles longues et détaillées pour un *Burst* qui bien qu'ambitieux se définit comme éphémère.


Par contre, à l'inverse de **Notre Tombeau**, le système propose de quoi développer et particulariser le personnage sur le moyen terme, au fur et à mesure de son évolution dans le cadre des six chapitres.

 **À quel point vas-tu t'investir dans l'aspect visuel ? Matthias (Haddad) va encore devoir donner vie à tes cauchemars ?**

ac Jusqu'à preuve du contraire et même si je sou mets quelques idées visuelles, comme pour tous les produits issus de **John Doe**, c'est Le Grumph qui officie à la mise en page. Ce qui tombe bien vu qu'il le fait très bien.

Concernant l'aspect visuel, plus que de l'illustration, je souhaite recourir à de véritables photographies – objets et aides de jeu tirés des scénarios, lieux typiques (motel, station service, Hollywood, etc.) et personnes plus ou moins retouchées pour officier en tant que PNJ. Comme je suis en plein dedans, j'ai encore le temps de changer mon fusil d'épaule si jamais une meilleure idée se présente mais c'est en tout cas l'intention.

Derrière cette envie, il y a l'idée de proposer des images issues du quotidien pour accroître le réalisme de l'univers, renforcer le ton des scénarios (l'illustration dessinée a tendance à « cartooniser » une ambiance aussi réaliste que soit son rendu visuel), rendre plus crédible les quelques bizarreries de l'histoire et effrayant le fantastique du *Burst*.


 **Proposer Americana à John Doe, c'était une évidence, même si tu as depuis collaboré avec d'autres éditeurs ?**

ac Quand j'ai repris le projet après plusieurs années d'hibernation et que je me suis rendu compte que je parviendrais finalement à le conclure, il était parfaitement clair dans ma tête qu'**Americana** serait édité par **John Doe** ou, dans le cas contraire, par mes propres moyens. Donc oui, une évidence. Pour trois raisons.

La première, raisonnée, est « l'instant brosse à reluire » : les mecs de **JD** sont cools, francs, réglos, m'offrent une grande liberté et leurs livres ont de l'allure, sont solides et affichent des prix modérés.

La seconde, morale, vient du fait que par le passé, **John Doe** a validé un des mes projets que j'ai abandonné un peu plus tard, en cours de route. Du coup, je voulais un peu « me racheter ». Le syndrome de Babylone s'inscrivant dans un genre contemporain-fantastique et ayant une filiation directe avec **Patient 13** et **Notre Tombeau**, il était parfait pour ça.

La dernière, créative, est liée à ce que je viens d'évoquer : **Americana**, **Patient 13** et **Notre Tombeau** prennent place dans le même monde. Tout comme **Silences** évoqué plus haut mais aussi **Black Trinity** – la campagne parue dans la précédente incarnation de *Casus Belli* – tous font partie du même univers partagé : des références à chacun d'entre eux, plus ou moins évidentes, plus ou moins discrètes, sont faites dans **Americana**. Le proposer chez John Doe renforce donc un peu plus le fait que ces projets entretiennent des liens étroits et qu'ils font partie d'un « grand tout ».

 **Allez, maintenant, assume ton rejeton et mouille toi sur une date !**

ac Chez **John Doe**, ils ont l'habitude de répondre « dès que c'est prêt ». C'est un luxe que de se le permettre et c'est ma meilleure réponse – d'autant plus que je ne suis pas dans la confiance de leur planning éditorial à l'année. À quelques pétoilles près et quelques ajouts de dernière minute, si le texte est bouclé, il reste encore à faire avant que le livre ne devienne une réalité. Parce que, mine de rien, c'est de loin mon plus gros et mon plus long projet : 12 ans que je pense régulièrement aux intrigues, aux personnages, à certains détails et un an que c'est quasi-quotidien. Je suis arrivé à un stade du projet où j'ai un besoin obsessionnel et maladif de veiller à ce que tout ce à quoi j'ai pensé soit présenté d'une certaine façon, se recoupe, avec les sous-entendus que je souhaite, les explications, les liens et les « incertitudes » voulues. Et, forcément, bien faire les choses – le mieux possible du moins – ça prend du temps. Du coup, après une dizaine d'années, je compte bien prendre autant de temps que nécessaire pour y parvenir. Ceci dit, pas d'inquiétude, c'est toujours prévu dans le courant de l'année 2014...





SOLOMON KANE sur les traces du puritain

24

Fans de Robert E. Howard, battez-vous pour faire traduire l'excellent jeu de rôle tiré des aventures de Solomon Kane !



Même si Conan reste le personnage le plus connu de Robert E. Howard, l'influence des aventures de Solomon Kane sur de nombreux jeux de rôle se fait encore sentir de nos jours. Du prêtre de **Donjons & Dragons** jusqu'au répurateur de **Warhammer**, la figure de l'homme de foi qui démolit du monstre à grands coups de bâton magique est prégnante un peu partout. Pourtant le personnage n'a pas autant attiré les éditeurs de jeux de rôles que l'indétrônable Conan le barbare. Ses aventures, bien souvent teintées de fantastique, se déroulent dans notre monde, entre la fin du XVIe et le début du XVIIe siècle ; peut-être certains éditeurs ont-ils cru (à tort) qu'un jeu de rôle fondé sur ce personnage serait considéré comme un jeu « historique », qui n'est pas le genre qui se vend le mieux.





L'autre Solomon Kane

Nous autres français bénéficions toutefois déjà d'un jeu de rôle consacré à Solomon Kane. Écrit par le prolifique et talentueux Olivier LeGrand (*Imperium*, *Terre des Héros*, *Mazes and Minotaurs*, etc.), le jeu en est à sa quatrième édition (datant de septembre 2013). Le jeu de base (71 pages) est accompagné de six suppléments et scénarios, tous d'excellente facture : la guerre, la France, la sorcellerie... Vous pourrez trouver tout cela (gratuitement !) à cette adresse : <http://solomonkane.free.fr/JEU.htm>. Certes, vous ne bénéficierez pas de la luxueuse présentation de *The Savage World of Solomon Kane*, mais une fois autour de la table pour jouer, qui se soucie de ce genre de détails ? Le joueur qui aime feuilleter un livre pour se mettre dans l'ambiance ? Pour ceux-là, effectivement, une version française du jeu de **Pinnacle Entertainment** serait la bienvenue : même si l'ouvrage manque du souffle épique des nouvelles, c'est un outil très bien pensé pour le meneur.

Il aura fallu attendre 80 ans pour Kane

En 2007, **Pinnacle Entertainment**, éditeur de *Savage Worlds*, décide néanmoins de sortir un jeu de rôle dédié aux aventures du puritain : *The Savage World of Solomon Kane*. Bien qu'il utilise le système *Savage Worlds*, c'est un jeu indépendant : les règles sont intégrées au livre de base et adaptées à l'ambiance bien particulière des nouvelles, notamment en ce qui concerne la magie. Le livre est somptueux : plus de 340 pages tout en couleurs avec des illustrations très réussies dans l'ensemble. Après un résumé des nouvelles, le livre passe directement à la création de personnage, suivie par les classiques chapitres dédiés à l'équipement et aux règles. Ce sont les règles de *Savage Worlds*, c'est donc clair, carré et concis. Les plus gros changements concernent la magie. Elle devient difficile à utiliser (un jet de dés est nécessaire), demande du temps et les sorts les plus spectaculaires (de type « éclairs » et consorts) ont été éliminés. Tout cela occupe les cent premières pages de l'ouvrage, mais le cœur du jeu se situe dans les deux cent trente pages qui suivent...

Une campagne prête-à-jouer

Après quelques conseils destinés aux meneurs de jeu (de l'organisation d'une partie à la création d'aventure), l'auteur dresse en quatre pages les éléments fondamentaux de l'époque où se déroulent les aventures de Solomon Kane : transport, religion, découvertes, sciences ainsi que des thèmes délicats comme l'esclavage et le sexisme inhérents à l'époque. Ensuite le lecteur a droit au plat de résistance : une campagne de vingt-huit aventures réparties entre l'Europe, l'Afrique, l'Amérique du Nord, l'Amérique centrale et la Chine. Autant vous dire que vos joueurs vont voir du pays. Il faut toutefois prendre en compte le fait que les aventures sont écrites sur le même modèle que les campagnes que l'on trouve dans les autres univers dédiés à *Savage Worlds* : chacune est décrite sur deux à quatre pages avec parfois quelques plans et les PNJ principaux. C'est généralement suffisant pour les faire jouer ; cependant, les meneurs qui ont besoin de plus de détails pour se lancer devront fournir un peu de travail supplémentaire. La trame générale est classique (sauver le monde, rien que ça), mais les situations et les adversaires sont variés et l'ensemble de la campagne est, à mon avis, très efficace.

Une gamme complète et parfaite

La gamme de *The Savage World of Solomon Kane* est constituée de quatre ouvrages : le livre de base, un recueil de trois aventures (*Travelers' Tales*, 32 pages), un bestiaire où chaque créature est accompagnée par un scénario (*The Savage Foes of Solomon Kane*, 21 créatures et autant de scénarios décrits sur un peu plus de 150 pages) et enfin 50 nouvelles aventures à intégrer dans la campagne du livre de base (*The Path of Kane*, 223 pages).



Chaque ouvrage bénéficie du même soin que le livre de base : maquette, illustrations, tout est impeccable. Aucun de ses suppléments n'est indispensable, le livre de base ayant vraiment été pensé pour se suffire à lui-même. Les fans finiront toutefois par investir, car il y a là de quoi enrichir considérablement une campagne, chaque ouvrage proposant des aventures prêtes à l'emploi, souvent assez efficaces, et bien dans le ton de l'univers. Le seul petit regret que l'on peut avoir est l'absence d'un écran dédié au jeu, peut-être qu'avec une version française...

26



Où est la version française ?

Il est donc étonnant de ne pas encore bénéficier d'une version française de cet excellent jeu. Alors que *Savage Worlds* peine à trouver son public, en raison de son absence d'univers dédié et de scénarios, *The Savage World of Solomon Kane* permettait d'accompagner ces règles d'un univers des plus séduisant avec, en prime, une campagne prête à jouer. De plus, la gamme est fermée (voir encadré) et il est donc plus facile de la caser dans un planning de production. Le jeu permet d'aborder le jeu « historique » en douceur : l'Histoire est ici plus une toile de fond pour des aventures hautes en couleurs qu'un cadre rigide. L'ambiance est assez unique et parvient à mêler le style débridé des films de capes et d'épées et l'horreur gothique. Un mélange auxquels d'autres ont cru, comme en témoigne la sortie de *Tous pour un : Régime diabolique* chez Sans-Détour. Les aventures de Solomon Kane ont toutefois un parfum spécifique que l'auteur du jeu a réussi à restituer.



LE JDR SANS RÈGLES

27

Entre le temps où les océans ont bu Atlantis et l'avènement des fils d'Aryas, il y a eu un âge dont on rêva peu. Un âge où les joueurs rivalisaient pour retenir les tables de coups critiques, les points faibles des créatures maléfiques et les généalogies des ascendants d'Aragorn. Et dans cet âge apparut le Sans-Règles, qui balançait quelques paragraphes énigmatiques en lieu et place de feuilles de perso (parfois même, un seul mot !) et qui faisait de la parole du Meneur la loi totale sur les conflits que les héros pouvaient mener contre des adversaires tout aussi farouches que ceux qui avaient 12d10+45 points de vie.

Mon truc à moi, c'est le jeu de rôles sans règles. Ce n'est certes pas l'anarchie, mais il est certain que cette pratique ne vous proposera jamais d'acheter un livre qui contient quelques centaines de pages de listes de sorts ou de modificateurs pour les interactions sociales.

Définition

Pour parler du JdR sans règles, il paraît important de commencer par définir ce dont on parle, d'autant plus que l'appellation est caricaturale. En effet, il n'y a jamais d'absence totale de règles, ne serait-ce que des règles de savoir-vivre ou des objectifs partagés par tous les participants (« *on veut passer un bon moment ensemble* ») ou qui sont communes à toutes les activités sociales. On appelle d'ailleurs cet ensemble de règles un contrat social. Le JdR sans règles a donc bien des règles. Le JdR sans règles, ce n'est pas non plus du JdR sans dés. Il peut y en avoir, mais cette manière de jouer ne se caractérise pas par la présence ou l'absence de dés. En fait, elle peut se définir de manière caricaturale dans l'aphorisme « *en cas de doute, c'est le MJ qui tranche* ». Une définition un peu plus léchée correspond à la suivante : le JdR sans règles, c'est un JdR où, par contrat social, tous les joueurs s'en remettent à la décision arbitraire du meneur pour résoudre les actions.

28

Il n'y aura donc pas de système officiel, pas de mécanismes prévus à l'avance par l'auteur, pas de référence écrite pour résoudre les conflits ou les situations incertaines. C'est le meneur qui prendra une décision. Et comme c'est acquis par contrat social, les joueurs l'acceptent – explicitement ou non – et font confiance au meneur pour prendre des bonnes décisions. De fait, il y a bien des règles dans le JdR sans règles. Le nom n'est donc pas parfait, mais c'est une limitation qui n'est pas rare dans notre hobby.

De fait, le JdR sans règles peut avoir des mécanismes de résolution à base de dés, si c'est le meneur qui le décide. Il peut très bien s'en remettre à un jet de dés pour résoudre une action (« *je lance 1d6 : sur un résultat pair, le sniper t'attaque, sur un résultat impair, c'est Maurice qui prend* »). Ce qui est fondamental, c'est que le meneur est seul maître à bord. Pour conclure sur cette introduction à base de définition, il faut souligner que le JdR sans règles est assez proche de ce qui est regroupé aux États-Unis sous l'expression « *American freeform* ».

Conséquences

Cette pratique un peu particulière a des conséquences significatives, pas tant sur ce qui sera joué, mais sur la manière dont les joueurs vont pratiquer, notamment parce qu'ils vont pouvoir renforcer certains aspects du JdR, que leur immersion dans la fiction sera facilitée et parce que le JdR sans règles est particulièrement adapté à la pratique événementielle de ce loisir.

IMMERSION FACILITÉE. Pourquoi pratiquer le JdR sans règles ? Une des raisons les plus significatives, c'est lorsqu'on souhaite mettre l'accent ailleurs que sur le système de résolution, en particulier lorsque les joueurs souhaitent faciliter leur immersion dans l'histoire. Pas de mécanismes à mémoriser, pas de temps mort pour faire des rappels de règles, pas de négociation autour de l'utilisation d'une compétence ou d'un trait particulier. Toutes ces absences maximisent le temps passé à se concentrer sur la fiction créée par les joueurs, sur la situation qu'explorent les personnages.

Par conséquent, le JdR sans règles est souvent favorisé lorsque meneur et joueurs souhaitent jouer à une situation inhabituelle sans rechercher et maîtriser un système qui le soutienne.





En cours de partie, comme les joueurs n'ont pas à se soucier de la résolution des actions, ils peuvent complètement se concentrer sur ce qui se passe en jeu et autour de la table.

Cela a notamment une conséquence amusante et qui est très souvent exploitée, en rapprochant la partie de JdR sans règles d'un GN – ou en tous cas, en permettant d'exploiter l'engagement physique des joueurs pour renforcer leur immersion dans la fiction. Un huis-clos peut en être renforcé en limitant physiquement la liberté de mouvement des joueurs : les joueurs doivent rester dans la pièce pendant la prochaine heure, parce que, oui, c'est le temps qui est nécessaire pour que les secours arrivent. De même, le meneur peut aussi indiquer en début de partie que tout ce qu'un joueur entend sera aussi entendu par son personnage – oui, même les messes basses entre les deux traîtres de l'équipe. Un exemple met ainsi en scène les joueurs dans la même disposition physique que l'équipage d'un bombardier stratégique : pilote et co-pilote sont proches, mais ne ils ne peuvent communiquer que par la voix, sans contact visuel, avec le radio et l'artilleur. A moins que le joueur ne souhaite s'isoler avec l'un d'eux... et donc quitter son poste.

PRATIQUE ÉVÉNEMENTIELLE. Le JdR sans règles est particulièrement adapté à la pratique événementielle du JdR : en convention, pour l'anniversaire d'un pote, pour une soirée de découverte organisée par le club, etc. Pas de système à apprendre, c'est per-

mettre d'entrer directement dans l'histoire sans passer par l'étape de communication par le meneur aux joueurs des mécaniques à maîtriser (et les rappels consécutifs pendant la partie). En particulier pour les conventions, cet aspect unique des parties en JdR sans règles renforce la dimension exceptionnelle de la partie. Votre personnage n'a que les prochaines six ou huit heures pour vivre. Chaque décision va compter, chaque étape de la fiction va le concerner. On ne peut pas se rattraper la semaine prochaine, on ne peut pas retirer son perso au bout d'un mois pour changer de classe. C'est ici et maintenant que tout l'intérêt de la partie aura lieu, pas au bout de huit séances.

Cette dimension événementielle est facilitée par le JdR sans règles. Mais inversement, le JdR sans règles n'impose pas de jouer de manière one-shot. Il est tout à fait possible d'envisager de jouer la campagne des **Masques de Nyarlathotep** en sans règles. On me chuchote même que ça a déjà été fait...

RENFORCEMENT DE CERTAINS ASPECTS. En lien direct avec la dimension événementielle et avec la disponibilité d'attention des joueurs libérée du système, certains aspects du JdR sont exacerbés par le JdR sans règles. C'est très souvent le cas du background des personnages. N'ayant pas de fiche de personnage chiffrée, que restait-il sinon toutes les informations qui font le personnage : historique, aspirations personnelles, relations avec les autres personnages, etc. Cet élément, qui est parfois réduit à un minimum dans d'autres pratiques du JdR, devient ici extrêmement important. C'est aussi une occasion idéale pour l'auteur, le meneur ou le joueur de construire un personnage qui sera totalement intégré au scénario. Ses aspirations auront l'occasion d'être réalisées, ses interrogations profondes pourront être abordées. C'est d'autant plus le cas pour les one-shot : le personnage n'ayant que cette occasion de vivre, il est primordial qu'il soit totalement impliqué dans la fiction et ses enjeux.





L'autre aspect qui est renforcé, c'est celui des objectifs – et notamment les objectifs des personnages. En occultant la dimension de progression chiffrée (niveau, valeur des compétences, expérience, etc.), la progression ne peut se mesurer qu'à l'aune des objectifs du personnage. Ces derniers sont dont plus souvent rendus explicites dès le début d'une aventure. Tel personnage cherche la rédemption dans un cadre précis qui sera exploré dans le scénario, tel autre doit faire prendre une décision précise au groupe...

Avantages / inconvénients

Pas de surprises, cet article continue la présentation de cette pratique avec les limitations et les bénéfices que le JdR sans règles permet d'obtenir. Il y a bien entendu un inconvénient majeur, qui est un besoin accru de bien rédiger ses intentions scénaristiques pour l'auteur, les différentes mécaniques ne sont pas là pour épauler l'auteur et rendre ces intentions explicites. En revanche, l'implication des personnages dans la fiction est fortement encouragée par la pratique du sans règles, ainsi que le rapprochement avec les techniques de théâtre et d'improvisation. Pour continuer sur l'aspect théâtral, une conséquence que peu avaient entrevu est que le sans règles s'accommode particulièrement bien des contraintes d'unité dramatique – qui peuvent paraître redoutable et poussiéreuse aux anciens collégiens qui ont fait une overdose de Racine et de Molière en leur jeune temps.

IMPLICATION DES PERSONNAGES DANS LA FICTION.

Il est bien entendu que la pratique du JdR sans règles peut créer de la frustration. La satisfaction d'un joueur de voir la progression chiffrée est fréquente dans le hobby. Ici, ce ne sera jamais le cas. Pas de possi-

ibilités non plus de comparer le nombre de réussites critiques, de maximiser le nombre de points de dégâts dans une attaque ou de faire une feuille de personnage customisée parce que la feuille de base ne comporte pas assez de cases pour les PV.

De manière analogue, il ne faut pas minimiser le risque que prennent les joueurs en abandonnant au meneur toute décision sur la résolution des actions. C'est le saut de la foi absolu. C'est d'ailleurs pour cela qu'il est obligatoire d'explicitement cette situation bien particulière, afin de laisser la possibilité à un joueur de refuser ce contrat social et de rejoindre une partie qui lui convienne mieux (*«vous avez un secret à découvrir, des gens normaux auraient laissé tombé, mais *vous* allez explorer cette énigme jusqu'à sa résolution finale»*). Bien entendu, tous les joueurs qui acceptent de faire ce saut de la foi le font parce qu'ils ont confiance dans le fait que le meneur fera les bons choix pour leur permettre de découvrir une fiction ou d'explorer une situation qui leur procurera une satisfaction ludique.

THÉÂTRALISATION. Le JdR sans règles permet aussi une plus grande porosité avec les techniques de théâtre et du théâtre d'improvisation. Ces techniques – nombreuses, riches et intelligentes – sont trop souvent impossibles à mettre en œuvre lorsque l'essentiel de l'espace est consacré aux dés, aux feuilles et aux chips. En revanche, quand on se libère de ces limitations et notamment lorsque les joueurs sont mis en situation, ils



peuvent utiliser ces techniques de théâtralisation. Il ne s'agit pas de défendre la diction de la Comédie française pour jouer entre amis, mais par exemple de consacrer un peu plus de temps à l'interprétation. Vous voulez défendre le cas d'un accusé : allez-y ! C'est une expérience intéressante et parfois rare. Allez-y ! De toute façon, la décision du juge sera celle que le meneur décide, pas celle qu'un système détermine.

EXIGENCE D'ÉCRITURE. Il y a en outre une difficulté assez particulière pour l'auteur. Il a la charge d'écrire un scénario et de faire passer des informations qui ne sont pas évidentes : le contrat social, les raisons du choix du JdR sans règles (immersion, théâtralisation, etc.), les enjeux de la partie. On est loin de la relative facilité de construire un donjon et de le peupler de bestioles violentes ou de construire un réseau d'indices qui mènent aux cultistes. Certains auteurs sont convaincus qu'il faut alors fournir énormément d'éléments pour communiquer leur démarche. Il existe ainsi des exemples de scénarios de 130 pages pour préparer une partie de six heures... Ce sont loin d'être des exceptions. D'autres acceptent le risque et donnent beaucoup moins d'informations en faisant confiance à la capacité d'effort du meneur. Il n'a pas encore été trouvé de recette infallible pour bien écrire des scénarios de JdR sans règles.

UNITÉ DRAMATURGIQUE. Nos amis américains pratiquent et développent le sans règles et redécouvrent ce qui fait partie de notre patrimoine génétique français : l'unité dramatique. La bonne vieille règle de l'unité de lieu, d'action et de durée est très souvent exploitée de nouveau dans le *freeform*. C'est probablement par adaptation aux formats préférés au sans règles (parties événementielles, théâtralisation) que la recherche d'un renforcement de l'unité de la fiction a été favorisée. Le JdR sans règles va ainsi souvent proposer des huis-clos, qui seront renforcés par des contraintes temporelles spécifiques (comme l'identité du temps réel et du temps de la fiction).

Conclusion

Le JdR sans règles est particulièrement mis en avant par certains clubs ou certaines conventions (comme celle de Supaéro à Toulouse), mais sa pratique est finalement largement diffusée. Ses techniques sont assez proches de celles des autres formes de JdR, mais cette pratique met l'accent sur la confiance et la responsabilité accrue du Meneur. Les joueurs lui font confiance pour leur faire jouer une partie ou une campagne spéciale, cette partie ne sera pas prise en otage par un jet de dés hasardeux et les personnages n'auront pas la liberté absolue de faire ce qu'ils veulent. En revanche, ils sont assurés que leur personnage ne sera pas tué accidentellement pendant le scénario.

C'est aussi, pour les auteurs de scénario, un espace de liberté qu'il convient d'explorer de temps en temps. Si une première analyse vous permet d'être assuré qu'un système de résolution explicite n'est pas nécessaire, envisagez un scénario sans règles. Vous pourrez le proposer sans coût d'entrée à vos joueurs ou dans le cadre d'une convention, vous n'aurez pas à passer par la phase d'adaptation à un système particulier (évaluer les difficultés des conflits, tirer les dés pour créer les adversaires et vérifier que les personnages ont les ressources nécessaires pour aller au bout de la fiction). Qui sait ? Vous y prendrez peut-être goût et de temps en temps, vous aussi, vous pourrez dire « mon truc à moi, c'est le JdR sans règles ».





32

ACHTUNG

Le chapitre le plus récent de notre série *Rôle over the World* nous emmène cette fois à l'est, chez le voisin allemand. La plupart d'entre vous, chers lecteurs, pensera immédiatement à **Das Schwarze Auge**, qui a connu une grande popularité en France comme jeu de rôle pour débutant, sous le titre **L'Œil Noir**. Mais au-delà de ça, à quoi ressemble notre hobby de l'autre côté du Rhin ?





Les jeux de rôle ont rallié l'Allemagne de la même manière qu'en France ou en Italie : fin des années 1970, des élèves américains participants à des échanges scolaires ainsi que des militaires stationnés en Europe ont agi comme ambassadeurs d'une nouvelle forme de jeu originale qui s'appelait **Dungeons & Dragons**. Cela a notamment atterri sur un terrain particulièrement fertile du côté de l'association **FOLLOW** (pour «*Fellowship of the Lords Of Wonder*») où l'on jouait déjà à **Das Ewige Spiel** (littéralement «le jeu éternel») depuis 1968. **Das Ewige Spiel** est un immense jeu de plateau où, sur une surface de plusieurs mètres carrés, l'on simule l'histoire du monde fantastique «*Magira*» - ce jeu est encore pratiqué aujourd'hui. Le déroulement du jeu a inspiré l'auteur Hubert Strassl (pseudonyme : Hugh Walker) pour sa série de romans fantasy en six volumes, qui sont parus chez le même éditeur que la célèbre série de roman de science fiction Perry Rhodan. En 1978, Jürgen E. Franke a adapté le JdR de **TSR Empire of the Petal Throne** afin d'implanter des aventures de jeux de rôle dans *Magira*. Le tout premier système de règles en langue allemande a donc été une traduction de **EPT** adaptée à *Magira*, qui a fini par être photocopié au sein du cercle de joueurs. C'est à partir d'**Empire of Magira** que Jürgen E. Franke a développé son premier jeu de rôle qu'il a fait publier en 1981 sous le titre **Midgard**, et qui est «officiellement» considéré comme le tout premier jeu de rôle allemand.

nous devons l'éditeur **Citadel** et plus tard **Laurin**) ainsi que le **Fantastic Shop** à Düsseldorf (qui a fondé comme spin-off la maison d'éditions Fantasy Productions - nous y reviendrons). Le **Fantastic Shop** était tenu chaque jour par des «éminences grises» de l'édition SF. H. J. Alpers et Werner Fuchs étaient gérants auprès de l'éditeur de livres de poche **Knaur**, et Ulrich Kiesow était entre autre traducteur.

Le succès de **Dungeons & Dragons** aux États-Unis n'est pas resté caché aux yeux des éditeurs de livres et de jeux d'Outre-Rhin. Au début des années 80, plusieurs maisons d'édition se sont intéressées en même temps à la licence **D&D** : l'éditeur de livres **Droemer Knaur** et l'éditeur de jeux de cartes **ASS**. L'offre de **Droemer** s'étant révélée trop basse, c'est **ASS** qui a raflé la licence. Comme la traduction était déjà terminée, Kiesow l'a vendue à **ASS**. En parallèle Kiesow avait aussi traduit **Tunnels & Trolls**, qui est paru en 1983 sous le nom de **Schwerter & Dämonen** (littéralement «*Épées & Démons*») chez **Fantasy Productions**. Pour **D&D**, **ASS** a fondé une filiale, **FSV (Fantasy Spiele Verlag)** et fit paraître **D&D** aussi en 1983. **Droemer**, toujours intéressé par les jeux de rôle, a mandaté Kiesow (et **Fantasy Productions**) pour créer un jeu de rôle propre, similaire à **D&D**. Pour des raisons commerciales, **Droemer** a conclu un partenariat avec **Schmidt Spiele**, une

ROLLENSPIEL

En ce temps-là une poignée de magasins de jeux de plateau avaient commencé à importer des JdR américains tels que **D&D**, **Traveller**, **RQ**, etc... Deux magasins en particulier sont devenus des moteurs de la culture RPG en Allemagne : **Fantasy & Science Fiction** à Hambourg (à qui

grande maison d'édition de jeux. Cela s'est avéré être désavantageux pour **Droemer**, car pour **Schmidt** le jeu se devait de paraître sous forme de boîte, afin qu'il puisse accéder aux rayons des magasins de jouets. Ce format boîte a rendu le placement de ce jeu en librairie quasi-impossible. C'est pourquoi **Droemer**, après quelques années, s'est retiré laissant **Schmidt Spiele** comme seul

éditeur de **Das Schwarze Auge (DSA)**, soit **L'Œil Noir** ! Le développement et l'écriture de **DSA** sont restés dans les mains de **Fantasy Productions**, car ni **Droemer** ni **Schmidt** ne connaissaient les besoins du marché du jeu de rôle.

Le **D&D Basis Set** est apparu quelques mois avant le **DSA Basis Spiel**. Les deux jeux ont connu un développement identique : chacun vit la parution de plusieurs modules, un magazine, une deuxième puis une troisième boîte. Mais alors que **D&D** n'avait pas le droit de s'éloigner d'un pouce de la version originale américaine ni même de voir paraître ses propres modules ou suppléments, **DSA** était libre de s'adapter aux tendances du marché allemand et, largement plus important, **DSA** pouvait impliquer des auteurs locaux. Les joueurs de **D&D** ont bien sûr développé leurs propres aventures, monstres et univers, mais il n'y a pas eu d'exutoire pour réunir toute cette créativité. A contrario, **DSA** a eu besoin d'auteurs pour des modules et des descriptions de régions, et a ainsi donné le sentiment aux fans d'être impliqués (voir interview de Thomas Römer sur le site de **Di&Dent**).

34

Le potentiel de **D&D** était à l'origine meilleur : arrivé plus tôt sur le marché, une marque mondiale célèbre, un style sérieux et abouti, une grande quantité de textes disponible, plus de monstres, plus de sorts, soit en résumé «*more bang for the buck*». Mais malgré cela, **D&D** a continuellement perdu du terrain face à **DSA**, qui lui s'est lentement transformé d'un «*kiddie-game*» un peu ridicule avec des «*rhimes magiques*» enfantines en un vrai jeu de rôle et de simulation dans un univers de pseudo-renaissance. Alors que **D&D** se battait avec sa réputation de «*dungeon-game*» dans lequel on ne peut que tuer des monstres, **DSA** recevait des éloges pour être un jeu d'immersion, d'histoires, où l'on incarne vraiment un rôle. C'est une grande ironie de l'histoire du jeu de rôle que ce soit **DSA** qui ait repris et perfectionné les éléments «*railroad*» et «*métaplot*» de **Dragonlance**, qui est une série de modules **AD&D**.

La publication d'une traduction catastrophique des livres de règles d'**AD&D** précipita la fin de **FSV**. **TSR** Angleterre décida d'éditer eux-mêmes **AD&D** en langue allemande et trouva un distributeur allemand, **Welt der Spiele**, un des plus grands grossistes des années 80 et 90. **Welt der Spiele** (littéralement «*Monde des Jeux*»)



était à l'époque déjà actif dans l'édition de jeux de rôle et avait **Star Wars** et **Cyberpunk** dans leur programme. Mais même cette version d'**AD&D** reste à la traîne de **DSA**, et a finalement aussi été abandonnée.

Il n'y avait bien sûr pas que **D&D** et **DSA** en Allemagne. Assez rapidement d'autres maisons d'édition se sont mises à traduire des **JdR** américains. **MERS** (soit l'acronyme allemand pour **JRTM**), **Rolemaster**, **Stormbringer**, **RuneQuest** et **Midgard** connurent une grande popularité vers la fin des années 80 et le début des années 90. Dans le genre science-fiction ce furent **Traveller**, **Star Wars** et **Paranoia** et dans la catégorie des jeux dits de «*Storytelling*» **Vampire**, **Werewolf**, **Magus** et **Ars Magica**.

D'autres conceptions allemandes (voir encart ci-contre) n'ont pas pu s'imposer face aux traductions, celles-ci étant souvent considérablement plus sophistiquées graphiquement et disposant d'une base de joueurs existants, car utilisant déjà la version anglaise. C'est aussi une raison supplémentaires pour laquelle (**A**)**D&D** a eu la vie dure : beaucoup de rôlistes allemands maîtrisaient l'anglais et n'avait pas besoin de la traduction, qui était souvent plus chère que les livres importés.

Shadowrun et **Cthulhu** avaient en principe les mêmes problèmes, mais ils ont bénéficié du fait que les livres en allemand ont tenu compte des erratas et, bien plus important, ces jeux ont eu leur propre contenu comme matériel bonus : des armes et des véhicules supplémentaires (qui étaient souvent dans le jeu bien plus forts que les «originaux»).

Pendant le boom des cartes à collectionner, **Schmidt Spiele** essaya de s'établir aussi dans ce segment et mit sur le marché **Dark Force**, un jeu de carte inspiré de **L'Œil Noir**. L'éditeur commit néanmoins l'erreur de choisir un format de carte inhabituel : celles-ci ne pouvaient pas être glissées dans les 9-Pocket-Sheets.



Les jeux les plus innovants d'Allemagne



PLÜSCH, POWER & PLUNDER (1991 - littéralement «*Peluche, Pouvoir & Pillage*»)

C'est un jeu «bière-et-bretzel» où les joueurs incarnent des animaux en peluche qui acquièrent soudainement une conscience. Le premier scénario officiel, *Big Shop Tango*, dans lequel les peluches s'extirpent de la vitrine d'un grand magasin le soir de Noël et doivent fuir devant l'arrivée du veilleur de nuit et de son chien, a eu la même notoriété que **Keep on the Borderlands** (D&D) ou **Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler** (DSA - «*L'Auberge du Sanglier Noir*»).

SERIALS (1995)

Ce jeu de rôle sur les tueurs en série a été conçu comme une réaction à l'absence de scrupules de la plupart des «héros» des JdR, de fantasy surtout. La quatrième de couverture renferme un miroir dans lequel le lecteur se voit lui-même.

Maintenant, avec des séries TV comme *Dexter* cela ne choque plus grand-monde, mais **Serials** est le seul jeu de rôle qui ait jamais été banni de la célèbre foire du jeu **SPIEL ESSEN**.

TRI (1999)

C'est un jeu multi-genre qui se joue en parallèle sur trois plans différents : noir/horreur en 1936, *Med-Fan* et *Cyberpunk*. Les personnages peuvent franchir le «brouillard» et ainsi parcourir les trois époques/mondes (Terra, Rulegard et Ion), les caractéristiques sur leur feuille de perso s'adaptant automatiquement au niveau de technologie («arc» devient «fusil» resp. «laser»).

ENGEL (2002)

Le plus «français» de tous les JdR allemands est un jeu narratif exigeant qui a recours à deux systèmes de règles : l'un est un système *light* de *storytelling* basé sur des cartes similaires au tarot, tandis que l'autre - contraste ! - est basé sur le d20. **White Wolf** a publié une version en langue anglaise, mais uniquement avec les règles utilisant le d20. **Engel** a eu des compléments multimédias tels qu'une série de romans, une bande dessinée, ainsi qu'une bande sonore de *In the Nursery* sortie sur CD.

En 1997, **Das Schwarze Auge** fut frappé par trois sévères coups du destin : en janvier, Ulrich Kiesow, le père spirituel du jeu, décéda. Plus tard dans l'année, **Schmidt Spiele** se déclara insolvable. Pendant une demi-année le destin de la licence **DSA** fut incertain, précisément au milieu de la série de modules en 7 parties **Die Sieben Gezeichneten**, qui allait chambouler le métaplot de l'aventure. Après de longues négociations, la licence **DSA** a finalement atterri chez **Fantasy Productions**, ce qui garantissait aux fans une continuation sans accroc, même si la situation de leur jeu favori était difficile : avec la disparition de **Schmidt**, **DSA** perdait sa distribution dans les grands magasins.

Le troisième coup du sort eu lieu aux USA et était ironiquement la faillite de son plus grand concurrent, **AD&D**. C'est du naufrage de **TSR** qu'a résulté la plus grande chance pour **AD&D** en Allemagne. Depuis *Magic: The Gathering*,

Wizards of the Coast était habitué à faire un grand part de son chiffre d'affaire à l'étranger. Ils ont été très étonnés de constater que **TSR** n'avait pas commercialisé **AD&D** de la même façon. **WotC** a tout de suite cherché un éditeur allemand et son choix s'est porté sur son distributeur exclusif pour *Magic*, **Amigo Spiele**.

Amigo a été autorisé à adapter l'apparence du produit aux goûts du marché, ce qu'auparavant aucun licencié n'avait jamais eu le droit. **Amigo** imita le format à succès de **DSA : AD&D Second Edition** parut en 1999 en Allemagne comme boîte contenant plusieurs livrets. **Amigo** avait en outre ce que **DSA** venait de perdre : une distribution excellente sur tous les canaux de vente. Il y a là une ironie de plus dans le fait que les années où **AD&D** connut le plus de succès en Allemagne furent les mêmes années où **AD&D** était au tapis dans son pays d'origine. Pour la première fois **AD&D** a pu égaler la popularité de **DSA** en Allemagne - ceci d'autant plus lorsque **Amigo** sortit **D&D3** en 2001.

Associations & Conventions

La foire la plus importante pour les rôlistes allemands est bien **SPIEL** à **Essen** (aussi appelé **Essener Spielertage**) qui attire chaque année 150.000 visiteurs. Les halles pleines de jeux de société constituent bien sûr l'attraction principale, l'espace dédié aux jeux de rôle n'occupant qu'une petite surface. Mais, au cours de ces 10 dernières années, celle-ci s'est développée en incluant notamment un marché aux puces du JdR.

Face à **Essen** est apparu en 2007 la **Role Play Convention (RPC)** à Cologne. Cet événement rassemble sous un même toit la fantasy, les jeux de rôle, les jeux vidéo, le Grandeur Nature, les MMORPG et, depuis 2013, les comics. Cette convention n'a beau avoir «que» 40.000 visiteurs, beaucoup parmi eux ont une affinité avec les jeux de rôle et c'est pourquoi la **RPC** a gagné en importance auprès des éditeurs : maintes grosses nouveautés ne sont maintenant plus présentées à **Essen** mais à la **RPC**.

Dans presque chaque ville il y a un club de jeu de rôle, mais peu de ces associations sont actives à un niveau autre que local. La plus grande et significative association allemande est la *Gilde der Fantasy-Rollenspieler e.V. (GFR)* fondée en 1987. Depuis la Ruhr, beaucoup de représentations régionales ont été fondées dans pas mal de villes, organisant chaque année une convention.



Fantasy Productions répliqua à la montée en puissance de **D&D** avec la 4ème édition de **DSA** dans laquelle l'engrenage de classes a été remplacé par un système modulaire inspiré de **GURPS** et de **Warhammer FRP**.

Le format boîte fut abandonné, car plus nécessaire vu que le jeu n'était plus dans le circuit de la distribution de jouets. **DSA4** accumula les problèmes qui s'étaient amoncelés pendant 20 ans : d'un côté le corpus de règles était devenu plus compliqué, alors que de l'autre l'engrenage de l'aventure avec le métaplot n'avait pas été modifié. Ces deux facteurs ont fait que **DSA** ne convenait plus comme jeu de rôle pour débutant depuis bien longtemps. Lorsque l'on doit avoir des connaissances approfondies de politique et de religion aventurière afin de pouvoir maîtriser un module typique, les débutants sont largués. Par contre, les fans de longue date s'attendent à ce que le Canon avec lequel ils ont finalement longuement joué soit respecté. Un problème insoluble...

Amigo a cédé la licence **D&D3** à l'éditeur **Feder & Schwert**. **F&S** est une maison d'édition qui avait commencé avec de petites aventures universelles (voir encart) et qui a évolué vers le secteur professionnel lorsqu'il a acquis la licence de **Vampire**. **F&S** publia dès 1992 tous les systèmes **WoD** ainsi que **Trinity**, **Exalted**, **Nephilim** de **Multisim**, **Little Fears** et **Warhammer FRP 2nd Ed**. Mais **F&S** a aussi sorti deux produits maison : **Karma** et l'ambitieux **Engel** (voir encadré page précédente).

Aucun éditeur en Allemagne n'a autant souffert de l'arrivée d'internet que **F&S**. Tant **New World of Darkness** que **Dungeons & Dragons 4th Edition** ont été rejetés de façon véhémement par les fans et littéralement cassés sur les forums. Lorsque les livres en Allemand sont apparus sur le marché, ces deux systèmes ont subi un échec et **F&S** s'est retiré du marché du jeu de rôle. **Engel** est maintenant pris en charge par **Uhrwerk**. **Feder & Schwert** est maintenant un éditeur de romans policiers, d'horreur et de *steampunk* et traduit la gamme **Warhammer 40.000** pour Heidelberg.

2009 vit le début d'une suite d'événements qui bouleversa **Das Schwarze Auge** jusque dans ses fondements : **Fantasy Productions** s'est retrouvé en crise et a dû vendre **DSA** à **Ulisses Spiele**. **DSA** rejoignit ainsi la même maison d'édition que **Pathfinder**, l'un des successeurs de **D&D3** ! La rédaction de **DSA** a été reprise intégralement par **Ulisses** de telle façon que (comme auparavant lors de la faille de **Schmidt**) sur le coup cela ne changeait rien pour les fans.

En 2011, la rédaction, qui était disséminée sur le territoire allemand, a dû emménager ensemble au siège de la compagnie à Waldems, dans le Land (État) de Hesse. Mais comme les rédacteurs ne voulaient pas déménager dans ce minuscule patelin des contreforts du Taunus, le noyau de la rédaction a entièrement été remplacé ! Du jour au lendemain, **DSA** a perdu toutes les éminences grises qui, depuis plus de 20 ans, en façonnaient les aventures ! **Ulisses** a annoncé en 2013 un remaniement de corpus des règles et organise un bêtestest de **DSA5** pour mai 2014.

Les anciens rédacteurs licenciés ne sont pas restés inactifs et se sont lancés dans un nouveau projet sous la houlette d'**Uhrwerk Spiele** : le jeu de rôle Fantasy **Splittermond** qui va aussi paraître en 2014.



La recette du succès de l'Œil Noir

Pourquoi est-ce que **Das Schwarze Auge (DSA)** a autant de succès en Allemagne ? La recette a beaucoup d'ingrédients, dont la plupart ont plutôt été découverts par hasard, et dont le mélange a été quasiment parfait ! Le succès n'est pas basé sur le système de règles, qui s'est d'ailleurs tellement modifié au cours des 4,5 éditions que tout a été couvert, du système de classes minimaliste au système modulaire ultra-complexe.

1. À peu près la moitié des scénarios qui sont parus lors des 10 premières années étaient des aventures solo à la *Fighting Fantasy / Lone Wolf*. De cette façon des gens qui habitaient à la campagne et qui ne trouvaient pas d'autres joueurs pouvaient aussi jouer à **DSA**.

2. Dès le début, **DSA** a pu bénéficier de la parution d'un magazine mensuel, le *Aventurische Bote*. Celui-ci n'était pas en papier glacé, mais sur papier-journal. Il rapportait les péripéties des différentes aventures et faisait avancer le méplot.

3. Aucune maison n'a associé si étroitement ses joueurs au *background* et les a incité à coopérer. L'instrument de fidélisation de la clientèle le plus innovant a été le *Baronenspiel* («jeu de Baronnie») qui a commencé comme un concours : dans le *Aventurische Bote* les joueurs étaient invités à envoyer leurs feuilles de personnage et à décrire leurs expériences passées. Ces personnages étaient alors officiellement élevés au rang de la noblesse et ont reçu un bout de terre en fief. En bref, ils font partie du méplot officiel. Les nouveaux barons ont alors commencé leur propre jeu par correspondance basé sur les relations diplomatiques (un peu comme *Diplomatie*, mais sans plateau et sans les pions). D'autres se sont rencontrés lors de *Grandeurs Natures DSA* organisés régulièrement, et dont les événements sont aussi devenus officiels et publiés sous forme d'articles dans le *Aventurische Bote*. En 1996, les barons ont dû chacun choisir leur camp lors d'un conflit de succession, et ont par cela décidé de l'issue d'un conflit majeur.

4. Grâce aux articles sur les baronnies, le *Bote* faisait aussi office de terrain d'essai pour de nouveaux auteurs. Celui qui pouvait attirer l'attention sur lui grâce à sa contribution au *Bote* était alors invité à collaborer sur les produits de la gamme.

Comme cette forme de fidélisation des joueurs n'est présente qu'en Allemagne, il a manqué aux éditions internationales (*L'Œil Noir*, *Het Oog des Meesters*, *Uno Sguardo nel Buio*, *The Dark Eye*) l'élément le plus essentiel sans quoi **DSA** n'est «juste qu'un autre JdR méd-fan moyen».





Magazines allemands

Tout comme en France, il y avait en Allemagne entre 1985 et 2000 de nombreux magazines au sujet des jeux de rôle : *Spielwelt*, *Drache* (plusieurs versions chez différents éditeurs), *Fantasywelt*, *WunderWelten*, *ZauberZeit*. S'y ajoutent une multitude de fanzines semi-professionnels : *Envoyer*, *Dausend Dode Drolle*, *Gildenbrief*, *Windgeflüster*. A part les deux derniers qui paraissent encore sporadiquement, ils ont tous cessé ! *ZauberZeit* est devenu *Nautilus* et s'est transformé en un magazine multimédia sur la fantasy qui n'a presque plus de contenu lié au jeu de rôle. Aujourd'hui, il ne reste plus que la revue de jeu de rôle *Mephisto* qui paraît tous les 2 mois. De *Di6dent* et *Casus Belli*, les rôlistes allemands ne peuvent qu'en rêver...

À la recherche d'un nouveau public

MADDRAX

Un phénomène typiquement allemand est la parution hebdomadaire de séries bon marché de romans d'aventures héroïques d'environ 60 pages. Avec pas moins de 2700 de ces « fascicules », Perry Rhodan est la plus grande série de science-fiction au monde. Celle-ci est d'ailleurs disponible en français dans des recueils parus chez **Fleuve Noir** et **Edition Pocket**.

Les héros de ces romans à la chaîne ont déjà inspiré deux jeux de rôle : Perry Rhodan (deux jeux, chez **Agema** et **Edition Dorifer/Games-In**), ainsi que John Sinclair (un JdR d'horreur à la *X-Files / Millennium / Dresden Files* paru chez **Ulisses**). Depuis l'année 2000 est parue la série *Maddrax*, dont la teneur est un mélange bigarré de *Mad Max*, *Lanfeust de Troy* et *Thundarr the Barbarian*. Le fascicule n°200 est paru en 2007 avec un cahier-bonus : un jeu de rôle complet, qui a donc été mis en vente dans tous les kiosques d'Allemagne, ensemble avec le numéro-anniversaire de *Maddrax*.

ASTRÓPIÁ

Ce film islandais sur le jeu de rôle, paru en français chez **KAZÉ**, est aussi sorti en version

allemande. Celle-ci contient un matériel bonus plutôt riche : on peut en effet trouver sur le DVD même les PDFs des versions pour joueurs débutants de **DSA**, **Cthulhu**, **Shadowrun** et **DSA Myranor**. En outre, la première édition de 2009 contenait un livret avec un jeu de rôle pour débutants écrit tout spécialement pour l'occasion, **Abenteuer Fantasy Rollenspiel**.

QUEST - ZEIT DES HELDEN (« Quest - Le Temps des Héros »)

En 2010, **Pegasus** a tenté l'expérience de sortir un JdR sous la forme d'un jeu de plateau. Dans **Quest**, les personnages se déplacent dans une aventure qui, comme dans *Fighting Fantasy / Loup Solitaire*, n'offre que des possibilités de choix limitées. La résolution des combats est basée sur un système simple de gestion d'escarmouches et utilise des figurines en carton montées sur plaquettes, semblables à *Diskwars* (FFG) ou *Pirates of the Caribbean* (Wizkids).

Bien que l'Allemagne soit le paradis du jeu de plateau et que ces jeux, depuis *Les Colons de Catane*, fassent partie des activités familiales typiques, **Quest** était en fait la toute première tentative de combiner jeu de rôle et de plateau (si l'on veut bien excepter *Talisman* et *HeroQuest* parus dans les années 80). Ce n'est qu'en 2012 que paraît un nouveau pseudo-JdR-sur-plateau, **Die Legenden von Andor**.

Les modules universels

Une particularité du marché allemand est le « *Universalabenteuer* », un module d'aventure générique avec des caractéristiques pour plusieurs systèmes de jeu afin d'atteindre le plus de joueurs sur un marché fragmenté du JdR. Des petites maisons d'édition ont ainsi doté

leurs modules de caractéristiques et de valeurs pour les systèmes principaux : **DSA**, **(A)D&D**, **Midgard**, **MERS** entre autres.

Cette tendance a été lancée en 1986 par deux joueurs d'**AD&D** du Brunswick, dont la série **Drachenland**, des fascicules A4 photocopiés avec un couvercle jaune caractéristique, a même été distribuée à l'échelle nationale par **FanPro** et **WDS**. **Drachenland** (à ne pas confondre avec



Jeux de rôle français en Allemagne

Seulement trois jeux de rôle français ont été traduits en allemand : *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, *Bloodlust* (les deux chez **Truant Spiele**) ainsi que *Nephilim* (**Feder & Schwert**).

Le Gratis-Rollenspiel-Tag

(la journée du jeu de rôle gratuit)

C'est en suivant les exemples américains des *Free Comic Book Day* et *Free RPG Day* que fut organisé en Allemagne pour la première fois en 2013 le *Gratis Rollenspiel Tag*. Ce qu'il y a de particulier c'est que contrairement aux USA (ou au *Gratis Comic Tag* allemand) l'initiative ne provient pas des maisons d'éditions ou des boutiques de jeu. C'est surtout venu de deux rôlistes très engagés qui ont commencé à organiser cet événement et qui ont réussi à motiver bon nombre de petits éditeurs indépendants à coopérer. Les éditeurs établis se devaient de réagir afin d'être aussi de la partie, et ils ont proposé quelques produits gracieusement. Parce qu'il n'y avait pas d'acteur commercial derrière cette action, et aussi parce que les boutiques allemandes ont agi avec léthargie (c.-à-d. qu'elles n'ont pas fait de publicité pour cette journée) ce *Gratis Rollenspiel Tag* s'est aussi déroulé en dehors des dites boutiques : dans les librairies, des clubs, des conventions organisées spécialement pour l'occasion, ainsi que dans des bibliothèques publiques.

Dragonlance) a été un tel succès que les deux responsables ont reçu des manuscrits d'autres auteurs, qu'ils ont publié dans une deuxième série, **Traumreisen**. Ils ont même commencé une troisième série, développée en collaboration avec l'Office de la jeunesse du Brunswick : chaque année un concours d'aventure a été organisé lors de la petite convention du Brunswick. Il s'agissait d'écrire un module non-violent qui devait également ne contenir aucune valeur de caractéristiques de jeu. Les meilleurs ont

Que nous réserve l'avenir ?

2014 se révèle être une année passionnante, la scène rôliste allemande se trouvant à la croisée des chemins. Deux jeux sont dans une course sans précédent qui va se jouer dans un mouchoir de poche : est-ce que la 5ème édition de **Das Schwarze Auge** apportera la simplification des règles ardemment souhaitée ? Est-ce que **DSAs** pourra redevenir un jeu de rôle pour débutant comme auparavant ? Est-ce que les joueurs de **DSA** resteront fidèles à leur système ou bien est-ce qu'ils suivront les auteurs de **DSA** et changeront pour **Splittermond** ?

Le joker dans tout ça est **Dungeons & Dragons Next** : est-ce qu'un éditeur va oser se lancer dans la licence **D&D** et courtiser les rôlistes *fantasy mainstream* ?

L'année jubilé du jeu de rôle qu'est 2014 pourrait se révéler être l'année où **DSA**, après 30 ans, perdra sa position de leader en Allemagne.



été publiés dans une anthologie annuelle, le *Braunschweiger Schelmin*.

Les auteurs du deuxième volume de **Traumreisen** en ont adapté le format et ont fondé leur propre série de modules universels, **Geschichten aus Illîmas** : l'éditeur **Feder & Schwert** fut ainsi né. Parmi les autres séries, on peut citer **Edition Troll**, **Redaktion Abenteuer Sets**, **Abraxas**, **Runen** et **Caedwyn Games**. Ce type de production, tout comme les fanzines imprimés, s'est éteint avec l'avènement de l'Internet.

par Éric Nieudan

illustrations de Julien De Jaeger

40

LA Sixième et dernier carnet :

TERRA DES AZCIENS



Inspis & système de jeu

De la littérature au cinéma en passant par le jeu sous toutes ses formes, papy Howard P. a glissé ses tentacules dans tous les médias. Je ne peux que vous enjoindre de nourrir votre Terre des Anciens avec la matière qui vous parle le plus. La mienne se nourrit de références rétrofuturistes : ce 2014 est le futur imaginé par les écrivains de science-fiction du siècle dernier. Pensez *Buck Rogers* (l'original), *Flash Gordon*, *Tom Strong* et autres pilotes d'engins au fuselage chromé.

INTRODUCTION PAR L'AUTEUR

Cher, cher lecteur ! Nous voici arrivés au terme de ces carnets. Les transmissions de mes reflets à travers le multimétavers s'interrompent à la fin de la présente. Le hasard l'a voulu, je te parle depuis un monde qui pourrait te sembler familier par bien des aspects. Pourtant, si tu étais assis à côté de moi, dans ce train flottant, en route vers la côte ouest de l'Irlande par un froid matin de l'automne 2014, tu ne reconnaîtrais presque rien. Car si la Terre des Anciens est un monde de progrès et d'espoir, dans les ombres des tours de cristal rôdent d'indicibles horreurs.

La Terre des Anciens VUE PAR LA LORGNETTE

Je crains de devoir emplir la majorité de cette missive avec un fastidieux cours d'Histoire. Heureusement, je commencerai seulement au début du 20^e siècle. Car vois-tu, ce métavers était en tous points semblable au tien jusqu'à la fin de la Grande Guerre. En bourlingueur multimétaversel aguerri, tu n'es pas sans savoir qu'il n'existe pas de monde sans secret. Certains des secrets de cette Terre sont des mondes de plein droit. Toutes les cultures

En ce qui concerne les règles, une fois n'est pas coutume, j'ai bidouillé un système minimaliste pour cet épisode de Mond'o'rama. Malgré tout, rien ne vous empêche d'adapter autre chose pour votre campagne. Le Basic RPS est un choix de premier ordre (et je m'en suis d'ailleurs inspiré ici, comme vous le verrez en fin de rubrique), de même que vos JdR lovecraftiens préférés, de Celui Qui Est Perpétuellement Réédité à **(Trail of) Cthulhu**, en passant par **Achtung Cthulhu** et **CthulhuTech**, sans oublier **Black Stars Rise** et **tremulus**, le choix

et les styles de jeux ne manquent pas. D'autres corpora peuvent tout aussi bien vous servir de base. Cherchez du côté des univers sombres où l'action n'est pas proscrite. **Unknown Armies**, **Kult**, **Mutant Chronicles** ou même **SLA Industries** me semblent coller. Et si vous optez pour une campagne d'extinction dans le futur de la Terre des Anciens (voir les *Tribulations temporelles* en fin de rubrique), alors procurez-vous d'urgence le numéro 2 de **Sombre**. Tout est déjà dedans.

ont dans leurs mythes des civilisations perdues et des cités oubliées. Shamballa et Shangri-La, Mu et la Lémurie, Kadath et K'n-yan. Pour l'humanité, ces noms n'étaient que des légendes, peut-être les échos d'une vérité aujourd'hui réduite en poussière. L'humanité se trompait.



1920 : LE RETOUR DES ANCIENS

Le 13 novembre 1918, le monde en avait terminé avec la der des der. L'homme se tournait enfin vers un avenir débarrassé du fléau de la guerre. Cet espoir, il n'était pas seul à l'entretenir. Terrés au fond des océans, dans les cavernes inexplorées et dans les demi-plans ténébreux, les Anciens espéraient aussi que la Terre avait cessé de se détruire à petit feu. Il était temps pour eux de renouer contact avec une surface enfin digne de confiance. C'est ainsi qu'une à une, les civilisations que l'homme avait oubliées refirent surface. Ne va pas imaginer une théâtrale réapparition de l'Atlantide, avec raz-de-marée et pluie de feu à la clé. D'une part, l'Atlantide est engloutie pour de bon, et ensuite les Anciens sont bien plus prudents qu'on ne l'imaginerait.

Les nations de la Terre travaillaient pour garantir qu'on ne reverrait plus jamais de conflit aussi meurtrier que la Grande Guerre. La première assemblée générale de la Société des Nations eut lieu à la clôture de la Conférence pour la paix de Paris, le 21 juin 1920. Un jour de solstice. Les Anciens ne pouvaient pas manquer la symbolique de ce moment. Tout commença par un signal TSF. Un message de quelques mots, répété tour à tour en sept langues. Celles de la

Société des Nations, mais aussi les idiomes d'empires déchus : le tamil, l'akkadien, le mycénien et le chinois archaïque. Diffusé sur les ondes du monde entier, le contenu de ce message était le suivant :

*Les Anciens s'éveillent.
Et émergent des ombres.
Pour protéger les étoiles.*

Dans les heures qui suivirent, les rapports d'apparitions se multiplièrent à travers le globe. Les stations de radio, puis les journaux s'en firent l'écho pendant des semaines. Un homme « vêtu de cristal » s'était manifesté sur le mont Shasta en Californie, où les natifs l'avaient reçu comme un dieu après qu'il leur ait donné la vision d'une cité aux dômes d'or cachée sous la montagne. Un couple de « dragons » était apparu au nord de l'île de Sakhaline, alors occupée par les forces de l'empereur Taishō. Soldats japonais, colons russes et pêcheurs nivkhes, tous avaient été subjugués par la présence des créatures. Partout dans le monde, en Angleterre et en Russie, au milieu du Sahara et dans les jungles de Bornéo, les Anciens établissaient leurs ambassades. Bien entendu, il y eut des incidents. En Irlande, un ambassadeur des Tuatha Dé Danann fut abattu par une patrouille de l'armée républicaine irlandaise à Newgrange, ce qui rompit tout

42

La voie de Narratos : Secrets & Sectateurs

Quelle que soit l'époque, la Terre des Anciens est remplète de groupes d'intérêts, lobbies et autres sociétés secrètes. Un seul cerveau ne suffirait pas à les imaginer tous. C'est ici qu'un bon MJ sait puiser dans sa meilleure ressource : ses joueurs.

