DIDENT culture rôliste le jeu n'est qu'un prétexte
10

DIDENT

10
janvier 2014

le MOOK de la culture rôliste et plus si affinités



LE MATCH : **Loup Solitaire vs. Défis Fantastiques** / À FROID : **Sable Rouge** / AVANT J'ÉTAIS RÔLISTE : **Alexis Flamand** / AVANT-PREMIÈRE : **Punch Unit** / MOND-O-RAMA / SCÉNARIOS : **Shadowrun, l'Appel de Cthulhu (officiel), le Trône de Fer, Tenebrae (officiel), setting Hexagon Universe (officiel)** / JEU COMPLET : **Shell Shock 2**

LA QUETE DU GRAAL 2014

DU 28 FEVRIER AU 2 MARS
PALAIS DES FESTIVALS
CANNES



TOURNOIS DE JEU DE RÔLE
PARTIES DE DÉMOS ET INITIATIONS
AUTEURS, ILLUSTRATEURS EN DÉDICACES
ETC.

REJOIGNEZ-NOUS SUR
https://www.facebook.com/roleaufij

FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX CANNES

Palais des Festivals et des Congrès Cannes

edge · Forge de Songes · Editions du Matagot · Agate Editions · Ludik Bazar · Dixit · Pulp Fever · Editions Ethernia

« La guerre est faite par les braves gens qui s'entretuent et ne se connaissent pas, pour le plus grand profit de gens qui se connaissent fort bien et ne s'entretuent pas. » Paul Valéry

Hop, on change de dizaine !
On pourrait se dire qu'après 12 numéros (si, si, comptez bien !), tout ronronne tranquillement chez *Di6dent*, qu'on a chaussé les pantoufles et qu'on va finir par flancher et vous faire ce fameux *thema Dragons* un de ces quatre. Mais non, pour la commémoration du centenaire de ce qui devait être la dernière guerre, nous avons préféré aborder justement cet aspect : ouverte ou voilée, la guerre est un aspect omniprésent du jdr et, pourtant, bien peu de jeux nous viennent à l'esprit quand il s'agit d'aller se castagner dans un univers contemporain… Alors, pudeur justifiée ou manque d'audace ?

D'autant plus que, à moins d'être un pur rôliste de table et de ne pas hanter les méandres d'internet (et dans ce cas, soyez béni, et ne changez pas !), la guerre, qu'elle prenne pour terrain les forums ou les réseaux sociaux, est le quotidien du jdr. Frappes chirurgicales, opérations commando, terrorisme éditorial, le rôliste n'est finalement pas si éloigné du citoyen lambda, pour qui la haine de l' *«autre»* devient la norme. Il faut aujourd'hui avoir un avis sur tout, choisir son camp, un comble pour un loisir de partage comme le nôtre. Et si on arrêtait la guerre en refermant le bouquin, pour une fois ?

Julien De Jaeger
et la rédac6on de DI6DENT

éditO



sommaire

6 2d6

8 LA VÉRITABLE JEUDERÔLOGIE DU PROFESSEUR TACO : CAFÉ !

9 LE MATCH : LOUP SOLITAIRE VS. DÉFIS FANTASTIQUES

13 À TABLE

14 AVANT J'ÉTAIS RÔLISTE : ALEXIS FLAMAND

18 LE SYNDROME DU PANDA : NOBILIS

20 AVANT-PREMIÈRE : PUNCH UNIT

23 WIP : LE GUIDE DU ROUTARD DES CONVENTIONS

28 MON TRUC À MOI... : LE JDR AVEC DES DÉFICIENTS VISUELS

32 MOND-O-RAMA : ÉPISODE 5 - CORROSIE

43 **THEMA**
c'est la guerre !

44 *panor**aaaahhhh-tatatatata. Boum !***

57 *aide de jeu :* ***osez la guerre !***

62 *aide de jeu :* ***Marlbrough s'en va-t-en guerre***

67 ***Le Mur :*** *scénario officiel* ***Tenebrae***

74 ***Longue est la Nuit (1ère partie) :*** *scénario officiel* ***l'Appel de Cthulhu***

83 ***Partisans :*** *setting officiel* ***Hexagon Universe***

102 À FROID : SABLE ROUGE
102 *Critique*
105 ***Interview :*** *Willy Favre*
107 ***Deus ex Pygmachina :*** *scénario*

117 PLAY
118 *inspi :* ***Rupture dans le réel***
120 ***Un rendez-vous glacial :*** *scénario* ***Shadowrun***
128 ***Mains Froides :*** *scénario* ***Le Trône de Fer***

139 JEU COMPLET : SHELL SHOCK 2

162 LA TABLE ALÉATOIRE : VA TE FAIRE SOIGNER !

164 VOX POPULI : TROP DE JEUX QUI SORTENT ?



.ours

Rédacteur en Chef : Julien De Jaeger
Comité de Rédaction : Vincent Ziec, Julien «Narbeuh» Clément, Matthieu «Celewyr» Carbon, David «davidalpha» Robert, François-Xavier «Xaramis» Cuende, Julien «J2J» De Jaeger

Autres rédacteurs : Laurent «Bob Darko» Devernay, Romain «Rom1» d'Huissier, Éric Nieudan, Nathalie «Elfyr» Zema, Sanne «SaSti» Stijve, Jérôme «Brand» Larré, Coralie David, Guillaume «Tuin» Agostini, Romuald «Aliath» Renaud, Alexandre «Kobayashi» Jeannette, Willy Favre, Anthony «Yno» Combrexelle, Jonathan «Khemriskhara» Sornette-Franchi, Alicia Viaene, Raphaël Hamimi, Willy Mangin, Franck Plasse

Illustrateurs : Frédéric Genêt, Mylydy, Willy Favre, Julien De Jaeger
Maquette et Direction Artistique: Julien De Jaeger

Remerciements : 2 Dés sans faces, Nicolas Joly, Willy Dupont, Élodie et Sandy de Edge, Damien de Black Book Éditions, Nicholas, Olivier et les autres orgas du FIJ et du GRAAL, Slawick et les camarades du GROG, les XII Singes, les camarades de chez Casus, Vincent Lelavechef & Sci-Fi Universe, Julien Pirou & Nolife

---

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

plansix@di6dent.fr

distribué par Millennium
Parc d'Activité du Casse • 6, Rue du Casse
31 240 Saint Jean (France)

http://millenniumdist.com

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

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

2d6



julien de jaeger | vincent ziec | matthieu carbon

Di6dent change de dizaine, et vous êtes de plus en plus nombreux, pros ou amateurs, à nous faire confiance, et à nous proposer vos travaux. Il n'y a rien de plus flatteur ! Mais, en contrepartie, cela nous oblige malheureusement à refuser (ou reporter) de plus en plus souvent du contenu.

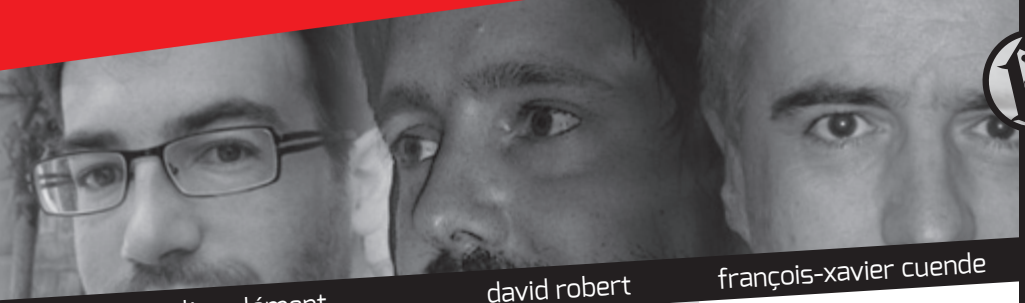
Quand on se refuse à parler des trolls des forums (j'attends cette race dans le prochain ***D&D***...) ou d'éditeurs pénibles pour ne pas leur donner plus d'importance qu'ils n'en ont, c'est parfois difficile de râler sur quelque chose. Alors merci aux geeks (rôlistes ou non) de tous poils, qui démontrent que se croire plus intelligent et cultivé que les autres n'empêche pas d'être aussi intolérant et stupide que n'importe qui. **La mode est aux haters**, et les exemples n'ont pas manqué ces dernières semaines (le foot, *le Hobbit*, ***Esteren***, **BBE**...). Vous allez vous aimer les uns les autres, bordel de merde ?

