

Chroniques d'Altaride

AOÛT 2013 - LA REVUE DE L'IMAGINAIRE ET DU JEU DE RÔLE

N°15



PAR JÁNOS-CSONGOR KERÉKES 'AINAGRAPHY' (CC BY-ND 2.0)

► MANGA BOYZ :
UNE HISTOIRE DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS

► SCÉNARIO :
SOMBRE MILLEVAUX
LA GUERRE DES MIASMES

► GRAND DOSSIER :
LES GRANDS MÉCHANTS
EN JEU DE RÔLE

L'aventure c'est ! DUR!

Un jeu de cartes et d'apéro
familial et convivial
de Ludovic Chapelière
Dessins 'Popo' Zang Li & Cécile Ligonnière

1. Traverser la Contrée. ✓
2. Piéger les Adversaires. ✓
3. Zigouiller les Monstres. ✓
4. Corriger le Dragon...

Ne pas oublier les bottes secrètes !



le Joueur

Fenêtre sur...



DOMAINE PUBLIC

Bienvenue chez la comtesse

Le château de Čachtice, dans les Carpates, fut la demeure du comte Ferenc Nádasdy et surtout de son épouse, Élisabeth Báthory, mère dévouée de ses cinq enfants (dont trois survécurent).

La comtesse, érudite qui lit et écrit six langues et prend parfois fait et cause pour les nécessiteux, est accusée en 1610 de la mort atroce de nombreuses jeunes filles de la petite noblesse, venues apprendre l'étiquette, ou de jeunes servantes employées au château. Le nombre varie de 50 à 650, selon les témoignages et les aveux de ses présumés complices.

Le procès qui s'ouvre en 1611 condamne à mort le nain Ficzeko, la nourrice Ilona Jó et la servante Dorko. La lavandière Katalin Benická sera, elle, condamnée à la prison. Quant à la comtesse, elle est assignée à résidence dans son château, où elle meurt trois ans plus tard.

Les historiens Miklós Molnár et László Nagy (entre autres) soulignent les irrégularités du procès, le fait qu'Élisabeth Báthory n'ait pas comparu et que la plupart des aveux aient été obtenus sous la torture. Nagy met en avant une explication plus politique : la comtesse soutenait en effet la lutte de son frère contre les Habsbourg, et risquait d'être coupable de haute trahison. Pour éviter que la famille soit compromise, il valait mieux l'accuser de crimes de droit commun, aussi délirants soient-ils.

Mais les accusations fantaisistes ont la vie dure. L'image de la comtesse pataugeant dans sa baignoire remplie du sang frais de jouvencelles (recueilli grâce à une « Vierge de fer ») pour conserver sa jeunesse a beaucoup plu aux artistes et satanistes de tout poil.

Le mythe de l'« ogresse des Carpates » était né.

SOPHIE PÉRÈS

Sources :

http://fr.wikipedia.org/wiki/Élisabeth_Báthory

www.lexpress.fr/culture/livre/elisabeth-bathory-la-comtesse-sanglante_1140048.html

PAR NIEDŹWIADEK78 [CC-BY-SA-3.0 OR GFDL], VIA WIKIMEDIA COMMONS



Fenêtre sur...



Éditorial

Les gros vilains à l'honneur

Grand méchant rédac' chef, j'ai fouetté et encore fouetté pour obtenir de nos aimables contributeurs de quoi garnir les pages d'un numéro qui, je l'espère, restera au moins un peu dans la mémoire de quelques lecteurs. Un thème alléchant que ce *bad guy* qui nargue sans cesse nos personnages, partie après partie !

Pour les *Chroniques d'Altaride*, ce numéro quinze, particulièrement obèse pour un mensuel, marque aussi une étape importante dans la progression de la revue. Toujours plus de contributeurs, toujours plus de pages... toujours plus de lecteurs ! Pour ça, c'est à vous de jouer, amis altariens, en parlant de la revue aux rôlistes autour de vous.

De mon côté, en tant que rédacteur en chef, je constate les limites du modèle amateur qui nous a servi de base jusqu'à présent. L'ambiance « à la bonne franquette » tourne moins bien quand on atteint un certain niveau. Dur, dur de gérer des textes nombreux, de tailles très variées, qui arrivent à la rédaction dans le désordre, avec plus ou moins de travail derrière pour la correction, relecture, l'illustration, la mise en page... Bref, tout le fatras de l'arrière-boutique qui transforme un courrier électronique ou un fichier texte en jolie page de revue. Mais comme le véritable moteur de tout ça reste le plaisir, il est important de préserver ce dernier. Bref, tout ça pour dire que l'été est aussi pour nous, en coulisses, l'occasion de repenser la machine pour pérenniser la revue et améliorer les conditions dans lesquelles elle est réalisée.

En attendant, prenez bien votre temps pour apprécier les nombreuses petites pépites que renferme ce numéro quinze des *Chroniques d'Altaride* et sa galerie des grands méchants.

À vos dés !

BENOÎT CHÉREL

Chroniques d'Altaride Août 2013 N°15

Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre. Direction de la publication : Benoît Chérel. Rédaction : Christophe Calmes, Benoît Chérel, Arnaud Desfontaines, Frédéric Dorne, Gabriel Féraud, Steve Goffaux, Willy Mangin, Anne Muller, Thomas Munier, Sophie Pérès, Frédéric Sintès, Stephan Van Herpen. Correction / relecture : Sophie Pérès. Bande dessinée : © Cowkiller. Réalisation : Benoît Chérel (Au + simple).

Photo de couverture : par János-Csongor Kerekes 'Ajnagraphy' (CC BY-ND 2.0).

Contact : altaride@gmail.com
Pour s'abonner gratuitement :
goo.gl/9ju7B

Retrouvez les *Chroniques d'Altaride*
sur le site de la guilde d'Altaride

altaride.com

Sommaire

Fenêtre sur...

- **Bienvenue chez la comtesse**3

L'Entrée

- **Éditorial** - Les gros vilains à l'honneur6

Définition

- **Frédéric Sintès** - Pourquoi j'écris des jeux de rôle8
- *Prosopopée* et Les Ateliers Imaginaires 14

Portrait

- **La feuille de personnage de Frédéric Sintès**..... 16

Cuisine du MJ

- **1%**, le jeu de rôle des bikers - Rencontre avec Steve Goffaux 18
- **Magnamagister**, grand méchant meneur de jeu22
- **Rencontre avec Frédéric Dorne**, auteur de *Friday Night's Zombi* 24

Salle de jeu

- **Le Courrier des lecteurs**30
- **Témoignage** - Mon grand méchant préféré34

Atelier du créateur

- **Point Godwin**.....36
- **Portrait d'un grand méchant**38
- **Grand méchant, mode d'emploi**42
- **Le Grand méchant en jeu**46
- **Danse macabre** - Le Conte et les grands méchants50
- **Quelques méchantes histoires**54

Bibliothèque

- **Histoire dont vous êtes le héros** *Manga BoyZ - Le Jeu du Cavalier*62
- **Scénario Sombre Millevaux** - *La Guerre des miasmes*72
- **Qu'est-ce que Millevaux ?**74
- **Feuilleton** - *Pierre de légende* - épisode 3 - Au-delà du possible 94

Jardin

- **Bédé** : *LFO Pure* bientôt dans les *Chroniques d'Altaride* 100
- **Bédé** : *Le Jeu de rôles* - épisode 15 101



Pourquoi j'écris des jeux de rôle

La lettre d'amour au jeu de rôle de Frédéric Sintès.

Écrire des jeux de rôle me passionne depuis toujours, ou presque. J'ai écrit mes premiers simulacres de jeu de rôle quand j'avais onze ans et mon premier jeu de rôle « jouable » à l'âge de quinze ans. Depuis, je me suis essayé à la BD, à la vidéo, au jeu vidéo et autres formes narratives. Et depuis quelques années, je voue un véritable engouement au jeu de rôle.

Voici ce que j'aime dans la pratique et la création de jeu de rôle :

La fiction

Tout d'abord, je ne suis pas particulièrement passionné par les jeux en général, qu'il s'agisse de jeux de plateau, de cartes ou jeux vidéo (malgré une adolescence baignée de jeux vidéo). Ce qui me passionne dans le jeu de rôle, c'est la fiction, le fait de la préparer, de la créer, certes, mais surtout,

d'interagir avec elle d'une manière intime. Qu'un choix d'un joueur puisse influencer sur les événements de l'histoire m'a toujours fasciné et les histoires – de toutes formes – ont toujours été ma première passion. Le jeu de rôle permet de les appréhender d'une façon vraiment unique : en se projetant dans les personnages qui la tissent par leurs actions. Ainsi, les doutes d'un personnage, sa motivation, ses découvertes, ses projets, les risques qu'il encourt... peuvent également être ceux du joueur.

Le lien n'est plus seulement de l'empathie pour le personnage, on devient responsable de ses actes et de ce qui lui arrive, quand on échoue, on sent le poids de l'échec sur nos épaules. Quand on sacrifie quelque chose d'important, on endosse les conséquences de notre choix et la culpabilité.

Et ça, c'est une révolution dans le champ de la fiction. Le jeu vidéo est loin de permettre ce jeu avec la narration comme peut le faire le jeu de rôle.

Le partage

Le jeu de rôle est une activité qui se partage, et trouve-t-on plus grande satisfaction que celle d'explorer avec un groupe d'amis une intrigue, un monde, un système et des personnages que l'on a soi-même créés ou que l'on crée ensemble ? La découverte d'une évolution inattendue d'une histoire dans laquelle on joue les principaux acteurs peut donner lieu à de grands moments de convivialité et de partage.

On ne partage pas que du plaisir, mais toutes formes d'émotions et d'idées politiques, philosophiques. On se dévoile aussi, d'une manière ou d'une autre.

Un romancier, un cinéaste ont généralement des retours et des réactions différés du

moment où le public reçoit leurs œuvres. En jeu de rôle, le retour est immédiat. L'expression, la lueur dans le regard du joueur, les éclats de rire, tout cela est précieux pour moi. De plus, à la différence du théâtre, on est tous à la fois créateurs et spectateurs, et les meilleures parties génèrent une véritable alchimie autour de la table.

Une communauté active et enthousiaste me permet, notamment avec un cercle d'amis, de profiter tous les jours d'une émulation enrichissante et motivante que j'ai difficilement trouvée dans d'autres activités. Je me fais également un devoir de partager mes expériences d'auteur et de concepteur de jeux avec d'autres. D'aider à la conception de jeux. Cela crée et renforce des liens et nous procure une grande satisfaction.

L'interactivité

La dimension ludique du jeu de rôle permet de se projeter dans son personnage comme jamais. Le « jeu » du jeu de rôle n'est pour moi qu'un moyen de modifier son rapport à la fiction. Cela crée une immense potentialité des histoires et de l'évolution des fictions, de donner du sens aux actes, de s'interroger sur le monde qui nous entoure, de faire siennes les motivations, les ambitions et les causes des personnages et d'embrasser d'autres points de vue.

C'est aussi l'occasion pour moi, en tant qu'auteur, de permettre à d'autres d'explorer des émotions, des idées, de faire des expériences en s'impliquant personnellement et en mettant du sien. Les cinéastes et les romanciers jouent énormément avec leur public, je suis sûr qu'ils rêveraient de pouvoir interagir avec le lecteur ou le spectateur de la façon que l'on a de le faire en jeu de rôle :

« Je veux donner aux spectateurs une ébauche de scène. Si vous leur en dites



trop, ils n'y apporteront rien d'eux-mêmes. Proposez-leur juste une suggestion, et vous les ferez travailler avec vous. C'est ce qui donne son sens au théâtre : quand il devient un acte social. » (Orson Welles, 1938)

Comme une partie de jeu de rôle exploite la créativité de tous ses participants, on peut y explorer des choses imprévues, voire prendre en compte toute la subtilité et la sensibilité des choix des joueurs, contrairement aux médiums interactifs rigides où tout doit être prévu, comme les jeux vidéo : donner des conséquences à des actions que l'on n'imaginait pas ; développer les recoins insoupçonnés d'un monde ; trouver des solutions qui dépassent l'entendement de l'auteur même du jeu ; et surtout, mettre les cerveaux de plusieurs personnes en ébullition au cours d'histoires qu'elles sont en train de vivre. Cela permet de créer du Positionnement, c'est-à-dire de faire des choix

des personnages ceux des joueurs – et de les placer au cœur du jeu.

Que mes propres créations soient un cadre dans lequel la créativité des joueurs et du meneur de jeu s'exprime me permet de partager un matériau fictionnel unique, avec mon empreinte, qu'ils s'approprieront. Et cela me procure beaucoup de bonheur.

Une activité sociale

Le fait de pouvoir partager cette activité est un élément important de ma passion pour celle-ci. La plupart des autres activités qui me passionnent (notamment celles impliquant une fiction) se vivent seul – ou à plusieurs mais avec une interaction faible ou médiante. Le jeu de rôle me permet de vivre des histoires à plusieurs sans barrières et de les partager pleinement.



Pour pouvoir comprendre les implications des règles et des phénomènes sociaux sur les parties qui seront jouées, je tire parti de théories de la psychologie sociale, discipline pour laquelle j'ai un attrait fort.

N'importe quel champ de réflexion est utile

La dramaturgie, la narratologie, la philosophie, la sociologie, les théories de conception de jeu me passionnent également et tous ces champs de réflexion (et bien d'autres encore) sont un formidable terreau pour notre activité. Cette soif de connaissance, le jeu de rôle m'aide à l'étancher.



Le propos

Du fait de l'importance de la fiction, le jeu de rôle me semble être un médium propice à l'exploration de problématiques, prémisses et autres propos et points de vue sur le monde, injectés dans le jeu par l'auteur (qui peut être aussi bien le meneur que le créateur du jeu) et exploré par les joueurs. J'ai tremblé, eu des chocs esthétiques, des bouleversements, les larmes aux yeux, je me suis trouvé grandi par certaines parties que j'ai jouées. Et j'ai vu cela chez mes partenaires également.

Découvrir que le monde peut être plus que



je ne le croyais, me confronter à des questions morales, existentielles, politiques. C'est aussi pour ça que je joue et crée des jeux de rôle. Ce n'est pas l'apanage des films et romans et j'attends d'un support de création qu'il me permette d'explorer et donner à explorer ces choses-là.

Une économie sans risques (ou presque)

J'aime les œuvres qui me surprennent, qui empruntent des chemins insoupçonnés. Mais je suis également sensible à leur coût. Celles qui demandent de grands moyens sont beaucoup plus *select*. Et le fait qu'un médium soit accessible pour peu de choses (de la sueur, un traitement de texte

et quatre bouts de papier) s'accorde avec mes convictions politiques.

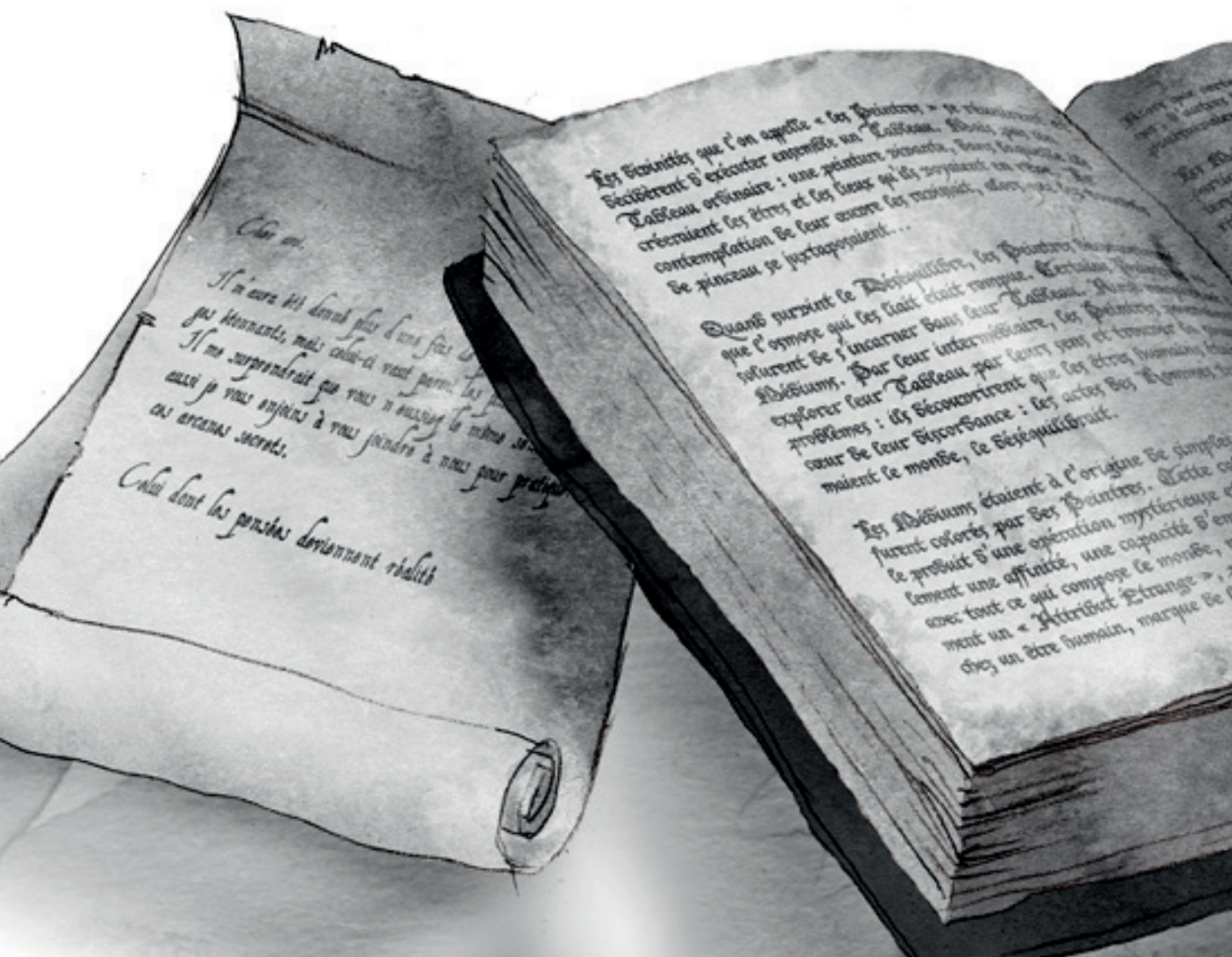
Le faible coût de création d'un jeu de rôle permet plus aisément d'aborder en toute

liberté tous les sujets que l'on souhaite, sans l'entrave que rencontre l'industrie du jeu vidéo (bien que de nombreuses perles, surtout du côté des jeux indépendants, transgressent heureusement le *statu quo*).



Une terre vierge

Tout reste à faire dans le jeu de rôle. Nous sommes des pionniers, alors que les



peintres, cinéastes, romanciers doivent digérer une histoire riche et chargée, où tirer son épingle du jeu est une gageure. En jeu de rôle, on peut bénéficier de cette histoire, mais le médium est encore jeune et cette sensation de découvrir de nouveaux continents est grisante.

J'aime créer des histoires, apprécier des histoires, j'aime les œuvres interactives, les activités sociales, j'aime intellectualiser et théoriser, créer seul et créer collaborativement quelque chose, j'aime les œuvres qui me font cogiter, me bouleversent, me donnent un autre regard sur le monde et sur l'existence, j'aime les médiums qui me permettent de m'exprimer avec trois bouts de ficelle et j'aime explorer les terres vierges de la créativité.

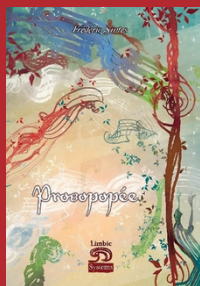
Pour tout cela, le jeu de rôle est un trésor.

Et vous, qu'aimez-vous dans la pratique et la création de jeu de rôle ? ■

FRÉDÉRIC SINTES

Prosopopée

Par Frédéric Sintès



Dans *Prosopopée*, vous jouez de mystérieux vagabonds qui vont de village en village aider les humains à résoudre les déséquilibres qu'ils ont créés avec la nature et les esprits. Vous explorerez des mondes imaginaires, oniriques et poétiques créés par des divinités, à la manière de peintres donnant vie à leurs tableaux. C'est un jeu dans lequel les joueurs construisent ensemble une histoire en se partageant la narration avec le soutien de quelques règles. *Prosopopée* vous permet d'exprimer votre créativité et d'être acteur de vos histoires. ■

www.limbicsystemsldr.com/boutique/prosopopee

Toutes les illustrations de la Définition et du Portrait sont © Frédéric Sintès.



Définition



Les Ateliers Imaginaires

Communauté de jeux de rôle indépendants

Il s'agit d'un forum communautaire pour échanger sur la pratique, la création et la publication de jeux de rôle indépendants - c'est-à-dire, des jeux auto-publiés. C'est un projet de Romaric Briand, l'auteur de *Sens Hexalogie*, Fabien Hildwein, l'auteur de *Monostatos* et moi-même.

Au départ, nous nous sommes rencontrés sur Silentdrift, le forum de Christoph Boeckle sur les jeux de rôle indépendants. À l'annonce de sa fermeture, nous avons trouvé dommage d'ouvrir un forum personnel chacun dans son coin. D'où la décision de les réunir en un seul lieu. Chaque auteur possède un espace appelé atelier, pour échanger autour de ses jeux de rôle et, s'il le souhaite, parler d'autre chose. Fabien et moi, par exemple, dédions une bonne partie de nos ateliers à l'entraide et à l'échange sur les projets des participants au forum et sur les jeux indépendants en général. Le but est de partager les expériences et les savoir-faire pour créer une émulation autour du plaisir de jouer et de créer, afin d'aider d'autres auteurs indépendants à prendre leur envol.

L'état d'esprit général, c'est de conserver un endroit pour échanger de manière sereine et constructive, tout en multipliant des espaces d'échange très divers. Les Ate-

liers ont aussi pour but d'accueillir d'autres auteurs en leur ouvrant une rubrique dans laquelle ils pourront aborder les sujets de leur choix.

Fabien et moi revendiquons une certaine filiation avec The Forge, le forum de Ron

Edwards, qui a fait un travail remarquable d'exploration de nouvelles façons de jouer et de théorisation du jeu de rôle. Romaric, quant à lui, apporte une approche du jeu de rôle plus proche des pratiques tradition-

nelles, sans dé, avec une réflexion philosophique. Il est aussi le créateur du *Val*, un jeu de carte tactique et mythologique et du célèbre podcast de la Cellule.

Ce qui compte pour nous, c'est de promouvoir la diversité des pratiques et des idées et nous nous réjouissons de voir des projets magnifiques éclore dans les Ateliers Imaginaires. ■

FRÉDÉRIC SINTES

L'adresse du forum :

<http://lesateliersimaginaires.com>



La feuille de personnage de Frédéric Sintès

Caractéristiques inspirées
de la fiche du jeu de rôle *Dogs in the Vineyard*.

NOM ET PRÉNOM : Frédéric Sintès

BACKGROUND : (Bordélique) 33 ans, jeune
papa, détenteur du permis B (euh...)

PSEUDONYME : Démonurge (référence au fait
que tout rôliste est un créateur de monde)

-CARACTÉRISTIQUES-

ACUITÉ : 4d6

(moins bonne avec l'âge)

CORPS : 1d6

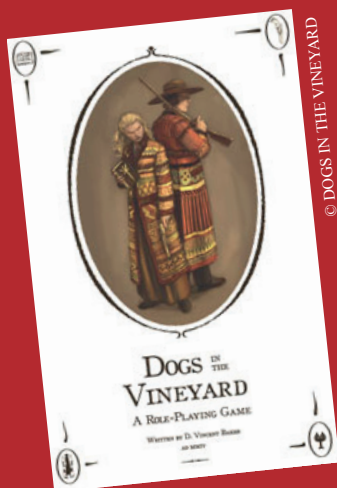
(on fait ce qu'on peut)

CŒUR : 6d6

(gros comme ça)

VOLONTÉ : 5d6

(à toute épreuve)



Frédéric Sintès a choisi de se présenter en utilisant pour modèle la feuille de personnage du jeu de rôle *Dogs in the Vineyard*. L'occasion de dire un mot sur ce petit bijou narrativiste méconnu en France.

DOGS IN THE VINEYARD

Dogs in the Vineyard est un jeu de rôle indépendant basé sur l'**Histoire des Mormons**, écrit par D. Vincent Baker et publié par Lumpley Games. Le jeu a remporté le *Indie RPG of the Year* et le *Most Innovative Game* en 2004. En 2005, il a été nominé pour un *Diana Jones Award*

pour *Excellence in Gaming*. Globalement, il encourage une **approche narrativiste du jeu**.

Le jeu se base sur **un Far West « tel qu'il n'a jamais existé »** - vaguement inspiré de l'État mormon de Deseret, dans ce qui deviendra l'Utah. **Les joueurs interprètent des « Chiens de garde de Dieu » (God's Watchdogs)**, qui voyagent de ville en ville pour distribuer le courrier, venir en aide à la communauté et exécuter les jugements de la Vraie Foi du Roi de la Vie. Cela peut impliquer d'innombrables conséquences, depuis la proposition de nouvelles interprétations morales au maire de la ville jusqu'à l'exécution d'hérétiques. Les Chiens ont une autorité absolue née de la Foi mais ils ne sont pas au-dessus des lois des hommes. Les **nombreux choix moraux** des personnages, au cœur de la mécanique de jeu, peuvent donc amener à un conflit avec le gouvernement de l'Est. ■

B.C.

-TRAITS-

- ➔ A joué la première fois au jeu de rôle à 9 ans (à l'*Œil noir*) (1d6)
- ➔ Premier jeu de rôle inventé à 11 ans (un JdR Megaman) (2d4)
- ➔ Premier jeu de rôle écrit à 13 ans (un truc med-fan sans intérêt) (1d6)
- ➔ A fait une école de graphisme et les Beaux-arts (1d8)
- ➔ Fanatique du Big Model et du modèle GNS (3d10)
- ➔ Aime le cinéma d'auteur, les animés japonais, les sciences humaines, la littérature, l'art contemporain et la dramaturgie (3d8)

-RELATIONS-

- ➔ Membre actif de Silentdrift, forum de jeu de rôle indépendant (1d10)
- ➔ Contributeur occasionnel au podcast de la Cellule (2d6)

-POSSESSIONS-

- ➔ Auteur du jeu de rôle *Prosopopée*, une épopée zen et onirique (3d6)
- ➔ Plein de jeux en construction (3d10)
- ➔ Blog de théorie rôliste et de *game design* : limbicsystemsldr.com (1d8)

FRÉDÉRIC SINTÈS

1%, le jeu de rôle des bikers

La Japan expo, c'est un endroit excellent pour faire des rencontres. Vous en entendrez d'ailleurs encore parler dans le prochain numéro... Présentement, voici donc Steve Goffaux, auteur d'un jeu de rôle particulièrement original, qui permet d'incarner... des bikers. Alors, « grands méchants », les bikers ? Découverte.



Pourquoi un jeu de rôle sur les bikers ?