Demandez à chacun d'inventer un nom de faction ésotérique, politique, militaire, etc. qu'il note sur un morceau de papier ou une fiche bristol. Distribuez ensuite chaque fiche à un autre joueur. Celui-ci note alors cinq mots-clés ou noms propres pour décrire la faction. Il ne vous reste plus qu'à ramasser les copies. Inspirez-vous de ces idées pour créer vos groupes, en n'omettant pas de leur donner des objectifs et des relations entre elles.

Vous pouvez bien sûr donner à chaque PJ une connexion avec la faction qu'il a décrite. Si vous aimez les campagnes conspirationnistes, vous pouvez épingler ces fiches sur un grand tableau et les relier avec du fil rouge. Ambiance garantie !





contact entre les Anciens et la nation en lutte pour son indépendance.

En moins d'une semaine, quatorze races oubliées avaient établi des relations diplomatiques avec les nations de la Terre. Dans les zones de guerre, les belligérants furent soit évités, soit fortement encouragés à oublier leurs prétentions expansionnistes ou coloniales. La guerre d'indépendance turque se termina par le retrait des troupes françaises et grecques quand des « anges de lumière » émergèrent des cités souterraines de Cappadoce. La Mésopotamie connut une révolte contre l'occupant anglais, encouragée par l'apparition d'une légion Annunaki dans les ruines d'Ur. En revanche, le refus de l'Armée rouge de déposer les armes en Pologne condamna la Russie et l'Ukraine soviétiques à un long isolement.

Je n'entrerai pas dans les détails de chaque nouvelle aube. Il te suffit de savoir qu'un âge nouveau débutait sur les cinq continents. Sous la férule des Anciens, l'humanité allait enfin connaître la sagesse et la paix.

1934 : ÂGE D'OR OU ÈRE D'ESCLAVAGE ?

Les trente années qui suivirent le contact entre les hommes et leurs prédécesseurs furent presque glorieuses. Les conflits cessèrent presque entièrement à la surface du globe. Assistés par les merveilles techniques et scientifiques des Anciens, les nations créèrent des utopies aussi diverses qu'impérissables. Le Reich du Vrïl, une nation tant pangermanique que pacifiste, érigea des cités hérissées de colonnades cristallines dans lesquelles chacun pouvait vivre une existence dédiée à la poursuite de la science et des arts mentaux. Plus à l'est, la République de Chine profitait de la sagesse millénaire des hommes de Leng pour construire une société souterraine égalitaire, où chacun serait redevable devant la communauté dans son ensemble. Dans ses complexes chtoniens, plus le pouvoir d'une personne était grand, plus celle-ci était contrôlée par

les omniscients archontes. Cette nation unie sous un drapeau à six couleurs, utopie de la surveillance, fut une inspiration pour la planète entière.

Des remous dans la populace

Si, comme moi, tu connais bien les humains (après tout, peut-être es-tu humain toi-même), tu imagines que tous ne se sont pas trouvés satisfaits par cet ordre nouveau. Car il est vrai que les Anciens proposaient (ou imposaient) un monde à leur image. Les agitateurs d'*Humana Libertas* furent les premiers à protester ouvertement contre les lois anti-violence en vigueur aux États-Unis de Lémurie et d'Amérique. Les vagues de répression et de rééducation qui suivirent encouragèrent la création de nombreux autres mouvements à travers le monde. Parfois publiques, souvent occultes, tour à tour pacifiques et armées, les actions de ces fronts humains font encore aujourd'hui partie de notre quotidien.

Des dissensions grandissantes

Si les quatorze races s'étaient entendues pour se faire connaître des humains au même moment, elle étaient loin de partager une unique vision pour l'avenir de la planète. Dès le milieu des années 30, il devint évident que la paix mondiale n'était plus un fait acquis. Des frictions se firent jour entre les USLA et leur voisin du sud, l'Empire de Mésoamérique. Depuis Houston-na-Tsath, sa capitale verticale, le Pur Empereur K'n-yani multipliait les sous-entendus dans ses discours. Accusant les humains de la surface de corruption, il fit état de preuves douteuses que des ennemis venus des cieux avaient infiltré les autres nations.

En Asie, l'expansion de la République souterraine chinoise frôlait dangereusement des territoires du Royaume Agarthique indo-tibétain. L'Univers de sagesse Gyatso fit plusieurs fois appel à la Société des Nations, qui se garda bien d'intervenir. Sur le continent noir, le royaume érythréen de Pount se trouva fort à l'étroit quand l'empire sud-africain d'Enki rejoignit



l'Union de Mésopotamie sous la tutelle des hommes-serpents annunaki. Coincée entre deux puissants voisins, la reine de Pount signa une alliance avec le protectorat britannique de Masqt, qui gardait jalousement ses cités cachées sous les dunes du Sahara. Ce pacte accepta un troisième membre en 1938 avec les Territoires de l'océan indien. Les Trois Silencieux, les maîtres de cet empire gouverné depuis le mystérieux Gouffre de la lune des îles Carolines, cherchaient eux aussi à se défendre des velléités expansionnistes des nations K'n-yani d'Amérique centrale. Cet axe tripartite allait devenir un des acteurs majeur des conflits à venir.

Un réarmement inévitable

Les tensions internationales s'exacerbaient, les discours racistes sous-tendaient les disputes et les philosophies naissantes, les actions terroristes des fronts humains se multipliaient... en une décennie à peine, la Terre des Anciens avait changé du tout au tout. Le monde s'apprêtait à plonger à nouveau dans la peur. Au premier rang des inquiétudes, les actions occultes de l'ennemi des étoiles.

Car, comme le message initial des Anciens l'avait suggéré, les cieux recelaient bien des menaces. Certaines sociétés commencèrent à se préparer à une invasion des natures d'au-delà du monde. Par l'ennemi des étoiles, appellation vague s'il en est, chacun pouvait désigner ses propres terreurs : pour le Pur Empereur de Mésoamérique, il s'agissait des scientifiques insectoïdes de Yuggoth ; la Chine déployait sa machine de propagande pour lutter contre les agents de Yith venus du futur ; l'Europe toute entière tomba dans la peur d'une invasion céleste par les Xothiens, des êtres venus de la constellation du Grand Chien. Certains journaux, pointant du doigt le puissant culte K'n-yani de Gran'Tulu, accusèrent les mésoaméricains de fomenter une attaque avec l'ennemi.

Malgré les efforts des pacifistes, au premier rang desquels une Société des Nations en déliquescence, nombreux furent

les pays qui optèrent pour un réarmement majeur. Les uns disaient vouloir se défendre d'un ennemi extra-terrestre, les autres se défiaient simplement de leurs voisins. Tous durcirent leur politique.

1939 : UNE GUERRE VENUE DE L'ABÎME

Alors que l'humanité et ses maîtres regardaient vers le ciel, la menace vint de la mer. Car tous les Anciens ne s'étaient pas dévoilés à l'humanité presque vingt ans plus tôt. Dans sa cité engloutie dans les profondeurs océanes, le plus puissant d'entre eux attendait en rêvant. Ses troupes, en revanche, étaient prêtes à passer à l'action. L'attaque survint dans la nuit du 1^{er} septembre 1939 : des forteresses côtières se déversèrent des hordes amphibies. Quand le soleil se leva, les villes de Boston, de Reikjavik, de Stockholm, de Hambourg et d'Exeter étaient soit détruites, soit occupées.

Face à une telle menace, on se serait attendu à ce que les Anciens forment une coalition. Mais il n'en fut rien. Presque soixante-quinze ans après, les théories fleurissent toujours pour expliquer ce qui suivit. Permetts-moi de t'en brosser un très approximatif tableau, cher lecteur.

Les nations prirent les armes, indépendamment et sans la moindre coordination. Les dignitaires des anciennes races n'avaient plus la moindre parcelle de confiance envers leurs homologues. Malgré cela, les Anciens étaient plus que capables de défendre leurs frontières. Dans les semaines qui suivirent, les canons harmoniques lémurien rasèrent Boston. Menées par le roi Léopold en personne, les armées synthétiques annunaki cantonnées en Belgique libérèrent l'Islande avant d'assiéger les côtes suédoises, appuyées par les Tuatha de la Ligue Bretonne. Quand à la cité d'Exeter, les troglodytes de Masqt se contentèrent de l'engloutir, et avec elle les deux tiers de la Cornouailles. Pourtant le plus surprenant des retournements de situations, qui furent nombreux

pendant cet hiver 1939-1940, vint d'Allemagne. Le chancelier du Reich, qui avait clamé haut et fort son indignation devant ces invasions amphibies, ouvrit les pourparlers avec l'envahisseur venu des profondeurs. C'est ici que les historiens s'affrontent. Moi-même, cher lecteur, qui ne suis pas le dernier des érudits, ai peine à comprendre. Le Reich avait à sa disposition le pouvoir du Vrîl, une énergie illimitée, capable d'accomplir des miracles et certainement de repousser l'envahisseur. Peut-être que les anciens Vrîl-ya se refusaient-ils à en faire un usage guerrier pour libérer Hambourg ? Ou bien le Chancelier et ses proches avaient-ils déjà décidé de trahir leurs maîtres ? Toujours est-il qu'une alliance surprise renversa l'équilibre des forces. Laissant derrière eux leurs merveilles scientifiques, les Vrîl-ya ne donnèrent plus jamais signe de vie. Avec eux disparut toute espoir d'une entente entre les nations de la Terre. Une nouvelle guerre mondiale débutait.

M'étendre sur les détails de ce conflit prendrait plus de temps que je n'en ai pour ce carnet. Sache simplement que les théâtres d'opération se multiplièrent sur chaque continent, apportant avec eux mort, destruction et désespoir. Quand la paix revint enfin, en 1999, aucun empire n'était sorti vainqueur.

L'Abandon

Le monde de l'an 2000 n'avait plus rien de commun avec les deux précédents. Les merveilles apportées par les Anciens avaient changé l'humanité

à tous les niveaux. Leur guerre avait manqué la détruire pour toujours. Mais, au prix d'immenses sacrifices, le Reich et ses alliés inhumains avaient été vaincus. Les habitants des profondeurs avaient battu en retraite jusqu'à leurs cités sous-marines. Les Anciens, eux, étaient partis. Tour à tour, ils avaient suivi l'exemple des Vrîl-ya, trahis et abandonnés par leurs protégés. À l'aube du XXIème siècle, l'humanité se retrouvait à nouveau seule, sans guide ni protection contre les menaces venues des gouffres infinis de l'espace. Les temps qui suivirent furent gris et froids, comme l'acier des tanks qui avaient sillonné les cieux de la planète pendant plus d'un demi-siècle. Mais l'ingéniosité humaine reprit le dessus et la reconstruction s'amorça. Ensemble, les survivants bâtirent un nouveau monde, parfois menés par les descendants des fronts humains comme l'Internationale de l'Homme, parfois sous la houlette des principautés, cités-états et autres micro-nations qui constellaient désormais la planète. Car les maîtres disparus, les peuples de la Terre avaient perdu leur belle unité.

Tu me croiras si tu le veux, cher lecteur, mais notre ère de l'Abandon est une période très positive. Les technologies laissées par les Anciens firent des merveilles.

Les cicatrices de la Terre furent pansées en un temps record, les villes reconstruites en quelques années. La nature dévastée reflourrissait, plus luxuriante que jamais. Avec ses cités-jardins et ses tours de cristal, ses nefs



volantes et ses habitats orbitaux, le monde d'aujourd'hui semble avoir tiré le meilleur du pire. Beaucoup s'accordent à dire que le siècle de cauchemar était nécessaire à l'évolution de l'humanité.

2014 : NOUVELLES PEURS, NOUVEL ESPOIR

Ami lecteur, tu seras étonné d'apprendre qu'en quinze ans, aucun signe de conflit n'est plus apparu. Au mieux, républiques et royaumes s'entraident collaborent. Président, potentats et dictateurs marchent ensemble vers un avenir que tous espèrent dépourvu de guerre. Et c'est peut-être cela, la vraie raison de cette paix mondiale : la peur. L'idée pernicieuse que le danger n'est pas écarté. Les menaces venues des étoiles dont parlaient les Anciens dans leur message initial ne se sont jamais manifestées. Se peut-il qu'elle soient toujours en route à travers le froid du vide sidéral ?

Bien plus proches, à l'abri sous les dômes impénétrables de Y'ha-nthlei, de Ahu-Y'hloa, de G'll-Hoo et de Ya' Dich-Gho, les hommes des abysses ont repris leurs machinations. Ont-il entrepris de réveiller leur seigneur, qu'on dit englouti sous l'Atlantide ? Sont-ils en contact avec ses rejetons des étoiles ? Personne n'ose faire officiellement état de théories alarmistes, mais chacun nourrit ses propres peurs.

L'humanité se nourrit de rêves, et les craintes des uns sont contrebalancées par les espoirs des autres. Ceux et celles qui pensent qu'une nouvelle ère de paix décidera les Anciens à revenir sont chaque jour plus nombreux. Rassemblés autour de sages et de philosophes, ou organisés en religions comme l'Église de Nibiru ou les Fidèles de Shamballa, ils prophétisent l'imminence du retour des quatorze.

SUR LE PAS DE PORTAIL : atlantown

UNE ÎLE TOURNÉE VERS LE FUTUR

On suppose que c'est suite à l'incident de Newgrange relaté ci-avant que les Anciens décidèrent de ne pas étendre leur protection aux nations en guerre. Les troupes britanniques, poussées par leurs nouveaux alliés Masqt, se retirèrent de l'île d'émeraude dès Noël 1920. La République d'Irlande, proclamée l'année suivante, est toujours restée indépendante. Une des rares régions de la planète à rester exempte de l'influence d'une des quatorze civilisations oubliées, l'Irlande a connu des temps difficiles. Un fossé technologique s'est vite creusé avec le continent et beaucoup d'Irlandais ont préféré émigrer plutôt que de trimer dans les champs. Au début du XXème siècle, c'était là une vie qu'aucun être humain n'avait plus à subir.

Contrairement aux autres nations boudées par les Anciens, l'île d'émeraude n'a jamais suscité la convoitise territoriale de ses voisins. Peut-être le mystérieux peuple de Dana est-il toujours sous nos pieds, à protéger les frontières de son ancien royaume ? Même quand la guerre est venue des profondeurs, les combats n'ont presque pas touché l'île. Cette immunité a fait d'elle une terre d'accueil après la victoire. Pendant toute la fin du conflit, les réserves agricoles du pays se sont avérées vitales pour nourrir les populations européennes. En échange de cette aide, l'Irlande a su négocier les technologies qui lui faisaient défaut. Alors que le reste du monde s'échinait à la reconstruction, la petite nation arriérée prenait une avance inattendue. Aujourd'hui, c'est un acteur de premier plan sur la scène internationale.

Saints et savants des années 2000

Si la majorité des Irlandais avait quitté l'île





avant la guerre, nombreux sont les descendants d'émigrants à revenir s'y installer. Parmi ces nouveaux venus, de nombreux mystiques et scientifiques ont dans leurs bagages des connaissances héritées des Anciens. La rencontre de ces techniques, autrefois jalousement gardées par leurs détenteurs, crée des opportunités inenvisageables jusqu'alors. L'Irlande est devenue un nexus d'innovation et de créativité comme l'humanité n'en avait pas connu depuis Babylone. En quelques courtes années, on voit des miracles s'accomplir : alliée à la science des champs vibratoires américano-lémuriens, la technologie antigravité vimana d'Agartha fait flotter des cités entières ; dans les chambres d'inspiration motorisées par le vril, le voyage astral devient possible, de même que le transfert d'esprit d'un corps à l'autre ; à Dublin, les professeurs de Trinity College théorisent le moyen de remonter le cours du temps grâce au pouvoir des rêves.

Le bizarroport

D'une terre presque déserte, le nouveau siècle a fait une nation cosmopolite, une familiarité d'innovation. Des gens de tous horizons se mélangent à Dublin, Cork et Belfast comme dans les nouvelles cités du nord-ouest. Tous ne viennent pas avec les meilleures intentions. Au milieu des ressortissants de certaines de nations naissantes, voyageurs ou diplomates, mais aussi des exilés et des apatrides, passer inaperçu est plus facile que nulle part ailleurs sur la planète.

Ainsi nommée en souvenir de l'unique ancien peuple qui ne revint jamais à la surface, Atlantis Town, ou Atlantown comme l'appellent ses habitants, est sans doute la cité la plus cosmopolite au monde. Le port a été construit en quelques années à l'embouchure du fleuve Garavogue, là où se trouvait la ville de Sligo avant sa disparition pendant la guerre. La désintégration de l'ensemble de la ville, habitants comme habitations, en octobre 1973 est la seule déprédation qu'ait connue l'Irlande. Quarante ans plus tard, le mystère reste entier.

Atlantown est équipée d'un bizarroport des plus avancés : les navettes s'y posent vingt-quatre heures sur vingt-quatre et les barges vimana sont amarrées par grappes dans le ciel atlantique. Les voyageurs oniriques se matérialisent entre ses portails d'obsidienne à chaque lever de lune et une fois par semaine une plateforme orbitale dépose des colons en provenances des cités du ciel. Tous ont de fabuleuses histoires à raconter à qui leur offre une pinte.

Le noir temple de Gran'Tulu

Étrangeté parmi les étrangetés que le quidam découvre en parcourant les rues tentaculaires d'Atlantown, un immeuble de verre émergeant de l'estuaire, bâti sur les piles d'un pont autoroutier. Le temple de Gran'Tulu fut édifié dès les premiers mois de la construction de la cité par des réfugiés mésoaméricains. Pyramide noire et luisante, piquetée par le sel et la rouille, il veille sur la cité. Rares sont ceux qui se disent ouvertement de la foi des profondeurs, car les cicatrices de la guerre sont profondes chez tous les peuples de la Terre. Pourtant, sur cette île épargnée par le conflit, il n'existait aucune raison d'interdire sa présence. Les portes de fer du lieu de culte sont ouvertes à tous, et chacun est libre de se perdre dans ses salles humides, oppressantes, de déambuler entre ses colonnades aux angles impossibles, de déchiffrer les caractères cunéiformes affleurant sur les parois. Aucun prêtre, aucun acolyte ne vient troubler le touriste curieux. Il est d'ailleurs rare de croiser quiconque dans l'immensité de la pyramide. À la vérité, personne ne sait s'il existe bien un clergé de Gran'Tulu à Atlantown.

Le secret des Tuatha Dé Danann

La tribu de Dana est, selon le livre des invasions, un des nombreux peuples à avoir occupé l'île d'émeraude au cours des éons. Les Tuatha avaient conquis l'Irlande en repoussant les Fir Bolg, pour la perdre face aux Milesiens, les ancêtres des premiers humains. Les textes antiques disent que plutôt que de quitter l'île, ils se retirèrent sous la surface du monde. Veux-tu que je te dise,

mon courageux lecteur ? Les mythes ont raison. La vérité m'est connue, et je m'en vais la partager avec toi. Tu pourras ainsi la faire découvrir à tes métaversonnautes. Tu t'en doutes, les Tuatha sont bel et bien les protecteurs de l'Irlande. À leur tête, Nuada au bras d'argent, que d'aucuns connaissent comme le dieu stellaire Nodens, veille au plus près à la sécurité de sa terre d'adoption.

Si les guerriers-éclairs de Dana se sont manifestés dans d'autres nations gaéliques, Nuada lui-même ne s'est jamais montré. Avec une poignée de braves, il veille sur un corps titanesque en torpeur. Le ver du temps, Crom Cruach, sommeille en effet dans une faille à la verticale du comté de Down. Les mineurs colportent des rumeurs terribles, des histoires insensées de possession et de maladie, mais aucune ne s'approche de la réalité. Crom Cruach est un fléau des Anciens, un des Premiers Destructeurs, susceptible de s'allier aux envahisseurs des étoiles. Quiconque s'aventure trop loin sous l'île de Station sur le Lough Derg, ou cherche à résoudre le mystère de la disparition régulière du lac de L'oeil, court le risque d'être happé par le pouvoir transdimensionnel de Nuada.

Comment suis-je au fait de cette terrible vérité, demandes-tu ? Eh bien sache que j'étais à Sligo en 73. Alors agent de renseignement au service de la minuscule principauté théosophe d'Adyar, je cherchais à percer le secret de la neutralité de l'Irlande. Attiré par les racontars des mineurs, je préparais une expédition spéléologique qui, malgré l'opposition farouche de la population, s'enfonça dans les profondeurs du gouffre de Reyfad Pot. Ce que nous découvrîmes là, je n'en garde qu'un souvenir vague, oppressant, visqueux. Je me souviens d'une fuite éperdue, d'un retour paniqué en ville, d'une vague de terreur quand la télévision locale relayait nos découvertes. Il me reste le souvenir des images filmées moi-même dans le labyrinthe chthonien : confuses, violentes, impossibles. Leur diffusion déclencha une hystérie générale.

C'était la nuit où la ville de Sligo disparut. Je ne dois mon salut qu'à ma nature toute particulière. Moi aussi je fus désintégré, particule par particule, puis reconstitué dans les géolés astrales de Nuada. Je ne sais combien de temps je passai là, en stase, conscient de la présence de tous les autres citoyens autour de moi. Mon lien avec le reste du multimétavers fut cependant le plus fort, et je parvins à m'extirper de cette prison. Ou peut-être l'ordre universel créa-t-il une nouvelle copie de ma personne ? Je ne le saurais que si j'osais m'aventurer à nouveau dans les profondeurs. Et cela n'arrivera jamais.

TRIBULATIONS TEMPORELLES dans La Terre des Anciens

Cette visite dans la Terre des Anciens est un cas particulier dans les carnets que mes compagnons d'ubiquité et moi tenons pour ton bénéfice. Comme l'histoire de ton monde natal, celle du mien regorge de périodes intéressantes. J'ai pris le temps de me plonger à la fois dans notre passé et dans notre futur, afin que tu puisses choisir non seulement où, mais aussi quand y programmer ton excursion.

LE PASSÉ : LA FRÉNÉSIE DES ANNÉES 30

Le début de l'ère des Anciens est une période de tumulte. Dix ans après le retour des quatorze, le monde est assommé, ivre de peur et d'espoir. Il cherche encore à assimiler une réalité qui lui échappe. Les journaux et la radio sont emplis de nouvelles si extraordinaires que le quotidien prend des allures de rêve éveillé. Au cours de manœuvres sur la frontière russo-sibérienne proche du cratère de Tunguska, une armée entière est propulsée dans les entrailles de la terre par une force inconnue. La projection d'un reportage filmé dans la cité k'n-yan de Tsath par Howard Hughes fait le tour du monde. Le programme spatial indo-tibétain est inauguré en grande pompe par l'Univers de sagesse Gyatso ; à





peine sept mois plus tard, la première nef vi-mana se stabilise dans la stratopshère, marquant le début de la colonisation des cieux.

Les frictions entre les nations des Anciens sont un prétexte parfait pour organiser un voyage multimétaversel. Tu peux proposer à tes voyageurs d'incarner des espions et des aventuriers agissant pour le compte de l'une ou l'autre des nations, d'une organisation publique ou d'une société secrète.

LE FUTUR : LA SECONDE APOCALYPSE

Maintenant, cher lecteur, laisse-moi t'entretenir de l'avenir de ce monde. Tu te demandes peut-être comment je peux me targuer de connaître le futur. Tu sais déjà que mon ubiquité s'étend à tous les métavers. Si le futur de celui-ci est un métavers en lui-même, ne devrais-je pas y avoir un double ? C'est en tout cas mon raisonnement. Si tu visites les siècles à venir et que tu m'y rencontres, tu seras bien aimable de revenir m'en informer que je puisse mettre ma théorie à jour.

Je n'ai guère de choses à te raconter au sujet de ce futur. Comme l'ont annoncé les prophètes du début du XXIème siècle, et comme l'avaient promis les quatorze à leur retour, une guerre se prépare au-delà des espaces insondables. Dans le sillage de la comète Hale-Bopp (le corps céleste que les Anciens vénéraient sous le nom de Nibiru), les Xotiens de Sirius terminent un voyage entamé des siècles plus tôt. Avec leur arrivée, le terrible Grand Ancien s'éveille pour prendre possession de son domaine.

Ici, les métaversonautes seront plongés dans une guerre sans pitié entre l'humanité et les forces tentaculaires du dieu éveillé. Si les Anciens ne viennent pas au secours de la planète, ce sera le point final de son Histoire. Qui saura entrer en contact avec eux pour les convaincre de ne pas abandonner l'homme à son sort ? Je te le donne en mille.

Le coin du crunchophile : un Basic de poche

Une fois n'est pas coutume, je vous propose un petit système d'investig'**action spéciale**ment conçu pour évoluer dans les univers magico-horifiques comme la Terre des Anciens. C'était aussi un défi d'auteur de JdR : un jeu minimaliste, construit sur le moteur d100 du Basic Roleplaying System, avec des emprunts à la dynamique narrative d'Apocalypse World et consorts.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Caractéristiques. Répartissez 48 points entre PHYsique, INTellect, SOCial et POUvoir (une personne normale oscille entre 6 et 18).

Scores. Choisissez une expertise (spécifique), un métier (précis), une qualité (générale) et une faiblesse (physique, mentale, sociale, extérieure...). Ces scores sont exprimés en pourcentages et calculés en multipliant la caractéristique de votre choix. Attention, chaque caractéristique ne peut être utilisée qu'une fois. Les multiplicateurs sont les suivants :

Expertise	x7
Métier	x5
Qualité	x3
Faiblesse	x1

Les PNJ n'ont qu'un score général de résistance, sauf créatures surnaturelles ou personnages importants, qui peuvent avoir deux ou trois caractéristiques. En revanche, tous ont des actions suggérées.

RÉSOLUTION

En tant que MJ (ou Gardien, rendons à Sandy ce qui appartient à Sandy), vous ne faites aucun jet. Pour résoudre les actions et les conflits, faites jeter 1d100 au joueur, mais uniquement s'il y a une bonne raison : risque, pression, conséquences en cas de ratage, etc. Si aucun score ne s'applique et qu'un jet est vraiment nécessaire, multipliez une caractéristique par 3.

Bonus et malus. Prenez en compte les bonnes idées, le matériel et les circonstances, et procédez par tranches de +/-10% (20% pour les gros avantages et les désagréments majeurs).

Loupé ? Un jet raté n'est jamais un véritable ratage. Offrez un choix au joueur, décrivez une complication, un contretemps ou un demi-succès. En revanche sur un résultat de 90 ou plus, les choses se passent très mal : grosse maladresse, coïncidence malencontreuse, blessure, attention malveillante... C'est un jeu d'horreur, alors soyez dur.

Inspirations. Quand vous manquez d'idées pour un échec, regardez le dé des dizaines (dans le cas d'un ratage normal) ou des unités (sur 90+) et inspirez-vous du tableau ci-dessous.

9	timing / circonstances
8	matériel / assistance
7	confusion / incompréhension
6	maladresse / malchance
5	terreur / malaise
4	expertise / erreur
3	douleur / blessure
2	trahison / manipulation
1	étrange / fantastique
0	magie noire / monstrueux

BLESSURES, FOLIE ET AUTRES DÉSAGRÉMENTS

Pour attaquer, un personnage fait un jet sous le score le plus adapté. Quand il est attaqué, il lance les dés pour éviter l'attaque. S'il ne possède pas de pourcentage adapté, il peut par exemple esquiver sous PHY x3 ou résister à la peur sous POU x3.

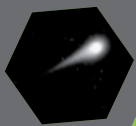
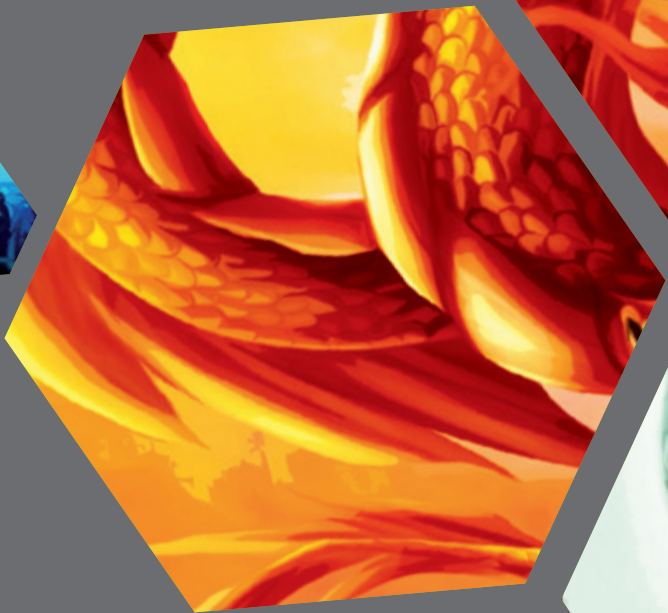
Dégâts. Une attaque vise une caractéristique, fonction de son type : PHY en combat, POU face à des attaques psychiques (y compris la sacro-sainte santé mentale), SOC dans un débat public, INT pour une drogue ou un bluff. La perte occasionnée est égale au dé des dizaines sur le jet d'attaque ou de défense (oui, un échec fait plus mal qu'une réussite). S'il n'y a pas eu de jet, le MJ peut lancer un ou plusieurs d10. Les pourcentages ne sont pas recalculés par une baisse de caractéristique.

À zéro, le personnage est mourant ou assommé (PHY), brisé ou fou (POU), humilié ou hué (SOC), transformé en légume ou hypnotisé (INT).

Récupération. À la discrétion du Gardien, les points perdus peuvent être regagnés d'une situation à l'autre. Autrement, un personnage récupère 1d10 points chaque jour, à répartir éventuellement entre les caractéristiques. Attention : le POU ne se recharge qu'en affrontant ses faiblesses.

Faiblesses. Quand un personnage est face à sa faiblesse, il fait un jet pour résister à la tentation, à la peur, etc. S'il rate le jet, il regagne un point de POU perdu. S'il réussit, il gagne un point dans une de ses autres caractéristiques (recalculez les scores à la fin de la séance). Bien entendu, cela doit avoir des conséquences dans la fiction.

Règle héroïco-pulp optionnelle. En dépensant un point de POU, un joueur peut soit relancer un dé de son choix (dizaines ou unités), soit additionner le dé des unités à ses dégâts.



EXEMPLES DE PERSONNAGES ET PNJ

James Randolph Larkin

Privé international, ancien barbouze onirique

PHY 15 • INT 14 • SOC 11 • POU 8

Ingénierie sociale 77% (SOCx7)

Dur au mal 45% (PHY x3)

Détective de choc 70% (INT x5)

Astralophobe 8% (POU x1)

Adelaïde 'Adie' Gorshevsky-Smith*

Medium involontaire et jet-setteuse par nécessité

PHY 7 • INT 12 • SOC 14 • POU 15

Perception du vril 105% (POUx7)

Bricoleuse 36% (INTx3)

Pique-assiette professionnelle 70% (SOCx5)

Épileptique 7% (PHYx1)

Hiram Nakajima

Hacker ermite et génie du marché

PHY 10 • INT 18 • SOC 6 • POU 14

Systèmes d'information 118% (INTx7)

Rapide 30% (PHYx3)

Commerçant 70% (POUx5)

Timide maladif 6% (SOCx1)

Docker ivre 2 (coup vicieux, vomi soudain)

Cultiste du Vide 6 (coup de poignard, sort de folie)

Expérience semi-vivante PHY 20 • POU 15 (*liquéfier l'esprit, projeter ses victimes dans le plan astal*)

Lady Farlington, le rossignol noir INT 17 • SOC 13 (*tendre des pièges subtils, charmer son auditoire*)

52

vous jouez ?

Si vous visitez la Terre des Anciens, n'hésitez pas en faire un compte-rendu à notre bourlingueur ubiquité à l'adresse suivante :

athanase@quenouille.com





Lorsque ce symbole «spoilers inside» est inséré dans un article ou au début d'un encart, lisez à vos risques et périls, vous risqueriez de vous gâcher quelques surprises !

thema



Trouver Objet Caché

L'écran du MJ. Voilà un accessoire qui, à lui seul, à la façon des dés polyédriques, pourrait suffire à représenter le jeu de rôle. En particulier le jdr tel qu'on le conçoit par chez nous (où les paravents sont apparemment beaucoup plus prisés qu'aux USA). Or, cet objet nous en dit long sur notre pratique ludique : s'il y a écran, c'est qu'il y a coulisse. Et donc que le MJ tire les ficelles de la partie depuis celle-ci. Le secret semble donc être constitutif du jdr. Dans quelle mesure ? Depuis quand ? Y a-t-il des exceptions à la règle ? Promis, on vous dit tout, on ne vous cache rien dans ce panorama.

Jeux de **Plato**

54

Il est très difficile de définir de façon simple les limites de notre panorama. On peut parler des « jeux à secrets » mais cela ne solutionne pas le problème. De fait, aujourd'hui, la quasi-totalité des jeux du commerce comportent une section « les secrets de l'univers » ou « pour le MJ exclusivement » ; un panorama serait alors aussi vain qu'injouable. On parlera plutôt pour notre sujet du rapport entre le secret et le jdr. Comprendre la pratique du jdr et surtout, comme il se doit dans ce genre de panorama, de l'écriture et de l'édition de jdr.

Le cœur de notre sujet est alors la question épineuse de la circulation de l'information de part et d'autre de ce fameux écran du MJ. Dans ces jeux passés en revue dans notre panorama, le meneur peut-il tout dire aux joueurs ? Ces derniers possèdent-ils leurs propres secrets ? Le MJ doit-il soigneusement entretenir une ambiance de mystère autour de la table ? Ce sont les jeux qui font du secret un thème central de leur gameplay ou un élément structurant de leur politique éditoriale dont nous nous contenterons de parler ici. Sans aucune prétention à l'exhaustivité.

Au commencement, donc, comme bien souvent, les choses étaient simples. Le secret dans le jdr était pour le moins circonscrit. L'univers de jeu était relativement indéfini, limité aux grandes lignes et aux esquisses ; en cela, la notion de secret avait bien peu de sens puisque ce qui était au-delà de l'horizon de la partie elle-même avait finalement assez peu d'intérêt : s'il y avait là-bas du secret... il pouvait bien le rester ! De la même façon, les PJ étaient souvent de grands archétypes bornés par des classes ou des alignements ; difficile en cela de représenter une surprise pour les autres joueurs de la table.

Non, véritablement, le secret était bel et bien présent mais il se limitait à une chose : le lieu d'aventure, typiquement et au sens large, le donjon. Autour de la table, tout le monde savait. Savait où il fallait aller (là-dessous dans les ténèbres). Savait ce qu'on allait y faire (baffer des monstres et récupérer des trésors). Par contre, la configuration des lieux, le type d'adversaires les hantant, la difficulté plus ou moins mortelle qu'ils représentent, etc., restaient à découvrir et offraient ce délicieux frisson d'inconnu.





Vous le reconnaissez ? Mais si ! C'est celui que vous éprouviez déjà en vous glissant sous votre lit ou à l'intérieur de votre cabane dans les arbres lorsque vous étiez enfant. Les anciens en ont même fait un mythe, celui de la caverne de Platon. La parabole parle d'hommes tournant le dos à l'entrée d'une caverne et qui ne perçoivent de la réalité que ce que les ombres projetées sur la paroi veulent bien leur révéler. Si vous remplacez les captifs par les PJ, les ombres par les descriptions du MJ et que vous mettez donc celui-ci dans le rôle du tortionnaire montreur d'ombres, vous avez là une très belle allégorie de ce qui se passe autour d'une table de jdr, a fortiori dans le cadre d'un jeu autour du secret.

On peut aussi parler pour ce jdr originel de rite initiatique : dans de nombreuses sociétés premières (par ex. chez les Beti en Afrique centrale), il n'était pas rare de forcer les jeunes garçons à s'aventurer dans un sombre souterrain pour y surmonter une épreuve secrète symbolique dont ils devaient revenir plus forts, plus grands, plus adultes. Porte, Monstre, Trésor.

Se confronter volontairement au théâtre d'ombres du donjon pour devenir plus fort est donc le point de départ du rapport entre jdr et secret. Ce qui se passe au-delà de la « caverne » n'a alors qu'une importance très secondaire.

Dire l'Indicible

Le premier grand tournant dans l'exploitation du secret en jdr est bien entendu l'irruption au tout début des années 1980 d'un univers de jeu aux thématiques entièrement renouvelées : **l'Appel de Cthulhu**. Dans ce jeu, l'univers inventé par HP Lovecraft prend une place majeure : nous ne sommes plus du tout dans un univers semi-générique aux contours flous. Surtout, dans ce cadre de jeu, les PJ sont sensés, au moins au commencement de la campagne, ignorer LE secret du jeu : la présence et peut-être même le retour des Grands Anciens et de leurs adorateurs tapés dans les ombres.

Le jeu, encore bien vivace en cette décennie 2010 (voir le succès de la v6 publiée en VF par **Sans-Détour**), a connu un large succès, particulièrement du côté de chez nous, grâce à cette toute nouvelle sensation en jeu. Petit à petit, les PJ deviennent détenteurs d'un terrible secret qu'ils sont quasiment les seuls à partager : le groupe se constitue et se fortifie contre le reste de l'univers de jeu et les sceptiques qui ne veulent pas savoir. La campagne offre alors des adversaires tout désignés avec sa foule de « cultistes » qui protègent le secret et qui font plus sens que de vulgaires gobelins en goguette.

Pourtant, reproduire cette expérience de jeu autour de la table est forcément une gageure. Si l'exploit reste possible sur le court terme (2/3 scénarios) et avec un public de béotiens ignorant tout de Lovecraft, il devient acrobatique quand on lance sa dixième campagne **AdC** et avec un public de « geeks » toujours plus informé à propos de Cthulhu et de ses copains. Comment alors pour les joueurs faire semblant de découvrir ce qu'ils ne connaissent en fait que trop bien ? C'est d'ailleurs bien là l'intérêt de s'attarder sur **l'AdC** pour notre propos : le jeu a été le premier à devoir déployer des trésors de ce que l'on n'appelait pas encore le *game design* pour réussir à offrir à travers ses règles des outils permettant la mise en scène du secret autour de la table. La compétence *Mythe de Cthulhu*, qui progresse dangereusement à chaque partie jouée, doit indiquer au joueur dans quelle mesure son personnage est initié ou non aux secrets du jeu. Surtout, la *Santé Mentale* vient tenter de concilier logique interne de l'univers de jeu (personne ne peut encaisser décemment une telle révélation cosmique) et besoins prosaïques de la pratique du jdr (jeu en campagne, progression du PJ, etc.).

Et puis, mince, on parle quand même là d'un jeu dont la compétence la plus utilisée s'appelle *Trouver Objet Caché*, non ?



ÉGRÉGORE

L'esprit est une prison

Les émissions oniriques reprennent.

Voyages en tête étrangère.
Je survole mes hémisphères cérébelleux
dans un vieux Tupolev dézingué.

- Ici Radio-Libre BlackDog-

Je suis le voyageur immobile.

- Ici Radio-Libre BlackDog-

Troisième immersion : le Projet Égrécore

Quatrième immersion : notre ennemi,
la firme ~~XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX~~

- Ici Radio-Libre BlackDog-

Je suis le Chien Noir.

- [end of transmission] -

www.facebook.com/EgégoreJdR

www.blackdogrunsatnight.org



Le Grand **Secret**

À la suite du Grand Ancien, on pourrait alors croire à une floraison de titres mettant le secret au centre de leur proposition de jeu. Et il est vrai que le début des années 80 est marqué par des sorties en rangs serrés qui, a priori, sentent bon le non-dit et la dissimulation : **Top Secret, Espionage !, JB 007...** Mais ne nous y trompons pas : il s'agit là de tentatives encore bien modestes de mettre en scène le théâtre d'ombres de l'espionnage et des guerres secrètes. Privilégiant souvent (et plutôt logiquement) le spectaculaire du volet « *agent spécial à Walther PPK* », les PJ très bien renseignés de ces jeux-là ne concernent guère le cœur de notre sujet.

Malgré ce feu de paille, malgré aussi, il faut bien l'admettre, ses imperfections et son côté un peu vain de jeu à secret dont tout le monde connaît les secrets, **L'AdC** à tout de même durablement marqué les créateurs de jeu des deux côtés de l'Atlantique. Les vertus du secret aussi bien pour souder un groupe contre le reste de l'univers que comme moteur d'intrigues sont désormais révélées et peuvent être exploitées pleinement par des jeux entièrement dédiés à la notion de secret.

La première tentative de ce style est sans doute le **Sandman** (1985) de l'éditeur US **Pacesetter**. Le jeu, très expérimental, s'attaque d'emblée à un autre symbole clef du jdr : la feuille de PJ. Celle-ci disparaît purement et simplement puisque chaque joueur débute la campagne dans la peau d'un inconnu amnésique dont il ne connaît donc absolument rien. Les scénarios, très diversifiés et qui baignent dans une atmosphère de multiverse baroque voire confus (la campagne débute dans le contexte du film *Casablanca* mais on y rencontre aussi la Fée Clochette ou Merlin l'Enchanteur...), donnent pour but aux joueurs de percer à jour l'identité de leur personnage. L'éditeur avait même proposé en guise de metagame un concours richement doté (10 000 \$... c'était quand même une autre époque pour le jdr) visant à récompenser les joueurs ayant les premiers identifié leur propre personnage.



Le jeu offre des atouts tout à fait inédits quant à la pratique du jdr : pas de création de personnage (qui, à l'époque, sont souvent fastidieuses voire rebutantes), débuts *in media res* (les PJ sortent brutalement de leur amnésie), ambiance de mystère instillée dès le départ, fil rouge entre des scénarios disparates, etc. Pourtant, le jeu est resté ensablé (arf) dans le désert des jeux oubliés. Outre son caractère excessivement novateur à l'époque, **Sandman** va surtout inaugurer les risques éditoriaux d'une gamme basée sur le secret. En effet, le projet, très ambitieux, prévoyait une gamme découpée en 9 boîtes. Or, seules les deux premières ont été éditées, faute de succès. Le secret est donc bien gardé et le jeu pour ainsi dire inutilisable aujourd'hui.

Cet échec éditorial n'a guère amené de clones anglo-saxons à ce **Sandman** mais la description de ces principes de jeu vous ont peut-être évoqué un jeu marquant de la création francophone : **Hurléments**. Sorti en 1989 chez le **Dragon Radieux**, le jeu du couple Bizien reprend le concept du marchand de sable : pas de fiche pour les PJ (chaque joueur connaît juste la classe sociale et la capacité de transformation en un animal de son alter ego), pas d'exposé des règles et même le but du jeu (suivre les pérégrinations d'une mystérieuse caravane menée par un non-moins étrange Veneur) reste volontairement nébuleux. Parfaitement implanté dans un contexte médiéval réaliste qui lui sied à merveille, le jeu est une réussite par bien des côtés, notamment sa gamme fermée (7 suppléments plus ou moins de même format nommés *Hurlélune*) qui, on le verra, deviendra LA formule secrète (arf) des jeux à secret. Pour nombre de joueurs, toutefois, le jeu reste jusque dans ses intentions un mystère complet, dépouillant le joueur du moindre repère pour incarner son personnage et le soumettant presque entièrement à l'arbitraire d'un MJ plus ou moins inspiré. De ce fait, le jeu reçoit un très bon accueil critique mais reste joué de façon très marginale : les joueurs de l'époque appréciaient sans doute un peu moins de secret dans leur jeu.

Hommes en Noir

La popularisation du thème du secret intervient plutôt à l'orée des années 1990. Comme on va le voir, si le nombre de jeux traitant de ce sujet enfla considérablement, leur traitement de la notion de secret est beaucoup moins radical que ces premières tentatives de jeux « initiatiques » des années 80.

Durant la décennie 90, le jdr US est désormais solidement installé dans le paysage ludique. Les éditeurs se font plus ambitieux et ont notamment vu que les jeux surfant sur les succès de la culture populaire (par exemple les jeux à licence comme **James Bond 007**, **Star Wars**, etc.) peuvent drainer un public nouveau autour de la table du salon. Difficile alors pour eux de passer à côté de la vague de succès populaires basés sur l'occultisme et/ou le conspirationnisme. Le roman de Umberto Eco *Le pendule de Foucault* sort en VO en 1988 (et est traduit en VF en 1990), le comics *Men in Black* (qui sera repris ensuite dans les films à succès) est publié à partir de 1990, la fameuse série *X-files* occupe les écrans de TV à partir de 1993, etc. : visiblement, il se passe un truc.

Il faut dire qu'au tournant des années 1990, un monde s'effondre : le bloc soviétique disparaît et, avec lui, la logique binaire de 40 ans de Guerre Froide laissant les citoyens lambda devant leur perplexité. Si ce ne sont plus les agents communistes/impérialistes (rayez la mention inutile) qui sont à l'origine des problèmes du monde (coups d'état, épidémies...), qui alors ? Ceux qui veulent se rassurer se tournent vers des réponses simplistes : le lobby judéo-maçonique, les ET, le complexe militaro-industriel, les anges ou les démons, les rôlistes... Hein ? Bah oui, le début des années 90, c'est aussi le moment où le bon Docteur Abgrall et Mireille Dumas croient avoir identifié les causes du mal-être de la jeunesse : le SIDA et le chômage de masse ? Pffff. Non, en vérité, je vous le dis : le D20 et les pizzas froides ! Terrible mise en abîme ! Le jdr, jugé suspect par certains car trop secret, se complait alors dans le secret...

Nephilim

Spotters
Inside

Le concept du jeu lui-même est un grand secret : des créatures multi-millénaires arpentent cette Terre depuis bien avant l'Homme, des créatures nées des Champs Magiques Élémentaires (Feu, Air, Eau, Terre, Lune). Certains humains, après avoir été leurs disciples ou leurs esclaves, ont perpétué la connaissance de leur existence au sein de leurs confréries ; de nombreuses petites confréries « amies » des Nephilim, mais surtout leurs ennemis, les Arcanes Mineurs : l'Ordre du Temple (le Bâton, les Templiers, ordre militaire et assez « brut de décoffrage »), les Mystères (l'Épée, Mystes, avec des relations plus troubles avec les Immortels), la Rose+Croix (la Coupe, spécialistes des augmentations corporelles, de la manipulation et des secrets dans les secrets) et les Francs-Maçons (le Denier, le plus discret mais potentiellement le plus puissant ennemi des Nephilim). Un peu comme dans **Vampire**, un certain voile est jeté sur les profanes pour leur cacher cette réalité, mais, bien sûr, certains acteurs (mortels ou Immortels) font tout leur possible pour révéler l'existence de l'Histoire Invisible.

58

La première incursion du jdr dans ce *zeitgeist* est pourtant bien modeste. Une obscure maison d'édition répondant au doux nom de **BRTC** publie **CORPS** dès 1990. On imagine un croisement entre un jeu *cyberpunk* sur les corpos et un système générique à la **GURPS** (ce qu'il finira d'ailleurs par devenir) mais, non, il s'agit d'un jeu basé sur un univers contemporain de conspirations et de sociétés secrètes. Les PJ y sont des initiés qui savent que le monde est en fait dirigé par une pléthore de sociétés secrètes. A priori, on tient là un bon client pour notre sujet mais quand on sait que le livret de base fait une cinquantaine de pages consacrées essentiellement au système de jeu (pour ne pas dire : de combat), on comprend que ça ne va pas révolutionner notre pratique du jdr.

Ce modeste ballon d'essai n'est que le signe (kabbalistique ?) annonciateur d'une véritable déferlante de jeux pour lesquels le secret est un thème central : **Vampire : the**

Les PJ sont ces Immortels, des Nephilim (ou Selenim, fils de la Lune Noire, voire Ar-Kaim dans la 3^e édition, un genre de « super héros » à la *Heroes*, qui ne sait rien de l'Histoire Invisible et des millénaires de lutte). Grâce à leurs connaissances, ils peuvent souvent voir au-delà de la réalité : la Magie (au sens large) est partout, et derrière de nombreuses histoires anodines (ou pas !) se cache une vérité bien plus occulte. Dans la plupart des scénarios de la gamme, ils vont devoir découvrir cette vérité sans alerter les profanes, voire, pour les grosses campagnes, révéler aux leurs des secrets qui bouleversent l'univers (le rôle et la nature d'une faction mystérieuse, réenchanter toute une région pour « ramener la Magie », la découverte de l'origine des Nephilim et de leur destinée, la révélation d'une nouvelle Science Occulte, ...)

Le secret, dans presque tous les scénarios, est présent à deux niveaux : celui que les joueurs cherchent à percer (lié directement à

Masquerade mais aussi **Werewolf** (1991 tous les deux) bien sûr mais aussi **Kult** (1991), **Dark Conspiracy** (1991), **Over the Edge** (1992) ... pour ne parler que des plus marquants. Leur point commun est clairement la conspiration à laquelle les PJ participent activement (ainsi les jeux du *Monde des Ténèbres*) ou contre laquelle ils doivent lutter. Dans les deux cas, les vertus ludiques du secret fonctionnent à plein : les PJ sont ceux qui savent ou qui veulent savoir et cela suffit à les distinguer de la masse informe des PNJ trop veules ou trop insignifiants pour partager avec eux cette connaissance.

Enfin, ne nous mentons pas : le secret, sa lente divulgation au fil des suppléments, la façon experte dont sa révélation est repoussée de livre en livre ou la manière d'en faire l'argument de vente d'une grande campagne qui permettra aux PJ, c'est promis par le 4^e de couverture, « de se confronter aux plus grands secrets de l'univers de jeu »... tout cela est une formidable opportunité



l'histoire en cours) et celui qui doit être protégé des profanes (celui de l'existence des Nephilim, des Arcanes, etc.). Il en résulte une guerre feutrée qui parfois déborde dans les journaux, mais, comme dans tous les jeux à secret, l'omerta est présente jusqu'aux plus hauts niveaux de la société. On tombe donc parfois dans la surenchère au détriment d'une certaine crédibilité (notamment pour ce qui concerne l'Occident où l'occulte est tapi derrière quasiment tout événement), même si la dernière édition a tenté de faire quelques pas en arrière en supprimant (ou en passant sous silence) des éléments un peu too much. Le très gros secret révélé à la fin des **Chroniques de l'Apocalypse** (fin de la 2^e édition) a un peu laissé la gamme orpheline, et les campagnes suivantes n'ont pas su se mettre au niveau des enjeux de celle-ci, alors que ces campagnes étaient le fort de **Nephilim**.

commerciale pour les éditeurs qui savent en profiter, à l'image de **White Wolf** dont les gammes du *Monde des Ténèbres* battent sans doute les records du monde de densité durant les années 90.

La France, moins touchée par le conspirationnisme, se retrouve surtout dans la thématique occulte inspirée du *Pendule de Foucault* : un véritable boulevard s'ouvre pour **Nephilim** (le premier jeu de **Multisim**, 1992), un des plus gros succès de l'histoire du jdr en France (voir encart). Ce n'est pas un hasard : lui aussi possède une des gammes les plus touffues de l'histoire du jdr francophone et assoit l'émergence de son jeune éditeur qui pèsera lourd dans les années suivantes.

Logiquement, la vague des jeux à secret s'épuise assez rapidement des deux côtés de l'Atlantique tant les jeux sortis sont souvent de vraies réussites et occupent donc la niche ludique avec talent (on ne compte plus les rééditions et autres prolongements de jeux comme **Nephilim** ou **Vampire**). Pour s'imposer, il fallait l'aura d'une licence

à succès comme ce sera le cas pour **Conspiracy X** (1996, **Eden Studios**) qui louche quasi ouvertement vers *X-files* ou encore du fameux **Delta Green** (1997, **Pagan Publishing**), supplément pour **l'AdC** qui boucle la boucle en remettant une couche de conspirations dans la Mère de tous les jeux à secrets.

Metaplot la mère !

Si le thème conspirationniste lasse vite et rencontre finalement un succès assez modeste auprès des rôlistes, le pli est pris chez les créateurs et éditeurs de jeu : le grand secret de l'univers, la quête des PJ pour sa révélation, les manœuvres des PNJ pour le protéger, etc., deviennent des motifs incontournables de pratiquement toutes les nouvelles gammes de jdr des années 90, quelle que soit l'ambiance ou l'époque traitée. Rares sont les jeux de l'époque qui fassent l'impasse sur une section voire un supplément ou même une campagne consacrée à ce qu'il convient souvent d'appeler, attention ouvrez les guillemets : « les Grands secrets de l'univers » (voir plus loin dans ce thème notre article consacré à ce sujet).

Avec le recul, on peut dire qu'il en va de cette pratique éditoriale ou de *game design* (c'est selon) comme de la tarte à la crème : au départ, ça surprend et ça parvient à nous arracher un sourire de satisfaction mais au final, ça devient lourd.

Si la technique est reprise par tous les éditeurs de tous les pays du Monde, on peut en guise d'échantillon représentatif se contenter d'y porter un regard franco-français : par chez nous, en effet, 2 des principaux éditeurs de l'époque, **Multisim** et **Siroz/Asmodee** usent et souvent abusent des secrets. Ça marche à tous les coups : **Guildes**, **Dark Earth**, **Agone**, **Retrofutur**, etc. d'un côté ; **Bloodlust**, **Scales** puis **Cops**, etc. de l'autre.

Hurlements

le jeu de l'initié



BLOODLUST



écrit et Jean-Luc Bizien

Calisto Games



Alors que **Bloodlust** et **Trinités** se sont tous les deux vus agrémentés d'une deuxième édition récemment, on attend des successeurs à **Hurements** et à **Scales**. Ce dernier jouait d'ailleurs tellement la carte du secret que sa couverture elle-même avait tendance à occulter toute identification possible...

L'un des écueils de cette systématique politique du secret est de rendre assez périlleux le travail en équipe, surtout sur la durée de vie d'une gamme. Problème particulièrement aiguë chez **Multisim** qui a publié durant ces années là des gammes copieuses aux équipes changeantes (**Guides**, par exemple). Que faire de ces secrets trop longtemps conservés s'ils ne plaisent plus à la nouvelle équipe rédactionnelle ? Ont-ils même été réellement définis dès le départ ou bien en laisse-t-on la définition exacte à ceux qui, vers la fin de la gamme, finiront par être chargés de les révéler ? Dans l'entrevue qu'il a bien voulu nous accorder, Nelyhann nous livre sur ce sujet un regard plus contemporain né de son expérience sur la gamme **Es-teren** (voir plus loin dans ce thème).

L'étude des gammes 90's de **Siroz/Asmodée** nous permet surtout de remarquer la difficulté énorme qu'il y a à essayer de mettre fin proprement à une gamme « à secrets ». Ainsi, en 1997, après une longue attente, les fans de **Bloodlust** ont-ils le droit à un ultime supplément intitulé **Vengeance !** et qui, unanimement, apparaît comme bâclé et décevant. Après que la gamme ait tenu tout le monde en haleine pendant 7 longues années, il vaut mieux en effet s'assurer que les fameux secrets ne retombent pas comme un soufflé... **Scales** (1994) jouait encore plus la carte du secret et confinait ainsi au jeu initiatique (les PJ découvrant leur réelle et l'étendue de leurs pouvoirs au fur et à mesure). Hélas, là aussi, le moment tant attendu de la révélation des tenants et aboutissants de tout cela se fit attendre et même ne vint jamais puisque la gamme fut achevée avant la publication du supplément **Nature** qui devait nous affranchir. En 2001, un petit PDF vient, comme un aveu de faiblesse, clore la polémique naissante en offrant une courte synthèse.

Siroz/Asmodée semble toutefois avoir bien appris de ces tâtonnements. Dans les années 2000, sa gamme phare, **COPS**, continue de jouer tout au long de sa campagne officielle sur le registre du secret et des conspirations mais le fait de façon plus ordonnée. Ainsi,





dans chaque supplément de cette énorme gamme, certaines informations sont assorties d'un code couleur, bleu pour un élément à suivre dans la campagne, rouge pour un élément essentiel à l'univers de jeu et donc à ne surtout pas retirer ou modifier sous peine de rendre le scénario incohérent avec la suite de la campagne. Pour autant, comme rien n'est jamais simple, ce saupoudrage discret peut être associé à un autre problème majeur du secret en jdr : tant qu'on ne dit pas franchement autour de la table qu'il y a un secret et surtout quel est ce secret ou au moins quelles sont ses manifestations, cela ne fait pas vraiment partie du jeu. Ainsi, combien de joueurs ayant joué de façon épisodique à **COPS** continuent-ils d'ignorer totalement que ce jeu avec lequel ils ont surtout fait des enquêtes disparates peut être à sa façon un jeu à secrets ?

De son côté, **Multisim** semble avoir surtout été confronté à la difficulté de concilier gamme « à secrets » et possibilité de réaliser une réédition à moyen terme de celle-ci, pratique devenue pourtant également emblématique de l'édition du jdr de cette époque-là. Quand on remet les compteurs à zéro et qu'il faut tout racheter car ceci est une révolution, que faire des secrets de l'univers ? **Multisim** y a été confronté dès le début de son existence éditoriale : en souhaitant donner une seconde vie au jeu initiatique **Hurllements** avec son **Chimères** (1994), le jeune éditeur livra finalement un tout nouveau jeu qui réussit le tour de force de perdre les anciens fans sans réussir à se rendre compréhensible auprès des nouveaux meneurs. De façon moins accentuée, il fallut aussi trouver une solution pour publier en 1999 la v2 de **Dark Earth**, jeu post-apocalyptique basé jusqu'ici sur la redécouverte d'un univers devenu secret. Logiquement, celle-ci est située dans l'avenir d'un univers en transformation dans une période appelée « l'ère du contact ». Tous les secrets de la v1 sont désormais révélés dès le livre de base. Pour beaucoup de fans, le jeu reste très bon mais a profondément changé de nature, se rapprochant désormais d'une fantasy plus classique. Forcément moins mystérieuse.