Les licences s'adaptent de plus en plus (facilement?) en jeu de rôle : ***Hexagon***, ***Wastburg*** (**XII Singes**), ***les Lames du Cardinal***, ***les Chroniques des Féals***, ***La brigade chimérique*** (**Sans Détour**), ***Star Wars***, ***le Trône de Fer***, ***l'anneau unique*** (**Edge**) et d'autres encore à venir...
En dehors du plaisir de jouer dans ces univers, c'est aussi une belle reconnaissance de faire du jeu de rôle un produit dérivé reconnu.

Les souscriptions ont permis de rayer de la liste un vieux préjugé : il n'y a pas d'argent dans le jeu de rôle. Or, on constate aujourd'hui que les rôlistes sont là, et toujours prêts à acheter. Mais ce n'est pas une raison pour le remplacer par un autre point noir : faire payer ce qui, avant, était du JDRA gratuit pour une qualité générale discutable . **«La cause» ne justifie pas de prendre les rôlistes pour des moutons à l'exigence basse**. Pourquoi devons nous accepter pour le jeu de rôle ce qui ne passe par pour d'autres médias ?

Ça faisait longtemps que cela ne m'était plus arrivé... Mon groupe de joueurs vient de créer leurs personnages pour ***Warhammer V3*** et c'était du pur plaisir ! La technique et le roleplay se sont entremêlés sans arrêt ; les idées ont fusé de toutes parts ; les idées des uns ont rebondi sur celles des autres... Du bonheur quoi ! Au final : un groupe cohérent, lié par bien plus qu'une soirée dans une taverne d'Altdorf ; un groupe avec ses amitiés, ses secrets, ses fardeaux... J'en salive d'avance !

Pas vraiment un dé rouge mais plutôt un gros point d'interrogation : pourquoi des JdR, a priori avec des concepts intéressants, mais écrits avec les pieds, mis en page dans un garage de banlieue, financés par des geeks qui ne connaissent pas le mot «bescherelle» et illustrés par des gosses de 8 ans voient le jour ? Alors que nombre d'éditeurs mettent la barre très haute en terme de qualité, je vois se multiplier des initiatives foireuses, qui partent sans doute pourtant d'un bon sentiment. Je n'ai rien contre l'amateurisme, sauf quand il renvoie une image piteuse de mon hobby favori !



julien clément

david robert

françois-xavier cuende



et un mook, un! Bienvenue au petit (320 pages quand même !) nouveau dans la bande pas si balèze des mooks qui aiment parler du jdr. Il s'appelle *Mythologica*, fête son premier numéro papier et parle des littératures de l'imaginaire mais aussi, donc, du jdr (dossier *fantasy et jdr* dans ce #1). Il est même possible que vous y lisiez de temps à autre des plumes connues dans ces pages…



Rouge encore une fois comme la tenue et le bonnet de ce **satané Père Noël !** Dans mes chaussons, j'attendais ***les Lames du Cardinal***, ***Cthulhu 1890***, ***13ème Âge*** ou le nouveau ***Star Wars***. Hélas, tous ces jeux prévus bien imprudemment par les éditeurs pour décembre 2013 ont été finalement repoussés à début 2014. Et je ne vous parle pas des ***Légendes de la Garde*** dont je déplorais déjà l'absence au pied de mon sapin ici-même il y a un an (rires).



Cette année **le jdr a quarante ans,** ça se fête ! Si toutes les conventions de France et d'ailleurs pouvaient se passer le relai pour souffler les bougies, ça aurait de la gueule, non ?



Je n'aime pas la campagne ***Dearg***. Pour moi ***Les Ombres d'Esteren*** sont loin d'être un jeu medfan de plus, alors je regardais ailleurs, je faisais semblant de rien, j'avais quasiment fait mon deuil du livre des ***Secrets***, je faisais la sourde oreille aux mauvaises critiques, j'ignorais superbement le manque de suivi, je ne prêtais pas attention aux gadgets n'ayant qu'un lointain rapport avec le jeu… Mais voilà maintenant le dirigisme théâtral à narration partagée. Too much.



Il y a peut-être de moins en moins de rôlistes, et pourtant il me semble qu'il se publie **au moins toujours autant de jeux, et dans des genres très variés**. Même la ré-exploitation d'univers déjà traités en JdR ou sous d'autres formes – de ***Star Wars*** à ***Défis fantastiques*** – trouve grâce à mes yeux : pourquoi s'en plaindre, si ce sont de bons produits ? Après tout, n'y a-t-il pas des musiciens qui interprètent avec brio, aujourd'hui encore, des compositions pluriséculaires ?



Souscriptions incompréhensibles dans leurs montants, leurs paliers, leurs délais. Appels à contributions pour de la traduction à des tarifs honteux tant ils sont bas. Vidéos de web-critiques rôlistes d'un niveau de café du commerce (et encore…). Publications « pros » ou « amateurs » constellées de fautes ou mises en pages avec les pieds. Pour un loisir qui se prend encore parfois pour un art, avec ou sans majuscule, c'est **un tableau peu glorieux**. D'autant moins glorieux que ceux qui s'en plaignent risquent la lapidation – verbale – par ceux qui se contentent de cette médiocrité.

la VERITABLE jeuderôlogie du

Professeur TACO



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

aujourd'hui : caféééé !!!

Alors que le rôliste vieill..., pardon, monte en niveaux, il est parfois obligé de recourir à une potion magique pour repousser ses limites lorsque la nuit tombe et qu'il est moulu afin de retrouver la fougue de ses jeunes années, celle de l'adolescence, quand il pouvait enchaîner une semaine de parties endiablées en ne dormant quasiment pas. À bien y réfléchir, cette préparation a aussi accompagné sa vie de jeune adulte qui le voyait alterner campagne de donj' et révision d'examens au mépris de cette perte de temps qu'est le sommeil. Et ce divin breuvage, cet élixir de jouvence, c'est **le café** (formule chimique : $C_8H_{10}N_4$+1D4) !

Le café est littéralement au centre de l'univers rôliste. A l'aide d'un polyèdre, le Professeur TacO nous propose de l'envisager sous différentes facettes :

D'un point de vue anthropologique, le café a toujours été le meilleur ami de l'Homme. Originaire d'Éthiopie, il est connu depuis la préhistoire, a gagné l'Arabie via le Yemen puis le Nouveau Monde au 17ème siècle et s'est répandu à travers le monde jusqu'à atterrir ce soir, dans ta cuisine.
D'un point de vue narratif, c'est un lien entre le joueur et son personnage. Il n'a rien à envier aux philtres alchimiques qu'utilisent nos glorieux aventuriers pour faire face à l'adversité mais c'est aussi un lien entre l'imaginaire et la réalité car c'est la boisson représentative du monde du travail. Une étude réalisée par nos soins sur **197 seiches** a d'ailleurs démontré qu'elles étaient beaucoup plus roleplay à ***Cthulhu*** lorsqu'elles buvaient du café. Noir, bien entendu.

Du point de vue métabolique, certaines de ses propriétés sont bénéfiques pour le rôliste. En effet, la caféine retarde le moment de l'endormissement et permet donc d'aller au bout de la nuit pour finir une partie qui s'éternise. Elle permet aussi une restitution plus rapide des informations, augmentant d'autant les capacités mémorielles et d'improvisation des meneurs exigeants. Jouant sur l'élasticité et la résistance des capillaires, elle peut permettre d'éviter une migraine face à une table trop dissipée et bruyante. D'ailleurs **86,51 %** des MJ de ***ACoCotDT*** (***Advanced Cup of Coffee of the Diner Table***), bien cuisinés, admettent être tentés par le narrativisme, la lecture du Dictionnaire des langues elfiques et le jujitsu après en moyenne **26,45 tasses de café par séance de jeu de 8,21h**.

Le Professeur TaCo est en mesure de vous révéler la recette du café rôliste : porter une casserole d'eau à ébullition, verser y un ou deux paquets de café, ajouter une cuillère. Si la cuillère coule, ajouter du café. En cas de surdosage pouvant se traduire par des palpitations suivies d'un *kill ratio* mémorable, la rédaction décline toute responsabilité.

À noter que quelques tribus perdues et certains déviants se passent de café ou se permettent des infidélités à ce divin breuvage, nos cousins américains le remplaçant par exemple par un ersatz appelé *« judd showset »*, lorsque ce n'est pas par une bonbonne de soda, alors que les adeptes des jeux asiatiques enrichissent leurs parties à grands renforts de thé vert. Et pour les accros qui vénèrent le dieu caféine, Oldelaf a même réalisé un cantique[1], qu'ils peuvent écouter à l'envi !