L'envie de base était de prolonger la série *Sons of Anarchy* avec mes joueurs habituels. Ne trouvant aucun jeu correspondant à cet univers, je me suis lancé dans la conception de ce qui allait devenir 1%.

De partie en partie, la diversité de ce monde s'est offerte à nous et nous a laissé entrevoir les nombreuses possibilités de jeu.

À partir de là, j'ai pensé que cela pourrait plaire à d'autres.

J'ai fait évoluer le monde pour quitter la licence de la série et arriver à sa version actuelle: avec ses six motorclubs originaux et son propre background.

Qui se cache derrière ce jeu ?

Au niveau de l'écriture, moi-même, Steve, rôliste depuis une vingtaine d'années. J'ai participé à la réalisation de quelques aides de jeu et de scénarios sur différents sites et j'ai contribué à *Weight of Years* pour Amnesia 2k51. Je me suis associé à Ted qui devait illustrer le jeu mais, au fil de nos discussions, notre collaboration est devenue plus importante et il fait maintenant partie intégrante du projet en me donnant un retour sur les règles et l'univers.

Le motorclub est un personnage à part entière dans 1% ?

Oui, d'ailleurs il a sa propre feuille de « personnage » ; c'est le premier élément créé lors d'une partie. Le motorclub est l'organisation dans laquelle les joueurs vont

évoluer. Les règles régissant les motorclubs sont importantes et il faut donc les connaître afin d'y intégrer au mieux les joueurs. Il est possible pour le joueur de rejoindre un des six motorclubs de l'univers comme les TNT ou les Warhounds... ou de créer un nouveau MC qui tentera de rivaliser.

1% ? C'est les chances de survie des PJ dans le jeu ?

(rire) Non, pas du tout. Le terme 1% est réellement utilisé pour désigner les bikers hors-la-loi. La légende veut que l'origine de cette expression vienne d'une déclaration du président de l'American Motorcycle Association suite à une émeute de bikers à Hollister en 1947 où, selon lui, seulement 1% des motards présents étaient des fauteurs de troubles.

Le jeu se veut néanmoins réaliste et une balle dans la tête permet rarement de jouer le scénario suivant. Mais, bien qu'on joue des *bad guys*, les parties ne se limitent pas à une série de *gunfights*, loin de là. La politique inter-motorclub, la gestion du business, les



Steve et Ted.

rivalités internes et bien d'autres éléments donnent des possibilités de jeu nombreuses et variées. 1% navigue toujours entre la réalité et la fiction.

Peux-tu nous décrire, en quelques mots, le système de jeu ?

Les personnages sont composés de cinq caractéristiques et d'une série de compétences. Des moteurs et des freins (avantages et inconvénients) viennent finaliser la création en donnant du background, de la psychologie et des bonus.

Le système de jeu, quant à lui, est basé sur un seuil de difficulté évalué par le meneur. Le joueur doit atteindre ou dépasser ce seuil en additionnant la caractéristique, la compétence et le résultat d'un dé à dix faces pour réussir l'action.

Federal Bureau of Investigation - Confidential Document

DEMANDE DE SURVEILLANCE PAR LE FBI




DESCRIPTION

Nom :	Mariano Battistini	Taille :	170 cm
Alias :	Néant	Complexion :	Mince
Sexe :	Masculin	Cheveux :	Blonds
Date de naissance :	le 30 mars 1990	Yeux :	Noirs
Nationalité :	Américain	Altitude :	Souple
Type :	Américain	Ville :	Sans particularité
NOC :	Caractéristique	Occupation :	Démolisseur sur chantier

PARTICULARITÉS PHYSIQUES

- Grain de beauté à l'extrémité du sourcil droit.
- Cicatrice horizontale de 8 cm barrant le nez en son milieu.
- Tatouage d'un obusier de type M101 105mm sur fond de drapeau des États-Unis d'Amérique sur l'épaule droite.
- Piercing au niveau du septum nasal.

REMARQUE

Mariano Battistini est un ancien obscur des forces armées américaines ayant opéré en Afghanistan. Il a été jugé en Cour martiale pour "conduite délinquante" et envoyé de l'armée. À son retour à Phoenix en 2011 il a obtenu un poste comme démolisseur sur chantier auprès de Controlled Demolition, Inc de Phoenix. En 2012, il a rejoint le chapitre des War Hound's.

DEMANDE DE SURVEILLANCE

Depuis son entrée dans le chapitre des War Hound's de Phoenix, Mariano Battistini n'est fait connaître auprès des services de police locale dans le cadre de délits mineurs. Néanmoins, il nous revient que sa période en tant que Prospect du Chapitre des War Hound's touche à sa fin. Dès lors, il y a de fortes chances qu'il soit amené à commettre un acte plus grave afin de prouver sa fidélité aux War Hound's. De plus, le bureau de Las Vegas nous informe que des membres du Chapitre des War Hound's ont été tués durant le dernier week-end de janvier 2013 et que des représailles sont à craindre. C'est pourquoi, il est demandé aux services de police locale d'être vigilants concernant les agissements de cet individu.

ATTENTION : Même si l'intéressé n'est actuellement pas considéré comme armé et dangereux, la réputation du MotorClub dont il est membre n'est plus à faire. Étant donné les circonstances, il est recommandé à tous les intervenants d'agir en veillant à prendre toutes les mesures de précaution qui s'imposent dans le cadre de leur mission.



Démonstration du jeu de rôle 1%.

Pour la baston, tout objet peut être utilisé comme arme, il suffit de déterminer sa taille et sa matière pour évaluer les dégâts possibles.

Enfin, un système de customisation de motos permet de créer une diversité importante de cet incontournable engin de l'univers motard.

Quels sont vos objectifs, au final, pour ce jeu ?

L'objectif est l'édition papier. Étant donné les retours positifs en convention, il me semble que 1% aura sa place sur l'étagère du rôliste.

Les joueurs aimeront vivre des aventures de mauvais garçons et les maîtres profiteront de l'univers pour mettre les joueurs dans des situations délicates.

Si je parviens à garder le rythme actuel, je pense que la version définitive sera prête pour la fin de l'année 2013. Il ne restera plus qu'à trouver le moyen de l'éditer. Plus tard, s'ajouteront un écran et une campagne. ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**



© STEVE GOFFAUX, 1%, DR.

Cuisine du MJ

Le site du jeu de rôle 1%

www.1percent.fr



Magnamagister, grand méchant meneur de jeu

Alexandre Joly, alias « Magnamagister », est un meneur de jeu dynamique, actif autant sur la Toile qu'à sa table. Il se revendique « MJ sadique ». De quoi interpellier notre ami Kerlaft le rôliste, qui a cherché à en savoir plus...

Tes joueurs se sentent-ils maltraités par leur meneur ?

Oui, et je veille à ce que ce soit le cas à chaque moment de la partie. La tension, pour ne pas dire l'oppression, doit être de tous les instants. Les joueurs et leurs personnages ne doivent jamais se sentir en sécurité. Ils doivent se

dire qu'une crasse peut tout le temps leur tomber sur le coin de la figure sans crier gare. C'est un véritable climat de terreur qui doit régner à la table de jeu ! Le fait que je les maltraite leur montre que mon intérêt pour eux est grand, voire central, qu'ils ont tous mon attention et vivent ainsi de grandes émotions, même si ce ne sont que pléiades d'expériences désagréables. Et puis, tant qu'ils souffrent, c'est qu'ils sont encore vivants !

Pourquoi estimes-tu qu'un meneur de jeu doit être sadique ?

Un meneur trop conciliant, trop gentil, est une proie facile pour des joueurs toujours avides du moindre point d'expérience, du moindre objet magique ou de la moindre pièce d'or... Bonté, écoute, compréhension, gratifications sont autant de traits de



faiblesse dont les joueurs s'empressent de tirer profit. Si les personnages se sentent à un quelconque moment en sécurité, ils perdent toute motivation, tout intérêt à se lancer dans l'action. Et là, vous n'avez plus qu'à plier boutique ! Il s'agit donc de ne pas leur laisser la moindre miette de répit, de liberté (ou alors, maintenir l'illusion de la liberté pour la forme). Ainsi, un cadeau, si le meneur de jeu consent à en faire un, sera toujours acquis à grand prix, pour être repris plus tard, sans aucune pitié, sans aucun remords.

Ça te fait quoi de tuer un personnage de joueur ?

Oh ! Mais je ne tue pas, mon bon monsieur... Sauf dans le cas où la bêtise commise par le joueur le condamne inexorablement ou que la situation dans laquelle il s'est mis est inextricable. Je préfère cent

fois, mille fois leur faire regretter d'être né et les faire souffrir à l'envie ! Voler ou détruire ce qu'ils ont de plus cher, torturer, assassiner leur famille, leurs amis, leurs animaux de compagnie (la violence gratuite envers les animaux ou les enfants, ça fonctionne toujours)... Ça c'est jouissif. Et les voir se débattre, s'insurger contre la méchanceté gratuite et l'injustice c'est toujours un plaisir, en plus de leur fournir un moteur inépuisable, la vengeance, une raison des plus classiques, mais une technique des plus efficaces pour les obliger à agir. En plus, si ça peut les pousser à commettre l'irréparable, à passer la ligne, à faire le Mal, alors c'est beaucoup plus intéressant que de simplement les tuer. ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR STEPHAN VAN HERPEN,
ALIAS « KERLAFT LE RÔLISTE »**

Rencontre avec Frédéric Dorne

L'auteur du jeune et séduisant jeu de rôle *Friday Night's Zombi* répond aux questions des *Chroniques d'Altaride*.



© FRÉDÉRIC DORNE

Friday Night's Zombi, c'est quoi ?

C'est un jeu de rôle quasi-contemporain (l'action se déroule en 1988), qui propose d'affronter des zombis, bien entendu ! Le pitch du jeu est original car les morts se relèvent non pas une seule fois mais toutes les semaines et à heure fixe !

Tous les vendredis, à 21h04, et ce depuis trois mois, les zombis attaquent les vivants partout sur la planète.

On s'est vite rendu compte qu'en abattant le premier mort à se réanimer (baptisé Zombi Zéro par les médecins), toutes les autres goules s'arrêtaient, jusqu'à la semaine suivante !



C'est depuis cette découverte que la tendance s'est renversée : les vivants ne se font plus chasser, mais traquent en retour le Zombi Zéro pour mettre un terme le plus rapidement possible à la crise du vendredi soir. Car ce n'est pas la morsure d'un mort-vivant qui réanime les corps, c'est une zone autour du Zombi Zéro. Peu importe que l'on soit décédé d'une confrontation avec un macchabée en balade, tombé d'une chaise en bricolant, ou qu'on ait été victime d'une banale crise cardiaque, enfermé dans son bunker avec toute sa famille. Tant qu'il y a un Zombi Zéro, tous les morts se relèvent, tous !

Le jeu est principalement urbain et dans New Stateford, la petite ville américaine où tout a commencé, une équipe de chasseurs



volontaires sillonne les rues dès 21h pour débusquer le premier mort à se relever. Si cela semble simple, dit comme cela, une fois au volant d'un van et entouré d'une brigade hétéroclite de civils amateurs décidés à aider la communauté, c'est une toute autre paire de manches !

Entre les habitants, blasés depuis des semaines, qui sortent pour s'amuser avec les morts-vivants les plus lents ou tirent sur tout ce qui bouge depuis leur balcon, les adolescents qui jouent à se faire peur dans les cimetières, les « simples » influencés qu'il ne faut surtout pas tuer, les militaires qui tirent à tout va et les espions de toutes les autres nations qui cherchent manifestement à gagner une sorte de guerre froide secrète, les joueurs ne risquent pas de s'ennuyer.

Le jeu est bourré d'un humour bien décalé, dû au comportement totalement incons-

cient de la population, aux personnages bizarres de la ville et aussi à son système de coup critique, entre autres. Le rire se mélangera ainsi parfaitement à la peur, la panique ou le gore, selon les envies du meneur de jeu et de ses joueurs.

Le Zombi Zéro, c'est un peu le grand méchant de l'histoire... ou bien il y a pire derrière ?

Sans être le grand méchant, c'est surtout la cible prioritaire de chaque début de partie.

Le Zombi Zéro n'est pas différent des autres goules qui hantent les vendredis soirs, ce qui ne simplifie pas les choses pour le distinguer. On en rencontre d'ailleurs de deux types : les frais et les secs. Les premiers sont des personnes décédées récemment, ils réagissent aussi vivement que vous et moi, peuvent courir vite, défoncer une



JdR Éditions

Friday Night's Zombi est le troisième livre de la petite maison d'édition créée en 2011. C'est le second jeu de rôle, qui suit de près *Deus l'Ascension*, un jeu contemporain qui permet d'affronter une étrange invasion démoniaque à l'aide d'armes à feu et de magie, tout en cherchant la meilleure voie pour sauver toute la planète. Le premier livre était quant à lui une grosse aide de jeu générique, un lourd recueil de 52 scénarios médiévaux fantastiques adaptables à la volée, *Scenarii MedFan*.



Radio Zombi

Gus et Bruce sont deux adolescents débrouillards qui animent les ondes les vendredis soirs depuis le début des crises. Gus a monté un studio de radio pirate dans le garage de ses parents avec Bruce, qui n'hésite jamais à aller affronter les morts-vivants pour amuser les jeunes de New Stateford.

Radio Zombi, c'est une série de six émissions radio à écouter pour découvrir l'univers de *Friday Night's Zombi*, que l'on soit meneur de jeu ou joueur !

<http://radiozombi.free.fr>

vitre et certains parviennent même à sauter ou grimper un escalier, ce sont bien sûr les pires. Les seconds sont des corps morts depuis plusieurs jours, ils sont lents, maladroits et souvent ridicules. Bref, la cible rêvée des adolescents en quête d'une bonne tranche de rigolade et de quelques frissons.

L'autre grand méchant porte un treillis : les militaires sont les adversaires les plus violents du jeu car ils encadrent les villes dès le début des crises et tirent sur tout ce qui tente de s'approcher des barrières, afin de contrôler la zone. Ils ont été cantonnés à la sortie de la cité après les premières crises, quand ils ont rasé tout un quartier à la roquette, pulvérisant les milliers de zombis dans la rue tout comme les malheureux vivants qui se cachaient dans les habitations alentour. Malheureusement, les militaires patrouillent également en ville et considèrent que tous les civils rencontrés sont manifestement en train de violer le couvre-feu, même si les membres de la brigade sont censés avoir une dérogation. Si les personnages tombent sur une ronde de soldats compréhensifs, cela ne se passera pas trop mal, sinon, la puissance de feu militaire est juste incomparable.

L'armée reste le dernier recours si la crise devient incontrôlable et que le nombre de zombis dépasse la centaine, mais il vaut mieux éviter de les croiser autrement !

Ça se joue en 'one shot' ou en campagne ?

Les trois ! Je m'explique : on peut aborder le jeu de deux façons : trouver et détruire le Zombi Zéro représente une partie de jeu de deux heures environ, très *one shot*. C'est une aventure pleine de stress, de tactique, de combat et d'action. S'attaquer à la cause qui ramène les morts toutes les semaines sur toute la planète est bien plus complexe et

commence aussi par une chasse au Zombi Zéro, mais va amener les personnages à affronter secrets militaires, agents secrets sur-entraînés, médecins dérangés et autres menaces parfois bien plus dangereuses qu'un simple mort-vivant. C'est dans cette optique de partie que le jeu prend toute son ampleur et sort du simple cadre d'une cité unique : le problème est global, la ou les solutions sont forcément d'une certaine ampleur. Et qui dit ampleur, dit une partie de jeu de durée classique pour dégoter un simple indice ou une campagne entière pour mettre la main sur une preuve tangible !

D'ailleurs, le livre de base, qui explique la cause en long, en large et en travers, propose des idées d'aventures et de déroulement de l'enquête sur trois années de jeu.

Alors pourquoi le vendredi soir ? Pourquoi pas le lundi après-midi ?

Tout le monde sort d'ordinaire le vendredi soir

*Vous avez besoin d'un crevé ?
Je vous le choppe et je vous
le ramène dans la demi-heure
du début du couvre-feu.
Payez en cash, je pose pas
de questions, vous non plus.
555-02341*

pour fêter l'arrivée du week-end, qui chez des voisins, qui dans un bal ou en boîte de nuit et, pour *Friday Night's Zombi*, dans la

L'auteur

Frédéric Dorne entre dans la catégorie des vieux rôlistes et a fêté son quart de siècle de jeu de rôle depuis quelques années déjà. Animateur, il est à l'origine de JdRTV, la première webTV sur le jeu de rôle, fondée en 2006, qui propose des vidéos pleines d'humour pour découvrir les jeux, des univers ou des aides pour joueurs comme pour meneurs de jeu. Auteur compulsif, on lui doit une grande partie des 52 scénarios de *Scénarii Medfan* et les six scénarios de *Deus l'Ascension*.

rue pour défendre et nettoyer le voisinage. Donc, dans l'absolu, les parties sont censées se dérouler le vendredi exclusivement.

Toutefois, il faut noter que si une crise commence le vendredi soir à 21h04, elle dure tant que le cerveau du Zombi Zéro n'a pas été détruit. Ainsi, plusieurs crises, au cours des derniers mois, ont duré bien plus qu'une nuit et la pire a même duré 4 jours ; on ne parle plus vraiment de problème du vendredi soir quand le Zombi Zéro est trouvé le mardi !

Certains endroits sur la planète sont aussi en permanence sous l'influence du Zombi Zéro local qui n'a jamais été tué, principalement les zones désertées ou peu habitées. Il est parfois plus simple d'abandonner plusieurs centaines de kilomètres carrés à l'influence qui réanime les morts que de ratisser chaque bosquet à la recherche d'un corps particulier. Et si on se pose la question de savoir à quoi ressemblent jungles et déserts de par le monde, où personne n'a jamais tué le premier Zombi Zéro, la meilleure réponse

est qu'il vaut mieux simplement éviter d'y aller ! Cet aspect international des crises du vendredi soir sera couvert par l'un des premiers suppléments du jeu à venir.

Attention *spoiler inside* spécial *Chroniques d'Altaride* – Enfin, la cause si régulière en temps normal, réanime parfois les morts en pleine semaine ! Alors que tout le monde la croit réglée comme une horloge et a construit sa vie pour se mettre à l'abri le vendredi soir, les morts-vivants attaquent parfois le lundi après-midi ! Pourquoi ? Afin de ne pas trop en révéler à tous les joueurs qui lisent les *Chroniques*, je dirai que la régularité est une conséquence d'un changement récent et non la cause en soi. Les zombies existaient avant le jour Z et existeront bien après que les joueurs aient contré le phénomène qui a tout déclenché.

L'humour complètement décalé, ça nous change de l'ambiance sombre style *The Walking Dead*... C'est la marque de fabrique du jeu ou celle, plus largement, de l'auteur lui-même ?

Non, je ne suis pas qu'un clown ! Enfin, presque pas...

L'humour, c'est moitié l'esprit du jeu et moitié ma façon d'écrire. Pour ce qui est de mon fait, je suis un fan de dessins animés, de jeux de mots vaseux et d'humour potache en général. Si je peux aussi écrire et mener des parties d'ambiance glauque (d'ailleurs une section du livre de base explique comment effrayer les joueurs), j'ai une fibre comique indéniable. J'ai choisi d'aller à fond dans cette direction avec *Friday Night's Zombi* et je me suis fait plaisir : mots de passe débiles, personnages issus de *cartoons* plus que d'un jeu de zombies, situations dignes d'un film avec Leslie Nielsen...

Zombie ou Zombi ?

Le débat fait rage, voici de quoi discuter à la machine à café demain matin : le terme zombi vient du créole « zonbi », qui s'est francisé naturellement en zombi. C'est donc l'orthographe retenue pour le jeu, même si son titre est en anglais. Dans la langue de Shakespeare, on utilise la version avec un « e », *zombie*. Évidemment, influence américaine oblige, on peut à présent employer indifféremment les deux variantes en France.

D'un point de vue du jeu, à un moment de l'écriture, il m'a fallu faire un choix entre traiter les zombies de manière glauque (horreur, gore, boyaux, cannibalisme et autres taches), comme dans les films de Romero ou plus légèrement (avec blagues débiles, comique de répétition et jeux de mots digne de Carambar). En gros, mon premier jeu de rôle, le voulais-je héritier spirituel de *REC* ou de *Shaun of the Dead* ? J'ai hésité longtemps, tout d'abord car j'aime les deux et que le zombi se mange aussi bien saignant qu'avec des cotillons. Et puis plusieurs choses ont fait pencher la balance vers l'humour, et la plus importante est probablement le ressort de tension narrative, qui veut que l'on ne peut pas conserver un stress ou une peur efficace plus d'une heure. En gros, tout comme la concentration est plus facile à rassembler après une petite pause, les joueurs ressentiront plus aisément la peur et le stress de la situation après un moment de détente. Et plus l'humour sera marqué, plus les joueurs seront disposés à sursauter juste après. J'ai d'ailleurs expliqué tout cela dans le chapitre sur l'humour et la peur, pour que le meneur de jeu en use et en abuse. C'est donc pour cela que *Friday Night's Zombi* se revendique dans la droite ligne de Zombieland plus que d'un jeu gore. Et puis un jeu marrant, ça permet aussi d'avoir des joueuses à table !

Mouais, bon, c'est pas le meilleur argument ça...

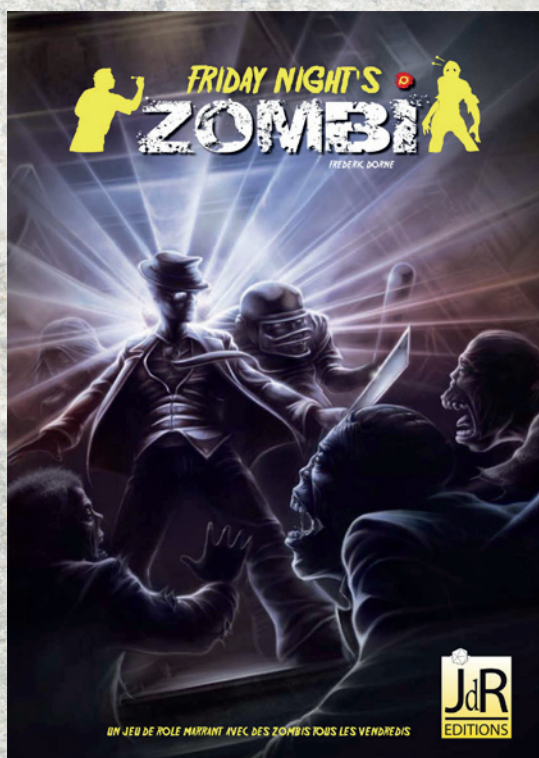
Le livre de base vient de paraître... Qu'est-ce qui est prévu ensuite ?

Plein de choses ! Le premier supplément à sortir avant la fin de l'année dépendra du hasard: en effet j'écris deux textes en même temps et le premier fini sera édité. Ce sera peut-être une campagne, qui emmènera les personnages flirter avec la vérité, en couvrant la période de mai à juin 1988. Mettre le nez dans les affaires des militaires à la recherche d'une journaliste disparue peut très bien mener bien plus loin qu'on ne l'imagine ! Ou bien ce sera un supplément de jeu qui abordera en détail comment les personnages peuvent intervenir, non plus au niveau local, mais au niveau mondial pour aller à la découverte des pires horreurs que les coins les plus reculés de la planète leur réservent.

Ensuite, la ville de New Stateford sera approfondie et proposera plusieurs scénarios tournant autour des personnages principaux et aussi des PNJ des souscripteurs inclus dans le livre : je ne compte pas laisser tomber dans l'oubli une telle galerie de fous !

Enfin, d'autres produits suivront, on parle de pas mal de choses, comme des armes en mousse *Friday Night's Zombi* et d'un Grandeur Nature avant la fin de l'année, de cartes modulaires pour résoudre les situations stratégiques et de pas mal d'aventures pour pouvoir vraiment jouer tous les vendredis ! Quant à la question d'un *Scénarii Zombi* avec 52 aventures (dans la lignée de *Scénarii Medfan*), la réponse est non, je préfère proposer des recueils de campagnes ou de parties individuelles de 6 à 10 scénarios (environ, c'est encore en test !) pour donner plus de souplesse et de choix, car chacun abordera un aspect de l'univers du jeu. ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**



Friday Night's Zombi

Couverture cartonnée

216 pages noir & blanc

Illustrations de Sébastien Chabaud (quelques extraits au fil des pages de cet article).

Livre complet ne nécessitant pas d'extension pour jouer immédiatement.

Inclus : système de création, système de jeu complet, conseils de jeu, adaptation de votre ville, univers et trame narrative sur trois ans, description de la ville et de ses habitants.

Trois scénarios complets prêts à jouer.

Prix public 38€, en vente sur le site de l'éditeur www.jdreditions.com.

Le Courrier des Lecteurs

Quelques réactions nous sont parvenues alors que nous évoquions le thème de ce numéro sur les réseaux sociaux... Grands méchants, attention ! Voici le courrier des lecteurs...

« Chère Hulga »

« **V**oilà bien des semaines que je ne t'ai pas envoyé de nouvelles. Et pour cause : le Pont des Coquelicots a été attaqué. J'étais seul, ils étaient vingt, mais grâce à ta patte de belette, j'ai réussi à les repousser, tout en envoyant un vantageur-voyageur à ma garnison.

Ce que j'ignorais, c'est que, dans cette escarmouche, j'ai tué des aventuriers

très réputés (niveau 76) qui menaçaient notre garnison depuis longtemps. C'est donc à demi-mort que mes anciens compagnons m'ont retrouvé, soigné... et présenté, une fois sur pattes, à notre maître à tous.

Ah, ma douce, quel moment ! J'ai plus tremblé que lors de la dernière attaque des aventuriers, avec leurs cinq mages-soigneurs et leurs sorts de gel... J'avais déjà eu l'honneur de rencontrer notre

Salle de jeu



maître, mais cette fois, c'était une cérémonie officielle. Je n'ai osé soutenir son regard terrible, d'ailleurs, je me suis contenté de me prosterner.

Notre maître vénéré m'a fait l'insigne honneur de me distinguer, moi, un pauvre Orc sans grade, en m'intégrant à sa garde personnelle.

Et le plus beau là-dedans... c'est que tu peux me rejoindre ! C'est prévu par le règlement.

Tu trouveras avec cette lettre la liste des démarches nécessaires pour me

rejoindre...