Les secrets les meilleurs sont les plus courts

Si **White Wolf** reste le grand maître incontesté du secret et des conspirations à travers son célèbre *Monde des Ténèbres*, ses ouaterville suppléments, ses spin off, etc., il en est aussi l'un des fossoyeurs. Ayant sans doute pris conscience par l'expérience de la difficulté à tenir le parti du jeu « à secrets » sur la longueur, **WW** se remet en cause doublement sur ce point au tournant du Millénaire. En 1999, la gamme **Hunter : the Reckoning** rompt déjà avec certaines habitudes : les PJ ne sont pas unis par des clans conspirant les uns contre les autres, leur mission est bien définie et, loin d'être de simples pions dans un océan de ténèbres, ils sont au contraire des élus auxquels la vérité a été révélée. Le livre de base n'échappe toutefois pas au chapitre réservé au « storyteller ». De même, **WW** se dédit un peu en éditant finalement l'équivalent de *clanbooks* (les... *hunter books*, 'fallait y penser !) mais faute de secrets à révéler livre après livre, ces manuels s'avèrent aussi vides que vains.

C'est surtout, en 2004, avec **Orpheus**, que **WW** tourne la page. Il s'agit d'un jeu du *Monde des Ténèbres* avec des fantômes et tout mais, pour le reste, **WW** change tout en inaugurant le principe de la gamme fermée : peu de suppléments (5, un total ridicule pour une gamme **WW**...) mais tous indispensables car formant une grande campagne officielle permettant de venir progressivement à bout de tous les secrets de cet univers de jeu. Pour renforcer le côté secret du jeu, **WW** ose un deuxième coup d'éclat : le retournement de situation dès le 1er supplément ! Mais le truc ça-comme qui suffit à rendre le livre de base quasi-obsolète, hein. Pour certains rôlistes, la grosse ficelle ne passe pas (on remarquera ainsi que, malgré un succès d'estime, la gamme restera finalement achevée en VF) mais il faut avouer que cette façon d'associer secrets et gamme courte fera date dans l'histoire de l'édition de jdr.

Kuro

Spoilers Inside

Kuro est un jeu d'anticipation dans un Japon futuriste où le fantastique fait un retour discret mais bien réel. Les joueurs incarnent des personnages du type « monsieur tout le monde », mais chez qui un petit marqueur génétique semble faire toute la différence. Le secret du jeu tourne autour du retour de l'occulte traditionnel japonais et de la raison de l'Archipel du reste du monde il y a de cela plusieurs années).

Les personnages dans **Kuro** sont ignorants du secret du monde, mais ils vont vite être amenés à enquêter sur diverses affaires qui peu à peu vont leur révéler leur place réelle dans l'univers du jeu. La campagne **Makkura** notamment les amène du statut de simple citoyen à celui d'initiés – et même plus ! –, faisant ainsi basculer les enjeux de l'univers.

Le grand intérêt de **Kuro** est d'être construit en trois étapes. Dans le jeu de base, les personnages ignorent tout des secrets mais commencent à remarquer que quelque chose ne va pas. Dès **Makkura**, les voilà embarqués dans une longue quête de la vérité : vérité sur le monde mais aussi sur eux-mêmes, car leur nature n'est pas celle qu'ils pensent. Enfin dans **Tensei**, les personnages connaissent la vérité et, forts de leur nouveau statut, ont désormais un nouvel objectif. Le secret éventé ne tue pas l'intérêt du jeu : il permet juste de déplacer la problématique et de lancer une nouvelle façon de jouer.

À titre d'exemple, on redécouvre à la suite d'**Orpheus** la possibilité de faire rimer à nouveau (après l'impasse **AdC**) horreur et secret. Comme chacun sait : on a peur de ce que l'on ne connaît pas ; imposer un vrai secret autour de la table est donc la condition préalable à la création d'une ambiance horrifique. Pour atteindre cet objectif, il faut alors privilégier des jeux très courts, exploitables en *one shot* uniquement. C'est notamment la grande spécialité des jeux signés Yno comme **Patient 13** ou **Notre Tombeau** que l'on peut ranger dans la catégorie

des jeux initiatiques où le joueur est plongé *in media res* dans un mystère complet que, d'ailleurs, les scénarios joués ne réussiront probablement pas à dissiper entièrement.

Ce format court, très en vogue depuis une petite dizaine d'années, permet également de rendre le secret viable en le limitant à un jeu-campagne façon *burst*. Une fois la campagne jouée, le secret est révélé et on peut ranger le jeu dans ses archives, certes, mais avec enfin le frisson du secret révélé. Outre les jeux estampillés **John Doe** cités ci-dessus, on peut ranger dans cette catégorie quelques jeux édités par l'autre spécialiste du format court, **les XII Singes (Solipcity** en 2012, par exemple).

On notera aussi la très intéressante tentative de **Kuro** (2007, **7ème Cercle**). On a là un des jeux qui va le plus loin dans l'exploitation du secret puisque sa gamme très courte (un livre de base et 2 suppléments) permet de jouer la révélation du secret et ses conséquences (voir encart).

Culture du secret

De façon plus générale, on assiste au début des années 2000 à un net renouveau du thème du secret dans la fiction. Dans la foulée des événements du 11/09, le secret est désormais devenu quasiment indissociable de conspiration et théorie du complot. Littérature (*Da Vinci code* en 2006), cinéma (la trilogie *Jason Bourne* à partir de 2002), séries TV (*Prison break* à partir de 2005)... et, inévitablement, jdr. C'est surtout en 2006-2007 qu'une véritable floraison de titres, tant anglophones que francophones, tournant autour du secret voit le jour : **Cold City**, **Trinités** (voir encart), **Lacuna**, **Esoterroristes**, **Kuro**, **Trail of Cthulhu**, **The Laundry**, etc.



La pratique du jdr se marie bien, en fait, à cette vague conspirationniste. Dans tout le spectre du secret, le complot est peut-être celui qui, au final, a le plus de vertus autour de la table du salon. Ainsi, contrairement à une œuvre de fiction classique, un univers de jdr doit faire de la place à plusieurs styles de jeu, à plusieurs façons de l'explorer... bref, il doit ratisser (plus ou moins) large. De ce fait, en terme de création d'univers de jeu, la Grande Conspiration Mondiale s'avère être un artifice très commode pour faire tenir ensemble de façon à peu près cohérente des propositions de jeu bien différentes. Vous aimeriez un jeu avec des ET, des sorciers maléfiques, des gars en noir avec des gros guns et des ratons-laveurs cosmiques ? Pas de problème : ils œuvrent tous au sein de la même conspiration. Et hop. La Grande Conspiration Mondiale a aussi le mérite de donner un sens aux modestes gesticulations des PJ. Comment serait-il possible de faire croire sérieusement que 4/5 gus mal dégrossis puissent un jour changer la face du Monde ? Justement s'il n'y a en face d'eux que 4/5 autres types qui tirent les ficelles dans la coulisse ! Ces procédés ont déjà été largement éprouvés depuis plus d'un siècle par A. Conan Doyle qui a su unifier et valoriser les enquêtes somme toute modestes et disparates d'un certain Sherlock Holmes en nous faisant croire que, peu ou prou, elles servaient toutes à déstabiliser le complot criminel imaginé par Moriarty.

Une telle floraison pousse les créateurs de jeu à explorer des solutions plus ou moins audacieuses à ces différents problèmes de *game design* que pose l'inclusion de secrets dans le *background* d'un jeu. Nous avons vu plus haut ce qui concerne l'adoption quasi systématique des jeux ou des gammes court(e)s. L'une des autres pistes privilégiées consiste à laisser, dans les livres publiés, le champ assez ouvert sur la vérité qui se cache derrière

le brouillard du secret. Ainsi, pour tenter de concilier horreur lovecraftienne et 30 ans de pratique assidue des jdr autour du Mythe, **Trail of Cthulhu** (**Cthulhu** tout court en VF chez le **7ème Cercle**) propose-t-il plusieurs vérités pour une même divinité ou un même monstre issu du cerveau du maître de Providence. À chaque MJ de faire son choix.

Trinités

Trinités est un jeu à secrets – au pluriel – qui se fonde dans le moule des univers ésotériques contemporains où la réalité est bien plus complexe que ce qu'en sait le quidam moyen, un peu à la manière de **Nephilim**. L'univers est en effet peuplé de nombreux êtres à l'envergure divine voire cosmique et des initiés connaissent des bribes de cette vérité – qu'ils emploient selon leurs propres desseins parfois abscons.

Les joueurs incarnant des personnages eux-mêmes faisant partie de cet ordre caché (ils sont des Trinités, ayant pour but de faire triompher la Lumière sur les Ténèbres), mais n'en connaissant pas forcément tous les tenants et aboutissants, la quête des multiples secrets que recèle le contexte de jeu devient un moteur de partie particulièrement puissant : en effet, le savoir dans **Trinités** donne le pouvoir et c'est en accumulant la connaissance sur la nature de la réalité que les personnages vont gagner les armes leur permettant de se rapprocher de leur but.

De ce point de vue, **Trinités** est fort bien construit : chaque supplément nous dévoilant un des secrets du jeu contient également le scénario ou la campagne qui permet de le révéler aux joueurs. Nul besoin pour le meneur de jeu de se creuser la tête : tout lui est fourni, du vrai prêt à jouer. Les secrets ne sont dès lors plus un élément encombrant dont on ne sait quoi faire mais la matière première des scénarios, un élément de la quête des personnages autant qu'une récompense en elle-même – à l'instar des classiques points d'expérience.



Lacuna

Dans **Lacuna** (de Jared Sorensen : en VF chez **Narrativiste Édition**), tous les personnages sont des Agents du Mystère. Au service de la Compagnie, plongés dans un coma artificiel, ils traquent les criminels déviants dans les méandres de la Ville Bleue, un univers qui n'est peut-être rien d'autre que l'inconscient de l'humanité. Cette traque s'achève par des soins. La « Personnalité Hostile » est retirée de l'esprit du patient et éliminée. Ainsi purgé, il peut se réveiller et reprendre une vie normale. Ainsi, la violence s'estompe progressivement dans le monde. La mission des Agents est juste. Peut-être.

Rien n'est sûr dans le monde de **Lacuna**. Qui est le Surintendant Pastor qui dirige la Compagnie mais que personne n'a jamais vu ? Qui est-il arrivé à l'Agent Wagner, retrouvé en état mort cérébrale après sa dernière mission ? Comment Miner peut-il continuer à vivre dans la Ville Bleue alors que son corps a disparu ? Qui est la Petite Fille ? Que veulent les Araignées qui apparaissent quand la Ville devient hostile ? Notre monde est-il aussi irréel que celui de la Ville Bleue ?

Lacuna présente ses secrets d'une manière très originale. Tout l'ouvrage est organisé en fonction des niveaux d'accréditation des Agents et de plus en plus copieusement censuré. Chaque mot masqué contient un secret potentiel et laisse planer le doute sur les intentions de la Compagnie. La paranoïa des joueurs et du meneur est sollicitée à plein, permettant de construire peu à peu les secrets de la Compagnie et de l'énigmatique Ville Bleue, entre fiction d'espionnage et réalités truquées. Ne l'oubliez pas : « **Résoudre le Mystère est la Solution** ».

Ainsi, les joueurs les plus expérimentés peuvent encore éprouver la sensation de malaise devant l'incertitude de l'inconnu. Plus élaboré mais dans la même veine **Gumshoe**, le récent **Night's Black Agents** (7C aussi, un éditeur décidément très secret !) propose carrément le secret à la carte ! On sait juste autour de la table qu'il y a une grande conspiration de « créatures de la nuit » mais laquelle ? Et que sont ces « créatures » : de véritables vampires ? Des mafieux internationaux ? Des ET infiltrés ? Etc. Ainsi le secret est préservé. Par contre, le MJ se retrouve avec bien plus de boulot à fournir sur la base d'un jeu façon caisse à outils.

Dans une veine proche, pas mal de jeux récents entretenant une ambiance de secret choisissent pour ce faire de se départir du plus encombrant : le secret lui-même ! Ce qui veut dire, en clair, que, comme dans **Patient 13, Lacuna** (voir encart), etc., il n'y a en fait rien à découvrir derrière la voile opaque du secret qui est alors traité à la façon du **MacGuffin** : seule la lutte pour ou contre le secret est importante. Sa révélation marquerait d'ailleurs la fin du jeu, donc...

Comme on le constate, sur le fond, les jeux récents ont changé peu de choses depuis **L'AdC** : les PJ sont souvent détenteurs d'un secret ignoré du reste de la population qui justifie leur statut à part d' « aventuriers ». Par contre, sur la façon de mettre en jeu cette situation devenue classique, on ne cesse d'innover et d'explorer les possibilités infinies du secret.






par Romuald Renaud
toutes illustrations © Agate RPG, 2010,
avec l'aimable permission de l'éditeur dans le cadre de
la licence CUVOE

Avec un succès public qui ne semble pas vouloir se démentir, le collectif derrière **les Ombres d'Esteren** a su se forger une identité commune au point de devenir «Esteren» aux yeux de tous, une entité aux multiples visages pour une seule voix. Nous avons profité de la présence de Nelyhann, chef de projet d'**Esteren**, pour faire un point sur la gamme...

les Ombres d'ESTEREN

la chasse aux secrets est ouverte

 Bonjour Nel, avant de commencer merci d'avoir pris le temps pour répondre à nos questions, nous savons que le projet Esteren est sous les projecteurs avec beaucoup de publications qui se profilent. Peux-tu nous en dire plus (c'est le moment promotion) ?

n
 Merci pour l'invitation. C'est vrai que depuis l'été 2012, les choses se sont accélérées pour **Esteren**. Notre premier *Kickstarter* et de la sortie des **Ombres** en anglais ont donné une nouvelle impulsion au projet. C'est une traduction et une édition que nous assurons nous-même : beaucoup de travail mais nous en récoltons les fruits et ce succès aux US alimente directement la version française. Pas évident pour nos lecteurs qui ne voient pas forcément d'avantage de nouvelles publications mais en interne, c'est la ruche. La communauté qui nous suit s'implique énormément, certains sont devenus des relecteurs et ils se rendent compte du travail colossal que représente la confection d'un seul livre. J'entends parfois dire que les relectures sont bâclées dans les livres de jeu de rôle. Vu le temps que nous y

passons, l'énergie que ça demande, je peux comprendre que certains fassent l'impasse dessus ! Bref, trêve de justifications sur nos retards (kof kof)... voici un petit état des lieux de nos chantiers actuels. Tout d'abord, **le Livre 3 Dearg**, la grande campagne des Ombres, qui fera dans les 300 pages. Très gros morceau, que nous pensions d'abord sortir en décembre 2013 mais qui n'est pas encore terminée. J'en suis l'auteur principal et le chantier avance jour après jour. Un autre dossier actuel se nomme « **Ghost Stories** ». En fait, c'est un nom de travail. **Ghost Stories** est un petit supplément dont l'auteur principal est Iris. Il a été financé l'été dernier par la campagne américaine pour le **Livre 2 Voyages**. Tous les textes sont écrits, la traduction avance, les illustrations ont débuté. Je peux également citer le jeu vidéo « *L'Héritage des Mac Lyr* ». Sa conception a commencé avant même la sortie du **Livre 1 Univers**... vers 2008 - 2009. Les choses commencent à se préciser. On espère présenter la bêta cette année. Là aussi, on figole... Il y aurait encore d'autres choses à évoquer, mais on va passer à la question suivante, qu'est-ce que tu en penses ?



W Comme tu as pu le comprendre, le thème de ce numéro est consacré à l'occulte, aux secrets (musique de fond...). *Esteren* fait partie des jeux où les deux aspects font partie intégrante de l'univers. Mais revenons aux origines de ce jeu. Aviez-vous à l'esprit dès la conception d'*Esteren* l'idée de créer un jeu dans lequel la notion de secrets serait si importante ou bien est-ce venu au fil de son écriture? Autrement dit: est-ce la poule ou l'œuf qui est arrivé(e) en premier?

N Oui, dès le départ, *Esteren* a été conçu comme un jeu à secrets. C'était le concept de départ, par ailleurs très lié aux thématiques de l'horreur et du gothique, telles que nous souhaitons les développer.

W *Esteren* est un jeu écrit par un collectif dont tu fais partie. Comment avez-vous géré le fil rouge que sont les secrets au niveau rédactionnel ?

N Les grandes bases ont été posées au départ : que sont les feondas ? Le Dieu Unique existe-t-il ? Le **Livre des Secrets** sortira-t-il un jour ? Ce genre de choses... Ensuite, cette base s'est développée, s'est étoffée. Ce ne fut pas un travail facile, d'autant que chaque auteur a son propre avis sur telle ou telle question. Mais à force de mise en commun, de relectures, nous avons construit une base solide. Cela a demandé une grande rigueur et le travail des relecteurs a été fantastique.

W *Esteren*, jeu à secrets mais surtout jeu d'ambiance ! L'articulation entre ces aspects permet aux joueurs de ressentir le côté obscur de l'univers. Comment avez-vous traité cela lors de la conception ?

N Le principe était simple : ce qui fait peur, c'est ce qu'on ignore. Ce qui est caché, tapi dans l'ombre... autour d'une table de jeu de rôle, l'ambiance naît de cette incertitude. Nous avons joué cette carte à fond.

W Cette gestion des secrets du jeu a-t-elle influé sur la façon dont vous construisez votre gamme ?

N Oui tout à fait, de manière très importante même. C'est expliqué dans notre avant-propos du **Livre 1**... cette gestion des secrets justifie la forme actuelle du **Livre 1** : un livre narratif, subjectif, sans vérité absolue. Tout cela pour préserver le mystère, outil de choix pour poser une ambiance autour d'une table. Le **Livre 1** peut être lu par les joueurs sans crainte de *spoilers*. En contrepartie, il n'y a pas de partie pour les meneurs, ni de bestiaire. Ces éléments arrivent peu à peu dans les nouveaux ouvrages.

W Votre jeu est édité depuis 2010, et nous sommes de nombreux MJs à jouer à *Esteren* sans connaître véritablement tous



ses secrets. Mais certains autres attendent de connaître toutes les ficelles de l'univers avant de se lancer. Que peux-tu dire pour les rassurer et pour les encourager à se lancer ?

N En toute sincérité, je comprends ces meneurs et je n'ai pas vraiment de possibilité de les rassurer. S'ils recherchent un univers où tous les tenants et les aboutissants sont expliqués au meneur, **Esteren** n'est pas le bon choix. En revanche, pour les meneurs qui veulent se lancer et qui ont

toutes pour point commun de prendre appui sur les livres de la gamme. C'est exactement ce que nous avons voulu proposer aux joueurs et aux meneurs comme expérience avec le **Livre 1**. Son narrateur essaye lui aussi de comprendre ce qu'il se passe en recoupant de nombreuses sources. Et oui, certains membres de la communauté se sont approchés de la vérité ! Quant à intégrer des idées de la communauté, pourquoi pas, mais il ne faudrait pas qu'elles viennent contredire ce que nous avons conçu jusque-là.

« Les meneurs ne doivent pas avoir peur de s'approprier Esteren. C'est à mon sens l'atout majeur du jeu de rôle : donner envie d'écrire ses propres histoires. »

peur que leurs inventions contredisent ce qui sera publié plus tard, là je peux faire quelque chose. Ces meneurs ne doivent pas avoir peur de s'approprier **Esteren**. Comme auteur, c'est une grande satisfaction de me dire que mon travail donne envie à d'autres meneurs de prendre la plume et d'écrire leurs propres histoires. C'est à mon sens l'atout majeur du jeu de rôle : donner envie d'écrire ses propres histoires. Pour les meneurs qui veulent respecter au maximum ce que nous avons fait, il leur suffit de ne jamais être catégorique dans ce qu'ils affirment aux joueurs et de toujours le faire via un PNJ et pas directement au joueur. Ainsi, ils pourront toujours changer d'avis plus tard, ou révéler aux joueurs que ce à quoi ils croyaient depuis le début était faux. Après tout, pourquoi prendre au pied de la lettre cette explication bizarre sur les feondas trouvées dans ce vieux livre ?

W *Vous avez une des communautés les plus actives sur le net. Nombre de vos fans ont extrapolé des hypothèses sur votre forum, certaines sont-elles proches de la « vérité » ? D'autres ont-elles été incorporées a posteriori dans la gamme compte tenu de leur qualité ?*

N C'est vraiment incroyable. Les théories sont diverses, très variées mais ont

W *Nous avons évoqué au début de l'interview les divers projets dans lesquels se sont lancés les auteurs du collectif. Peux-tu nous en dire plus sur la sortie du fameux livre des secrets, je te rassure personne n'en saura rien (enfin presque !). Par contre, comme ça, je pourrais me vanter auprès de mon redac'chef (c'est un féondas) !*

N Celui que d'aucuns nomment le livre fantôme (pour rester dans le thème occulte de votre numéro). Il avance peu à peu. C'est le prochain grand dossier après le **Livre 3 Dearg**. Ce sera un moment très spécial pour la gamme. Il sera temps de nous interroger sur la suite et nous demander si l'aventure des **Ombres d'Esteren** ne devrait pas s'arrêter là. Tout a commencé en 2006 et le temps passe très vite... Une date de sortie ? Sincèrement, j'en suis réduit à spéculer comme toi et les pauvres bougres qui ont lu cette interview jusqu'au bout. Je dirais 2016 !



Spoilers
in,side

Qu'ils soient ouvertement occultes, médiévaux ou contemporains, éventuellement teintés de fantastique, bien des jeux de rôles promettent ou cachent en leur sein un « grand secret ». Nous avons enfilé notre panoplie d'investigateurs à qui on ne la fait pas, et tenté de répondre à quelques questions à ce sujet. Quel genre d'ingrédient peut être un « grand secret » dans un jeu de rôle ? Quelles formes peut-il prendre ? Et comment maintenir son intérêt dans la durée ?

LE « GRAND SECRET »

moteur ou boulet ?

68

Le grand secret,
ingrédient de JdR

**Le grand secret comme genre :
l'occulte**

Certains jeux ont fait d'un grand secret le cœur même de leur univers, un élément tellement incontournable qu'il en fait l'essence et que ne pas l'utiliser fait perdre toute sa particularité au jeu. Ces jeux distinguent le monde sensible, accessible à tous, et une réalité secrète, ésotérique. Parmi les grands classiques de ces jeux, **Trinités** met en scène des êtres surnaturels vivant cachés parmi les hommes et **Nephilim** des puissances intangibles incarnées dans le corps de Monsieur ou Madame Tout-le-Monde. L'aventure des personnages est le récit de leur décryptage du monde. C'est un récit initiatique, au sens mystique du terme : la connaissance du monde caché est la mesure de leur progression.

NEPHILIM : les Nephilim sont des êtres anciens qui ont perdu la mémoire de ce qu'ils furent et dont la nature a brutalement changé lors de ce qu'ils nomment la Chute. Comprendre ce qu'ils furent jadis et retrouver l'entièreté de leur essence est le moteur de leur quête de savoir. Plus ils rassemblent de secrets occultes du monde, souvent liés à leur propre histoire –, plus ils se rapprochent de leur nature originelle.

TIAMAT : les joueurs incarnent des artistes martiaux plongés dans un univers dynamique, au croisement des films d'action asiatiques et des jeux vidéo de combat. Mais à mesure que s'enchaînent les scénarios, les personnages découvrent la réalité cachée de l'univers : il existe plusieurs dimensions se disputant notre réalité et des Grands Maîtres forment des armées d'initiés dans ce but. À eux de se positionner dans cette guerre secrète.





Le grand secret comme toile de fond

Dans d'autres univers, ce grand secret est un des piliers du jeu, mais s'en passer ne dénature pas irrémédiablement toute la saveur de ce dernier (**COPS**, **Edge of Midnight**, **Vampire**). Un même univers peut donc être décliné de manière très différente selon les groupes de joueurs qui se l'approprient. Sans leurs secrets respectifs, **BIA** et **COPS** relèvent ainsi du roman policier et **Qin** du wu xia pian. Ces divers groupes jouent-ils alors au même jeu ? À cette question, il serait vain de vouloir répondre tant le jeu de rôle est polymorphe. La vraie question, c'est de savoir comment rendre intéressant à jouer le grand secret dans cet univers où il n'est pas central.

COPS : excellent jeu d'enquête. **COPS** possède un grand secret dessiné en filigrane tout au long de sa gamme et finalement révélé dans les derniers ouvrages. Cela dit, il n'est en rien essentiel au plaisir que l'on retire du jeu sous sa forme première – du bon polar mâtiné d'un brin d'anticipation. **COPS** sans son grand secret ne perd pas une once de son intérêt.

VAMPIRE – LA MASCARADE : gamme comportant même plusieurs grands secrets (origine des Cainites, devenir de la Deuxième Génération, etc.). **Vampire** peut toutefois se jouer à échelle « humaine » sans que ses intrigues d'horreur urbaine n'aient à en souffrir. Même sa composante politique peut rester locale – ce qu'assume parfaitement le mésestimé **Vampire – le Requiem** qui s'exonère de tout grand secret pour se concentrer sur son sujet : la vie nuit après nuit des suceurs de sang.

Quelle « utilité » d'un tel ingrédient ?

La révélation,

un puissant moteur d'aventure

Un « grand secret » dans un univers de jeu offre des possibilités nombreuses d'intégration de ce secret comme ressort d'aventure. Par exemple :

- × **L'« effet puzzle »** : des éléments, chacun anodin en apparence, commencent à dessiner un tableau plus grand et de plus en plus mystérieux. Une campagne de longue haleine, très cérébrale, se profile.

TRINITÉS : dans ce jeu, le grand secret est construit comme une poupée russe – il y a plusieurs étapes de révélation qui dessinent un parcours vers la connaissance totale de l'univers. Les fragments de connaissance du grand secret se trouvent révélés via diverses campagnes prévues à cet effet : une construction au service du plaisir ludique. La récompense des personnages est ainsi cette découverte progressive de la face occulte du background au même titre que les points d'expérience.

- × **L'adversité** : une faction adverse peut présenter des caractères paradoxaux. On connaît le nom qu'elle se donne, mais son organisation est nébuleuse ; ses membres se distinguent du commun par un signe particulier sans qu'ils soient en contact ; les actions de la faction semblent n'obéir à aucune rationalité. Ici, l'adversaire cherche à empêcher la révélation. La campagne est une guerre de l'information.

DELTA GREEN : parmi toutes les factions étranges et inquiétantes que présente cette version contemporaine de **l'Appel de Cthulhu**, la Destinée est de loin la plus incompréhensible en première approche, mais aussi la plus dangereuse. Un agent pourra se trouver nez à nez avec un de ses membres comptant minutieusement les livres comportant au moins deux fois la lettre z dans la grande bibliothèque du Congrès. Ce qui compte n'est pas son action, mais sa présence dans un lieu donné à l'instant t.

Un élément de surprise

Il apporte une dimension inattendue à l'univers du jeu qui permet de faire rebondir une aventure et de prendre les joueurs au dépourvu. La limite de l'exercice réside dans l'éventuelle perte de rejouabilité de l'univers. Il impose de se focaliser sur d'autres aspects du jeu en cas de nouvelle campagne.

QIN : dans *Qin* les PJ passent de la lutte contre un Empire totalitaire à un combat contre une force du chaos que ce même Empire semble être seul en mesure de juguler. Les personnages sont alors confrontés à un dilemme : face au nouvel ennemi, l'ancien ennemi devient-il un allié de circonstance ?

FAUST COMMANDO : invités à inter-prêter les douze salopards dans un univers de proche anticipation guerrier, *Faust Commando* surprend ses joueurs en envoyant les personnages directement en enfer et ce dès le premier scénario ! La mission du fameux commando étant de tuer Satan afin d'éviter une invasion de la Terre par les forces infernales – espionnage, opérations secrètes et coups de force sont toujours de rigueur, mais dans un environnement bien inattendu.

Une bascule de la perception de l'univers du jeu

Le secret a vocation à être dévoilé durant une longue campagne. Il change la perception de l'univers et les enjeux de la quête des personnages, parfois brutalement. Le changement de genre comporte un risque. Le contrat ludique initial peut être rompu et le meneur se retrouver en décalage par rapport aux attentes de la table. Par exemple, des joueurs qui sont venus jouer à un jeu d'espionnage contemporain réaliste peuvent mal réagir au passage à une ambiance X-Files. Le second risque réside dans l'abus du procédé : la multiplication des changements de paradigme menace la cohérence et la crédibilité de l'univers.

ORPHEUS : dans l'unique jeu à gamme fermée du *Monde des Ténèbres*, les

personnages sont les employés d'une corporation de l'étrange qui fait interragir morts et vivants. Chacun des six suppléments bouleverse radicalement l'univers et le style de jeu : de l'investigation mâtinée de scènes de bureau, on bascule dans un univers plus rude où la survie est le principal enjeu, puis dans le survival horror pour enfin, au terme des révélations, aboutir à une étonnante forme de jeu d'exploration.

KURO : au terme de la campagne *Mak-kura*, les personnages se découvrent réincarnations de divinités shintoïstes amenées à lutter contre d'antiques démons japonais. D'un jeu d'enquête occulte / science-fiction, *Kuro* – en passant à *Tensei* – se recentre sur l'action, la magie et un côté épique qui change la donne et peut même donner l'impression de jouer un autre jeu.

Un moteur de conflits

Le grand secret n'a pas vocation à être dévoilé mais structure l'univers. Cette part inconnue crée des antagonismes : des hypothèses contradictoires sont formulées. Les conflits éclatent non pas entre ceux qui détiennent le secret et ceux qui cherchent à le révéler, mais entre différents groupes qui prétendent détenir la vérité.

FADING SUNS : dans ce jeu de space opera, les soleils se meurent. Tout le monde le sait, nul ne sait pourquoi mais chaque groupe a sa théorie sur la question, tout particulièrement les différentes religions. Ne cherchez pas la réponse dans la très vaste gamme, elle n'y est pas. Personne ne détient la vérité sur cette question fondamentale, mais beaucoup cherchent à imposer la leur par la violence. Le moteur de l'aventure est à chercher dans ces conflits

RETROFUTUR : tout le système bureaucratique, absurde et totalitaire de Retrofutur est justifié par l'attente d'un deuxième contact des Étrangers. La Résistance construit son travail de





lutte par l'affirmation que les Étrangers ne sont qu'un mensonge des Agences. Déterminer si les Étrangers existent vraiment n'a aucun intérêt pour le meneur de jeu. Ce qu'il doit faire, c'est mettre en scène propagande et contre-propagande.

Une menace

Rien n'est plus terrifiant que l'inconnu. Une menace connue – ou pire chiffrée – est beaucoup moins effrayante qu'une menace insaisissable. Inconnu, le mal potentiel est virtuellement infini.

LES OMBRES D'ESTEREN : il existe sur la péninsule d'Esteren un mal ancien et indécible – les Feondas. Ces êtres sont les croque-mitaines de l'univers : on ne sait ce qu'ils sont, ni même à quoi ils ressemblent. On sait juste que se perdre la nuit dans les brumes des collines n'est guère conseillé si on ne veut pas les rencontrer...

NOBILIS : la nature des ennemis des **Nobilis** les Tourmenteurs, seuls capables de détruire les Gardiens de la Création et d'effacer jusqu'à l'existence du concept qu'ils représentaient, reste inconnue. La destruction par un Tourmenteur peut-elle, comme ils le prétendent, préserver le Nobilis pour l'éternité ? La question reste ouverte et les Tourmenteurs n'en sont que plus séduisants.

Le grand secret, un ingrédient à risques

Un risque d'enfermement

Attention à l'effet de saturation que le secret peut provoquer chez des joueurs. La sur-interprétation d'indices (ou d'absence d'indice !) par les joueurs peut entraîner une paranoïa des personnages qui ne vont plus voir le monde qu'à travers le grand secret.

LE MYTHE DE CTHULHU : dans les pires moments, tout PNJ qui a l'air touche – ou

trop innocent – devient forcément aux yeux des joueurs membre de quelque culte secret, si possible de Nyarlathotep, le Chaos Rampant derrière un bon tiers des scénarios. Tout devient manifestation cachée du Mythe et le sentiment de surprise et d'inconnu, indispensable à l'horreur, de même que le caractère incompréhensible du monde cher à Lovecraft, disparaissent totalement.

Le secret invisible, ou le livre dont vous n'êtes pas le héros

D'autres univers encore cachent tellement bien leur secret que MJ et joueurs risquent de passer à côté, ou rendent ce secret très – voire trop – difficile à mettre en scène de manière crédible, comme le **Livre des Cinq Anneaux** et ses Kolats. Il ne s'agit peut-être plus que de satisfaire la volonté de puissance du meneur de jeu, qui peut rire sous cape de la crédulité de ses joueurs. Ceux-là n'auront bien sûr jamais aucun indice pour comprendre les ressorts de la machination complexe qui leur échappe.

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX : la secte des Kolats manipule l'histoire de l'Empire d'Émeraude depuis des siècles – mais pour ce faire, elle a porté l'art de la dissimulation à son paroxysme. Si bien que les personnages n'ont aucune chance de jamais découvrir ses manigances, d'autant qu'aucune campagne centrée sur les Kolats n'existe (alors que la Voie de l'Ombre permettait d'engager le combat contre l'Ombre rampante).

PROPHECY : le groupe des personnages est une compagnie guidée par une Étoile. Mais que sont les Étoiles exactement ? Si **Prophecy** le révèle en ses pages, il n'y a guère de moyens pour les personnages – et donc les joueurs – de l'apprendre en cours de campagne. Tout un pan de la cosmogonie de l'univers leur restera donc inconnaissable – car même les Grands Dragons l'ignorent.

Les dangers du metaplot

Le *metaplot* est une forme de grand secret apparue dans la gamme du *Monde des Ténèbres*. Intrigue secrète qui concerne les PNJ importants du background et peut radicalement bouleverser l'univers de jeu, elle est devenue courante dans les années 1990 (**LSA**). Son principal intérêt est l'introduction de changements dans l'univers de jeu : le cadre devient dynamique. Las, elle est souvent conçue de manière à ce qu'elle soit hermétique aux PJ. Ils n'ont aucune prise dessus et sont en position de passivité sur l'univers de jeu. Pourquoi jouer si les PNJ vivent la véritable aventure ?

Un ajout bancal

Promis en quatrième de couverture : « attention, contient un grand secret », il se révèle grenouille qui se fait plus grande que le bœuf ou plaqué de manière si artificielle sur le reste de l'univers qu'il détonne complètement. On se demande alors s'il a vraiment été pensé comme un élément structurant ou ajouté sur contrainte éditoriale.

CENDRES : dans cet univers post-apocalyptique à l'approche plutôt réaliste construite sur la réapparition de communautés structurées, sont introduits des immortels qui rappellent le film *Highlander*. Il est explicitement précisé que personnages et joueurs ne doivent rien en savoir. Comme ils n'en verront pas non plus de manifestations, ce grand secret n'est d'aucune utilité.

COLONIAL GOTHIC : l'ambiance générale du jeu est celle du film *Sleepy Hollow* – inquiétante. Hélas, la promesse de révéler, sur le mode de la théorie du complot, toute l'histoire occulte de la colonisation des États-Unis ne donne lieu qu'à une compilation de banalités sur les sociétés secrètes européennes.

« Qui cache quoi à qui ? »

Les auteurs cachent le secret aux joueurs (meneur de jeu compris)

Le jeu comporte un secret, mais celui-ci n'est découvert par le MJ et les joueurs qu'au fur et à mesure des publications. Les suppléments et les différents volets de la campagne sont construits comme une révélation progressive. Même le MJ n'en connaît pas tous les tenants et aboutissants. Pour lui, c'est un plaisir de lecteur, celui de la découverte. Parmi les limites de l'approche, on peut citer la réduction des possibilités pour les meneurs de créer leurs propres scénarios.

GUILDES, LA QUÊTE DES ORIGINES :

Guildes revisite la quête de l'El Dorado et la conquête de l'Amérique. Seulement, la richesse n'est ni l'or, ni l'argent du Potosi : le loom est d'essence magique. Sa véritable nature et son origine sont inconnues, aux joueurs comme au meneur. L'exploration du Continent structure la campagne et prend peu à peu un tournant mystique : ce n'est plus seulement un territoire, mais la véritable nature du monde qui est révélée – supplément après supplément.

Le meneur de jeu connaît le secret, mais le cache aux joueurs

Le livre de base du jeu, ou un ou plusieurs suppléments, fournissent au meneur de jeu la totalité de la connaissance du « grand secret », mais ces éléments sont totalement inconnus des joueurs (et donc des personnages). Ignorer le secret facilite l'immersion. Plusieurs problèmes se posent : certaines parties du livre de base sont interdites aux joueurs, ce qui rend l'apprentissage de l'univers plus difficile. Il n'est pas non plus possible de changer de meneur de jeu. En cas de fuites, de lecture indiscreète ou simplement de connaissances précédant la partie, il peut être nécessaire d'altérer le grand secret.





AMBRE : adapté de l'œuvre de Zelazny, **Ambre** met en scène des personnages quasiment tout-puissants, capables de manipuler la trame même du monde, à l'exception de la seule terre réelle – Ambre. Bien qu'ils aient lu le roman et quand bien même ils liraient le jeu, les joueurs n'en connaissent pas tous les secrets. En effet, différentes variantes de l'univers sont proposées au meneur de jeu. Il peut par exemple choisir la version de l'univers dans laquelle Dworkin a non seulement tracé la Marelle, le principe organisateur de l'univers, mais également fusionné avec elle. Sa révélation peut faire l'objet de tout un pan de la campagne. Enfin, ce procédé permet de contourner élégamment toutes les limites des jeux à secrets.

Meneur de jeu et joueurs connaissent le secret, et les personnages sont chargés de maintenir le secret.

Le secret ne vise pas à couper les joueurs ou leurs personnages d'éléments qui doivent leur rester cachés. Au contraire, ils en ont la pleine connaissance, et le rôle des personnages est de faire en sorte que le secret soit bien gardé. Cette approche a comme intérêt d'obliger les personnages à adopter des stratégies relativement subtiles et de leur proposer des choix cornéliens, entre le respect de la confidentialité, l'urgence et leur éthique.

MOUSQUETAIRES DE L'OMBRE : des extra-terrestres se sont échoués sur Terre il y a peu – des bagnards de l'espace. Les personnages appartiennent au corps des Mousquetaires de l'Ombre, chargé de les retrouver et de les capturer sans que le « grand public » soit informé de cette présence pour le moins incongrue dans la France de Louis XIII.

TENEBRAE : les démons marchent sur Terre et plongent la Renaissance dans les ténèbres. Appartenant à la Multitude de Makpéla, les personnages ont pour mission de les renvoyer en enfer tout en évitant d'ébruiter cette invasion infernale – afin que la terreur ne ronge l'Europe encore plus.

Meneur de jeu et joueurs connaissent le secret, mais les personnages ne le connaissent pas

Cas particulier d'univers de jeu dont les joueurs connaissent les tenants et aboutissants (parce que le jeu en question est inspiré d'une série télé, de romans, etc. – donc d'œuvres bien connues du grand public) mais dont les personnages sont censés en ignorer tout ou partie. Il est alors exigé des joueurs qu'ils ignorent ces connaissances interdites et interprètent de manière crédible des personnages qui en savent moins qu'eux. Cette distance impose au joueur de savoir se faire metteur en scène de son personnage.

au secret

Comment aborder une gamme dont le « livre sur les secrets » n'a toujours pas été publié ? Beaucoup de jeux promettent des révélations, souvent censément consignées dans un supplément à venir, qui tardent – voire ne viennent jamais. Certains meneurs de jeu s'en accommodent. Ils exploitent des aspects du jeu dans lesquels le grand secret n'intervient pas. D'autres éprouvent un blocage et ont peur d'être en décalage avec l'univers décrit dans le supplément ou pire la campagne à venir. **Les Ombres d'Esteren** pose ce problème : sans les secrets, il déploie un univers médiéval-fantastique relativement classique – à tel point que le lecteur se demande si la révélation du grand secret ne va pas changer en profondeur l'univers.

Certains jeux, tout particulièrement ceux qui sont tirés d'œuvres littéraires, imposent d'emblée cette perspective, mais elle peut être adoptée pour tous les jeux à secrets.

WASTBURG : les rôlistes qui ont lu le roman avant de jouer au jeu qui s'en est inspiré savent que la magie a disparu du monde mais qu'il en reste des traces – ce qu'ignorent totalement leurs personnages, simples gardoches aux préoccupations bien terre-à-terre. Ceux qui ne l'ont pas lu peuvent croire à un univers médiéval crapuleux mais réaliste.

IMPERIUM : ce jeu met les personnages dans la peau de dirigeants d'une Maison noble imaginée par les joueurs, au sein de l'univers décrit dans le cycle de *Dune*. Bien sûr, les joueurs connaisseurs savent tout des projets secrets du Bene Gesserit, de l'origine de l'Épice et connaissent même l'origine du Bene Tleilax – c'est-à-dire tous les grands secrets de l'univers. Le jeu contourne ce problème en mettant ces grands secrets et la planète éponyme en arrière-plan : comptent d'abord les secrets de la Maison et de ses ennemis.

Comment maintenir l'intérêt du grand secret dans la durée ?

Le « grand secret » amène meneur de jeu et joueurs dans une position riche et paradoxale quand il s'agit d'exploiter cet univers dans la durée :

- × Si le secret n'est pas dévoilé au meneur de jeu / aux joueurs / aux personnages, il peut ne plus être un élément fort du jeu ;
- × De l'autre côté, une fois qu'il est dévoilé, il risque de devenir un simple élément du jeu, voire de faire perdre l'élément moteur de celui-ci – la quête de la révélation, intérêt majeur du plaisir ludique.

Faire durer le secret

S'il s'agit d'un secret que les personnages ont la charge de protéger, le meneur de jeu a une responsabilité très forte ; c'est en effet surtout lui qui, dans cette configuration, sera le plus à même de décider si les actions des personnages permettent de garder le secret ou si celui-ci finit par être totalement éventé – en se basant bien entendu sur la logique et le bon sens permettant de gérer les conséquences des actions décidées par les joueurs.

Dans le cas contraire, sa principale responsabilité est en fait de ne pas adopter la posture du meneur de jeu antagoniste jaloux de ses secrets, car rien n'est plus facile que de ne rien révéler. Le meneur doit constamment apporter des situations favorables à la création d'indices et peut même se permettre de conseiller les joueurs. S'il s'agit d'un secret dont les personnages n'ont initialement pas connaissance, il faut que le meneur de jeu sache distiller les éléments du puzzle en dosant bien sa manière d'attirer l'attention des joueurs sur les éléments dévoilés. Bien connaître ses joueurs est la clé du succès – ils ne sont pas sensibles aux mêmes indices : certains, très à l'aise sur les problèmes intellectuels, sont hermétiques au registre symbolique, d'autres fonctionnent par association d'idées et références...



La fin du secret signe-t-elle la fin du jeu ?

Si le « grand secret » est l'axe central de l'univers, le jeu en question garde-il de l'intérêt une fois que les PJ ont découvert / compris ce secret ? Ou bien les joueurs ont-ils alors fait le tour du jeu ? **Nephilim** et **Trinités** évitent cet écueil en proposant une structure gigogne : chaque révélation ouvre la voie à une nouvelle. Quant à **Kuro**, il change totalement de mode de jeu après la révélation pour se renouveler.



à savoir ce qui est arrivé au Patient 13. Ils n'y parviendront jamais, mais leur quête soulèvera bien d'autres questions et les poussera à faire des choix douloureux.

LACUNA : insérés dans le subconscient de l'humanité pour délivrer des patients de Personnalités Hostiles, les Agents se demandent bientôt qui tire les ficelles de la Compagnie, pourquoi l'Agent Miner a disparu du Billard, qui sont ces Araignées qui apparaissent quand la Ville semble les rejeter... Les réponses ne sont jamais différées, mais apportent toujours de nouvelles questions, qui remettent finalement en cause la réalité elle-même.

HURLEMENTS : dans ce précurseur des jeux à secrets, la découverte de la véritable nature des personnages et des raisons de leur présence au sein de la Caravane – aux coutumes cruelles et pour le moins étranges – est l'objet d'une quête initiatique. Cette quête – au demeurant passionnante – terminée, le jeu l'est aussi. C'est ici davantage un parti-pris de conception qu'une limite.

Comment ne jamais révéler le secret sans perdre en intérêt ludique ?

Certains univers ne dévoilent jamais la clé du mystère sans pour autant faire du secret un événement annexe. Dans des jeux comme **Lacuna** ou **Patient 13**, les personnages remettent en cause le réel dans ses fondations et tous leurs efforts sont tendus vers la révélation. La poursuite de cet objectif est le principal ressort de la campagne, mais jamais une vérité définitive n'émerge, même pour le meneur de jeu. Au contraire, le grand secret s'épaissit et en engendre d'autres. C'est justement cette dynamique qui permet aux joueurs de ne pas se lasser.

PATIENT 13 : le premier réflexe de tout personnages de **Patient 13** est de vouloir s'évader de cet abominable hôpital. Après un premier échec, les personnages cherchent à comprendre ce qu'il est vraiment, à retrouver leur passé et

On a tous des secrets, fils...

Comme on le voit, il n'y a pas qu'une seule et unique typologie de « jeu à secret » : il en existe en réalité un grand nombre ! Que le secret soit central dans l'univers ou périphérique à celui-ci, qu'il structure tout une campagne ou ne soit qu'un bonus : son utilité ludique est toutefois avérée. En effet, bien utilisé, il fait intrinsèquement partie du plaisir que l'on recherche lorsqu'on fait du jeu de rôle : la surprise, l'émerveillement, l'impression d'explorer un univers – jusque dans ses tréfonds, jusqu'à en connaître la moindre vérité.

Le grand secret dans un jeu de rôle, c'est finalement le but de la quête initiatique qu'est toute partie, toute campagne : l'aboutissement logique du parcours du personnage et – parallèlement – de celui du joueur.



par Khelren

illustrations de Julien De Jaeger



76

LE SECRET EST, DANS LA MEGA NIQUE

Lacuna est souvent perçu comme un jeu à secrets... dans lequel les secrets ne sont pas expliqués. Le MJ doit alors les inventer ex nihilo, souvent en improvisant. Et si nous utilisions l'une des mécaniques de ce jeu, l'échelle d'interférence, pour générer secrets et rebondissements dans nos scénarios ?

Toute vérité n'est pas bonne à dire

La lecture de Lacuna engendre beaucoup de questions mais n'apporte que peu de réponses. Pour réussir à s'immerger dans ce jeu, le lecteur a besoin d'un déclic. Un angle d'attaque.

On peut trouver sur le net¹ une interprétation assez intéressante de Lacuna par Ron Edwards qui y voit un reflet de la Guerre Froide. La Compagnie représente alors la CIA et l'ennemi se révèle interne. Et en effet, si l'on délaisse la part de fantastique qui enrobe la thématique et la renforce, ne sommes-nous pas en présence d'un jeu d'espionnage ? Un univers paranoïaque et psychologique où la vérité est toujours changeante, jamais acquise ? Quand un PNJ parle, il présente sa version ; quand un PJ expose sa propre théorie, intégrez-la dans votre univers et faites-le douter de sa solidité.

Comment faire ? Improviser dans un jdr sans l'assistance d'un quelconque outil est difficile. Heureusement, Lacuna contient tout ce dont nous avons besoin : l'échelle d'interférence représente l'incompréhension grandissante de Contrôle envers les Agents mais également leur rejet par Blue City. Grâce à elle, nous allons décider des tenants et aboutissants du scénario et de ses secrets.

Prenons un exemple : les Agents enquêtent à Journal, le journal d'investigation de Blue City. L'échelon d'interférence indique qu'un « contact avec Contrôle va être intercepté ». Vous décidez donc que la communication entre les Agents et Contrôle est espionnée par des reporters. Comment est-ce possible ? Comment procèdent-ils ? Sont-ils capables de distinguer les Agents ? Ces questions forment de bonnes pistes de développement pour la suite du scénario. Les PJ vont d'ailleurs sans doute s'y intéresser et cela peut même devenir l'objet d'une prochaine mission. Pour l'instant, vous n'avez pas besoin d'y répondre. À vrai dire, les



PJ fourniront probablement eux-mêmes d'excellentes réponses, vous laissant piocher à votre guise celle qui vous semble la meilleure. Sur cette base, il ne reste plus qu'à s'*insérer* dans le vif du sujet...

o o o
Session 101
S'ENFONCER DANS LA MER
AUX COURANTS SOMBRES
o o o

SYNOPSIS

Un avion de ligne a percuté un immeuble de Glassworks, le quartier des affaires de Blue City. Attentat ou acte de guerre de l'Ennemi ?

INSERTION : HÔTEL

Commencez par un briefing avec un Agent d'EMS sur les chapeaux de roue : une explosion vient d'avoir lieu au sein d'une tour de Glassworks.

Cinq minutes plus tard, les Agents sont sur le Billard. L'injection peut commencer.

Faites jouer l'insertion des Agents, un par un, en commençant par l'Agent responsable. Ils se trouvent dans Hôtel, à Central, mais dispersés. Un Agent se réveille dans une chambre au papier peint en lambeaux ; un autre dans la piscine désaffectée en sous-sol, sur le plus haut plongeon ; ou dans le local technique avec les machines assourdissantes et la chaleur étouffante ; un autre sur le toit à côté d'un immense panneau publicitaire ; un dernier dans les cuisines alors que les cuisinots manipulent différents ustensiles coupants. Amenez un sentiment d'oppression et de danger en filigrane, même si le niveau d'interférence est encore peu élevé. Le hall de Hôtel est l'endroit idéal pour recevoir des livraisons d'équipement ou des courriers. Le Réceptionniste est discret et professionnel. Cela peut être également l'occasion de croiser des Personnalités qui viennent mener des tractations discrètes ou qui habitent tout simplement là.

Entrer dans Hôtel est plus délicat : le Portier veille à ce qu'aucun intrus ne pénètre. Il suffit en général de prétendre être un client ou d'inventer une bonne excuse.

ENQUÊTE : GLASSWORKS

Se rendre à Glassworks dépend du niveau d'interférence mais demandez quoi qu'il en soit un jet d'Accès pour naviguer entre les « lieux » de Blue City, surtout s'il ne s'agit pas du même quartier.


Un cordon de sécurité isole plusieurs blocs de Glassworks ; de la fumée et des flammes se devinent au loin. Pour pouvoir y pénétrer, les Agents sont conduits auprès du Commissaire qui ne quitte pas le fourgon servant de poste de commandement avancé. Il affirme qu'il s'agit d'une attaque de l'Ennemi, un acte de guerre lié au Conflit. Il faut négocier ferme pour être autorisé à enquêter et surtout lui faire des rapports réguliers (attribuez des points d'Interférence si les Agents démentent sa théorie).

Deux tours sont en péril et menacent de s'écrouler à tout instant : l'une a été touchée de plein fouet par l'avion, et l'autre, voisine, par l'un de ses débris. Cela donne l'impression que deux explosions distinctes ont eu lieu. Rappelez-vous qu'aucun avion n'a jamais été vu dans l'espace aérien de Blue City : si les Agents mentionnent la présence d'un avion, Contrôle va devenir dubitatif (attribuez des points d'Interférence).

Dans un immeuble se trouve la boîte noire et dans l'autre le cockpit ou plutôt ce qu'il en reste. La boîte noire dispose des communications avant le crash et donc de possibles explications si les Agents se font livrer l'équipement de décryptage adéquat (utilisez l'échelle d'interférence pour orienter l'information que vous allez fournir). Le cockpit permet de découvrir que les pilotes, atrocement défigurés, portent des costumes d'Agents du Mystère. S'approcher du pilote pour le fouiller provoque son sursaut : mourant, il demande à ce que son Relais Lacuna soit activé. Étrange dernière volonté, non ?

ÉCHELLE D'INTERFÉRENCE SESSION 101

Pour cette mission, Contrôle est une femme sérieuse et expérimentée. Plus le niveau d'interférence augmente, plus elle demande de respecter des procédures complexes.

- 
- 0 Insertion dans Blue City.
 - 2 Contrôle devient formel.
 - 4 Un rouge à lèvres « Rouge Intense » n°4 est retrouvé.
 - 6 Les moyens de transport tombent en panne.
 - 7 Contact avec Dresden, l'Adjoint du Maire. Afin de libérer Blue City de l'emprise de la Compagnie, il peut lancer une croisade anti-Agents s'il découvre leur existence.
 - 9 Coupure d'électricité : des lampes sont indispensables.
 - 10 Contact aléatoire avec Contrôle : des fritures rendent compréhensible un mot sur deux.
 - 11 Un froid hivernal s'abat sur Blue City.
 - 13 Les Agent sont suivis par des silhouettes. S'agit-il d'une équipe d'Agents chargée de surveiller leurs faits et gestes ? D'un département secret de la Compagnie ?
 - 15 Une tempête de neige fait désormais rage, provoquant la disparition d'immeubles et de gens.
 - 16 Contrôle ne peut plus contacter les Agents que par écrit.
 - 18 Contact avec l'Agent Miner. Miner demeure dans les niveaux les plus profonds de Blue City, pourpres ou noirs : là où, dit-il, les souvenirs effacés se révèlent à leur possesseur.
 - 20 Blue City se tord : au loin, un pan de quartier se dresse perpendiculairement.
 - 21 Les Araignées apparaissent et tentent de capturer un Agent.

78

DÉBRIEFING

Il suffit que les informations soient récupérées pour que la mission soit classée comme une réussite. L'éjection est alors autorisée.

Faites jouer le débriefing : en tant qu'Agent de Mythographie, harcelez les Agents pour qu'ils fournissent une explication plausible à leurs actions, insistez sur leurs erreurs et les divergences, vérifiez les trous flagrants dans leur emploi du temps. Une seconde équipe va aller sur le terrain, suivre leurs traces, interroger les témoins et nettoyer la scène si besoin.

Les Agents peuvent désormais retourner à leur vie civile, celle d'un monde sans violence, une utopie devenue réalité grâce aux efforts du Surintendant Pastor. Demandez-leur quelle est leur situation de famille, ce qu'ils font de leur temps libre, et de décrire une ou deux personnes importantes à leurs yeux. Leur famille sait-elle quel genre de travail ils effectuent ? Sinon, il fait beau, le soleil brille. Tout va bien. Jusqu'au prochain coup de fil.

□ □ □

Session 102

JE NE SOUVIENS DE TON VISAGE

□ □ □

SYNOPSIS

Mission double : une équipe doit capturer une Personnalité et procéder à son échange, tandis qu'une autre équipe doit s'insérer dans la conscience d'un Agent renégat pour y récupérer des informations vitales.

INSERTION : CINQ MINUTES APRÈS LE DRAME

Imaginez pour chacun des Agents une scène révélatrice du crime qu'ils ont commis ou plus généralement un événement ayant marqué leur passé. Par exemple, un Agent se réveille couvert de sang et accroupi sur un corps ensanglanté, un couteau de boucher à la main dans les toilettes de la Gare Routière. Un autre devant l'autel de l'Église lors de son mariage, une femme qu'il n'a jamais vue avançant vers lui, radieuse. Le suivant avec ses enfants dans un parc. Le dernier, à une fenêtre, un fusil entre





les mains, et plusieurs victimes abattues ou grièvement blessées dans la rue en contrebas.

Que font-ils dans les minutes qui suivent chacun de ses souvenirs ? N'hésitez pas à ajouter un élément intrigant, voire surréaliste. Un miroir peut révéler un visage qui n'est pas le leur. Procédez ensuite à une insertion classique.

MISSION : LIVRAISON DE COLIS

La première mission consiste à récupérer une Personnalité du nom de Candy et à la livrer en un lieu et à une heure encore indéterminés en échange d'un Agent de la Compagnie. Celui-ci est sous couverture et elle ne doit être mise à mal sous aucun prétexte (sinon point d'Interférence).

Une photo de Candy est fournie : un petit homme replet avec un début de calvitie. Un type hurlant la banalité. Les Agents sont avertis : Candy peut ne pas être coopératif mais sa capture doit être non-létale. La livraison est finalement prévue à minuit sur le Pont qui sera vidé pour l'occasion pendant une courte durée. Il fait nuit, il pleut, les phares de la voiture d'en face éblouissent les Agents mais il semblerait que l'échange se fasse avec des Araignées. Est-ce un piège ? C'est ce que Candy prétend en tout cas. Bien sûr, il doit être livré sinon la mission est considérée comme un échec, sauf circonstances exceptionnelles à justifier par les Agents en débriefing.

L'Agent sous couverture répond au nom de code Nietzsche. Il a un fort penchant pour la boisson et parle trop. Il explique que le but de cet échange n'était pas de le récupérer, lui, mais de faire passer Candy aux « Autres ». Oui, les Autres, ceux de l'autre camp. Sinon il croit savoir tout sur à peu près tout le monde et sur à peu près n'importe quoi.

MISSION : DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR

Cette seconde mission est classée Indigo ; l'Agent en charge du briefing affirme même qu'elle aurait pu être classée Noire. Il s'agit de pénétrer dans l'esprit d'un Agent renégat au sein de Blue City. Son identité n'est pour l'ins-

tant pas révélée aux Agents. Une seule personne est capable de réaliser un tel prodige : une Personnalité du nom de Casablanca. Elle a ses habitudes au Lapin Blanc, un club de jazz décoré d'animaux empaillés. La trouver est facile, c'est une belle femme habillée de blanc aux lèvres d'un rouge intense ; la convaincre, beaucoup moins. C'est une opération délicate et dangereuse qu'elle n'a jamais réalisée mais elle accepte néanmoins contre une promesse : la faire sortir « d'ici ». De quoi parle-t-elle ? Une Personnalité peut-elle quitter Blue City ? Allons, soyons sérieux...

Quant à l'Agent renégat servant de cobaye, il s'agit de Candy, ce qui pose problème. Les deux missions s'opposent et la réussite de l'une entraîne l'échec de l'autre.