1 : *http://www.youtube.com/watch?v=UGtKGX8B9hU*

par Willy Mangin & la rédacGon

le match



Toujours à l'affût dans les boutiques, planqué entre les deux étagères du fond, où ne me trahissent que quelques furtifs froissements de pages, j'ai encore mis la main sur deux jeux qui occupent le même créneau : celui des Livres Dont Vous Êtes le Héros (LDVEH). Le match opposera ***Défis Fantastiques***, publié par Scriptarium et basé sur l'œuvre de Steve Jackson et Ian Livingstone, à ***Loup Solitaire***, publié par Le Grimoire et issu de l'univers de la série éponyme écrite par Joe Dever et illustrée par Gary Chalk.

Prologue.
« Vous êtes dans une auberge »

Toutes les quêtes commencent dans une auberge. Votre équipement ? Une épée, une armure de cuir, et une bourse presque vide. Votre mission ? Départager les deux protagonistes lors d'une quête qui vous entraînera au plus profond des deux ouvrages, sous l'œil scrutateur d'illustres guerriers, de redoutables magiciens… et de Pinailleurs de Forum ! À chaque étape, récompensez un jeu par une Pierre de la Sagesse ; le mieux doté à la fin de votre aventure l'emportera ! Bien sûr, vous vous fâcherez avec la moitié de votre lectorat, mais pas d'inquiétude : vous êtes et resterez un Héros ! Tout le monde vous aimera et respectera, sauf les très méchants et les allergiques aux points d'exclamation ! ***Rendez-vous au 1***.

1. Le prisonnier du temps

Vous voici dans la rue des Artisans Industrieux, artère principale de la ville. Première constatation : vous n'avez plus 12 ans ; mais, même si les mots n'ont plus la même force d'évocation à vos oreilles, c'est avec un pincement au cœur que vous les avez entendus de nouveau aujourd'hui : *« Vous êtes Loup Solitaire, dernier Maître Kaï du Sommerlund… »*. Deuxième Constatation : probablement influencés par la Norme Anglo-Saxonne, les Maquettistes des deux jeux comme ceux des Livres de la Série se croient obligés de mettre des Majuscules Partout, ce qui vous donne l'impression de crier dans la rue. Troisième constatation, en regardant autour de vous : vous n'êtes pas le seul – loin de là – à éprouver cette nostalgie. En face de vous, le bouquiniste *A l'enseigne du Vieux Grimoire*. Si vous traversez la rue pour y

par David Robert & la rédac6on
toutes illustrations ©

entrer, ***allez en (5)***. Si vous préférez avancer en direction du Nord, ***allez en (7)***. Vers le Sud, ***allez en (9)***. Pas assez éméché pour affronter cette aventure ? Retournez à l'auberge demander la petite sœur au patron ***(10)***.

2. Millefeuille

La Grande Bibliothèque. Tôt ou tard, vous deviez passer par là. Attention, le temps vous est compté, alors choisissez le bon livre. Ensuite la nuit tombera, et vous devrez rentrer à l'auberge pour tirer le bilan ***(14)***. Vous pouvez opter pour ***Défis Fantastiques***, pavé richement enluminé qui se lit vite malgré ses 340 pages ; il pèche par de nombreuses coquilles et aurait mérité une couverture plus solide. Ou jeter votre dévolu sur ***Loup Solitaire***, tout aussi clairement écrit et enluminé et recelant des petites touches d'humour fort bien venues. Entre ***Défis Fantastiques*** et ***Loup Solitaire***, votre cœur balance. Y aurait-il moyen de couper la poire en deux ? Vous croquez dans une Pierre de la Sagesse, mais un bruit vous fait sursauter et vous l'avalez ! Vous quittez la boutique, penaud, en vous disant qu'il va falloir digérer ça ***(11)***.

3. Mécanismes antiques

Vous grimpez dans les étages de la tour de l'horloge pour en apprendre plus sur la mécanique des deux jeux. Les règles de ***Défis Fantastiques*** sont basées sur les *LDVELH*, le système de compétences en plus. Elles sont faciles à maîtriser et la création de personnage par répartition de points est simple et vous donnera satisfaction, pour peu que vous n'oubliiez pas que la seule vraie caractéristique du jeu est l'Habileté – les autres étant des jauges, les fans de la série le savent bien. Le système d'expérience est sur une échelle plus large et progressive que dans les éditions précédentes. Rien ne manque – tests sans ou avec opposition, test de Chance, mouvements, interactions sociales, dangers divers, perception, expérience – et vous vous félicitez de nombreux ajouts d'options et précisions. Le système du jeu de ***Loup Solitaire***, modestement nommé « système héroïque », est lui aussi dérivé des règles déjà existantes dans les *LDVEH* ; mais pour l'utiliser pleinement, il vous faut posséder au moins un livre du premier cycle et un du deuxième. Absentes des livres et pourtant bien utiles, les caractéristiques (très classiques par ailleurs) et les compétences. Celles-ci, au nombre de 37, sont innées ou pas, de classe ou hors-classe, et s'utilisent avec une caractéristique associée en effectuant un jet pour atteindre un seuil de difficulté. Que du bien balisé. On peut aussi combiner des compétences, coopérer et prendre son temps pour finir par réussir ce que l'on entreprend. La gestion de presque chaque compétence passe par une ou plusieurs sous-tables ; il faut savoir tourner très vite les pages ou disposer d'une bonne mémoire. Vous ressentez une légère préférence pour le système de ***Loup Solitaire***, plus abouti, et vous lui attribuez donc une Pierre. ***Rendez-vous en (11)***.

4. Les rois de la bagarre

Dans les arènes, un vieux maître d'armes vous enseigne les rudiments des systèmes de combat des deux jeux ; à vous de déterminer celui qui correspond le mieux à votre style. Dans ***Loup Solitaire***, le système découpe l'action en une suite de rounds où chacun agit alternativement. L'action, plus ou moins longue et complexe, se résout au D20, le 1 indiquant toujours un échec et le 20 une réussite. Il y a bien entendu des attaques multiples potentiellement dévastatrices, des coups critiques, la possibilité de tirer dans le tas, des dégâts qui font perdre des points d'endurance parfois jusqu'à la mort, et même une magie de combat. Terrain bien connu des vieux routards. Un système de santé gère de façon détaillée les conséquences des altercations, loin du bon vieux repas qui soigne tout ! Le système de combat de ***Défis Fantastiques***, lui, utilise deux D6 ; le double 1 est toujours un échec, le double 6 toujours une réussite. Le plus fort gagne et chacun se reporte à sa table, qui de dégâts, qui de protection, avec la possibilité de réaliser des coups spéciaux. Simple, voir simpliste. Vous vous prenez pour un grand guerrier, alors vous attribuez la Pierre à ***Loup Solitaire***, avant de ressortir de l'arène ***(11)***.

5. À l'enseigne du Vieux Grimoire

Sur l'étagère du fond, deux précieux opus. L'édition de ***Défis Fantastiques*** a complètement réécrit les règles, synthétisant et révisant celles des trois ouvrages précédents. L'aléatoire a notamment disparu de la création de person-



nage, les caractéristiques et compétences se déterminant par répartition de points. Un nouveau système de magie issu des livres-jeux Sorcellerie, une expérience gérée sur une échelle élargie et plus progressive, et de nombreux autres ajouts dont beaucoup d'illustrations pleine page en couleurs. ***Loup Solitaire*** est lui aussi de bel aspect, et permet de jouer bien d'autres personnages qu'un Seigneur Kaï : entre autres, un Frère de l'étoile de Cristal, un Artilleur Nain de Bor, un Magicien du Dessi, un Boucanier Chadaki, un Chevalier du Royaume de Sommerlund, et une Guerrière Telchos. Au diable l'avarice, vous prenez les deux et attribuez une Pierre à chacun. Tout cela semble bien lourd, mais votre sac peut contenir sans limite tout ce que vous trouvez, et ne jamais vous gêner par son poids. C'est donc d'un bon pas que ***vous vous rendez en (11)***.

6. Trente millions d'ennemis

Vous visitez la Ménagerie Royale. Du côté de ***Défis Fantastiques***, les bêtes sont rares, à peine dix-neuf ; un peu juste, même si vous disposez des règles pour en créer à votre guise. En revanche, chez ***Loup Solitaire***, le Bestiaire du Magnamund présente les adversaires que vous combattrez en parcourant les diverses nations de ce monde, avec de nombreuses illustrations très évocatrices signées Gary Chalk. Sans hésiter, vous attribuez une Pierre à ***Loup Solitaire***. Mais comment allez-vous sortir d'ici ? Si vous possédez la Discipline du Contrôle Animal ou de l'Exploration, ***rendez-vous en (11)***. Sinon, vous êtes mort.