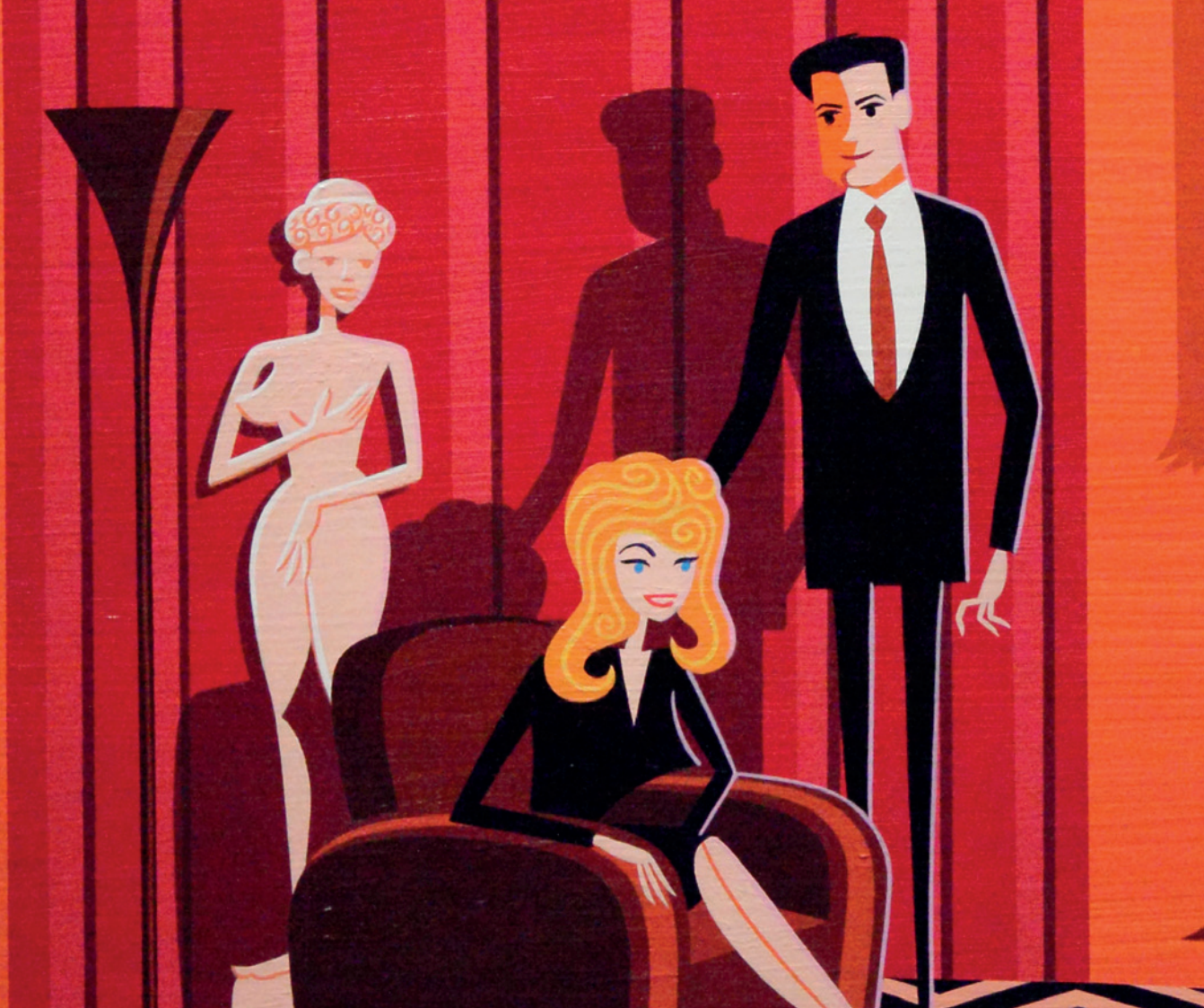
Ah mon Hulga, comme il me tarde de te revoir !

Bon voyage, je laisse à Gruntal le soin de te protéger (il peut prendre avec lui la masse d'armes que j'ai laissée en partant).

À très vite ! »

Tom Budisk

À la rentrée, le numéro de septembre abordera un beau thème, fascinant, passionnant... la femme ! La femme en jeu de rôle ? La femme et le jeu de rôle ? Si le sujet vous inspire (réflexion rôliste, aide de jeu, scénario, nouvelle, bédé, illustration, portrait, interview...) rejoignez l'équipe des contributeurs ! Et place aux femmes ! ■



« bbb »

J'ai eu vent du thème de votre numéro 14, il y a quelques temps, ce qui m'a permis de feuilleter les numéros précédents. C'est bien, très bien même... mais ça pourrait être mieux. Beaucoup mieux.

Ne rêvez-vous pas de statistiques historiques, de téléchargements par milliers ? De personnalités de premier ordre, dans le milieu du jeu, qui se bousculeraient pour répondre à vos interviews ? Une diffusion en kiosque ? Un passage sur tous les plateaux télé, pour présenter votre magazine ? La gloire, la fortune, tout ça grâce à votre loisir préféré ?

Tout ça est à votre portée... Et je peux vous y aider. C'est si simple, pour moi. Et vous m'êtes sympathique. Si, si... Très sympathique. J'aime beaucoup aider les jeunes pleins de fougue et d'ambition.

Il me faudra juste une petite garantie. Oh ! Pas grand-chose, rassurez-vous. Juste une formalité. Une petite reconnaissance de dette à signer.

Je vous propose de nous retrouver demain au hangar 16 vers minuit. Nous y serons plus tranquilles.

Respectueusement vôtre, »

Professeur Woland

P.S : pensez à apporter quelques pansements et un peu de désinfectant. Êtes-vous à jour de votre vaccin antitétanique ?



Salut que jeir

« Fire, walk with me »

« Chères Chroniques, cette année, j'ai décidé de prendre quelques jours de vacances en France et j'ai vu que, dans votre numéro d'août, vous présentez nombre de mes vieux amis.

Pourriez-vous me transmettre (en toute confidentialité, bien entendu) l'adresse de certains d'entre eux ? Je voudrais les saluer.

J'en profite d'ailleurs pour passer une annonce : je suis prêt à les accueillir quelques jours chez moi. Les locations saisonnières sont si chères aux États-Unis... J'ai un petit pied-à-terre dans les bois, non loin de la frontière canadienne, au bord d'une cascade. Oh, ce

n'est pas très grand, mais décoré avec goût. Je viens de refaire le carrelage et les tentures. Et pour les amis des bêtes : les hiboux y sont très affectueux.

On peut faire ses courses dans la ville voisine, Twin Peaks ; c'est un peu perdu mais chaleureux. Les tartes aux cerises et le café y sont délicieux. Allez donc voir les Palmer de ma part, à votre arrivée. Ce sont de vieux amis. Surtout ce sacré Leland et sa fille Laura.

Ils sauront vous mener à moi, je ne me fais pas de souci...

À très bientôt, j'espère. »

Robert (« Bob » pour les intimes)

SOPHIE PÉRÈS

Mon grand méchant préféré

Les grands méchants et le jeu de rôle...

À ces mots, une évidence s'impose à moi.

Un nom, bien sûr.

Et un univers.

Darth Vader
et *Star Wars*,
le jeu de rôle
de la Guerre des étoiles.

Pour moi, il est le méchant le plus charismatique de par son apparition au cinéma, bien sûr, et les nombreuses adaptations en bande dessinée.

Ce sinistre personnage de fiction, né de l'imagination de George Lucas en 1977, est une source intarissable d'idées, d'aventures, bien au-delà des nombreux suppléments du jeu de rôle (en français, on trouve les romans chez Fleuve noir et les comics chez Delcourt).

Pour ma part, je me suis largement inspiré de ce personnage pour mener mes propres aventures dans l'univers de *Star Wars* car il n'est pas de plus grand défi pour un héros que d'affronter le plus grand méchant de tous les temps !

Cette réflexion sur le thème du héros n'est pas de moi mais du plus grand auteur de dessins animés au monde : Walt Disney. Lors d'une interview, dans les années 60, avec le journaliste français Pierre Tchernia, il exprimait cette volonté de créer d'abord un vrai méchant, afin de rendre encore plus belle la victoire du héros. C'est ainsi que Disney créa d'abord le personnage de Pat

Hibulaire avant de créer celui de Mickey.

Pour le monde imaginaire de *Star Wars*, le héros se nomme Luke Skywalker. Bon, de vous à moi, c'est très loin d'être mon personnage préféré dans les films de la saga... mais bon il faut bien que je marque ma différence avec George Lucas !

Luke, personnage quasi-inexistant au début de l'aventure, se découvre un destin exceptionnel, qui le mène loin, loin de sa planète, pour finir par affronter en duel le sombre seigneur Sith.

Le méchant, dans le jeu de rôle, c'est pour moi le point de départ de l'aventure. Tout part de lui : les motivations du héros, la tragédie de la trame, et le challenge de devoir être plus fort que lui pour le vaincre et ainsi prouver sa valeur.

Bien sûr, il y a d'autres grands méchants dans les univers innombrables explorés par les jeux de rôle... Mais, à mes yeux, aucun ne dépasse en charisme, en mystère, en grandeur... le sinistre Darth Vader ! ■

ARNAUD DESFONTAINES

Salon de presse





Point Godwin

Le XX^e siècle a été généreux en « grands méchants », si on peut encore appliquer ce terme aux sinistres personnages qui ont marqué l'Histoire. Le III^e Reich tient le haut du pavé de la monstruosité, dans l'imaginaire collectif (même si d'autres régimes n'auraient pas grand-chose à lui envier en la matière).

Que peuvent faire les meneurs de jeu et leurs tablées face à ces figures ultimes et sensibles à manipuler ? Est-ce vraiment judicieux de les intégrer à un scénario ?

Sources historiques

Le régime nazi et Auschwitz sont souvent désignés comme « le Mal absolu ». Hitler,

Goebbels, Mengele et Cie pourraient très bien apparaître dans des scénarios ayant un background historique. Au meneur de décider « de quel côté » se situent les joueurs, à quelle distance ils croisent ces personnages, et jusqu'à quel point ils peuvent influencer sur le cours de l'Histoire – à moins d'opter pour l'uchronie.

La recherche documentaire semble indispensable, comme pour tout jeu historique,

certes, mais peut-être plus encore sur ce sujet encore très sensible, de par la fascination morbide qu'il peut éveiller chez certains. Cela peut être une occasion de découvrir des pans plus « gris » de l'Histoire, hors des grands événements et des positionnements tranchés (résistant ou collabo, choisis ton camp).

La banalité du mal

Ce concept fut énoncé en 1963 par la philosophe Hanna Arendt, après le procès d'Adolf Eichmann à Jérusalem. Elle décrit Eichmann, responsable de la logistique de la « solution finale », non pas comme un monstre sanguinaire, mais comme un petit fonctionnaire zélé, entièrement soumis à l'autorité, et qui cesse de penser par lui-même. Ce concept pose des questions essentielles sur la nature humaine : l'inhumain se cache en chacun de nous, pour peu qu'on renonce à s'interroger sur soi, ses actes, sur la norme... L'expérience de Milgram¹, à la même époque, pose le même type de question ; le documentaire *Le Jeu de la mort* transpose cette expérience dans le mode de la télévision des années 2000.

¹ Cette expérience cherchait à évaluer le degré d'obéissance d'un individu devant une autorité qu'il juge légitime et à analyser le processus de soumission à l'autorité, notamment quand elle induit des actions qui posent des problèmes de conscience au sujet (en l'occurrence, le cobaye – questionneur devait infliger des chocs électriques en cas de mauvaise réponse) Cf. article détaillé : http://fr.wikipedia.org/wiki/Expérience_de_Milgram

Cette réflexion sur l'obéissance peut être intéressante à mener, par exemple lorsque les personnages se situent du « côté obscur » (et pas forcément dans *Star Wars*). Comment assumer que son personnage soit un monstre et obéisse à une morale qui n'est pas la sienne, ou peut-être pire : le serviteur zélé et inconscient d'un monstre ? Comment ne pas le « tirer » du bon côté, malgré soi, dans les décisions qu'il va prendre ?

Bien connaître sa table...

... ou au moins bien baliser sa partie, si on rencontre de nouveaux joueurs. Histoire d'éviter de réveiller des souvenirs familiaux douloureux chez certains, ou de glisser, en hors-jeu, sur des comparaisons contemporaines qui n'auraient aucun intérêt ludique, et ne feraient que pourrir l'ambiance.

Côtoyer le « Mal absolu » en jeu de rôle peut sans aucun doute créer de beaux moments de roleplay et de profondeur narrative, à condition que tous les participants aient suffisamment de distance et de maturité pour explorer cette facette effrayante de l'âme humaine. ■

SOPHIE PÉRÈS

Sources

http://fr.wikipedia.org/wiki/Banalité_du_mal

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Jeu_de_la_mort_\(téléfilm\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Jeu_de_la_mort_(téléfilm))



Portrait d'un grand méchant

Edward Smith

Edward né en mars 1945 d'Elizabeth Smith, une femme de chambre arrivée à Édimbourg quelques mois auparavant. Le père d'Edward Smith est un soldat américain anonyme qui est tombé certainement sur les plages d'Omaha Beach lors du débarquement. La mère d'Edward ne parlera jamais de son père autrement qu'en le qualifiant de « héros de guerre tombé au champ d'honneur ».

Edward est à moitié Écossais et à moitié Américain, sauf que ce pays reste un fantasme pour lui durant sa jeunesse. Il imagine durant les premières années de son enfance que son père n'est pas mort et qu'il reviendra un jour pour les emmener, lui et sa mère, au Texas. Elisabeth, durant son

enfance, est femme de chambre pour un vieux veuf écossais, Lord Hamilton, qui vit à la campagne à plusieurs kilomètres d'Édimbourg. Edward va à l'école dans le petit village d'Aberdour et ne montre pas d'aptitude intellectuelle qui le fasse sortir du lot. Il est rêveur, solitaire et surtout très pauvre.

À l'adolescence, il commence à travailler le samedi dans une cordonnerie de son village ; il apprend le métier auprès d'un artisan du nom de Fordwar. Les études d'Edward se passent assez médiocrement et il abandonne l'école vers 16 ans. Nous sommes alors en 1961, en pleine guerre froide.

L'appel sous les drapeaux

Edward s'engage dans l'armée, il perpétue ainsi l'héritage paternel de servir pour son

pays et la défense de la liberté. Il est affecté à une unité de la Scottish Division. Il va passer cinq ans dans ces troupes, il apprend beaucoup de choses sur les armes, le commandement, la psychologie et surtout le contrôle de soi et de son environnement. À l'issue de ces cinq ans, il renonce à se réengager. Ses multiples contacts dans l'armée vont lui servir à monter une entreprise qui aura pour but de se mettre à l'abri du besoin, lui et sa mère.

Al Amarja : Vertige City

Edward a 22 ans et plusieurs milliers de livres sterling qu'il désire investir dans une entreprise d'import-export. Il cherche alors un endroit où s'installer. L'île d'Al Amarja est en plein développement à cette époque ; pour s'y rendre, il n'y a pas encore de ligne aérienne et il faut atterrir à Miami avant de prendre un ferry pour Vertige, une ville construite à partir de 1936. Il trouve dans les Bermudes un climat doux et régulier, une fiscalité légère et surtout il se rend compte que tout est encore à faire dans ce territoire vierge. La première année sur Al Amarja, il fonde sa première société, Fish Import-Export, une société de courtage en produits de la mer. Sa société va commencer en bas de l'échelle, il organise toutes les ventes à la criée de l'île, en garantissant aux pêcheurs et aux acheteurs un prix juste et clair. Les quelques milliers de livres investies font vite des petits. En 1969, alors que l'homme pose le pied sur la Lune, Edward se lance à la conquête des marchés boursiers avec une société de courtage, Vertige Invest. Il applique les modèles de la criée aux poissons aux flux financiers et gagne des millions en quelques années d'exercice. En 1973, il achète 15 000 km² de terrain autour de Vertige et fonde une société immobilière, la Smith Construction Paradigme. Cette société propose des constructions modernes et confortables aux riches investisseurs et

millionnaires qui arrivent sur cette île. La société fournit, clé en main, tous les délires architecturaux possibles et imaginables à ces clients fortunés, de grands architectes sont recrutés pour l'occasion ainsi que des artistes qui ont une «vision». En 1985, en plein boom économique, Edward Smith est milliardaire en livres sterling et n'a pas encore profité de sa vie.

La mère d'Edward meurt d'un cancer des os en 1988, à 62 ans. Edward, qui n'a aucune famille et qui ne s'est jamais attaché à une autre femme que sa mère, est fou de douleur. Il sombre dans une dépression durant plus d'un an. Même s'il n'est plus aux commandes de son empire financier, à 42 ans il se trouve à la tête d'une véritable fortune discrète. Il n'est pas une figure publique, mais plus un homme de réseau.

La quête : L'Atlantide

Edward se retire du monde, vivant dans sa villa en bord de mer, sans voir personne hormis le personnel de maison. En 1990, il reçoit la visite d'un certain M. Atoum. Ce dernier lui propose de s'associer avec sa propre société, la Egyptian Antique Research for Freedom, une société de recherche archéologique non-gouvernementale qui utilise des techniques high-tech de fouilles, notamment par satellite, laser ou sonar de pointe. Edward accepte et bientôt, l'Egyptian Antique Research for Freedom s'installe sur Al Amarja et commence des fouilles.

En 1995, un chantier archéologique met au jour un temple sous-marin à 67 m de profondeur, à 3 km des côtes, qui date sans doute du néolithique. Edward financera les fouilles, se payant même un submersible pour l'occasion. Le site est prometteur et devient un vaste chantier archéologique. Les relevés sonar montrent qu'une ville

néolithique existait à cet endroit et qu'elle abritait entre huit et dix-mille habitants : un nombre extraordinaire pour l'époque. Étrangement, la découverte n'est pas rendue publique par les autorités d'Al Amarja. Le chantier est même gardé secret, sous un prétexte de recherche pétrolière au large de l'île. Les découvertes troublantes se succèdent, mettant au jour des bijoux vieux de 8500 ans, fabriqués à base d'or et de pierres précieuses, avec des techniques inconnues à l'époque.

Les objets sont remontés et examinés par le directeur archéologique de l'expédition, un employé de M. Atoum, puis transférés à la villa de M. Smith.

Ces bijoux, essentiellement des broches, sans système d'attache, se révéleront des artefacts extraterrestres de contrôle. Edward va le découvrir par hasard : à la réception des bijoux, l'un d'eux va « fusionner » avec lui. Dès que la broche entre en contact avec sa peau, Edward reçoit un déluge d'informations sur son environnement immédiat, mais il voit aussi des lignes et chemins se tracer virtuellement autour de lui, des images se surimpriment dans son esprit et il se met à entendre des voix s'exprimant dans une langue inconnue. Pour lui, l'artefact est magique et il désire le garder. Il retire la broche et l'enferme dans un coffre, le soir même.

La fin de la collaboration avec l'Egyptian Antique Research for Freedom est signée quelques jours plus tard. M. Atoum est étonnamment peu combatif et ne cherchera pas à récupérer les objets découverts.

Les effets des artefacts

Les artefacts permettent à Smith de suivre des pistes partout dans le monde, sur d'antiques sites d'atterrissage d'une civilisation venue des étoiles. Il va parcourir le monde durant les dix années suivantes, à la recherche d'autres artefacts. Il utilise sa puissance financière pour corrompre des gouvernements, sortir des antiquités des musées, mettre la main sur des trésors culturels et historiques de tous les pays, légalement ou non. Il sera confronté à de petits groupes de personnes, qui désirent défendre l'Histoire de leur région ou sont sur la piste, eux aussi, de preuves de visites d'extraterrestres. Smith n'agit



PAR QUINN DOMBROWSKI (CC BY-SA 2.0)

pas seul, il est entouré d'une petite milice privée, capable d'intervenir à peu près partout dans le monde, sauf dans les pires dictatures (la Corée du Nord, la Lybie, l'Iran). La puissance financière lui ouvre de nombreuses portes et surtout celles de sociétés secrètes, telles que la Rose-Croix ou l'Église de Scientologie, qui détiennent des secrets sur l'origine des hommes. Ces groupes se font piller leur connaissance par les sbires de Smith, qui opèrent en sous-marin.

Plusieurs agences gouvernementales vont s'intéresser à ces nouvelles activités. C'est le cas de la C.I.A. et du M.I.5, quand Smith financera des fouilles non loin de Londres, et de la Secret Intelligence Service quand ses activités de recherche autour de Bombay. Non loin d'une base secrète de l'agence, le groupe de fouille sera attaqué par des terroristes Parsi, au prétexte que les fouilles étaient menées sur un site sacré, une tour dakhma qui aurait été le lieu de disparition d'un saint, auteur du Yashna.

Objectifs de Smith

Il rassemble de par le monde différents artefacts provenant d'une civilisation extraterrestre qui a jadis visité notre monde. Elle a, au passage, créé différentes civilisations : les Olmèques, la civilisation de l'Indus. Le souvenir s'est estompé avec les années et surtout les vestiges de ces visites sont maintenant dispersés aux quatre coins du globe. Les quelques artefacts qui subsistent renferment des connaissances incroyables, quasi magiques, comme l'antigravité, le contrôle de l'atome ou des nanotechnologies qui ont des effets inattendus ou inespérés (capacités de guérison, force surhumaine ou augmentation très notable de l'intelligence du sujet). Chaque découverte fait que Smith devient de moins en moins humain et de plus en plus assoiffé de pouvoir. Il ne recule devant quasi plus rien pour se mettre en quête d'un nouvel artefact, à tel point qu'il fait exécuter sans état d'âme tous ceux qui lui barrent le chemin.

Smith préfère laisser des sbires faire le sale boulot. Il rencontre toutefois certains politiques ou personnalités haut placées, quand c'est nécessaire. Il sait aussi flatter l'égo de ces personnes pour mieux les manipuler. Il peut négocier avec un terroriste d'Al-Qaïda, pour pouvoir mener une expédition de recherche en plein milieu d'une zone désertique du Niger et, le lendemain, rencontrer discrètement George Bush à l'ONU pour financer une campagne politique en échange de menus services sur le territoire américain.

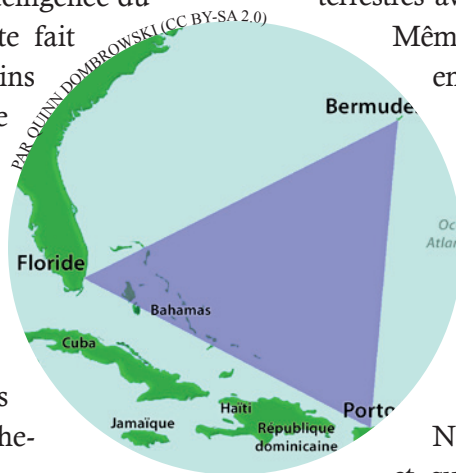
Les différentes agences qui œuvrent contre Smith

Plusieurs sociétés secrètes tentent de localiser et de neutraliser Smith où qu'il soit. Selon leur degré d'attaque, ils peuvent vouloir se venger d'avoir été vampirisés, soit simplement le capturer pour l'étudier. Les groupes de personnages des joueurs peuvent avoir été embauchés par une des filiales de Smith, avoir œuvré pour lui en ignorant tout des buts profonds de celui-ci et désirer se retourner contre lui.

L'Egyptian Antique Research for Freedom ne souhaite qu'une chose : que Smith rassemble un maximum d'éléments et d'artefacts extraterrestres avant de tous les lui dérober.

Même si les liens sont rompus en apparence, cette fondation œuvre en secret dans la facilitation des recherches de Smith. Les personnages des joueurs pourraient bien avoir été engagés sur certains dossiers délicats, en tant que facilitateur.

M. Atoum est un Pharaon Noir, qui règne sur l'humanité et qui cherche depuis plusieurs centaines d'années à contacter sa civilisation pour restaurer ce qui n'aurait jamais dû s'arrêter, l'esclavage à grande échelle de l'humanité.



Notes

Al Amarja est une île issue du jeu Conspiration, vous pouvez adapter cette idée pour n'importe quel contexte contemporain, elle se situe dans le secteur des Bermudes. Le Pharaon Noir est une idée issue aussi du jeu de rôle Conspiration, vous pouvez remplacer cette idée par l'un des masques de Nyarlathotep pour le jeu de L'Appel de Cthulhu, si besoin. ■

CHRISTOPHE CALMES



Grand méchant, mode d'emploi

La notion de « grand méchant » est bien connue par tous les rôlistes ou les cinéphiles. Il est facile de citer des grands méchants, certains acteurs les incarnent à la perfection, des héros sont éclipsés par leur Némésis, il est donc intéressant de se pencher sur le sujet de manière un peu plus précise. Voici le fruit d'une petite réflexion que j'utilise dans les parties de jeu de rôle que je masterise. Elle n'a pas la prétention d'être exhaustive et chacun la complètera de son propre point de vue.

Qu'est-ce qu'un « grand méchant » ?

Méchant ?

Cette notion est fortement fluctuante. Le grand méchant représente l'opposition des héros. Il est forcément diabolisé et vu comme le mal puisqu'il s'oppose aux buts des « gentils ». Cette idée d'opposition est intéressante car elle s'établit dans un référentiel donné. Et il ne faut pas perdre de vue ce point important. Les Pictes sont vus comme des barbares sanguinaires par les Romains installés sur le sol britannique, les Romains sont vus comme des envahisseurs par les peuples locaux.

C'est aussi une notion relative, le vainqueur écrit l'Histoire et devient donc le héros et l'opposant sera considéré comme le méchant. Si les Allemands avaient gagné la Seconde Guerre mondiale, les résistants français auraient été les méchants.

Elle est aussi changeante ; les héros d'un jour peuvent devenir les méchants de demain. Comme dans les *Chroniques de la guerre de Lodoss* où les jeunes héros sont opposés aux troupes du roi Beld, qui est un héros de la génération précédente.

Grand ?

L'idée de « grand » renvoie à une forte opposition, à de grands défis. Tout de suite on imagine un chef de guerre menant des

troupes vindicatives et sanguinaires, un sombre sorcier armé de terribles sortilèges capables de faire fondre des hordes de squelettes, ou un Dieu colérique frappant le héros d'un terrible destin. Donc, en général, pour être qualifié de « grand », le méchant doit avoir des sous-fifres sous ses ordres. C'est à ce moment-là que l'on se souvient (avec plus ou moins d'émotion) des anciens dessins animés Disney de notre enfance. Dans *Les 101 Dalmatiens*, la « grande méchante » est Cruella Denfert. Point de royaume ravagé, pas de monde en danger. Ce n'est

que le petit monde d'une portée de chiots qui bascule et leurs aventures qui leur permettront de triompher de l'adversité.

Pour faire simple, nous dirons donc que le « grand méchant » est l'Antagoniste à la base des complications que rencontreront les héros et qu'il est, au départ de l'aventure, sensiblement plus fort qu'eux.



Les motivations du méchant

Il faut appréhender l'idée de bien et de mal avant de regarder ce qui pousse l'Antagoniste à agir. Pour faire simple, on peut dire que la vie est noire ou blanche ; après, le blanc est plus ou moins sale. Le Mal, avec un grand M, juste pour le plaisir de faire le mal, de détruire, de corrompre, de souiller est facile à identifier. Tout le monde disposant d'un sens commun sait lorsqu'il va faire le Mal. Le reste n'est pas le Mal, c'est juste une question de morale personnelle, d'égoïsme, de petite compromission et de choses dont on n'est pas fier. Cela peut conduire lentement à faire le Mal mais il n'est pas automatique.



La fin justifie-t-elle les moyens ?