Casablanca réalise son intervention dans une piscine pleine d'eaux sombres. Contrôle contacte les Agents : l'information recherchée concerne le nom d'un traître.

L'insertion dans les méandres de l'esprit de Candy est dérangement : cela ressemble tellement au monde réel que c'en est effrayant. Leur guide dans cet univers n'est pas Casablanca mais l'Homme aux Origami. Il mène les Agents dans plusieurs scènes qui sont autant de répétitions des flash-back de leur insertion. Certains détails varient : les Agents peuvent noter par exemple une absence totale d'éléments surréalistes.

Le final, dans les toilettes de la Gare Routière, met en scène Candy dans le rôle de la victime et un homme méconnaissable aux traits déformés par la rage dans celui de l'agresseur au couteau de boucher. L'assassin se lave les mains dans le lavabo et son visage, enfin calme, est celui de l'Agent-chef Collier.

À ce moment, la réalité de Candy s'effondre. Retour à Blue City. Contrôle intervient : la zone dans laquelle les Agents se trouvent devient Noire. L'inconscient de Candy contamine cette partie de la Ville ; il faut s'éjecter tout de suite. Pourtant, la zone a l'air sûre. Hésiter, c'est prendre des points d'Interférence.

ÉCHELLE D'INTERFÉRENCE SESSION 102

Contrôle 1 est une jeune femme enthousiaste mais novice, elle suit à la lettre les procédures et panique à haut niveau d'interférence, tandis que Contrôle 2 est un homme très sûr de lui qui adopte une attitude de plus en plus autoritaire et méfiante.

- 0 Insertion dans Blue City.
- 2 Il se met à pleuvoir de l'huile de vidange.
- 3 Une discussion entre deux interlocuteurs invisibles parvient aux Agents : « *La Résistance va révéler la vérité au monde. Mais chut, on vient !* ».
- 5 Une Personnalité précédemment rencontrée remplace une Personnalité.
- 7 Brèche de sécurité : Contrôle n'est pas Contrôle.
- 12 Contrôle 1 est dépassé par les événements imprévus. Contrôle 2 devient hautain.
- 14 Contact avec Rosebud. Magnat de la presse, dirigeant de Journal, il entretient des doutes concernant la nature de la Ville et les activités de la Compagnie. Il peut aider les Agents mais veut des révélations.
- 15 Interverision de Contrôle entre les deux équipes.
- 17 Des manifestations anti-Agents ont lieu ; les slogans tels que « *Take back Blue City !* » ou « *Where is the Enemy ?* » fleurissent. Une force luttant contre la Compagnie émerge-t-elle au sein de Blue City ?
- 20 Lors d'un contact avec Contrôle, une déflagration se fait entendre, puis plus rien. Le contact est désormais impossible.
- 21 Une Personnalité se révèle être un Mentor, présumé disparu ou mort.

80

Le débriefing est délicat : faire des révélations sur Collier est un risque important. Trouver un allié est la priorité. Un fin politique et un homme puissant au sein de la Compagnie : le Directeur-Adjoint Forester peut-être ? Il leur propose alors de tendre un piège à Collier lors d'une mission. Les Agents sont requis. Comme appât.

Session 103 LE MONDE BLANC

SYNOPSIS

Les Agents sont officiellement déclarés ennemis de la Compagnie : enlevés puis torturés, leur loyauté va être mise à rude épreuve. Leurs croyances aussi car cette mission ne se déroule pas dans Blue City malgré des phénomènes étranges : le monde dans lequel ils vivent est-il vraiment la réalité ?

DYSFONCTIONNEMENTS

Jouez directement cette scène après le débriefing du précédent scénario. Les Agents retournent comme tous les jours à leur petite vie banale : famille, chien et enfants.

Dans la nuit, ils sont enlevés par des professionnels et se réveillent dans une cellule sordide. Un par un, ils sont amenés dans une salle d'interrogatoire. Pour l'instant simple-





ment menottés sur une chaise, la séance de torture est prévisible.

Leurs ravisseurs sont des Agents Pourpres, le contre-espionnage de la Compagnie. Les Agents sont suspectés de trahison : chacune de leurs actions en marge du protocole est rappelée, les contacts officiels avec des Personnalités, le lien éventuel avec les Araignées.

Petit à petit, il devient évident que les ravisseurs font partie de la Compagnie et qu'ils veulent connaître les liens des Agents avec ceux qu'ils appellent « l'Ennemi ». Un terme qui ne leur dit rien et qui n'est pas expliqué durant l'interrogatoire. S'agit-il de Forester ? Collier ? Des Araignées ? D'une Personnalité ?

Que faire ? Plaider l'innocence ? S'enfuir ? Les Agents en ont les moyens, même dans leur position. Mais où se réfugier ? Chez eux ? Chez des contacts ? Et qu'est-il arrivé à leurs familles ? Faut-il les sauver ? Ces proches sont-ils en fait des agents doubles ; leur vie, un tissu de mensonges ? D'ailleurs, existent-ils vraiment ou sont-ils des fragments de souvenirs qui ne leur appartiennent pas ?

Faites-les passer dans la clandestinité, dans une ville qui évoque étrangement Blue City. Et envoyez-leur une équipe d'Agents débutants à leur trousses. Ils s'attaquent à eux et tentent de leur planter un Relais Lacuna sur le corps avant de l'activer, comme s'ils étaient en présence de Personnalités Hostiles. Quelle ironie...

NEUF GRAMMES

Collier entre finalement en contact avec les Agents. Le conditionnement des Agents connaît une faille : ils hallucinent. Ils doivent rentrer pour être soignés. À qui faire confiance ? À qui tendre la main ?

L'épilogue peut être une seconde amnésie, une fuite surréaliste avec comme guide une Personnalité rencontrée dans Blue City ou bien une retraite à l'ancienne : verre de whisky pur malt et neuf grammes de plomb dans la nuque.



ÉCHELLE D'INTERFÉRENCE SESSION 103



4 Un Agent s'éveille quelques instants sur le Billard, avant de replonger. Pourtant il n'était pas dans les locaux de la Compagnie.

6 Rencontre avec une Personnalité précédemment connue. Un sosie ?

8 Avis de recherche : le visage des Agents est placardé sur tous les murs.

10 Contact avec Huxley. L'homme détient des secrets concernant le Lacuna qu'il souhaite transmettre en main propre à un haut-gradé de la Compagnie. Peut-on lui faire confiance ? Trahir cet homme est-il le moyen de regagner la confiance de la Compagnie ?



12 Contrôle contacte les Agents. Demande-t-il leur reddition ? Offre-t-il son aide ? Et s'il propose un rendez-vous, les Agents s'y rendent-ils ?



14 Une fourgonnette tourne au coin d'une rue et abat un contact des Agents. Ils n'étaient pas la cible ; pourquoi faire disparaître cet individu ? Le modus operandi ne fait en tout cas aucun doute : c'est signé par la Compagnie.

16 Contact avec Miner.



18 Contact avec l'Homme aux Origami.

20 La Fille.

par Romain d'Huissier
toutes illustrations ©



Spoilers
inside

Paisible mari et père d'une petite fille, John se réveille une nuit pour voir sa maison prise d'assaut par un étrange commando masqué. Le chef de celui-ci abat froidement sa femme et son enfant sous ses yeux avant de le laisser pour mort.

Après neuf mois de coma, John se réveille en ayant tout oublié de sa vie d'avant - tout, sauf la traumatisante scène d'exécution de sa famille. Bien décidé à retrouver le responsable de cet acte, il suit diverses pistes énigmatiques, rencontre des gens qui le connaissent alors qu'il n'a pas le moindre souvenir d'eux,

UNIVERSAL SOLDIER

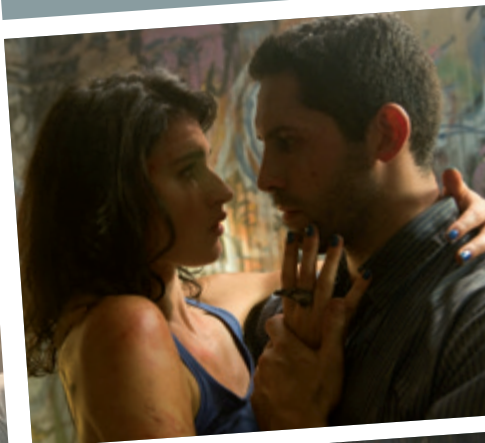
LE JOUR DU JUGEMENT

un film de John Hyams

82



voit son corps muter et se révèle finalement être un combattant d'exception - traqué par d'autres guerriers semblables à lui. Errant dans un décor désolé à la géographie imprécise, de proie il finit par devenir le chasseur. Mais qu'est-il vraiment ? Et quel est le réel but de sa quête de vengeance ?





Universal Soldier – le Jour du Jugement est une curiosité particulièrement excitante, que l'on pourrait décrire comme un « *film d'auteur expérimental d'action* ». En effet, ce direct to video change du tout-venant de l'acteur bourrin : ici, l'ambiance est clairement lynchienne et même si des explosions de violence viennent assurer le quota de combats, l'intérêt essentiel du film est vraiment ailleurs.

Fils de Peter Hyams (un habitué du cinéma burné des années 1990), le réalisateur se permet ainsi une narration particulièrement lente et onirique – distillant les informations au compte-goutte. Dans ce film, le spectateur est dans la peau du héros – littéralement au début puisque toute l'introduction est filmée d'un point de vue subjectif jusqu'à l'exécution de sa famille. Par la suite, on ne peut que suivre les pérégrinations de ce personnage totalement lisse (à dessein) au même rythme que lui – indice après indice, rencontre après rencontre, combat après combat. Afin d'appuyer cette immersion dans l'étrange et le déroutant, la mise en scène est lente, fluide mais sait redevenir dynamique quand l'action l'exige – le film compte ainsi quelques morceaux de bravoure digne d'un *blockbuster*, telle cette scène de massacre final filmée en plan-séquence. Le procédé est en tout cas pleinement efficace car il devient vite impossible de décoller de l'intrigue avant d'en découvrir le fin mot (qui s'avère de plus très bien mené et offre une conclusion cohérente à l'histoire racontée).

Le casting est au diapason de ce projet cinématographique. Scott Adkins se révèle un acteur bien plus fin que ce que son statut d'action star laissait supposer : il porte le film sur ses épaules car c'est dans ses pas que marche le spectateur. Aussi à l'aise dans l'interprétation que dans l'action, il campe le parfait héros pour cette odyssée hallucinatoire. Jean-Claude Van Damme n'apparaît que peu mais sa présence hante tout le métrage et son look chauve et dé-sabulé convient à merveille à son rôle de messie de l'apocalypse – dont le héros est un Dolph Lundgren illuminé. Ces prestations

apportent toutes quelque chose à l'atmosphère du film et contribuent fortement à son identité décalée.

À découvrir tant pour les amateurs de films d'action que pour ceux qui cherchent un spectacle un peu différent, **Universal Soldier – le Jour du Jugement** s'avère être une excellente surprise surgissant de là où on ne l'attendait pas.

Universal Soldier – le Jour du Jugement est un parfait exemple de la façon dont un scénario place le spectateur dans la peau du personnage principal – les deux étant maintenus dans une quasi-totale ignorance de l'intrigue qui se déroule devant eux. Adapté au jeu de rôle, ce procédé peut dès lors faire l'objet d'un *one-shot* ou d'un *burst* où les joueurs se retrouveront baladés au même titre que leurs personnages dans une histoire occulte où tout leur est caché.

Avertissement préalable : le décryptage et les conseils qui suivent révèlent dans une certaine mesure l'intrigue du film – à ne lire donc que si vous l'avez déjà vu (ou ne comptez pas le voir, ce qui serait dommage). **Universal Soldier – le Jour du Jugement** peut sans doute s'adapter à divers contextes mais le contemporain semble le plus opportun (le *cyberpunk* et l'anticipation pouvant sans doute faire l'affaire aussi bien).

Des personnages sans passé, des joueurs dans le flou

John, le héros du film, est un personnage sur qui l'on ne sait rien et lui-même n'a aucune mémoire de son identité. Tout ce dont il se rappelle est la scène du meurtre de sa femme et sa fille. Quant au reste, il ne connaît ni son métier ni même s'il a des amis, des connaissances, etc. Les prétrisés à fournir aux joueurs doivent en faire de même : aucune information de *background*, des compétences génériques ne révélant pas grand-chose, à peine un prénom... Tous par contre ont le souvenir d'une scène traumatique décrite en détail – il peut d'ailleurs



84

Brouiller les repères géographiques

Les décors du film sont sans identité eux aussi. Des zones industrielles en friche, des banlieues résidentielles anonymes, des commerces généralistes, des endroits interlopes et interchangeable mais tout de même quelques lieux marquants (une boîte à strip-tease glauque ou un bordel surréaliste). De la même façon, durant sa prestation, le meneur de jeu doit se garder de donner des indications géographiques précises. Pas de nom d'État (si l'intrigue se déroule aux USA) ou de ville connue – le mieux étant de se préparer une liste de dénominations génériques – afin que les joueurs ne puissent se raccrocher à aucun réflexe. La saison peut être un début d'automne ou une fin de printemps, rien de notable. Mais surtout, ce décor doit évoluer de façon inattendue pour refléter l'avancée de la quête : ainsi dans le film, le final se déroule-t-il dans une sorte de jungle type Vietnam dissimulant un bunker militaire secret – tranchant radicalement avec l'ambiance campagne américaine du reste du métrage.

Faire avancer l'intrigue par à-coups

Durant le film, John est contacté au téléphone par une personne qui semble le connaître mais dont il n'a aucun souvenir. Il rencontre d'autres individus dans ce cas – dont certains ont certains griefs à son encontre. Et chaque fois, il récolte un indice pour aller vers la prochaine étape de son aventure. Ainsi de la même façon au cours de leur quête, les personnages des joueurs pourraient se voir délivrer une suite d'indices cryptiques par le meneur de jeu : coup de fil intrigant de la part de quelqu'un qui les connaît et a quelque chose à leur remettre, rencontre fortuite avec un « vieil ami » qui ne leur veut pas que du bien, clé ouvrant un casier dans une gare (sur quel contenu vont-ils tomber ?), courrier riche en révélations suscitant plus de questions qu'il n'apporte de réponses, etc. Chaque personnage pourrait se voir l'objet d'une ou deux utilisations de ce procédé et c'est la mise en commun des diverses pièces rassemblées qui permettrait aux joueurs de comprendre l'ensemble du puzzle – ou en tout cas d'en-trevoir l'image qu'il dessine.

Développer les personnages durant le jeu

Pris en chasse par un tueur implacable, John s'avère être un combattant redoutable aux capacités physiques hors-normes (même des doigts tranchés repoussent !). De la même façon, les personnages doivent voir leurs caractéristiques changer dans le





feu de l'action ! Au cours d'une poursuite en voiture, celui qui conduit voit sa compétence en « pilotage » augmenter d'un seul coup – comme si sa programmation se débloquait – et le meneur de jeu doit annoncer cela de façon tout à fait naturelle. Durant une fusillade, un personnage s'empare d'un fusil et se rend compte qu'il est tireur d'élite. Engagé dans un mano a mano, un autre se découvre une connaissance redoutable des arts martiaux. En piratant un ordinateur, un quatrième se met soudainement à comprendre le langage informatique comme s'il l'avait toujours pratiqué. Enfin, blessé grièvement, un dernier constate que son corps guérit de lui-même de façon quasi surnaturelle. De quoi jeter un nouveau voile de mystère sur la nature des personnages : sans passé mais dotés de compétences hors du commun, que sont-ils vraiment ?

Oser le twist

À un tournant du film, John se rencontre lui-même et se voit révéler qu'il n'est qu'un clone implanté avec de faux souvenirs le poussant à chasser un Universal Soldier déserteur que le gouvernement souhaite éliminer (le protagoniste campé par Van Damme). De la même façon, afin de faire rebondir l'intrigue de son scénario, le meneur de jeu peut révéler le pot-aux-roses aux joueurs au cours d'une scène forte et les mettre en face d'une vérité qui les nie en tant qu'individus réels et, surtout, leur fait relativiser tout ce qu'ils ont vécu jusqu'à présent : cet agent du FBI bienveillant qui a recueilli leur témoignage à leur sortie du coma, cette ancienne maîtresse rencontrée au moment opportun, ce tueur qui les

traque sans relâche... Mais avant tout : leur motivation, ce qui les pousse à agir, se révélant factice, comment vont-ils réagir ? Sans forcément aller aussi loin que dans **Universal Soldier – le Jour du Jugement**, il est possible d'offrir un vrai retournement de situation de nature à troubler les joueurs si tous les éléments précédents ont été mis en place correctement.

Un final défouloire

Le problème pouvant se poser avec ce genre de coup de théâtre est de frustrer les joueurs qui auront l'impression d'avoir joué toute une aventure pour rien et reprocheront alors au meneur de jeu de les avoir manipulés – alors que tel était bien le but ! Afin d'évacuer ces sentiments, leur offrir un climax d'anthologie semble la meilleure solution : une scène d'action finale mettant à profit toutes les compétences que leurs personnages se sont découverts durant le scénario, dans un déchaînement de violence cathartique. Les joueurs peuvent choisir de se retourner contre ceux qui les ont manipulés ou aller au bout de leur quête – leurs faux souvenirs alimentant trop fortement la soif de vengeance qui les anime. Ils peuvent même faire les deux !

En construisant un scénario ou une mini-campagne avec ces divers éléments et en s'assurant d'avoir des joueurs prêts à se laisser un peu mener par le bout du nez, le meneur de jeu peut s'assurer d'offrir à sa table un burst qui marquera les esprits !



LA LETTRE VOLEE

Jeu de rôles à secrets...
... sans secrets

Dans le genre occulte, le meneur est traditionnellement le dépositaire de l'information, les fameux « secrets », consignés dans une section à part, voire regroupés dans un livre dont la lecture lui est réservée.



La quête de la révélation est centrale et structure la campagne. Le meneur a le soin de dissimuler, d'occulter, de multiplier pistes et fausses pistes. Il pense les actions des différentes forces en présence en fonction d'informations que les joueurs ne possèdent pas. Elles doivent avoir une cohérence interne mais rester dans un premier temps inintelligibles aux personnages, et, le plus souvent, inintelligibles aux joueurs.

Tout l'objectif de cet article est de prendre le contrepied de cette approche traditionnelle et de proposer une méthode pour jouer l'occulte alors même que le meneur dispose au départ des mêmes informations que leurs joueurs et découvre comme eux les secrets de l'univers au fil des parties, les construisant à partir de leurs découvertes et enquêtes.



Du jeu de rôle comme activité paranoïaque

Tout jeu de rôle définit un univers paranoïaque, une construction mentale où le hasard n'existe pas. S'y est substituée l'intention d'un PNJ ou, à défaut, celle du MJ. Les fausses pistes sont emblématiques de cette construction : dans le monde réel, elles sont souvent le fruit du hasard, alors qu'en jeu de rôle, elles sont le fruit de la volonté du scénariste de proposer un défi aux joueurs. Quel que soit le genre, le joueur passe son temps à conjecturer, interpréter et faire des rapprochements. Un détail, une attitude, un sourire sont sujets à interprétation. Le simple fait qu'un personnage soit nommé le change de place dans la hiérarchie de la narration. **Pour les joueurs, tout a un sens, tout est susceptible d'être rapproché à un moment ou un autre.** Or, l'occulte se nourrit de telles conjectures. **Vous allez donc partir de ce qu'ils perçoivent pour construire votre campagne** et construire avec eux les secrets à partir de leur paranoïa.



La progression des personnages dans la voie de l'information, structure de votre campagne

Votre campagne fixe un objectif aux personnages : l'acquisition de la connaissance, la révélation du secret. C'est une arme, car l'exclusivité que leur(s) antagoniste(e) a sur le secret fait sa force. Le révéler, c'est vaincre.

Pour éviter que l'improvisation ne tourne à vide, le cheminement des personnages dans la connaissance doit cependant être structuré, suivant le schéma suivant, un cycle de progression qui sera répété avec des variations :

1. **Enquête** sur les premières manifestations, acquisition d'informations
2. **Élaboration** d'une première théorie
3. **Mise à l'épreuve** des informations et rencontre des premiers alliés
4. **Élaboration** d'une seconde théorie
5. **Saturation** sous des informations contradictoires ou destruction de la théorie par une nouvelle information
6. **Doute et infirmation** de nombreuses hypothèses et informations pour retrouver une théorie viable
7. **Révélation**

Une fois que les personnages ont eu ce premier aperçu de la vérité, recommencez. Les secrets peuvent être accumulés ou avoir une structure gigogne. Il est indispensable :

- × De laisser s'écouler du temps pour que les joueurs s'habituent au nouveau paradigme avant qu'il ne soit remis en cause. Dans le cas contraire, l'illusion se dissipe et les joueurs risquent de se désintéresser des nouveaux mystères. C'est tout le problème de la série *Lost*, où de nouvelles questions apparaissent sans qu'aucune réponse soit apportée ou paraisse définitive.
- × De ne pas abuser de la structure gigogne, surtout si elle concerne la réalité même. C'est la cohérence que vous risquez de perdre totalement. Si vous jouez *Avalon* ou *Inception*, ne remet-

tez pas en question le réel de manière permanente. Vos joueurs risquent le désengagement émotionnel.

Étape 1

Partir de la surface, du signe, des manifestations tangibles

Traditionnellement, un scénario est conçu en ayant conscience des tenants et des aboutissants des motivations des acteurs et des secrets qu'ils dissimulent. Le secret inspire une idée de scénario, transcrite par ses manifestations. Ces manifestations attirent l'attention des personnages et leur enquête met en évidence une partie du secret : elles servent d'amorce à la partie.

Pourtant, vous n'avez pas besoin, en tant que meneur, de connaître les secrets. En effet, les joueurs se sont portés volontaires pour une aventure occulte. Ils savent déjà que la vérité est cachée et sont donc susceptibles de jeter leurs personnages sur la moindre bizarrerie. Dès lors, **il suffit de leur présenter des signes, des manifestations** de ce qui deviendra un secret de votre univers. **Vous n'avez nullement besoin d'avoir au préalable réfléchi à leur sens, encore moins à ce secret.** C'est aux personnages, par leur enquête, de s'interroger et de donner à ces manifestations un sens. En voici quelques-unes, pour commencer en douceur...

LA COÏNCIDENCE : deux événements ont lieu en même temps. Quel est le lien entre eux ? Vous n'en savez rien, mais les joueurs, eux, savent qu'il n'y a jamais de coïncidence. Ils se chargeront de faire des hypothèses pour en trouver un.

Exemples : un crash d'avion le jour de l'Indépendance, la chute d'une météorite à côté d'une base spatiale, la présence d'un orchestre lors d'une prise d'otages.

LA RÉCURRENCE : un événement se reproduit. Il a beau être anodin, sa répétition crée la menace et l'étrangeté.

Exemples : une trace de rouge à lèvres, une marque sur un cadavre, un petit cercle contenant le nombre pi en page de garde, un chat, une femme portant des lunettes d'écaillés, trois accidents identiques à trois années d'intervalles, une tournure de phrase, un thème musical.

Le DÉTAIL INCONGRU : dans *la Mort aux Trousses*, un avion apparaît dans le champ de la caméra. Il n'a absolument rien à faire là : il n'y a aucune culture qu'il pourrait arroser de ses pesticides. En lui-même, il est anodin. En situation, il est menaçant et mystérieux. À la manière d'Hitchcock, introduisez des éléments qui ne devraient pas se trouver là. Là encore, nul besoin de vous demander pourquoi ils sont là. Demandez-le aux joueurs.

Exemples : un homme en costume en plein milieu d'un champ, du safran dans une bibliothèque, des escargots au huitième étage d'une tour de bureau.

LA PAROLE INTERROMPUE : si un personnage a parlé aux PJ, le faire mourir permet de donner de l'importance à sa parole, quand-bien même elle est d'une banalité complète. Supposons que leur voisin de cantine leur ait demandé de lui passer le sel. Sa mort ou sa disparition laisse supposer soit qu'il avait d'autres choses à leur dire, soit que ces paroles, dans le contexte dans lequel elles ont été prononcées, avaient un sens caché.

Exemples : le témoin panique et vire au mutisme, le coup de téléphone anonyme est interrompu par une détonation, une pièce jointe est illisible, une femme disparaît.

L'OBJET DÉTRUIT OU SUBTILISÉ : dans le même ordre d'idée, un vol ou une destruction suppose une volonté secrète, un plan à plus vaste échelle. La destruction et

le vol confèrent à l'objet la valeur de preuve ou de mystère et invitent à enquêter sur les circonstances de sa disparition, son sens et son contenu.

Exemples : une fuite sur un fonds d'archive, un négatif à moitié brûlé, une peinture murale abîmée, une statue votive subtilisée, l'empreinte d'un poignard à lame courbe dans une vitrine de musée, un timbre-poste retiré.

À partir des signes de l'existence d'un secret commence l'enquête des personnages et leur collecte des premiers indices sur le chemin de la vérité. Vous pouvez même leur demander quel type d'indice ils trouvent, cela vous permettra très vite de déterminer s'ils souhaitent donner à la campagne une tonalité ésotérique.

Étape 2

Provoquez la production de l'information et la formation de théories

N'ayez pas peur, vos joueurs ont encore besoin de vous. Simplement, votre rôle est renversé. Vous n'êtes plus du côté des PNJ qui fomentent les plans car vous ne connaissez pas davantage leur secret que les PJ. Placez-vous dans la peau d'un **allié** : vous êtes une sorte de détective indépendant qui leur sert de conseiller. Posez leur des questions, tout le temps, **poussez les à formuler le plus d'hypothèses possible** et renforcez leur méfiance envers leur environnement. Quant aux enquêtes, elles doivent être matériellement faciles et **aboutir à une collecte de nombreux indices**, tout particulièrement si les personnages prennent des risques. La question est de savoir quel sens va être donné aux indices, quel prix les personnages sont prêts à payer pour, quelle action va être entreprise à partir de l'information déduite, pas s'ils vont réussir ou non à collecter les indices.



Étape 2 et 4 bis

Manipulez l'information

Écoutez vos joueurs avec beaucoup d'attention. Dans un deuxième temps, votre rôle est de **faire le tri parmi les hypothèses**, de choisir celles qui paraissent le plus porteuses en termes de jeu ou susciter l'enthousiasme autour de la table. **Votre privilège n'est plus la détention de l'information, mais la manipulation de l'information** produite par les joueurs et leurs personnages. Au début, rien ne vous oblige à arrêter la vérité une bonne fois pour toutes. **À ce stade, toute vérité est provisoire** et peut être révoquée.



TOUTE VÉRITÉ EST PROVISOIRE, MAIS...

Évitez à tout prix les complots cadenasés et la toute-puissance des gardiens de secrets. Ils sont au départ mieux préparés que les personnages mais leurs efforts doivent finir par payer et réduire l'asymétrie d'information et de moyens. Ces antagonistes ne sont pas omniscients, peuvent aussi faire des erreurs ou voir un tiers interférer avec leurs plans. Ils ont un secret, mais pas la possibilité de modifier leur secret. Vous l'avez, mais seulement au début : vous perdez cette capacité à mesure et n'oubliez pas que votre but est, avec les personnages, de le découvrir, pas de le modifier sans cesse. Si vous le faites, vous perdrez vos joueurs.

Dans vos notes, les hypothèses formulées doivent être **combinées et modifiées**. Formulez vos propres hypothèses, faites des liens entre deux idées des personnages. Surtout, ne prenez pas systématiquement le contre-pied. Si les personnages ont émis l'idée qu'il existait un complot extra-terrestre pour infiltrer le gouvernement, n'imaginez pas forcément qu'il existe un complot visant à faire croire qu'il existe un complot : cela marche très bien dans *Le Pendule de Foucault*, c'est nettement plus décevant en jeu de rôle. Les joueurs finiraient par perdre confiance dans leur capacité à obtenir la vérité. Il vaut mieux partir de leur hypothèse et voir quelles modifications peuvent lui être apportées :

- × **SURENCHÈRE** : le complot extra-terrestre non seulement infiltre le gouvernement, mais il est déjà présent dans les médias.
- × **SOUSTRACTION** : le complot extra-terrestre a des contacts avec le gouvernement.
- × **INVERSION** : le gouvernement a un programme de capture d'extra-terrestres
- × **COMBINAISON** : le complot extra-terrestre tente d'infiltrer le gouvernement avec la complicité des Rose-Croix, qu'un autre joueur avait pointé comme coupable potentiel à cause de marques qui lui rappelaient leur symbolique.
- × **CONDITION** : le complot extra-terrestre infiltre le gouvernement, mais il doit d'abord pour cela comprendre le fonctionnement du cerveau humain.
- × **RESTRICTION** : un groupe d'extra-terrestres vise à infiltrer le gouvernement, mais ils ne font pas l'unanimité parmi les leurs.

Si vos joueurs ont besoin de sentir qu'il existe un corpus distinct de secrets et qu'ils n'en sont pas la source première, vous n'avez pas l'obligation morale de leur expliquer comment vous procédez. Vous n'êtes pas tenu de leur dire que vous recyclez leurs idées et les transformez. Notez toutefois que même des joueurs qui connaissent cette méthode peuvent être surpris : la rencontre de leurs idées et de l'esprit du meneur produit une troisième information, nouvelle.

Encouragez les personnages à prendre des risques et rémunérez les en informations. Vous êtes leur allié : suggérez leur des actions qui leur permettront de valider leurs hypothèses, comme fracturer des coffres et des bases de données ou interroger des personnes contre leur gré.

Étape 3 et 6 bis

Encouragez les joueurs :
malmenez leurs personnages !

Toute information, toute révélation a un coût et le sang donne d'autant plus de valeur à la quête des personnages. La menace peut prendre plusieurs formes et doit aller crescendo, sans quoi elle perd toute valeur. Attention, il faut l'employer à bon escient car elle signifie que **les personnages s'approchent de la vérité** et occupe beaucoup de temps de jeu.

Étape 3 et 6

Mettez l'information à l'épreuve

Une fois la campagne lancée, **votre rôle est de proposer des scènes permettant de séparer le faux du vrai, sans forcément avoir d'idée préconçue sur la question**. Là aussi, partez des réactions des joueurs. Si, confrontés à des documents étayant leurs théories, ils estiment que c'est trop beau pour être vrai, ne les décevez pas. Leur étude révélera que *certain*s passages sont faux. Les joueurs se sentiront valorisés et l'information, incomplète, leur permettra de rebondir. Si les personnages ne parviennent pas à tirer l'affaire au clair, ne décidez pas tout de suite s'il s'agit d'info ou d'intox. Par contre, s'ils agissent à partir d'informations non vérifiées, engouffrez-vous dans la brèche et considérez qu'il s'agissait d'intox. L'occulte ne pardonne pas l'imprudence. Plus subtilement, vous pouvez les forcer à faire des paris en les obligeant à prendre des décisions à partir des quelques indices dont ils disposent sans qu'ils aient la possibilité de creuser. Dans ce cas, la réussite des personnages valide l'information.

FOUILLE, INTRUSION (destruction de dossiers, vol de menus objets). Très utile, cette méthode peut en plus vous permettre de donner de la valeur à un objet jusqu'alors négligé, voire d'en introduire de nouveaux.

PRESSIONS : lettres anonymes, coups de téléphone la nuit, menaces de mort, chantage (demandez carrément au joueur ce que son personnage n'aimerait pas voir révélé et incorporez le), agression.

Toute scène d'action doit potentiellement produire de l'information : le modus operandi est un révélateur, un appel nocturne peut être tracé, les voyous qui ont agressé les personnages donnent une possibilité de remonter à leur commanditaire.



MENACES SUR LES PROCHES. Elles permettent de mettre en scène la peur. Les proches la communiquent au personnage. Leur enlèvement permet de relever encore la pression. La confrontation est l'occasion de lever un coin du voile.

ASSASSINAT d'un allié que l'on croyait intouchable, comme le puissant porteur de l'épée d'un ordre ancien et secret.

TENTATIVE D'ASSASSINAT. Ne faites pas semblant. Avec tout ce qui précède, le personnage a eu le temps de s'y préparer, et son agresseur aussi.

Étape 5

Saturation ou destruction

Pour ménager le suspense avant la révélation finale, deux méthodes ont fait leur preuve mais qui ne peuvent être utilisées chacune qu'une fois dans la campagne : la saturation et l'élément destructeur. Dans la première, vous bombardez les personnages d'éléments nouveaux de telle sorte qu'ils ne puissent pas gérer le flux d'informations et doutent sévèrement de tout. Ils élagueront ensuite. Dans la destruction, vous les laissez établir une théorie, s'y installer, agir à partir de ce qu'ils croient être vrai, et vous leur donnez l'élément qui la détruit.

Étape 7

De la nécessité de la révélation

Certaines révélations changent totalement le mode de jeu, mais il faut vous résoudre à les laisser émerger, sans quoi les joueurs se lasseront. Quand la campagne sera très avancée, arrivera le moment où vous ne pourrez plus remettre en question les hypothèses formulées par les PJ ni remettre à plus tard votre décision quant à leur validité. Vous devrez accepter de ne plus relancer par de nouvelles informations et accepter que la théorie formulée par les personnages est vraie, même si elle peut être encore approfondie. À partir de ce moment-là, les personnages auront de puissants leviers pour transformer l'univers de jeu. Ils auront aussi à faire le choix de savoir s'ils partagent cette vérité ou rejoignent ceux qui préservent le secret. Au choix, la campagne sera finie ou se poursuivra dans l'action.



par Nicolas Tausin
illustrations de Frédéric Genet
& Grégory Dayon

DÉSIR DE VENGEANCE

INTRODUCTION

Ce scénario se déroule dans un Bordeaux contemporain. Un puissant Nephilim (Al-kair) s'apprête à affronter un ancien Selenim (Westentra) qui a construit son Royaume au-dessus du cimetière de la Chartreuse. Les PJ vont se retrouver au milieu de cette guerre occulte qui remonte à des siècles. Libre à eux de choisir leur camp...

Cette aventure conviendra à des débutants et ne nécessite aucune connaissance intrinsèque à l'univers de **Nephilim**.

cette aventure a initialement été pensée pour un multi-tables à l'occasion de la convention des Griffons de Pessac (33). L'encart « Effets Mnémos » permet d'exploiter simplement cette possibilité en faisant intervenir les Joueurs du côté du Nephilim ou du côté du Selenim.

92





OÙ TOUT COMMENCE

///Flash info

France 3, JT local de la mi-journée, extrait de la conférence de presse du procureur de la République qui a eu lieu le matin, le car-touche stipule « meurtre d'Aurélié »

- « ... l'autopsie a confirmé la mort par strangulation et nous étudions actuellement plusieurs pistes mais je ne peux rien dévoiler de plus pour ne pas compromettre le travail des enquêteurs.
- Y-a-t-il un lien avec la noyade d'un étudiant quelques heures plus tôt dans la nuit du mercredi au jeudi ? Il se dit qu'elle ne serait pas accidentelle.
 - Ce sont de simples spéculations.
 - On raconte qu'un symbole ésotérique a été trouvé sur le chantier où un ouvrier a fait une chute mortelle vendredi ? Est-ce l'œuvre d'un meurtrier en série ?
 - (énervé) Nous ne sommes pas dans une série télévisée : arrêtez vos élucubrations infondées ! Je ne ferai pas d'autres commentaires. »

Selon les habitudes de vos PJ, ils peuvent voir le reportage en direct ou un cyber contact partagera la vidéo sur un réseau social ou leur enverra par e-mail...

///Ce qui s'est réellement passé

Les archéologues David Vincent et Étienne Lacoste ont découvert la Stase d'Al-kair. Après avoir été déglacée des décombres, elle a été entreposée dans un local qui se trouvait au centre d'un Plexus occasionnel.... Et ce qui devait se produire arriva : les conjonctions favorables déclenchèrent le Plexus et le Nephilim fut expulsé de sa Stase. Il s'incarna dans le corps d'un archéologue. À la nuit tombée, une fois seul avec son dernier collègue (les archéologues ne sont pas autorisés à rester seul dans la salle des découvertes) il l'élimina et cacha le corps dans le sous-sol du bâtiment.

Al-kair a ensuite récupéré sa Stase encore non référencée et s'est échappé. Après un passage par le domicile de son simulacre pour récupérer quelques effets personnels, il s'est installé dans un petit hôtel particulier du centre ville (près de la place de la Victoire).

///Vengeance au programme

Depuis près d'un millénaire, Al-kair voue une haine sans limite à Westenra (un Selenim) qu'il rend responsable de la mort de sa Fulgurance (cf. encart *Les graines de la discorde*). Le Nephilim a consacré ses dernières incarnations à élaborer un plan (cf. *Le Rituel*) visant à vaincre Westenra mais son dernier Simulacre (Maurice Baillet) est mort avant d'avoir pu le réaliser.

Aujourd'hui, il est prêt et bien décidé à terrasser son ennemi séculaire. Il lancera le Rituel dès que possible.

MAURICE BAILLET, DANS LA VRAIE VIE

Maurice Baillet, né le 25 mars 1923 et décédé le 4 février 1998. Personne ne savait que Bordeaux abritait l'un des plus grands spécialistes des Manuscrits de la mer Morte.

Après de brillantes études à l'école Saint-Genès où il obtint à seize ans son baccalauréat de philosophie, il fut ordonné prêtre en 1947. Licencié ès sciences bibliques puis devenu grand spécialiste des langues et dialectes anciens du Proche-Orient, le père Baillet fut dépêché en 1952 à Jérusalem pour déchiffrer avec trois autres savants, les célèbres manuscrits de Qumran, découverts en 1947 en Judée dans des grottes en bordure de la mer Morte. Provenant de neuf grottes différentes, 2 393 fragments de textes écrits sur peau et papyrus vieux de 2 000 ans, passèrent entre ses mains...

Un puzzle de géant de 144 manuscrits écrits en hébreu, araméen et grec, dont les plus vieux textes de l'Ancien Testament, fut ainsi traduit, recomposé et édité. Il parlait 6 langues et en avait étudié une vingtaine – auteur de plus de 70 travaux scientifiques, Maurice Baillet fut le seul membre de l'équipe internationale de l'édition des manuscrits de la mer Morte à avoir terminé sa tâche.

Cette information culturelle est une simple anecdote dans le cadre de cette l'aventure.

LES GRAINES DE LA DISCORDE

Al-kaïr appartenait à une Fraternité occulte : le Collège Invisible. Elle regroupait une poignée de Nephilim qui tentait de percer les secrets du Ka-Soleil pendant le premier siècle de notre ère.

Westenra était l'un des membres de cette Fraternité.. Prêt à tout pour avancer dans cette quête, il sacrifia son Pentacle en s'abandonnant à l'Abomination et découvrit une autre vision du Ka-Soleil. Mais il fut immédiatement rejeté par ses frères, horrifiés.

Al-kaïr en fut particulièrement choqué et il condamna ouvertement ce geste. Pour lui, cet acte trahissait l'ensemble de la communauté Nephilim. Mais tous les membres de la Fraternité ne restèrent pas campés sur leur premier jugement. Même s'ils condamnaient officiellement la décision de Westenra, certains comprenaient les raisons qui l'avaient poussé à prendre cette décision. Al-kaïr lui, ne changea jamais d'avis.

Le Nephilim le plus prompt à pardonner au Maudit fut Anéthane, une Nephilim Fulgurance de Al-kaïr. Elle consulta le Maudit à différentes reprises, toujours pour aborder certaines questions occultes relatives au Ka-Soleil. Bien entendu, elle n'en parla jamais à Al-kaïr.

Ce jeu aurait pu continuer éternellement, mais vers l'an mille, tout bascula : Anéthane tomba dans un piège templier et fut gravement blessée par l'Orichalque. Aux frontières de la mort, elle supplia d'être conduite à Bordeaux où se trouvait quelqu'un capable de la sauver. Face au désespoir de sa Fulgurance, Al-kaïr s'exécuta et il découvrit avec horreur que ce sauveur était Westenra.

Ce dernier réalisa le Rituel de Transformation sur Anéthane, devant un Al-kaïr impuissant. La fureur montait en lui comme la lave d'un volcan prisonnière depuis trop longtemps.

Mais malgré sa Transformation, la nouvelle Selenim ne résista pas à ses blessures. Al-kaïr explosa ! Sa Fulgurance avait été corrompue puis condamnée à mort sous ses yeux ! Westenra était le seul responsable : il devait payer pour ses crimes !

Conscient de son impuissance, il se mit en quête d'une solution pour terrasser son abominable adversaire. 900 ans et quelques réincarnations plus tard, il obtint des informations dans d'anciens ouvrages Mystes trouvés autour de la Mer Morte : Chronikos Apokruphon.

///Le Rituel

Le Rituel nécessite une préparation minutieuse étalée sur dix jours. Il permet de drainer une importante quantité de Ka-Soleil jusque dans le Royaume d'un Selenim. L'afflux d'énergie est tel, qu'il finit par menacer l'intégrité même du Royaume.

Al-kaïr espère ainsi se débarrasser de celui qu'il hait au plus profond de son pentacle. Il a étudié ce rituel lors de sa précédente incarnation, quand il était Maurice Baillet, un éminent spécialiste des manuscrits de la Mer Morte. C'est dans ces énigmatiques documents qu'il l'a découvert.

///Une préparation minutieuse

La préparation du Rituel nécessite de dresser un maillage magique dans le monde profane. Pour cela, il faut créer dix nœuds ou ancrés et les raccorder. Une fois le piège en place, il suffit d'effectuer le Rituel pour lancer le processus.

Le Ka-Soleil projeté dans le Royaume est tiré de victimes humaines. Ces dernières sont disposées aux extrémités d'un pentacle parfait dont le centre est une entrée du Royaume. Ce centre est situé dans la cave des Galeries Lafayette. Une cache secrète a été aménagée dans le pilier central de la cave.

Al-kaïr va donc consacrer dix lieux (un par Ancre), à raison d'un par jour. Il doit activer les ancrés en suivant un ordre précis et en tenant compte des éphémérides. Les cinq premières ancrés coïncident avec les cinq sommets du pentacle. Chacune doit être créée le jour de la semaine correspondant à l'élément qu'il va représenter et le sacrifice doit être consacré par ce même élément. Les 5 autres ancrés correspondent aux intersections des lignes reliant les sommets. Chacune doit être créée le jour de la semaine qui correspond à l'élément débutant une ligne et le sacrifice doit être consacré



par l'élément finissant la ligne. Ainsi il faut au mieux douze jours pour tracer le maillage, les ancres ne pouvant être créées les Samedis et Dimanches.

/// Dommages collatéraux

La mise en œuvre du Rituel n'est pas sans conséquence dans le monde profane. Outre les disparitions et les morts, le déploiement progressif du pentacle affecte le voisinage : des « arcs énergétiques » frappent au hasard la population en drainant du Ka-Soleil. Ces manifestations localisées peuvent parfois être ressenties à l'échelle d'un quartier entier. La conséquence pour ces victimes est similaire à un assouvissement.

Ces phénomènes étranges ne passeront pas inaperçus. Ils pourront être relayés dans la presse ou sur internet, selon les besoins du MJ. Bien entendu, les disparitions successives ne manqueront pas d'attirer l'attention des acteurs profanes (presse et forces de l'ordre). Mais il est peu probable que les phénomènes d'assouvissement aient des conséquences directes dans le scénario.

ET LES PJ DANS TOUT ÇA ?

Le « Flash-info » devrait suffire à attirer l'attention de vos Joueurs. Sinon, la nouvelle pourra être amplifiée au cours de la journée : sujet de discussion de voisins de café, article dans le journal etc. N'hésitez pas à multiplier les références jusqu'à ce que les Joueurs décident de s'intéresser à cette affaire.

Si vous jouez en campagne, le sujet pourra être amené par un allié de vos Joueurs. L'affaire est suffisamment étrange pour intriguer les agents occultes ou même les simples curieux...



MANIFESTATION DES EFFETS D'ASSOUVISSEMENT

Ce phénomène n'a pas de conséquence directe sur le scénario. Il s'agit d'un outil à destination du MJ pour ajouter de la tension à l'aventure. Se reporter aux Articles des phénomènes étranges. Pour les MJ plus réalistes, conservez en tête que la multiplication de ce phénomène pourrait interpeler les acteurs du Monde Occulte (Arcanes). A utiliser avec modération donc !

LES ANCRAS

Les points qui forment le maillage magique en forme de Pentacle sont surnommés les Ancres, à l'image de leur fonction qui consiste à lier le monde profane et magique. Il y en a dix : une à chaque extrémité du pentacle et une à chaque intersection des lignes.

Pour créer une Ancre, il faut sacrifier un humain en faisant intervenir analogiquement l'élément auquel est consacré le sacrifice (brûlure, noyade, asphyxie...) et lier son Ka-soleil au lieu en traçant un glyphe avec son sang. La position géographique est particulièrement importante puisqu'elle constituera le pentacle magique. Sa précision déterminera son efficacité.

Les Ancres sont actives pendant un mois et le glyphe peut être effacé une fois l'ancre créée.

téléchargez sur notre site la **chronologie** complète des actions d'Al-kair et de leurs répercussions dans le monde profane, l'emplacement des 10 Ancres sur la **carte de Bordeaux**, ainsi que toutes les aides de jeu liées à ce scénario.

<http://site.di6dent.fr/?p=754>

La première phase du scénario vise à comprendre le plan d'Al-kàir et l'établissement du spectacle. Au début de celui-ci, les ancrs situées aux cinq sommets sont établies mais seulement les trois dernières (Eau, Air et Terre) ont été rattachées par les médias à l'œuvre d'un tueur en série. Les PJ devraient normalement noter l'analogie élémentaire entre les jours, les causes de la mort et, ce-ri-se sur le gâteau, avec les positions géographiques des trois scènes de crimes l'une par rapport aux deux autres, se demander s'il ne s'est pas passé quelque chose le lundi et le mardi précédents. Avec le meurtre retentissant au soir du 1^{er} jour du scénario (ancre Lune-Feu), les plus sagaces pourraient déjà être en mesure de prévoir l'endroit des prochaines morts. En attendant ils pourront toujours constater sur chaque nouvelle scène de crime les analogies élémentaires et les effets d'assouvissement qui sont autant de pistes à suivre.

Si l'enquête piétine ou si vous souhaitez accélérer le jeu, l'**Article disparition n°10** devrait mettre les Joueurs sur la voie.

Quand qu'ils sauront anticiper la prochaine localisation de l'Ancre, ils pourront intervenir : surveillance des lieux, planque, intervention en cours de rituel etc. Quelle que soit la tactique employée, les PJ finiront par se retrouver face à Al-kàir et l'Effet Mnémós frappera. Entre temps, ils auront peut être déjà rencontré Wenstera et se seront pris de sympathie pour lui. Un choix cornélien s'offrira ainsi à eux.

EFFET MNÉMOS

À leur première rencontre avec Al-kàir, les PJ découvrent (en Vision-Ka) un Immortel puissant mais dont le spectacle garde de profondes blessures de ses incarnations passées (Pentacle déformé et fuites de Ka). Ces blessures bien particulières ne laissent planer aucun doute quant à l'identité du Nephilim. Les Joueurs reconnaîtront immédiatement le Nephilim qui leur a déjà sauvé la vie par le passé : Al-kàir. Ce souvenir plongera immédiatement les Immortels dans un Effet Mnémós...

L'effet Mnémós est laissé à votre entière discrétion. Il peut se dérouler aux périodes d'incarnation de votre choix (à partir de l'Hermétisme jusqu'à nos jours) et être le même (ou non) pour tous les Nephilim du groupe. La seule imposition concerne le rôle de Al-kàir : il interviendra de manière à s'attirer leur confiance (et si possible leur reconnaissance). Il est important qu'à la fin de cette scène, vos Joueurs prennent d'eux-mêmes le parti d'aider Al-kàir. Le plus simple consiste à faire jouer une scène, sans tenir compte du Passé de vos personnages. Ainsi, vos Joueurs seront liés de la même manière à Al-kàir (même niveau d'information, même scène, etc.). Cependant, rien ne vous empêche de tisser des liens différents entre Al-kàir et vos Joueurs. Ceci offre l'occasion d'introduire plusieurs facettes du jeu en apportant d'importants ressorts scénaristiques.

ET SI VOS JOUEURS

NE SONT PAS DÉBUTANTS...

Au cours de leurs précédentes aventures, vos Joueurs ont affronté un puissant ennemi, rien ne vous empêche de leur faire revivre cette fin... Différemment ! Les Joueurs ne s'en souviennent peut-être pas, mais alors qu'ils étaient tous dangereusement blessés, Al-kàir est intervenu et a fait pencher la balance du côté des Joueurs. Qui sait ce qu'il se serait passé sans son intervention ?





La manière de rallier le Selenim dépendra des agissements ou du passé des Joueurs.

Plusieurs possibilités :

SOLUTION 1 : en étudiant « les phénomènes étranges » causés par le plan d'Al-käir, les PJ peuvent croire à une manifestation anarchique des Effets-Dragons qui œuvrent pour le Royaume du Selenim. Un problème peut-être ? Comme ils connaissent (au moins un d'entre eux) le maître des lieux, il est possible d'aller directement lui poser la question. S'ils ne connaissent pas son existence, des fouilles minutieuses les conduiront probablement au cimetière de la Charreuse : une des portes du Royaume.

Ce dernier n'ayant rien remarqué d'inhabituel, les PJ seront envoyés pour enquêter à sa place... Et détruire toute nuisance responsable, bien entendu.

SOLUTION 2 : Westenra a ressenti un problème dans le monde profane. Ne souhaitant pas intervenir directement (et n'ayant pas repéré Al-käir), les PJ seront convoqués dans son Royaume par une Créature de KLN. Même mission que la solution 1...

SOLUTION 3 : Westenra a envoyé des créatures de Ka-Lune-Noire pour comprendre les « phénomènes étranges » survenus dans le monde profane. Les PJ (qui enquêtent sur ces manifestations) seront rapidement soupçonnées : ils se retrouvent à chaque fois sur les lieux !

Dans ce cas, tout est possible : intervention du Selenim, chantage, promesse d'artefact, secrets, menaces etc. Tous les coups sont permis !

SOLUTION 4 : les PJ ont collaboré avec Westenra par le passé. Ce dernier leur demande (simplement) d'enquêter sur les phénomènes étranges en souvenir du bon vieux temps.

SCÈNES DE CRIME

///Ancre 1 (Lune) - Arnaud Morillon

Cette première ancre a demandé du temps. Pour offrir sa victime en sacrifice à la Lune, Al-Käir a passé toute la journée du lundi à la plonger dans un état profond de dépression et l'amener au suicide. Arnaud Morillon étant célibataire et ne travaillant pas le lundi, il avait le profil idéal. Pour le trouver, Al-käir a fait appel aux souvenirs de son nouveau simulacre : Arnaud est guichetier dans l'agence bancaire où David Vincent est client.

Age de la victime : 41 ans.

Heure du décès : lundi J - 7 vers 22h00.

Cause du décès : suicide par ouverture des veines dans sa baignoire.

Signalement de sa disparition : mercredi J-5 par son employeur, une agence bancaire, n'est pas venu travailler depuis le mardi.

Corps découvert : mercredi J-5 en soirée par la police.

Témoignage : un voisin a entendu des sanglots et des lamentations en passant devant la porte d'Arnaud (mauvaise isolation phonique). Il semblait seul.

Indices recueillis par la police : néant.

Présence du glyphe : néant - nettoyé avec une simple éponge par Al-käir. Une analyse faite par la police scientifique révélerait de grosses tâches de sang sur la crédence de la salle de bain qui semerait le doute quant à une mort naturelle.

Indices à relever par les PJ sur les lieux : néant

///Ancre 2 (Fev) - Grégory Edisso

Grégory Edisso était un SDF. Après lui avoir offert et incité à consommer plusieurs bouteilles en plastique de vin, Al-käir a conduit sa victime ivre morte dans le local poubelle d'une petite copropriété. Là il a imbibé la

couverture su SDF avec du rhum, a tracé le glyphe, a enflammé la couverture avec une cigarette (il a laissé la bouteille, le paquet de cigarettes et les allumettes sur place pour la mise en scène) puis a attisé magiquement les flammes déclenchant un incendie.

Heure du décès : Mardi J - 6 21h30.

Cause du décès : brûlure.

Corps découvert : le jour-même par les pompiers.

Témoignage : néant.

Indices recueillis par la police : incendie accidentel.

Présence du glyphe : sang cramoisé sur le sol recouvert par une épaisse couche de suie. Le local est actuellement condamné, la copropriété attend le passage de l'expert d'assurance.

///Ancre 3 (Eau) - Pascal Lactaire

Il y a quelques mois, Bordeaux faisait la une des médias suite à plusieurs noyades d'étudiants tombés dans la Garonne après des soirées alcoolisées sur les quais. C'est ainsi qu'Al-kair comptait déguiser son crime. Mais les bars fréquentés par la jeunesse n'étant pas à proximité du lieu où devait être créée l'ancre, et devant impérativement le faire avant le changement de date, il a opté pour l'urgence et non la discrétion. Vers 23h00, grâce à la magie, il est parvenu à isoler un jeune (moins ivre qu'il ne l'aurait souhaité) et le faire monter dans sa voiture.. Il a roulé jusqu'à la place Jean Jaurès. La victime s'étant là montrée réticente à l'utilisation de son sang pour le tracé du glyphe, Al-kair l'a assommée en frappant sa tête contre le dallage, puis l'a jetée dans le fleuve et a enfin effacé grossièrement le glyphe avec son pied.

Heure du décès : mercredi J - 5 23h30.

Cause du décès : noyade.

Corps découvert : le lendemain par la brigade fluviale, flottant entre deux eaux en aval.

Témoignage : un passant a vu deux hommes se battre. Pensant que les gens étaient ivres,

il a passé son chemin. Des amis de la victime ont cependant été capables de décrire à la police le véhicule : une Citroën C3 noire (c'est celle d'Etienne Lacoste).

Indices recueillis par la police : Contusions antemortem causée par un tiers et la blessure à l'arme blanche au poignet : sang de la victime découvert sur le pavé à J-3 grâce au témoin.

Présence du glyphe : non.

///Ancre 4 (Air) - Aurélie Pizzacota

La mort par suffocation. Grisé par l'apparente facilité avec laquelle, Al-kair venait juste de créer l'ancre d'eau, le Nephilim s'est rendu place des Quinconces où il devait créer celle d'Air. Il s'est jeté sur la première personne seule passant par là. Après l'avoir assommé, il a tracé le glyphe sur la terre battue puis l'a étranglée.

Heure du décès : jeudi J - 4 01h30.

Cause du décès : privation d'air par strangulation.

Corps découvert : au lever du jour par les cantonniers.

Témoignage : néant.

Indices recueillis par la police : sang mélangé à la terre battue de la place, ADN sous les ongles de la victime, blessure à l'arme blanche au poignet

Présence du glyphe : non, balayé avec le pied.

///Ancre 5 (Terre) - Paulo Dos Santos

Pour cette ancre, Al-kair a repéré dans le secteur un chantier de ravalement de façade d'un immeuble. Il a patienté sur le toit de l'immeuble voisin jusqu'à ce qu'un ouvrier soit seul sur la partie la plus haute de l'échafaudage. Il a ensuite endormi sa cible, lui a ouvert la main pour ponctionner le sang avec un outil tranchant et l'a jetée dans le vide. En chutant, le corps a heurté une barre porteuse et l'a désolidarisée de



l'ensemble ce qui a provoqué un effondrement partiel de la structure. Al-kair a pu s'extirper à temps mais n'a pas pu effacer le glyphe dont le support se trouve maintenant dans les décombres (un marchepied).

Heure du décès : vendredi J - 3.

Cause du décès : mort due aux blessures conséquentes à une chute depuis un 3^{ème} étage.

Corps découvert : oui.

Témoignage : madame Michu dont l'appartement donne sur la façade en rénovation a entendu quelqu'un crier en langue étrangère (peut-être du portugais) pendant qu'elle préparait le repas. Puis quelques minutes après l'échafaudage s'est effondré.

Indices recueillis par la police : glyphe découvert à J-2, suite à cela une autopsie est pratiquée à J et met en évidence une coupure à la main qui n'est pas la conséquence de la chute.

Présence du glyphe : oui, dans les décombres.

/// *Ancre 6 (Lune - Feu) - Jean Noël Plunôt, Martine Renac, Michel Launey*

Al-kair a visité plusieurs immeubles des environs pour identifier celui qui possédait les conduites de gaz les plus accessibles. Il a assommé un habitant des lieux et l'a traîné au sous-sol de l'immeuble. Après avoir tracé le glyphe, perforé le tuyau d'arrivée de gaz et pris ses distances, il a tout fait exploser grâce à sa magie (étincelle). Plusieurs victimes sont dénombrées. La thèse de l'explosion accidentelle due à une fuite de gaz est validée le soir même.

Heure du décès : lundi J.

Cause du décès : souffle d'une explosion / brûlures.

Corps découvert : oui.

Témoignage : plusieurs habitants des immeubles voisins disent avoir croisé

un inconnu dans leurs immeubles respectifs. Ils fournissent la même description. Al-kair s'étant grîmé et laissé pousser la barbe, un portrait robot établi ne permet pas de faire le rapprochement avec David Vincent.

Indices recueillis par la police : une autopsie révèle une blessure par arme blanche au poignet du corps retrouvé près de la conduite de gaz. Le lien avec les trois meurtres sera ainsi fortement supposé.

Présence du glyphe : oui, mais le sang est calciné donc difficilement identifiable à l'œil nu. Mis à jour par la police scientifique.

La police ne s'intéresse à cet accident qu'à J+2.

/// *Ancre 7 (Feu - Eau) - Renan Rublette*

Les PJ ont la possibilité d'anticiper la création de cette ancre. Les informations ci-après ne sont valables que si les PJ n'influencent pas les plans d'Al-kair.

Ce dernier a prévu de s'introduire dans un appartement et de noyer son occupant dans la baignoire. Par souci de discrétion, il cherche une personne vivant seule en s'aidant des noms figurant sur les boîtes aux lettres.