7. Baston !

Vous croisez beaucoup de combattants par ici. En effet, la rue principale mène à la Ménagerie Royale ***(6)*** face à vous, à l'Armurier sur votre droite ***(12)*** ou aux arènes sur votre gauche ***(4)***.

8. La carte par le menu

Chez le maître cartographe, de magnifiques tapisseries dressent le portrait des mondes connus. Pour l'un et l'autre jeu, elles disposent d'une force évocatrice rare. Celles de ***Défis Fantastiques*** sont horriblement noircies, comme par la fumée d'un incendie. Alors que dans ***Loup Solitaire***, chaque nation est représentée par de jolies cartes issues des bouquins et ont un petit côté Rêve de Dragon. Vous attribuez donc à ***Loup Solitaire*** la Pierre de la Sagesse en quittant l'échoppe ***(11)***.

9. La pensée du jour

Certains ont-ils eu l'idée saugrenue de mettre des points en Intelligence par ici ? Vous voici dans le quartier de la Tête d'œuf. Choisissez entre la Bibliothèque à droite ***(2)***, le palais du maître cartographe à gauche ***(8)***, et la Tour de l'Horloge qui se dresse face à vous ***(3)***.

10. Patron, la petite sœur

La place que vous occupiez précédemment étant désormais prise, vous vous mêlez à une tablée de mages en goguette qui se font fort de vous expliquer les avantages et les inconvénients des systèmes de magie des deux jeux. Les différents systèmes de magie de ***Défis Fantastiques*** (mineure, supérieure, sorcellerie et pouvoirs divins) tournent bien, chacun à sa façon. Le sys-

tème Sorcellerie, issu de la tétralogie éponyme de livres-jeux, propose une liste de sorts aux noms en trois lettres à prononcer à voix haute. La Religion offre, elle, 15 pouvoirs divins génériques aux prêtres et détaille les pouvoirs accordés par les 30 dieux de Titan. Les fameuses disciplines Magnakaï sont la spécificité de ***Loup Solitaire*** ; on peut certes incarner autre chose qu'un Seigneur Kaï, mais vos joueurs risquent d'être tentés de n'incarner que des Loups Solitaires (comme lors des initiations à ***Star Wars*** où la densité de Jedis autour de la table est élevée). À chaque niveau de 1 à 10, on peut en choisir une nouvelle, avant de passer aux Cercles de Savoir Magnakaï à partir du niveau 11. Alors que vous vous entraînez à haute voix (« *SAM ERE LAP UTE* ») à la sorcellerie, vous créez comme un malentendu avec quatre gobelins, trois orques et un troll attablés derrière vous. Vous en oubliez d'attribuer une Pierre à l'un ou l'autre et sortez vous expliquer dans la rue. Si vous survivez à cette controverse, allez en ***(11)***.

11. Ne perdons pas le Nord

Tel les héros des *LDVEH* toujours capables de dire où se trouve le Nord, même au cœur des labyrinthes les plus complexes, vous devriez retrouver votre chemin pour vous rendre à un paragraphe que vous n'avez pas encore lu. Et si vous ne pouvez pas mémoriser quelques numéros, autant abandonner les *LDVEH*, je vous le dis tout net.

12. Mon épée, ma seule amie

Vous voici dans le magasin de l'armurier. Que vous pourriez acheter ici, vu que vous possédez déjà une épée ? Vous vous laissez tenter par un magnifique pavois qui augmentera votre score de combat et, par conséquent, votre capacité à effectuer des roulades et autres acrobaties. Mais votre quête ne saurait attendre plus longtemps ***(11)***.

13. L'Écran Solitaire

Vous voici chez l'enlumineur. Maître Chalk – qui a également dessiné pour ***Cadwallon*** et plus récemment pour ***Wastburg*** – domine à merveille le N&B, mais son style se prête moins bien à la mise en couleurs vives (à l'exemple de la couverture du LdB). Ses productions en bichromie, inoubliables, ont contribué au succès de la série ; était-ce, toutefois, une raison suffisante pour proposer un écran de jeu en N&B lui aussi ? Sans parler de son découpage malheureux. Les paroles de votre maître vous reviennent à l'esprit : « *Le visuel de l'écran est la carte de visite du jeu, et la grande surface disponible est une occasion à saisir pour proposer de belles illustrations* ». Alors, pourquoi l'illustration originale – une de ces superbes scènes urbaines dont l'enlumineur a le secret – n'occupe-t-elle pas toute la surface ? Vous auriez surtout aimé un supplément scénario à l'intérieur[1] ! Mais comme, à ce jour, ***Défis Fantastiques*** ne dispose pas d'un écran officiel, la pierre de la sagesse va pour le moment à ***Loup Solitaire***. Vous êtes déçu, bien entendu, et vous vous apprêtez à faire contre mauvaise fortune bunker (comme disait Rommel) lorsque vous réalisez que vous pouvez utiliser à la place le pavois que vous trimbalez. Malin ! ***(11)***.

14. Le Jugement des Dieux

C'est déjà la fin de votre aventure. La boucle est bouclée, vous revoici attablé à l'auberge. En attendant que la serveuse vous apporte une mousse, vous recomptez fébrilement sur vos doigts. ***Loup Solitaire***, 5 pierres. ***Défis Fantastiques***, aucune. Les dieux du Multivers ont parlé : ***Loup Solitaire*** l'emporte largement sur son concurrent malchanceux. ***FIN.***



1 : Blague à part, il est tout de même possible de télécharger gratuitement sur le site de l'éditeur les scénarios, la campagne en 5 épisodes et l'ensemble des nouvelles carrières : http://www.loup-solitaire.fr/site-loup-solitaire/downloads.php



Avec un thema comme la guerre, nos soldats rôlistes vont avoir besoin d'un ration copieuse. Le froid des tranchées et la violence environnante vont pousser vos joueurs à se réchauffer autour d'un vin chaud (de saison d'ailleurs), d'une soupe (légumes cuits à l'eau et mixés avec de la crème fraîche, rapide et facile) ou encore d'un plat de viandard, un truc de mecs quoi !

Commençons donc par réchauffer les corps avec « the real » hachis parmentier : à éviter pour un med fan (pommes de terre inconnues) mais idéal pour tous périples rôlistiques des guerres de XVIIIème au XXIème siècle.
Pour les plus veinards d'entre nous, la recette peut également se faire avec du canard, ce qui permettra aux guerriers de Défis fantastiques, Loup Solitaire ou de l'Œil Noir d'être les héros d'une belle tablée.

The « real » hachis parmentier

ou comment avoir le ventre bien accroché pendant la baston.

- *250g de bœuf*
- *100g de jambon*
- *3 œufs*
- *150g de pain de mie*
- *1 gousse d'ail*
- *50g d'oignons*
- *900g de pomme de terre*
- *250ml de lait*
- *25g de beurre*
- *100g de crème fraîche*
- *75g de fromage râpé*
- *sel, poivre, muscade*

Cuire les pommes de terre à l'eau bouillante salée à découvert pendant 20 minutes et réaliser la purée au moulin à légumes, assaisonner.

Pocher les viandes dans un bouillon aromatique puis hacher les viandes et tous les ingrédients en un mélange homogène.
Pour réaliser le hachis-parmentier, beurrer le plat et alterner les couches de purée et de viande (commencer et finir par la purée). Déposer quelques touches de beurre et le fromage râpé.
Enfourner Th 6 (180°) pendant 25 à 30 minutes. En fin de cuisson, recouvrir la préparation d'une feuille de papier aluminium pour éviter le dessèchement.
Servir une belle ration de guerrier et accompagner d'une salade verte.

Boutons de soldats

Recette turque évoquant la tenue des combattants, cette douceur remontera sans doute le moral des troupes. Assez copieux, ils peuvent suffire si vous jouez après le repas ou en après midi pour un encas.