Il est simple de tourner autour du pot lorsque l'on est en cours de philosophie, mais NON, la fin ne justifie pas les moyens ! Les moyens ont plutôt tendance à dénaturer la fin. Le vieil adage « l'enfer est pavé de bonnes intentions » est tout à fait approprié pour répondre à cette question. Comme le côté obscur est censé être plus rapide, les actions répréhensibles semblent plus faciles. Un mensonge par-ci, un peu d'égoïsme par-là, un petit vol, un meurtre préventif et nous voilà aussi condamnables que le méchant que nous



combattions. Cette idée est d'ailleurs reprise dans le jeu de rôle *Warhammer*. Un village se fait piller par les hordes du chaos, les survivants s'arment pour que cela ne se reproduise pas, se défendent à plusieurs reprises contre les hors-la-loi puis vont frapper préventivement leur camp, massacrant femmes et enfants et servant Khorne sans le savoir.

Les péchés capitaux sont autant de motivations qui peuvent guider le méchant. Colère, vengeance, luxure... le grand méchant cherche à assouvir ses envies au détriment des autres. Sa moralité à géométrie variable lui permet de ne reculer devant



rien (ou pas grand-chose) pour y parvenir.

Il n'est pas forcément antisocial mais sa souplesse éthique ne sert pas de garde-fou. Adaptable, il se fond dans la société et gravit rapidement les échelons (dans la finance par exemple) mais il a tendance à ne pas savoir s'arrêter et toujours en vouloir plus, ce qui le mènera sur la route des héros.

La bête immonde, le fou sanguinaire, le nihiliste sont des grand méchants utilisables dans des mondes où la société n'a pas un poids aussi lourd que dans le nôtre. Dans un monde médiéval barbare ou post-apocalyptique, un tel monstre peut exister, mais dès que la société et le groupe se développent suffisamment il est traqué comme un animal malade et doit se cacher pour survivre. On le trouvera donc dans la lie des criminels car il risque de faire peur aux plus softs d'entre eux.

La rédemption du grand méchant est-elle possible ?

Leur morale souple ne leur permet pas vraiment d'avoir des états d'âme et de remords, préalable à une rédemption. Néanmoins cela peut arriver au prix d'un travail long et douloureux. Par exemple, Spike dans *Buffy the Vampire Slayer* récupère son âme lors d'un chemin de croix en enfer. C'est un encouragement pour les personnages qui sont en train de basculer et cela leur permet d'entrevoir un autre chemin possible. ■

WILLY MANGIN



Le Grand méchant en jeu

Comment l'utiliser ?

Avoir un grand méchant, c'est bien, mais il vaut mieux éviter de faire dans le simplisme, histoire de pimenter un peu les aventures des joueurs, de les surprendre, les laisser face à des choix moraux ou juste leur mettre la pression.

Le grand méchant crée le héros

Classique parmi les classiques, le méchant crée une situation qui mènera à la création d'un ou plusieurs héros pour le combattre. Soit directement comme dans *Conan* où Thulsa Doom massacre sa famille avant

qu'il ne soit réduit en esclavage, soit indirectement comme dans *Willow*, où le bébé cristallise autour de lui des gens qui se dresseront pour le protéger et le sauver, les amenant à combattre la terrible Bavmorda.

Le héros crée le grand méchant

Dans ce cas, c'est une tache sur la légende du héros. Il devra assumer cette erreur et peut-être essayer de la réparer. Il peut avoir épargné un malfrat qui est devenu un parrain de la pègre ou lui avoir involontairement dégagé le chemin en éliminant l'ancien chef ou un concurrent. Quoi qu'il en soit, les actions ont des conséquences et celles du héros ont permis l'avènement d'un nouveau grand méchant.



L'ennemi de mon ennemi...

Ce ressort est toujours intéressant à utiliser. La notion géopolitique « d'ennemi structurant » ou le concept de « moindre mal » conduit les joueurs à faire une alliance avec le grand méchant contre un méchant plus grand ou une menace plus immédiate. Les joueurs vont devoir faire avec les mauvais penchants de leur antagoniste habituel pour éviter une situation pire. Ils y laisseront quelques illusions et expérimenteront « la fin justifie les moyens ». Quelle sera leur réaction s'ils doivent faire une alliance temporaire avec un criminel de guerre, seul capable d'arrêter un terroriste nucléaire ? C'est aussi l'occasion d'utiliser le background des joueurs. Et si ce criminel de guerre s'avère être le boucher qui a exécuté le père d'un des personnages ? Ce genre de thème est très intéressant à utiliser dans des jeux comme *Prophecy* où les choix moraux sont au centre du monde.

« Mais c'était un si gentil vieux monsieur... »

Une manière d'impliquer les personnages des joueurs est de jouer sur le plan affectif. S'ils se sentent trahis ou floués, ils s'investiront d'autant plus. Le grand méchant a côtoyé les personnages des joueurs, il a pu être un ami, un confident, un mentor. Il s'avère que c'est un manipulateur de premier ordre qui les a utilisés pour arriver à ses fins. Les héros ne sont pas responsables de la création du grand méchant, mais ne l'ont pas vu venir et peuvent se sentir responsables de ses actes.

Doser l'opposition

En général le grand méchant est à la tête de ressources suffisantes pour réaliser ses plans. Il est donc facile de les utiliser pour nuire aux personnages ou étouffer leurs velléités dans l'œuf. Il faut donc l'adapter au ton que l'on souhaite donner à son scénario ou à sa campagne.



De manière traditionnelle, l'opposition est à la hauteur des personnages. Pour un scénario de faible niveau, le grand méchant peut être le leader d'un gang du coin qui rackette les commerçants du quartier.

Pour une campagne avec des personnages un peu plus évolués, l'ennemi pourra être un cadre corporatiste élevé qu'il faudra mettre hors-jeu alors que pour des personnages « élite » il s'agira de lever une armée pour vaincre le pays voisin qui cherche à les envahir.

Il est néanmoins possible de faire dans le déséquilibre complet. Les joueurs sont face à une opposition tellement forte pour eux qu'il s'agit avant tout de survivre. Dans *Midnight*, la guerre a été globalement perdue, les légions sombres ont mis les différents pays en coupe réglée et les tentatives de résistance sont combattues avec force et dans le sang.

La rédemption

Alors que les héros peuvent sombrer, il est intéressant de leur montrer que même un méchant peut se racheter. La situation classique étant le traître de cinéma qui se sacrifie et expie ainsi sa faute.

Ce cliché est d'assez peu d'intérêt finalement. Des jeux comme *Prophecy* qui utilisent des jauges de moralité fluctuante sont tout à fait adaptés à ce genre de possibilité.

Le vacillement des croyances, un choc, une révélation peut conduire le grand méchant à essayer de réparer ses torts si les héros lui en laissent la chance. Le générique de fin du jeu vidéo *Arcanum* montre l'évolution du jeu après la résolution de l'histoire en fonction des choix qui ont été faits par le joueur. S'ils l'ont laissé vivre, l'abominable nécromant sauve une ville.

Comment l'empêcher de mourir ?

Avoir un « bon » méchant c'est bien, mais les joueurs essaieront de le mettre hors-jeu. Et très souvent de manière violente et expéditive. Il est important que les joueurs soient acteurs de leurs parties, donc qu'ils puissent battre le grand méchant en faisant preuve d'intelligence, de talent ou de chance. Mais cela peut être intéressant de le faire revenir.

Pour cela j'utilise plusieurs méthodes :

- **Faire disparaître le corps** : en évitant que les personnages s'acharnent sur le supposé cadavre, l'excuse du coma, l'évanouissement ou toute autre manœuvre permet de le faire revenir sans avoir besoin de sortir l'artillerie lourde. Pour cela utiliser le décor, le plafond s'effondre, le plancher s'ouvre, le corps tombe dans un ravin et se trouve hors d'atteinte ;

- **Le tour de passe-passe** : effets spéciaux, magie ou détournement d'attention, tous les moyens sont bons pour que la mort ne soit pas réelle. Comme précédemment, l'important c'est que la mort ne puisse être confirmée ;
- **Le sous-fifre déguisé** : simple, efficace mais ne pas en abuser, cela devient vite frustrant pour les joueurs, à moins que ce ne soit le thème d'une campagne ;
- **Le clone** : très pratique dans les univers où le clonage existe ;
- **La résurrection** : uniquement dans les univers où la magie ou la technologie est suffisamment puissante. Intéressant lorsque la psyché est conservée comme dans *Éclipse Phase*. ■

WILLY MANGIN



undedanslaface.com
Organisez, gérez & partagez vos parties de jeux

Vous ici ?



panther666

**UN DÉ
DANS LA FACE**
www.undedanslaface.com

Un dé dans la face : trouvez des jeux ou des joueurs pour vos parties, proposez & organisez vos propres jeux, invitez des joueurs, etc.

Atteindre son créateur



La Mort dans le conte

Danse macabre

Nous avons évoqué la mort dans les *Chroniques* en octobre dernier, en tant que concept.

Mais la Mort, le personnage, traîne sa faux et son regard vide dans beaucoup de contes d'Europe et d'ailleurs, au gré des danses macabres médiévales et des lames de Tarot de Marseille.

Petite visite à la Camarde, grande méchante ultime s'il en est.

Ne pas mourir,
ne pas mourir...

Telle est la quête de nombreux héros de contes. Que ce soit un choix délibéré ou un concours de circonstances, certains héros aimeraient bien éviter ce passage obligé...

La fuite

Ça semble difficile, mais il se trouve parfois, sur la terre des contes, des *no-man's land* où la Mort ne met pas les pieds.

Le garçon qui ne voulait pas mourir, dans le conte italien éponyme collecté par Italo Calvino, se met en quête du pays où on ne meurt pas. Contre toute attente, il parvient à son but. Mais l'éternité, c'est long, et notre ami finit par s'ennuyer ferme. Le maître

des lieux lui prête un cheval pour retourner saluer ses parents, avec l'obligation de ne jamais poser pied à terre. Le garçon promet, retourne chez lui, mais constate que bien des siècles se sont passés, et que sa famille a disparu.

Sur le chemin du retour, il croise une pauvre vieille, sur le bord du chemin, qui tente de réparer la roue de sa charrette pleine de chaussures. Notre héros est généreux, il descend pour lui donner un coup de main. Bien mal lui en prend : c'est la Mort, qui le poursuit depuis longtemps, à tel point qu'elle en a usé une pleine charrette de chaussures.

De nombreuses variantes existent, notamment au Japon, avec le même retour au passé, moyennant le respect d'un interdit... et la désobéissance qui mène le personnage à sa perte.

Donnant-donnant

Misère est un forgeron ou un vieil homme, parfois une femme, selon les versions. Il a dans son jardin un superbe poirier qui attire tous les gamins du coin comme un vol d'étourneaux. Un soir, il accueille un voyageur, qui se révèle être Dieu, Jésus ou un saint local. Le lendemain, Misère se voit accorder un vœu, et choisit que son poirier retienne prisonnier quiconque le touchera. Lui seul pourra l'en détacher.

Dès le lendemain, les gamins du village sont piégés, libérés avec ordre de ne pas revenir, et Misère coule des jours heureux. Jusqu'au jour où la Mort frappe à sa porte. Misère lui demande, pendant qu'il prépare ses affaires, d'aller lui cueillir une poire

pour le voyage. Bonne fille, elle s'exécute et reste coincée dans les branches.

Notre héros est tranquille... mais autour de lui plus rien ne meurt, et la vie devient vite impossible. Misère finit par céder à la pression des habitants et libère la Mort, à la condition qu'elle l'oublie pour toujours. Voilà pourquoi la misère est si coriace...

Même pas peur

Il arrive aussi que la Mort, toute terrible qu'elle soit, rende service aux humains.

Dans le conte *La Mort marraine*, recueilli par les frères Grimm, un pauvre homme peine à trouver un parrain à son petit dernier.

La Mort se présente alors et se propose. En échange, elle demande à son filleul de devenir médecin et lui promet une belle vie en suivant ses conseils : si, lorsqu'il visite un malade, il voit sa marraine au pied du lit, alors ce malade guérira. Mais s'il la voit à la tête du lit, il n'y aura plus rien à faire.

Le garçon accepte, joue le jeu et gagne très bien sa vie. Jusqu'au jour où sa malade est une jeune fille, très belle mais condamnée, qu'il décide de sauver en retournant le lit. Colère de la marraine, qui l'emporte, dès le lendemain de ses noces, dans une grotte où brûlent des milliers de bougies. Le garçon repère la sienne, sur le point de s'éteindre, il a beau essayer de la prolonger... un souffle vient l'éteindre.

Visages de la Mort

Dans les tribus slaves d'avant le christianisme, la Mort était une femme vêtue de blanc, tenant à la main des jeunes pousses





qui ne se fanaient jamais. Quiconque était touché par ces pousses tombait dans un sommeil éternel. En Lituanie, la Mort prend la figure de Giltinė, vieille femme à la langue empoisonnée et au nez bleu.

Chez les Scandinaves, la déesse Hel (ou Hela) conduit les âmes de ceux qui ont eu une « mort de paille » (une mort paisible, dans leur lit) au pays de Gimlè – séjour des morts vertueux. Selon les traditions, Hel a une moitié de visage dans l'ombre, hideuse, l'autre dans la lumière, d'une beauté absolue.

Au Japon, les Shinigami sont davantage des divinités psychopompes que de réelles représentations de la mort. Ils sont néanmoins présents dans l'imagerie populaire, plutôt contemporaine d'ailleurs. En Inde, le dieu Yama accueille sur son buffle les âmes des morts, pèse les bonnes et mau-

vaises actions et décide du sort des âmes. Il est représenté avec une hache, un bâton, un nœud coulant et un poignard.

Les monothéismes ne sont pas en reste. L'ange de la mort, même s'il n'a pas de nom particulier, sauf dans l'Islam où il est parfois nommé Azraël, le plus souvent Malak al-Maut, apparaît régulièrement dans l'Ancien et le Nouveau Testament.

Chaque peuple ayant son image de la mort, il serait bien difficile de faire une liste complète : chaque meneur de jeu saura trouver, selon les époques et les temps explorés, la représentation qui lui conviendra le mieux...

Et dans une partie de jeu de rôle ?

Tout ça est bien joli, mais à quoi bon intégrer la Faucheuse dans un scénario ? Il est délicat d'en faire un « grand méchant » classique que les personnages des joueurs vont affronter.

Dans des jeux d'inspiration historique, voire médiéval-fantastique, la Mort peut accompagner les danses macabres, les grandes épidémies de peste et autres joyeusetés d'avant les antibiotiques. Un bon élément de décor, pour plonger les joueurs dans une ambiance hostile. Croiser la Mort peut être aussi un avertissement (elle ne se déplace pas pour rien) ou simplement annoncer une porte, un passage vers un autre monde.

À défaut d'espérer la vaincre, les personnages des joueurs essaieront peut-être de duper la Mort : pour avoir accès à des mystères, des artefacts tout droit venus des Enfers...

Le tout avec toutes les précautions d'usage : on ne se frotte pas à elle sans risques, et elle finit toujours par avoir le dernier mot.

Pour preuve, cette petite histoire très connue au Moyen-Orient :

Un jour, le calife d'une grande ville voit arriver en courant son vizir, l'air affolé.

« Qu'y a-t-il, vizir ? »

- J'étais sur le marché et j'ai vu la Mort ! Avec sa

cape noire et son foulard rouge ! Elle me regardait fixement, elle veut m'emporter ! Pitié, laissez-moi partir ! J'irai me cacher à Samarkand !

- Mais enfin, tu es sûr que c'était la Mort ? Si ça se trouve, elle ne vient pas pour toi. Sinon, elle t'aurait déjà pris...

- Oh si, elle me regardait fixement... Laissez-moi partir ! »

Le calife accepte, et le vizir part au triple galop. Une fois seul, le calife se déguise et, pour en avoir le cœur net, se rend au marché. Il y croise en effet la Mort, venue cueillir quelques âmes.

« Pourquoi as-tu fait peur à mon vizir en le fixant ? »

- Seigneur, répond la Mort, je ne voulais pas lui faire peur. J'étais juste étonnée de le voir ici, puisque j'ai rendez-vous ce soir avec lui à Samarkand. » ■

SOPHIE PÈRES



Sources :

[http://fr.wikipedia.org/wiki/La_Mort_\(mythologie\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/La_Mort_(mythologie))

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Shinigami>

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Hel_\(déesse\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Hel_(déesse))

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Yama>

Italo CALVINO, *Contes populaires italiens*, Denoël, 1990 (épuisé, disponible en bibliothèque)

Jacob et Wilhelm GRIMM, *Contes pour les enfants et la maison*, José Corti - collection Merveilleux, 2009



Quelques méchantes histoires

Avertissement : les grands méchant ont souvent des mœurs répréhensibles, les nouvelles suivantes vous feront rentrer dans leurs esprits dérangés, tordus et malades. La lecture suivante devrait choquer les âmes sensibles et bien pensantes. Kerlaft le rôliste demande donc aux plus jeunes d'éviter de lire ces trois nouvelles et de passer directement à la page 44. Pour les autres, on vous aura prévenus.

« Tonton Kerlaft, tes histoires elles sont nazes, tu nous as pris pour des blaireaux, la prochaine fois tu vas nous raconter comment les Petits Poneys vont faire un Scrabble avec les Bisounours ? Non mais sérieux, il se passe jamais rien dans tes histoires, même tes méchants, ils font rire !

- Ah ouais ? Comme ça vous voulez du violent ? Du ténébreux, du grand méchant ? Vous savez, faut pas me chauffer, moi !

- Bouh ! Même pas cap' ! Tu vas nous dire que les trolls ont renversé les chocolats chauds des Bisounours et qu'ils sont tristes ?

- Bande de petits ingrats ! Cette nuit, faudra pas venir pleurer que vous faites des cauchemars.

Maintenant bouclez-la et écoutez ça. »

La Distraction de l'assassin

D'un geste rapide et automatique, il brandit sa dague effilée, il savait exactement où frapper, pour l'infortunée victime impossible de crier les cordes vocales sectionnées, elle ne se défendrait même pas, elle porterait les mains à la gorge les yeux exorbités. Un second coup, cette fois au cœur en passant sous les bras levés, sec et rapide et l'affaire serait faite. Après, il ne resterait plus qu'à récupérer la bourse, les bijoux et de changer de rue et de battre le pavé en chantonnant. Mais cette fois, il ne frappa pas, il rangea son arme et retourna dans l'ombre.

Le mendiant qui claudiquait de la sombre ruelle avait attiré son regard, il ne faisait pas partie de la cour des miracles et encore



moins de la guilde des voleurs. Ce devait être un vagabond, un pauvre hère fuyant son triste destin. Quelque chose cependant l'intriguait, malgré la pauvreté qu'il affichait, il tenait contre son corps un petit paquet oblong qui suscitait sa convoitise. Le bâton qui soutenait le vagabond était suspect pour l'observateur aguerrri qu'il était. En effet la hampe était trop travaillée pour un simple bâton de pèlerin, de même que le vieux tissu gras qui le surmontait cachait peut-être un objet de valeur. Il se faufila derrière sa proie sans un bruit, il savait utiliser les ombres et les angles morts à son avantage. S'il n'avait retenu sa respiration, l'inconnu aurait pu sentir son souffle sur sa nuque. Il était prêt à frapper.

Un stupide gamin avait surgi d'une ruelle à quelques mètres de là. La pomme qu'il tenait dans sa main le désignait comme l'auteur du larcin qui avait mis à ses trousses un

honnête commerçant bedonnant essoufflé et un garde de la milice soucieux d'attraper le voleur et de se faire récompenser par le riche marchand. Le vagabond disparut dans une autre rue.

De son coin d'ombre, il héla le garçonnet.

« Par ici petit ! Rentre là-dedans ! »

Il désignait un grand tonneau éventré.

Le gamin s'engouffra dans l'abri de fortune

Le duo haletant de justiciers passa devant eux, pestant de ne plus voir le marmot.

« C'est bon, tu peux sortir ! Ils sont partis ! »

Le petit voleur sortit de sa cachette. D'abord timide puis fanfaron, il remercia son sauveur.

« Suis-moi », dit le voleur assassin.

Il conduisit le marmot jusqu'à son repaire secret en s'assurant de n'être point suivi au travers de ruelles sales et de passages par des murs effondrés, pour arriver jusqu'à un puits à moitié effondré dans une arrière-cour envahie par la végétation.

De là, on pouvait accéder à une vieille cave murée richement aménagée.

Dans ce gamin, il se reconnaissait petit. À cette époque, il avait déjà perdu son innocence mais était encore bien loin de sa dextérité d'aujourd'hui.

Assis dans son fauteuil, il déboucha un flacon d'alcool sirupeux et se servit un verre. Il regardait amusé le visage émerveillé du gamin qui papillonnait au travers la pièce, regardant, touchant les objets hétéroclites posés çà et là. Il ne tarissait pas de questions mais n'obtenait qu'un silence amusé de la part de son hôte.

Au bout d'un moment celui-ci lui montra sa table et lui suggéra de se restaurer.

Le jeune garçon posa sur la table cette pomme qu'il avait obstinément gardée dans sa main depuis le début et se restaura bruyamment.

Quand il eut terminé, son sauveur tendit son bras et pointa une paille dans un coin. Le petit, repu, s'endormit presque immédiatement.

Quelques minutes après, il se réveilla en sursaut, une violente douleur à la gorge l'empêchait de respirer. Aussi surpris que terrorisé, il vit, avant de sombrer dans l'inconscience, le visage bienveillant de son hôte l'étrangelant d'une main et tenant dans l'autre sa pomme pour la croquer dans un

bruit qui couvrait à peine le bruit de ses propres vertèbres brisées.

Savourant ce fruit mûr, l'hôte desserra son étreinte et laissant la tête désarticulée du gamin aux yeux exorbités retomber sur la paille dans une position des plus grotesques.

Il ne ressentait aucune culpabilité: ce gamin lui avait fait perdre sa proie, il était donc normal pour lui qu'il meure et lui procure un semblant de distraction.



GERVAIS

« Vous dites plus rien, les enfants ? C'était assez glauque pour vous ?

- ...

- Bon, ok j'avoue, elle était un peu hard celle-là. Je ne vais pas vous laisser là-dessus.

Allez vomir si vous voulez et revenez, j'en ai une autre pour rattraper. »

Le Prince de l'orgueil et de la luxure

Le prince ne supportait plus les jacasseries incessantes de ses conseillers. Comment osait-on faire supporter à ses royales oreilles des paroles aussi désagréables ? Et cette greluche dévergondée qui hurlait à l'aide par la fenêtre était d'une désolante inconvenance.

Fallait-il faire tout soi-même ?

C'était pourtant clair, qu'il lui fallait un héritier royal pour calmer ces dégradantes rumeurs, mais les donzelles n'y entendent jamais rien au noble art de la politique. Elle soutient qu'elle est promise à un autre ! Quelle ineptie ! La bougresse s'était si bien débattue qu'il n'avait pas réussi à la forcer.

« Mais vous n'avez qu'à brûler les fermes et les champs de serfs, cela évitera de ravitailler nos assiégeants !

« Comment cela, et nous ? Mes réserves royales personnelles ne sont-elles pas pleines ? Alors, cessez séance tenante d'importuner ma royale personne avec des problèmes de gueux ! Vous ferez replanter et reconstruire après leur départ, que sais-je ? Trouvez une solution, je ne peux pas m'occuper des insignifiants détails !

« Mais quelle est cette fumée à la fenêtre ?

- Que me dites-vous ? Ils sont à nos portes ? Eh bien repoussez-les ! Armez les enfants et demandez-leur de garder l'enceinte intérieure. Cela devrait les ralentir quelques minutes et nous faire économiser quelques bouches inutiles à nourrir. Faites immédiatement monter le vicaire et mes plus beaux atours dans le donjon, je dois y retrouver ma promise.

« Me revoilà ma mie, j'ai une bonne nouvelle: vous allez avoir un mari ! Oh, de grâce ! Cessez de hurler ainsi, mes royales oreilles ne le souffrent plus. Gardes, qu'on la bâillonne, par pitié !

« Procédez à la cérémonie Vicaire !... Allez, abrégez-moi ça..

« Oui je le veux !... Elle aussi, regardez, elle acquiesce. Comment osez-vous insinuer que je lui secoue la tête de force, voyons, je lui caresse simplement les cheveux ! Vous n'êtes qu'une grenouille de bénitier, donnez-moi ce maudit livre : Bla bla bla bla ha oui c'est là ! Je vous déclare Mari et Femme. Cela n'était point compliqué.

« Maintenant que l'union est prononcée, Vicaire, tenez-moi cette vierge que je puisse consommer mon mariage. Ne sont-elles pas émouvantes, ces larmes de joie sur son joli visage ?

« Vicaire, vous me contrariez ! Vous ne me servez à rien ! Et cessez de guetter à la fenêtre quand je vous parle. Voilà que vous réclamez de l'aide ? Et bien je vous aide à sauter, allez donc retrouver le créateur, Dieu reconnaitra les siens ! Ouch, vicaire au son que j'ouï sur les pavés en bas, il semble qu'il vous reconnaitra plus tard.

« Même mes pages s'enfuient, comment voulez-vous que je la trousse si personne ne la tient... Faut-il tout faire soi-même en son propre palais ?

« Ça y est je vous tiens ! Ma mie, cessez de gigoter.

« Mais qu'est-ce cela ? Ce trouble-fête, votre sauveur ?

« Retournez d'où vous venez, vous arrivez trop tard ! À moins que ce ne soit pour nous offrir un cadeau de mariage !

« N'essayez pas de m'embrocher, vous risquez de transpercer ma femme.

« Et voilà, je vous avais prévenu, vous l'avez occise.

« Et voilà qu'il pleure maintenant, c'est pathétique.

« Oh, elle respire !

« Et voilà ! Embroché aussi, j'ai menti, un prétendant en moins.

« Quel gâchis pour l'héritier. Mais bon, elle est encore chaude, je m'en vais quand même la trusser... »

- T'as vraiment un grain, Tonton Kerlaft, faut te faire soigner...

Ok, on l'as surement ramenée un peu trop et on s'excuse.

- Ça passe pour cette fois les gones, en fait c'est un peu à cause des Chroniques d'Altaride tout ça, ils ont choisi ce mois-ci le thème des grands méchants et vous venez de servir d'entraînement.

- On pige Tonton, du coup, on comprend mieux pourquoi t'as viré de la carafe comme ça.

Du coup on se blinde et on est prêt pour ta dernière histoire. »

La cruelle avarice du nanti

L'après-midi était belle et le soleil filtrait au travers le feuillage touffu des arbres qui bordaient la route commerciale.

Le jeune homme s'adaptait tant bien que mal aux cahots du charriot tiré par les deux chevaux de trait.

La cargaison, constituée de coffres scellés, contenait certainement des objets de grande valeur.

Plus personne n'avait emprunté ces routes depuis plusieurs semaines, et pour cause, des brigands y avaient élu domicile.

Les gardes étaient sur le qui-vive et les marchands chantaient pour se donner du courage.