Heure du décès : mardi J+1

Cause du décès : noyade. Le corps présente une commotion sur le front (Al-kair a assommé sa victime)

Corps découvert : mercredi J+2, un voisin s'inquiétant a prévenu la police

Témoignage : néant.

Indices recueillis par la police : l'autopsie est effectuée le jour même de la découverte du corps. Le parquet est convaincu par la thèse du tueur en série ne néglige aucune mort suspecte. L'autopsie révèle des ecchymoses à la base arrière du cou, dues à une pression effectuée par une main. Une coupure à l'avant du cou a été faite avec le rasoir retrouvé dans la baignoire mais il est peu probable qu'elle soit l'œuvre de la victime.

Présence du glyphe : non, nettoyé par Al-kair.



/// *Ancre B (Eau - Terre) - Tonio Silva et José Oliveira*

Les informations ci-après ne sont valables que si les PJ n'influencent pas le plan d'Al-kair.

Al-kair a repéré un chantier de rénovation dans le secteur et compte reproduire le schéma du premier sacrifice à la Terre. L'originalité commence à lui manquer, ce qui peut faciliter l'anticipation de ses actions par les PJ. L'immeuble étant de petite hauteur, il opte cette fois pour l'ensevelissement. Par ailleurs, la fragilité manifeste de la structure pourra être mise en cause, même s'il se doute que l'accumulation des cadavres rendra cette thèse peu probable. Après un moment passé à observer la scène, il fait appel à la Magie pour pousser un ouvrier à un geste malencontreux alors que celui-ci manipule une scie circulaire. Aussitôt, il accourt pour porter de l'aide puis après avoir recouvert ses doigts du sang du blessé et tracé rapidement le glyphe, annonce qu'il va appeler les secours, et ressort. Utilisant de nouveau la magie, il ébranle le bâtiment qui s'effondre sur les trois ouvriers présents.

Heure du décès : mercredi J+2

Cause du décès : écrasement.

Corps découvert : oui.

Témoignage : le troisième ouvrier, Manuel de Suza mentionnera l'homme qui est entré sur le chantier pour porter secours et qui est ressorti juste avant l'écroulement. Il est incapable de le décrire.

Indices recueillis par la police : un voisin a vu un homme attendre dans la rue devant le chantier. Après le fracas provoqué par l'écroulement, quand le voisin est retourné à sa fenêtre, il a vu l'homme partir tranquillement alors que tout le monde s'agitait dans la rue.

Présence du glyphe : oui, dans les décombres. Celui qui le cherche sciemment (PJ ou policiers) le trouvera.



///Ancre 9 (Air - Lune) - Esteban Andrew

Les informations ci-après ne sont valables que si les PJ ne contrarient pas ou ne changent pas les plans d'Al-kair.

Si les PJ anticipent la scène, ils noteront une présence policière renforcée. Gare aux imprudences, car ils auront vite fait d'être considérés comme des suspects à appréhender, ce qui constituerait une diversion appréciable pour Al-kair quel que soit le parti pris.

Al-kair a préparé une substance psychotrope hallucinogène à base d'extrait de champignons. Il compte la faire ingérer à sa victime puis, grâce à sa Magie, amplifier les effets pour provoquer un arrêt cardiaque. Il a prévu d'opérer à l'hôtel Régent situé place de la Comédie. Si les PJ ne viennent pas entraver le plan d'Al-kair, Esteban Andrew, un client de l'hôtel, fera dans la soirée une chute mortelle depuis la fenêtre de sa chambre située au dernier étage.

Heure du décès : jeudi J+3

Cause du décès : chute mortelle.

Corps découvert : oui.

Témoignage : néant.

Indices recueillis par la police : l'autopsie révèle des traces de substances hallucinogènes en forte concentration dans l'organisme.

Présence du glyphe : oui, comme il y a peu de chance que la police croie à la mort accidentelle, Al-kair ne tentera pas de le nettoyer.

///Ancre 10 (Terre - Air)

Cette scène peut ne pas avoir lieu si les PJ ont pris le parti de s'opposer à Al-kair et ont déjà réussi à le neutraliser.

Si les PJ ont décidé d'aider Al-kair, leur aide lui sera la bienvenue. En effet, les forces de

l'ordre ont déduit l'endroit de la prochaine exaction du tueur en série et David Vincent, le simulacre d'Al-kair est formellement suspecté. Par ailleurs, le timing sera très serré car dès l'ancre créée, Wensetra sentira les effets du rituel et Al-kair doit se tenir prêt à le cueillir. Al-kair chargera donc les PJ de mener à bien la création de cette dernière ancre. La mort par suffocation est le prérequis pour le sacrifice. Dans tous les cas, les PJ devront composer avec la police. Le secteur est quadrillé par des agents en civil (ils espèrent capturer le tueur, non le faire fuir) et les PJ auront vite fait d'être considérés comme des gêneurs ou des complices. Mais s'ils font preuve de finesse et persuasion, ils pourraient aussi être considérés comme une aide extérieure bienvenue.

///Autres lieux

Le chantier de fouille

Les travaux de réfection de la place Saint Michel ont mis à jour d'anciennes caves. Celles-ci servaient à stocker les cargaisons les plus fragiles à l'époque des grandes années du port bordelais. Les fouilles couvrent une bonne moitié de la place : plusieurs caveaux à ciel ouverts sont entourés par des rues balisées. Les découvertes sont soigneusement dégagées puis entreposées pour être référencées dans une maison qui borde la place. Les archéologues ou étudiants qui travaillent sur le site sont une petite dizaine. Ils ne seront pas d'une grande aide : David Vincent (désormais possédé par Al-kair) et Étienne Lacoste étaient les responsables des fouilles. Le soir de la disparition, ils répertoriaient les dernières trouvailles de la journée. Personne ne les a vus depuis...

Grâce à la Magie, Al-kair a littéralement coulé le corps d'Étienne dans le sol d'une des caves. À l'endroit où le Nephilim à immergé le cadavre. Un œil avisé pourra remarquer des protubérances lisses et solidifiées rappelant une dalle de béton mal coulée. Les moisissures sont absentes de la zone dont le contour rappelle grossièrement la silhouette d'un corps humain couché sur le côté.

Je manipule (diminue) la Consistance > la Solidité d'une cible (Terre FR-1)

Avec cette chaîne, le Mage peut diminuer la consistance de la matière solide et inerte constituant sa cible, et la rendre visqueuse. Ainsi en l'absence de contenant et sous l'effet de la gravité, la matière peut s'écouler et se répandre sur le sol. Quand l'effet prend fin, la matière se solidifie en l'état tel un nappage de caramel.

Le domicile de David Vincent

David Vincent habite seul un pavillon situé sur la rive droite de la Garonne. La première patrouille de police qui a visité le pavillon le surlendemain du signalement de la disparition d'Étienne Lacoste n'a rien remarqué. Lors de leur visite, les PJ pourront noter qu'un peu de vaisselle s'entasse dans l'évier et que le courrier s'entasse dans la boîte aux lettres depuis ce jour-là.

Une rapide enquête de voisinage (négligée par les premiers policiers) permettra de recueillir plusieurs témoignages de voisins ayant croisés David Vincent le soir de sa supposée disparition mais sans rien remarquer d'inhabituel.

Le domicile d'Étienne Lacoste

Mme Lacoste n'a pas revu son mari depuis le matin du jour de sa disparition. Elle a signalé sa disparition à la police vers minuit, le téléphone de son mari basculant directement sur la boîte vocale depuis le premier appel qu'elle a passé en début de soirée vers 21h. Le dernier contact qu'elle a eu est un appel en milieu de journée pour lui dire qu'il finirait tard. Si on lui demande, elle précise que son couple allait très bien et qu'Étienne n'avait aucune raison de disparaître. En fonction de la date de visite des PJ, si le supposé tueur en série fait la une de la presse, elle sera convaincue que son mari en a été la victime.

/// Rencontres profanes

Jean Raudie, journaliste

Jean Raudie travaille pour Sud-Ouest, le quotidien local, depuis une dizaine d'années. Une affaire de meurtrier en série est une chance inespérée pour sa carrière. Il a pu au cours de ces années passées à écrire dans les colonnes des faits divers nouer contact avec plusieurs policiers de l'agglomération et l'un d'eux fut intéressé pour le tuyauter moyennant rémunération. Ce dernier lui a fourni les informations suivantes :

- × De blessures ante mortem sont présentes sur le corps de Pascal Lactaire. Il est bien mort noyé dans la Garonne.
- × Le sang de Pascal Lactaire a été retrouvé place Victor Hugo à proximité du lieu de l'agression d'Aurélié Pizzacotta, loin du lieu où il a disparu.
- × Un dessin ésotérique a été trouvé sur un chantier de ravalement de façade après la mort « accidentelle » d'un ouvrier le vendredi passé. Le dessin a été tracé avec le sang de la victime et celle-ci présente une coupure sur le corps identique à celles d'Aurélié et Pascal.

Jean Raudie n'est pas très disposé à partager volontairement les indices de son futur scoop sauf s'il est convaincu que les PJ peuvent l'aider efficacement dans l'enquête car sa source policière ne répond plus à ses appels depuis la conférence de presse du procureur. Il fournira son identité uniquement si les PJ avancent de bons arguments pour l'obtenir.

Pascal Metayer, gardien de la paix

Pascal Metayer a vite été identifié par le parquet comme l'origine des fuites et a été mis à pied le lundi soir. Depuis, il n'a évidemment plus aucune information sur l'affaire. Sa dernière information concerne le rattachement de la disparition des deux archéologues à l'enquête.





Dominique Larcher, capitaine de police

Dominique Larcher est le directeur de l'enquête et travaille directement sous les ordres du procureur. Il est bien évidemment au courant de tous les détails profanes découverts. Les PJ ne devraient le croiser qu'en fin de scénario, principalement s'ils se font interpellés sur une scène de crime fraîche où s'ils rodent sur une future scène identifiée comme telle. Dominique Larcher ne livrera toutefois aucune information sur l'enquête de manière volontaire.

Si les PJ se mettent en tête de le rencontrer tôt dans le scénario pour lui soutirer les informations, il ne faut pas les décourager. Ses déplacements sont cependant imprévisibles et, dans le cadre de son enquête, il est rarement seul. Le moment le plus opportun est quand il quitte le commissariat pour rentrer à son domicile à une heure très variable. Il réside avec sa femme et ses trois enfants dans une maison de ville dans le quartier de Caudéran. Il fait le trajet en voiture personnelle.

/// L'émissaire de Wenstera

À partir de la création de la 6^{ème} ancre, des répercussions commencent à être perceptibles dans les champs solaires ainsi que dans les champs maudits. Par méfiance, Westenra a dépêché une Entité de Lune Noire dans le monde profane pour tenter d'en identifier la cause.

Ainsi, si les PJ se rendent sur les lieux d'une ancre, ils pourront apercevoir cette entité. Brève apparition fugace et insaisissable sur le deuxième site visité, et possibilité, à partir du 4^{ème} site, de la poursuivre jusqu'au cimetière de la Chartreuse où elle disparaîtra pour se réfugier dans le Royaume de son maître. (Ne pas hésiter à raccourcir ces délais si les PJ ne se passionnent pas pour l'enquête profane).

VISITE DU ROYAUME DE WESTENRA

Le Royaume dispose de deux accès mais un seul est susceptible d'être identifié facilement : l'entrée par le Cimetière de la Chartreuse, sous le caveau le plus ancien de Bordeaux. Cette déduction est raisonnablement faisable par un Immortel ayant des connaissances sur les Selenim. S'ils ne le trouvent pas par eux-mêmes, Al-kair pourra leur délivrer cette information pour qu'ils puissent effectuer une diversion.

L'autre entrée est située dans le sous-sol des galeries Lafayette. L'emplacement correspond au centre du pentacle tracé par Al-kair. Bien entendu, Al-kair n'acceptera jamais d'accompagner les PJ dans le Royaume Selenim. Il connaît suffisamment bien son ennemi pour savoir qu'il sera repéré, dès qu'il aura passé la porte.

/// Le Royaume de Westenra

Généralités

Date de création : vers l'An Mille

Surface : son ombre s'étend sur tout Bordeaux intra boulevards.

Pavane : elle change très peu aux alentours des accès. En revanche, elle est frappante lorsque l'on pénètre dans le Royaume. Un profond sentiment de désespoir inonde les visiteurs à « l'extérieur » des monuments – cris de corbeaux, roues de chariots grinçantes, pleurs de violons etc. Ce sentiment est d'autant plus frappant que l'humeur est pieuse et solennelle lorsque l'on pénètre dans les édifices religieux.

Les accès

Il y a deux accès qui mènent au Royaume. Un accès **via le caveau de la plus vieille tombe du cimetière de la Chartreuse** (cf. encart : La tombe). Il s'agit d'un simple escalier d'une trentaine de marches, directement accessible sous la dalle de la tombe.

LES ROYAUMES SELENIM

Arrivé à un certain degré de puissance, un Selenim peut créer son Royaume. Ce phénomène est baptisé Apothéose mais nombre de Nephilim lui préfère le terme d'Assomption. Au-delà d'une certaine charge de Lune Noire, le Selenim est rejeté par l'univers matériel ordinaire et pénètre dans un autre monde. Certains l'identifient aux Limbes et d'autres aux Enfers.

Le Selenim se retrouve dans une réalité parallèle, une sorte de néant flou sans contours, ni trait, où il établit son Royaume. Il se dissout pour créer une poche de Lune Noire qu'il façonne à sa guise.

La naissance d'un Royaume n'est pas instantanée. Il faut souvent plusieurs siècles pour que le maître des lieux soit satisfait.

Le deuxième accès se situe **dans les sous-sols des Galeries Lafayette**. Il a été aménagé lors de l'extension en 1909 du grand magasin. Une porte est dissimulée dans le pilier central d'une des réserves au sous-sol. Un escalier en colimaçon descend sur une quinzaine de mètres pour terminer sur une pièce circulaire de vingt mètres de diamètre. Trois corps sont étendus sur des promontoires en pierre et n'attendent que leur hôte (le Selenim) pour s'animer. Une deuxième porte est

LA TOMBE

Datée de 1818, cette tombe est le plus ancien monument funéraire de la Chartreuse. Gravés sur des plaques de schiste, une chouette, symbole de la vie éternelle, et un sablier ailé évoquant l'inexorable fuite du temps, ornent son décor d'inspiration naïve.

Ces figures accompagnent deux épitaphes rédigées en quatrain élégiaque :

« Comme l'aimable fleur
dont elle fut l'image
Elle nous fut ravie
au printemps de ses jours
Grâces, Talents, Vertus,
c'était là son partage
Pleur tendre amitié,
pleurez tendres amours »

CAVE DES GALERIES LAFAYETTE

L'enseigne dispose d'une cave qui sert d'entrepôt. Celle-ci a été aménagée en 1908, lors des travaux d'extension du bâtiment (nommées *Nouvelles Galeries* à l'époque). Une cache secrète a été aménagée dans le pilier central au centre de la cave.

dissimulée dans le mur (*Difficile* à percevoir). S'ouvre alors un long boyau qui termine dans le Royaume. Cette entrée est connue seulement du Suzerain et d'Al-kair.

Le Nephilim tient ce secret de sa Fulgurance, Anéthane. C'est là qu'il prépare son piège.

Aspect

Le Royaume présente un monde étrange au paysage improbable. Bordeaux a disparu. Une odeur de vase monte d'une plaine marécageuse qui s'étend à perte de vue. Plusieurs forêts visibles au loin mais de nombreux lacs noirs et visqueux les séparent des joueurs.

Le regard porte à perte de vue. Rien ne se détache de cet horizon plat et livide. Le moindre bosquet est desséché. La nature n'est ici que broussaille vitrifiée. Le ciel irradie une couleur diffuse allant de l'orange au rouge sang d'où se détachent des nuages d'un gris profond. Le monde semble « mort » et seul le murmure d'une brise vient rompre avec cette atmosphère écoeurante et macabre.

Aspect global : le Royaume Selenim est une variante étrange des âges anciens de notre planète. C'est une succession d'étendues sombres et vitrifiées composées de marécages, de grandes collines d'herbes courtes et desséchées. Plusieurs forêts très denses se détachent çà et là de l'horizon ou se mêlent parfois en bordure de marécages qui ressemblent à s'y méprendre à du goudron. Au loin, se détachent TOUTES les églises que la ville de Bordeaux a connues tout au long de son histoire. On y retrouve ainsi les cathédrales les plus importantes (Saint André, Notre Dame, Saint Seurin,





© 2014 Frédéric Gemet



Saint Louis, Saint Éloi etc.), mais aussi les petites chapelles aujourd'hui disparues du monde profane.

Ces constructions forment les seuls repères fiables du Royaume.

Le climat est doux, et malgré sa chaleur (25°C) et son humidité (>90%), l'air est tout à fait respirable même si l'épais brouillard pose des problèmes de visibilité. Dans ce paysage apocalyptique, l'éclairage et l'écoulement du temps sont les phénomènes les plus déroutants.

Jour et nuit : s'il est possible de parler d'un cycle « jour/nuit » dans ce monde, la différence y est bien moins marquée que dans le nôtre. Les journées profitent d'une pâle lumière issue d'un astre gigantesque recouvrant presque la moitié du ciel. Cette lumière orangée rend les couleurs difficiles à distinguer et les distances difficiles à appréhender (*Difficulté majorée d'un niveau*).

La nuit est toujours éclairée par une lumière brumeuse et diffuse. Le soleil gigantesque de la journée fait place à une configuration d'astres aberrante et changeante qui ne ressemble à rien de connu.

Faune et flore : les animaux sont rares et se limitent à quelques petits reptiles et de nombreux insectes. Si vous le désirez, rien ne vous empêche d'y ajouter quelques prédateurs agressifs mais les seules espèces intelligentes de ce monde sont celles rêvées par le maître des lieux : Westenra.

Anomalies spatiales et temporelles

À leur arrivée, tous les repères temporels des PJ deviennent aberrants. Les montres continuent de fonctionner mais de manière indépendante et totalement incohérente. Si une montre indique 2 heures de temps écoulé, une autre indiquera 24h. De ce fait, il est extrêmement difficile d'évaluer le temps qui passe. De la même manière, l'évaluation des distances n'est pas fiable :

NOTE AU MENEUR

Conservez bien à l'esprit que si ce monde ne présente pas de véritable danger pour les Joueurs, c'est l'état dans lequel ils reviendront dans leur monde qui les affectera : marcher durant plusieurs jours au milieu des marais avec un nouveau régime alimentaire risque de les ramener sur Terre bien peu présentables et terriblement fatigués...

Il faudra des « heures » pour atteindre un arbre qui semblait à une dizaine de mètres et seulement quelques « minutes » pour, au contraire, se retrouver sur la colline qui semblait si éloignée.

Si tous ces signes sont complètement désordonnés ici, les Immortels découvriront que, quel que soit le temps passé dans ce monde, le temps sur Terre s'est (presque) arrêté. En résumé, dans le monde « réel », ils rentrent dans ce Royaume étrange quasiment au même instant qu'ils en sortent.

Compétence Survie : survivre dans ce monde n'est pas difficile pour des PJ qui n'ont pas peur de « goûter » ce qui les entourent. Ainsi, il faut se risquer à goûter ce qui vit et pousse : baies, écorce, champignons... La faune et la flore ne sont pas toxiques pour les visiteurs mais les chances de subir un problème gastrique ou une légère fièvre existent bel et bien.

L'eau n'est pas un problème car les marais sont très nombreux mais il faut se résigner à boire une eau brunâtre et malodorante.

Ce milieu est particulièrement dérangeant pour les Pyrim et les Eolim.

Le Voile : il est parfois possible de distinguer ce qui se passe sur Terre : certaines scènes se dévoilent parfois, comme de vieux films à la pellicule usée et jaunie. Ces phénomènes, généralement constatés autour des monuments, sont le résultat d'un déchirement du « Voile » qui sépare les deux mondes. N'hésitez pas à user de ces visions pour dérouter les Joueurs.

Lieux importants

Au milieu de cette alternance de marais et de sombres forêts se dresse, majestueusement, tous les monuments catholiques. Le meneur est donc libre de décrire les magnifiques monuments religieux que compte cette ville : les églises Sainte-Croix, Notre-Dame, Saint-Éloi, Saint-Pierre, Saint-Bruno (en face du cimetière), des Basiliques Saint-Michel, Saint-Seurin et de la Cathédrale Saint-André.

La Citadelle

La basilique Saint-Seurin (ou église Saint-Seurin), est une basilique mineure située place des Martyrs de la Résistance à Bordeaux. L'église est dédiée à l'évêque du même nom. C'est la plus ancienne église de Bordeaux : sa construction remonte au début du VI^{ème} siècle, mais elle ne deviendra basilique qu'en 1873. L'édifice est classé monument historique et inscrit au patrimoine mondial de l'UNESCO. C'est le seul monument autour duquel on peut constater une certaine activité. En effet, les Serviteurs résident dans des tentes dressées autour du monument et ils célèbrent la messe au moins deux fois par « jour ».

Le Souverain, Westenna, habite dans le presbytère confortablement réaménagé. Il donne généralement audience aux visiteurs après la messe du soir.

Le souverain

Il insiste pour se faire appeler *Père Seurin*. Dans son Royaume, il a l'apparence d'un homme d'une soixantaine d'années, le visage bordé par une épaisse et longue barbe blanche. Son air bienveillant fait curieuse impression quand il se redresse et affiche alors sa taille de deux mètres nettement amplifiée par sa maigreur. C'est un être affable et pieux qui passe ses journées à calligraphier des traités religieux pour compléter la bibliothèque de l'église (déjà très impressionnante). Il parle volontiers théosophie et philosophie avec gentillesse et finesse. Il n'a rien contre les autres religions mais restera campé sur ses positions : « *la jeunesse s'égare parfois le temps d'une vie mais revient toujours dans les bras de SON Seigneur* ».





Les Visiteurs

Occasionnellement, le Souverain reçoit des représentants de l'Arcane Sans-Nom (XIII) ou de nouveaux convertis à qui les Anciens veulent faire découvrir les splendeurs des Royaumes. Les hôtes du Royaume sont libres de s'y déplacer à volonté tant qu'ils ne troublent pas l'ordre public. En revanche, il est interdit d'invoquer des entités.

Les Serviteurs

Père Seurin s'est entouré d'un premier groupe d'entités ayant l'apparence de moines (tonsure, robe de bure, sandales etc.) Ce sont eux qui font marcher le Royaume, qui œuvrent en tant que messagers ou gardiens des accès (même si cette dernière activité est particulièrement négligée). Ils n'ont aucune notion d'identité et travaillent tous avec la même efficacité et la même absence d'émotion.

À leurs côtés, une « meute » d'entités est en charge de récolter les rêves permettant d'alimenter le Royaume. Ceux-ci revêtent une multitude de formes appelant aux légendes populaires (nains de jardin, croque-mitaine, vampire, sirènes, satyre etc.).

Sauf instructions contraires du Souverain, ils n'importunent pas les visiteurs.

Les Habitants

Il s'agit d'une poignée d'êtres illusoire créés par le Souverain pour satisfaire son ego. Ils se contentent de rejouer, jour après jour, la même routine dominicale : messe, déjeuner endimanché en famille, re-messe, souper.

///Perdus dans un ailleurs sans nom

Les PJ pénètrent dans le Royaume de Westenra pour la première fois. Après un temps d'adaptation, ils devraient se lancer à la découverte de leur nouveau terrain de jeu. Ami MJ, laissez libre cours à votre imagination pour pimenter la partie !

Libre à vous de l'expédier ou de la développer façon « *aventuriers perdus sur une planète inconnue* ». Une possibilité consiste à jouer avec leurs nerfs. Usez-les avec une survie quotidienne : les PJ doivent trouver à manger, ils se perdent dans le brouillard, l'un d'entre eux est pris dans des sables mouvants, ils subissent l'attaque d'un prédateur... Donnez-leur des repères : une forêt dans le lointain, une église, un amas rocheux, le château Trompette, la Garonne, etc. Les PJ auront l'occasion de rencontrer les habitants du Royaume (Non-morts, Effets-dragons et peut-être même un Selenim de passage). Ils sont pacifiques et n'attaquent pas, même si on leur tire dessus. Par contre, cela ne facilitera pas la première rencontre avec le Maître des lieux.

Une fois que vous sentez qu'ils ont eut leur dose et qu'ils savent survivre dans cet univers, un véritable repère se présentera à eux... Le premier monument de Bordeaux est en vue...

Peu à peu, une dizaine de créatures se mettent à les suivre à distance, jusqu'à former un groupe. Cela n'a d'autre but que de faire monter la pression.

DES RAISONS DE PÉNÉTRER DANS LE ROYAUME

Si les PJ collaborent avec Al-kaïr, ils entreront dans le Royaume pour vérifier la présence de l'Immortel. La justification des Joueurs est libre (questionnement sur les événements étranges, recherches personnelles etc.) mais une fois qu'ils auront rencontré le maître des lieux, plus rien ne les retiendra dans ces lieux malsains.

ENTRÉE PAR LA PETITE PORTE

Si les PJ pénètrent par l'issue des Galeries Lafayette, ils arriveront directement dans la sacristie d'une petite chapelle romane. Ils échapperont ainsi aux déambulations dans les marécages.

///Westenra

Westenra est un bon Kabbaliste et un remarquable nécromant. Il possède 3 corps des deux sexes qui sont en hibernation sous le grand magasin des Galeries Lafayette. Il ne sort que très rarement de son Domaine. Il est très accueillant et prend plaisir à avoir de la visite pour converser et prendre des nouvelles du monde extérieur. Cependant, il n'hésitera pas à déchaîner toute sa puissance si des individus venaient troubler son Royaume. S'il vient à apprendre que les PJ sont entrés dans son royaume par l'entrée des Galeries Lafayette, il masquera difficilement sa surprise et son mécontentement et cherchera impérativement à savoir comment ces visiteurs ont découvert le passage. Sa voix trahira alors une colère contenue.

S'il est convaincu de la bonne foi des PJ, il finira par leur avouer que personne n'est censé connaître cette porte « *sauf... peu importe* ». Si les PJ insistent, son visage deviendra impassible et il mentionnera « *un être cher disparu à jamais* ». Il demandera enfin aux PJ d'enquêter sur ces mystérieux agissements. Il demande cela comme une faveur.

108

DÉNOUEMENT

La fin est ouverte, mais si Al-kair mène son plan à terme, elle se terminera par une violente confrontation entre le Nephilim et Westenra.

Le Maudit aura beau être diminué par l'expulsion de son Royaume et privé de toute retraite, ses siècles d'existence lui ont apporté une expérience considérable.

Les caractéristiques de l'Immortel ne sont volontairement pas chiffrées afin que vous puissiez ajuster sa puissance au besoin. Mais attention à ne pas trop l'affaiblir : un ancien Selenim EST dangereux et rien ne dit qu'il ne quittera pas son Royaume armé d'une épée en Orichalque !

Quoiqu'il en soit, au final, les PJ doivent souffrir, Al-kair peut mourir, des mains du Selenim ou des Joueurs. Il peut réussir sa vengeance ou non. L'objectif du scénario est de faire prendre conscience aux Joueurs des tensions qui existent entre Nephilim et Maudits. Ceci devrait les encourager à prendre un peu de recul sur les nombreux préjugés que subissent ces anciens Immortels qui se sont sacrifiés pour la cause... Ou pas.

Si vous parvenez à faire douter vos Joueurs du bon sens de leur intervention, alors vous aurez réussi votre séance !



RETOURNEMENT DE SITUATION

Si les Joueurs ont un tant soit peu d'empathie envers le Selenim (si, si, ça se peut...), rien ne les empêche de changer de camp. Après tout, l'ancien Nephilim a sacrifié son immortalité pour une cause qu'il croyait juste. Il a tenté de sauver l'existence d'Anéthane et ne s'est jamais résolu à détruire Al-kair en mémoire de celle-ci...

Le Nephilim, lui, s'est enfermé dans une vengeance sous l'impulsion d'une tristesse absolue, mais est-ce vraiment le Selenim le coupable ?

Cette réflexion doit pouvoir amener le doute dans la réflexion des Joueurs, quitte à leur faire réviser leur jugement.





par Benoît Attinost
illustrations de Julien De Jaeger

Mauvais calcul

« *There's no safety in numbers* »

109

Ce scénario est destiné à une équipe d'enquêteurs (**COPS**, **Nécropole**, **Within**, **AdC** moderne type **Delta Green**, **Esoterroristes**, etc.). Les caractéristiques sont pour du **D6**, mais le système n'a que peu d'importance. Les PJ vont devoir mettre un terme aux agissements d'un tueur en série appelé le Chiffreur et la fin ouvre éventuellement sur une trame plus large impliquant une agence gouvernementale. Les spécificités géographiques de l'histoire n'ont absolument aucune importance. Il suffit de changer les noms et les lieux pour jouer ailleurs. Comme dans un épisode des Experts, ne vous embarrassez pas trop du réalisme (les résultats des analyses ADN sont immédiats, les bases de données sont consultables à distance, etc.).

●●●●● L'histoire en quelques morts

Marshall Powell, le Chiffreur, est un schizophrène dangereux, mais surtout pour lui-même. Depuis son adolescence, il a enchaîné les séjours dans les hôpitaux psychiatriques sans amélioration notable. Lors de ses crises, il se mutile et couvre compulsivement toutes les surfaces planes de chiffres qui n'ont aucun sens... à première vue. Parfois il utilise un crayon, parfois ses excréments, parfois son sang. En fait, les séries qu'il aligne méticuleusement sont les dates et les emplacements d'évènements importants pour l'humanité, qu'ils soient passés... ou futurs. Par exemple, il y a les coordonnées, l'heure et la date précises de l'assassinat de JFK. Mais comme il n'utilise aucun séparateur ou aucun symbole, il est très difficile de comprendre la logique derrière ces lignes interminables. Le premier problème (qui coûtera la vie à Powell), c'est que certains évènements sont secrets et cachés au public (des assassinats, des découvertes incroyables, etc.) et le gouvernement, en la personne du directeur Hasting, ne peut laisser filtrer une telle masse d'informations. Le second problème, c'est que le malheureux a croisé la route d'une infirmière libérale à l'esprit encore plus détraqué que le sien : Nurse Pimberton. Sorti de l'hôpital, il recevait des soins à domicile, ce qui lui permettait d'avoir un petit boulot d'aide-jardinier municipal. L'infirmière a bien compris que les chiffres étaient primordiaux pour Marshall (sans en comprendre le sens) et elle a donc imaginé un moyen de se venger de certaines familles riches chez qui elle officiait et qu'elle détestait. Jouant sur les séjours réguliers de son patient en hôpital, elle se renseignait, prenait des photos de ses cibles et dès qu'il sortait, elle les intégrait à sa psychose. Et pour être certaine d'enfoncer un peu plus Marshall dans sa folie, non seulement les médicaments qu'elle lui faisait prendre étaient des placébos, mais elle plus, certains contenaient des hallucinogènes puissants. Rapidement, les familles ciblées par l'infirmière devinrent des obsessions pour le jeune homme, qui, complètement shooté, passa à l'acte en assassinant la première. Il y a donc le cas du Chiffreur, ceux de deux autres patients contrôlés par l'infirmière et, enfin, le code de Powell, qui gêne terriblement les autorités. Les PJ arriveront-ils à démêler cette affaire à temps ? Et s'ils comprennent le fameux code, que se passera-t-il ?

110

1. L'affaire

Un début novembre pluvieux et froid. Les PJ sont interrompus dans leurs activités par une personne d'autorité qui leur ordonne de se rendre dans la grande banlieue de New York, dans le New Jersey, afin d'y aider le chef de la police criminelle de Bridgewood, le capitaine Wotten. Libre à vous de faire jouer ou non ces scènes individuelles pour présenter les spécificités de chaque personnage.

Wotten enquête sur un quadruple meurtre qui a fait la une à cause de son extrême violence : une famille particulièrement aisée a été massacrée à coups de hache, sans aucune raison apparente, dans une ville-dortoir sans histoire. Les PJ ne savent de l'affaire que ce qu'ils ont lu ou entendu dans les médias : un intrus a pénétré de nuit dans le pavillon

des Miller, est monté à l'étage où il a d'abord tué les parents dans leur lit, puis a pourchassé les deux enfants jusqu'à la cave, avant de les tuer à leur tour. Le capitaine Wotten a conseillé aux habitants de sa ville de bien fermer leurs portes, car il semble que l'assassin soit entré sans forcer la moindre serrure. Pour le moment, le public et les journalistes n'en savent pas plus.

Wotten a désespérément besoin de gens habitués aux affaires « étranges » et donnera carte blanche aux PJ, tant qu'ils restent efficaces et discrets.

Pourquoi une affaire étrange ? C'est en entrant dans la chambre des parents (dont les grandes fenêtres ont été couvertes de bâches opaques par la police) que les PJ vont comprendre.



Chronologie



La chronologie est extrêmement lâche. Il vous incombe de déclencher les évènements lorsque cela vous arrange (pour relancer la partie, pour faire un break sur un rebondissement, etc.). Vous pouvez même changer son ordre.

J+0. Meurtre des Miller, découverte des corps et des alignements de chiffres sur les murs

J+1 ou 2. Les PJ arrivent sur place et commencent l'enquête.

À partir du moment où les PJ cherchent ouvertement la signification des chiffres. Apparition des « hommes en noir ». Poursuite possible.

À partir du moment où les PJ ont un contact avec le directeur Mark Hasting ou J+3. La maison des Miller est incendiée et les fichiers des photos détruits sur les appareils des PJ.

À partir du moment où les photos sont détruites, Alicia Kyle les sauvegarde et les envoie aux médias (qui crée le surnom du Chiffreur). Elle est retirée de l'affaire, mais peut continuer à aider les PJ en sous-main, couverte par le capitaine Wotten.

Le docteur en charge de Marshall Powell, le Chiffreur, fait le lien entre les révélations des médias et son patient. Il se rend chez Powell et s'y fait tuer.

J+3 ou 4. Découverte de l'ancre du Chiffreur et seconde partie de l'enquête. Si le Chiffreur a été arrêté, il prend une balle dans la tête et les « hommes en noir » disparaissent. Ils tenteront de détruire l'ancre du Chiffreur (mais les PJ auront sans doute déjà récupéré et mis à l'abri tout ce dont ils avaient besoin).

J+3 ou 4 (si les PJ n'ont pas attrapé le Chiffreur). Nouveau massacre d'une famille aisée dans une banlieue voisine de Bridgewood. La scène de crime sera immédiatement incendiée et les PJ n'auront sans doute que peu de temps pour photographier les alignements de chiffres.

J+4 et plus. Même si le Chiffreur est mort, si les PJ n'ont pas compris qui est derrière les crimes, les massacres continuent, mais le mode opératoire et la signature du tueur ont changé. Au troisième massacre supplémentaire, Nurse Pimberton sera partie commettre d'autres crimes par procuration ailleurs dans le pays. Elle aura pris soin d'empoisonner ses « chéris ».

Ensuite. Si les PJ ont compris la nature des alignements, ils vont devenir un danger pour la sécurité nationale et Hasting devra trouver le moyen de les faire taire (en les éliminant... ou en les engageant).

2. Les pistes à suivre

Les murs sont couverts de chiffres alignés, tracés avec le sang des victimes. Il y en a des milliers, minutieusement écrits, mais sans logique aucune et sans symbole (virgules, ou autres). L'auteur (que Wotten pense être aussi le meurtrier) a utilisé les doigts coupés des enfants (plus fins) comme stylo et les corps ouverts des parents comme encriers. Des photos de la scène de crime et des lignes sont partagées avec le docteur Alicia Kyle, détachée spéciale du laboratoire criminel de New York. En fonction des occupations des PJ, ce sont eux qui trouveront les indices qui suivent, ou des collaborateurs les apporteront au fil de l'investigation. Laissez absolument vos joueurs se mettre dans

la peau des enquêteurs et arriver à leurs propres conclusions. L'espace d'un scénario, autorisez-les à se transformer en profileurs ou experts criminels de choc, orientant leur réflexion et fournissant les éléments sur lesquels ils vont cogiter. Les tests et autres jets de dés sont donc optionnels.

- × Les analyses ADN n'ont rien donné (le sang est bien celui des parents) et le meurtrier portait des gants en latex. Une analyse plus fine des traces laissées par ces derniers indique qu'il ne s'agit pas de gants ménagers (épais et nervurés), mais de ceux utilisés dans les milieux hospitaliers. Donnez cette information lorsque les PJ rameront un peu, pour relancer l'enquête.



Marshall Powell

112

AGILITÉ 4D

Armes de contact 3D+3

Discrétion 3D

Esquive 2D+1

Lutte 2D

COORDINATION 2D

VIGUEUR 3D

Course 3D

Puissance 3D+2

SAVOIR 2D

Culture générale 4D

(mais esprit confus et illogique)

PERCEPTION 3D

Rechercher 4D

CHARISME 1D

Volonté 3D

Dégâts naturels 2D

Équipement une hache (3D, V, 15) et un téléphone (si les joueurs sont trop à la ramasse, placez-y le N° de l'infirmière ou alors elle appelle et ils doivent se souvenir où ils ont entendu cette voix)

- × Rien n'a été volé et, pourtant, il y avait de nombreux objets de valeur à récupérer et des bijoux sur la coiffeuse de la mère. De même, rien n'a été saccagé.
- × Le père était un avocat ayant fait fortune avec les procès contre les grosses corporations (les fameuses class actions). Il n'avait pas d'ennemi connu. Au contraire, il était plutôt apprécié. Sa femme (au foyer) avait un amant (fausse piste). Les enfants allaient à l'école privée du coin où ils étaient considérés comme des snobinards.
- × Les portes n'ont effectivement pas été forcées. Impossible de savoir par où est entré le Chiffreur, par contre, les traces au sol indiquent qu'il est ressorti par la porte du salon donnant sur une terrasse puis le jardin. Comme il n'y a pas de clôture entre les propriétés, il a continué tout droit, traversant d'autres jardins et la piste s'arrête dans une rue parallèle où il a dû monter dans un véhicule. Les voisins n'ont pas noté la présence d'une voiture suspecte parce qu'il ne conduisait en fait pas : quelqu'un l'a pris au passage.
- × L'autopsie des victimes indique qu'il n'y a pas eu acharnement ou sévices. Le but du meurtrier était de les tuer, de récupérer les doigts des enfants et d'utiliser le sang des parents, rien de plus. Si les PJ creusent un peu dans la vie de cette famille, ils découvriront que le fils, Tom, recevait des soins réguliers à domicile, car il avait une maladie génétique rare. Nurse Pimberton, une petite rondouillarde, qui s'occupait de lui depuis six mois en tant qu'infirmière indépendante, semble absolument effondrée. Pourtant, comme on le sait, c'est bien elle qui est à l'origine du massacre, mais elle joue la comédie à la perfection. Pour l'intérêt de la partie, les PJ, même fins psychologues, ne devraient pas avoir, à ce stade de l'enquête, plus qu'un vague soupçon sur la sincérité de l'infirmière.





- x L'arme des crimes n'a pas été retrouvée. Les légistes pensent qu'il s'agit d'une hache à deux mains que l'on peut trouver dans n'importe quel magasin de bricolage, mais qui nécessite une certaine force pour être maniée. Une analyse des blessures permet de retrouver des fibres végétales d'un type d'arbre très particulier : le *Quercus palustris* (ou Chêne des marais). Une recherche de cet arbre dans les environs (en passant par l'université de Princeton, par exemple), indique que l'arbre en question est rare dans la zone de Bridgewood, mais qu'il doit y en avoir dans le parc municipal, à dix minutes en voiture de la scène crime. Le responsable de l'entretien dudit parc, Malcolm Dewee, confirme la présence des chênes, mais précise qu'ils ont été coupés deux semaines plus tôt, car ils étaient infestés de *Bucculatrix domicolae*, des chenilles. Une inspection rapide du hangar à outils permet de découvrir qu'il a été forcé et qu'il manque une hache. Probablement l'arme du crime. Dewee pense qu'à part ses cinq employés et la gestionnaire du budget général du parc, personne ne savait que ce contenait le hangar. Lesdits employés ont tous des alibis, de même que la petite comptable municipale. Deux d'entre eux, Eugène et Simon, indiquent qu'ils étaient à l'institut Saint Mary la nuit du crime, car c'est là qu'ils résident. L'un comme l'autre sont des handicapés mentaux légers sous contrat d'insertion pour la municipalité, comme c'est le cas pour d'autres départements. Les patients travaillent volontairement le jour et rentrent à l'institut la nuit. Dewee confirme qu'il accepte les patients qui suivent le programme de Saint Mary sur des périodes de deux mois, mais que ces derniers ne résident pas obligatoirement à l'institut. Le contrat peut être interrompu et reprendre en fonction du traitement du patient. Cette piste est développée plus bas.

3. Les hommes en noir

Bien entendu, les chiffres sur les murs vont être le centre d'attention des PJ. Celui qui les a tracés a poussé les meubles, sauf le lit. Il a aussi retiré les tableaux (pour les placer soigneusement dans un coin de la pièce). Cela indique que malgré la sauvagerie des meurtres, il n'était pas là pour détruire ou n'agissait pas sous le coup de la colère. D'ailleurs, une analyse de l'écriture révèle que s'il y a une certaine précipitation (il lui a fallu plusieurs heures pour tout tracer), l'auteur était calme, constant, sûr de lui. Il n'y a aucune rature, donc soit les chiffres ont été alignés au hasard, soit leur auteur savait parfaitement ce qu'il faisait. Les alignements commencent à hauteur d'homme, on peut mesurer que le Chiffreur faisait facilement 1m90. Il n'y a que des chiffres, aucun autre symbole, même pas d'espace, rien. Les experts en ont compté plus de trois mille, le dernier se trouvant à trente centimètres du sol, au milieu du mur. Cela signifie sans doute que le Chiffreur a été interrompu, probablement par l'arrivée du petit matin.

Entrer l'ensemble des chiffres dans un ordinateur est laborieux (mais les PJ ont l'assistance de la police donc, ils n'ont pas à perdre de temps à le faire) et ne donne rien par une recherche toute simple (type Google). Par contre, il attire immédiatement l'attention d'un département ultra secret de la NSA (ou n'importe quelle agence de contre-espionnage) qui va envoyer ses agents pour savoir de quoi il retourne. Très rapidement, les PJ vont remarquer qu'ils sont surveillés par des 4x4 de location, que l'on écoute sans doute leurs conversations et que certains de leurs contacts sont interrogés par des « amis, d'amis, d'amis » à leur propos.

Aller droit vers les agents qui les suivent provoque la fuite de ces derniers (avec une belle scène de poursuite que vous aurez plaisir à orchestrer). Si les PJ arrivent à les rattraper tout de même, les « hommes en noir » sortent les badges de la NSA. Leur su-

périeur, le directeur Mark Hasting, apparaît comme par magie et indique que l'attention de l'agence a été attirée par la divulgation de données ultraconfidentielles en la présence des alignements du Chiffreur. Mark Hasting refuse, bien entendu, d'en dire plus sur la signification des dites données, si ce n'est qu'elles sont hautement sensibles. Idéalement, au beau milieu de cette conversation, Hasting reçoit un appel téléphonique, répond simplement « très bien » et raccroche. Les PJ, au même moment, apprendront à leur tour que la maison des Miller est en feu (pas de victime). Le directeur demandera alors à nos héros de fournir toutes les photos des chiffres ou tous les supports qui pourraient les contenir. À voir comment les joueurs vont réagir. Ils devront être particulièrement rapides et rusés pour conserver les images (avant que leurs ordinateurs et téléphones portables ne soient confisqués ou piratés). Jouez un peu sur leur frustration et l'impression que l'homme en face d'eux est tout puissant. Puis les téléphones vont sonner à nouveau, ce qui va inverser la vapeur. En effet, les interlocuteurs enjoignent tout le monde à regarder les nouvelles sur le Net. Plusieurs chaînes relayent déjà les photos des murs couverts de lignes sanglantes... Si les PJ ne l'ont pas fait, c'est le docteur Alicia Kyle qui aura partagé les images avec les médias, voyant que ses serveurs étaient attaqués et nettoyés par une source extérieure. Bien entendu Hasting sera furieux et promettra des répercussions.

Quoi qu'ils fassent par la suite, les PJ seront filés par les agents. Peut-être pourront-ils utiliser leur présence à leur avantage s'ils ont besoin de renforts. Par contre, dès qu'ils auront retrouvé le Chiffreur, ce dernier prendra une balle de sniper dans la tête et les « hommes en noir » disparaîtront comme par enchantement (voir la chronologie). Si les PJ ont compris la nature du code et qu'ils l'ont fait savoir, ils risquent, eux aussi, de connaître le même sort...

4. Code erreur

Le code est important et les joueurs vont sans doute vouloir en connaître le sens caché.

Si les PJ ont des relations dans les agences de renseignement, ils peuvent faire appel aux services des décrypteurs pour en savoir plus sur le code. Le résultat ne sera pas immédiat et leur contact à la CIA ou la NSA va prendre des risques considérables. Il sera peut-être retrouvé mort, alors qu'il cherchait à rencontrer les PJ pour leur parler de ses découvertes. Nos héros peuvent aussi simplement balancer une partie de la séquence sur le Net, particulièrement sur les forums de mathématiciens ou de fous de conspirations (du genre *The Lone Gunmen*, les potes allumés de Fox Mulder). Dans les deux cas, au moment où vous sentirez que c'est le plus pertinent, lâchez l'information : les chiffres indiquent des suites de coordonnées (longitude, latitude, année, mois, jour et heure de Greenwich) et si certaines n'ont aucun sens connu (l'événement était important pour l'humanité, mais personne ne s'en souvient), d'autres sont parfaitement identifiables : la chute de Rome, l'assassinat de JFK, Tchernobyl, les apparitions d'OVNI au-dessus de la base 51, etc. Plus effrayant, la fin de la séquence indique trois événements à venir, dont un précisément où se trouvent les PJ (à peu de chose près). Il s'agit en fait du massacre d'une seconde famille dans une ville voisine (Somerville) et lorsque vous donnerez l'info, arrangez-vous pour que les PJ n'aient que quelques heures pour arrêter le tueur ! Les deux autres événements sont dans quelques années (voir la conclusion si vous voulez développer cette trame).

Le code va avoir une autre répercussion sur l'affaire. Dès que les médias vont en parler, un homme, le docteur Moor, va reconnaître les alignements. C'est lui qui a soigné pendant des années le jeune Powell est maintenant directeur de l'institut Saint Mary. Craignant pour la réputation de l'établissement, il va se rendre immédiatement chez son





ancien patient. Sur place, Powell, sous l'emprise des médicaments, va le tuer et placer le corps dans un placard. Les PJ, suivant la piste des jardiniers, vont sans doute remonter jusqu'à l'institut pour découvrir que le directeur a disparu (une fausse piste éventuelle à suivre).

5. Mais vous êtes fou ! Oh oui !

Mais revenons à notre hache. Malcolm Dewee fournit la liste des noms de ceux qui ont participé au programme municipal. Il y en a en tout une trentaine, mais vingt-quatre d'entre eux sont soit internés à l'heure actuelle, soit ont des handicaps physiques leur interdisant de massacrer une famille à la hache (chaise roulante, atrophie musculaire, etc.), soit sont simplement trop petits par rapport à la taille calculée par les PJ dans la maison. Si on parle à Dewee des alignements de chiffres (ou que leur existence a été révélée par les médias), il affine la recherche, trois des six restants n'étant même pas capables d'écrire leur nom ou de lire correctement.

Les PJ peuvent alors se présenter à l'institut Sainte Mary avec trois noms : Marshall Powell, Bobby Rochester et Justin Wood.

Là, il va y avoir un gros problème : le directeur de l'établissement, le docteur Moor, seule personne autorisée à donner accès aux dossiers (avec un mandat, ce qui fera perdre du temps) est absent et ne répond pas au téléphone. Chez lui, sa femme affirme qu'il est parti dans l'urgence, alors qu'il regardait les actualités (il a vu les alignements du Chiffreur et a immédiatement fait le lien avec Powell). Sa voiture est introuvable (une Hyundai Genesis Sedan verte). Impossible, donc, de localiser rapidement les trois patients par des voies administratives normales. Les joueurs ont de nombreuses options (plus ou moins légales) pour obtenir les renseignements voulus. Par exemple, le



Homme en noir typique

AGILITÉ 3D

- Armes de contact 3D+3
- Discrétion 3D
- Esquive 3D
- Lutte 3D+3

COORDINATION 3D

- Crochetage 3D+1
- Pilotage 3D
- Tir 4D+3

VIGUEUR 4D

- Course 3D+3
- Puissance 3D
- Résistance 3D+2

SAVOIR 2D

- Culture générale 2D
- Démolition 3D
- Falsification 3D
- Sécurité 4D

PERCEPTION 4D

- Camouflage 4D
- Enquête 3D
- Pister 3D
- Rechercher 3D

CHARISME 1D

- Commander 2D
- Intimider 3D

Dégâts naturels 3D

Équipement celui que vous voulez. Ils ont des moyens qui défient l'imagination. Cependant, ils sont tenus à une discrétion totale et n'ont pas le droit de sortir leurs armes en public.

personnel de l'institut est tenu au silence, mais certains infirmiers « fument » peu discrètement dans une ruelle voisine. En les poussant un peu (ou en leur graissant la patte, car ils sont tout de même assez costauds), ils se mettent à parler. Toby et Justin ne peuvent pas être le Chiffreur, car ils sont tous les deux à l'institut, qu'ils n'ont pas le droit de quitter, suite à des crises (l'un est violent, l'autre suicidaire). Donc, les infirmiers sont affirmatifs : ils ne peuvent avoir quitté leurs chambres (fermées), la nuit du massacre. Reste Powell, qui, lui, a fait de nombreux séjours à l'institut, mais qui a été autorisé à sortir il y a deux mois pour habiter chez lui à l'angle de Grace Street et Copper Creek (un coin assez sordide).

Les PJ vont sans doute foncer jusqu'au petit appartement de Powell, pour découvrir que la voiture du directeur se trouve juste devant, mal garée. Faites jouer la scène comme dans une série, avec assaut de l'appartement, les portes forcées, les pièces vérifiées, etc.

Sur place, c'est un fouillis sans nom, sauf la chambre, qui a été vidée de son mobilier et dont l'ensemble des murs est couvert de chiffres, de diagrammes, d'images, d'articles annotés, etc. Si les PJ ne savent toujours pas à quoi correspond le code, ils vont le découvrir ici. Le Chiffreur est probablement un esprit malade, mais un esprit d'une incroyable complexité. Le pire, c'est qu'en suivant son raisonnement, on arrive à en comprendre sa logique et comment il en est arrivé à la conclusion erronée que ses victimes étaient au centre et la cause de ses obsessions.

Bien entendu, Powell n'est pas présent. Par contre, en étudiant son édifiant travail (test en *Enquête/20*), les PJ peuvent découvrir des photos prises Miller (à la sauvette, depuis une voiture), mais aussi celles d'une autre famille (et d'une troisième, si le second massacre a déjà eu lieu). Powell s'apprête à commettre d'autres meurtres et les PJ doivent foncer sur place pour l'en empêcher !

Encore une fois, jouez la scène comme dans une série (avec l'arrivée des voitures devant la résidence de la famille ciblée, qui ne répond pas au téléphone, l'assaut de la maison, etc.). En fonction de l'ambiance de votre partie, vous pouvez faire arriver nos héros juste à temps ou... trop tard, alors que le Chiffreur est déjà en train de couvrir les murs de sang. Dans tous les cas, si Powell est sorti de la maison vivant, il reste sourd à toute tentative d'interrogatoire. Peu de temps après, il finit par prendre une balle dans la tête venue de nulle part. Certains témoins évoquent la présence d'hommes en noir. Faute de suspect, l'affaire semble s'arrêter là. Sauf que...

6. Oui, mais... non...

Sauf que ça ne colle pas vraiment. Le Chiffreur est mort, mais le dossier possède de grosses zones d'ombre. Premièrement, les photos des familles ciblées sont bien prises d'une voiture. Powell n'en possède pas. Ensuite, les mêmes photos sont datées au dos. Or, certaines ont été prises alors que le jeune patient était interné à l'institut Sainte Mary (son dossier est dans le salon, avec les dates. Un test en *Enquête/16* permet de noter l'anomalie). De plus, et ça, un PJ qui a quelques notions de pharmacopée le verra de suite (Test en *Médecine/14*), les médicaments que prenait scrupuleusement Powell et qui attendent dans un semaine, ne correspondent pas, au niveau de la forme et de la couleur, avec ceux indiqués sur la prescription. Une analyse scientifique (trichez avec le temps nécessaire pour obtenir les résultats) montrera, au contraire, qu'il s'agit de puissants hallucinogènes ! Pour un esprit malade comme celui du Chiffreur, prendre ces substances revenait démultiplier sa folie.

Enfin, même si le nom du directeur Moor apparaît sur les ordonnances (il était toujours le docteur officiel de Powell), ce n'est pas lui qui a signé les prescriptions, mais l'infirmière à domicile du jeune homme, qui a travaillé aussi à l'institut et pour toutes les familles massacrées, une certaine Nurse Pimberton...



Nurse Pimberton

AGILITÉ 3D

Armes de contact 1D

Discrétion 3D

COORDINATION 2D

VIGUEUR 1D

SAVOIR 3D

Culture générale 2D+1

Falsification 3D+3

Médecine 4D

Sécurité 3D

PERCEPTION 2D

Camouflage 2D

Recherche 2D

CHARISME 4D*

Charme 3D

Commander 4D+3

Intimidation 3D

Persuasion 4D

Dégâts naturels 1D

Équipement trousse d'infirmière. Elle n'est pas armée et, au pire, menace son entourage avec une seringue.

**Dès qu'elle est découverte, son Charisme tombe à 1D, ainsi que l'ensemble de ses compétences sous cet attribut.*

En découvrant ce nom, les joueurs devraient aussi comprendre comment Powell pouvait entrer chez ses victimes sans forcer les portes ou déclencher les alarmes : l'infirmière avait les clés. Cette fois, il va falloir débouler chez Nurse Pimberton et, en fonction du temps que les PJ vont mettre pour remonter jusqu'à elle, d'autres massacres de familles riches auront eu lieu. Pire, s'ils sont vraiment trop lents, la véritable instigatrice de l'affaire aura plié bagage, en prenant soin d'empoisonner « ses chéris », c'est-à-dire deux jeunes malades aux cerveaux complètement lavés par les médicaments et ses mensonges.

7. Un ange de la mort et un pacte avec le diable

Chez l'infirmière, résidant non loin des scènes de crime, il n'y a rien, juste un appartement impeccable, mais inutilisé depuis des semaines. Les PJ peuvent lancer un avis de recherche, mais surtout consulter les dossiers administratifs de Pimberton pour savoir qui étaient ses patients (les familles riches qui l'employaient, surtout, car elle ne déclarait pas les soins aux jeunes manipulés). Et il n'en reste, en fait, qu'une : les Goldmeyer. Il suffit donc de filer chez eux et soit les sauver d'une mort affreuse, soit tendre un piège au jeune qu'elle va envoyer (et qui permettra de remonter jusqu'à elle) ou à elle-même, puisqu'elle continue à soigner la vieille tante de la famille. Si les PJ ne sont pas assez discrets ou trop lents, Pimberton disparaîtra en éliminant preuves et témoins. S'ils la capturent (après qu'elle ait menacé sa patiente avec une seringue empoisonnée), folle de rage, elle expliquera le pourquoi de ses actes et le mépris qu'elle porte aux victimes, comme aux jeunes qu'elle a manipulés (qu'elle appelle des « cafards »).

Le code de Powell ? Elle ne sait pas de quoi il s'agit et s'en moque éperdument. Bien en-

tendu, le petit appartement où elle se cachait et qui contient toutes les preuves va exploser (fuite de gaz). Elle-même sera retrouvée pendue dans sa cellule. Et chaque fois, des hommes en noir ne seront pas loin.

Si les PJ possèdent des photos du code et savent de quoi il retourne, Hasting les contacte et leur propose de choisir entre avoir des « accidents » ou travailler pour lui. Bien entendu, nos héros ont de quoi négocier s'ils ont caché les données. La scène doit être tendue. Powell avait, en fait, laissé des inscriptions un peu partout (chez lui, ses parents, des cahiers d'école, etc.) et des dates ou lieux méritent que l'on s'y intéresse, d'autant qu'Hasting ne cache pas que certaines coordonnées sont connues pour avoir été les lieux de phénomènes... étranges. Il a besoin d'enquêteurs discrets et débrouillards, un peu plus ouverts d'esprit que ses « hommes en noir » et offre les moyens infinis de son agence aux PJ. Libre à eux d'accepter et à vous de développer cette histoire...





▶ PLAY

119





Retour à l'Épervier



120

Note au MJ

Cette mission obéit à des standards légèrement différents de la présentation habituelle des scénarios des Lames du Cardinal. En effet, plutôt que d'être envoyés en mission, c'est l'aventure qui viendra à eux. Elle a vocation à relier leur destinée à celles des anciennes Lames et à les plonger dans une histoire complexe, riche en implications occultes.

En quelques mots

Nicolas Marciac s'est établi en Touraine avec son épouse Gabrielle et mène une vie tranquille au milieu de sa troupe de bambins. Visitant Paris pour raisons commerciales (Mannon, la tenancière des *Petites Grenouilles*, lui a demandé de venir pour rencontrer un acheteur potentiel), il n'a pas manqué de contacter ses anciens compagnons : Arnaud de Laincourt et Agnès. Rencontrant Arnaud, il a convenu avec lui d'être présenté le lendemain aux nouvelles Lames, à l'Hôtel de l'Épervier, un lieu hautement symbolique pour les deux compagnons.

Le règlement des affaires liées aux Petites Grenouilles mettent Marciac en présence d'un individu retors, Bernardo di Porfirio. Celui-ci œuvre en réalité pour le compte de la Griffe noire et n'a aucune intention d'acheter la maison de rencontres. Seule l'intéresse la rumeur de la fraîche reformation des Lames. Marciac étant l'ancien membre clairement identifié – hormis l'inaccessible Mère Marie-Agnès – la société occulte s'intéresse en priorité à lui.