- *250 g de farine*
- *225 g de beurre ramolli*
- *120 g de sucre glace*
- *1 œuf*
- *1 c. à c. de vanille liquide*
- *80 g de confiture de fraise*

Préchauffer le four th 6 (180°) et recouvrer une plaque de cuisson de papier sulfurisé.
Mélanger tous les ingrédients puis former avec cette pâte de petits ronds d'environ 4 à 5 centimètres.
Placer les bien espacés sur la pâque puis avec le pouce, faire un creux au centre de chaque portion.
Une fois le creux rempli de confiture de fraise, faire cuire une dizaine de minutes.

par Nathalie Zema



Alexis Flamand

En profitant de notre arrêt à Octogônes en octobre dernier, nous avons interviewé Alexis Flamand, auteur de fantasy décalée (*Le Cycle d'Alamänder*, trois tomes parus chez **l'Homme Sans Nom**), déjà croisé quelques mois plus tôt à la Comic Con', où l'on avait pu constater sa passion pour le jdr et ses yeux qui brillaient en discutant avec Monsieur Guisérix. Encore une fois, le mythe de l'auteur pédant en a pris un coup… à se demander si l'on finira par en trouver un !

par Julien De Jaeger
visuels © éditions de l'Homme Sans Nom

Bonjour Alexis. Donc, tu étais rôliste… On sait ce que c'est ! Comment es-tu tombé dedans ?

af J'ai presque la date exacte : c'était en 1984, je rentre dans une librairie-presse, et là, je vois un jeu qui s'appelait ***Mega***, publié par feu le magazine *Jeux & Stratégies*, *« un jeu de rôle complet »*. À l'époque, j'avais quatorze ans, ***D&D*** existait déjà, c'était ***Advanced D&D***, mais c'était en anglais et je me suis dit, non, pas un bouquin de deux cent pages en anglais. Donc, quand j'ai vu un jeu de rôle français, je me suis jeté dessus, voilà. C'était mon premier jeu de rôle, et un vrai coup de cœur, parce que ce jeu était très bon !

Une première expérience marquante, donc. Tu dois avoir un moment précis, durant une partie, dont tu te souviens, non ?

af Mes premiers souvenirs, je pense que c'est beaucoup lié à la nostalgie, ce sont mes premières parties de ***D&D***, parce qu'il y avait la nouveauté, et puis ça a été une révélation, donc, forcément, je pense que c'est ce qui m'a marqué. Après, j'en fais depuis un certain nombre d'années, mais j'ai gardé cette espèce de… d'illumination, c'est un bien grand mot, mais une révélation, parce que ça mélange imagination, théâtre, improvisation, c'est d'une richesse incroyable, et puis on y vivait des aventures, c'était très immersif, c'était vraiment la découverte d'un monde. Et c'est pour ça que je n'ai pas arrêté !
C'est pour ça aussi, je pense, que des systèmes comme ***D&D***, par exemple, sont increvables, parce que, même s'ils ne sont pas les meilleurs du monde, il y a un côté tellement nostalgie du système auquel on est attaché, le fameux d20, avec le *fumble*, etc., il y a un côté mythologique, un mythe ou une légende urbaine, qui fait qu'il y a des choses auxquelles on reste attaché, c'est pour ça que je pense que ***D&D*** ne mourra jamais.

Quand j'ai assisté à la conférence à laquelle tu as participé à la Comic Con' cette année (en compagnie de R.A. Salvatore, Pierre Pevel et Didier Guisérix), j'ai pu voir que ta pratique du jdr avait influé sur ta façon d'écrire…

af En fait, le jeu de rôle m'a permis de m'ouvrir l'imagination. C'est à dire que, à force de découvrir les univers des autres, de lire des scénarios, de regarder des univers originaux comme ***Planescape***, par exemple, le Manuel des Plans de ***D&D***, ***Mega***, tous ces univers m'ont nourri, et, à un moment donné, je pense que j'ai pu plus facilement ressortir quelque chose d'un peu plus personnel.
Ce que je dis souvent, c'est que créer, c'est du recyclage, du recyclage de talent. Avec un double sens pour talent : le talent des autres, mais il faut essayer de le faire en y mettant un peu de soi-même, une touche d'originalité, quelque chose de personnel. Je me sers de tout : cinéma, musique, jeu de rôle aussi, beaucoup… Un créateur, c'est quelqu'un qui se nourrit, et qui passe après à la moulinette, et recrache le tout à sa sauce, avec sa façon de voir les choses, sa façon de créer à lui. Le jeu de rôle a fait partie de ça, et, comme c'est une explosion de choses souvent très différentes, c'est extrêmement nourrissant. Je pense qu'en jeu de rôle, on n'a pas tendance à tourner en rond, plus les choses avancent, et plus j'ai l'impression qu'on explore des chemins différents. Là, il y a le côté narratif, par exemple, des hybrides qui se mettent en place, on ne tourne pas du tout en rond, mais on va vraiment vers quelque chose de plus en plus expérimental, il y a des expériences en jeu de rôle, et ça me fait très plaisir. Moi, j'écris de la *fantasy*, et je m'aperçois qu'en *fantasy* c'est le contraire : il y a une fermeture commerciale, c'est plus facile de vendre du dragon et de l'orc que des choses un peu originales, et donc on a tendance à tourner un peu en rond dans la *fantasy*. En SF, on a une ouverture incroyable, avec une qualité d'écriture, des concepts, etc. Le jeu de rôle, et c'est un vrai bonheur, suit un peu le chemin de l'expérimentation et de la maturité : on arrive à une maturité dans le jeu de rôle, tout en gardant ce côté fun, ça me plaît énormément. Donc, oui, je pense que, non seulement, le jeu de rôle m'a nourri, mais je pense qu'il va continuer à me nourrir moi, en tant qu'auteur, mais aussi plein de gens. D'ailleurs, il y a beaucoup

d'auteurs qui viennent du jeu de rôle ou qui font les deux. Pierre Pevel, par exemple, pour ne pas le nommer, mais il y en a de plus en plus. Ça montre bien le potentiel créatif que recèle le jeu de rôle. Et puis aussi l'explosion des genres : du *space opera*, de l'enquête dans les années 20… Quels loisirs peuvent proposer une palette aussi importante, des façons de jouer aussi différentes ? Moi, je n'en connais pas beaucoup… mais je ne suis pas objectif !

Comme nous l'avait expliqué Maxime Chattam (voir notre numéro 8), certains passages qu'il a écrits sont tirés de ses parties. Est-ce que cela t'est arrivé de te servir d'événements arrivés en partie pour nourrir ton récit ?

af Alors, non, et, étrangement, je mets vraiment un mur entre le côté jeu de rôle et le côté écriture. C'est à dire que je me sers de ce potentiel créatif, mais je n'ai pas tendance à reprendre des situations. Parce que, déjà, j'aurais peur que ça semble un petit peu artificiel, et puis, quand j'écris, je contrôle mes personnages : ils ne battent pas la campagne, etc. Il y a des auteurs qui disent « *mes personnages font un peu ce qu'ils veulent* », mais, bon… C'est très « écrit », même les blagues, ça paraît un peu improvisé, mais parfois c'est une vanne que j'ai trouvée des mois avant ! Je n'ai pas tendance à faire beaucoup de passerelles entre la mise en scène du jeu de rôle et la mise en scène de mes aventures. Le « problème » du jeu de rôle, c'est que, comme ce sont les joueurs qui décident, pour mener une intrigue avec du rebondissement et des coups de théâtre, tu as moins de contrôle. En tant qu'auteur, ce que je recherche avant tout, c'est amener tel rebondissement à tel moment, que le lecteur soit sur le cul. Et j'ai plus de contrôle dans l'écriture que dans le jeu de rôle, et c'est pour ça que j'ai tendance à mettre un mur assez hermétique entre les deux.

Sur ton site[1], tu proposes justement une adaptation de ton univers en jeu de rôle : c'est une volonté propre, tu as fait ça tout seul ?

af Merci pour la question, ça me fait plaisir ! Quand j'ai commencé à écrire, je ne rêvais que de jeu de rôle. Déjà en tant que joueur, c'était un objectif. Ce que je propose pour l'instant sur le site, c'est un système de règles. J'ai repris le système de ***Runequest*** que faisait **Mongoose**, parce que je suis un fan du d100, de *Chaosium*, je l'ai simplifié pour proposer un corpus et je me suis dit, si ça intéresse des gens, et bien, qu'ils essayent. C'est une espèce de teaser d'*Alamänder* et, quand le cycle sera terminé, je vais m'atteler à l'écriture du jeu de rôle. J'ai envie de proposer un jeu de rôle qui soit un multivers : en ce moment, il n'y a pas beaucoup de multivers, de mondes différents qu'on peut jouer différemment. Dans *Alamänder*, il y a de la *fantasy*, mais on va aussi vers de la SF, du *steampunk*. Il pourrait y avoir, comme ça, des époques qui peuvent se rencontrer. C'est un multivers : on le sait plus tard dans le cycle, mais il y a aussi un côté un petit peu SF. Un jeu comme ***Torg***, par exemple, n'avait pas que des qualités, mais j'aimais bien, ou comme ***Mega***, on pouvait jouer comme ça dans plusieurs univers, je trouvais ça intéressant, ce mélange des genres. Donc, je vais essayer, pour le jeu de rôle, de composer un multivers.