Assis à côté du conducteur, le jeune homme tripotait sa chevalière, l'air anxieux. Il la porta à ses lèvres pour l'embrasser, il devint de plus en plus blême.

Amusé de voir son jeune commanditaire d'une nature aussi frêle, son conducteur, le chef de la caravane, le taquinait. Pour lui

un fils de noble ne valait pas tripette et tout sang bleu qu'il puisse avoir, celui du dandy avait le sang des lâches. Le conducteur rit aux éclats quand le jeune secoué de haut-le-cœur rendit son déjeuner, pitoyablement penché sur le bord du charriot.

Plié en deux, il regarda implorant le maître caravanier qui, levant la main, demanda une halte.

Le jeune homme se tenant le ventre et ses longs habits de cour inadaptés aux voyages, sauta du charriot pour s'enfoncer dans les fourrés, sous l'hilarité rustre et bruyante de la compagnie qui pointait du doigt l'humilié représentant des gens de la haute bourgeoisie, occupé à se vider derrière les buissons.

Les rires se turent les uns après les autres dans de grotesques grimaces. Les hommes tombèrent sur leurs chevaux, tels des sacs de grains, l'empennage d'une flèche dépassant de leur gorge rougie.

L'assaut ne dura que le temps de deux volées de flèches. En silence, des hommes vêtus de capes vert sombre sortirent de derrière des arbres, arc au dos et épée courte en main. Ils éteignirent les dernières étincelles de vie suppliantes dans les regards incrédules des rares agonisants.

Vint ensuite un très grand homme que mère Nature avait doté en corpulence ce qu'elle avait ôté en esprit. Armé d'une gigantesque hache, il découpa efficacement les corps comme on découpe du bois de chauffe et éparpilla ensuite les restes sur la petite route.

Le jeune homme qui, de son buisson, avait regardé la scène avec attention, se taponna le bord des lèvres avec son mouchoir de soie.



Un des hommes alla dételer une des bêtes dont il prit la longe et regardant la brute simplette pointant la seconde du doigt.

Il se dirigea ensuite vers le jeune homme pour lui tendre la corde. Celui-ci enfourna la monture et lança une bourse garnie en ajoutant :

« N'emportez que les caisses et surtout ne vous débarrassez des pierres qu'elles contiennent qu'à bonne distance de la route. »

Il tourna bride et repartit souriant, trotinant vers son village sous les effroyables hennissements d'agonie de la malheureuse bête, consciencieusement démembrée vivante par le docile géant.

Mentalement, il comptait, satisfait, les profits de cette sinistre entreprise.

Le vomitif dans sa bague avait parfaitement joué son rôle. Dommage qu'il doive trouver un nouvel alchimiste pour lui préparer d'autres poudres car le dernier avait malencontreusement été retrouvé empoisonné par ses propres mixtures.

À ce moment, il se trouvait juste marri de n'avoir point songé à prendre avec lui un repas supplémentaire, car le ventre vide il avait faim.

Il poursuivait cette agréable chevauchée, l'après-midi était belle et le soleil filtrait au travers le feuillage touffu des arbres qui bordaient la route commerciale.

« Alors, les enfants ?

- Ben, on se sent assez mal à l'aise et on préfère quand t'es gentil, Tonton.

- Alors comportez-vous mieux à l'avenir, désormais. Mes prochaines nouvelles seront moins glauques, promis. Et maintenant filez !

- Au revoir Tonton Kerlaft ! À ta prochaine histoire ! » ■

STEPHAN VAN HERPEN,
ALIAS « KERLAFT LE RÔLISTE »

© THOMAS GERVAIS



Remerciement

Les illustrations originales de ces trois nouvelles ont été réalisées par Thomas Gervais.

<http://studiocorbak.overblog.com>

Contact :

studiocorbak@yahoo.fr

MANGA BOYZ[®]

WWW.MANGA-BOYZ.COM

Le Jeu du Cavalier

Bienvenue dans l'univers si particulier de *Manga BoyZ* !

Cette petite aventure pêchue est originale en soi car le héros œuvre seul, alors que d'ordinaire il est membre d'un commando de Sauveurs de l'Humanité. Mais bon, là, il était un peu pressé.

Accessoirement, vous pouvez transformer cette aventure en un petit scénario pour un ou plusieurs joueurs, il suffit juste de corser l'opposition.

Pour jouer, vous utiliserez des règles simplifiées de *Manga BoyZ* (si, si !).

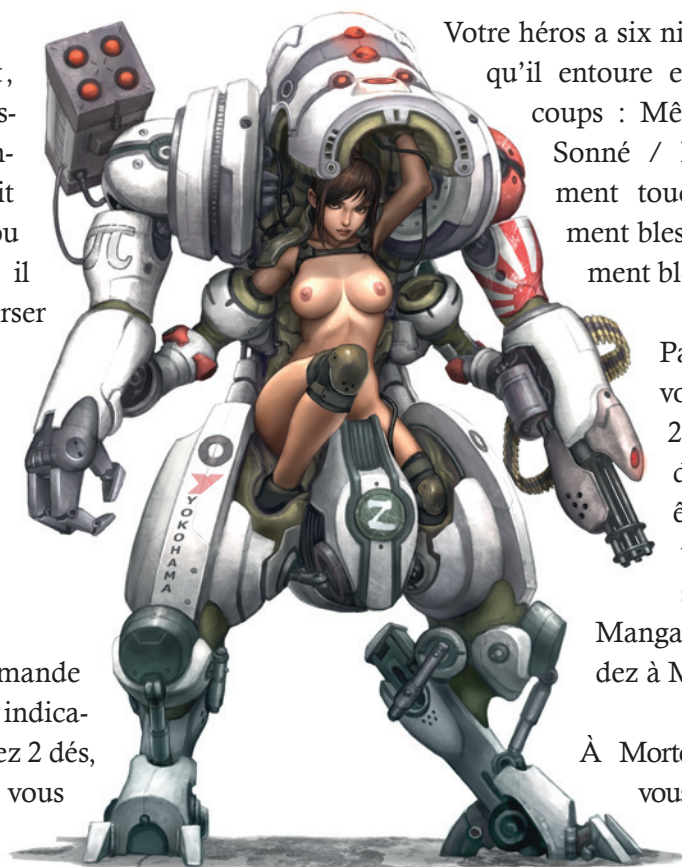
Quand on vous demande de faire un jet, sauf indication contraire, lancez 2 dés, vous réussissez si vous faites 7 ou plus.

Votre héros dispose de 10 points de Manga, vous pouvez dépenser un point pour relancer un jet (sauf un jet de dégâts), tant qu'il vous reste des points. Si vous prenez des dégâts, pour un point de Manga dépensé vous réduisez vos dégâts de un point.

Votre héros a six niveaux de santé qu'il entoure en prenant des coups : Même pas mal / Sonné / Blessé / Salement touché / Grièvement blessé / Mortellement blessé.

Par exemple : vous prenez 2 point de dégâts, vous êtes Sonné. Si vous dépensez 1 point de Manga, vous descendez à Même pas mal.

À Mortellement blessé, vous êtes out ! Toutefois, les



dégâts ne peuvent pas aller au-delà, donc s'il vous reste au moins un point pour descendre à Grièvement blessé, vous continuez l'aventure.

Vous jouez El Fuego, un Reconquistador, équipé d'un gilet pare-balles de protection 4 (vous retirez 4 points aux dégâts subis, sauf indication contraire), d'un pain de plastic (on vous dira quand l'utiliser), d'un pistolet-mitrailleur (2 dés de dégâts), d'une machette (1 dé de dégâts). Rien de plus, on l'a dit, le temps est compté.

L'usage des aptitudes spéciales d'un Reconquistador sera expliqué dans le texte.

Ben voilà, vous en savez assez.

C'est parti !

Le complexe des envahisseurs se trouve en face de vous. Ils ont capturé le général Mike Brodly, en mission transversale dans le cadre d'un séminaire sur le rétroplanning de la nouvelle synergie des forces interarmées de l'OTAN pour un déploiement opérationnel. Bref, à cause d'une foutue réunion débile pour satisfaire d'obscures grilles de performance, un des piliers de la lutte anti-extra-terrestre risque d'y passer. D'après l'évaluation des experts, au vu des moyens déployés par les ravisseurs, le général ne tiendra pas plus de 22 paragraphes avant de craquer et de révéler tout ce qu'il sait sur la résistance en Europe. Des paragraphes ? Vous êtes experts en contre-interrogatoire peut-être ? Non, si on vous parle de paragraphes, alors il s'agit de paragraphes. À partir du numéro 1 compris, vous devez compter. Si jamais votre total dépasse 22, vous pouvez arrêter tout de suite, c'est fini pour le général.

Vous êtes le seul Sauveur de l'Humanité présent sur zone, un zeste de méfiance du général lui avait fait demander une couver-

ture au cas où. Et vous n'allez pas lui faire défaut. Tant pis si vous dépassez le budget cartouches, vous signerez le bon de commande de fournitures après usage.

1

Italie du nord, Citadelle de Monfalcon.

L'ennemi a réutilisé une vieille ruine qui servait de forteresse du temps... du temps des Byzantins, des Autrichiens, voire des Romains, vous ne savez plus, mais les troupes adverses seront bien de votre époque : robots et Bio-combattants. Mais vous êtes un Reconquistador, vous avez juré d'éliminer ces zigouilleurs de l'espace jusqu'au dernier.

La forteresse ressemble au croisement entre une forteresse médiévale et un centre high-tech. Vous voyez là une grande porte en métal, surmontée d'une caméra et d'une batterie de mitrailleuses. Défoncez-là avec un pain de plastic au **27**, ou grimpez le long de la muraille malgré les trucs bulbeux accrochés en haut au **12**. Si l'idée de passer par le conduit d'évacuation qui déverse un liquide verdâtre dans un fossé vous tente, plongez au **34**.

2

Oh non ! Un beau cul-de-sac avec panneau en métal. De rage, vous cognez la paroi et faites demi-tour au **21**.

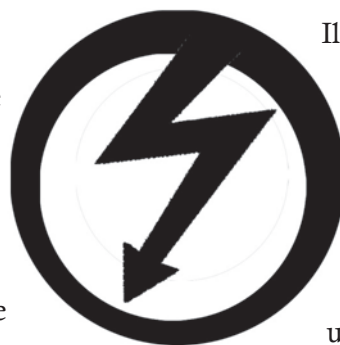
3

Vous, vous êtes une brute. Vous bousillez l'intégralité du panneau, la pression augmente avec une telle force que le général Brodly explose comme une tomate trop mûre.

Euh, la mission est un échec.

4

Un Reconquistador ne compte que sur lui-même, surtout quand il est tout seul. Vous vous hissez en pestant, mais arrivez à vous retrouver sur le béton nu. La main gantée est reliée à un bâton métallique qui déclenche l'action d'un magnifique poids suspendu au-dessus de vous. Un beau piège à c... (et pas à c...). Prenez le couloir mal éclairé au 44.



Il Cavaliere n'a pas apprécié.

« Puisque c'est ton général que tu veux, je vais te le rendre... à ma façon ! »

Avec un rire diabolique, le cacochyme à roulettes abaisse une manette avant de foncer vers la sortie. Vous voyez la cloche vibrer et le général Brodly commencer à se tortiller, un manomètre indique une brutale hausse de pression. Vous n'avez pas le choix, vous courez vers le tableau, laissant s'enfuir l'odieux traître.

Alors, vous relevez la manette au 45 ou vous mitraillez le panneau au 3 ?

5

Ricanant en votre for intérieur, vous mettez la clim' à fond, ça va rafraîchir tout le monde, ou vous la réglez sur chauffage ? Décidez de votre choix HOT ou COOL, puis filez au 44, petit garnement.

6

Ah non, on vous fait tourner, tourner, tourner, vous êtes sûr de perdre votre sens de l'orientation, en espérant ne pas avoir rebroussé chemin au 17.

7

Les Tiques de sécurité descendent vers vous en sautillant, comme si la muraille était le sol. Ces créatures sont trop stupides pour comprendre la loi de la gravité. Il y a 2 dés Tiques. Vous ne pourrez tirer qu'une seule fois. Si vous réussissez, vous tuez 2 dés Tiques, s'il en reste, le nombre de Tiques vous inflige autant de dégâts, sans compter la protection. Si vous êtes vivant, arrachez-les pour atteindre le toit au 18.

8

« Barbare ! Ignoble barbare ! »

9

Le monstre doré vous charge comme un taureau. Heureusement, vous savez y faire avec ces bêtes-là. Vous avez dans l'idée de l'esquiver au dernier moment pour qu'il enfonce ces cornes dans le panneau métallique derrière vous. Tout est dans la notion de « dernier moment ». Vous jetez deux dés, ajouter 2 points à votre résultat, contre 3 dés pour le gros bœuf robotisé. Si vous faites plus ou autant, braf, il se mange le panneau, filez au 42. Vous ratez ? Vous voulez vraiment rater ? Regardez le résultat au 26.

10

Alors que les pizzaiolos se ruent vers vous, votre rafale perfore Britney qui se met à grésiller comme une auto-tamponneuse après une sortie de piste. Les flingues braqués sur vous et les hachoirs s'abaissent aussitôt. Vous avez eu le nez fin, c'est la seule à ne pas être d'origine italienne. Les malheureux ne sont plus sous contrôle, mais ils sont trop hébétés pour vous aider.

Peu importe, vous avez repéré la seule porte d'où personne n'est sorti... Rendez-vous au **40**.

11

Vous affrontez le premier modèle Bunga de robot « blonde ». Elle fait jaillir une lance télescopique et bondit sur vous, telle une amazone aux cuisses de métal bien huilées.

Voulez-vous tenter un tir au **43** ou vous chargez à votre tour au **48** ? Si vous possédez les clés d'un 4x4 rose, vous pouvez les agiter au **28**.

12

Vous crachez dans vos mains, prenez votre élan alors que les mitrailleuses de l'entrée commencent à vous aligner, et vous bondissez pour vous accrocher à la muraille, comme la misère sur le pauvre monde. Bandant vos muscles magnifiques, vous grimpez avant de relever la tête en entendant un bruit suspect. Les bulbes du haut sont d'horribles Tiques de sécurité, des horreurs génétiques. Vous lâchez tout et tentez votre chance au **27** ou vous essayez de dégainer votre pistolet-mitrailleur pour les dégommer au **7** ?

13

Foutu gaz ! Vous foncez ! Continuez d'avancer en prenant à gauche, ça tourne pas mal, au **23** ou tout droit au **29** ?

14

Un mouvement suspect vous fait vous retourner. Un piz-zaiolo plus éveillé que les autres entre.

« Tenez, les clés de son 4x4

volant. »

Vous les prenez, solennel :

« Nous ne pourrions pas vous emmener avec nous... »

- L'Italie est mon pays, Il Cavaliere doit payer ; avec les camarades nous allons organiser un mouvement de résistance ».

Vous savez que c'est vain, drogués comme ils l'ont été, l'ennemi les capturera facilement.

« Un conseil, fuyez en Autriche. Sinon, adieu l'ami ! »

Filez au **50**.

15

Bon, vous avez mis un sacré foutoir dans le coin, vous entrez dans une espèce de gros hangar au lieu d'une cour intérieure. Le 4x4 rose, le même que celui de Britney Spears dans le clip *Do Somethin'*, a un peu roussi dans l'explosion. Oui, les envahisseurs nous ont étudiés grâce à la télé, alors forcément nous sommes passés pour un peu n'importe quoi. Néanmoins, ce 4x4 est capable de voler grâce à leur technologie, et le ravisseur l'a utilisé. Faut reconnaître que ça vous a facilité la poursuite. Vous prenez le temps de piquer les clés au **36** ou foncez dans le couloir au **44** ?

16

Dans un état plus ou moins frais selon votre agilité, vous vous retrouvez dans une petite pièce où ils ont installé la climatisation. Est-ce que vous êtes cruel au point de prendre le temps de la modifier au **5** ou vous vous dépêchez



d'exécuter la mission en prenant ce couloir mal éclairé au **44** ?

17

Horrible, vous avez fait demi-tour ou un truc dans le genre ! Bon, là vous prenez le couloir où vous avez cru voir bouger quelque chose, mieux vaut le danger que finir asphyxié ! Foncez au **46**.

18

Hum, cette muraille ne débouchait pas sur une cour, mais sur un toit métallique brillant. Bon, d'en bas, vous ne voyiez rien. Est-ce qu'il est possible de descendre... Ah, une bouche d'aération devrait faire l'affaire. Dépêchez-vous, on ne va pas vous laissez jouer les couvreurs bien longtemps. Faites un jet, si vous réussissez au **31**, sinon bondissez dans le fossé au liquide puant au **34**, car là, c'est sûr, les mitrailleuses de la porte vous guettent.

19

D'un geste précis, sans peur ni hésitation, vous appuyez sur le bouton. Rendez-vous au **38**.

20

Sans une once de respect, vous mitrillez Lady Gaga. En dehors de décoller des morceaux de plâtre, il n'y a pas d'effet notoire sur la horde de pizzaiolos fous qui vous tombe dessus. Vous aimez la bolognaise ? Alors vous n'avez plus qu'à goûter à vous-même.

21

Bon, si vous avez encore du souffle, vous filez à droite au **6** ou continuez... non, y'a pas mieux que d'aller au **6** sinon vous êtes sûr de perdre du temps.

22

Il n'en reste même pas de quoi faire des bottes. Vous pénétrez dans l'immense conduit. Au fond du tunnel, il y a une échelle aux barreaux rouillés. Pas de doute, voilà votre point d'insertion pour le **37**.

23

Foutu gaz. Vous prendriez bien à droite, mais vous n'avez pas confiance. Vous préférez à gauche au **46** ou en face au **6** ?

24

Vous collez l'explosif contre la porte, sous un déluge de balles, mais vous êtes désormais dans l'angle mort. Par contre, il faut vous reculer pour tout faire sauter. L'ennemi a une nouvelle chance de vous transformer en écume. Si vous dépensez un point de Manga, lancez deux dés, si vous faites 5 ou plus, dansez au **32**, si vous n'avez pas dépensé de point, il faut faire 7 ou plus, dans tous les autres cas vous prenez une bonne giclée, lancez 4 dés de dégâts, si vous êtes vivant, allez au **32**.

25

Il Cavaliere, une légende, il a au moins quatre-vingt-dix ans désormais ! Un homme intègre, le pur des purs... à moins que vous ne confondiez avec le juge Falcone ? Peu importe le passé, Il Cavaliere s'est manifestement vendu aux envahisseurs. Voilà com-



ment le piège a pu être tendu au général.

« Traître, je vais te faire la peau ! »

Vous êtes d'un naturel direct.

La salle s'éclaire tout entière.

Au fond, à côté de l'interrupteur et d'un panneau de contrôle, se tient un vieillard en fauteuil roulant high-tech. Une automate blonde ressemblant à Britney Spears en tenue de GI se tient derrière lui.

Il Cavaliere est traversé de tubes et d'appareils de survie.

« Traître ? J'étais un visionnaire, nul n'a compris qu'avec mes soirées Bunga ! Bunga !, je prônais l'Amour, le rapprochement des uns des autres, j'étais un nouveau Christ ! Au moins mes nouveaux amis m'ont promis la vie éternelle et un nouveau corps ! Rejoins-moi et tu auras les pizzas gratuites de ton choix ! »

Hum, en dépit de son discours rationnel qui a failli vous convaincre, vous restez fermement attaché à vos idéaux de liberté et de justice.

Furieux, il hurle :

« Britney, attaque ! »

Défendez-vous au **11**.

26

Le Minotaure vous embroche, vous saisit, vous secoue, vous démembre, vous dépiaute, vous éparpille puis piétine chacun de vos morceaux, avant de jouer un riff d'enfer sur sa guitare électrique, sortie de la housse pour l'occasion. Oh yeah !



27

Vous chargez bille en tête. Vous devez éviter de vous faire hacher par les mitrailleuses. Vous êtes un Reconquistador, vous dansez entre les balles, c'est le moment du Flamenco ! Si vous dépensez un point de Manga, lancez deux dés, si vous faites 5 ou plus, dansez au **24**, si vous n'avez pas dépensé de point, il faut faire 7 ou plus, dans tous les autres cas vous prenez une bonne giclée, lancez 4 dés de dégâts, si vous êtes vivant, allez au **24**.

28

Nerveusement, vous sortez les clefs de votre poche. Britney se réceptionne en face de vous et saisit les clefs de la pointe de sa lance. Le robot sourit et commence à danser. Sans pitié, vous sortez votre pistolet-mitrailleur et en profitez pour la dessouder à bout portant. Soufflez votre arme, ramassez les clefs et filez au **8**.

29

L'air vous manque un peu, faut être honnête, et vous êtes un peu paumé. Rendez-vous au **6**.

30

Votre objectif atteint, rien ne saurait vous arrêter... mais vous heurtez violemment la lumière ! Vous prenez un point de dégât (sans protection), et si vous êtes mort, vous glissez comme un moustique contre un pare-brise. Vous venez de vous manger une vitre de sécurité, le général est dans une cage de verre conique, comment l'ouvrir ?

« Ha ! Ha ! Voilà un nouveau candidat pour ma soirée bunga-bunga. »

Cette voix éraillée et égrillarde vous fait frissonner. Ce ton, cette expression, vous songez à un des héros de votre enfance, cet homme juste et droit, ce génie de la politique italienne... Il Cavaliere !

La partie ne va pas être facile au **25**.

31

Vous arrachez cette foutue grille et sans regarder plus avant, vous vous engouffrez dedans, descendant en varappe. Ouais, c'est sportif mais faut ce qui faut. Allez hop, un petit jet. Comme toujours, soit vous réussissez au **16**, soit vous vous aplatissez, en prenant 2 dés de dégâts au préalable.

32

En nage, vous entendez les balles siffler autour de vous comme des frelons mortels, mais à bonne distance vous mitraillez à votre tour la porte. Le souffle de l'explosion vous couche à terre, mais il décroche les mitrailleuses automatiques et la porte en métal s'écroule dans un bruit de camion après un tournant loupé dans les Pyrénées. Vous vous relevez et courez entre les flammes et la fumée au **15**.

33

On n'y voit rien avec ce gaz, et vous vous cognez contre le panneau de métal du cul-de-sac ! Vous vous retenez de jurer pour ne pas perdre votre souffle. Il vous faut faire demi-tour au **44** (ne soyez pas bête, ne reprenez pas le **33** !).



34

Splatch ! Beurk, c'est vraiment dégueulasse et ça pue ! Vous en avez jusqu'aux c... uisses, mais c'est bon, y'a même pas de grille pour boucher l'entrée, c'est le super plan. Hum, attendez, c'est louche. La queue du Grozlar jaillit de la bouillasse. Là, va falloir se le faire à la machette celui-là, cette sorte d'iguane bouffi qu'aurait bouffé trop de pizzas. Quoique, ce n'était sûrement pas des pizzas. Adelante ! Lancez deux dés pour lui, deux dés pour vous. À votre première attaque, comme vous êtes du genre à foncer, vous avez plus deux. Si vous faites plus ou moins que le Grozlar, vous lui filez un dé de dégâts ; faut faire plus de 4 d'un coup pour l'éliminer sinon il vous claque 2 dés, lui. Si vous ne l'avez pas eu, le combat continue. Si vous triomphez : au **22**.

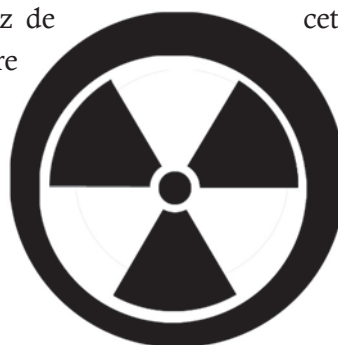
35

Prudent, vous faites le tour et distinguez quelques reflets, le général Brodly est en réalité enfermé dans une cage de verre conique, certainement blindée. Il vous faut trouver le moyen de l'ouvrir.

« Ha ! Ha ! Voilà un nouveau candidat pour ma soirée bunga-bunga ! »

Cette voix éraillée et égrillarde vous fait frissonner. Ce ton, cette expression, vous songez à un des héros de votre enfance, cet homme juste et droit, ce génie de la politique italienne... Il Cavaliere !

La partie ne va pas être facile au **25**.



36

Hé ! Hé ! Vous êtes un petit malin. Notez ce que vous avez pris et foncez au **44**.

37

Vous soulevez une trappe d'accès, une main gantée se tend pour vous aider à remonter. Vous l'attrapez au **47** ou vous préférez l'ignorer, quitte à être vexant, au **4** ?

38

Vous arrachez les liens du général et ôtez les écouteurs du I-truc qui lui vrille les oreilles. Le fier Mike Brodly a l'air secoué.

« Mon général... »

Il vous regarde, fredonnant.

I'm not a girl, not yet a woman...

Ni une ni deux, vous lui mettez une paire de gifles. Il secoue la tête, se ressaisit.

« Ah, le monstre, si vous saviez... »

Il se tait, et vous ne demandez rien. Il est indigne de demander à ce héros de guerre les tortures qu'il a subies.

Cet instant de compassion virile terminée, il redevient un chef, un vrai.

« Il faut fuir, à l'aéroport de Ronchi dei legionari, un appareil nous attend. »

Vous secouez la tête.

« Ils l'ont eu. Le traître, Il Cavaliere, a tout prévu, nous devons fuir par nos propres moyens. »

Si vous avez les clefs d'un 4x4, rendez-vous au **50**, sinon cherchez une solution au **14**.

39

Tout labyrinthe à son Minotaure. Celui-ci est un peu kitch, tout de même.

Adelante ! Au premier jet, vous avez un bonus de 2 points pour toucher, mitraillez-le avant qu'il approche. Il faut faire 8 ou plus d'un coup en dégâts pour l'avoir. Le Minotaure va essayer deux fois, une fois par corne, de vous envoyer un éclair de corno-énergie. S'il fait 7 ou plus il touche... 3 dés de dégâts ! Avec le Flamenco, pour un point de Manga, vous augmentez sa difficulté de 2 points pour ce combat.

Si le Minotaure a balancé ses deux éclairs et que vous ne l'avez toujours pas eu, on passe au corps à corps, 2 dés chacun,

le plus fort l'emporte. Vous, au corps à corps, vous faites 1 dé de dégâts, lui il vous en met 2.

Hé ? Comment le vaincre si sa protection est de **8** ? Trouvez une astuce au **9**.

Si vous démontez ce truc qui fait honte à la culture terrienne, rendez-vous au **42**.



40

D'un violent coup de pied, vous enfoncez la porte !

Le général Brodly, dans sa belle tenue à médailles, groggy, est ficelé à une chaise au milieu de la pièce, sous un cône de lumière, plongeant le reste de la pièce dans l'obscurité.

Des écouteurs dépassent des oreilles de l'officier.

Vous foncez le délivrer au **30** ou vous vous fondez dans l'ombre pour mieux observer au **35** ?



41

C'est obsessionnel ce besoin, chez vous, de tirer partout ? Probablement une séquelle de l'invasion, bref, vous explosez tout au 38.