Marciac rencontre Di Porfirio, qui se montre fort civil en l'invitant dans une hostellerie somptueuse où s'enchaînent mets succulents et bouteilles de vin.

Mais le Gascon, qui a appris le jour-même la nouvelle de la reformation d'une troupe de Lames, n'est pas aisé à faire parler. L'agent de la Griffes noire l'emmène alors de cabarets en cercles de jeux, espérant voir enfin sa langue se délier.

Or, dans le courant de la soirée, Marciac succombe une nouvelle fois à sa terrible passion pour le jeu, et sous l'influence de l'arcane du Jongleur indécis, il s'endette horriblement auprès d'une vieille connaissance, la sinistre usurière connue sous le nom de La Rabier. Celle-ci n'entend pas laisser une fois encore échapper Marciac et le fait appréhender par ses hommes de main.

Di Porfirio, pris de court, négocie alors avec la Rabier de prélever à Marciac un flacon de son sang, destiné à servir un rituel occulte, et de le garder en captivité quelques temps, a minima. La Rabier accepte et l'agent des dragons repart avec le précieux sésame.

Acculé, Marciac tente de gagner du temps en indiquant à ses bourreaux où et quand trouver la somme nécessaire. Selon lui, le lendemain, à l'Hôtel de l'Épervier, des amis paieront ses dettes.

Mais la Rabier est méfiante, et plutôt que d'aller parlementer, charge l'un de ses hommes de louer les services d'une bande de reîtres et de récupérer l'argent, et si possible plus encore, sur les dépouilles des compagnons de Marciac. Elle suspecte que d'anciennes Lames seront présentes et charge son tueur personnel, Alilovic, de s'occuper personnellement d'elles. Celui-ci a eu affaire aux Lames par le passé et connaît le visage de certaines d'entre elles.

Quand l'affaire tourne mal, elle vend l'ancienne Lame à grand prix à un organisateur de combats clandestins, durant lesquels des combattants humains sont opposés à diverses créatures draconiques. Tandis que Marciac, affaibli, lutte pour sa survie, un sinistre rituel se met en place.

Acte I

Un coup de feu dans les cendres

Ce premier acte précipite les Lames dans l'aventure.

Arcane de la rivière : le Jongleur indécis (et d'autres si le MJ le souhaite)

L'Hôtel de l'Épervier

Les personnages sont réunis à l'hôtel de l'Épervier, l'ancien quartier général des Lames du Cardinal. Une description sommaire de l'endroit est donnée ci-après. Le MJ pourra en faire lecture aux joueurs. L'hôtel a été partiellement calciné lors du grand incendie de Paris, et n'est plus habité depuis. Toutefois, il reste la propriété du trône de France.

Les nouvelles Lames pénètrent dans les lieux silencieux. L'hôtel, déjà sinistre du temps de leurs prédécesseurs, a à présent des allures de cimetière. Des volets calcinés pendent encore sur les façades de pierre grise, partiellement noircies par les flammes. Les restes d'un arbre occupent encore la cour, sous lesquels a été dressée une table constituée de tréteaux et d'une grande planche de bois recouverte d'une nappe blanche. Des victuailles – nombreuses bouteilles de vin, cochonnailles et fruits frais – sont à disposition. C'est André, l'intendant du nouveau quartier-général des Lames, qui s'en est occupé, avant de repartir.

Note au MJ

Si vous souhaitez utiliser ce scénario en introduction de votre campagne, vous pouvez réunir les personnages pour la première fois dans l'hôtel.

L'Hôtel de l'Épervier est une vieille demeure d'architecture austère, massive. Ses murs sont des remparts et ses fenêtres des meurtrières. Passée la haute muraille qui sépare sa cour de la rue, par une porte à double battant, on aperçoit à droite quand on entre, le flanc lépreux et aveugle de l'immeuble voisin. En face se trouvent les restes calcinés des deux portes cochères d'une grande écurie rehaussée d'un grenier à foin, à présent à ciel ouvert. À gauche, enfin, le corps de logis principal fait angle. Flanqué d'une touraille noircie et d'un pigeonnier déserté, il compte un étage de lucarnes au ras de ses toits d'ardoises, deux rangs de fenêtres à meneaux de pierre regardant la cour, un cabinet en saillie et un rez-de-chaussée auquel on accède par un perron de quelques marches. Le tout a été l'éché par les flammes qui ont, comme ultime outrage, réduit à l'état de tronc calciné l'arbre majestueux qui trônait fièrement au milieu de la cour.

D'après Pierre Pevel, *Les Lames du Cardinal*

Arnaud de Laincourt

Une fois goûtée l'atmosphère chargée d'histoire de l'Hôtel de l'Épervier, les Lames peuvent être précipitées au cœur de l'action.

Leur Capitaine, Arnaud de Laincourt, arrive à l'Épervier et salue les Lames. Il boit un verre et sourit malicieusement. C'est un homme au physique gracieux, mais qui semble usé prématurément par les ans. Ses cheveux grisonnent et de grands cernes soulignent son regard clair.

« Un invité surprise ne va pas tarder à arriver céans. » dit-il finalement.

Si les Lames le questionnent, le capitaine se contente de répondre :

« Patience. Il aime ménager ses effets et se présentera bien assez tôt de lui-même ».

Après quelques minutes, durant lesquelles Laincourt secoue régulièrement la tête (« Ah, Nicolas et la ponctualité »), un coup de mousquet résonne entre les murs de l'Épervier.

Laincourt tombe face contre terre en poussant un gémissement de douleur. Le sang coule à gros bouillons de sa blessure à la tête. Le capitaine sombre dans un coma profond, mais ne mourra pas. Il est toutefois indisponible pour toute la mission. Les Lames devront faire preuve d'autonomie.

Le tir a été déclenché par un individu de taille moyenne, dont le visage est caché par un foulard noir. Il chevauche une vyverne aux écailles vert foncé, qu'il a stabilisée au-dessus du pigeonnier de l'Hôtel. Il a reconnu Laincourt et l'a pris pour cible.

Note au MJ

Ce tir a été effectué par un mousquet long, en plein vol, avec une grande précision. Le tireur se positionne sciemment hors de portée de tirs de pistolets. Les Lames ayant un score de Tir de 4 ou plus pourront en déduire que c'est un tireur exceptionnel.

Juste après le tir, la porte de l'Hôtel de l'Épervier s'ouvre en grand, laissant place à une troupe de reîtres armés d'épées et de poignards. Ces derniers sourient brièvement en voyant la silhouette de Laincourt baignant dans son sang, puis se focalisent sur la présence des Lames.

Ils cessent de sourire.

Puis se ruent à l'assaut.

Le premier combat des Lames est lancé.

Les hommes de main sont trois par Lame présente. Ce sont de piètres combattants, destinés à faire réaliser aux joueurs, si ce n'est déjà fait, à quel point leurs personnages sont au-dessus du combattant moyen. Le combat sera vraisemblablement court et expéditif.

Celui qui a recruté les mercenaires, un nommé Alilovic, ne tarde pas à réaliser que ces hommes ne feront pas long feu. Il s'empresse de prendre la fuite grâce à sa vyverne.

Les reîtres, s'ils sont interrogés après avoir été neutralisés, ne savent pas grand-chose du travail pour lequel on les a engagés. Ils devaient simplement venir éliminer des « gêneurs » dans cet hôtel et récupérer tous les biens précieux qu'ils pouvaient emporter. On les a bien payés (deux livres, une somme dé-

Acte 2

Sur les traces de Nicolas

risoire...) pour cela et ils n'ont pas posé de question. L'homme qui les a recrutés parlait avec un fort accent étranger, et ne portait pas d'épée, seulement deux pistolets à la ceinture. Le seul détail remarquable était ses yeux vairons (or et vert).

Il les a engagés à la taverne de L'Aigle titubant, un bouge infâme où ils passent leurs journées.

Note au MJ

S'il le souhaite, le MJ peut présenter la scène de façon légèrement différente, en commençant directement au cœur du combat. Dans ce cas, Laincourt gît dans son sang, quelques reîtres sont déjà hors de combat, et il en reste trois par Lame. Au fil des rondes, le MJ distillera alors les informations précisées en introduction.

Reîtres 1/1
Armés
Ténacité 1

Les Lames peuvent trouver sur Laincourt une courte missive, au format « transport par pigeon ou dragonnet », un petit rouleau de papier fin roulé dans un étui de métal fermé par une bague vissée.

Cher Arnaud,

Je serai ce dimanche de passage à Paris. C'est avec plaisir que je te rendrai une petite visite, comme tu me l'as suggéré tantôt.

Affectueusement

Nicolas.

La missive devrait mettre les Lames sur la piste de Marciac. Gageons que la mention du nom d'une ancienne Lame ne tardera pas à lancer les personnages dans l'aventure. Qui plus est, la coïncidence entre le retour de Marciac et l'attentat sur Laincourt est un peu trop grosse pour être avalée sans sourciller.

Les Lames tenteront dès lors de retrouver la trace de Marciac.

Heureusement, les pistes sont légion.

Agnès De Vaudreuil

Agnès sera sans doute l'une des pistes auxquelles les Lames songeront. Elle se trouve à la Tour du Temple, mais il est possible de la rencontrer rapidement.

Elle confirmera avoir rencontré brièvement Nicolas la veille, celui-ci ne semblait pas avoir de problème particulier. Une « visite de courtoisie » l'amena à Paris, pour s'occuper d'une affaire liée aux *Petites Grenouilles*.



Agnès connaît ses addictions au jeu et connaît les cercles où il a ses habitudes : Le Chat Rouge était son favori à l'époque où ils servaient le Cardinal ensemble.

Les Petites Grenouilles

Les *Petites Grenouilles* est une maison de rencontres dont Gabrielle, à présent l'épouse de Marciac, a longtemps été la propriétaire et dirigeante. Bien qu'elle en ait gardé la propriété, elle a confié sa gestion à Manon, une jeune femme de caractère en dépit de ses rondeurs aguichantes et de ses traits doux. Cette dernière indique avoir fait appel à Marciac pour un affaire délicate, menée par un individu d'origine italienne nommé Bernardo Di Porfirio. Ce dernier s'est mis en tête de racheter l'établissement, qu'il a fréquenté à de nombreuses reprises ces derniers mois. Au vu des sommes importantes en jeu, Manon n'a eu d'autre choix que de faire appel aux propriétaires.

L'Italien a écrit un mot qu'elle a envoyé aux Marciac par dragonnet. En retour, Nicolas a confirmé la date et l'heure du rendez-vous. Manon indiquera que Nicolas est bien venu aux Petites Grenouilles, où un coche est venu les récupérer en début de soirée. Elle ne l'a pas revu depuis. Il semblait décidé à « profiter des largesses » de son interlocuteur.

Del Porfirio

Di Porfino est un individu retors qui mène de plus en plus d'affaires sur Paris. Il a des connaissances haut-placées, et possède une solide fortune personnelle.

Manon ne sait pas où il réside, et il n'est pas aisé de le dénicher et il faudra faire jouer ses contacts pour le trouver. Il est en fait installé depuis peu chez une riche veuve, Madame d'Estrebas, qu'il a conquis de son charme vénéneux et sa gouaille légendaire. La demeure de la sensuelle veuve se trouve au centre de Paris, près du Louvre. C'est un manoir d'apparence modeste, mais richement meublé. Di Porfirio a établi un laboratoire, pourvu de matériel alchimique, de livres occultes et de diverses substances liées aux dragons, au



sous-sol d'une dépendance située dans la cour principale. Même si les personnages parviennent à trouver ce laboratoire, Bernardo sera absent : il a amené le sang de Marciac à un sorcier véritable, son supérieur au sein de la Griffes noire, lui n'étant qu'un apprenti alchimiste zélé.

Note au MJ

Bien que constituant un adversaire habile, le sieur Bernardo est en fait manipulé par les dragons, en l'occurrence ceux qui conspirent au sein de la Griffes noire. Ses interlocuteurs au sein de la société secrète sont suffisamment habiles pour éviter que l'on remonte à eux, mais si le MJ le souhaite, il peut développer cette partie. La Griffes noire a oui dire que les Lames avaient été reformées, et souhaitent s'occuper du problème sans coup férir. Ignorant tout de la nouvelle organisation, elle commence par s'intéresser à Marciac, considéré comme la plus accessible des Lames, par le biais des Petites Grenouilles.

Bernardo Di Porfirio

Utiliser l'archétype « *Forban* »
Ténacité 3

Le marquis d'Orvand

Agnès pourra indiquer aux Lames ce grand ami de Nicolas Marciac, qui lui a bien souvent servi de témoin lors de ses duels. D'Orvand peut être trouvé dans son manoir familial, bien que ses serviteurs ne laissent pas passer des inconnus tandis que leur maître « rend sa bile ». D'Orvand a bien accompagné brièvement Marciac dans sa nuit de débauche. Nicolas l'avait contacté et quand il s'est rendu au rendez-vous, il se trouvait avec un homme entre deux âges, charmant au demeurant, parlant avec un fort accent italien. L'individu, quoique fort civil, semblait contrarié par sa présence. Quand le Gascon a annoncé qu'ils allaient « faire une petite partie de cartes », D'Orvand a préféré renoncer. Passablement éméché, le gentilhomme l'a laissé à proximité du Chat Rouge, un cabaret situé sur la rive gauche de la Seine, avant d'aller rejoindre son épouse, dans leur manoir de la Rue Bernardines. L'Italien est rentré avec Marciac dans l'établissement.

Le tireur

Un tireur exceptionnel tel que celui qui a abattu Laincourt ne manque pas de posséder une certaine réputation. Si les Lames se renseignent auprès des bonnes personnes, elles apprennent que l'homme qui correspond à cette description se nomme Alilovic. C'est un assassin professionnel redoutable, qui sert notoirement sous les ordres de La Rabier. Celle-ci l'utilise pour effectuer des encaissements auprès des récalcitrants et autres tâches délicates. Les Lames pourront également le trouver au Chat Rouge, où il est installé dans une tour surplombant les environs. Sa vyverne est quant à elle sur le toit du cercle de jeu, invisible de la rue.

L'Aigle titubant

Cette taverne de bord de Seine accueille un ramassis de traîne-savates et de vauriens dans un environnement à leur mesure. Tout y est sale (y compris le tenancier) et grossier (y compris la tenancière). À l'Aigle titubant, les personnages obtiendront la description du même homme. Il est passé très tôt le matin même, et a recruté une bande de spadassins attablés là à boire. On le connaît pour être un habitué du Chat Rouge. Il ne semblait pas connaître les reîtres, mais ces derniers étaient les seuls gibiers de potence disponibles portant épée.

Alilovic

Cet homme entre deux âges arbore constamment un sourire éclatant. Sa chevelure blonde est coiffée à l'iroquoise, et ses yeux vairons le font parfois confondre avec un sang-mêlé, chose qu'il ne dément que rarement. Il arbore une barbe soigneusement taillée et est vêtu d'un pourpoint de buffle usé et de grandes bottes de cavalier.

C'est un adversaire redoutable, digne des Lames.

Utiliser pour ses valeurs la somme des archétypes Aventurier et Cavalier (les difficultés qu'il oppose sont la moitié de ces sommes).

Combat 3/3
Armé
Ténacité 5

Le Chat rouge

Ce cercle de jeu a tout d'une hôtellerie luxueuse, lorgnant sur le décadent. Les hôtes y sont charmantes, bien que fort chères, et les salons privés côtoient les salles de jeu.

Le cercle de jeu appartient en fait depuis peu – détail que Marciac ignorait – à La Rabier, une usurière parisienne bien connue et

crainte comme la ranse. Celle-ci, ayant une rancœur personnelle contre le Gascon, l'a laissé s'enfoncer, n'hésitant pas à « offrir » de l'alcool à foison à l'ancienne Lame.

Le cabaret est officiellement dirigé par un individu charmant, Auguste Simon, qui peut compter sur un service d'ordre efficace (6 hommes niveau 2/2 et 4 en Tir).

On y laisse ses armes à l'entrée, dans des rateliers où se trouvent encore l'épée de Marciac.

Si les Lames se montrent habiles, elles apprendront que l'endroit appartient à La Rabier et que Marciac a laissé une ardoise conséquente la veille (quelques 3000 Livres) et qu'il a été « mis au secret » en fin de soirée sur ordre de la patronne.

Acte 3

Sauvelage

La Rabier

Localiser La Rabier est une entreprise ardue. En effet, celle-ci compte de nombreux soutiens (elle est l'usurière de nombreux personnages d'Etat, ce qui la rend intouchable) et possède en outre un artefact draconique, le collier d'Elar'Zah, qui lui permet de modifier son apparence et de disparaître dans la foule si besoin se fait sentir.

Pour trouver la trace de La Rabier

Une enquête dans les milieux nobles permettra d'apprendre qu'un bal se déroule le soir même au château d'Anjoly, situé près du château de Chevreuse. La duchesse d'Anjoly est une cliente régulière de l'usurière et il est de notoriété publique que La Rabier sera présente. Le MJ pourra développer cette partie pour en faire un scénario à part entière : comment s'introduire dans le château ? Se faire inviter ? Entrer par la ruse ? Comment reconnaître La Rabier, qui semble apparaître et disparaître à son gré ?

Si le MJ désire accélérer la partie, elle peut simplement se montrer au Chat Rouge.

D'autres moyens de rencontrer la sinistre créature sont envisageables, et les joueurs pourront déployer toute leur imagination pour y parvenir.

Convaincre l'usurière demande du talent et/ou de l'argent. Elle déteste Marciac, mais est convaincue qu'il est mort à présent et souhaite jouer un tour pendable aux Lames, tout en réunissant des informations sur elles. Après tout, elle ne les connaît pas et sait que la Griffes noire paierait cher pour des renseignements.

La menace n'entraîne rien de bon, tout comme un assaut frontal.

Si cette option est toutefois privilégiée, La Rabier devrait pouvoir s'échapper. Néanmoins, Auguste Simon pourra en dernier recours révéler que l'usurière a vendu Marciac à un individu qui souhaitait le voir combattre dans La Fosse aux Lettres.

Si La Rabier est convaincue de parler, elle révèle avoir vendu Marciac à l'une de ses relations commerciales, Lord Stéphane, qui l'a amené tout droit à la Fosse aux Lettres, une arène clandestine située au cœur de Paris.

Avec une rallonge, elle livrera le lieu où se trouve cette arène: une librairie cossue nommée La Licorne. Demander à consulter Mars Gallicus, de Cornelius Jensen, édition prestige, permet d'être amené dans l'arrière-boutique où un passage dans le sol permet d'accéder aux gradins.

La Rabier

Utiliser la somme de l'archétype *Commerçant* et *Espion*, avec une Ténacité de 5 et les modifications suivantes :

L'artefact est susceptible de donner la ranse à son porteur mais procure l'équivalent de deux points de jusqu'au jour, que la Rabier utilise pour ses manœuvres de furtivité.



La Fosse aux Lettres

La Licorne est une librairie de belle taille, voisinant une imprimerie et une bâtisse élevée de deux étages. Le tout appartient à un libraire, Stéphane Delagne, connu dans les sphères sous le nom de Lord Stéphane. Toujours coiffé d'un chapeau large, Lord Stéphane est un individu fin et habile, qui a fait fructifier son commerce après avoir découvert un réseau de souterrains et de caves courant sous son habitation et sa boutique. Il y a aménagé une arène clandestine, où des humains combattent des créatures draconiques.

La Fosse aux Lettres est dotée de trois étages de gradins, dont les deux premiers sont accessibles par la Librairie. Le troisième étage, le plus bas, est un lieu réservé à quelques privilégiés qui, dans l'ombre, protégés par une grille, observent le combat au plus près. On accède aux gradins les plus élevés par la librairie elle-même (une cage d'escalier est

dissimulée dans un réduit au fond du commerce), mais les places les plus recherchées ne peuvent être atteintes (sauf acrobaties) qu'en empruntant un monte-charge mécanique aménagé par Lord Stéphane dans sa demeure, voisine de l'imprimerie. C'est également au rez-de-chaussée de ce manoir que les prisonniers humains sont détenus. Quant aux créatures draconiques, le maître des lieux a exploité d'anciennes catacombes à moitié écroulées pour installer des cachots clos par des portes massives. Une herse relie ces cachots à l'arène.

Lord Stéphane

Utiliser l'archétype *Commerçant* avec *Es-crime* 1/2

Armé

Ténacité 3

Pierre-Julien de Brettenville

Pierre-Julien est un jeune homme élégant, de haute stature, aux traits et au physique fins. Sous une apparence douce et joviale se cache un bretteur de tout premier ordre, dévoué à la protection du maître des lieux. Il ne quitte jamais Stéphane des yeux et ne se sépare jamais de sa rapière et de sa main gauche.

Utiliser l'archétype *Fine Lame* avec Escrime 2/3
Armé
Ténacité 3

Nicolas Toucher

Nicolas est le responsable de la surveillance de la Licorne. C'est un jeune homme trapu et vif, à la chevelure noire et aux yeux perçants. C'est un tireur hors pair, doublé d'un acrobate. Il stationne habituellement sur les toits, qu'il arpente avec la facilité d'un chat, mais peut rejoindre l'intérieur des bâtiments avec une rapidité foudroyante en utilisant des cordages habilement disposés. Bien que discret, il représente une menace bien réelle.

Archétype : *Saltimbanque* avec Tir 5 et Escrime 2/2
Armé
Ténacité 5

Quel que soit le moment où les Lames arrivent, Nicolas Marciac est déjà dans l'arène, au milieu de cadavres de syles et de trois dépouilles de dracs gris. Blessé, épuisé, il a déjà enchaîné les combats tandis que les paris se multiplient. D'après les clameurs qui montent de la fosse, il est aisé d'apprendre qu'il est à présent supposé combattre un drac noir surpuissant, surnommé *Dernier Souffle*.

Quelles solutions pour les Lames ?

Bien que la situation soit quelque peu compromise, il existe une grande variété de solutions à exploiter pour les Lames. Certaines, des plus évidentes, sont décrites à la suite, mais les joueurs auront peut-être d'autres plans originaux en tête.

Racheter Marciac

Marciac a fait gagner beaucoup d'argent au maître des lieux et à certains parieurs. Stéphane ne le vendra qu'à un prix plus qu'excessif (au moins 10 000 Livres), que les Lames ont peu de chances de réunir.

Convaincre Lord Stéphane de participer au combat

Le libraire aime les gros défis, et si les Lames acceptent de descendre dans l'arène pour affronter chacun un drac noir, il promet de libérer Nicolas. Si tel est le cas, les Lames se retrouvent au final non face à UN drac noir chacun, mais à DEUX. Stéphane feindra l'incompréhension et souriant en coin.

Dernier Souffle

Drac noir
Taille 4
Ténacité 5
4/1 armé

Dracs noirs

Ténacité 5
4/1 armés

Drogés à la jusquiame (2 points chacun utilisables à l'envi par le MJ en sus des points normaux)

Récupérer Nicolas l'arme au poing

L'endroit est bien gardé, et des veilleurs surveillent les alentours (épreuve difficulté 4 pour passer). Lord Stéphane verrouille de l'intérieur l'accès aux escaliers et siège quant à lui parmi les puissants. En empruntant la cage à partir de son manoir, il est possible de rejoindre Nicolas. S'ils choisissent

cette option, ils arrivent alors que Marciac se bat face à un drac noir monstrueux, Dernier Souffle, et s'apprête à succomber.

Faire appel aux forces de l'ordre

Une bien mauvaise idée. L'un des hauts dirigeants, Isaac De Laffemas, lieutenant civil et criminel de la Prévôté de Paris, assiste régulièrement aux combats. Des consignes ont été données et les Lames qui choisiraient cette option se verraient rabrouer, et dans la foulée signalées à Laffemas. Si sa présence est par la suite reportée à Mazarin, ce dernier déchoira Laffemas de sa charge. Toutefois, les Lames devront agir dans l'urgence, et passer par les alcoves politiques pour avoir gain de cause serait bien trop long. Qui plus est, Mazarin se révélera inaccessible, au moins durant la journée.

Conclusion

Manœuvres occultes

Gageons que les Lames finiront au final, en utilisant au mieux leurs capacités, à libérer Nicolas Marciac. Celui-ci, exténué, blessé, devra être porté hors de la bâtisse. Des soins lui seront nécessaires. Il ne participera pas à la suite de l'aventure.

Mais Marciac est un individu plein de ressources. À peine sorti de la Fosse aux lettres, il s'empressera de révéler aux Lames les manœuvres auxquelles Bernardo Di Porfirio s'est livré. Il révélera que le soi-disant négociant a prélevé une belle quantité de son sang, qu'il a payé une belle somme à la Rabier. Il a également insisté pour que l'usurière le garde en captivité quelques temps. L'utilisation de sang dans les rituels draconiques n'est pas rare, et la perspective de voir le sang de l'une des anciennes Lames entre des mains malintentionnées (gageons que les personnages penseront tout de suite aux dragons et à la Griffes noire) fera sans nul doute naître un sentiment d'urgence chez les joueurs.

Une forte odeur de jusquiame flotte à présent dans l'air.

La suite de ce scénario est laissée à l'appréciation du MJ, qui pourra développer ces intrigues occultes comme il le souhaite, le champ des possibles étant étendu.

Voici quelques pistes que nous proposons :

- × Bernardo Di Porfirio tente d'utiliser le sang lui-même pour effectuer un rituel occulte. C'est là le cas le moins dangereux, l'homme n'ayant que des notions limitées d'alchimie
- × Le sang est utilisé par un dragon de la Griffes noire pour remonter dans les souvenirs récents de Marciac. Bon sang ne saurait mentir. Dans ce cas, des informations capitales pourraient être obtenues : la reformation des Lames sous le commandement de Laincourt, le château de Chevry, voire les noms des nouvelles Lames
- × Le sang est utilisé lors d'un rituel qui permet à un dragon d'endosser l'identité de Marciac, qui permettrait de s'introduire dans des lieux très protégés, de s'en prendre à Laincourt encore alité, voire de tendre un piège à Agnès... ou à Mazarin
- × Le sang est utilisé lors d'un rituel qui permet à la Griffes noire de prendre le contrôle de l'esprit de Marciac et de diriger l'ancienne Lame comme une marionnette. Se retrouver confronté à une ancienne Lame ne sera pas de tout repos...

Un jour, toujours.

Toute ressemblance avec des lieux ou des personnages réels n'est peut-être pas complètement fortuite.





130

La foire de Saint Démétrius

En quelques mots

La foire de Thessalonique s'annonce cette année exceptionnelle. Récemment, une relique de saint Démétrius, le saint protecteur de la ville, a été découverte dans les contrées barbares, dans un petit village situé non loin de Skopje en Bulgarie. Plusieurs personnes ont eu connaissance de ce fait, et ils ont décidé d'en tirer tous les honneurs. S'engage alors une course poursuite pour récupérer l'objet saint. Mais la relique sera en définitive perdue : les investigateurs devront la retrouver à Thessalonique avant que celle-ci ne soit détruite par des païens. Leur combat sera d'importance pour la grandeur de l'empire byzantin, car ils œuvreront pour la paix dans la seconde ville de l'empire, pour empêcher la résurgence d'un ancien culte païen vouant adoration à un dieu peu connu mais terrifiant, Gloon, qui a déclaré une guerre sainte contre les chrétiens.

Introduction

L'aventure débute pour les investigateurs à Constantinople par une invitation émanant d'un de leurs proches, qui est influent à la cour de l'empereur mais qui, comme tout bon aristocrate, cherche à progresser sur la voie des dignités et des honneurs, quitte à trahir ses plus fidèles amis, ou plus exactement ses proches. Cet homme, Grégorios Thylakas, a entendu parler de la découverte d'une relique de Saint Démétrius.

Comme il ne se voit pas se rendre dans des contrées barbares, mais qu'il désire plus que tout cette relique, il va envoyer les investigateurs à sa recherche, leur donnant pour aide un guide bulgare qui lui est tout dévoué (Ivan) et qui, chance inouïe, connaît bien la région.





Ce dernier, capturé très jeune par les byzantins suite à une attaque bulgare contre Andrinople, a passé toute sa jeunesse au service de Grégorios Thylakas, devenant son fidèle homme de main. Mais ce que même Grégorios Thylakas ignore, c'est qu'Ivan a ses propres plans, et qu'il a d'ores et déjà l'intention de rétrocéder la relique à un groupe de Bulgares établis à Thessalonique (afin de favoriser la cause des siens), ceci pour jouer un vilain tour à ces Byzantins qu'il exècre.

Grégorios Thylakas s'est arrangé pour réserver un bateau afin de conduire les investigateurs jusqu'à Thessalonique. À part une légère bruine pendant les premiers jours, le voyage sera sans histoire, et ils arriveront sains et saufs dans la seconde plus grande ville de l'empire. Ils découvriront une ville en fête, qui se prépare aux festivités de Saint Démétrius. Si besoin, ils pourront compter sur l'assistance d'un ami de l'aristocrate, Stamos Prôtès (dont la villa se trouve non loin du palais de l'Octogone).

Un voyage dans le Khanat bulgare

Thessalonique n'est qu'une étape en direction du Khanat bulgare. C'est là que les investigateurs obtiendront des renseignements sur la route exacte à suivre. Environ 300 kilomètres séparent Thessalonique de l'objectif, un petit village dans les montagnes (Eulaitsos). Les paysages traversés y sont totalement différents : une vaste plaine fertile aux abords de la ville, puis une vallée encaissée le long du fleuve Axios (Vardar pour les Bulgares). Arrivés dans le Khanat, la taille des villes a tendance à diminuer fortement. La région n'en est pas pour autant abandonnée, les grands centres urbains étant successivement Stroumitsa, Stip et Skopje. Les petits villages sont nombreux. Il y a quelques petits établissements monastiques, qui ne sont pas encore appelés « monastères », puisque la nouvelle religion du Khanat en est encore à ses balbutiements (la conversion à l'orthodoxie date de l'an 865).

Le passage des personnages des joueurs dans la vallée du Vardar ne passe pas inaperçu auprès des Bulgares. Ceux-ci se montrent volontiers accueillants, prompts à faire preuve d'hospitalité pour quelques paroles échangées sur tout et rien : la religion, l'histoire, la guerre et les coutumes sont des sujets qui les intéressent particulièrement.

À mi-route, se trouve le village de Vgorad. Cinquante huttes en bois avec des toits en chaume, une centaine d'habitants. Parmi eux, on trouve une vieille guérisseuse (qui méprise les médecins byzantins), Denitsa. Celle-ci croit au pouvoir des esprits et est entièrement réfractaire au christianisme. Il y a également Evgeni et Radoslav, des jumeaux impétueux, qui se flattent d'avoir rencontré Cyrille et Méthode, les évangélisateurs des peuples slaves et bulgares. Ce sont des chasseurs qui n'ont pas leur langue dans la poche et qui vantent à tout bout de champs les bienfaits de la civilisation byzantine. Ils agissent au grand désespoir d'Andrei, leur père. Ce dernier, un ancien guerrier du Khan Kroumn, suit avec ferveur l'ancienne religion des éléments, portant grand intérêt aux esprits du feu présents dans la nature.

Ce village est décrit pour vous permettre de mettre en scène quelques événements sans conséquences qui prendront tout leur sens au retour pendant qu'Ivan se retire auprès de la vieille Denitsa (sa mère), officiellement pour demander conseil sur la route à suivre pour atteindre les environs de Skopje, officieusement pour lui demander son approbation pour le coup qu'il va mener contre les investigateurs à Thessalonique.

Voici une liste de péripéties possibles (vous êtes bien sûr libre d'en faire jouer autant que vous le souhaitez, ou aucune selon vos envies) :

- ✦ Il peut y avoir au cours de la nuit l'incendie d'une hutte (pas celle des investigateurs, celui qui tente le coup – sur les instructions d'Ivan – se trompe de hutte – et il retentera le coup au retour).

- ❖ Les investigateurs aperçoivent Andreï, qui se retire dans une grotte à environ 300 mètres du village pour prier l'ancien esprit du feu...
- ❖ Quelques moines (plus exactement des Bulgares s'initiant avec difficulté à la foi orthodoxe) progressent difficilement sur une route étroite et encaissée et croisent les investigateurs. Puis, alors qu'un orage éclate soudainement, ils se retrouvent en difficulté face à des brigands qui les attendaient pour les dépouiller. Si les investigateurs, situés très près des moines, interviennent, le combat ne devrait être qu'une formalité, et en toute logique les investigateurs auront la possibilité de se retrouver dans un petit monastère (une simple bâtisse en bois) pour y passer la soirée. Là également, vous pouvez décrire quelques personnes, comme un vieil acariâtre, un fanatique religieux, un séducteur ou encore un ancien voleur qui a partie liée aux brigands (ce dernier veut découvrir un trésor qui aurait été enterré profondément sous le monastère).
- ❖ Vous pouvez ajouter d'autres rencontres ou encore passer rapidement sur le voyage, et d'un fondu enchaîné dire que par monts et par vaux, les investigateurs ont enfin atteint le village d'Eulaitsos, là où les attend l'un des disciples de Cyrille et Méthode, le frère Hristo, le découvreur de la relique de Saint Démétrius.

Ce dernier accueille aimablement les investigateurs. Il leur montrera la relique, enfermée dans un coffre : un crâne, qui selon le frère est le crâne du saint. Puis les investigateurs sont conviés au village pour une fête inoubliable (des danses et des chants). Le lendemain, le frère Hristo et son unique protecteur, le vaillant Tchavdar, sont prêts au départ.

Un retour difficile à Thessalonique

Le voyage du retour sera beaucoup plus difficile que l'aller. En effet, maintenant, les investigateurs ont la relique. Et cela change tout, car quatre groupes désirent la récupérer et chacun a ses objectifs propres.

Les ennuis des investigateurs commencent véritablement à Skopje, une ville d'environ 5000 habitants (avant, les différents groupes se font discrets). Skopje s'étend sur les deux rives du fleuve Vardar, autour de l'ancienne forteresse édifée par l'empereur Justinien. La cité compte plusieurs nécropoles (sur la rive ouest), un théâtre, des thermes et une seule basilique, qui vient d'être reconstruite. Les autres basiliques qui existaient du temps de Justinien ont été rasées lors de l'invasion slave de 695. Aujourd'hui, la cité est riche et opulente. Mais le danger est omniprésent, en particulier près des nécropoles et des nombreux édifices en ruine qui furent jadis des basiliques et des villas d'anciens nobles byzantins locaux.

C'est là que les différents groupes frapperont pour la première fois. Vous pouvez imaginer une course-poursuite dans les ruelles étroites de la ville, une tentative de fouille dans les chambres des investigateurs alors qu'ils sont absents ou encore une étrange confrontation avec les gardes bulgares de la ville (qui trouvent étrange de voir autant de byzantins à Skopje). Il peut y avoir quelques combats opposant les investigateurs à des fidèles qui en apparence sont tous chrétiens (par exemple à l'intérieur de la basilique, poursuivis par les hommes de Stamos Prôtès). Subterfuge et trahison seront de mise avec le possible vol de la relique (si cela échoue, le coup sera retenté plus tard, notamment à Vgorad) et son remplacement par un faux crâne (une méthode privilégiée par les adorateurs de Gloon). Discerner le vrai crâne du faux sera très difficile pour les investigateurs.



Les objectifs des groupes



Groupe 1

Les anciens Thessaloniens vouaient un culte aux Cabires, des divinités protectrices et mystérieuses. Leurs successeurs considèrent que la relique représente l'essence même d'un de ces Cabires. Ils sont conduits par Aurélien de Komne, un jeune aristocrate byzantin influent à Thessalonique, car c'est un proche écouté de l'actuel *strategos*. Il hésite encore entre confier la relique à l'archevêque Eumathius (pour que ses élèves puissent avoir accès à celle-ci) ou la protéger dans le temple sous l'ancienne agora. Aurélien de Komne et ses cinq hommes sont des pacifistes et des hommes de foi convaincus (ils se présentent comme des fidèles chrétiens).

Aurélien de Komne approche à la première occasion les investigateurs, peut être au monastère ou au village, pour les convaincre de lui rétrocéder la relique. L'un de ses arguments est de les aider, en contrepartie de quoi il pourrait favoriser leur carrière en les recommandant auprès du *strategos* de Thessalonique, Constantin Aedoros. Si cela échoue, il tentera d'user de subterfuges pour récupérer ce qu'il convoite avidement, en évitant que du sang soit versé.

Groupe 2

Ce groupe est conduit par Stamos Prôtès, qui agit directement sur la demande de Grégorios Thylakas. Ce dernier veut la relique pour la donner en main propre au *strategos*. Il ne reculera devant rien pour l'obtenir, en organisant des embuscades (il a soudoyé des brigands bulgares pour attaquer ses rivaux), en payant des assassins et s'il le faut en attaquant lui-même le groupe des investigateurs.

Stamos Prôtès est un intrigant, fier de son rang de patrice. Comme bon nombre d'aristocrates, il est un éternel insatisfait. Il se dit qu'il arrêtera ses manigances lorsqu'il aura l'honneur de devenir *strategos* d'une proche province, mais la vérité est qu'il a ça dans le sang – seule la mort pourra mettre fin à ses aspirations. C'est un ennemi implacable : il n'a aucune pitié pour ses adversaires – même

le refuge dans une église ne représente rien pour lui. Il enverra ses assassins (non chrétiens de préférence) qui feront le sale travail pour lui, tandis qu'il se recueillera pour les tués dans un simulacre de foi.

Groupe 3

Les Bulgares d'Ivan sont tous originaires du village de Vgorad ou des environs. Chaque personne connaissant Ivan veut récupérer la relique, soit pour la détruire (comme Denitsa ou Andreï), soit pour la protéger efficacement et montrer la foi bulgare au monde byzantin (comme Evgeni ou Radoslav). Denitsa ou Andreï n'agissent pas directement, ils comptent sur quelques gamins pour détourner l'attention des investigateurs, tandis que d'autres prennent possession de la relique.

Chaque nuit dans un village bulgare est un danger pour les investigateurs, car les Bulgares amis d'Ivan sont nombreux. Les investigateurs peuvent être assaillis à tout moment et le combat sera à mort le plus souvent (impliquant des bulgares ou des byzantins de Stamos Prôtès). Ivan, s'il réussit à récupérer la relique, s'arrangera pour disparaître peu avant le franchissement de la frontière.

Groupe 4

Ce dernier groupe est le plus redoutable. Ce sont des adorateurs de Gloon, un ancien dieu de la mer (voir le *Malleus Monstrorum* page 161). On trouve parmi eux des Abbassides, des Bulgares, des Byzantins et des Croates. Il n'y a pas de chef à proprement parler – ils travaillent par unité de trois ou quatre personnes qui n'ont aucun lien entre elles. Leur objectif est de récupérer la relique, et ceci en toute discrétion ou si ce n'est pas possible, d'éliminer les impies et de les tuer au nom de l'ancien dieu Gloon. La mort les attend si la relique n'est pas récupérée et confiée au grand prêtre à Thessalonique.

Vous pouvez imaginer de nouvelles péripéties dans les deux autres villes du parcours : Stip et Stroumitsa. Les investigateurs seront également immergés dans la vie quotidienne des Bulgares, que ce soit en ville ou dans les campagnes, avec les innombrables petits villages et bâtisses isolées (comme le monastère de l'aller) où vivent des ermites. Ils découvriront par exemple que les Bulgares, récemment convertis, ne se départissent pas de leurs anciennes coutumes païennes (la fête des solstices et des équinoxes, les offrandes à la nature). Laissez vos investigateurs mener leur enquête auprès des locaux (Bulgares et Slaves) pour identifier leurs ennemis. S'ils s'y prennent bien (concrètement s'ils font du troc d'objets manufacturés), ils pourront avoir quelques indices concernant leurs adversaires, ce qui leur permettra, une fois arrivés à Thessalonique, de savoir où chercher pour retrouver la relique, et empêcher que la pire ne se produise.

Vgorad est une étape importante du voyage. Les investigateurs connaissent la plupart des villageois, c'est là qu'ils courent le plus grand péril (une grande réception est de mise, les habitants mettant un point d'honneur à les accueillir dignement), mais c'est également là qu'ils peuvent en apprendre beaucoup. Par exemple, ils peuvent être attaqués par les Byzantins de Stamos Prôtès et les Bulgares d'Ivan pour la possession de la sainte relique. Aurélien de Komne, écœuré par ces combats, tout comme le frère Hristo et le vaillant Tchavdar, pourrait prendre l'initiative de contacter les investigateurs pour leur proposer une alliance, et au passage révéler quelques secrets découverts, entre autres l'identité de personnes du quatrième groupe ou le fait que la relique détenue par les investigateurs est fautive.

Ce dernier fait peut être découvert par les investigateurs eux-mêmes – si un prêtre fait partie du groupe, il découvrira après plusieurs séances de méditation la supercherie. Quelques visions divines le mettront peut-être sur la piste de la vraie relique, une fois arrivés à Thessalonique.

S'ils veulent avoir toutes les chances de réussir l'aventure, les investigateurs auront tout intérêt à faire la paix avec Stamos Prôtès et Ivan (si les deux ne détiennent pas la vraie relique), mais ils seront très difficiles à convaincre si la relique est fautive, et la vraie loin d'eux. Cela doit rester faisable : récupérer le crâne de Saint Démétrius sera plus aisé. Mais le dilemme se portera sur la personne à qui remettre la relique en définitive : qui doit être le destinataire de ce précieux objet, le strategos, l'archevêque ou l'ambassadeur du Khanat Bulgare à Thessalonique ?

La foire de Saint Démétrius

Lorsque les investigateurs reviennent, la foire de Saint Démétrius bat son plein. De nombreuses petites échoppes ont été installées le long des rues principales de la ville, surtout sur la Via Egnatia. Des marchands, venus de tout l'empire, et en particulier de Thrace, de Grèce centrale et de Bithynie, y proposent de l'artisanat, principalement religieux : des reliques supposées, des icônes ou des manuscrits de la main des saints moines qui ont élu résidence dans les grands monastères qui entourent la ville ou des ermites de la péninsule de l'Athos toute proche. Les étrangers viennent parfois de très loin.

La foire est un excellent lieu pour avoir connaissance des dernières rumeurs en ville ou dans le thème, prendre connaissance des dernières nominations au palais et des menaces qui existent au nord de la province (représentées par une tribu de Bulgares qui apparemment tiendrait encore à ses dieux anciens, des dieux du feu vraisemblablement). Vous pouvez pour ce faire mettre en scène quelques marchands emblématiques du lieu, comme un négociant en laines venu de la lointaine Trébizonde, un marchand d'objets d'art originaire d'Antioche, ou encore un infatigable voyageur proposant des objets exotiques de la lointaine Carthage. La décou-



verte d'une nouvelle relique de Saint Démétrius enthousiasme prodigieusement tous les habitants de Thessalonique, y compris le bas peuple : chacun est convaincu qu'un miracle est sur le point de survenir, et que tous seront sauvés par la grâce de Dieu. Mais nul ne sait encore où se trouve cette relique.

À la fin de la seconde partie, les investigateurs ont perdu la relique. Ils ont peut-être en leur possession la fausse, à moins qu'elle n'ait été volée elle aussi. Les investigateurs ont deux jours et deux nuits pour la retrouver, éventuellement avec l'aide des autres groupes (il n'y a pas d'alliance possible avec les fidèles de Gloom). Ces derniers, s'ils ne la possèdent pas encore, font tout pour la récupérer, afin de la détruire. Normalement, les investigateurs devraient avoir connaissance des personnes qui commandent les autres groupes, à savoir Aurélien de Komne, Stamos Prôtès et Ivan. Cela facilitera leur enquête.

QUI SONT LES CHEFS DE CES MYSTÉRIEUX GROUPES ?

Aurélien de Komne est un aristocrate très proche de l'archevêque Eumathius. Il est souvent vu en sa présence. Il se rend régulièrement aux offices religieux à la basilique Sainte Sophie et peut être rencontré avec

ses amis (son groupe) à l'agora ou au monastère Saint David (où il a beaucoup d'amis). S'il détient la relique, il la cache dans sa demeure quelques heures avant de la confier à l'archevêque contre dignités et honneurs.

Stamos Prôtès et Grégorios Thylakas sont tous les deux connus et estimés du stratègos de Thessalonique. Les marchands les disent retors pour arriver à leurs fins, même si pour cela ils doivent trahir leurs plus proches amis et/ou subordonnés. S'ils ont la relique, elle est dans la demeure de Stamos Prôtès, et protégée par une dizaine de soldats spécialement enrôlés pour l'occasion. Ils obtiendront une audience auprès du stratègos, qui devra avoir lieu le deuxième jour en milieu d'après-midi.

Ivan se cache dans une petite maison située non loin du marché, pour éviter de se trouver face à face avec les investigateurs ou à Grégorios Thylakas, qu'il a trahi. Il doit rencontrer l'ambassadeur bulgare, son excellence Mihayl Todorov, un homme pompeux et digne qui a longtemps vécu dans la capitale et qui sert fidèlement la cause bulgare à Thessalonique. Il serait honoré de recevoir la relique et la ferait expédier à son souverain pour accroître son prestige à la cour de Pliska.



Quant aux fidèles de Gloon, ils se terrent dans le quartier du port. Ils se font les plus discrets possible, espionnant les autres pour le compte du grand prêtre de la Confrérie de Gloon. Ils ne s'exposent pas, à moins qu'ils n'aient pas la relique (et dans ce cas, ils font tout pour la subtiliser – ce qui veut dire que si en un jour les investigateurs ne l'ont pas récupérée, elle est en possession du grand prêtre).

Ils ne sont toutefois pas inatteignables. Les marchands de la foire peuvent être d'un grand secours : contre quelques nomismata, ils pourront indiquer qu'une bande de va-nu-pieds au teint halé s'est intéressée au crâne de Saint Démétrius. Les serviteurs d'Aurélien de Komne, de Stamos Prôtès ou de Grégorios Thylakas (ou d'autres aristocrates que connaissent les investigateurs) pourront également témoigner de l'irruption brusque de moines vagabonds (ou supposés tels) qui ont dérobé de nombreux objets d'art religieux. L'un d'entre eux aura perdu un talisman représentant au centre un poisson en ivoire et sur les côtés des limaces grouillantes (rappelons que le poisson était le symbole des premiers chrétiens). Les investigateurs peuvent aussi rencontrer ces moines qui cherchent à les tuer car ils sont beaucoup trop curieux.

Les fidèles de Gloon se montrent dans les marchés pour piller le plus possible les étals présentant les plus beaux objets religieux. Les marchands seront vite exaspérés par ces nouveaux brigands, dont le but ultime, tel qu'ordonné par le grand prêtre de Gloon, est la destruction du maximum d'objets religieux, pour la plus grande gloire du Dieu qui pourrait, ils en sont convaincus, être ressuscité.

Celui qui touche un talisman de Gloon sera immédiatement saisi de convulsions, brèves mais inquiétantes. Il rêvera éveillé d'une étrange et titanesque cité engloutie, avec des tours de granit et des temples recouverts de coquillages (voir **Malleus Monstrorum** page 161). Il percevra aussi un temple en basalte noir d'une taille incroyable, et un beau jeune homme nu et souriant d'une taille dépassant les cinq mètres.



LE TEMPLE DE GLOON

Ce sinistre lieu est caché dans les sous-sols de Thessalonique, à une dizaine de mètres en dessous du quartier du port. Pour l'atteindre, il suffit de repérer les faux moines et de les suivre, ou de se reposer sur les témoignages des marchands de la foire, qui ont vus ces individus pénétrer dans un infâme bouge du quartier, un repaire de marins de la pire espèce, ou dans une maison branlante. Les sorties du temple sont toujours discrètes.

Après de longs tunnels, les investigateurs débouchent dans une ancienne grotte. Celui qui a vu Gloon reconnaît un temple recouvert de coquillages et des chants inhumains. En s'approchant (il y a cinq vigies tout autour du temple), ils peuvent repérer une scène tout droit sortie d'un temps depuis longtemps oublié : un prêtre chante et dix fidèles brisent des objets sacrés. Devant un autel de coquillages, le grand prêtre arrose de sang de victimes sacrificielles les objets saints chrétiens, et il fait comprendre à ses fidèles qu'il terminera par le crâne (qui est encore entreposé dans le temple). Tous parlent une langue qui semble antédiluvienne.

Les investigateurs peuvent tenter une approche directe mais dangereuse (attaquer de front les sectateurs, au risque d'être en sous nombre – il y a environ 30 fidèles prêts au combat), à moins d'être accompagné par les forces armées d'Antoine de Komne, de Stamos Prôtès ou de Grégorios Thylakas. L'approche indirecte est de fouiller le temple à la recherche du crâne, avec le risque permanent d'être découvert à tout instant.





Conclusion

Si les investigateurs réussissent à récupérer la relique et à la remettre au strategos et/ou à l'archevêque, ils en seront grandement honorés et auront des chances de progresser sur la voie des dignités et des honneurs. S'ils ont requis l'aide des autres groupes, ils progresseront moins mais ils auront plus de chances de s'en sortir vivants.

Quelques mois plus tard, cette action d'éclat des investigateurs pourrait leur attirer les faveurs d'un groupe mystérieux, servant secrètement l'empire byzantin et/ou le califat abbasside. Ils apprendront à leur service de grands secrets sur ce qui se cache derrière la voile de la réalité. Ils seront partie prenante pour mettre en échec les plans des déités du Mythe, ou empêcher la folie de se propager en mettant à mort des créatures ignominieuses. Mais ceci est une autre histoire, qu'il ne tient qu'à vous d'écrire, dans le monde de **Byzance An 800**.

Figurants

LES FIDÈLES DE GLOON

Ces hommes portent des tuniques marbrées déchirées par endroit. Ils sont perçus comme des moines vagabonds et instables (des gyrovagues), une communauté d'individus asservis à leur propre volonté et aux plaisirs de la bouche. Les fidèles obéissent sans broncher aux ordres de Domitien, le grand maître du culte.

Caractéristiques

APP 10 CON 12 DEX 15 FOR 12 TAI 10
ÉDU 11 INT 12 POU 11 FOI 15 PV 11

Compétences : Athlétisme 30 %, Discrétion 60 %, Dissimulation 55 %, Écouter 55 %, Trouver Objet Caché 40 %, Vigilance 30 %

Combat : Bâton 45 % 1d6

LES BYZANTINS ET LES BULGARES

Caractéristiques

APP 14 CON 12 DEX 16 FOR 12 TAI 16
ÉDU 14 INT 12 POU 14 FOI 12 PV 14

Compétences : Bibliothèque 35 %, Corps à Corps 35 %, Discrétion 30 %, Écouter 35 %, Orientation 50 %, Vigilance 40 %

Combat : Épée longue 45 % 1d8, arc long 55 % 1d8

DOMITIEN, LE GRAND PRÊTRE DE GLOON (Constantin de Prainétos)

Cet homme, vêtu comme les anciens romains en toge, est un byzantin originaire de Bythine, qui a découvert, la foi en Gloon lors d'un voyage en mer. Victime d'un naufrage au large de Délos, il a été le seul survivant. Il a vécu pendant dix ans en ermite sur cette île abandonnée de tous. C'est là qu'il a découvert Gloon et qu'il a changé son nom en Domitien. Arrivé à Thessalonique avec des fidèles, il a pris en charge la reconstruction du temple de Gloon. Profondément croyant, il a lu dans un ancien manuscrit que la destruction de puissantes reliques chrétiennes permettrait la libération de l'ancien Dieu dont il a reçu les sages visions.

Caractéristiques

APP 16 CON 12 DEX 13 FOR 10 TAI 11
ÉDU 14 INT 16 POU 13 FOI 14 PV 11

Compétences : Bibliothèque 65 %, Mythe de Cthulhu 35 %, Sciences humaines (religion) 60 %, Vigilance 45 %

Combat : Épée courte 45 % 1d6

Sortilèges : cinq au choix du gardien



par Michel Fagherazzi
toutes photos ©
illustration de Lucas Arnould

138

Le Chabonais

Que se passe-t-il lorsque l'on trouve quelque chose là où il n'y a rien à trouver ? Ce scénario propose une réponse possible à ce paradoxe en la personne du Grand Thooç. De fait, les investigateurs vont provoquer par leurs propres recherches l'arrivée de larves extra-terrestres, jusqu'à ce que, finalement, ils se rendent compte de leur méprise et réalisent qu'il leur faut défaire tout ce qu'ils ont fait jusque là. Plus longtemps ils mettront à découvrir la vérité, plus ils s'enfonceront dans les fausses pistes, plus difficile sera la chute et plus ils mettront d'eux-mêmes l'humanité en péril.

AVERTISSEMENT : LES PERSONNAGES OU LIEUX AYANT RÉELLEMENT EXISTÉS ET UTILISÉS ICI SONT TRÈS LIBREMENT RÉINTERPRÉTÉS ET N'ONT PLUS GRAND-CHOSE À VOIR AVEC CEUX D'ORIGINE.





Le Grand Thooc

Le grand Thooc est une divinité antique oubliée, bifrons, malveillante, capricieuse et facétieuse. Son imprévisibilité et son irrésistible penchant à jouer de mauvais tours à ses adorateurs ont eu raison de son culte, il y a fort longtemps. Le seul pouvoir du Grand Thooc est de faire apparaître quelque chose là où les humains cherchent quelque chose qui n'existe pas, c'est dire s'il a potentiellement du boulot !

Un vieil illuminé parisien possède une statue de son culte, ce qui a pour effet d'attirer l'attention de l'esprit planant du Dieu sur la ville lumière. Il est assez déçu par son nouvel adorateur et s'apprête à tourner les talons vers des êtres plus originaux, lorsque, au début de cette aventure, son attention va être subitement attirée par les investigateurs. Voilà exactement le genre de personnes qu'il lui faut et dont la croyance dans les races non euclidiennes est suffisamment ancrée pour lui permettre de crever l'écran de la réalité terrienne pour s'y introduire. Dès lors, son œil goguenard ne cessera de suivre les investigateurs et profitera de leurs moindres faits et gestes pour s'introduire dans le monde réel sous forme de larves.

En termes de jeu cela signifie qu'à chaque fois qu'un investigateur va effectuer un jet de TOC réussi dans un endroit où il n'y a rien à trouver, il provoquera un paradoxe dans la réalité, ce dont raffole le Grand Thooc. Aussitôt, une larve minuscule apparaîtra dans le lieu concerné. Ces larves grandiront jusqu'à éclore rapidement et les créatures issues de ces larves sèmeront la désolation autour d'elles en provoquant catastrophes et accidents. Lorsque les joueurs comprendront le phénomène, il ne leur restera plus qu'à partir à la recherche de toutes ces créatures qu'ils ont eux-mêmes fait pénétrer dans la réalité et surtout à arrêter de chercher n'importe quoi n'importe où jusqu'à avoir réussi à attirer ailleurs l'attention du Grand Thooc.

Ouverture

*matinée mouvementée
au « Chabonais »*

Nos investigateurs viennent ni plus ni moins que de passer une nuit de débauche dans une des plus célèbres maisons closes parisiennes : le Chabonais. Il s'agit là d'une maison de luxe aussi, à moins que nos amis ne comptent une personne richissime parmi eux, il est probable qu'un de leurs anciens clients leur a offert cette nuit de rêve en remerciement d'une affaire rondement menée. Alors qu'ils sont encore à moitié endormis dans les bras de ravissantes créatures, voici que des cris stridents les réveillent. Le cadavre d'Anita, une fille récemment arrivée, vient d'être retrouvé dans l'escalier menant au dernier étage. Son corps, affreusement mutilé, baigne dans une mare de sang, tandis qu'un signe cabalistique, une étoile à cinq branches, a été tracée sur le mur.

Les investigateurs s'étant sans aucun doute déjà vantés de leurs exploits auprès de ces dames durant la soirée, la patronne du lieu se tourne discrètement vers eux, en leur proposant de se rendre utiles, vu qu'elle n'a guère envie de prévenir la police.

Que s'est-il passé ?

Anita est en réalité une fille qui travaillait auparavant pour le « Gang Rouge ». Ce gang, spécialisé dans la prostitution, le trafic de stupéfiants et autres amabilités, se cache sous la couverture d'une secte ésotérique. N'ayant pas apprécié sa défection, ils ont décidé de lui faire rendre l'âme en déguisant le crime en meurtre rituel.

Les lieux du crime

Ce qui a fait la réputation du « Chabonais », outre les ravissantes créatures qui y travaillent, c'est le décor monumental de chacune des pièces. Si les couloirs n'ont rien de particulier, chaque chambre est conçue comme un véritable voyage hollywoodien



dans le temps et l'espace. Bien entendu tout est en carton pâte, mais comme le kitsch n'effraye encore personne, rien n'empêche les clients de se laisser entraîner aux quatre coins du monde. Pénétrer dans une de ces chambres, c'est presque déjà franchir un portail spatio-temporel ! Le client peut ainsi se glisser dans les soieries de la chambre japonaise où sa compagne d'un soir se métamorphosera en Geisha et lui servira du thé odorant sur une table basse avant de lui proposer un jeu de cache-cache entre les innombrables paravents de la pièce.

Dans la chambre égyptienne, notre client se voit proposer un délassément dans une baignoire à tête d'Horus face à un lit dont les quatre montants sont des divinités anthropomorphes du panthéon de l'Égypte antique, tandis que les murs sont décorés de fresques en plâtre.

Toutes les autres chambres sont à l'avant : ambiance russe, caraïbes, chinoise, romaine, moyen-orientale,... Pour les décrire, pensez kitsch et décors hollywoodiens. Circuler entre ces différentes chambres peut donner l'impression à des investigateurs paranoïaques que la maison est réellement vivante et que partout ces statues de plâtre les observent...

L'établissement s'étend sur trois étages plus des combles. Au rez-de-chaussée, on trouve des salons ; dans les étages, des chambres. Et pour finir, dans les combles, un petit appartement où réside « *le vieil Andrew* ». C'est précisément dans les escaliers montant chez le vieil homme qu'Anita a été retrouvée morte.

Les personnes présentes au « Chabanais »

Les clients mentionnés ci-dessous quitteront tous les lieux dans le courant de la matinée. Il sera possible de les retrouver à l'hôtel où ils résident, ou au « Chabanais » le lendemain soir...