À t'entendre, on peut se dire que si on t'avait proposé d'écrire du jdr à l'époque, tu aurais foncé…

af Ce qu'il y a, c'est que je me suis mis à écrire assez tard, j'avais passé la trentaine. J'avais essayé avant, j'avais écrit quelques nouvelles, mais je n'avais pas l'inspiration que j'ai eue après. J'ai mis du temps, il y a eu une espèce de maturation, je n'étais pas assez bon avant, et puis ça a marché avec *Alamänder*. J'ai écrit, déjà, pour le jeu de rôle, avec ***D6 Galaxies***, le jeu de rôle *space op'*, j'ai écrit une nouvelle pour ***R.I.P.***, parce qu'ils me l'ont proposé ; ils voulaient créer un recueil sur ce thème, je leur ai dit merci de me le proposer, et la nouvelle sera dans le recueil qui sortira dans quelques mois. De moi-même, je n'ai pas forcément la démarche de proposer d'écrire, parce que c'est un peu prétentieux, déjà, et puis c'est difficile : « *voilà, je peux écrire* », bah oui, et quoi, coco ? Par contre, effectivement, ça me fait

1 : http://www.alamander.fr

toujours plaisir quand je suis sollicité. À terme, oui : écrire des scénarios, des campagnes, et pas seulement pour le jeu de rôle que je vais proposer, évidemment, c'est quelque chose qui me plaît, c'est évident ! C'est tellement riche ! C'est une bouffée d'oxygène aussi ; on n'écrit pas un scénario comme on écrit un bouquin. Comme je l'ai dit, je suis super rigoureux dans mes bouquins, c'est super carré. Un scénario, on peut se faire plaisir, parce qu'on peut explorer plusieurs pistes. Le bouquin est réducteur, parce que c'est une piste, tu as intérêt à choisir la bonne, sinon, ton bouquin il n'est pas bon ! En jeu de rôle, c'est plus le côté explosion : qu'est-ce qu'ils vont faire, etc., c'est plus ouvert, c'est le côté bol d'air frais qui me plaît beaucoup dans l'écriture pour les jeux de rôle.

Tiens, c'est bien la première fois que l'on me parle de fraîcheur dans le jdr au troisième jour d'une convention ! Tu as quelque chose à ajouter pour conclure ?

af Déjà, je remercie *Di6dent* d'exister : la niche du jeu de rôle en France, ça ne représente pas énormément de gens, il y a certaines personnes, certaines années, qui ont fait beaucoup de mal, et c'est devenu une niche. Je trouve ça à la fois très courageux et la preuve d'une vraie passion que des gens comme vous proposent un *mook*, un magazine, et travaillent au jeu de rôle payé par la passion, donc merci les gars...

...merci !

af Non, mais c'est parfaitement sincère, et j'espère que, quelque part vous allez créer ou recréer un engouement, fédérer, et faire en sorte que le jeu de rôle soit enfin considéré comme un loisir riche, ce qu'il est, et non pas une espèce de sous-genre un petit peu bizarre, déguisé, pas mature. C'est tellement riche ! Autant la mettre à sa vraie place de divertissement qui mêle plusieurs choses et qui est éminemment social... et riche. La richesse c'est vraiment le terme qui est beaucoup revenu, non ?



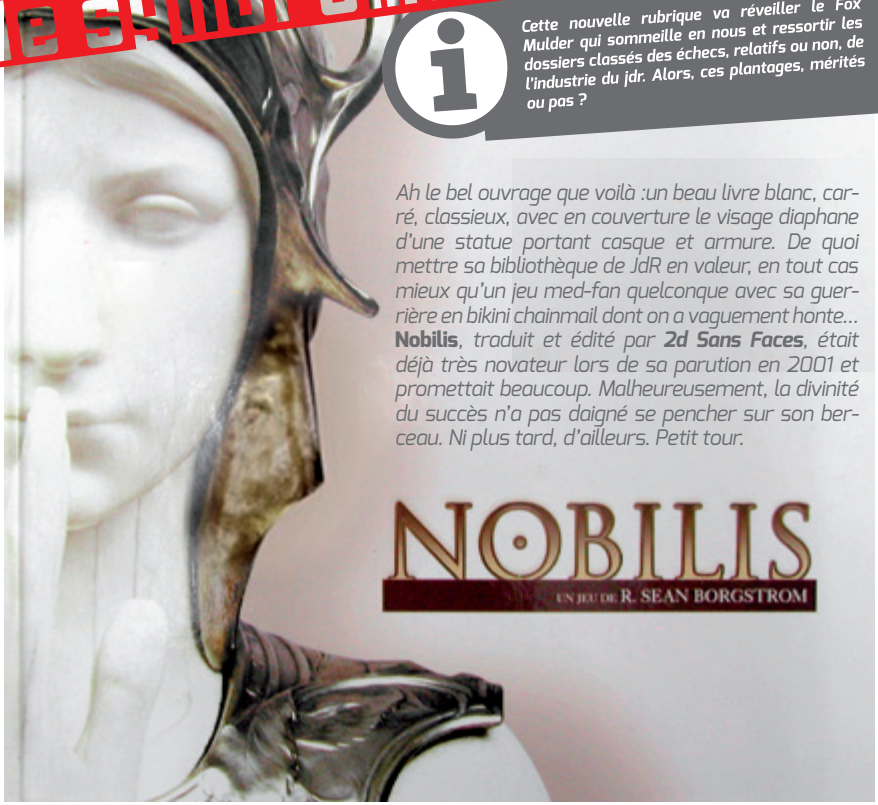
Alamänder ?

Si vous voulez faire une pause dans vos histoires de cour multimillénaires, vos dragons et vos héros daaaaark, vous avez frappé à la bonne porte. Ici, seuls les puissants se prennent au sérieux, et encore. Venez suivre les aventures de Jonas Alamänder, enquêteur magicien affublé d'un démon miniature aussi facétieux qu'affamé, parti dans le royaume voisin afin de sauver son foyer menacé d'annexion. Ici, vous vous perdrez dans les champs de blé carnivore, vous chevaucherez des poulpes de guerre et vous côtoierez des dieux potaches, des espions qui espionnent et des soldats qui ne sont pas que de la chair à canon. Une *fantasy* fraîche et agréable à lire, qui n'oublie cependant pas de poser le décor, aussi riche que décalé, d'une aventure que l'on devine au fil des pages bien mieux ficelée qu'un simple prétexte à la déconnade.



le syndrome du panda

Cette nouvelle rubrique va réveiller le Fox Mulder qui sommeille en nous et ressortir les dossiers classés des échecs, relatifs ou non, de l'industrie du jdr. Alors, ces plantages, mérités ou pas ?



Ah le bel ouvrage que voilà :un beau livre blanc, carré, classieux, avec en couverture le visage diaphane d'une statue portant casque et armure. De quoi mettre sa bibliothèque de JdR en valeur, en tout cas mieux qu'un jeu med-fan quelconque avec sa guerrière en bikini chainmail dont on a vaguement honte... **Nobilis**, *traduit et édité par* ***2d Sans Faces***, *était déjà très novateur lors de sa parution en 2001 et promettait beaucoup. Malheureusement, la divinité du succès n'a pas daigné se pencher sur son berceau. Ni plus tard, d'ailleurs. Petit tour.*

Et Nobilis **fut**

Au commencement fut le *«Little Pink Book»*, soit la 1e édition de ***Nobilis***, livre de 208 pages au format A5, paru aux USA chez **Pharos Press** en 1999. C'est sur cette version qu'a flashé **2d Sans Faces**, qui obtient après quelques péripéties les droits de la traduction française. Rien n'est simple avec ***Nobilis*** : l'éditeur helvétique se trouve embarqué dans la traduction de la 2e édition. Le volume des textes a plus que triplé par rapport à la 1e édition, et ceux-ci peinent à être finalisés. Étonnamment, la VF sort quelques mois avant la VO - ce n'est pas tant grâce à l'efficacité helvétique qu'à cause de la propension à la confusion du côté de l'auteure - nous y reviendrons.