42

Bravo, vous êtes au cœur du complexe ! Vous le devinez d'autant plus que, déboulant de partout, des humains, mal nourris, en tenue de pizzaiolos, se ruent vers vous, pistolets et hachoirs en main. Il s'agit de malheureux Terriens abrutis par l'ennemi et qu'un émetteur à ondes alpha oblige à lutter. Par éthique, vous n'allez pas les abattre, il faut détruire l'émetteur, qui doit être là, sous vos yeux. Est-ce la statue de Britney Spears en tenue de cosmonaute rouge qui tient une antenne rectangulaire, celle de Lady Gaga en tenue glamour qui tient un parasol ou Madonna (qui ?), en bikini, avec une énorme bouteille de Pepsi. Vous n'avez le temps de tirer que sur une seule, car si c'est la bonne, faut une grosse rafale pour bousiller le système. Alors Britney au 10, Lady Gaga au 20 ou Madonna au 49 ?

43

Elle est vive la gamine, il faut faire 9 ou plus pour toucher. Si vous réussissez, lancez deux dés, il faut faire plus de 5 d'un coup. Si vous la plombez, allez au 8, sinon sortez votre machette au 48, mais vous ne bénéficiez pas du bonus à la première attaque.



44

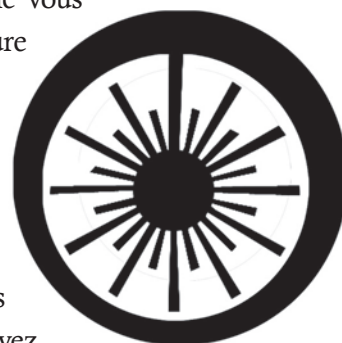
L'éclairage au néon est froid, mais peu importe. Vous débouchez dans une grande pièce pourvue de rails sur le sol et de grands panneaux métalliques. Un affreux bruit vous vrille les tympans et une sonnerie d'alarme se déclenche. Les panneaux glissent le long des rails et reconfigurent la pièce alors qu'un gaz bleu vous empêche de voir le ballet métallique et essaye de vous asphyxier. Vous avez le temps de prendre votre souffle, lancez un dé (vous pouvez relancer avec du Manga). Voici le nombre de paragraphes où vous pouvez retenir votre respiration. Passé ce chiffre, vous prenez un point de dégâts (pas de protection) par paragraphe tant que l'on ne vous dit pas de respirer. Foncez ! Vous prenez à gauche au 33, à droite au 13, ou au centre au 23 ?

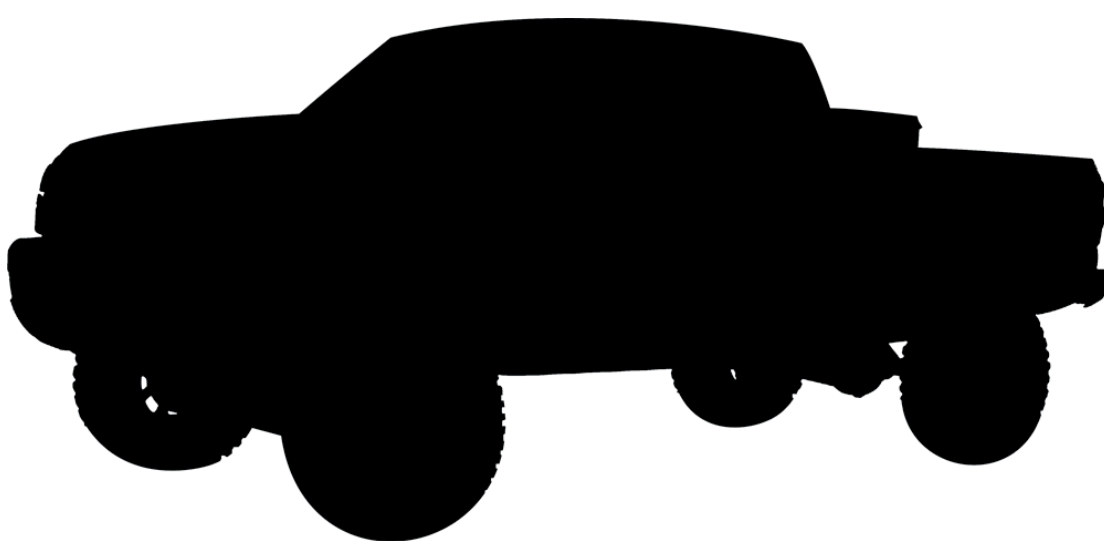
45

Hop, vous relevez la manette et la pression redevient normale. Ensuite, vous avez un bouton *Aprire/chiudere*, actuellement rouge. Vous appuyez dessus au 19 ou vous mitraillez le panneau au 41 ?

46

Ah, ça tourne, la lumière change, devient stroboscopique, une ventilation aspire le gaz... Vous pouvez respirer, mais comme il se doit, au bout du labyrinthe vous attend un Minotaure de métal, tout en or. Si vous avez mis la clim' sur COOL, le Minotaure s'est contracté, il est plus lent et il aura -1 à ses jets au 39, si vous avez





mis la Clim' sur HOT, le Minotaure s'est dilaté, il est si mou que sa protection baisse d'un point au 39. Si vous n'avez pas fait joujou avec la clim', rendez-vous directement au 39.

47

Vous saisissez avec soulagement la main tendue, vous tirez un bon coup dessus. La main gantée est reliée à un bâton métallique qui déclenche l'action d'un magnifique poids suspendu au-dessus de vous. Vous vous mangez un sacré bloc, 4 dés de dégâts. Si vous avez la tête dure, un peu sonné et poussiéreux, vous zigzaguez au 44.

48

Vous sortez votre machette et attaquez. Vous bénéficiez d'un bonus de deux points à votre premier jet. Au corps à corps, chacun lance 2 dés, le plus fort l'emporte. Il faut faire plus de 5 d'un coup en dégâts pour détruire le robot. Elle, elle vous inflige 1 dé+1 point. Pour un point de Manga, vous pouvez augmenter vos dégâts de 1 point, après le jet. Si vous la désossez, allez au 8.

49

Comment ça, Madonna est *has been* ? Vous lui perforez sa peau de plâtre mais cela n'empêche pas la horde de pizzaiolos fous de vous sanctionner. Vous aimez la bolognaise ? Alors vous n'avez plus qu'à goûter à vous-même.

50

« On m'aura décidément tout fait ! C'est là dedans que j'ai été enlevé. Je ne me souviens que de la piqûre du narcotique... »

Vous mettez le contact. Aussitôt, le moteur tourne et le 4x4 rose commence à décoller.

« Désolé général, je n'ai pas le temps de le repeindre.

- À la guerre comme à la guerre. »

Vous appuyez sur le champignon et foncez en rase-motte loin de Monfalcon.

Mission accomplie ! ■

GABRIEL FÉRAUD

Retrouvez le Reconquistador dans *Manga BoyZ 3* !

Manga BoyZ est un jeu de rôle de Gabriel Féraud, publié aux éditions Le Grimoire.

www.manga-boyz.com





La Guerre des miasmes

Un scénario pour *Millevaux Sombre* par Thomas Munier

Je dédie ce scénario à Guillaume Alvarez, qui a créé le personnage du Professeur Dubizarre.

Encyclopédie Minuscule

num.

(informations connues du meneur et des joueurs)

La Chapelle de l'Expiation

La Caste des Veilleurs

La Caste des Veilleurs est une organisation secrète à l'échelle de l'Europe. Elle tient les Horlas pour responsables de l'hostilité de Millevaux. Son but est de les neutraliser. Après avoir été victime de plusieurs attentats et procès pour hérésie, la Caste des Veilleurs a fait croire à sa disparition pour mieux œuvrer dans l'ombre.

La tâche des Veilleurs est ingrate et périlleuse, réservée aux désespérés et aux inconscients. Cette société utilise des savoirs technologiques, alchimiques et occultes dans sa lutte contre les Horlas. Le Vénérable est le chef de la Caste à Ludgu-

« En vérité je vous le dis, nous ne sommes plus dignes de notre Créateur ! La Forêt est sa punition divine ! Le temps de l'Expiation est venu ! Nous ne sommes pas dignes de vivre sous les cieux ! Il est temps d'exécuter sur nous-mêmes la sentence divine ! »

Persuadés que Millevaux est dû à sa colère, les Expiatistes pensent que le suicide collectif de l'humanité serait la seule façon de l'apaiser.

Conscients que l'humanité entière n'est pas acquise à cette idée, les Expiatistes provoquent la mort de tous ceux qui ne seraient pas candidats au suicide...



Descriptif

One-shot / scénario en fuseau, bioterrorisme sur fond de film de guerre, 3 à 6 PJ, 3 à 6 heures (ou 2 à 3 séances si joué en mini-campagne), époque : 2397, lieu : La ville de Lugdunum à l'heure de sa chute.

Prérequis

Si la connaissance du jeu de rôle Sombre est nécessaire, la lecture du *Livre Source de Millevaux Sombre* est facultative.

Références

- ▶ *28 jours plus tard* de Danny Boyle
- ▶ *L'Armée des 12 singes* de Terry Gilliam
- ▶ *Alerte !* de Wolfgang Petersen
- ▶ *Sherlock Holmes* de Guy Ritchie
- ▶ *Black Death* de Christopher Smith
- ▶ *Mission: Impossible 2* de John Woo

Sonorisation

- ▶ Oren Ambarch : *Intermission 2000-2008* (drone minimaliste et cavernicole).
- ▶ Diamanda Galas : *Divine Punishment / Saint of the Pit* (imprécations de sorcière gothique).
- ▶ Sophia : *Deconstruction of the World* (dark ambient post-apocalyptique).
- ▶ Westwind : *Tourmente II* (dark ambient post-apocalyptique).

Pitch

Lugdunum la Grise, Lugdunum la Mau-dite. Le dernier bastion de civilisation des Terres franques est en proie au pire des fléaux, la Chienlit. Qui a répandu la maladie dans la ville ? Est-ce le mystérieux Épidémiarque ? Les Horlas, monstres surnaturels issus des plus noires superstitions sont-ils également impliqués ? À l'heure où tous les hommes encore sains désertent la ville, vous êtes les soldats qui restent pour trouver la source de l'épidémie et éradiquer les responsables. La problématique de ce scénario est « Faut-il se sacrifier pour sa cause ? ». ■



PAR DG JONES (CC)

Aides de jeu à télécharger

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



PAR GEORGE SHARP (CC BY-SA 3.0)

Qu'est-ce que Millevaux ?

Un dark world, c'est-à-dire un supplément d'univers pour le jeu de rôle *Sombre*. Le premier livre, le *Livre Source*, est autoédité depuis le 1^{er} avril 2013.

Le genre

Horreur survivaliste, post-apocalyptique et forestière.

Mots-clés

Post-apocalyptique, forestier, *sludge-gore*.

Le contexte

Les ruines de l'Europe. Le continent a été le théâtre d'un vaste cataclysme qui a ravagé toutes les infrastructures humaines. Désormais, tout est recouvert d'une forêt mutante remplie de créatures hostiles. Les humains, victimes d'une dégénérescence de la mémoire, sont retournés à la barbarie. Ils tentent de survivre dans un monde qui a été bouleversé par l'intervention des Horlas et d'autres entités mythologiques.

Les personnages

Illuminés mystiques, mercenaires tribaux ou simples survivants.

Les scénarios

Dans une ambiance tour à tour oppressante, western, grand-guignol ou dark fantasy, les joueurs tentent dans un premier temps de survivre, puis de percer les mystères de Millevaux, voire d'en faire un monde meilleur.

Pourquoi proposer un dark world pour *Sombre* ?

Tout est axé sur une hypothèse abordée dans les œuvres lovecraftiennes, sans pour autant être mise en pratique : le retour d'une Entité du Mythe. Ici, Shub-Niggurath, le Bouc Noir aux Milles Chevreux. Ensuite vient l'idée de faire un setting dans le setting. *Millevaux* propose de transposer ce contexte lovecraftien dans un univers alternatif, qui sera aussi détaillé que possible. Il est donc possible de jouer des aventures dans cet univers sans faire intervenir directement le Mythe. D'autres éléments (surnaturels ou pas) sont mis en avant pour faire jouer de l'horreur survivaliste. Que ce soit l'égrégore, somme de toutes les hantises humaines, les Horlas, monstres à l'origine imprécise, ou les atrocités commises par de simples êtres humains.

Sombre était le système le plus approprié pour émuler une horreur survivaliste et surnaturelle, où la vie et la raison des personnages ne tiennent qu'à un fil.

Quel sera le suivi pour *Millevaux* ?

- La trentaine de rapports de partie déjà existants constitue déjà une aide de jeu considérable pour consolider ceux qui veulent maîtriser *Millevaux Sombre* après la lecture de *Sombre* et du *Livre Source*.
- Je suis entièrement disponible pour les meneurs qui auraient des questions de toute sorte.
- *Millevaux Sombre* est une gamme. Après le *Livre Source*, d'autres suppléments paraîtront. Les prochains sur la liste, le fanzine *Putride 2* et le scénario *Mildiou*, sont déjà écrits, il reste à les maquetter. Au moins l'un d'entre eux sortira en 2013.

Dois-je attendre que la gamme soit complète pour commencer à jouer ?

À *Millevaux*, rien n'est sacré, surtout pas l'univers. C'est un jeu d'exploration aussi bien pour le MJ que pour les joueurs. J'explique dans le *Livre Source* comment faire pousser sa propre forêt. L'univers présenté invite juste à rajouter des détails, mais ne doit pas vous bloquer dans vos propres envies d'exploration post-apocalyptique et forestière. *Millevaux* fait partie de votre inconscient collectif, il ne m'appartient pas de vous dicter ce qu'il contient. ■

Vous voulez explorer la forêt ? Il faudra d'abord y survivre.

Sombre

www.terresetranges.net/sombre.php3

Millevaux

<http://thomasmunierauteuroutsider.comyr.com/millevaux>

Vente Millevaux sur Lulu

www.lulu.com/shop/thomas-munier/millevaux-sombre-livre-source/paperback/product-20963882.html



PAR LA CORSO PAYSAGE4 (CC)



PAR NEWOOD (CC)

La Chienlit

Cette forme mutante de la peste bubonique n'existe qu'à Millevaux. Son mode de transmission est sujet à toutes les spéculations. Elle semble puissamment contagieuse. Ses symptômes se développent avec une rapidité fulgurante. Les premiers bubons apparaissent entre quelques minutes et quelques heures après la contamination. La plupart des personnes infectées décèdent au terme de quelques jours.

Les Fidèles des Miasmes

Secte millénariste qui vénère les Horlas. Leur seigneur se fait appeler l'Épidémiarque. La Caste des Veilleurs le tient pour responsable de l'épidémie de Chienlit.

Horla

Dans la superstition de Millevaux, désigne tous les monstres et les démons qui hantent la forêt et menacent chaque jour l'humanité d'extinction.

L' infection

En réalité, la Chienlit ne comporte que quatre modes de transmission :

- ▶ Boire de l'eau infectée
- ▶ Être piqué par une mouche infectée
- ▶ Être blessé et entrer en contact avec la chair malade d'une personne infectée
- ▶ Être mordu par une personne infectée.

Une personne infectée pourrit littéralement sur pied. Selon la virulence de la souche et l'efficacité des soins, son espérance de vie varie entre un jour et un mois. Lorsqu'un personnage est atteint de la Chienlit, il acquiert le Désavantage Infecté. Je lui inflige des dommages d'attrition à chaque scène. Voir un malade de la Chienlit en stade terminal entraîne le cochage de 1 cercle d'Esprit ou 3 si c'est le personnage d'un autre joueur.

Décor

Lugdunum

Lugdunum (anciennement Lyon) fut jadis un exemple de survie de la civilisation. Située le long du fleuve Frône qui interrompt par ses rives la continuité de la forêt mutante, la ville fut reconstruite en 2360, avec des pierres et du bois récupérés sur les ruines. Elle abritait l'un des rares gouvernements des Terres franques. Fait encore plus remarquable, il s'agissait d'une démocratie. Des sénateurs élus au suffrage universel détenaient le pouvoir législatif et nommaient un Maire chargé du pouvoir exécutif. La personnalité du Maire était telle que le tissu social se maintenait à Lugdunum, en dépit des penchants anarchistes de ses habitants. Cette cité prospère attirait l'avidité des pillards. C'est pourquoi le Maire s'associa avec les mafias locales. Elles acceptèrent de protéger la ville en échange d'une permission de racket officieuse.

Mais tout bascula le jour où l'un des chefs mafieux assassina le Maire pour prendre sa place. Il faut croire que seul le caractère bien trempé de cet homme maintenait la ville en l'état. Car après sa mort, son assassin ne gouverna rien du tout. Les autres clans mafieux se retournèrent contre lui et l'exilèrent. Les Sénateurs furent incapables de nommer un nouveau Maire. La plupart prirent la fuite.

Ce fut comme si on avait sonné la curée. Cinq fléaux s'abattirent sur la ville en même temps.

Ces cinq fléaux sont en train de ravager Lugdunum. Tous les habitants qui le peuvent ont choisi de fuir la ville. Des dizaines de convois se jettent sur la Voie Déchue pour atteindre des régions plus clémentes. Lugdunum est condamnée mais n'est pas encore morte. Les derniers habitants se terrent dans une ville déjà en ruines, gardant l'espoir fou de survivre aux malédictions qui fondent sur eux.

Les Cinq fléaux de Lugdunum



PAR COLDTAXI (CC BY 2.0 VIA FLICKR)

- Les pillards prirent d'assaut les remparts. Accompagnés de nomades forestiers au ventre vide et de brigands de grands chemins, ils constituèrent une véritable armée et déferlèrent sur la ville.
- Une colonie de lichen rouge traversa les remparts et se développa dans les quartiers proches à une vitesse fulgurante. Le lichen poussait sur les charpentes et les murs, séchait presque aussitôt. Sur ce substrat, une moisissure puante et visqueuse se mettait à pousser. La Grande Moississure jeta les habitants hors de leurs maisons et condamna des quartiers entiers.
- Des monstres qu'on croyait circonscrits aux contes à faire peur émergèrent des forêts environnantes. Les Horlas, choses immenses et noires, passèrent les murailles. On les aperçut dans plusieurs quartiers. Mais aucun témoin ne conserva assez de raison pour en faire une description fiable. Ils semèrent la mort et la destruction.
- Profitant du chaos ambiant, une secte chrétienne millénariste, la Chapelle de l'Expiation, recruta en masse et orchestra des massacres de population.
- Une épidémie de Chienlit se déclara dans la contrée. On ignore quelle est la source de l'épidémie, mais on soupçonne les Fidèles des Miasmes de l'avoir provoquée. Cette variété mutante de la peste bubonique causa des milliers de morts dans la ville.

LUGDUNUM

ville grise, ville maudite



INDEX DES LIEUX :

A : Attaque de Pillards
B : Beffroi
Bois de Noirval
Bois de Vénissieux
Bois des Meurs-Taillis
Bois-Vermines

C : Cathédrale
Le Frône
GM : Grande Moisissure
H : Attaque de Horlas
M : Maladrerie
MA : Marché

Q : Quartier Beuveries
P : Potences
PN : Porte Nord
PS : Porte Sud
S : Sénat
T : Tribunal



AOÛT 2013 – CHRONIQUES D'ALTARIDE

D 2. Les zones de la ville

► **Attaque de pillards**

Gueux en armes, pillards affamés, routiers en armure, volent, torturent, massacrent, catapultent des cadavres contaminés sur la ville.

► **Beffroi**

Une tour de guet avec son escalier en spirale. Au sous-sol, la réserve d'eau de la ville. Sur une dalle, le Vénérable et une vasque vide.

► **Bois de Noirval**

Cette ancienne forêt abrite les mégalithes et les tumulus des druides noirs. Ils voient la chute de Lugdunum comme une victoire de la nature.

► **Bois de Vénissieux**

Les dernières troupes fidèles à Lugdunum y ont pris le maquis. Elles vivent dans la peur de la Chienlit et de la félonie. Attente, paranoïa.

► **Bois des Meurs-Taillis**

Friches incultes, repaire des parias, des crève-la-faim, lit de ronces pour la lie de la société. Penseurs anarchistes et Horlas haineux.

► **Bois-Vermine**

Mines désaffectées, nature sauvage, prédateurs, brigands. Avertissement ! Ici s'arrête le royaume des hommes et commence celui des bêtes.

► **Cathédrale**

Splendeurs des vitraux, arches effondrées, flèches décapitées. L'édifice sacré est devenu le repaire des Expiatistes. Écrin pour leur folie.

► **Le Frône**

Cadavres, déchets, lugubres barques. Le Frône ne sait que charrier. Jadis fleuve de vie, il est devenu le conduit pollué de la nef des fous.

► **La Grande Moisissure**

D'abord simple croûte rouge de lichen, puis moisissure noire qui tue la végétation, enfin vaste masse putride qui ronge remparts et maisons.

► **Attaque de Horlas**

Choses mutantes et noires, fauves hirsutes hérissés d'appendices, ogres des légendes à faire peur, maudits hérauts du triomphe de la forêt.

► **La Maladrerie**

Bâtiments où s'entassent les malades. Fosses communes enduites de chaux à la hâte. Noirs docteurs à bec de corbin. Lois sanitaires absurdes.

► **Le Marché**

Maisons cloîtrées, étals couverts de fruits pourris, bruits d'ombres qui courent entre les ruelles... Ce marché ne vend plus que du silence.

► **Le Quartier des Beuveries**

Portes marquées d'une croix, auberges couvertes de bâches, tonneaux percés, tavernes noires de suie, de poussière. Une chope roule à terre.

► **Les Potences**

Immeubles réduits à de simples façades abritant des menaces embusquées, pendus flottant au vent, corbeaux, tags millénaristes sur les murs.

► **La Porte Nord**

Entassement des derniers convois de réfugiés, contrebande, chantage, extorsion, malades de la Chienlit cachés parmi les fuyards. Contrôles.

► **La Porte Sud**

Dernier rempart. Des soldats exaltés luttent en vain pour empêcher loups, écorcheurs et Horlas d'investir la ville. Siège, huile bouillante.

► **Le Sénat**

Le siège de la supercherie démocratique n'est plus qu'une ruine hantée par des fantômes. Au sous-sol se trouveraient les archives du monde.

► **Le Tribunal**

Pourtant à moitié détruit, le tribunal exerce toujours son activité. Un juge à moitié fou tient un procès contre les mouches de la ville.

Les PJ prétirés

Je dévoile aux joueurs l'Arbre des Personnages pour qu'ils fassent leur choix. Je distribue à chacun sa feuille de personnage et sa feuille de matériel et mémoire (aide de jeu disponible en téléchargement). Si le capitaine Vercingétorix et le professeur Dubizarre ne sont pas distribués, j'attribue comme matériel supplémentaire un jerrican d'essence à un personnage et un briquet à un autre.

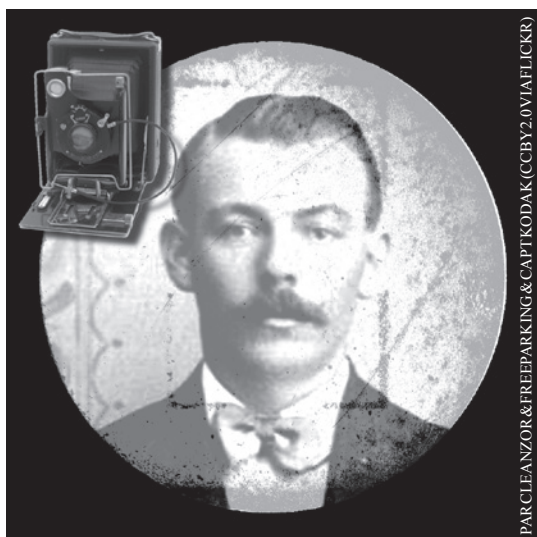
PJ 1. Arbre des Personnages

A. Capitaine Vercingétorix



1. Va commettre une erreur monumentale.
2. Vieux compagnon d'aventures du professeur Dubizarre.
3. A toute la confiance du Vénérable.
4. Dame Arsenic brigue son poste de leader.

B. Professeur Dubizarre



1. Adhère à tout un tas de théories occultes, emploie des méthodes dépassées.
2. Tente de préserver les principes des hommes civilisés.
3. Vieux compagnon d'aventures du capitaine Vercingétorix.
4. Ancien confrère d'université du docteur Chienlit, ne partage pas son approche rationaliste.
5. Mademoiselle Dassaut lui a plusieurs fois sauvé la vie.

C. Dame Arsenic



1. A croisé le chemin d'une Déité Horla : Baal-Zebub, Sa Majesté des Mouches. Une vision qui l'a plongée au bord de la folie.
2. Brigue le poste de leader du capitaine Vercingétorix.
3. Pense que le Vénérable n'est plus dans le coup.
4. Elle est la possessive amante de Mademoiselle Dassaut.

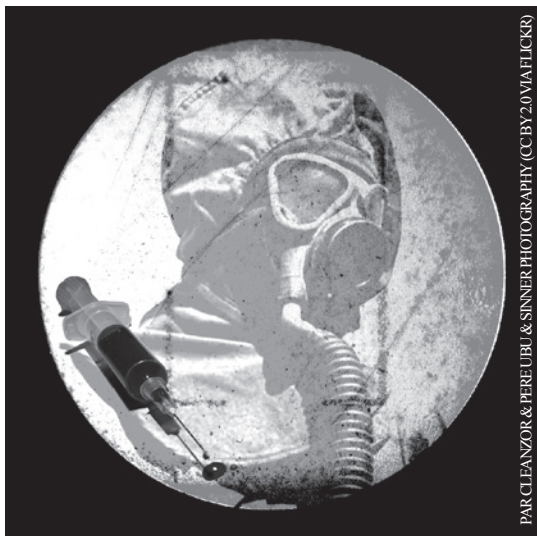
5. A recruté le caporal X chez les Expiatistes et l'a désendoctriné.

D. Mademoiselle Dassaut



1. A été le garde du corps du professeur Dubizarre et lui a plusieurs fois sauvé la vie.
2. Vit une relation tumultueuse avec Dame Arsenic.
3. Est secrètement amoureuse du Vénérable, pour son charisme et sa conviction.

E. Docteur Chienlit



1. A contracté la Chienlit, agonise lentement. Il ne quitte plus sa combinaison pour éviter de contaminer ses compagnons.
2. Le Vénérable lui a dit que ses collègues miasmologues avaient rejoint

les Fidèles des Miasmes.

3. A tenté de guérir la famille du caporal X, sans succès. C'est en leur apportant des soins qu'il a été lui-même contaminé par la Chienlit.
4. Confrère d'université du professeur Dubizarre. N'adhère pas aux théories loufoques de ce dernier.

F. Caporal X



1. A fait partie de la Chapelle de l'Expiation. Elle était l'âme damnée du sinistre Melchior Hasard.
2. Toute sa famille est morte de la Chienlit.
3. En veut toujours au docteur Chienlit d'avoir échoué à sauver sa famille.
4. Dame Arsenic l'a convaincu de la folie des Expiatistes et l'a fait rejoindre la Caste des Veilleurs pour lutter contre les miasmes.