Matteo

Membre du « Gang Rouge » et habitué des lieux, c'est l'auteur des crimes. Il a attendu qu'Anita redescende de chez le « *vieil Andrew* » pour lui faire la peau. Il est retourné se coucher paisiblement après son forfait et quittera le « *Chabanais* » dans la matinée. C'est un petit homme trapu et moustachu à l'air patibulaire, mais toujours tiré à quatre épingles. Notez qu'Anita ne l'avait jamais vu auparavant.

Le vieil Andrew

Le vieil Andrew est un vieillard sénile. Il était autrefois globetrotteur au charme fascinant et amant de la patronne du lieu ; c'est pourquoi les filles l'ont peu à peu pris en affection. Au fil du temps, il est devenu une sorte de mascotte dont on est persuadé que la présence porte chance et garantit contre les maladies vénériennes. Au cours de ses voyages, il a un jour déniché une vieille statue étrange d'un Dieu ancien : le Grand Thooc.

Mme Marie, la patronne, ne veut pas que la police s'intéresse de près à la personne d'Andrew, car celui-ci est activement recherché, sous une autre identité, pour trafic de fausse monnaie.

Le petit appartement qu'il occupe au dernier étage de la maison est constitué d'anciennes chambres de bonnes entre lesquelles on a abattu des cloisons pour le rendre plus spa-



cieux. Il se compose d'une chambre, d'un salon et d'un cabinet de toilette. Chaque jour Mme Marie elle-même ou Anita s'occupe du vieillard. Celui-ci est encore capable de se déplacer à l'intérieur de son petit appartement et de se nourrir, mais ne sort pas de son domaine. Il ne parle plus et ne semble pas reconnaître les personnes qui s'occupent de lui. Son salon est encombré de toutes sortes de bibelots qu'il a ramenés de ses voyages : statuettes africaines, masques et bien entendu la statue bifrons du grand Thooc. Cette statue dénote au milieu des autres, car elle n'est clairement pas d'origine africaine. Décrivez-la comme une statuette à deux faces grimaçantes. L'une des faces est dotée d'oreilles pointues et de petites cornes sur le front.

De longues recherches en bibliothèque permettent de trouver enfin une référence concrète et accéder à un ouvrage qui donnera des détails concernant ce curieux dieu (*aide de jeu 1*). **La durée exacte est laissée à votre appréciation, dans l'intérêt du suspens et de l'intrigue.**

Une fouille plus approfondie permet de découvrir un petit album dans lequel sont soigneusement découpés et conservés (entre autres) des articles de journaux qui se rapportent au passé de faux monnayeur d'Andrew. Une fouille plus approfondie ou une fouille de la chambre ne donne rien de plus si ce n'est l'apparition d'une larve de Thooc !

Mme Marie

La patronne du « Chabanais » est bien entendu sous le choc. L'information la plus intéressante que les investigateurs peuvent tirer d'elle est l'histoire d'Anita. Cette fille est en effet récemment arrivée au « Chabanais ». Elle s'est présentée il y a un peu moins d'un mois et semblait déjà bien au courant des ficelles du métier. Mme Marie n'a donc fait aucune difficulté pour l'embaucher et elle a immédiatement donné pleine satisfaction ! Mme Marie ne lui connaissait aucune relation particulière en dehors de la maison. Elle ne semblait d'ailleurs pas chercher à nouer des contacts dans la ville.

Les appartements de Mme Marie se composent d'une chambre, d'un bureau et d'un salon. Il n'y a rien de particulier à trouver dans la chambre ou dans le salon.

Dans le bureau par contre, on pourra trouver dans un faux tiroir du secrétaire une liasse de billets qui se révèlent être des faux ainsi que deux planches en métal servant à l'impression de ces billets. Il s'agit bien entendu là des restes des frasques du vieil Andrew dans sa jeunesse. Interrogée, Mme Marie pourra avouer de quoi il s'agit, si les personnages savent gagner sa confiance. Elle sait simplement qu'Andrew était associé à un certain Gégé la débîne. Ce dernier serait le plus à même de leur fournir des détails sur la jeunesse du faux monnayeur. Elle n'a qu'une vieille photo de Gégé, mais elle pense qu'il est encore en vie puisqu'il est passé voir Andrew il y a une semaine. Elle ignore où il habite, mais le mieux pour le retrouver est d'écumer les endroits louches, les bars et les bordels... **Si les joueurs suivent cette piste, le temps qu'ils mettront à trouver Gégé la débîne est laissé à votre appréciation dans l'intérêt de l'intrigue.** Voir le paragraphe « Gégé la débîne »

Les filles du « Chabanais »

Le « Chabanais » emploie presque trente filles, aussi il est impossible de les décrire toutes ici. N'importe qui peut indiquer aux investigateurs les filles avec qui Anita avait sympathisé.

Anita

Ancienne fille du « Gang Rouge », elle a tenté de leur échapper en allant chercher refuge au « Chabanais ». La patronne, Mme Marie, ne se doutant de rien, l'a embauchée dans son établissement. Mais le gang n'apprécie guère que des filles lui échappent, d'autant moins qu'elle risquerait de dévoiler le secret de leur couverture. Ils ne peuvent pas non plus la réclamer ouvertement à Mme Marie sans se montrer au grand jour. Ils décident donc de l'exécuter.

Le meurtre est maquillé en sacrifice rituel pour écarter les curieux mais aussi pour faire comprendre aux « initiés » de quoi il s'agit.



142

On pourra remarquer sur la hanche d'Anita un tatouage similaire au signe tracé sur le mur au-dessus de son cadavre.

Rosine

Elle a sympathisé avec Anita dès son arrivée au « *Chabonais* ». Au fil des jours, Anita a fini par lui révéler qu'elle avait déjà travaillé pour des « gens » du nord de Paris mais qu'elle les avait quittés parce que « ils étaient complètement fous et se livraient à des choses répugnantes » mais elle n'a pas voulu en dire plus et paraissait authentiquement terrorisée quand on lui en parlait. Il ne s'agit en réalité aucunement d'un culte sordide ou de pratiques sataniques, juste d'une formulation destinée à mettre les investigateurs dans l'embarras.

Jeanne

Elle a remarqué le petit tatouage sur la hanche d'Anita. Cela l'avait frappé car elle s'est rappelé qu'elle avait lu la description de cette figure associée à un article sur un crime sordide dans « *Le Petit Parisien* ». Elle ne sait plus très bien, elle croit que c'était quelques mois auparavant. (Voir plus loin : *les archives de journaux*).

Martha

Elle sait que Roscoe Arbuckle appréciait beaucoup Anita mais que celle-ci ne goûtait pas particulièrement sa compagnie. La veille du meurtre, elle avait réussi à se défilier pour ne pas partager sa chambre et Roscoe s'en était montré fâché.

Mary et Sally

Elles ont passé la nuit avec Roscoe. Tout ce qu'elles peuvent dire c'est qu'un peu avant minuit, celui-ci s'est absenté. Elles l'ont entendu se disputer avec Anita dans le couloir. Il est revenu une demi-heure après.

Morgane

Elle a passé la nuit avec Matteo, elle n'a rien de particulier à en dire et, d'après elle, il ne s'est rien passé, si ce n'est qu'ils ont beaucoup bu, comme d'habitude. Matteo a commencé par la saouler avant de la droguer, si bien que Morgane n'a pas vraiment réalisé ce qui se passait et en réalité n'a pas vraiment de souvenir de la nuit.



Jagajit Singh Bahadur

Cet homme grand et maigre n'est rien de moins que le Maharaja de Kapurthala, province de l'Empire Britannique des Indes. Il est un amoureux de Paris (il s'y est marié en 1908) et un client fidèle du « *Chabanais* ». Il n'a rien à voir avec le meurtre, mais il se trouve qu'Anita était une de ses filles préférées et il prend très au sérieux les marques rituelles qui entourent le corps. Il est raisonnablement religieux, et possède quelques ouvrages occultes, mais sans que cela ne soit une pratique forcenée en ce qui le concerne.

Roscoe Arbuckle

Cet acteur américain aux proportions gigantesques est également un habitué de la maison. Il est actuellement à Paris et était présent le soir du meurtre. Certaines des filles de la maison vont faire circuler le bruit que Roscoe aurait violé et tué Anita avant de déguiser son forfait en meurtre rituel. Evidemment, il n'en est rien.

Quelques personnalités optionnelles

Les quatre PNJ présentés ci-dessous sont optionnels et n'ont absolument rien à voir avec l'enquête. Ils vous serviront simplement à moduler ce scénario à votre guise et, le cas échéant, à développer des intrigues parallèles. Ils sont détaillés dans les aides de jeux.

Nazir Shakti

Diplomate égyptien peu discret, par ailleurs passionné par l'Égypte antique.

Edward Mahoney

Espion britannique venu ici pour surprendre les secrets des grands de ce monde.

Jules Ménard

Prêtre qui se plaît en la compagnie des femmes. Il a, malheureusement pour lui, égaré quelque chose de compromettant au Chabanais...

Edmée Justin Cherceuil

Fabriqueur de canons, grand bourgeois, il recherche la discrétion absolue et éventuellement une fille à entretenir pour son seul plaisir.

Fouiller les chambres

Seules deux chambres du « *Chabanais* » recèlent des indices : celle où a dormi Matteo et celle de Roscoe Arbuckle. Pour les autres, décrivez avec force détails les décorations surchargées qui donnent à chaque chambre son nom.

Dans la chambre de Matteo, on peut trouver une petite bouteille qui a glissé sous le lit et qui contient un puissant somnifère. Il s'agit bien entendu de la drogue avec laquelle Matteo a endormi la fille avec qui il passait la nuit.

Dans la chambre de Roscoe, on trouvera une lettre inachevée dans laquelle il proposait à Anita de s'enfuir avec lui.

La piste « Matteo »

Les pistes du Maharajah et de l'acteur devraient être assez rapidement écartées par les investigateurs. Ils devraient se retrouver sur la piste des crimes précédents après avoir discuté avec les filles qui connaissent bien Anita.

Si, d'une manière ou d'une autre, ils le suivent, il les mènera à « *L'église du dernier jour* » où se trouve le QG du « *Gang Rouge* ». Il en ressort au bout d'une petite heure. Il est encore possible de le filer jusque chez lui, mais une fouille de sa maison n'apportera rien de plus. L'homme est particulièrement résistant aux interrogatoires et s'il a la moindre occasion de penser que les investigateurs ont mordu à l'hameçon sur naturel, il enfoncera le clou, quitte à avouer des cérémonies secrètes et des plans qui n'auront jamais lieu. Il tentera de dire ce que les investigateurs ont envie d'entendre !

Les archives de journaux

Des articles de journaux devraient mettre les investigateurs sur les traces de deux personnes assassinées précédemment : une fille qui se faisait appeler Caro et un industriel, Antoine Gragnant. Pour ces deux personnes, le même signe était peint sur les lieux du crime.

En se renseignant auprès de la police, on peut apprendre que la véritable identité de Caro était Elisabeth Jeamin, domiciliée au 6, rue des lilas à Pantin. Une visite dans son appartement abandonné n'apporte aucune piste supplémentaire. Il s'agit également d'une fille qui a voulu fausser compagnie au gang.

Quand à Antoine Gragnant, il s'agit d'un riche industriel et il n'est pas difficile d'apprendre qu'il habitait un petit pavillon en banlieue nord de Paris. La fouille de son domicile ne donne rien, mais si l'on fouille son ancien bureau, on trouvera dans un double fond de son secrétaire une lettre d'avertissement marqué du signe du gang. Le gang voulait le faire chanter et il a refusé de payer.

L'église du dernier jour

Il s'agit d'un petit pavillon de banlieue avec portail et chiens de garde. Officiellement lieu de prière d'une secte attendant l'apocalypse, c'est en fait une maison close illégale et un repère de trafiquants de drogues.

Laissez les joueurs fouiller les lieux, s'y introduire nuitamment. Ils ne trouveront des indices que dans le hangar où une fausse cloison dissimule une réserve de drogues et dans une pièce souterraine contenant des objets à usage « intime ». En pleine nuit, il s'y déroule des mises en scènes sado-maso passablement écœurantes.



Les filles quittent généralement les lieux par la porte de derrière en fin de nuit. Elles n'acceptent pas d'être abordées et sont terrorisées dès qu'on évoque avec elles les activités de « l'église ». Elles sont toutes sous le choc de la mort d'Anita, dont elles ont très bien saisi le sens, et ne diront rien des véritables activités de « l'église » mais renfonceront la piste occulte si on leur en laisse l'opportunité. Elles ont toutes le même tatouage sur la hanche.

Gégé la débîne

S'ils le cherchent, les personnages finiront par trouver Gégé la débîne devant le comptoir d'un bistrot parisien de votre choix. L'individu, assez corpulent et nettement marqué par les abus de toutes sortes, se méfie d'abord et avant tout de la police et encore plus de « ces saloperies de raclures d'indics ». Trois éléments sont incontournables pour gagner sa confiance : lui faire le récit d'actes illégaux commis par les personnages, si possible avec articles de presse ou photos relatant les faits à l'appui, lui payer à boire et accepter de chanter à tue tête avec lui « Le temps des cerises » comme preuve d'un cœur vraiment communard. Cela fait, Gégé leur racontera à son tour ses frasques de jeunesse (il n'attend que ça) et pourra mentionner le vieil atelier abandonné où ils imprimaient leurs billets.



« Même qu'Andrew il avait installé pour de rire une statuette à double visage sur la presse et il disait qu'elle représentait la duplicité du bourgeois. Ben moi elle me faisait pas marrer sa statuette, et pis Andrew parfois il se plongeait dans une saloperie de bouquin qui parlait de cette statuette et moi j'y callois que dalle et ça me foutait en rogne parce qu'on perdait notre temps. Alors un jour on s'est battu et le bouquin il a volé en mille morceaux qui se sont répandus partout dans la pièce. Bordel, Andrew il était pas content ! ».

Gégé ne se fera pas prier pour conduire des personnages ayant gagné sa confiance dans son ancien repaire. Petite virée dans les égouts au programme, et juste après un coude... un pan de mur bascule et laisse voir une pièce poussiéreuse où une vieille presse est en train de rouiller. En cherchant bien, on peut découvrir quelques pages volantes d'un vieux livre, dont l'aide de jeu n°1. Mais si on continue à chercher... vous savez ce qui va arriver !

Et pendant ce temps...

Évidemment, toute cette enquête n'est que de la poudre aux yeux, et les investigateurs devraient se rendre compte en quelques jours que tout cela ne concerne qu'une sordide affaire de proxénètes. Sauf que, en s'agitant et en fouillant partout, les investigateurs ont provoqué l'arrivée de larves de Thoooc. Dès le second jour, des faits divers étranges et inquiétants devraient attirer l'attention des investigateurs. En allant voir sur les lieux des « incidents », ils devraient recueillir d'étranges indices au sujet de « faunes » malveillants. Ils seront eux-mêmes la proie des facéties de ces créatures. Jouez sur les deux enquêtes en parallèle, jusqu'à ce que les investigateurs finissent, après les recherches ad-hoc, par découvrir le fin mot de l'histoire... Il ne leur reste plus qu'à « faire le ménage » et surtout à arrêter de fouiller n'importe où !

Attention

Pour que le scénario bascule et que les joueurs comprennent de quoi il retourne, il faut absolument qu'ils trouvent l'aide de jeu n°1. Cela peut se faire soit par des recherches en bibliothèque à partir de la statuette se trouvant chez le vieux Andrew, soit en suivant la piste des plaques servant à faire de la fausse monnaie. Dans ce cas ils se rendront à l'ancien atelier d'Andrew et y trouveront l'aide de jeu n°1. **Toute la difficulté pour vous sera de faire en sorte qu'ils ne trouvent cette piste ni trop tôt (ce qui gâcherait le scénario) ni trop tard (pour ne pas le faire trainer en longueur).**

Les larves de Thoooc

Formes et devenir des larves

Elles se développent d'abord à l'intérieur d'un cocon pas plus grand que celui d'un insecte. En une douzaine d'heures, la créature de Thoooc est prête à agir. A priori, le Grand Thoooc donnera à ses créatures l'aspect de faunes de la taille d'un petit humain, à la célérité exemplaire et à l'esprit retors. Vous pouvez les décrire comme « des créatures de la taille d'un adolescent, humaines au premier regard mais pourvues de pattes de chèvre recouvertes d'un poil dru, d'oreilles pointues et de petites cornes sur la tête ». Ils ont une prédilection pour les instruments de musique dont ils jouent volontiers quand ils n'ont pas de tours pendables à jouer. Un petit air de flûte innocent peut être le signal de la présence proche d'une de ces créatures. Ils se procureront leurs instruments soit chez des particuliers, soit en cambriolant des magasins d'instruments de musique. Privés de leurs instruments et réduits à l'oisiveté, ils ne peuvent s'empêcher de siffloter quelque air gouguenard qui devrait rapidement porter sur les nerfs des joueurs. Si les joueurs passaient totalement à côté de la statuette du Grand Thoooc, un jet d'intuition lorsqu'ils sont confronté à ces créatures leur ferait se souvenir que leur tête leur rappelle quelque chose mais quoi... Si vraiment ils n'y pensent pas, mettez-les, d'indices en indices, sur la piste de la statuette détenue par le vieil Andrew.

Mode d'action des créatures

Elles n'attaqueront jamais directement les humains. Par contre elles passeront leur temps à provoquer des catastrophes meurtrières : incendie, déraillement, explosion.

Comment se débarrasser des créatures

Elles refuseront le combat direct et préféreront la fuite. Elles sont incapables de se servir d'une arme quelconque. Au pire, traquées, elles tenteront de faire choir des objets (lourds...) sur les personnages. Si vraiment elles sont acculées, elles se mettront à pleurnicher et à supplier les personnages de leur faire grâce. Tuer de sang froid une créature ainsi désarmée entraîne à coup sûr une perte de 2/1D6+1 SAN... Si les personnages écoutent leur requête, elles leur suggéreront de les envoyer en exil, ailleurs, en leur promettant de ne pas revenir. Ces créatures n'ont bien entendu aucune parole et fausseront compagnie aux PJ's à la première occasion.

Si les investigateurs choisissent de garder les créatures de Thooc prisonnières, de les confiner dans un endroit qu'ils jugeront approprié, celles-ci se laisseront faire dans un premier temps puis tenteront de s'évader par tous les moyens.

Ce scénario peut bien entendu être l'ouverture d'une campagne dont le but sera de trouver le moyen d'attirer ailleurs l'attention du Grand Thooc...

Détourner l'attention du Grand Thooc

Plusieurs méthodes s'offrent aux investigateurs :

- ☞ Faire cadeau de la statue à leurs pires ennemis
- ☞ Ouvrir un portail pour y précipiter le Grand Thooc (mais que va-t-il sortir de ce portail en échange ?)
- ☞ Découvrir un rituel qui permettra la destruction de la statue de manière efficace (*aide de jeu n°8*) - Nous laissons à votre appréciation l'efficacité des rituels décrits, gageons que les créatures du grand Thooc tenteront tout pour défendre leur maître ! Considérez simplement que les joueurs peuvent trouver la dernière aide de jeu dans une bibliothèque spécialisée de Paris.

La folie qui doit guetter les investigateurs dans ce scénario est la débauche : les folies passagères ou définitives devraient être interprétées dans ce sens, vous ouvrant la porte à des scènes cocasses et à de beaux moments de roleplay.

Les aides de jeux sont disponibles sur le site web de Di6dent. www.di6dent.fr





Longue est la Nuit

SCÉNARIO L'APPEL DE CTHULHU
vainqueur du tournoi Sans-Détour/TOC/Utopiales 2013
(Deuxième et dernière partie)

Une ombre au tableau

08/07/2011 - 01:30:00

Djibouti - Base Aérienne 188

Cette scène n'est destinée qu'à un seul et unique infortuné, à la veille de la remise de la légion d'honneur. Le malheureux est réveillé par un bruit provenant de sa salle de bain. Lorsqu'il ouvre la porte, il découvre une pièce bien différente de ce à quoi il s'attendait. En lieu et place de la salle de bain se trouve le frigo de la cale inférieur de l'Andromeda. Notre héros sent le froid, l'odeur de gazole ; l'urgence et la peur sont de retour.

Comme sur le cargo, trois corps pendent à des crochets de boucher. Alors que l'investigateur regarde la scène, un corps tourne lentement sur son crochet afin de se positionner face à lui. Il s'agit du capitaine qui, à nouveau, livre son message d'une voix d'outre-tombe : « *Je vous avais dit de fuir... mais bien entendu, vous ne m'avez pas écouté... Vous êtes bien avancés maintenant...* ».

La vision disparaîtra aussi rapidement qu'elle est arrivée et l'investigateur reprend ses esprits dans sa salle de bain. Il fixe un miroir sans trop savoir ce qu'il fait ici (SAN 1/1d6+3).

Une remise de médaille mouvementée

08/07/2011 - 11:00:00

Djibouti - Ambassade de France

Baku s'est délecté de certaines sensations que les personnages ont pu lui offrir. Il souhaite désormais festoyer avec l'adrénaline, la peur, la bravoure des PJ. Il invente pour eux une situation inédite qui les amène à « vivre fort ».

La cour d'honneur

La remise de la légion d'honneur se déroulera dans la cour d'honneur de l'ambassade de France. L'ambassade est un bâtiment flambant neuf livré il y a deux ans. Imposant, il abrite les services de l'ambassade, du consulat, l'alliance française et plusieurs services économiques destinés aux entreprises françaises implantées en Afrique. Les investigateurs rejoindront l'ambassade assez tôt, vers 9h00 alors que la remise de la légion est prévue pour 11h00. Pendant 2 heures, ils seront préparés par une armée de coiffeuses, maquilleuses... en compagnie d'une femme divinement séduisante - Serena, avatar fantasmé de Baku. Après un dernier briefing, ils rejoindront la cour d'honneur où le Président, les médias et leurs proches les attendent.

Deux tribunes de 400 places sont pleines de spectateurs venus assister à l'événement, dont la famille et tous les proches des personnages. Au centre de la cour, le Président de la République, le ministre de la Défense et le chef de l'état-major des armées attendent les héros au son de la marseillaise.

Le Président prend la parole devant les médias salue la bravoure des héros puis s'approche d'eux et leur remet la légion d'honneur. C'est alors que tout se détraque.

Un sifflement étrange se fait entendre, que les investigateurs identifient immédiatement comme celui de missiles en approche. Ils ont quelques microsecondes pour réagir avant que les impacts de missiles ne transforment l'espace clos en chaos. Alors que la confusion est à son paroxysme, deux gros hélicoptères noirs survolent la cour. Des tireurs embarqués (3 par hélicoptère) ouvrent le feu à l'arme automatique. Plusieurs options peuvent être envisagées :

AIDER LE PRÉSIDENT Le Président est mal dissimulé derrière la tribune d'honneur, en compagnie de 4 agents chargés de sa sécurité, et des tirs de barrage provenant des hélicoptères l'empêchent de la quitter. Trois réussites spéciales ou une réussite critique sont nécessaires pour les atteindre.

LA TRIBUNE DES SPECTATEURS Le second missile qui a frappé la cour a provoqué l'effondrement d'une des tribunes. Les proches des joueurs sont emprisonnés dans un amas de fer et de tôle. Pris pour cible par les tireurs, ils sont promis à une mort certaine. Des jets de FOR en opposition sont nécessaires pour ouvrir une brèche, avec le risque de subir le feu des tireurs.

PORTER SECOURS AUX JOURNALISTES Il y a du sang, des corps, des hommes et des femmes qui crient et appellent à l'aide. Des jets de Premiers soins, réalisés sous la pression des tirs ennemis, permettent de sauver des vies.

Protéger le Président

Lorsque les joueurs auront pu éloigner ou se débarrasser provisoirement des assaillants, le chef de l'état-major des armées leur demande de mettre le Président à l'abri dans les bâtiments. Ils sont aidés dans cette tâche par 4 agents du GSPR. Plusieurs incendies se sont déclarés dans l'ambassade, l'électricité est coupée et une partie de la cage d'escalier s'est effondrée. La fumée a envahi les couloirs et certaines zones sont absolument impraticables. Le chef d'état-major fera rapidement savoir aux personnages et aux agents de sécurité que de nouveaux opposants ont pris position dans l'ambassade. 8 rebelles les attendent dans une zone sombre et saturée de fumée. Séparés en deux groupes, ils vont couper toute voie de retraite aux joueurs et au Président. Lourdemment armés, il sera difficile de se débarrasser d'eux. Trois agents du GSPR resteront au tapis dans cette offensive.

Le calme retrouvé, les joueurs devraient malgré tout rester sur leurs gardes. En effet, le dernier agent de sécurité est un traître à la solde de l'ennemi. Il ne tardera pas à passer à l'action. Dès qu'il en a la possibilité, il se saisit du chef de l'État et lui place un canon sur la tempe.

Enfin, le chef des terroristes et 6 de ses hommes se trouvent au centre de la cour d'honneur. Il tient en otage les proches des personnages et leur demande de livrer le Président dans 5 minutes, délai au-delà duquel il exécutera un otage par minute. Le final opposera les joueurs à ce « super vilain » qui souhaite s'approprier les codes de lancement de l'arsenal nucléaire français.





Surprenants détails

Au cours de l'attaque, les joueurs vont sans doute être étonnés par leurs incroyables capacités. Ils vont faire face à de rares dangers avec une chance insolente. D'autres détails pourront leur mettre la puce à l'oreille.

Ainsi, le nom Andromeda apparaîtra plusieurs fois au cours de cette péripétie. Ce détail pourra être perçu avec des réussites spéciales naturelles à des jets de vigilance. Ainsi, une salle de réunion dans l'ambassade se nomme « salle Andromeda », un dossier négligemment posé sur un bureau porte le même nom, un cadre suspendu au mur dans un bureau représente le porte container dans la tempête...

De même, le visage du chef des terroristes ressemble étrangement à celui du chef des pirates de l'Andromeda. La ressemblance est troublante au point d'être effrayante (SAN 0/1d4). De nombreuses incohérences spatiales et temporelles perturberont les investigateurs les plus attentifs. Baku ne parvient pas toujours à gérer la totalité des détails des rêves de ses victimes. Au plus fort de l'attaque, la vue des fenêtres de l'ambassade sera chaotique : l'est et l'ouest seront inversés, il pleuvra sous certaines vues alors qu'un soleil resplendissant inondera d'autres bureaux...

Enfin, les investigateurs pourront parfois surprendre dans un reflet ou un miroir leur véritable visage (SAN 0/1).

Le palais présidentiel

08/07/2011 - 21:00:00

Djibouti – Palais présidentiel

Les PJ errent toujours dans le rêve fabriqué à leur attention par Baku. Le bal du palais présidentiel devrait les convaincre que quelque chose ne tourne pas rond.

Le bal des héros

Le Président de la République de Somalie donne une grande réception dans son palais en l'honneur de la France et les événements ne modifient en rien le programme. Peu avant 21h00, une limousine vient chercher nos héros. Ils sont

accueillis au palais présidentiel par le chef du protocole qui les guide dans la grande salle de réception. Sous les dorures, ils retrouvent le chef de l'État français. Serena ne tarde pas à se joindre à la fête. Son entrée dans la salle de réception fait grande impression alors qu'elle fend la foule pour venir à leur rencontre. Plus de mille invités sont présents, tous béats d'admiration.

Réalité alternative

A rebours de ces joyeuses mondanités, peu avant minuit, certains investigateurs vivent une expérience troublante...

UN APPEL TÉLÉPHONIQUE Un serveur vient chercher un personnage. On le demande au téléphone. Sur la ligne, il entend une désagréable friture, qui masque des sons articulés. Soudain, le crachotement s'arrête et il reconnaît alors la voix du capitaine du porte container Andromeda « *C'est trop tard, vous ne m'avez pas écouté, vous lui appartenez maintenant.....* » (SAN 0/1d4).

DISHARMONIE Soudain, un personnage a la sensation d'un décalage entre ses 5 sens. La vision n'est plus en harmonie avec son ouïe ni avec son goût, son odorat et son toucher. Comme dans un film ou le doublage est en décalage avec les images, la vue a une bonne dizaine de minute d'avance sur les 4 autres sens. Cette désagréable sensation de décalage dure quelques minutes, et tout redevient (SAN 0/1).

VISAGE Soudainement, le personnage prend conscience que toutes les personnes présentes dans l'assemblée ont le même visage et la même voix. Si le PJ parle à l'un d'entre eux, toute l'assemblée répond à l'unisson (SAN 0/1d4). L'illusion ne dure pas plus de deux minutes.

BOUCLE Comme un film dont la diffusion est arrêté puis réamorcée 15 minutes avant la dernière scène visionnée, le personnage vit une dizaine de fois la même « séquence de vie », puis tout redevient normal (SAN 0/1d4).

VISION DU PASSÉ Pendant un laps de temps assez long, un investigateur perçoit ses coéquipiers comme ils sont réellement et non leur avatar fantasmé par Yidhra. (SAN 0/1d4)



Rencontre avec un illuminé

08/07/2011 - 23:59:59
Djibouti - Palais présidentiel

Quelques secondes avant minuit, la scène se fige. Le millier de participants à cette fête s'est arrêté de bouger, de parler, de respirer, immobile et silencieux comme dans un film mis sur pause (SAN 1/1d4). Au milieu de cette forêt de corps inertes, un vieux bonhomme d'une soixantaine d'année, vêtu d'une tenue coloniale du début du siècle, arrive en sautillant. Il tourne, se rapproche des investigateurs dans un ridicule simulacre de danse, accomplit une pathétique parodie de révérence, s'éclaircist la gorge et se met à chanter, sur l'air de « *Il était un petit navire* » :

*Il était un petit navire (bis)
Qui vous a tou-tou toujours fourvoyé
Qui vous a tou-tou toujours fourvoyé Ohé ! Ohé !
Il effectue un long voyage (bis)
Depuis des ri-ri rivages éloignés
Depuis des ri-ri rivages éloignés Ohé ! Ohé !
Ohé ! Ohé ! Commando, Commando victime du cargo*

La luminosité devient intense, un bruit sourd insupportable raisonne à leurs oreilles. Tout n'est que lumière et bruit puis... le silence. Les investigateurs perdent connaissance.

Du rêve à la réalité

Cette partie du scénario est très ouverte. Les personnages vont découvrir qu'ils sont prisonniers d'un hôpital particulièrement étrange. L'hôpital est une nouvelle réalité chimérique créée par Baku pour maintenir son emprise sur les personnages.

Un réveil difficile

09/07/2012 - 10 :00 :00
Djibouti - Hôpital Général Pelletier

Le 9 juillet, les investigateurs s'éveillent peu à peu à l'hôpital Général Pelletier, le principal hôpital civil de Djibouti et apprennent qu'ils ont été blessés lors de la libération des otages de l'Androméda et délirent depuis quatre jours dans un sommeil fiévreux entrecoupé de brèves périodes d'éveil. Blessés et fatigués, ils sont abattus, nerveux, entre dépression et paranoïa. Leur chambre est fermée à clef. La seule fenêtre de la pièce est obstruée par d'épais barreaux métalliques.

Philippe de Saint-Georges est leur premier visiteur. Il semble désolé et répond de manière évasive aux questions des investigateurs. Il leur explique qu'ils ont réussi à libérer les otages, mais au prix d'un combat difficile qui s'est soldé par des pertes importantes dans leurs rangs. Ils sont les seuls survivants de leur escouade. S'ils posent des questions concernant la visite présidentielle et la cérémonie, Philippe de Saint-Georges semble gêné. Il finit par expliquer que ces événements n'ont jamais existé. Les investigateurs ne seront autorisés à sortir qu'après avoir reçu la visite du Professeur Leloup.

Traitement médical

Les médecins administrent au personnage un traitement lourd. Ses effets secondaires sont la conséquence de la magie de Yidhra, qui affaiblit ses victimes afin de rompre leurs défenses mentales et de les maintenir sous son emprise. En termes de jeu, tous les tests effectués sous une caractéristique ou une compétence subissent un malus de -20% tant qu'ils ne se sont pas libérés de l'emprise du Dieu Extérieur.

Après un temps qui semble une éternité, les investigateurs reçoivent la visite du Professeur Leloup. Il s'agit de la même femme qu'à l'ambassade, toujours aussi belle et sensuelle. Séréna Leloup se présente comme le médecin en charge du suivi des investigateurs. Elle est également la directrice de l'hôpital. Lorsqu'elle visite les personnages, elle est accompagnée de deux infirmières et un agent de sécurité n'est



jamais très loin. Elle est heureuse que les investigateurs soient enfin sortis de leur « coma ». Le Professeur Leloup leur explique qu'outre leurs blessures physiques, ils sont surtout victimes d'un syndrome de stress post-traumatique accompagné de tendances psychotiques.

Si les personnages questionnent Séréna concernant l'épisode de l'ambassade, celle-ci leur explique qu'il s'agit d'une création de leur subconscient. Ils ont intégré le personnage de Séréna dans leur délire parce qu'ils l'ont aperçue lors de leurs brefs moments d'éveil. Séréna explique aux militaires que leur traitement leur permettra de vite retrouver leurs capacités. Après cette première visite, la porte de leur chambre n'est plus fermée à clef et les personnages peuvent se déplacer librement dans les parties communes de l'étage.

L'hôpital Général Pelletier

Cet hôpital est un vestige de l'occupation française. C'est un grand bâtiment aux allures de paquebot, plutôt vieillot et mal entretenu. Il comprend 3 étages et un sous-sol. Les couloirs à la peinture défraîchie sont remplis de mobilier obsolète déposé là en attendant que quelqu'un veuille bien s'en débarrasser. Les chambres sont trop petites pour héberger les nombreux patients. Beaucoup sont regroupés à plusieurs dans une même chambre ou dans les couloirs. Certains climatiseurs sont hors-d'usage et, remplacés par des ventilateurs poussifs qui peinent à chasser la chaleur étouffante.

Les investigateurs doivent se sentir prisonniers de l'hôpital. Leur chambre est située au dernier étage du bâtiment et leurs déplacements sont limités à certaines parties de cet étage : leur chambre, le réfectoire (étrange pour un hôpital...), la salle de repos, le couloir central et les sanitaires. Les autres chambres, les portes des ascenseurs et des escaliers sont verrouillées. Toutes les fenêtres sont dotées de barreaux. Si l'un des investigateurs prend le temps de regarder par la fenêtre, il ne voit que la mer à perte de vue, une mer démontée aux eaux noires. L'espace d'un instant, il se sent tanguer comme s'il était sur le pont d'un navire avant que la fenêtre ne donne sur un parc fleuri dans lequel se promènent patients et visiteurs. (SAN 1/1D3)

Le personnel de l'hôpital est tout sauf aimable. Les infirmières sont de véritables cerbères et les agents de sécurité de dangereux psychopathes. La journée, un agent de sécurité surveille le couloir ou le réfectoire, un autre les ascenseurs. Il y a au moins cinq infirmières soit dans les chambres, soit dans le réfectoire, soit dans leur salle de repos. Le soir, il n'y a plus qu'un seul agent de sécurité et deux infirmières pour l'étage. Alors que les investigateurs se déplacent dans l'hôpital, ils peuvent vivre certaines scènes troublantes. Préférez les situations où un investigateur s'est isolé du groupe pour renforcer le malaise...

LES SANITAIRES Alors que l'un des investigateurs est sous la douche, la lumière et l'eau s'éteignent. La température se fait plus fraîche. Il grelotte.. Personne ne répond à ses appels et il ne peut avancer qu'à tâtons. Le sol semble tanguer légèrement et le personnage doit être vigilant s'il ne veut pas tomber. Il finit par heurter quelque chose de froid et dur qui se balance devant lui. Après quelques secondes passées dans le noir absolu, la lumière revient, révélant un spectacle effroyable. Le personnage se trouve dans le frigo de l'Andromeda et les corps congelés de ses compagnons sont suspendus sur des crochets de boucher (SAN 1/1D5). Cette vision d'horreur ne dure que quelques secondes.

LE RÉFECTOIRE Au moment du repas, l'un des investigateurs a une vision. La pièce devient plus sombre. Elle semble tanguer comme s'il se trouvait sur un navire. Les assiettes et couverts glissent sur les tables. Une assiette se brise et attire le regard de l'investigateur. Lorsqu'il relève les yeux, le décor a changé. Le réfectoire ressemble maintenant à celui d'un navire. Aux autres tables, des marins aux mines patibulaires mangent en silence. Les autres investigateurs semblent ne pas en avoir conscience (SAN 1/1D4). Après quelques secondes, les choses reviennent à la normale.

LA SALLE DE REPOS L'un des investigateurs est seul dans la salle de repos en train de regarder la télévision. Si la télévision n'était pas allumée, elle se met en marche d'elle-même. A l'écran, un cargo naviguant de nuit sur une mer d'huile.



152

L'investigateur reconnaît sans peine l'Andromeda. La caméra zoome sur le pont supérieur du navire où une escouade de soldats progresse discrètement. Le personnage se reconnaît parmi les soldats. En fond sonore, une voix masculine entonne exactement la même ritournelle que l'homme de l'ambassade. La télévision s'éteint comme si de rien était (SAN 1/1D4). S'il y avait d'autres personnes dans la salle, elles n'ont rien remarqué d'étrange.

De biens étranges patients La plupart des patients sont apathiques et totalement soumis au personnel de l'hôpital. Chose étrange, alors que l'hôpital est implanté à Djibouti, les patients sont de toutes origines ethniques : des Européens, des Asiatiques, des Amérindiens.... et ils parlent tous le français sans accent . Aucun ne se souvient des raisons de sa présence au sein de l'hôpital. Ils savent qu'ils ont besoin de soins et sont très heureux que le Professeur Leloup s'occupe d'eux. Certains patients tentent néanmoins d'attirer l'attention des investigateurs. Il s'agit de distorsions créées par William J. Winthrop pour amener les personnages à l'éveil.

PAUL COTTON Un vieil africain qui se prétend pirate. De fait, il en a l'air et les manières. Il cherche perpétuellement des ennuis aux patients et en particulier aux nouveaux venus. Cotton raconte sans cesse des histoires de piraterie improbables et hautes en couleur. Si on lui parle de l'Andromeda, sa voix se casse, ses yeux s'emplissent de larmes et il se met à sangloter sans en connaître la raison.

L'HOMME DISTINGUÉ Un vieil homme aux manières distinguées. Il passe son temps les yeux dans le vague, à regarder par la fenêtre. De temps à autre, il se saisit d'un objet (stylo, fourchette...) et fait mine de fumer un cigare. Il ne parle jamais. Il est cependant possible d'attirer son attention si on mentionne Winthrop. L'homme distingué était en effet son bras droit lors de nombreuses campagnes contre les horreurs du mythe.

MAX PAINLESS Max se prétend médecin. Il en a la formation et s'amuse avec les nouveaux venus en prétendant être leur thérapeute. Amical et plein d'humour, Max se plaint d'une violente





douleur à la base du cou. Il pense que la nuit, des créatures (de mèche avec les infirmiers de l'hôpital) pompent ses rêves en utilisant un mécanisme bio-organique. Il suggère aux investigateurs de ne pas dormir.

LE VIEUX CHINOIS Il est impossible de donner un âge à ce très vieil homme. Sa peau parcheminée est couverte de taches de vieillesse. On dirait réellement une momie ou un squelette couvert d'un simulacre de peau. Il passe son temps à jouer aux dames tout seul, se parlant à lui-même dans un dialecte inconnu, modulant sa voix et interprétant plusieurs personnalités. Si on lui parle de Winthrope, de l'Andromeda, il s'interrompt un instant puis reprend de plus belle avec une emphase inédite.

PETER Peter est un gamin d'une dizaine d'années. Il cherche sa mère en vain. Il prétend que tous les pensionnaires de cet hôpital sont morts et que la prochaine étape est le paradis ou l'enfer.

Rencontre avec le « capitaine »

Ce patient ressemble trait pour trait au Capitaine de l'Andromeda. Tout le monde l'appelle le Capitaine. Il passe son temps dans la salle de repos à regarder en boucle des émissions de télé sur la mer. Renfermé et solitaire, il ne répondra aux questions des investigateurs que s'ils parviennent à le sortir de son « coma télévisuel ». Lui parler de la mer ou de l'Andromeda sont de bons moyens d'y parvenir. Lorsque le sujet « Andromeda » est abordé, il se retourne vers eux en murmurant : « Vous êtes fous ! Il ne faut pas parler de ça ici. « Retrouvons nous ce soir à 21 heures dans les sanitaires, il y aura moins de curieux. » Au rendez-vous, le Capitaine semble inquiet, leur demande comment ils sont au courant pour Andromeda. Interrogé sur le porte container, il est surpris et répond :

« Jamais mis les pieds sur ce rafiot ! Andromeda est le nom d'un projet secret. Enfin, c'est que m'a raconté le patient de la chambre n°13 avant de disparaître. Les gens de l'hôpital font des expériences sur les malades, ça se passe au sous-sol. J'sais pas ce qu'ils font précisément, mais le patient 13 avait découvert que certains malades étaient amenés par le personnel soignant et ne revenaient jamais... » Très nerveux, le Capitaine

répond à quelques questions avant de prendre le large. Il ne se souvient plus du nom du patient n°13. Il ne peut pas dater sa disparition, « *c'était il y a quelques temps...* ». La chambre n°13 aurait disparu en même temps que son occupant. Le Capitaine ignore comment le patient n°13 a réussi à s'infiltrer dans le bureau de la directrice.

Crossover

Le gardien est invité à enrichir sa session de jeu au sein de l'hôpital Pelletier en utilisant le jeu de rôle « **Patient 13** », excellent *stand alone* publié en 2007 aux éditions **John Doe**.

A la recherche du patient n°13

Dans le bureau de Séréna Leloup, les investigateurs découvriront les dossiers des patients, notamment celui du patient n°13, William J. Winthrope, né le 18/11/1899 à Boston. Une photographie est jointe au dossier. Il s'agit bien de l'homme qu'ils ont vu lors du bal du Palais Présidentiel (*Jet de SAN 1/1D3*). L'intéressé est décrit comme un dangereux psychotique sujet à des troubles paranoïdes et schizoïdes. Après une tentative d'évasion, il a été placé en chambre d'isolement au sous-sol.

Au moment où le dossier est refermé, l'alarme est déclenchée, car Baku sent qu'ils sont sur le point de s'éveiller. Les lumières s'éteignent et une sirène stridente retentit. Les couloirs et les escaliers semblent interminables. Les portes s'ouvrent sur de nouvelles portes qui elles-mêmes donnent sur le couloir que viennent de quitter les personnages. L'hôpital semble être devenu un véritable labyrinthe se modifiant sans cesse pour garder les investigateurs prisonniers. Le personnel de l'hôpital se met en quête des investigateurs. Séréna Leloup en personne peut donner la chasse. Les investigateurs doivent prendre conscience qu'une entité les retient prisonniers et qu'ils ne pourront pas lui échapper physiquement. Si l'un d'eux affirme vouloir se réveiller ou résister mentalement, faites lui faire un test de Volonté. En cas de réussite, lui et ses compagnons se retrouvent en bas de l'escalier desservant le sous-sol. Face à eux, une écouteille semblable à celles qu'ils ont pu voir sur l'Andromeda.

La vérité dévoilée

L'écoutille donne sur un couloir semblable à une coursive de bateau. Quelques ampoules sales diffusent une pâle lumière qui parvient difficilement à chasser les ténèbres. Le long des murs courent des tuyaux métalliques. Le sol est recouvert de 10 cm d'eau. Il fait frais. Les lieux sentent l'humidité et l'urine. De part et d'autre du couloir se trouvent des portes métalliques. Certaines sont ouvertes et donnent sur de petites chambres d'hôpital qui tiennent plutôt de la salle de torture désaffectée. Sur l'une des portes, un petit panneau indique le chiffre 13. Elle s'ouvre sur un vaste salon de style victorien éclairé par un magnifique lustre de cristal. Une fenêtre est ouverte sur l'extérieur. Il fait nuit et la pleine lune inonde de sa blancheur diaphane un paysage de collines boisées. Une brise fraîche entre dans la pièce. Dans un fauteuil, fumant une pipe, William J. Winthrope est plongé dans la lecture d'un livre imposant. Il lève les yeux vers les investigateurs et sourit. « Ah, enfin vous voilà, dit-il. J'ai bien cru que vous n'y parviendriez jamais ! Fermez cette porte, vous n'avez rien à craindre ici, vous êtes chez moi. »

Les investigateurs auront très certainement de nombreuses questions à poser au Lieutenant Winthrope. Il est tout à fait disposé à y répondre autour d'une bonne tasse de thé. Étonnamment calme et détendu, Winthrope leur parle de Yidhra et de la secte des Fils de Baku et leur explique que l'Andromeda abrite l'avatar de Yidhra. Leurs corps sont encore prisonniers du navire et du Dieu.

Par ici la sortie

Une fois le thé terminé, Winthrope explique qu'il peut aider les investigateurs à s'évader. Il se lève pour prendre sur une étagère une antique camera à trépied en bois laqué. Avec une certaine fierté, il la présente cérémonieusement aux investigateurs et, tout en dansant autour d'elle. « Voici ma boîte à cauchemar. C'est votre passeport pour la liberté ». Winthrope leur explique que Baku finira nécessairement par consumer leurs rêves et leurs corps à moins qu'ils ne trouvent le moyen de donner de la substance à leurs fantasmes.

Pour y parvenir, Winthrope a fini par comprendre que le meilleur moyen est de devenir fou. C'est ici que la boîte à cauchemar entre en jeu.

Winthrope ouvre le boîtier de l'appareil et en extirpe des bobines de film à l'aspect insolite. Dans les mains du vieil explorateur, elles ressemblent à des viscères. Winthrope s'approche d'un vieux projecteur et monte cérémonieusement le film. La lumière s'éteint, le bruit caractéristique du projecteur emplie la pièce et un film en noir et blanc de mauvaise qualité s'anime sur le mur. Les héros y découvrent une expédition d'une quinzaine de personnes. On reconnaît aisément Winthrope accompagné de porteurs, de guides et de quelques aventuriers européens. Ensemble, ils pénètrent dans une jungle inextricable et avancent avec crainte et précaution. Le film semble dater des années 20. Alors que les aventuriers s'approchent d'une grotte l'arme au poing, la tension monte et nos investigateurs ont l'étrange impression d'être happés par le film. Ils ne font plus qu'un avec l'équipage qui progresse dans la jungle et pénètrent dans la cavité. Ils arpentent dans l'obscurité un sol rocailleux qui semble conduire vers le centre du monde.

Bientôt, ils débouchent dans une caverne immense avec en son centre une mare putride. Les hommes s'en approchent doucement et restent sur leurs gardes. Il s'agit d'une sorte d'étendue de boue noirâtre animée de légers tremblements. Lorsque les investigateurs sont suffisamment près, ils réalisent qu'il ne s'agit nullement de boue, mais bien d'une mare de viscères animée d'une malignité propre. Plusieurs membres de l'expédition font volte-face et essaient de quitter la grotte. C'est alors que la mare de viscères s'anime et qu'une myriade de tentacules se déploie. Des hommes vêtus de pagne semblent sortir de nulle part, armes blanches à la main. Il s'agit des fils de Baku. Dissimulés dans l'ombre, ils se manifestent par dizaines et empêchent quiconque de quitter la grotte. Leur aspect physique repoussant est terrifiant. Les investigateurs vivront cette scène comme un cauchemar horrible duquel il est difficile de s'éveiller. La perte de SAN est massive (1d6/1d20) mais cette sensation de vivre un terrible cauchemar leur donne la possibilité de





s'extraire du rêve de Baku. Alors qu'ils ont l'impression de mourir, d'être happés par la masse organique ou de succomber sous les coups de machettes des fils de Baku, ils voient un long tunnel de lumière et, au bout, l'éveil...

En direct de l'enfer

Les investigateurs ont cheminé dans différentes strates du rêve de Baku. Les voilà sortis de l'univers onirique dans lequel ils évoluaient, mais la mort n'aura jamais été aussi présente.

Un monde à part

Les investigateurs s'éveillent enfin. Ils ont la tête lourde, une céphalée implacable et se sentent vaguement nauséeux. Ils ont la sensation pénible de sortir d'une longue convalescence. Ils sont nus et grelottent dans l'air glacée d'une des cales de l'Androméda. Les investigateurs sont couverts d'une glaire répugnante et s'éveillent dans un environnement quasi extraterrestre. Autour d'eux, des amas de mucus opaques forment un labyrinthe cristallin. De temps à autre, on aperçoit des cadavres emprisonnés dans ces sécrétions solides. Les joueurs reconnaîtront parfois le visage de certains patients de « l'hôpital psychiatrique » Un gaz luminescent et inodore plane au ras du sol et plonge la pièce dans une lumière spectrale. Enfin, une flore aux couleurs agressives composée de lianes et de moisissures abjectes recouvre les parois de la cale. Des insectes inconnus et fous-seurs courent par milliers au sein de ce lichen répugnant (SAN1d4 / 1d12)

L'aspect le plus étrange de ce lieu plane au-dessus des investigateurs. Des centaines de tentacules fins comme de petits filaments pendent du plafond. Les victimes d'Yidhra que les investigateurs peuvent entrevoir dans les concrétions de mucus y sont reliées.

Yidhra se trouve au milieu de la pièce, dans un espace dégagé au centre de ce labyrinthe morbide. Il s'agit d'une vaste flaque de matière organique agitée de soubresauts permanents. En son cœur, un énorme tronc de viscères s'élève vers le plafond, s'y solidarise et le colonise. C'est d'ici que les filaments naissent et fouillent l'air à la recherche de victimes potentielles (SAN 1d8/1d20).

De fait, les joueurs ne sont pas en sécurité dans cet environnement. Le labyrinthe dans lequel ils se trouvent se joue de leur sens et se modifie en permanence. Par ailleurs, les investigateurs sentent encore les effets néfastes du poison injecté par Yidhra dans leur cortex et sont sujet à des hallucinations et des illusions. Afin de sortir de la cale dans laquelle ils se trouvent, les investigateurs vont devoir réussir trois tests d'orientation. Chaque test, réussi ou raté, s'accompagne d'un jet sous *dextérité*X4. En cas d'échec du jet de *dextérité*, l'investigateur est attaqué par les filaments de la créature qui se solidarise à son corps. S'en débarrasser provoque 1d4 de dommage.

Enfin, les investigateurs reprendront peu à peu conscience de leur réelle identité et subiront un choc traumatique (SAN 1d4 /1d12). Le gardien remplace les fiches de personnage par les fiches des « vraies » personnalités des investigateurs.

Visite à fond de cale

Les investigateurs comprendront assez vite qu'ils cheminent dans les cales de l'Androméda. Les cales n°1, n°2 et n°3 sont occupées par l'ancre d'Yidhra. On en sort par une petite porte qui permet de déboucher dans la 4ème cale. Cette pièce sombre abrite le « trésor de Baku ». Ce trésor est composé des offrandes faites au Dieu par ses serviteurs. Une feuille sommaire permet aux investigateurs de découvrir des vêtements, un fusil mitrailleur AK-47 (12 balles dans le magasin), un vieux pistolet à poudre noire (1 balle), un Glock 18 (8 balles dans le chargeur) ainsi que 8 bâtons de dynamite très instables. Les investigateurs découvrent aussi de très nombreux papiers d'identité ainsi qu'un nombre impressionnant d'effets personnels (doudous, bijoux, appareils photos, souvenirs) qui témoignent de l'ampleur et de la durée du carnage.

LA CINQUIÈME CALE Une petite écouteille permet d'accéder à la 5ème cale, lieu du culte des fils de Baku. Les murs de cette salle sont peints et couverts d'inscriptions incompréhensibles. Les peintures naïves qui recouvrent les murs racontent l'histoire des fils de Baku, de l'appel

du premier fils au départ de la grotte originelle en passant par l'offensive de Winthrope. Cette cinquième cale permet de remonter vers les étages supérieurs et vers le pont du bateau.

LES CHRONIQUES DE THRANG Au centre de la pièce, sur un lutrin se trouve un exemplaire des chroniques de Thrang. Il s'agit d'un livre ancien et volumineux couvert d'enluminures abjectes. Les chroniques sont écrites dans un dialecte hybride issu du Môns primitif et du Khmer. Le récit richement illustré couvre plus de 2000 pages de papyrus en bambou reliés par du chanvre. L'ouvrage est lourd et excessivement fragile. Seul un linguiste d'une rare compétence pourrait percer à jour son texte qui décrit la naissance d'Yidhra et sa transformation au fil de sa rencontre avec des formes de vie.

Les fils de Baku

Si les investigateurs parviennent à se débarrasser du Grand Ancien ou s'échappent, ils devront affronter les fils de Baku, qui tendront au minimum trois embuscades dans des endroits stratégiques du bâtiment : cages d'escalier, écoutilles, coursives... Les fils de Baku ne portent pas

d'armes à feu et disposent uniquement d'armes blanches, mais ils maîtrisent « le don ». Cette force magique leur permet de modifier la réalité. Ils s'en serviront pour surprendre les investigateurs en modifiant leur environnement immédiat. Ils sont capables de faire apparaître des portes là où il n'y en a pas, de disposer des obstacles sur le chemin des investigateurs, de faire disparaître l'arme qu'ils s'approprient à saisir.

Sur le pont supérieur

Les investigateurs se rendront certainement sur le pont supérieur afin de trouver un moyen de s'échapper. Malheureusement pour eux, c'est ici que le premier des fils, une femme sans âge dévouée corps et âme à Yidhra, les attend. Le pont est encombré de centaines de containers rouillés et vides. Le premier des fils se sert de ce décor angoissant et de sa maîtrise du don pour tracer une route sinueuse et en mouvement destinée à perdre les investigateurs.

Ici, le rêve se confond avec la réalité et le premier des fils peuple son piège de cauchemars. Si les investigateurs parviennent à l'éliminer, ils parviendront sans aucune difficulté à quitter le labyrinthe de métal. En faisant le tour du bastingage ils découvriront un petit esquif à moteur situé à la traîne de l'Andromeda.

Et après ?

À l'issue de cette expérience traumatisante, les survivants parviendront sans doute à rejoindre la Somalie. Dans leur état de délabrement psychique, il est pratiquement certain que les investigateurs seront orientés vers un hôpital psychiatrique. . Leurs cauchemars les poursuivront de plus belle, les amenant à nouveau à s'interroger sur l'existence d'une réalité intrinsèque, distincte du rêve. Peut-être trouveront ils la paix lorsqu'ils comprendront que la réalité n'est qu'un leurre et le rêve une voie vers la vérité.





157

C'EST À L'OCCASION DU DIXIÈME ANNIVERSAIRE DE LA SORTIE DU PREMIER OPUS DE LA SAGA, QUE VOIT LE JOUR STAR WARS RPG CHEZ WEST END GAMES EN 1987. SI, À L'ÉPOQUE, L'EMPREINTE LAISSÉE PAR LA TRILOGIE EST DANS TOUS LES ESPRITS, LES JEUX DE RÔLES BASÉS SUR LE SPACE OPERA NE SONT PAS LÉGION...

Le *space opera* se caractérise par des aventures épiques dans un cadre géopolitique complexe empreint de technologie et de voyages spatiaux. Les principaux jeux se réclamant du genre sont **Traveller** (1977), **Empire Galactique** (1984) et **Méga** (1984). Malheureusement, ces derniers demandaient un investissement des MJ et des joueurs assez conséquent. Malgré des descriptifs technologiques présents, ces jeux, en plus de faire la part belle aux héros solitaires, ne comportaient que peu de supports visuels pouvant aider les joueurs à s'immerger dans leur monde...

C'est donc en janvier 1989 que **Descartes Éditeur** publie la version française de **Star Wars - La guerre des étoiles**. L'armature du jeu repose alors sur le système D6 : un système simple, sans être simpliste, mettant l'accent sur l'action en privilégiant la

fluidité du jeu, dans le but de mieux coller à l'esprit de la saga. La gestion de la Force (pierre angulaire de la saga et du jeu) offrait, de plus, la possibilité d'intégrer au jeu des actions d'éclat, et de mettre ainsi en avant le côté épique du *space opera*... Malheureusement ce système avait un défaut majeur lié à la résolution des actions en elle-même ; très vite, les joueurs devaient jeter des pleines poignées de dés.

Côté jeu, le système reposait sur des archétypes qui permettaient aux joueurs d'interpréter une palette de personnages de la saga allant de l'ewok au pilote de chasse, en passant par les inévitables contrebandier et Jedi. Ces bretteurs laser, normalement en voie d'extinction dans la saga, furent souvent sauvés de la disparition par des colonies de joueurs maniant la Force !

UN NOUVEL ESPOIR

Le livre de base posait les bases de l'univers, les règles et les conseils pour mener à bien des aventures et campagnes dans la guerre galactique opposant les Rebelles à l'Empire. La lecture du livre était fluide et claire, ne demandant au MJ, par conséquent, que peu d'investissement pour se lancer. Le livre de base, bénéficiant d'une couverture rigide, était agrémenté de photos issues de la saga facilitant la prise de références, le tout saupoudré d'une touche d'humour avec de fausses publicités faisant l'apologie de la carrière de *StormTrooper* par exemple. Cette publication fut rapidement suivie du **guide technique** le même mois. Du haut de ses 142 pages, il est un complément indispensable au livre de base, avec son catalogue technique et scientifique des équipements de l'univers, décrit les principaux personnages de la saga. Il nous renseigne sur l'organisation des différents corps de l'armée impériale et nous présente en détail les bases de l'alliance rebelle. Ce guide a d'ailleurs connu une notoriété hors jdr, car il a longtemps été considéré comme une véritable encyclopédie de la saga. En ce qui concerne l'écran, fourni dans le supplément **matériel de campagne**, il proposait également un livret de conseils pour mener à bien une campagne et des pions supplémentaires pour le wargame *Guerrriers des Étoiles*. Mais toutes les publications n'ont malheureusement pas été de ce niveau : **le manuel d'instruction du Général Kraken**, par exemple, était un simple catalogue d'équipement militaire, gadgets et modifications pour customiser le matériel. Il devait être utilisé avec parcimonie afin d'éviter aux parties de tourner à un massacre absolu ou de basculer vers un univers orienté *cyberpunk*, trop éloigné de la saga. Et pour finir, « *le supplément aux règles* » était une introduction aux futures règles de la **V2**. Utile si le MJ restait sur la gamme **V1** sinon, il était totalement dispensable. Il faut toutefois lui accorder de bonnes explications sur la Force et des règles sur des combats spatiaux à grande échelle, toujours pratiques.