Nobilis, **la révélation**

Les rôlistes francophones découvrent alors ***Nobilis*** : jouer des divinités quasi-omnipotentes, s'affranchir de la réalité prosaïque, se mouvoir dans un univers ultra-riche, et s'enivrer de poésie (mais oui). Car ce que nous, humains, voyons de notre univers n'en est qu'une infime partie. Celui-ci n'est que l'une des sphères-mondes accrochées à Yggdrasil, l'arbre qui prend ses racines dans les Enfers et dont la cime monte au Paradis. Les Impérators y ont la tâche de protéger la Réalité des Tourmenteurs. Trop occupés par cette guerre, les Impérators ont donné une partie de leurs pouvoirs à des humains, les Nobilis, pour qu'ils gèrent un aspect de la Réalité. Les joueurs sont donc amenés à incarner des divi-

par Sanne Stijve
toutes illustrations © Remerciements à Loris Gianadda et à Antoine Boegli pour leurs contributions.

nités en charge de concepts tels que la Nuit, la Beauté, la Négociation, la Paix, les Armes... tout en ayant la capacité de changer la Réalité, comme par exemple éteindre le Soleil en soufflant dessus.... Pas mal, hein !?

Le système de jeu est innovant par plusieurs aspects : tout d'abord, les règles, basées sur 4 caractéristiques seulement, sont simplissimes, ce qui était rare en 2001. C'est aussi un système dit «à ressource», dont les points sont rafraîchis en utilisant les défauts des PJ. Ce qui marque, c'est que c'est, après ***Ambre***, l'un des tout premiers systèmes sans dé. Et avec raison : on y jouerait des entités omnipotentes et il faudrait lancer un petit bout de plastique pour savoir si l'action entreprise a réussi ? Mais voyons, lorsqu'on est tout-puissant tout nous réussit, par définition. ***Nobilis*** renvoie les JdR de la vague actuelle de superhéros à des chamailleries de cours de récré.

Un curieux besoin **de faire compliqué**

Nobilis demande à ceux qui voudraient s'y lancer un investissement énorme. Tout d'abord, son texte ne le rend pas accessible : l'organisation du livre ne suit pas celle d'un jeu de rôle standard. Le style d'écriture lui donne un caractère certain, que l'on aime ou que l'on aime pas : belle prose poétique et métaphorique, ou suite pompeuse de mots intello-cryptiques ? Quelle que soit votre appréciation, il n'en demeure pas moins que cela rend le jeu fastidieux à comprendre. Le jargon y abonde : le lecteur devra se concentrer pour s'y retrouver entre domaines, sanctuaires, niveaux de Réalité, etc. Le MJ est appelé Divine Rose Trémière - oui, il y a un trip autour des fleurs. En oubliant qu'un livre de base est avant tout un manuel de jeu, ***Nobilis*** est très difficilement exploitable lorsqu'il s'agit de conduire une partie.
Autre élément, les joueurs devront appréhender les divers concepts métaphysiques proposés afin de pouvoir exploiter les possibilités du jeu : comme gérer les personnages, que peuvent-ils faire ou ne pas faire ? Les possibilités offertes par ce jeu sont telles que c'est le choc, et les joueurs risquent de rester sidérés face à la puissance des concepts.

En fait, rien n'est simple avec ***Nobilis***, et rien n'est fait pour le rendre simple. Détails symptomatiques: pas moins de 4 éditeurs sont impliqués dans les 3 versions anglaises - 5 avec **2dSF**, et même l'auteure change de nom : Rebecca S. Borgstrom devient Jenna K. Moran. Difficile de s'y retrouver.

L'univers, **mais pas au-delà**

Alors, ***Nobilis***, un échec ? Pas si vite : il s'est quand même vendu près de 1500 exemplaires de la VF, l'ouvrage est rentabilisé. Tous les JdR ne peuvent pas en dire autant. Ce jeu et son auteure drainent une communauté d'*überfans* très motivés, signe qu'il a trouvé son public.

C'est le manque de suivi qui a porté le coup le plus dur au jeu : il a toujours été difficile pour **2dSF** de connaître les intentions de l'auteure. Des suppléments sont-ils vraiment en cours de finalisation ou pas ? L'éditeur helvétique est resté dans le flou et la confusion tout au long de ces 12 dernières années. On vous l'a dit : avec ***Nobilis*** rien n'est simple, et il est difficile d'assurer une gamme lorsqu'on ne sait pas où va le jeu dans sa version originale.
Mais voilà-t-il pas qu'en 2011 sort outre-Atlantique une nouvelle édition chez **EOS Press**. L'auteure choisit d'y donner une touche manga (les personnages de manga sont souvent surpuissants, n'est-ce pas ?). Voyant les difficultés venir, **2dSF** ne se risque pas à la traduire, d'autant plus que «Le Grand Livre Blanc» est encore disponible.

Que fleurissent **les Roses Trémières !**

Pour paraphraser Abraham Lincoln, ***Nobilis***, pour ceux qui aiment ce genre de choses, voilà le genre de choses qu'ils aimeront. Si vous êtes un brin mégalomane et attiré tant par les OVNIs rôlistes que les trips mystico-religieux, bref, si «*vous en êtes*» et que vous avez beaucoup de temps à disposition, alors le livre de base, et même un paravent, sont disponibles, et vous trouverez vos joueurs parmi vos semblables. Mais la gamme en VF est close, et donc pour tout complément il va falloir très prosaïquement surfer. Dure Réalité.

Avec un tel thema, il aurait été difficile de passer à côté de **PUNCH Unit**. Ce nom évoquera peut-être quelque chose aux lecteurs du *Maraudeur*. L'adjudant Devernay a mis la main sur le soldat Willy Dupont pour qu'il nous en dise plus.



P.U.N.C.H. UNIT

Bienvenue soldat. J'ai vu que votre dossier était déjà bien rempli et contenait même des trucs pas franchement ragoûtants. Des histoires de psychopathes, des aventures dans l'espace, des trucs de hippies... Vous pourriez nous en dire plus à ce sujet ?

wd Oui mon adjudant! J'ai en effet servi sous les ordres du Maréchal Rambour - Division **Pulp Fever** - J'étais chirurgien de campagne sur ***Dés de Sang*** sous ses trois éditions et c'était la boucherie! J'ai rempilé comme scénariste dans le bataillon ***Cobra - Space Adventure*** - directement sous l'autorité du Lieutenant Shakeri. Ça rigolait pas, Nondedju!
Avant ça j'ai fait mes classes chez *Jeu de Rôle Magazine* pendant la Grande Guerre, puis chez **Studio09** quand j'ai suivi les copains. J'ai bricolé sur quelques projets du **Studio**, mais surtout dans le *Maraudeur* - e-zine gratuit et copieux.

Actuellement, je travaille à finaliser ***PUNCH Unit***, j'écris pour ***Cobra***, ***le Guide du Champion***, plus d'autres projets - trop - largement de quoi exploser toutes sortes de *deadlines* et me condamner à la vindicte de mes collaborateurs. Mais ça va.

Et ce nouveau jeu, PUNCH Unit, je l'ai déjà vu quelque part, non?

wd Vous l'avez vu dans le *Maraudeur* n°7, Chef. Une revue ennemie, mais qui ne

par Laurent Devernay
toutes illustrations ©



sévit que sur internet et gratuitement – donc n'ouvrez pas le feu ! Le jeu s'appelait alors ***P.U.N.C.H.***, tout court, le thème guerrier était déjà là, mais l'objectif était alors de proposer un mini-jeu, qui tienne en peu de pages. Il était essentiellement orienté «*one-shot*» ; un jeu de missions sur le mercenariat. Au final, je n'étais pas très très satisfait de la chose, alors comme je ne suis pas à un projet près, j'ai décidé de lui donner une seconde chance. Le fait d'avoir des gens avec moi, ça a été aussi très motivant. Tout seul, je ne me serais pas lancé.

Ça parle de quoi?

wd ***P.U.N.C.H. Unit*** parle d'une équipe de contractors, des mercenaires œuvrant dans le monde des Sociétés Militaires Privées, qui sont réunis au sein d'une unité très spéciale, sans existence officielle. La P.U.N.C.H. Unit répond aux besoins d'une espèce de pouvoir politico-financier et intervient dans un univers très proche du nôtre. Les inspirations sont plus à chercher dans les colonnes du Monde Diplomatique, que dans les scénarios de films de guerre américains des années 80.