*PJ 2. Statistiques des PJ prétirés***A. Capitaine Vercingétorix**

- ▶ Soldat conformiste
- ▶ E10 - C12
- ▶ Pilote
- ▶ Dévoué : Le Vénérable

B. Professeur Dubizarre

- ▶ Occultiste excentrique
- ▶ E9 - C12
- ▶ Artefact : Sceau des Veilleurs. Peut annuler une infection par la Chienlit si on agit dans la même scène que l'infection.
- ▶ Code de conduite : Non violent

C. Dame Arsenic

- ▶ Spadassin irritable
- ▶ E8 - C12
- ▶ Forte
- ▶ Panique

D. Mademoiselle Dassaut

- ▶ Guerrière affectueuse
- ▶ E11 - C12
- ▶ Ambidextre
- ▶ Panne

E. Docteur Chienlit

- ▶ Miasmologue fragile
- ▶ E9 - C12
- ▶ Objet
- ▶ Infecté

F. Caporal X

- ▶ Espionne nerveuse
- ▶ E10 - C12
- ▶ Tir
- ▶ Fugitive : recherchée par les Expiatistes

**Les PNJ***PNJ 1. Faction : Les Fidèles des Miasmes*

**Baal-Zebub,
Sa Majesté
des Mouches**

Déité Horla de la Grouillance et des Infections

Apparence

Baal-Zebub est une Déité Horla, c'est-à-dire un Horla qui a atteint un stade quasi-divin. C'est un essaim de mouches doté d'un esprit-ruche. Ces mouches peuvent se séparer de l'essaim, agir en tant qu'organes de Baal-Zebub et lui retransmettre ce qu'elles voient par les centaines d'ocelles de leurs yeux d'insectes. Ce sont des mouches mutantes. Elles secrètent toutes sortes de bactéries et les rejettent par leur trompe sous forme de fluide purulent. Leurs pattes secrètent aussi un mucus qui peut s'agglomérer en vastes plasmes muqueux. Les plasmes muqueux de Baal-Zebub sont élastiques, résistants et collants. Baal-Zebub s'en sert de pièges mais aussi pour former des trompes de soumission psychique qu'il plante dans le cerveau de ses esclaves humains ou animaux. Son écosystème naturel est les marais, les mangroves, les charniers et les zones de promiscuité entre différentes espèces animales. Il se déplace épisodiquement au Bef-froi pour communiquer avec le Vénérable, et aussi dans le Quartier des Beuveries, une zone très touchée par la Chienlit.

Roleplay

Baal-Zebub est sentient, sans émotion, omniscient. Il communique avec les humains et les animaux par le biais de sa trompe de soumission psychique. Elle transmet au sujet soumis des images télépathiques, collectées par ses mouches depuis la nuit des temps. Baal-Zebub ne sait faire que soumettre et ordonner. Il ne connaît que le monologue et pas le dialogue.

Objectif

Baal-Zebub s'est assigné pour mission divine de répandre les mouches et les maladies infectieuses dans Millevaux.

Équipement

Baal-Zebub n'a besoin de rien. Il peut néanmoins transporter des corps et des objets grâce à son plasma muqueux.

Combat

Baal-Zebub se sait invincible. En principe, il ne combat les mortels que par épidémie interposée. Cependant, il peut être amené à se battre pour protéger ses intérêts ou ses esclaves symbiotiques. Baal-Zebub peut attaquer à distance. Il lui suffit d'envoyer une mouche à la trompe baveuse de Chienlit. Néanmoins, Baal-Zebub ne connaît ni la rancune ni l'acharnement. Sa victoire est inéluctable, alors il ne se fatigue pas pour une seule cible ou un seul groupe. En attaque rapprochée, Baal-Zebub peut lancer des nuées de mouches à l'assaut de ces victimes. Les mouches pénètrent par tous les orifices. Elles déversent leurs sucs gastriques dans le corps de la victime avant de mourir où elles se trouvent. Dans la gorge, les narines, l'œsophage ou les bronches de leurs victimes. Baal-Zebub peut aussi se servir d'un plasma pour capturer une cible. Si Baal-Zebub est invincible, on peut essayer de disperser son essaim, qui se reformera plus tard, plus loin. Le meilleur moyen pour y arriver est le feu ou tout type de fumée.

Baal-Zebub

Sa Majesté des Mouches

- ▶ PNJ 12
- ▶ Apparence divine terrifiante
La vue de Sa Majesté des Mouches entraîne le cochage de 4 cercles d'Esprit.
- ▶ Invincible
Baal-Zebub ne peut être blessé. Seuls la fumée ou le feu peuvent le disperser. Il se reforme alors à la scène suivante.
- ▶ Ubiquitaire
Baal-Zebub peut faire en simultané toutes les actions qu'il connaît. Communiquer avec un esclave symbiotique, attaquer, activer un Trait.
- ▶ Groupe
La nuée de mouches de Baal Zebub inflige 3 Blessures par Tour à tous ses ennemis présents dans la zone.
- ▶ Plasma-Piège (usage unique)
La cible doit faire un jet de Corps. Si elle échoue, elle est piégée. Ensuite, elle peut tenter de se dégager à chaque Tour suivant. Pour cela, elle doit faire un jet de Corps. Si elle échoue, elle reste piégée et encaisse une Blessure par suffocation. Si un autre personnage tente d'aider un personnage piégé, l'action échoue automatiquement.
- ▶ Mouches Infectées (usage unique)
Baal-Zebub génère autant de mouches infectées que de cibles visées.

Mouches Infectées

Monstrueux insecte transmetteur de Chienlit

- ▶ PNJ 8
- ▶ Psyché-Ruche
Une mouche n'a pas d'intelligence propre. Son ganglion-cerveau sert de neurone à la psyché-ruche de Sa Majesté. Chaque mouche agit sous l'impulsion de Sa Majesté.
- ▶ Minuscule
Peut toujours tenter une attaque surprise. Si la mouche subit une attaque, elle meurt quels que soient les dommages.
- ▶ Contagieuse
Si une mouche réussit son attaque, elle ne provoque pas de dommage mais contamine sa cible avec la Chienlit. Si je souhaite seulement utiliser cette attaque pour faire monter la pression, je décide que la contamination échoue. Quoi qu'il en soit, la perspective d'avoir contracté la Chienlit fait cocher un cercle d'Esprit à la victime.

Le Vénérable

Chef de la Caste des Veilleurs / Épidémiarque

Apparence

Le Vénérable est un vieil homme barbu. De longs cheveux, un visage bienveillant. Il porte un manteau noir. Son bonnet cache le trou percé dans son crâne par le plasmé de soumission. Il se plaint souvent du froid.

Background

Le Vénérable est le chef de la Caste des Veilleurs depuis bien des années. Il a formé les personnages des joueurs, qui constituent aujourd'hui les derniers hommes de la Caste présents à Lugdunum.

Baal-Zebub l'a piégé il y a quelques semaines. Il lui a planté une trompe de soumission dans le crâne pour communiquer avec lui. Il lui a envoyé des images de la Catastrophe pour lui expliquer que les humains sont à l'origine de Millevaux et qu'ils méritent de mourir. Il lui a raconté que les Horlas, contrairement aux humains, ne sont pas les ennemis de la Terre. Au contraire, la Terre les envoie pour faire le ménage. Ce n'était pas un échange éclairé d'arguments mais un bourrage de crâne intensif. La personnalité du Vénérable a été réduite à l'état de pulpe. Il n'est plus que la marionnette de Baal-Zebub.

Baal-Zebub a fait cadeau au Vénérable d'un plasmé rempli du bacille du Chienlit. Le Vénérable l'a déversé dans la réserve d'eau au-dessous du Beffroi, répandant lui-même la maladie dans la ville.

Roleplay

En apparence, le Vénérable tient son rang. C'est le chef de la Caste des Veilleurs depuis bien des années. En présence des person-

nages des joueurs, il feindra de toujours haïr les Horlas. Les neutraliser est censé être sa priorité.

Objectif

Le Vénérable sait que les personnages des joueurs, ses servants d'hier, pourraient devenir ses ennemis d'aujourd'hui. Il a donc inventé de toutes pièces l'histoire d'une secte millénariste, les Fidèles des Miasmes. Elle aurait répandu la Chienlit dans Lugdunum sur les ordres d'un miasmologue pervers, l'Épidémiarque. En envoyant ses veilleurs enquêter à leurs risques et périls dans la ville assiégée pour retrouver un Épidémiarque imaginaire, le Vénérable espère les distraire suffisamment longtemps pour que l'épidémie soit assez installée. Il fuira alors Lugdunum et répandra la Chienlit partout ailleurs.

Il est certain que les personnages des joueurs mourront dans cette ville dangereuse en essayant de remplir leur mission. Il n'a donc pas prévu qu'ils reviennent le voir. Si bien que seulement quelques heures après leur départ, il va recevoir Baal-Zebub dans son repaire.

Combat

Le Vénérable n'a pas prévu de se battre, ni même de rendre les coups s'il est attaqué. Il n'a pas d'arme.

Le Vénérable

Chef de la Caste des Veilleurs / Épidémiarque

- PNJ 12
- Protecteur : Mademoiselle Dassaut
Le Trait perd son effet si Mademoiselle Dassaut voit le Vénérable en présence de Baal-Zebub.



Crovandre la Mère-Truie

Apparence

Crovandre est une truie. Elle ne se déplace nulle part sans de hideux petits porgrelats grisâtres pendus à ses mamelles. Ses chairs flasques et adipeuses pendent sur elle alors que sa peau trop élastique fait saillir sa colonne vertébrale. Cette truie pelée est maculée de bubons verts qui éclatent régulièrement. Les dents, les gencives et les mâchoires de Crovandre sont noires de nécrose. Cet animal pourrit sur pied.

Background

Crovandre vénère Baal-Zebub. Elle se voue corps et âme à son service, quelles qu'en soient les conséquences. Pour l'en remercier, Baal-Zebub lui a transmis la Chienlit. Seule sa résistance surnaturelle aux maladies la maintient en vie.

Roleplay

Crovandre est sentiente. Elle peut s'exprimer aussi bien en langue humaine qu'en langue putride. Généralement, c'est pour proférer des horreurs, rappeler sa dévotion à Baal-Zebub, à la Chienlit. Si elle est faite prisonnière, elle ne dénoncera pas le Vénérable. Inutile de la torturer. La douleur physique, l'enfermement ou la perte de ses porgrelats n'ont aucun impact émotionnel sur elle.

Objectif

Crovandre participe à répandre la Chienlit à Lugdunum. Elle doit faire équipe avec le Vénérable, qu'elle n'apprécie guère, jugeant peu sincère son dévouement à Sa Majesté des Mouches. Néanmoins, elle fera tout ce que Baal-Zebub lui ordonnera. La Délite Horla lui laisse une grande autonomie. Si le Vénérable reste cloîtré, elle peut se dépla-

cer dans tout Lugdunum, à la vitesse d'un humain qui court. Si nécessaire, elle n'hésitera pas à se sacrifier pour son maître, elle et ses porgrelats.

Combat

Crovandre peut donner des morsures et des coups de pattes. En mordant, elle peut transmettre la Chienlit instantanément. Elle peut envoyer ses porgrelats qui sont aussi contagieux et vindicatifs qu'elle.

Crovandre la Mère-Truie

Créature fanatique et bubonneuse

- ▶ PNJ 12
- ▶ Apparence terrifiante
La vue de Crovandre inflige une Séquelle.
- ▶ Contagieuse
Lors d'une attaque, si Crovandre inflige des dommages variables, elle inflige 3 Blessures mais transmet la Chienlit à sa cible.

Portée de porgrelats

Hideux enfants-porcs

- ▶ PNJ X
- ▶ Portée
X = nombre de porgrelats. X démarre à 12. Chaque Blessure subie cause la mort d'un porgrelat.
- ▶ Stupide
Dès que Crovandre est hors de leur vue, les porgrelats se perdent et meurent au bout d'une demi-journée.
- ▶ Contagieuse
Si la portée de porgrelats réussit son attaque, elle ne provoque pas de dommage mais contamine sa cible avec la Chienlit. Si je souhaite seulement utiliser cette attaque pour faire monter la pression, je décide que la contamination échoue. Quoiqu'il en soit, la perspective d'avoir contracté la Chienlit fait cocher un cercle d'Esprit à la victime.

Le consciencieux docteur Varnard

Apparence

Toujours en blouse blanche impeccable avec des tubes à essais dans sa poche de poitrine. Des petites lunettes et un sourire en coin.

Background

Le docteur Varnard est un miasmologue de l'Université de Lugdunum. Il a étudié en compagnie du docteur Chienlit la science des germes et des infections. Il vend ses services à qui peut se les offrir. En l'occurrence, le Vénérable lui a confié des souches de Chienlit et l'a payé pour disséminer des cages avec des mouches infectées dans toute la ville.

Roleplay

Le Docteur est très cordial. Il propose toujours un verre de 'magnac à ses invités.

Objectif

Si la plupart des miasmologues cherchent à trouver des remèdes contre les maladies infectieuses qui font chaque jour plus de victimes à Millevaux, le brillant docteur Varnard a un autre but. Les répandre. Après avoir disséminé les cages de mouches infectées, il travaille à temps plein pour une faction. C'est une faction flottante, c'est-à-dire qu'elle est déterminée en jeu, lors de la deuxième scène intermédiaire. Pour le bénéfice de cette faction, le docteur Varnard développe des armes bactériologiques utilisant les souches de Chienlit dont il dispose.

Équipement

Il quitte rarement son laboratoire. S'il doit le faire, il emporte toujours une mallette chargée de tubes à germes et de seringues.

Combat

Le docteur possède une seringue contaminée à la Chienlit. S'il se sent menacé, il tentera de prendre un personnage en otage avec cette seringue et de prendre la fuite.

Docteur Varnard

Miasmologue dément

► PNJ 10

► Seringue de Chienlit

Le Docteur inflige des dommages fixes, mais la pique transmet la Chienlit. Une seringue = une dose. Il doit ensuite la recharger avec la fiole de Chienlit (3 doses) contenue dans sa mallette (sauf s'il l'a déjà utilisée). Le Docteur ne se battra pas avec une seringue vide, il préfère fuir ou tenter de recharger sa seringue.

► Protecteur

La faction pour laquelle il travaille actuellement.

PNJ 2. Faction :

La Chapelle de l'Expiation

Melchior Hasard,
pasteur
expiatiste

« L'Apocalypse est pour demain, viens, donne-moi la main ! »

Apparence

Melchior Hasard a les cheveux courts, un visage vérolé, des yeux brillants et sourit à pleines dents. Il porte un costume dans des tons bordeaux et prune. Sa cravate est nouée à la perfection. Même si son costume est poussiéreux et élimé, Melchior est d'une classe incongrue. Une petite croix en argent à sa poitrine rappelle qu'il est un homme de Dieu.

Roleplay

Comme Melchior parle de façon très cynique, il est difficile de savoir s'il adhère lui-même totalement à la cause expiatiste ou si son rôle de pasteur lui permet seulement d'assouvir ses pulsions manipulatoires et sadiques. Quoiqu'il en soit, c'est un serviteur très efficace de la Chapelle de l'Expiation. Sa paroisse est la plus active des Terres franques.

Objectif

Melchior Hasard est un pasteur de la Chapelle de l'Expiation. Il recrute et forme des fanatiques prêts à tuer leurs prochains de toutes les façons possibles pour hâter le jour du Jugement Dernier.

Équipement

Melchior possède un revolver Glock 17 en parfait état de marche et toutes les munitions qu'il lui faut. Il ne restera plus que 6 minutions quand les personnages prendront le Glock sur son cadavre.

Melchior Hasard

Coach en génocide

- PNJ 12
- Attaché à sa vie
Se considère comme trop important pour la Chapelle de l'Expiation pour risquer sa vie en personne. Il préfère envoyer ses fidèles au casse-pipe.

Expiatistes

Faucheurs du Jugement Dernier

- PNJ 8

PNJ 3. Faction : Indépendants

Le Sniper mutant

*Aberration loqueteuse
armée d'un fusil steampunk*

- PNJ 10

Horlas

*Choses noires et visqueuses venues de la forêt.
Gueules sans visage garnies de crocs baveux,
corps de poils et de bouches. Odeur de mort.
Rapides et silencieux mais capables de hurler à
en faire briser les vitres. Esprits de putrescence
décidés à précipiter la chute de Lugdunum.*

- PNJ 12

PNJ 4. Antagonistes improvisés

Antagoniste improvisé

Tueur aux ordres d'une faction

- PNJ 8
- Lâche
Fuit dès qu'il est blessé.



PAR THOMAS HAWK (CC BY 2.0 VIA FLICKR)



Briefing

Structure du scénario

C'est un scénario en fuseau. Il commence par un rendez-vous avec le Vénérable qui donne pour mission de traquer l'Épidémiarque et termine avec la confrontation avec l'Épidémiarque. L'amorce et le climax sont donc déterminés. En revanche, j'improvise le lieu, le contenu et la durée des scènes intermédiaires en fonction de comment les joueurs mènent leur enquête.

Structure dramatique

C'est un scénario d'aventure horrifique. Les personnages des joueurs sont hauts en couleur et ce sont des braves qui ne reculeront pas devant leur mission. S'ils viennent à mourir, ce sera en se sacrifiant pour la lutte contre la Chienlit et les Fidèles des Miasmes.

Rôle du meneur

J'improvise en fonction des envies d'exploration des joueurs. Je m'assure que les événements soient aussi horribles qu'épiques et que les personnages ne soient pas ridicules, même dans les souffrances les plus extrêmes.

Rôle des joueurs

Ils doivent jouer des personnages qui se comportent en soldats loyaux à leur mission, en groupe soudé malgré les erreurs, les rivalités et la fatalité. Ils n'abandonneront ni leur cause, ni leurs amis, engageant le combat si nécessaire, même quand ce sera de toute évidence perdu d'avance.

Pouvoir narratif des joueurs

Les joueurs peuvent choisir dans quelle zone de Lugdunum leurs PJ vont enquêter.

Les secrets des personnages et une partie de leur avenir sont connus de tous les joueurs au départ. Les joueurs sont invités à s'en servir pour alimenter le jeu, tout en dissociant bien ce que leurs personnages connaissent et ignorent. Par exemple, le capitaine Vercingétorix va commettre une erreur monumentale pendant la partie. Tous les joueurs le savent mais aucun personnage ne s'en doute au départ. Pas même le capitaine. C'est aux joueurs de révéler en jeu les secrets de leurs personnages.

Encouragements

Servir le thème (la mission, le sacrifice pour une cause). Explorer. Jouer les relations entre les personnages des joueurs.

Interdictions

JcJ (joueur contre joueur) stupide, jouer des personnages suicidaires ou démissionnaires.

Amorce

L'amorce est une cinématique racontée au passé. Elle annonce le contexte avant la première scène intermédiaire qui va démarrer *in media res*, hors du Beffroi. Les joueurs peuvent me poser des questions pour détailler ce qui s'est passé. Mais comme la cinématique est au passé, ils ne peuvent pas revenir sur ce qu'auraient pu faire ou dire leurs personnages.

Dans cette cinématique, le Vénérable convoque les personnages dans le quartier général de la Caste des Veilleurs. Il s'agit de la caverne située au sous-sol du Beffroi de Lugdunum. C'est aussi la réserve d'eau de la ville. Les Veilleurs s'installent sur une dalle de pierre, le seul endroit sec. Le Vénérable emprunte le jerrican d'essence du capitaine Vercingétorix et le briquet du professeur Dubizarre. Dans la vasque, il verse de l'essence et y met le feu avec le

briquet. Les reflets de l'eau glissent sur les visages, les flammes tordent l'air, les vapeurs d'essence font tourner la tête. L'ambiance est mystique. Le Vénérable explique aux personnages que l'épidémie de Chienlit n'est pas d'origine naturelle. Elle est l'œuvre d'une secte millénariste, les Fidèles des Miasmes. Leur chef, l'Épidémiarque, aurait trouvé un moyen de répandre le bacille de la Chienlit. Il veillerait actuellement à ce que la maladie fasse le plus de dégâts possibles.

Le Vénérable demande aux personnages de se consacrer, toute affaire cessante, à la traque de ce mystérieux Épidémiarque. Il lui paraît lié aux Horlas. Il s'agit de la menace la plus grave qui pèse sur Lugdunum. Et sur les Terres franques toutes entières.



PAR ILLUS PLEINE PAGE : LUGARDNER & LEE SUMMERS & THE HOWLS (CC BY 2.0 VIA FLOKID)



Je dévoile ensuite le plan de Lugdunum aux joueurs. Je leur demande dans quelle zone ils veulent commencer leur enquête. Ils peuvent choisir n'importe quelle zone du plan, sauf le Beffroi. Je démarre la première scène intermédiaire dans la zone qu'ils ont choisie. Je l'appelle la Zone 1.

Scènes intermédiaires

L'objectif de ces scènes intermédiaires est de faire cheminer les PJ à travers Lugdunum jusqu'à ce qu'ils trouvent l'origine de la contamination... C'est-à-dire l'endroit exact d'où ils sont partis, puisque l'Épidémie n'est autre que le Vénérable et que le foyer principal de la contamination est la réserve d'eau située sous le Beffroi.

Les personnages enquêtent mais pas les joueurs. Je récompense la capacité des joueurs à s'impliquer dans une aventure

horifique, pas leur capacité de raisonnement. À chaque scène intermédiaire, je fais correspondre une zone de Lugdunum. Chaque fois que les personnages visitent une zone, je vais forcément leur révéler un indice qui leur permettra de remonter jusqu'à l'Épidémie.

Il est hors de question que l'enquête échoue ou tourne en rond parce que les joueurs ont raté un jet de dé ou n'ont pas cherché au bon endroit. Je me débrouille pour que les indices émergent de façon naturelle lors de la fiction. Les complicités sont flottantes, c'est-à-dire que selon les zones visitées, ce ne sont pas toujours les mêmes factions qui travaillent pour l'Épidémie. J'adapte la forme des indices à la situation. Les indices doivent toujours être intelligibles. Si les joueurs n'ont pas compris, j'explique jusqu'à ce qu'on puisse passer à la scène suivante.

- **Zone 1, Indice 1** : Les mouches sont vectrices de la Chienlit. Elles proviennent de la zone 2 (choisie par moi).
- **Zone 2, Indice 2** : Les mouches ont été disséminées par telle faction. Son quartier général est la Zone 3 (choisie par moi).
- **Zone 3, Indice 3** : Le docteur Varnard travaille actuellement pour la faction de la zone 3. Il a disséminé des mouches infectées sur l'ordre de l'Épidémiarque. Il sait aussi que les mouches ne sont pas le vecteur principal, mais l'eau. De là, les personnages des joueurs peuvent en déduire que le départ de l'infection est la réserve d'eau. Ils vont alors revenir au Beffroi pour le climax. S'ils ne font pas cette déduction, je leur suggère de retourner au Beffroi faire un premier rapport au Vénérable.

Ces scènes intermédiaires vont être l'occasion d'explorer une ville en proie à la peur, de décrire les horreurs puantes de la contamination, de mettre les PJ face à des premiers antagonistes cruels et déterminés. Mais peut-être aussi de croiser quelques derniers courageux survivants, des médecins zélés ou des malades désespérés. Il est possible que certains personnages contractent la Chienlit. S'il y a des morts, on crée de nouveaux personnages parmi les derniers braves gens qu'on peut encore trouver à Lugdunum.

Si les personnages retournent au Beffroi avant le climax sans se douter de la duplicité du Vénérable, celui-ci est seul. Il n'y trouveront aucun indice mettant en doute son intégrité. Hormis le trou au sommet de son crâne, caché par son bonnet. Impossible de l'attaquer sans activer les Traits Dévoué de Capitaine Vercingétorix et Protecteur du Vénérable.

Si malgré cela, les personnages l'attaquent quand même, Baal-Zebub arrive à la resousse dès le Tour suivant.



PAR KVTILAU (CC BY 2.0 VIA FLICKR)

Si les personnages retournent au Beffroi avant le climax car ils se doutent de la duplicité du Vénérable, j'enchaîne alors sur le Climax de façon prématurée. Je peux aussi les faire attaquer en chemin par Crovandre ou par tout autre antagoniste.

Climax

Le Vénérable croit que les personnages ont morts en mission dans Lugdunum. Sans précaution particulière, il reçoit alors Baal-Zebub dans son repaire.

Quand les personnages des joueurs arrivent, ils le trouvent agenouillé devant la vasque vide. Baal-Zebub couvre tout le plafond de la caverne. Il a fixé sa trompe de soumission au sommet du crâne du Vénérable.

Si les personnages des joueurs n'attaquent pas de suite, le Vénérable explique toute la



situation. Il leur demande de se soumettre à Baal-Zebub. Les personnages étant loyaux à leurs idéaux jusqu'à la mort, ils ne peuvent pas accepter. Ils ne rejoindront jamais les Fidèles des Miasmes de leur plein gré. Un tel revirement sortirait les joueurs concernés de la tension horridique. Le Désavantage Dévoué : Le Vénérable de Capitaine Vercingétorix est annulé, de même que le Trait Protecteur : Mademoiselle Dassaut du Vénérable. Une fois que les personnages des joueurs ont refusé l'offre, Baal Zebub les attaque.

Si les personnages des joueurs ont prévu d'attaquer de suite, Baal-Zebub passe à l'attaque aussi dans le même Tour. Le Vénérable, un sourire béat aux lèvres, explique toute l'histoire pendant le combat, même si on le frappe.

La seule façon de vaincre Baal-Zebub est de le disperser en l'enfumant. Pour cela, il faut

allumer un feu dans la vasque. Pour le carburant, on peut utiliser le jerrican d'essence de Capitaine Vercingétorix ou siphonner l'essence du réservoir de son quad ou utiliser la gourde d'essence de Dame Arsenic. Pour la flamme, on peut utiliser le briquet du professeur Dubizarre. Si les joueurs ont d'autres idées pour allumer le feu ou faire de la fumée, je suis à l'écoute. S'ils n'ont plus le matériel nécessaire, leur seule chance de survie est la fuite.

Dans tous les cas, s'ils peuvent tuer le Vénérable, ils n'auront neutralisé Baal-Zebub qu'un moment, juste assez pour fuir la ville. Il est trop tard pour sauver Lugdunum. Les personnages des joueurs sont quand même des justes. Ils ont agi jusqu'au bout alors même que le combat était déjà perdu. Quant à empêcher l'épidémie de s'étendre encore plus, ce sera une affaire à suivre.

Feedback

Décor

Pour me remettre dans l'ambiance, je potasse les articles Wikipédia.fr *Peste*, *Peste bubonique* et *Peste noire*.

Les PJ prêtirés

Si tous les personnages prêtirés ne sont pas joués, je peux transformer l'un des prêtirés restant en complice du Vénérable. C'est alors lui qui a transmis la fiole de Chienlit au docteur Varnard. Je m'assure de laisser en cours de jeu des indices sur la duplicité de ce prêtiré. Le plus simple est encore de décréter qu'il n'est pas là au moment de l'amorce. Ou au contraire qu'il reste au Beffroi quand les personnages partent, refusant de les suivre. Son attitude sera suspecte mais les personnages n'auront pas l'occasion de s'en prendre à lui dès le début de la partie.