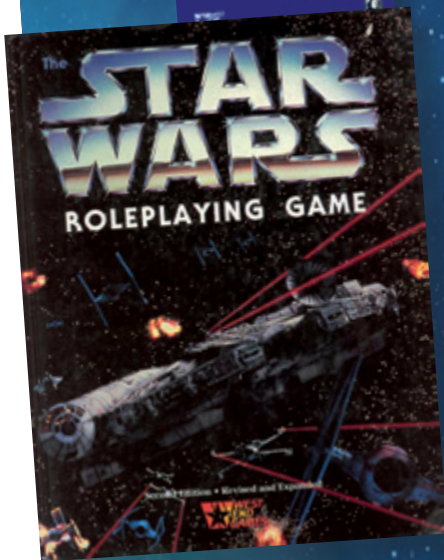
Trois suppléments de contexte d'excellente qualité sont sortis par la suite. Pour commencer, il y eut le **Guide de l'Empire** et le **Guide de l'Alliance Rebelle**. Se voulant atypique, le **Guide de l'Empire** était conçu comme une vaste enquête des services de renseignements rebelles sur l'Empire. Sans être exhaustif, ce supplément explore la formidable machine de guerre impériale, ses vaisseaux, ses troupes de chocs, le puissant BSI et leurs services secrets. Un véritable régal pour les MJ ! Dans la même veine, le **Guide de l'Alliance Rebelle** est rédigé par un journaliste rebelle et comprend de nombreux plans secrets et un historique complet sur l'émergence de la Rébellion, le tout accompagné de techniques de combat spatial¹ et terrestre. Le **Guide Technique de l'Étoile de la Mort**, quant à lui, propose une description complète de ces stations orbitales. Il fourmille d'aides de jeu et de conseils à réutiliser dans de futurs scénarios. C'est un must pour les fans, où l'historique et des plans complets de la station sont compilés. Malgré un intérêt purement ludique limité (jouer sur une Étoile de la Mort), les informations qu'il contenait permettaient toutefois d'avoir cette arme de destruction massive en toile de fond.



¹ Les techniques de combat spatial décrites dans le guide de l'Alliance Rebelle sont des tactiques largement utilisées par les premiers aviateurs de la 1^{re} et 2^{de} guerre mondiale. Comme quoi même dans le futur, les meilleures tactiques sont intemporelles.

Durant cette période faste du JdR, une multitude de scénarios sont sortis. Mais la qualité ne fut pas toujours au rendez-vous, loin s'en faut. Les premiers ont permis une immersion totale des joueurs et MJ dans la mythologie de l'univers : **Chasse à l'homme sur Tatooine** et **Commando : Shantipole** permettaient aux personnages-joueurs d'évoluer dans Mos-Esley ou d'aider Akbar dans la construction des prototypes de *B-Wing*. **La bataille du Soleil d'Or** reçut le prix du meilleur scénario *Origin89* durant la convention de Los Angeles, avec une aventure totalement originale, mâtinée de diplomatie, qui permettait une expérience de jeu plus riche et mettait la Force au centre de l'intrigue. Malgré tout, beaucoup de situations se résolvait essentiellement à coups de blaster. **Les coordonnées d'Isis** fut l'un des meilleurs scénarios de cette période : diplomatie et courses-poursuites permettaient à ce scénario bien structuré de nous faire vivre une excellente aventure et de protéger une base importante de la Rébellion.

Du côté obscur de la qualité des scénarios, **Outerspace** donne le ton. Les PJ se retrouvent dans une dimension parallèle (de façon extrêmement maladroite) afin de justifier la rencontre avec d'anciens ennemis. Autre exemple ? **Les Récupérateurs** offre une succession de scènes mal posées et d'interactions mal ficelées, à peine sauvées par l'impossibilité de ne pas pouvoir tout régler à coups de blaster. **Le Domaine du Mal** est quelque peu atypique, mais avec un bon travail d'adaptation, ce scénario devient un *survival horror* sur fond de côté obscur. Avec **Pluie d'Étoiles**, la saga atteint une linéarité abyssale : une suite de combats pour tenter de fuir des geôles d'un destroyer impérial ne pouvant servir que de trame pour un groupe s'étant fait capturer. Avec **Crise dans la Cité des Nuages**, malgré un scénario des plus pauvres, trois points pouvaient toutefois être exploités : des anciens PNJ, Bespin, un haut lieu de l'Empire Contre-Attaque et un jeu de *Sabbac* livré avec ses règles. Un must pour se faire des soirées poker à la sauce *Star Wars* !



L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE

En 1993, la seconde version du livre de base sort en utilisant toujours le système **D6**. Elle apporte du *background* et de nouvelles règles, comme le D joker qui deviendra aussi la nouvelle base pour le système **D6** (appelé *D libre* dans cette édition). Elle bénéficie d'une bonne traduction et la maquette est agréable à lire. L'écran du maître de jeu est un des meilleurs produits de la gamme : sur 4 volets, il est accompagné d'un livret de 48 pages contenant des fiches vierges d'équipement, de PJ et d'armes. Le **Guide de la Trilogie de la Guerre des Étoiles** est un must en matière de *background*, avec son encyclopédie, agrémentée de photos des films, qui dévoile les dessous de certaines scènes, ainsi que des fiches de personnages importants. Ce guide est découpé en trois chapitres, soit un par film. Il est particulièrement utile pour insérer un PNJ connu ou recréer une scène clin d'œil à la saga durant un scénario. Avec **Star Wars Deuxième Édition Révisée**, le MJ a enfin un produit totalement abouti. Le style et le ton employé permet de prendre par la main à la fois MJ et joueurs. Un excellent produit mais qui devient tout de même rapidement redondant avec les autres livres de règles et suppléments aux règles déjà sortis.

Une fois encore, les scénarios ne sont pas en reste : **Meurtres dans la cité des profondeurs** est un gros morceau de bravoure pour les PJ qui vont découvrir le monde natal des Mon Cal et Quarren. Il permet aux joueurs de sentir la satisfaction d'avoir œuvré pour la cause rebelle. **L'enlèvement** est un scénario, certes, balisé, mais l'esprit « *fusillade contre les impériaux* » change et ne devient pas systématique. C'est un scénario de bonne facture mélangeant *roleplay* et négociations. **Supernova** se démarque, puisqu'il s'agit d'une mini campagne de 5 scénarios indépendants dont le point commun est le système Demophon, où le soleil se transforme en supernova. Mais cette bonne idée de *background* est vite balayée par la pauvreté

des intrigues proposées. **Aventures Instantanées** propose des synopsis originaux qui vont de la romance intergalactique au sabotage, de l'infiltration à la course-poursuite.

À la sortie de *Guerriers des Étoiles*, un *wargame* pur et dur, est publié un *add-on* pour rendre compatible ce *wargame* avec le JdR **Star Wars D6**. En termes de jeu, et en toute subjectivité, cette extension était une véritable merveille. Le joueur retrouvait tous les ingrédients d'une bataille spatiale : les *X-Wings*, armés de leurs torpilles et protégés par leurs boucliers, des nuées de *TIE* fondant sur leurs objectifs et les cargos, *shuttle* et *Slave-1* se taillant la part du lion. Les scénarios fournis étaient de qualité et de petites règles additionnelles sur des achats de vaisseaux, de pilotes, d'expérience rendaient le jeu vraiment très attractif. Cependant, il souffrait de l'héritage du JdR **D6** : il fallait à chaque tour jeter des tonnes de dés pour déterminer les initiatives, les coups au but, les prouesses au pilotage. De plus, ce jeu devenait très facilement chronophage au détriment de la partie de JdR...

LE RETOUR DU JEDI

À grande saga, il fallait un grand jeu de rôle et il le fut, malgré quelques défauts de jeunesse. Sa Force résidait dans le fait de coller au plus juste de l'univers visuel donné par Georges Lucas, mais c'était aussi sa faiblesse : les PJ et MJ étaient enfermés dans une éternelle bataille galactique entre les Rebelles et l'Empire. Ce n'est que 14 ans après la fin de la gamme que maîtres et joueurs allaient enfin s'affranchir de cela et jouer des personnages en marge de la société avec **Star Wars - Edge of the Empire (Star Wars - Aux confins de l'Empire)**. Mais, ne sois pas impatient, jeune padawan, il s'agit là d'une toute autre histoire...





STAR WARS

PIÈGE DE GLACE

PROLOGUE

Malgré sa défaite pesante à la bataille de Hoth et son éparpillement dans la bordure extérieure, l'Alliance continue de gagner de nombreux partisans à travers toute la galaxie... Des peuples entiers se soulèvent et rejoignent le camp des conjurés. De nouvelles races, de nouvelles planètes et de nouveaux secteurs se joignent à la lutte contre l'Empire. Mais l'Empereur ne laisse pas ces soulèvements impunis. Il réaffirme sa puissance en réprimant dans le sang les nombreuses révoltes qui sapent son autorité. Et tandis que l'Empire développe en secret une nouvelle arme impitoyable plus destructrice que l'Étoile Noire, la Rébellion se constitue, quant à elle, une nouvelle flotte de combat. L'affrontement final approche peu à peu et l'Alliance rebelle, bien qu'inférieure en nombre et en puissance compte bien mettre un terme, très bientôt, à l'hégémonie de Palpatine...

Avant-propos

Ce scénario est prévu pour 3 à 5 joueurs initiés, familiers avec cet univers et un MJ confirmé. L'idéal serait que le groupe ait déjà un transporteur ainsi que des accointances avec le Soleil Noir. L'action prend place quelques mois après la défaite de Hoth. L'Alliance rebelle est répartie un peu partout dans la bordure extérieure et rassemble peu à peu ses forces pour préparer l'affrontement final. Le soulèvement de quelques planètes et secteurs de la galaxie, comme Calamari, permet à l'Alliance de se constituer une nouvelle flotte de combat et d'intégrer dans ses rangs de nouveaux modèles de chasseurs et bombardiers plus modernes et efficaces que ses bons vieux X-Wing et Y-Wing... C'est dans ce contexte que les PJ vont devoir assurer leur mission qui, sur le papier, ressemble à une banale mission de fret.

Des aides de jeu sont à télécharger sur le site. Vous y trouverez en particulier les caractéristiques des PNJ pour le système D6. Ils sont ici présentés en respectant le système de la version FFG.

162

En bref

En mission pour l'alliance, l'équipage de PJ transporte une cargaison de processeurs qu'il doit faire modifier et ramener à bon port. Mais l'ingénieur chargé de les adapter aux chasseurs A-wing est enlevé. Nos héros devront impérativement le retrouver pour accomplir leur mission.

Présentation

Les PJ sont envoyés sur Ash'tary IV pour récupérer une cargaison volée de micro-processeurs dernière génération à la Société AstraTech. Initialement prévus pour équiper les nouveaux intercepteurs TIE de l'Empire, ces processeurs, une fois reprogrammés seront utilisés pour perfectionner les ordinateurs tactiques des chasseurs A-wing de la flotte Rebelle.

En possession des puces, les PJ doivent se rendre sur la planète Pahrmeel V et livrer leur cargaison à un ingénieur capable de les modifier: Saffron River. La marchandise rejoindra alors le secteur Assadra Prime pour être intégrée à la production des chasseurs de l'Alliance.

Saffron est un agent rebelle très qualifié dans son domaine : l'informatique. Elle travaillait pour SIENAR intelligence Systems avant de rejoindre l'Alliance, il y a près de 2 ans.

En poste sur Pahrmeel IV, elle a remarqué il y a quelques jours le ballet inhabituel de navettes impériales dans le secteur. Ainsi, elle a découvert que la planète jumelle de Pahrmeel IV, censée être inhabitée car extrêmement hostile, abrite un centre pénitentiaire impérial. Elle extrait alors les données relatives à son emplacement et la liste complète des prisonniers.

Mais, son incursion découverte par un agent du B.S.I. un peu zélé. Saffron est obligée d'effacer ses traces avec un virus destructeur qui, certes, couvre ses arrières, mais détruit au passage quelques milliers d'autres fichiers. Dès lors, le lieutenant Romack, officier du B.S.I. la piste pour lui faire payer son crime et s'assurer que l'Empire n'ait pas vent de ce désastre.

Une tierce partie s'invite dans l'affaire: Alley Summer, un agent du Soleil Noir. Infiltrée au B.S.I. depuis près de 3 mois, elle était justement chargée de prendre possession de ces données et profite donc de l'occasion pour tenter de s'en emparer. Son amant, un important agent du Soleil Noir est, selon ses sources, prisonnier de ce complexe et elle fera tout pour le libérer, même trahir son commanditaire. Alley, jeune femme séduisante et bonne actrice profite donc des petites faiblesses de Romack pour le manipuler et faire équipe avec lui. Mais elle le doublera à l'occasion...

Saffron, bien que très douée, a laissé un trace de son passage. Le virus codé par ses soins recèle une signature. Romack n'a plus qu'à rechercher cette signature et à tendre un piège à son auteur.

Saffron, certaine d'être tranquille, contacte l'Alliance. Pour Romack et Alley c'est bien plus qu'il n'en faut ! Ils découvrent assez rapidement d'autres sous-programmes noyés





dans le flux incessant de données transitant sur les réseaux de la planète, dont celui intégré au système de commande des boissons du «Twin Dwarf Suns».

Ils savent désormais comment repérer à la fois le Pirate et ses contacts. Alley se chargera d'intercepter Saffron tandis que Wick prendra sa place au rendez-vous avec les PJ et fera ainsi d'une pierre deux coups. D'autant que les PJ ignorent tout de Saffron, notamment son sexe. Il est important d'ailleurs que l'ambiguïté persiste jusqu'à leur rencontre effective.

Saffron n'est pas entraînée pour résister aux interrogatoires, Alley récupère assez rapidement les données volées et découvre que l'opération d'évasion doit être menée très rapidement.

En effet, dans moins de 20 heures, les deux planètes jumelles vont se retrouver en alignement. Ce phénomène n'intervient que tous les 684 révolutions. Durant plus d'un an, Pahrnel V sera privée de lumière et toutes les installations sur place privées d'énergie. La prison va devenir un congélateur, condamnant à mort tous ses occupants. Saffron ne tarde pas à deviner que seul le personnel impérial est évacué. Deux navettes impériales de Pahrnel IV sont assignées à cette fin et les registres ne montrent aucun nom de prisonnier...

Alley sait que FAIRMAN, autre représentant important du Soleil Noir, ne prendra aucun risque pour libérer ces prisonniers, malgré l'enjeu. Il est trop prudent pour ça. Le sort de ces derniers ne dépendra donc que des PJ !

Les joueurs débutent la partie alors que leurs personnages quittent la planète Ash'tary IV avec la cargaison volée.

Aucun de ces PNJ n'aura de feuille de personnage. Ils sont là pour interagir avec les PJ dans des séquences de RP. S'il doit y avoir des jets de dés pour eux, faites-en rouler une poignée derrière l'écran et décidez des résultats en fonction de vos besoins scénaristiques.

ACTE 1

RENDEZ-VOUS MANQUÉ

Le ciel lourd de nuages pollués de l'atmosphère d'Ash'tary IV laisse place à l'étendue étoilée de la galaxie. Votre vaisseau, moteurs à pleine puissance, s'extirpe péniblement de l'attraction terrestre pour filer vers son point de saut hyper-spatial, les soutes remplies de sa précieuse cargaison...

Tandis qu'il se glisse dans le flot abondant de cargos transitant autour de la planète, six appareils de l'empire se lancent à sa poursuite, déversant le feu destructeur de leurs canons-laser.

Départ précipité

Les joueurs démarrent en pleine action et doivent échapper à leurs poursuivants.

Circuler au travers d'un flux incessant de vaisseaux spatiaux, entrant et sortant de l'atmosphère planétaire ou orbitant paisiblement autour du petit astre n'est déjà pas une sinécure. Seul un bon pilote, assurant pleinement la maîtrise de son appareil peut se faufiler en toute sécurité dans le trafic extra-atmosphérique. Il en tire toutefois un avantage certain, tant les manœuvres répétées rendent le ciblage difficile. Les pilotes impériaux ont l'avantage du terrain et la maniabilité des TIE fighters est un confort de taille dans ces circonstances.

Mettez la pression aux PJ d'entrée de jeu ! Ils doivent se sentir menacés et en danger. Si le pilote rate un jet de pilotage, il égratigne, cabosse ou défonce la carlingue de son vaisseau. Le mécanicien ne devrait plus savoir où donner de la tête... Les autres PJ doivent tenter de se rendre utiles par tous les moyens.

Au bout du compte, l'appareil des PJ doit s'en sortir avec plus de peur que de mal mais suffisamment de dégâts pour faire râler le mécano et d'émotions pour mériter un verre de bon vieux Whisky Corellien !

L'équipage dispose de trois jours de répit avant d'atteindre sa destination : le secteur Pahrnel. De quoi se reposer et réparer les dégâts causés au vaisseau. C'est l'occasion de faire une mise au point sur le briefing qu'ils ont reçu quelques jours plus tôt (voir aide de jeu). À l'issue de ces trois jours, l'appareil des PJ sort enfin de l'hyperespace pour achever son voyage dans le secteur attendu.

Arrivée sur Pahrnel

L'appareil sort d'hyper-espace à proximité de Pahrnel IV. Sa jumelle est nettement visible à proximité. Seuls une vingtaines de cargos sont visibles, ainsi qu'une navette des douanes impériales stationnée au contact d'un transporteur lourd. Un message automatique de bienvenue s'affiche sur l'écran de contrôle principal, invitant le pilote à se placer sur trajectoire d'approche.

Un contrôle formel est pratiqué tandis que les PJ approchent de la planète. Un opérateur leur demande leur destination et les raisons de leur visite. Un petit baratin suffira à contenter le fonctionnaire qui dirige alors le cargo léger vers une trajectoire de descente.

Plusieurs appareils sont invités à se poser sur une plate-forme à l'extérieur du dôme de protection du Puits n°3. Ceci fait, celle-ci s'enfonce de quelques centaines de mètres sous la surface puis suit un gigantesque tunnel vers le Puits. Enfin, des rayons tracteurs parquent le vaisseau rebelle dans l'un des hangars.

Un rapide contrôle douanier est effectué par trois agents de la sécurité locale qui seront plus prompts à accepter un pot de vin qu'à vérifier le contenu des caisses. Si besoin, les PJ disposent de documents falsifiés. Une fois les formalités terminées, les PJ se rendent au point de rendez-vous, le complexe de divertissement «*Fairman Palace*».

Comme le prévoit le protocole de mise en relation avec l'agent rebelle, les PJ doivent commander des boissons particulières au bar, le «*Twin dwarf suns*». Cette commande informe l'agent RIVER de leur présence.

Le «*Fairman Palace*» se trouve au même niveau, de l'autre côté de la garnison impériale. Un système de transport en commun sur monorail magnétique permet d'accéder facilement à tous les lieux importants. Durant leur déplacement, les PJ peuvent rencontrer une population bigarrée. Une majorité de colons humains compose la communauté de P. IV, mais on y croise beaucoup d'autres races comme les Dévaroniens, Rodiens et bien d'autres. Ils remarquent aussi une présence impériale visible et rassurante pour la population, moins pour eux..

Le «*Fairman Palace*» est un complexe de divertissement semblable à un gigantesque centre commercial. On y trouve à peu près tout sauf évidemment des armes et autres produits de contrebande. Les galeries marchandes s'étendent sur une dizaine de niveaux, disposées en terrasses sous un dôme holographique affichant un magnifique ciel ensoleillé. Végétation et enseignes colorées complètent ce décor de rêve. Les terrasses sont suffisamment larges et spacieuses pour permettre le passage de véhicules à répulseurs.

Le «*Twin Dwarf Suns*» se trouve sur la terrasse la plus élevée. C'est un bar-casino réputé et fréquenté. De jolies hôtesses et séduisants hôtes invitent les clients à prendre place. Sur la scène située à l'entrée, trois jeunes humanoïdes se trémoussent langoureusement sur un rythme jazzy. Leur show est retransmis sur les écrans géants recouvrant les murs. Surplombant la grande salle, un dôme laisse entrevoir le casino et ses tables de jeux.

Malgré l'heure matinale, l'établissement compte déjà une centaine de clients. Il ne reste plus qu'à commander les boissons et attendre. Durant la demi-heure qui suit, plusieurs personnes entrent ou sortent du bar. Finalement, un homme s'installe à la table du groupe. Il commande un verre, puis entame la discussion.

Après avoir tâté le terrain, Romack se fait passer pour le bras droit de Saffron. Il demande alors aux rebelles de le suivre et les conduit dans la zone fermée au public



(locaux techniques / réserve) de l'établissement, les entraînant dans le piège tendu par ses soins. Six agents impériaux armés resserrent l'étau sur le groupe de PJ et les tiennent en respect. Les PJ peuvent risquer l'affrontement ou se rendre. Dans les deux cas, c'est l'enfer assuré. Le BSI ne plaisante pas avec les agents rebelles.

De son côté, la vraie Saffron, est enlevée par Alley Summer qui la neutralise au rayon paralysant et la jette aux yeux de tous dans son Speeder.

Quelle que soit la décision prise par les PJ, il est important qu'ils assistent à cette scène alors qu'ils sortent du «Suns». S'ils sont prisonniers, ce sera l'occasion de tenter une évasion. Avant qu'Alley ne prenne la suite, Romack lâchera un juron la concernant. L'un des PJ pourrait largement avoir le temps de reconnaître en elle un agent du Soleil Noir.

Quelques échanges de tirs au milieu des galeries commerçantes? Une course poursuite trépидante dans le puits? La fin de cet acte peut prendre plusieurs direction... même celle de la prison du complexe impérial situé à proximité. Quoi qu'il en soit, les PJ ne doivent pas pouvoir récupérer Saffron River pour le moment...

Toutefois, si l'élimination des agents impériaux met les Forces de Sécurité Impériales sur leur talons, ils disposent d'un atout involontaire. Romack n'a pas tenu ses supérieurs informés de l'opération. La lourdeur administrative et hiérarchique des services secrets impériaux et du commandement militaire va jouer en la faveur des PJ.

Concernant les agents impériaux et PNJ utilisés lors des combats

Les MJ considèrent souvent les Forces Impériales comme du menu fretin. Pourtant, les Troupes de Choc sont des adversaires particulièrement dangereux. En cas d'affrontement, la difficulté doit se sentir, au point de pousser, le plus souvent, les PJ à fuir !



ACTE 2 SAFFRON

Dans la mesure où la production des A-Wing dépend de son travail, retrouver Saffron devient la priorité des PJ. Trouver un autre ingénieur capable d'effectuer les modifications n'est pas envisageable. Cela retarderait considérablement l'Alliance dans ses projets. Deux opérations sont programmées dans les mois à venir et leur réussite ne peut être assurée que par des appareils rapides et des pilotes suffisamment formés.

À la recherche de Saffron

Deux pistes pourraient permettre de retrouver l'ingénieur. En cas de réussite, le groupe apprend que Alley a conduit Saffron à bord de son speedster jusqu'au hangar NCC-1701.

Piste 1 : sur les pistes du Speeder d'Alley

La première n'est pas la plus évidente mais la plus aisée. Elle exploite les connaissances éventuelles d'un PJ concernant le Soleil Noir. Il peut être capable de reconnaître certaines caractéristiques propres aux vaisseaux de transport que ses agents utilisent. En ayant accès aux consoles et aux bases de données de l'astroport, il pourra tenter de retrouver l'appareil de Alley grâce à son signal transpondeur ou à l'enregistrement des harmoniques de ses propulseurs.

Le centre de contrôle de l'astroport de Pahrme IV est assigné à la gestion des transporteurs affiliés à la Guilde Minière et aux appareils indépendants. Gardé par quelques miliciens, ils est assez facile d'accès. Un grand hall d'accueil avec quelques turbolifts, une dizaine d'étages de bureaux administratifs, un centre névralgique au sommet... Les points d'accès au réseau ne manquent pas. Il est toutefois déconseillé de la jouer l'arme au poing. Demander un entretien avec un agent administratif pour une affaire contentieuse (une éraflure ou deux sur le vaisseau... ou un vol de pièces, etc), le neutraliser discrètement et accéder à son poste de travail ne devrait pas présenter une difficulté insurmontable.

Piste 2 : sous surveillance

La deuxième possibilité est de consulter les données enregistrées par le réseau important de caméras du complexe. Le Centre commercial possède son propre système de surveillance et de sécurité. C'est d'ailleurs pour ce complexe que travaillait Saffron. Là encore, le centre dispose d'un hall d'accueil, de bureaux sur trois étages et d'un poste de contrôle au sommet. Il est surveillé, mais cette fois par des hommes de Niska Fairman, le mafieux à la tête du Fairman Palace. Une tactique similaire à celle présentée ci-dessus est envisageable. Une autre, plus sportive consiste à se faire passer pour des hommes de Fairman... Une troisième à jouer la diversion et la discrétion.

Agents

(du BSI, de Niska, ou de sécurité)



Système FFG

Armes légères :   

(dégâts : 5 + 1/★)

Calme, Coercition, Pugilat, Vigilance :

(Le reste :  

Encaissement : 2

Seuil de Blessure : 8

Seuil de stress : 8

Hangar NCC-1701

Lors que les PJ arrivent dans le hangar, le «Kor-rigan» le transporteur léger d'Alley Summer est bien là. La passerelle est ouverte et on entend la voix des deux femmes, à l'intérieur.

Alley est assise sur une banquette, les pieds sur la table, une main tenant un datapad, l'autre posée négligemment sur la crosse d'un blaster lourd. Saffron, complètement libre de ses mouvements, est penchée sur une console du vaisseau. Des câbles et un boîtier de transmission sans fils sont visibles à ses pieds. Elle se rend sans difficulté. Elle sait que les PJ n'auront pas d'autres choix que de suivre Saffron car celle-ci refusera sinon de leur venir en aide... Et l'Agent rebelle va précisément là où Alley souhaite se rendre : Sur Pahrme IV.

Il est ici temps de faire un point sur la situation pour les PJ. Saffron prendra donc quelques minutes à leur expliquer que les occupants de la Prison de Pahrme V commenceront à congeler lorsque l'éclipse qui commence dans moins de 10h plongera la planète dans l'obscurité durant près d'un an. Alors que la discussion sur la marche à suivre s'amorce, Romack et ses hommes font irruption dans le hangar. Prétextant avoir déniché un groupe de membres du Soleil Noir, l'agent du B.S.I a obtenu l'aide de troupes de choc. Mieux vaut fuir afin de garder ses forces pour plus tard. Si les PJ décident de résister, ils risquent d'être conduits à la prison sans rapidement que prévu.



AGÉ 3 LA PRISON

La prison renferme plus de 500 prisonniers, mais quelques noms devraient intéresser le groupe : plusieurs agents rebelles y sont emprisonnés (l'un d'eux peut être un proche d'un PJ), ainsi que celui du petit ami de Alley. Elle se porte volontaire pour aider les PJ en échange de sa liberté à lui aussi.

Saffron sait que l'évacuation complète de la prison est impossible mais elle tente par tous les moyens de sauver un maximum de monde. Elle risque de se mettre systématiquement en danger de mort durant cette opération mais son aide et ses compétences de hacker sont nécessaires.

Le choix des armes

Se rendre sur la planète n'est pas le plus compliqué, ni le plus long : 4 heures à peine en vol sub-luminique, deux minutes si les PJ tentent un saut hyper-spatial très difficile. Mais en fonction des décisions prises par les PJ ils doivent adapter le choix de leur appareil :

- * Le vaisseau des PJ est suffisant pour la récupération des quelques prisonniers qui les intéressent le plus. Il peut même accueillir 5 à 10 prisonniers de plus dans ses cales en l'état et 50 supplémentaires si les caisses sont laissées à l'astroport.
- * Le Korrigan est plus petit mais peut accueillir jusqu'à 25 personnes.
- * Pour délivrer tous les pensionnaires, un cargo lourd de la Guildie ne sera pas de trop. Il ne manque qu'une idée géniale voire suicidaire pour mettre la main sur un tel appareil. D'autant plus que le temps est compté.

La prison impériale

L'Empire, bien qu'ayant déserté l'endroit, ne le laisse pas sans défense. Chaque cellule doit être ouverte manuellement grâce à du matériel adapté. Une telle opération prend près de 4 jours pour l'ensemble des cellules,

sans compter le temps pour les atteindre. Soit bien plus que le temps dont dispose les PJ pour sauver des prisonniers. Bonne nouvelle : tous les prisonniers intéressants sont dans le même bloc de sécurité.

Une fois entrée en phase d'éclipse, Pahrml V, déjà naturellement hostile et invivable, deviendra un glaçon mortel dès les premières heures. Sa température générale tombera de -90° à -190° en moins de 6 heures. La plupart des combinaisons spatiales ne résistent même pas à cette température.

Les vents violents parcourant la planète passeront de 150 à 250 km/h en moyenne, avec des pointes dépassant les 280 km/h. De telles rafales sont suffisantes pour rendre le vol atmosphérique très périlleux.

Les installations pénitentiaires privées de la lumière déjà réduite des deux naines blanches passeront en mode veille dès la première demi-heure d'obscurité. Mais les drones de sécurité présents dans les blocs resteront actifs deux à trois jours selon les estimations de Saffron.

Les systèmes de contrôle de la prison sont, quant à eux, inopérants. Toutes les consoles et ordinateurs du centre ont été verrouillés ou désactivés par les impériaux avant leur départ afin d'éviter les évasions.




De plus, les portes principales séparant chaque bloc de sa plate-forme d'atterrissage sont scellées au fuséur à plasma.

Poser le vaisseau sur la plate-forme est déjà un challenge en soit pour un pilote non entraîné à cet exercice. Les PJ risquent sans doute d'abîmer leur joli vaisseau durant l'opération. Un Cargo plus lourd sera toutefois moins soumis aux contraintes atmosphériques. L'entrée principale du bloc devra être ouverte au fuséur à plasma ou, au pire, au canon de vaisseau. Pour cette option, il est préférable de rester en vol, même si la visée n'en sera que plus délicate. Trois ou quatre tirs bien ajustés devraient venir à bout de la lourde porte.

Drone de sécurité

Les Drones ne sont pas là pour faire un carnage dans les rangs des PJ mais pour augmenter la pression. Fixés aux murs de la prison, ils sont faiblement armés mais tirent facilement dans la pénombre, contrairement aux PJ. En revanche, un tir suffit à les désactiver. Il suffit de bien viser.

Système FFG

Armes légères :   
(dégâts : 4 + 1/★)

Encaissement : 6
Seuil de Blessure : 4

Sortons-les de là !

Pour sortir du vaisseau, chaque PJ et PNJ doit s'équiper d'une combinaison. Le froid est tel qu'il peut tuer en moins d'une minute. L'ouverture des autres portes du complexe doit être effectué avec le matériel adéquat. Un datapad associé à une cellule d'énergie autonome permet d'obtenir la puissance nécessaire pour les déverrouiller et les actionner. Seulement, cela peut prendre plusieurs minutes selon les portes (et les jets des PJ et PNJ) et use 33% d'une cellule à chaque fois. Mieux vaut en prévoir un bon stock !

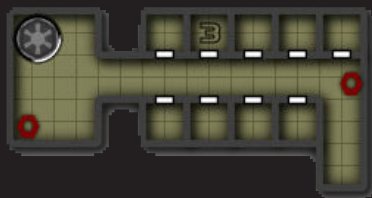
La zone de transit est une pièce assez vaste, sécurisée par un drone de combat. Il y a dans la pièce des bureaux et comptoirs pouvant servir d'abri lors d'un affrontement. Quelques caisses de matériel y traînent aussi, il s'agit principalement de matériel impérial divers pour les matons. Pas d'armes ni de munitions. Les couloirs et autres secteurs sont eux aussi équipés d'un ou deux drones de combat qui ralentiront les PJ. Et n'hésitez pas à mettre la pression une fois de plus sur les PJ qui tergiversent trop... chaque minute perdue est un prisonnier mort ! Faites aussi monter la pression tandis que la température descend ! Que la glace s'infiltré inexorablement dans les couloirs par les portes laissées ouvertes. Que chaque manipulation devienne un calvaire à mesure que les doigts s'engourdissent. Que chaque action devienne plus longue et plus ardue.

Une nouvelle difficulté est au programme : comment actionner des turbolifts sans énergie ? Réponse: on ne peut pas ! Occasion inespérée pour les PJ de découvrir les joies des descentes en rappel dans les conduits anti-gravitiques de construction impériale.

Enfin, les niveaux permettant l'accès aux cellules. Ils sont assez semblables à ceux de l'étoile noire visibles dans l'épisode 4 : une pièce rectangulaire au milieu de laquelle trône une console hémisphérique, un corridor étroit donnant sur 9 cellules et deux

168





Retrouvez d'autres plans, aides de jeu et caractéristiques pour le système D6 sur notre site !

<http://site.di6dent.fr/?p=757>

drones de sécurité, l'un sur le mur de la pièce de contrôle, en face de la porte du turbolift, l'autre au fond du couloir.

Ce passage doit constituer un vrai moment de tension, de challenge et d'actions épiques pour les PJ. N'hésitez pas à jouer sur les émotions et la frustration des joueurs. Si certains prisonniers peuvent être sauvés pourquoi pas deux ou trois de plus ? Ou une dizaine ? Quelques-uns tapent aux portes de leurs cellules, demandent pourquoi on ne les fait plus sortir pour la balade journalière ? Pourquoi il n'y a plus de lumière ?

Et si le temps ou l'occasion le permet : une trahison d'un prisonnier durant la fuite ? Une prise d'otage par une vieille connaissance des PJ pensionnaire du complexe ? D'après négociations avec l'un deux qui veut qu'on libère son frère dans un autre bloc... Tout est envisageable à ce stade, même une confrontation ouverte entre PJ et prisonniers.

La fuite de la Prison doit être un challenge de plus, un enfer glacé insupportable et truffé de nouveaux obstacles ! Entre la glace qui commence à encombrer les couloirs, le froid qui tue petit à petit les PNJ non protégés et, pourquoi pas, tant qu'on y est, une créature affamée qui s'en mêle ?

Bref, vous l'aurez compris, Hoth doit passer pour une jolie station balnéaire à côté de ce qui attend les PJ.

La fuite

Quitter la planète tandis que les vents font valser le vaisseau comme un fétu de paille,

tandis que le froid commence à provoquer des pannes dans les systèmes, ou que des prisonniers libérés deviennent dingues en raison du sort qu'on s'apprêtait à leur faire subir... Là encore, tout est envisageable. Selon les choix faits, il est même possible qu'une prise de pouvoir d'un dangereux prisonnier libéré ait lieu à bord du vaisseau.

Alerté par la destination du groupe, Romack attend peut-être tout ce petit monde sur le chemin du retour, bien décidé à en finir une fois pour toutes. Le vaisseau alourdi par les prisonniers embarqués est beaucoup plus difficile à manœuvrer en cas d'escarmouche.

ET MAINTENANT ?

L'important dans tout ça, c'est que Alley sauve son bien-aimé et que Saffron fasse le job pour lequel les PJ ont subi tout ça. Le Général Dodonna et le Commandant Madine sauront récompenser les PJ si la mission aboutit avec succès et se montreront encore plus généreux si les prisonniers rebelles identifiés ont été libérés. Une petite cérémonie, une médaille et quelques milliers de crédits devraient satisfaire autant l'égo que le porte-monnaie de nos héros.





C'est compliqué !

Cette petite phrase est devenue célèbre grâce au réseau social Facebook pour décrire cet espace de relations sociales entre « célibataire » et « heureux en couple ». On ne va pas se la raconter : c'est toujours plus amusant et enthousiasmant pour nos personnages quand leurs relations amoureuses sont compliquées.



Quand utiliser cette table aléatoire ?

Un nouveau figurant arrive dans l'histoire. Vous avez envie de lui donner un peu de relief, parce que vous savez que c'est un figurant appelé à réapparaître de manière régulière. Cette table aléatoire va générer une relation amoureuse, probablement ambiguë et nécessairement compliquée, avec un personnage-joueur. Un joueur pourrait aussi utiliser cette table à la création de son personnage pour étoffer une relation préexistante à l'aventure.



Comment utiliser cette table ?

Lancez 1d6 sur la table **Nature**. Le résultat vous indique une trame. Dès que vous rencontrez une indication entre crochets (comme **[Émotion]** par exemple), lancez 1d6 sur la table correspondante pour savoir de quoi il s'agit (par exemple, un résultat de **2** sur la table **Émotion** indique « **attirance sexuelle ponctuelle** »).

170

Nature

1. Le figurant ressent une véritable passion pour un personnage, malgré un passif entre eux qui va rendre les choses presque insurmontables. Le figurant ressent une **[Émotion]**, dissimule une **[Complication]** et tente de favoriser une **[Expérience intime]**. Le personnage peut ressentir une autre **[Émotion]** ou souffrir d'une **[Complication]**.
2. Le figurant et le personnage n'ont pas d'attirance l'un pour l'autre, mais le Destin a décidé qu'ils finiront leur vie ensemble. Ils ont vécu, avec d'autres personnes, la même **[Expérience négative]**. Dès lors première rencontre, le hasard fait qu'une **[Expérience intime]** est possible. Leur entourage interprète leurs faits et gestes comme autant de preuves d'une **[Émotion]** évidente et réciproque.
3. Le figurant ressent de l'attirance physique pour le personnage, mais rien de sérieux. Il y a eu une **[Expérience positive]** par le passé et le figurant tentera de favoriser une **[Expérience intime]** à ce titre. S'il réussit, il développe une **[Émotion]**. Au choix, le personnage découvrira alors une **[Complication]** ou provoquera une **[Expérience négative]**.
4. Le figurant ne connaît pas l'amour. Il ressent ses premiers émois en présence du personnage. Son état alterne entre deux **[Émotions]**. Il tentera maladroitement de provoquer une **[Expérience intime]**. La vulnérabilité du figurant crée une **[Émotion]** temporaire chez le personnage.
5. Le figurant est convaincu que le personnage est amoureux. Il est flatté et va lui permettre de prouver son affection. Personnage et figurant partagent une **[Expérience positive]**. Le figurant pourra mettre à l'épreuve le personnage, dont une **[Expérience intime]** pourra découler. Si c'est le cas, figurant et personnage développeront chacun une **[Émotion]** l'un pour l'autre. S'ils développent la même **[Émotion]**, une **[Complication]** survient.
6. Il y a un passif entre le figurant et le personnage. Leur nouvelle rencontre est l'occasion de voir à quel point ils en sont. Personnage et figurant partagent une **[Expérience négative]** et une **[Complication]**. Le figurant répond au personnage en miroir : les actes vertueux sont bien perçus et inversement. A un moment, il y aura une opportunité pour une **[Expérience intime]**. Si elle a lieu, elle mène à une **[Expérience négative]** et à une **[Émotion]** partagée. Sinon, le figurant ressent une **[Émotion]** pour le personnage et la **[Complication]** initiale peut disparaître.





Expérience négative

1. Un aveu d'**(Émotion)** a été accueilli avec du mépris ou de l'indifférence
2. Une blessure accidentelle a eu des conséquences durables (incapacité, cicatrices visibles, etc.)
3. Un abandon, une fuite voire un refus d'aider l'autre dans un moment de vulnérabilité
4. Une vie commune a sombré dans la routine, l'aigreur et la séparation avec fracas
5. Une **[Expérience intime]** lors d'un moment d'égarement qui n'a jamais été assumé
6. Une **[Expérience intime]** qui s'est révélé étrangement insatisfaisante

Expérience positive

1. Une compréhension d'une **(Émotion)** réciproque malgré une **[Complication]**
2. Une aide providentielle de l'un a créé une relation de confiance réciproque, et peut-être une allusion à une **[Expérience intime]** à venir
3. Le statut supérieur de l'un a joué favorablement pour le développement de l'autre. Ce dernier a développé une **(Émotion)** non partagée
4. Malgré une **[Expérience négative]**, une menace extérieure les a rapprochés. Ils se sentent solidaires et espèrent qu'une **[Expérience intime]** les rapprochera
5. Une tierce personne cristallise les rancœurs du personnage et du figurant. Cette tierce personne est à l'origine d'une **[Complication]**
6. Les coutumes locales (astrologie, croyances séculaires, coïncidence) font que la société considère que le personnage et le figurant seraient des époux parfaits. Leur entourage tente plus ou moins ouvertement de favoriser une **[Expérience intime]** et insistent lourdement pour qu'ils ressentent de l'amour l'un pour l'autre.

Expérience intime

1. Une relation sexuelle agréable, ni plus ni moins
2. Une fréquentation longue, qui a créée la confiance mais a été interrompue par un événement extérieur
3. Une situation inhabituelle a créé un espace de liberté sensuelle pendant une période de temps brève et révolue
4. Un partage des secrets personnels, une nuit passée ensemble sans relation sexuelle, une pause romantique sans lendemain qui mène à une **[Complication]**
5. Une déception amoureuse avec quelqu'un d'autre, qui conduit à un réconfort charnel qui est devenu une **(Émotion)**
6. Un début d'histoire d'amour, interrompue par une **[Expérience négative]** accidentelle

Émotion

1. Passion sensuelle
2. Attirance sexuelle ponctuelle
3. Amitié mêlée de tendresse
4. Sentiment amoureux
5. Fantasme obsédant et passager
6. Curiosité sensuelle

Complications

1. Un dégoût ou une vengeance pour une **[Expérience négative]** passée
2. L'un se sent lié par une ancienne promesse que tout le monde a oubliée
3. Un cœur brisé, une blessure qui ne s'est jamais totalement refermée
4. Une **[Expérience intime]** dans des conditions inhabituelles (ivresse, manipulations magiques, expérience extraterrestre, etc.) dont personne n'assume l'**(Émotion)** réciproque qui en résulte
5. Un membre de la famille proche (parents, frère, sœur) a eu une **[Expérience intime]**
6. Une **[Expérience positive]** créée du remords ou du ressentiment

Le jdr amateur aujourd'hui, qu'est-ce que c'est



172

Hier vivier foisonnant et antichambre de l'édition professionnelle, qu'est devenu aujourd'hui le pendant amateur du jeu de rôle, quand n'importe qui peut faire éditer son jeu et lui donner tous les aspects d'une production « pro » ? Reste-t-il de vrais « jdra » en 2014 ?



C'est en forgeant...

La Forge¹ est un forum anglo-saxon créée en 2001 par Ron Edwards, le papa de la doctrine du *System does matter* et de la *GNS*. Son objectif était de se concentrer sur la création de jeux de rôle indépendants. Toutefois, situé dans le prolongement d'autres *think tanks* (américains ou pas) et grâce à la présence de concepteurs et théoriciens résidents comme Vincent Baker, la Forge est devenue le site de théorie rôliste le plus influent de ces quinze dernières années. On pourra lui reprocher son manque d'ouverture aux théories plus générales de *game design* ou le peu de discernement de certains de ses aficionados, mais toujours est-il qu'il est à l'origine de nombreuses innovations qui ont changé la face de notre loisir.

Bien que fermée en 2012, ses archives restent consultables et nous vous encourageons à visiter son «*provisional glossary*»² et ses articles à chaque fois que vous êtes sur le point de participer à une *flamewar* théorique sur Internet. Vous gagnerez énormément de temps !

1 : <http://www.indie-rpgs.com/forge/index.php>

2 : http://indie-rpgs.com/_articles/glossary.html

On peut légitimement se demander ce que peut encore vouloir dire «*jeu de rôle amateur* » en 2014 : **Subabyse**, **Pavillon Noir**, **Te Deum pour un Massacre**, **Brain Soda** et d'autres encore, hier fleurons de la branche «*amateur* » ont depuis été édités et sont disponibles en boutiques. Yno se prépare à sortir chez **John Doe** son **Americana**, conclusion d'une aventure débutée il y a douze ans sur son site. Est-ce que, pour autant, tous les amateurs ont vocation à être édités ?

Inversement, des auteurs bien établis n'hésitent pas à mettre des jeux à disposition sur leur site ou à passer par le print on demand, comme LG avec son **Dragon de Poche**. Où est la limite ?

Il faut dire que les étiquettes ont tendance à se mélanger. Entre amateur, indépendant, édition classique, *P.O.D.*, gratuité, *crowdfunding*, les possibilités ont bien évolué depuis les débuts de la Forge (voir encart). D'ailleurs, qu'est-ce qu'un jeu amateur ? De notre point de vue, il s'agirait d'un jeu dont l'auteur (ou le collectif d'auteurs) n'a pas transféré ses droits et qui est distribué gratuitement, sous quelque forme que ce soit. Ce qui fait que, selon «*notre* » classification, **ARMME** est amateur, là où **Nothingness** ne l'est pas. **Lycéenne** ? Amateur. **Würrm** ? Plus maintenant, bien évidemment, malgré sa première version amateur. Le mystérieux **Égrégore** ? L'avenir nous le dira. Bref, vous avez compris. Être «*amateur* », contrairement au côté revendicatif de certains «*indépendants* » autoproclamés, serait donc

plus un état de fait qu'une profession de foi. Comme nous le dit Kobal de *Radio Rôliste*, «*faire du jdr amateur, cela doit être juste l'envie de créer un bon jeu sur un thème qu'on aime. Souhaiter ou non son édition n'est que secondaire.* » Aucune revendication fondamentale, donc, pour le JdRA ? Aucune envie de pendre les éditeurs par leurs tripes ?

«*Une diminution des coûts de production et de distribution permettent aujourd'hui au JdRA d'exister en tant que secteur autonome et non plus comme une étape intermédiaire avant une édition.* »
Tuin

«*Internet apporte un certain nombre d'outils d'édition et de distribution permettant de facilement faire circuler, jouer, critiquer et corriger son jeu.* »
Kobal

Donc, l'émergence d'outils aurait permis au JdRA de faire fi de son complexe d'Œdipe, de pouvoir revendiquer son existence propre. En effet, de nos jours, on peut facilement trouver des logiciels offrant de l'assistance à la rédaction, à la PAO, des plateformes où l'on peut partager son travail afin de se faire conseiller, des organismes pouvant soit aider à financer un projet, soit le publier (et non l'éditer, nous parlerons plus loin de la nuance primordiale entre les deux). Il est donc tout à fait possible, pour quelqu'un réunissant les talents nécessaires (et il en faut), de s'affranchir de l'ingérence d'un éditeur dans «*son* » projet. Une bien belle promesse, mais qu'en est-il réellement ?



publier & éditer

Méprise fréquente, la différence entre édition et publication est pourtant simple. Des plateformes comme *lulu.com* ou *RapideJdR* permettent à n'importe quel auteur de publier son jeu, gratuitement ou pas, voire de le faire imprimer. Même un simple blog suffit à publier son jeu ! Il s'agit littéralement de rendre *publique* son œuvre, par n'importe quel moyen. Si éditer (en italique) a le même sens que publier en latin (*publicare* et *edere*), sa signification a évolué pour inclure la notion d'éditeur qui, en plus de se charger de la création et de la publication de l'objet-livre, peut également avoir un rôle de conseil dans le processus créatif.

174

Ces nouveaux outils, tout comme ils ont contribué à brouiller les frontières qualitatives de la production jdr « professionnelle », ont, tout aussi paradoxalement, rendue plus ténue la visibilité des jeux amateurs pour le grand public rôliste, celui qui ne se connecte régulièrement que sur un ou deux forums et, soyons un peu chauvins, lit le *Fix*. Il y a dix ou quinze ans, les bons JdRA étaient connus de la plupart d'entre nous. Aujourd'hui ? Pour être honnête, aucun des 30 derniers jeux amateurs référencés par le GROG ne me dit quoi ce soit, pour la simple raison qu'avec tous ces outils aisément accessibles, on oublie un élément indispensable à un bon jeu, qu'il soit amateur ou non, d'ailleurs : la maturation. User ses

yeux sur les forums (ou ses fesses sur les conventions, au choix) ne permet pas que de se tenir au courant de ce qui se fait ailleurs, mais aussi de prendre un recul salvateur sur sa propre production (voir l'entretien avec *Johan Scipion*, ci-contre). En mettant à disposition des versions prématurées au même titre que des versions finales, la recherche d'un jeu exploitable (puisque la finalité est bien, ne l'oublions pas, de jouer !) tient du sacerdoce, on noie le rôliste sous l'information brute. Bien souvent, on croit devoir communiquer avant de faire, oubliant que n'ayant pas d'enjeu financier, on n'est contraint par aucune urgence. On ne peut donc que regretter que de moins en moins de projets passent par les communautés faisant office de bouillons de culture rôliste (*The Forge*, forcément, mais aussi le *Sden*, la partie création de *Casus no*, *La cour d'Obéron*, *Les ateliers imaginaires*). Ces communautés, en plus d'échanger idées, concepts, et façons de voir notre loisir, servent aussi bien à raffiner ses jeux qu'à dénicher des pépites.

Coïncé entre « pros » et « indépendants », le JdRA manque-t-il d'un héraut pour défendre sa cause ? Une nouvelle CJdRA ? Ou sommes-nous juste devenus fainéants ? Pour reprendre des mots que l'on m'a soufflé à l'oreille ce matin-même, et pour paraphraser Audiard dans *Un taxi pour Tobrouk* :

« deux intellectuels assis vont moins loin qu'une brute qui marche ».

Alors, brute ou intellectuel, peu importe, mais avançons, explorons !

remerciements :
Jérôme Larré
& Johan Scipion





Quand on parle de jdr amateur, qu'est-ce que ça t'évoque, immédiatement ?

La *CJDRA*, une convention qui a changé ma vie. J'ai participé aux quatre dernières éditions, de 2004 à 2007, et ce fut une expérience déterminante. Avant cela, j'avais surtout joué et mené entre amis. En 2004, j'ai découvert ce qu'étaient une convention côté meneur et une bourse aux scénarios, mais aussi qu'Internet ne m'avait pas menti : il y avait bien toute une communauté de gens qui, comme moi, bricolaient leurs propres jeux dans leur petit coin.

Tu ne peux pas imaginer l'effet que ça m'a fait. J'ai su immédiatement que c'était là, dans ce genre d'événement, que **Sombre** devait faire ses preuves. C'était en convention que je devais (dé)montrer que mon jeu valait la peine d'être joué. Cela ne partait pas sous les meilleurs auspices car, tu t'en doutes, cette première démonstration publique fut fort peu convaincante. Je me suis pris le mur de la réalité rôliste en plein dans les gencives. Outre que mon système ne fonctionnait pas, j'ai réalisé que toutes mes habitudes de maîtrise étaient à revoir. Ce qui avait marché avec mes potes durant toutes ces années tombait complètement à plat avec des inconnus.

Mais j'ai persévéré. D'abord parce que je ne suis pas du genre à baisser les bras, ensuite parce que la *CJDRA* produisait une émulation incroyable. Elle m'a donné l'impulsion dont j'avais besoin pour franchir mon Rubicon. En 2004, j'étais à la charnière. Alors que j'avais (enfin !) un système jouable, je me suis rendu compte qu'il fallait que je le jette. Je devais tout reprendre à zéro, ce qui n'est pas facile lorsque tu as déjà dix ans de développement derrière toi. La *CJDRA* m'a vraiment aidé à franchir ce cap crucial.

Avec Sombre, tu as dépassé la frontière de l'amateur au sens strict, pour naviguer plutôt dans les eaux du jdr indépendant. Est-ce que quelque chose pourrait te pousser à franchir le dernier pas vers l'édition « classique » ?

Je ne me soucie guère de ces catégories, qui n'influent en rien sur la manière dont je mène, playteste et écris mon jeu. Depuis le départ, j'ai la même rigueur, le même entêtement, la même envie de mettre la barre aussi haut que possible. En 2004, même si j'avais tout faux, je proposais déjà quelque chose de très carré.

J'étais heureux et fier de participer à la *CJDRA*, mais l'amateurisme n'a jamais été un credo. Pas plus que l'indépendance **actuellement**. Oui, je produis et diffuse la revue **Sombre** avec mes propres moyens, mais ce n'est pas une position de principe. Il s'agit juste du plus pratique, du plus simple et du plus rationnel à ce stade du développement de mon jeu.

Quant au futur, mon objectif a toujours été de pousser **Sombre** aussi loin que je le pouvais. Du temps de la *CJDRA* déjà, j'aspirais à un produit professionnel distribué en boutiques, et c'est toujours le cas. Mais chaque chose en son temps : les bœufs d'abord, la charrue ensuite.



Vox Populi : à vous de jouer !

175

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

Au menu du prochain numéro :

« D&D Next : trop peu, trop tard ? »

Qu'il semble loin le blockbuster qui avait tout écrasé sur son passage. Après une 4^e édition très largement décriée et l'émergence d'alternatives de qualité comme Pathfinder, le nouveau Donj' est-il voué à l'échec ?

pour réagir :

redaction@di6dent.fr

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

<http://di6dent.forumactif.com/t508-vox-populi-la-rubrique-ouverte-aux-lecteurs>



D16DENT, le mook de la culture rôliste
tous les 4 mois dans votre boutique spécialisée,
chez vous ou sur votre tablette !



D16DENT #0 : le jdr, enfant maudit de la presse ?

(septembre 2010 / réédition septembre 2013)

scénarios Hellywood, Brain Soda, dk2, Yggdrasil, Fiasco
interviews Willy Favre, Stéphane Gallot...



D16DENT #1+2 : où sont les femmes ? / la fin des complexes

(janvier 2011 / mai 2011)

scénarios Warsaw, les Ombres d'Esteren, la Brigade Chimérique, Manga BoyZ, Tenga, COPS, Pathfinder, Metal Adventures, Parsely Games, Campagne «Infection» (survival horror), scénarios génériques Western et Grand Guignol, une aventure dont vous êtes le héros
interviews Yno, Emmanuel Gharbi, Robin D. Laws, Rafael Colombeau



D16DENT #3 : résistance !

(septembre 2011)

scénarios Midnight, l'Appel de Cthulhu, Within, Mississippi, Dés de Sang, Miles Christi, Cyberpunk générique
interviews Benoît Attinost, Aleksi Briclot, Tristan Lhomme



D16DENT #4 : l'argent du jeu de rôle

(janvier 2012)

scénarios les Ombres d'Esteren, Shade, Luchadores, Wasteland, les Chroniques des Féals, Nephilim
interviews Jérôme Larré, Romain d'Huissier, Nelyhann



D16DENT #5 : le rôliste, voyageur immobile ?

(mai 2012)

scénarios Shade, COPS, Hollow Earth Expedition, Cthulhutech, Adventure Party : les Terres Perdues, Mutant Chronicles, Annalise, Terra Incognita, Fiasco
interviews Guillaume Besançon, Le Grümph, Olivier «Akae» Sanfilippo, Willy Favre



D16DENT #6 : le jdr, un loisir sous influences ?

(septembre 2012)

scénarios Z-Corps, l'Appel de Cthulhu, Mouse Guard, Necropolice, générique SF, COPS
interviews Fabrice Colin, Neko, Mike Pondsmith, Vincent Vandelli

numéros disponibles en boutiques spécialisées,
sur notre site www.digdent.fr
ou en PDF sur www.rapidejdr.fr

HORS-SÉRIE #1 : spécial scénarios

(été 2012)

scénarios L'Appel de Cthulhu, Bloodlust, la Brigade Chimérique,
Devâstra : Réincarnation, Luchadores, Terra Incognita, Würm,
Sombre, L5A, Deadline, Polaris, Barbarians of Lemuria



DIGDENT #7 : le jeu de rôle de 7 à 77 ans ?

(janvier 2013)

scénarios Polaris, D&D, Tenga, l'Appel de Cthulhu, Mille Marches,
Terra Incognita, Prophecy
interviews Maxime Chattam, le Matagot, Sans-Détour, Philippe
Tessier



DIGDENT #8 : science & fiction, les sœurs ennemies du jdr ?

(mai 2013)

scénarios Aventures dans le Monde Intérieur, Eclipse Phase, Wastburg,
Deadlands, les Chroniques des Féals, Devâstra, générique SF
interviews Mikael Cheyrias et Yann Bruzzo, Damien Coltice et Christophe
Chaudier



DIGDENT #9 : jdr & jeux vidéos, les vases communicants ?

(septembre 2013)

scénarios Capharnaüm, Arsène Lupin, Luchadores, Byzance an 800,
Shaan, l'Appel de Cthulhu, Oltréé, Cyberpunk générique, les Secrets de la
7ème Mer, Parsely Games
interviews Mahyar Shakeri, Julien Pirou, Yno



DIGDENT #10 : c'est la guerre !

(janvier 2014)

scénarios le Trône de Fer, Shadowrun, l'Appel de Cthulhu, Tenebrae, Sable
Rouge, setting officiel Hexagon Universe, Shell Shock 2 (jdr complet)
interviews Alexis Flamand, Willy Favre

#12

JDR

le rôliste, amateur de
jeux drôles ?

janvier 2015

n'hésitez pas à nous faire parvenir
vos impressions, commentaires
ou insultes par mail à

redaction@digdent.fr

ou sur notre page facebook

[http://www.facebook.com/pages/
DIGDENT/118691434833141](http://www.facebook.com/pages/DIGDENT/118691434833141)

jouez maintenant !



12



AVEC LE FIX, NOTRE NEWSLETTER, VOUS RECEVEZ VOTRE DOSE D'ACTU RÔLISTE DIRECTEMENT
DANS VOTRE BOITE CHAQUE VENDREDI !

ABONNEZ-VOUS, C'EST GRATUIT !

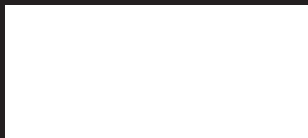
<http://site.di6dent.fr/?p=211>



VOUS VOULEZ RECEVOIR VOTRE DI6DENT AVANT TOUT LE MONDE ? ABONNEZ-VOUS !

UN AN, 3 NUMÉROS, 35€

<http://site.di6dent.fr/?p=231>



publié par **play&win**

12€
imprimé en Italie