Si je veux corser la difficulté du scénario, je remplace le Désavantage du capitaine Vercingétorix par Possédé : Baal-Zebub et le Désavantage d'un autre personnage par Infecté : Chienlit. Il s'agit d'une infection que le joueur essaye de garder secrète.

L'Avantage Objet du docteur Chienlit peut être un sérum contre la Chienlit. Je précise alors qu'il n'y a qu'une seule dose. Le Docteur Chienlit est trop avancé dans la maladie pour que le sérum soit efficace sur lui.

Amorce

L'amorce est une cinématique pour éviter que le scénario se joue en une seule scène. Lors de l'amorce, l'un de mes joueurs a pressenti que l'origine de l'épidémie pourrait bien être la réserve d'eau dans l'autre du Vénérable. Mais comme le postulat est de commencer dans un endroit de la ville

qui ne soit pas le Beffroi, le groupe est passé à autre chose. L'idée de revenir au Beffroi n'est survenue que plus tard.

Scènes intermédiaires

Avant de procéder à une révélation automatique des indices, je collais un post-it « indice » sur chaque feuille de personnage. Au cours de la partie, chaque joueur pouvait défausser ce post-it pour décréter que son perso trouvait un indice où qu'il soit.

La bonne utilisation des ressources inscrites sur la feuille de matériel est d'une grande importance dans ce scénario *gritty*. La pénurie crée du jeu.

Comptes-rendus de parties

Retrouvez les comptes-rendus des playtests de *La Guerre des miasmes* ou postez vos propres comptes-rendus sur le forum de www.terresetranges.net, section *Millevaux*, fil Scénarios *Millevaux*. ■

THOMAS MUNIER



Pierre de légende - épisode 3

Pour vous accompagner tout au long de l'été, Anne Muller vous invite à la suivre dans une longue quête. Découvrez chaque mois un nouveau chapitre de cette grande aventure !

Au-delà du possible

La fin du long voyage arrivait. Devant les yeux des trois explorateurs, quelques fins traits de lumière perçaient enfin le feuillage serré de cette interminable forêt. Il leur semblait que des années entières s'étaient écoulées depuis leur départ. Le petit groupe avança à travers les derniers branchages et découvrirent ce qu'ils étaient venus chercher. La paroi du pic se trouvait juste là, devant eux, noble et

fier dans le méandre des ruisseaux qui s'en échappaient en une multitude de rubans étincelants dans la moiteur d'un nouveau crépuscule.

Sacha s'arrêta lorsqu'elle fut assez proche et le toisa longuement. Elle avait l'air aussi inébranlable que son nouvel adversaire, le défiant, cherchant ses faiblesses tel un gladiateur se préparant au combat.

Drackten et Balar, pendant ce temps, vérifièrent ce qui leur restait de vivres avec une

expression inquiète. Le voyage avait duré plus longtemps que prévu et le peu de gibier qu'ils étaient parvenus à tuer ne les nourrirait pas plus de deux jours. Avec un soupir de lassitude, Drackten s'assit lourdement sur un petit rocher solitaire qui avait trouvé place entre deux cours d'eau. Machinalement, il plongea les yeux dans ce ruisseau. Étonné de la pureté qu'il dégagait, il intima à Balar de le rejoindre d'un signe de menton. La réaction du jeune paysan fut la même. Il observait l'eau d'un regard admiratif puis y plongea ses mains, laissant le liquide recouvrir ses paumes qu'il ramena ensuite vers sa bouche, délicatement.

Balar releva la tête, un filet cristallin s'échappant de ses lèvres rosies par la fraîcheur de cette eau et sourit

« Je n'ai jamais bu une eau comme celle-ci, parole de Bourguays. »

Amusé, le jeune prince renifla, puis son regard se posa sur Sacha. Elle n'avait pas bougé. On aurait dit qu'elle s'entretenait avec la roche qui s'assombrissait lentement, au rythme de la pénombre alentour qui s'étendait.

Ils l'ignoraient mais en réalité Sacha priait. Elle se questionnait au sujet de cette légende et des espoirs que le prince avait mis en elle. Le moment était venu pour elle de choisir sa destinée. Devant ce mur irrégulier fait d'une roche dure et ancienne, elle revoyait ses exploits passés, ses doutes et les morts qu'elle pleura longtemps. Toute sa vie avait été construite dans l'épreuve et la solitude. Avait-elle encore assez de force en elle pour retourner au combat ? Croyait-elle encore suffisamment en la race humaine pour revenir et défendre sa cause ? Ces pierres n'étaient-elles pas destinées à autre chose ?

Elle pesait méthodiquement le pour et le contre, fixant la falaise jusqu'à ce que son

choix ne s'impose comme naturel. Elle savait à présent ce qu'elle avait à faire, mais elle n'en parlerait à Drackten que lorsque le moment serait venu.

Longtemps plus tard, la voix fébrile de la vieille guerrière provoqua le sursaut des deux jeunes hommes.

« Il est l'heure. Nous passerons si les Dieux le veulent. »

Ils se levèrent d'un bond, ramassant les sacs et leurs armes en souriant. Enfin cette montagne allait leur révéler le grand secret qui se trouvait dans ses entrailles. L'excitation qui les submergeait pouvait se sentir à des mètres à la ronde et Sacha dut calmer leur ardeur d'un regard froid et sans appel.

Le message passa sans difficulté et le groupe reprit sa marche vers les contreforts des montagnes perdues et le tunnel qui pénétrait dans le plus profond des fondations de la chaîne, qui s'étendait ensuite sur une bonne moitié du continent.

Finalement, l'entrée du tunnel se distingua des rochers derrière un monticule qui se recourbait dans sa hauteur, pour former un toit au-dessus de la longue fente soumise aux quatre vents. Elle était juste assez large pour laisser passer un humain de carrure sportive. Sacha estima les chances que Balar avait d'entrer là-dedans sans y laisser la moitié de lui-même à l'extérieur et grimaça. Alors qu'elle allait parler, un léger bruit de battement d'ailes l'interrompit. La guerrière releva les yeux et découvrit à quelques centimètres au-dessus d'elle, l'une des plus anciennes créatures encore vivantes aujourd'hui.

Un long corps effilé pourvu de six membres, chacun se terminant par deux petits doigts griffus. En réalité, il n'y avait

pas que ses cornes qui arboraient la couleur dorée, origine de quelques anciennes chansons. Il était miroitant du bout de la queue jusqu'à sa truffe aplatie. Ses cornes s'enroulaient sur les côtés de son crâne en d'élégantes spirales qui se terminaient par de redoutables pointes.

Il n'avait pas l'air agressif mais observait, curieux. Il voletait autour de Sacha, inclinant la tête à droite ou à gauche de façon aléatoire. L'étrange animal lança un regard désintéressé pour les hommes avant de reporter toute son attention sur elle. S'approchant encore, il maintint sa position juste en face de son visage et ouvrit la bouche.

« Qui es-tu ? » Sacha leva un sourcil. Elle n'avait jamais entendu dire que les gardiens parlaient.

Ne sachant que répondre, elle choisit la vérité en réponse à la délicate et harmonieuse voix.

« Mon nom est Sacha.

- Sssssssssachhhhhhhhhhhha » l'animal ricana quelque secondes avant de reprendre un air sérieux.

« Que veux-tu ?

- Je souhaite entrer. »

D'un bond, la créature monta dans les airs, puis tournoya sur elle-même comme si une main invisible venait de lui piquer l'arrière-train. Elle émit un son suraigu avant de revenir comme si de rien n'était sous le regard interloqué de la vieille femme, puis reprit sur un ton cérémonieux.

« Tu ne peux entrer.

- Pourquoi ?

- Es-tu digne d'entrer ?

- Je le pense. »

Le gardien recommença sa danse mystérieuse, puis revint à sa place. Sacha comprit. Chaque mauvaise réponse ou mal formulée provoquait cette réaction. Cet animal n'attendait pas ce que l'on pensait pouvoir faire, mais ce que l'on voulait vraiment.

« Je DOIS entrer et oui, je suis héros de Loophis, digne de cet honneur ! Maintenant laisse-moi passer.

- Héros héros héros héroooooooooooooooooos ? Fais voir ! »

Agacée, la vieille femme leva les yeux au ciel. Elle était déçue de cette rencontre et s'attendait à quelque chose de plus épique. Mais l'animal venait de lire dans ses pensées et y décrypta sa vie toute entière.

Qu'y puisa-t-il pour réagir de la sorte ? Difficile à dire. Un tout, une pensée, un amour et une trahison impardonnable.

Venue de l'intérieur du corps du gardien, une lumière dorée jaillit et envahit la gorge de la montagne tout entière. Il grandit et changea de voix. Ce n'était plus la petite créature attendrissante qui se trouvait devant le groupe qui venait de se resserrer, mais un immense serpent d'or aux larges ailes translucides et aux lourdes pattes qui s'enfonçaient dans le sol pourtant tassé.

La voix puissante s'éleva, grave et séduisante.

« Seuls les élus ! Peuvent pénétrer et voir la pierre de légende. Es-tu élue des dieux, Sacha de Virevent ? »

Les deux hommes s'effaçaient derrière leur protectrice. Ils allaient mourir ici, c'était



certain. Mais elle ne recula pas. D'un pas décidé, elle avança vers l'entrée que protégeait le serpent devenu menaçant.

« Les dieux nous ont abandonnés ! Je suis l'élue de ma race et tu devras t'en satisfaire. Toi, créature d'un dieu qu'il a peut-être abandonnée ici avec nous ! »

Il ne réagit pas et conservait son attitude terrifiante quelques secondes encore. Ses yeux pénétraient profondément les pupilles de Sacha qui ne cédait rien et défiait la chimère de son aura resplendissante. Il fouillait les moindres recoins des pensées de la vieille femme, méthodiquement.

Puis il se détendit et sourit, avant de partir d'un doux rire grave et apaisant.

« Alors entre. Entre et affronte ton destin, héros de Loophis. Mais n'espère rien de la mort. »

Elle inclina la tête et pénétra dans le boyau sans se retourner. Cette bête lui avait pressé le cerveau jusqu'à en sortir les plus profonds souvenirs de sa vie et les plus affreux moments de son existence. À ce moment précis, elle se battait contre ses vieux démons et tentait de refermer les portes qu'elle avait mis tant d'années à bâtir, marchant droit devant elle.

Drackten et Balar la suivaient, se retournant souvent au cas où le serpent les aurait suivis pour les dévorer au calme, mais ils ne voyaient qu'une légère lumière filtrer depuis l'entrée. Était-il réel ?

Se consultant du regard, ils suivaient Sacha dans cette demi-pénombre, enjambant de gros cailloux qui parsemaient le chemin. On pouvait entendre le bruit du ruissellement des eaux dégouliner le long des parois, mais au loin, le son se muait en cascade dont l'écho allait et venait aux grés des volumes de la large caverne dans laquelle le groupe venait de pénétrer.

Sacha la première s'arrêta au bord du lac souterrain, bientôt imitée par ses deux comparses.

Balar balaya ce décor étrange des yeux, forçant sur sa vue pour discerner les détails presque invisibles, l'angoisse montant. Il retourna la tête vers la sortie, certain que le reptile les avait rejoints. C'était sûr, ceci était son antre, et il les avait piégés.

Mais aucun mouvement ne trahissait la présence de quiconque, ni aucun bruit autre que celui de l'eau. Il se détendit et posa les sacs près des rives.

« Alors ? Que fait-on ? »

Drackten dégagea son épée au cas où, sur le qui-vive. Évidemment, maintenant le combat allait commencer. Quelque chose devait garder ce lieu et ce n'était pas le moment de faiblir. L'humidité ambiante donnait la caverne une impression de soir d'orage et tout ici suintait ou coulait vers les eaux opaques qui dormaient à leurs pieds.

L'attente était interminable. Sacha observait chaque détail, chaque forme et toutes les excroissances qui entouraient le lac.



PAR PRICETRAVEL PICTURES (CC BY-SA 2.0)

Jusqu'ici rien d'anormal ne la choquait, il ne s'agissait que d'une simple nappe, mais quelque chose la dérangeait.

Elle ôta ses bottes et entreprit de s'enfoncer dans l'eau sous les plaintes inquiètes de ses amis.

Elle était glaciale. Comme venue des profondeurs de la terre. Pourtant elle lui semblait étrangement huileuse, et les remous que son avancée provoquait ne semblaient pas naturels.

Au bout de quelques centimètres, elle avait déjà atteint une profondeur inattendue. L'eau lui arrivait à la taille, alors qu'elle n'avait progressé que peu, il lui semblait qu'elle pouvait tendre la main pour toucher la rive. Les deux hommes, eux, restaient au bord, prêts à plonger au moindre signe d'attaque.

Mais contre toute attente, ce n'est pas une créature hideuse qui se tapissait dans le fond de cette étendue. En son centre, les remous redoublèrent pour former une sorte de cône ondulant. On distinguait alors une forme se soulever au-dessus de la surface. Harmonieuse. Envoûtante.

Une femme peut-être, ou un être humanoïde aux contours parfaits. Elle n'était pas faite de chair, mais d'une matière qui glissait sur elle

comme de l'huile sur les parois d'une cruche en terre cuite. Drackten avait déjà vu ce genre de chose lors des fêtes des oliviers qui avaient lieu chaque année dans son royaume. Sacha, de son côté, venait de faire le même rapprochement. Attirée comme par un aimant, elle continuait son approche. L'inclinaison du fond devait être stabilisée car elle ne s'enfonçait plus. Pas à pas, elle rejoignit l'être qui attendait sans bouger.

Face à celui-ci, elle se figea et se laissa une fois de plus sonder jusque dans ses plus intimes souvenirs. Elle savait que c'était ce qu'il attendait. Quelques temps plus tard, une voix cristalline résonnait dans la caverne, emplissant les âmes des trois amis de chants mystiques, comme si une chorale venait de commencer son récital. Il ne parlait pas, il chantait.

« Sacha de Virevent, sache que les dieux n'ont pas abandonné ton peuple. Sache qu'ils veillent et compatissent. Sache qu'ils sont tout et rien. L'air et le vent. Les eaux et les océans. Le froid et la chaleur. La lune et le soleil. Partout, où que tu poses les yeux, ils sont là et te jugent. Toi, et les tiens »

Sacha explosa.

« Alors qu'avons-nous fait pour mériter pareil sort ? »

- Vous ? »

La créature ricana, amusée. Sacha, concentrée pour contenir sa colère ne comprit pas immédiatement qu'elle venait de refuser une offre unique. Son esprit expérimenté et endurci pourtant, venait de sonner le signal d'alarme. Elle observa l'être immatériel dont la couleur devenait la même que celle qui sublimait son gardien. D'innombrables veines dorées naissaient sur ses contours et dans son corps. Elle était sans nul doute la

plus belle chose qui avait été offerte à la vieille femme de voir. Elle s'apaisa immédiatement devant les marbrures étincelantes qui l'englobaient maintenant. Drackten choisit ce moment pour retrouver sa protégée. Il se figea devant la forme et prit la parole.

« Je suis Drackten, fils de...

- Je sais qui tu es. » Les yeux de la chimère se posèrent en un instant, vifs et inquisiteurs sur le prince désarmé.

« Recule car tu n'es pas concerné par le pacte.

- Quel... pacte ? »

- Recule. » La sublime voix devenait menaçante, et son chant de mua en un sourd hurlement bestial. Sacha posa une main fébrile sur le bras du prince. D'un coup de menton, elle lui indiqua la berge sans mot. Drackten ne put qu'obéir, mais à contre cœur. Il retrouva Balar qui attendait en se tordant les doigts, les pieds dans l'eau.

Un dialogue muet s'instaura entre les deux hommes tandis que les négociations reprenaient.

« Alors, Sacha ? Que dis-tu de mon offre ?

- J'accepte. »

La créature sourit largement, Sacha pouvait la voir maintenant. C'était une déesse restée sur terre pour protéger le joyau qui résidait au fond de ce lac.

Un nouveau cône liquide se forma devant elle, plus petit, et laissa apparaître en son sommet une semi-couronne finement ciselée. Deux pattes reptiliennes se faisant face et dont les griffes retenaient une pierre aux couleurs ambrées. Elles bougeaient dans leur prison et dansaient, se mêlant à une matière sombre qui semblait les repousser.

Sacha tendit ses mains devant elle et laissa le bijou se déposer sur ses paumes ouvertes, respectueusement.

« Va. Et acquitte-toi ensuite de ta promesse. »

Sans un mot, Sacha recula, tenant la couronne à bout de bras, laissant la déesse retourner dans son antre puis elle se retourna vers ses deux amis une fois la berge retrouvée.

Drackten n'en pouvait plus.

« Quel pacte ?

- Celui que j'ai fait le jour où nous avons quitté ma ferme, jeune homme. Ceci me concerne.

- Mais...

- PAS... de... mais. »

Balar, comme à son habitude, décida de ne pas interférer dans ces échanges trop complexes pour lui et hors de sa portée. Il aimait rester à sa place. Une place secondaire peut-être, mais il se tenait prêt. Le jour où elle aurait le plus besoin d'aide, il serait là.

Il reprit ses affaires et attendit que le départ ne se décide, stoïque.

Avant de partir, Sacha avait une dernière chose à faire. Sans plus attendre, elle posa le bijou sur sa tête. ■

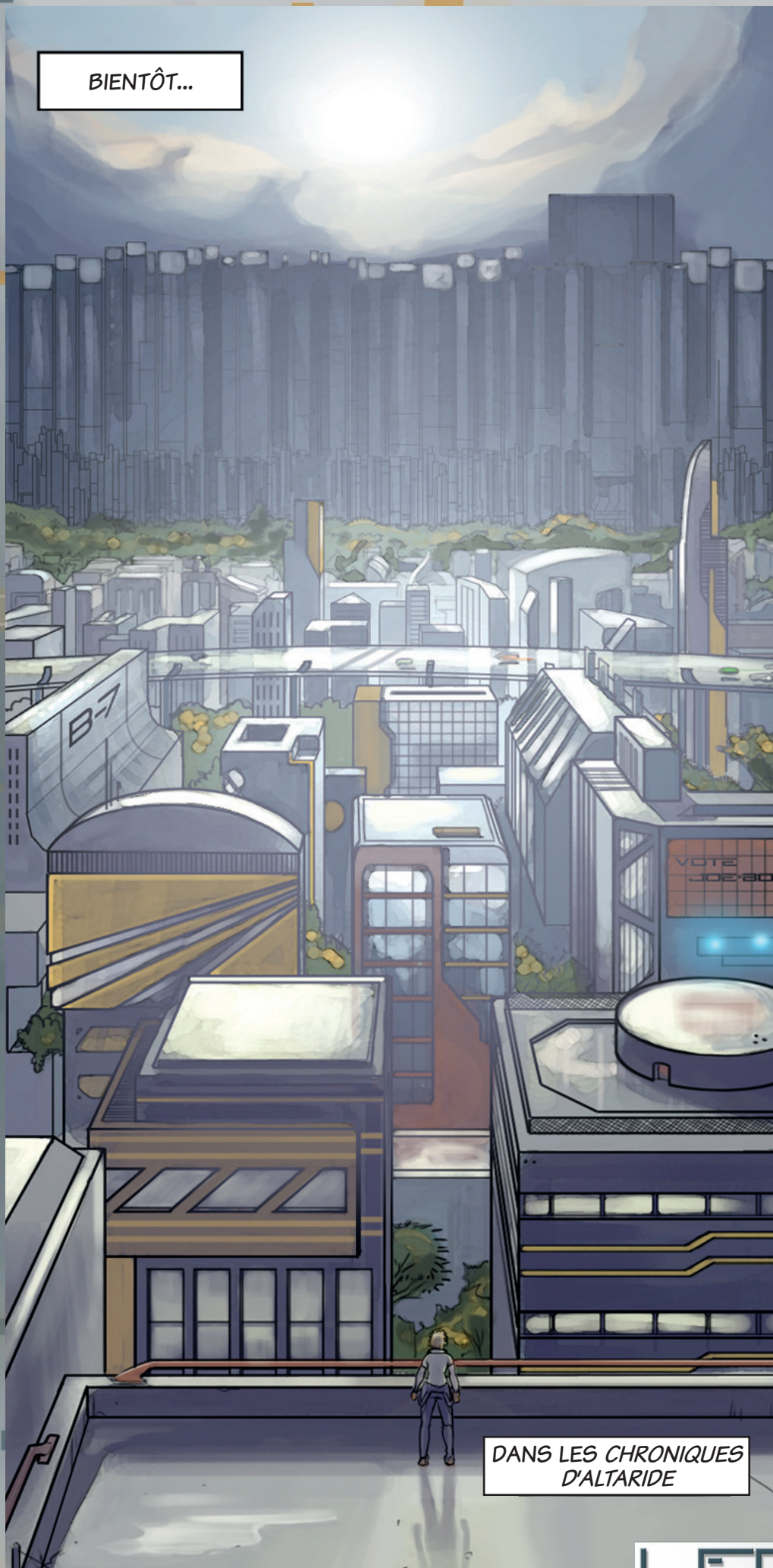
À suivre...

ANNE MULLER

Le blog d'Anne Muller

<http://reves-d-un-soir.over-blog.com/amis-du-rêve-posez-vos-valises-et-prenez-place>

BIENTÔT...

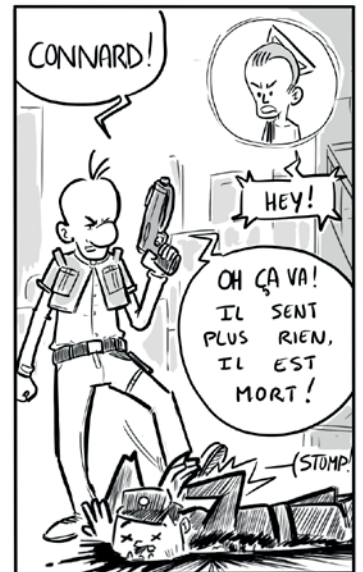
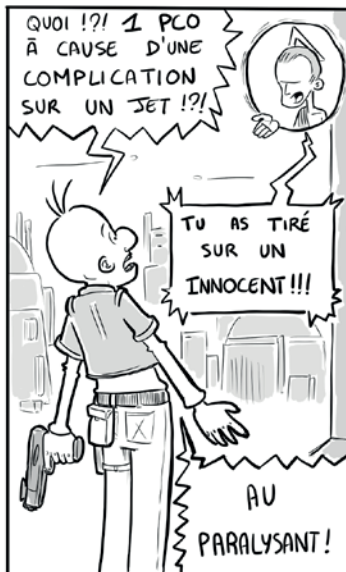


DANS LES CHRONIQUES
D'ALTARIDE

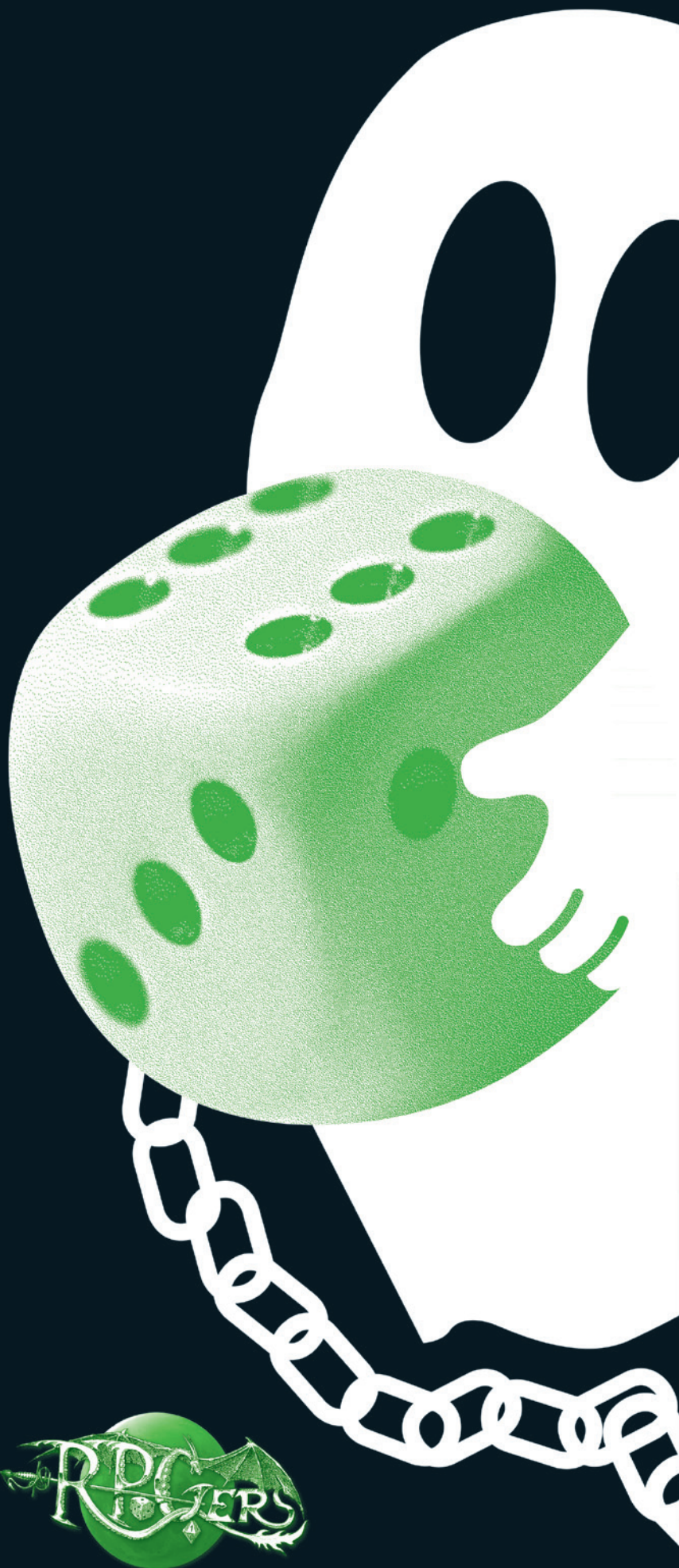
le Jeu de Rô/es



QUAND UN PERSONNAGE (JEDI OU NON) FAIT DE MAUVAISES ACTIONS, LE MJ DOIT LUI ATTRIBUER DES POINTS DE CÔTÉ OBSCUR (PCO) EN QUANTITÉ QU'IL JUGE APPROPRIÉE (CF LES CHRONIQUES D'ALTARIDE N°3 - AOÛT 2012 - PAGE 22 LA BOÎTE À QUESTIONS). BIZARREMENT LE PJ N'EST PAS TOUJOURS D'ACCORD AVEC LA DÉCISION...



À suivre...



23, 24, 25 AOÛT 2013

FESTIVAL
DU
JEU

PLAISANCE DU GERS

16^e
ÉDITION LA PEUR

JEUX POUR TOUS

banquet animé, cinéma & participation
de nombreux éditeurs et auteurs

www.rpggers.fr