L'identité du projet a été une première erreur de conception de ***P.U.N.C.H.*** que j'ai souhaité corriger avec ***P.U.N.C.H. Unit*** ; le mini-jeu publié dans le Maraudeur promettait de l'action et de la testostérone à outrance, une guerre fun avec un bandana dans les cheveux et un M16 dans chaque main. Sauf qu'il ne répondait pas à cette attente, car au fond ce n'était pas cet aspect qui m'intéressait : le système se focalisait plus sur la planification que sur l'action pure et dure. Quant aux scénarios, ils avaient l'idée saugrenue de proposer un *background* géopolitique un peu fouillé. On spoliait le client ! Avec cette édition, j'espère rectifier cette communication trompeuse : ***P.U.N.C.H. Unit*** est plus cérébral

qu'il n'en a l'air. C'est un jeu qui se focalise sur ces séances que l'on a tous connues dans le jeu de rôle, quand les joueurs se préparent à passer à l'action et qu'ils bâtissent un plan d'attaque des heures durant, pour finalement foncer tête baissée dès les premiers rounds.
Au fond la démarche a été la même que pour ***Dés de Sang***, je suis parti d'un type de scénario très archétypal du JdR ; le scénario Survie/Horreur pour ***Dés de Sang*** et le scénario Planification/Action pour ***P.U.N.C.H.***, puis j'ai construit le système autour et enfin, j'ai essayé de lui donner une identité, un ton.

Ça tourne comment ?

wd Tout d'abord, il y a eu beaucoup d'évolutions depuis la version du *Maraudeur* ; premièrement parce qu'il n'y a plus de limite de place ; deuxièmement parce que j'ai eu plus de temps pour jouer et tester le système ; troisièmement parce qu'il y a de nouvelles dimensions que j'ai souhaité explorer, comme le leadership, la cohésion au sein de l'unité, les développements en campagne, etc. Pour résumer les spécificités du système, on a :

- Un système de caractérisation des personnages très free-forme et léger.
- Un système de jeu différent selon les phases du scénario : simpliste pour jouer pendant les temps mort et plus simulationniste lors des phases d'action (appelées *Battleground*).
- Avant les «*Battlegrounds*», les PJ collectent des informations et des avantages qui leur donnent des dés de planification qu'ils pourront jouer pendant le *Battleground*, sinon ils se rabattront sur des dés d'improvisation qui leurs sont plus défavorables.
-

C'est le cœur du système que l'on trouvait déjà globalement dans ***P.U.N.C.H.*** Dans ***P.U.N.C.H. Unit***, c'est plus cohérent, plus détaillé, plus fort, plus beau, plus… Enfin en tout cas, ça reste un système léger en comparaison d'autres jeux de rôle. Du moins je l'espère.

Je vois que vous être encore dans la boue mais vous voyez déjà à quoi ressemble l'objectif ? Il sera comment, ce livre de base ? Il y aura une gamme ?

wd Livre de base, cela sous-entend suppléments, or je ne pense pas que ***P.U.N.C.H. Unit*** se prête à une gamme étoffée. C'est un jeu court, complètement autonome. Le suivi, je l'imagine plutôt en terme de scénarios, dans des magazines ou à télécharger, bien sûr. Pour le reste, je ne vais pas faire de plans sur la comète, on n'est pas à l'abri d'une surprise.
Quant à la forme, idéalement j'aimerais un grand format couleur, parce qu'il y a beaucoup de plans, d'aides de jeu et qu'il faut leur donner de la place. Au vu du signage, cela prendra moins de 100 pages, dont au moins la moitié consacrée aux scénarios ; ceux se déroulant en Somalie, déjà publiés dans le *Maraudeur* et adaptés au nouveau système et un autre gros scénario avec deux *Battlegrounds*, basé en Birmanie.

C'est prévu pour quand ? Chez qui ?

wd On est sur le pont, Chef ! C'est un projet **Studio09** toujours. C'est né au sein du Maraudeur, donc je continue avec les gens du **Studio** ; notamment Tony Martin qui réalise la maquette, mais aussi toutes les aides de jeu, sans compter les conseils et les idées, Clarck Nova qui illustre le jeu et Laurent Serré qui, fort de son expérience sur ***Forsats***, m'est également très précieux.
Mais le **Studio09** n'est pas un éditeur, donc le projet je le porte en mon nom, comme Cédric B porte la gamme ***D6*** ou Romuald Finet d'autres projets du **Studio**. Du coup il y a un petit côté artisanal très formateur, mais aussi plutôt stressant. Et puis j'ai aussi des contacts avec un éditeur, ce serait tout de même un plus, mais à l'heure actuelle, rien de définitif. En tout cas, je n'annonce pas de date de sortie pour l'instant ; vraisemblablement la première moitié de 2014, parce que les textes sont bouclés. On touche au but, Chef ! Mais restez à couvert !!!

w.i.p. work in progress

le guide du routard des conventions



Dans un contexte d'individualisme où la socialisation « en live » semble en voie de disparition, les conventions de JdR sont de vraies bouffées d'oxygène. Quelques organisateurs lèvent pour nous le voile sur leur travail dans l'ombre : SupAéro, Incant'D100, Bob le rôliste, RPGers, Orc'Idée, Éclipse, Octogônes, le Salon Fantastique, le Club Pythagore, et les Utopiales.

réussir **sa convention**

Certaines personnes consentent à des déplacements à travers la France entière, voire hors des frontières, pour participer à une convention de JdR. Cet investissement en temps et en argent se doit d'être payé de retour par un événement réussi. Les conventions ont donc été amenées à se « professionnaliser » et à se préoccuper de la satisfaction du public.

SupAéro a mis en place un système d'expression d'avis des participants, notamment sur les découvertes que leur proposent auteurs et MJ (une gageure, avec 95% des scénarios hors systèmes du commerce) ; les joueurs, conscients de cette originalité, viennent y vivre une expérience résolument différente et leurs retours indiquent leur grande satisfaction.

De même chez **Incant'D100**, on est là avant tout pour jouer, mais pas seulement : les organisateurs considèrent qu'une convention réussie est *« celle où règnent la convivialité et un enthousiasme sincère. Où serait le plaisir de jouer sinon ? Mais c'est également une convention qui propose de quoi satisfaire la curiosité maladive de tout rôliste, à travers des rencontres d'auteurs, des jeux ou des scénarios inédits livrés en avant-première. Il faut qu'une convention soit amenée à livrer autre chose que le plaisir de jouer habituel, avec ses potes, tout au long de l'année. Cela se trouvera dans l'ambiance, le cadre, les rencontres, les expériences de jeux nouvelles… Ah oui, et un peu de bière aussi. »*

RPGers insiste sur « une aventure humaine extraordinaire. Une trentaine de bénévoles travaille d'arrache-pied pour satisfaire les exigences des festivaliers et faire en sorte que l'ambiance soit toujours plus conviviale et chaleureuse, ce qui est notre marque de fabrique avant tout ». Une convention réussie dans le Gers est donc un événement où le public est au rendez-vous, dans un climat festif et convivial.

Orc'Idée, ce sont *« des tonnes d'emballage de chips et de biscuits, des personnes errantes, hagardes, des poches sous les yeux, mais le sourire inamovible et un maelström d'idées, d'expériences et de rencontres dans la tête »* qui contribuent à « *une convention réussie, avec des rencontres enrichissantes, des rôlistes détendus et heureux d'être là, et de la variété dans les jeux* ». On s'y refuse toutefois à proposer une approche compétitive : *« un tournoi de JdR, ça n'a vraiment pas de sens. »*

par David Robert & la rédacGon
photos ©

Un peu d'Histoire

Supaéro, créée en octobre 1982 comme un tournoi de ***D&D***, est sans doute la plus ancienne encore en activité. Les joueurs s'inscrivaient alors, et jusqu'aux années 2000, par équipe de cinq. Sa vraie spécificité date années 1990 : le *« sans-règles »*. En se libérant des contraintes techniques, il devint plus facile de s'affranchir des histoires traditionnelles pour en aborder d'autres : drame psychologique, investigation SF, univers poétique et recherche tous azimuts… À tel point que l'antique classement laisse désormais sa place à des choses bien plus amusantes.

À l'inverse, nombre de conventions sont bien plus récentes et renouvellent le paysage : **Octogônes** (née en 2010 et pourtant déjà incontournable), **Incant'D100** (2011), le **Salon Fantastique** de Paris (fin 2012). Entre ces extrêmes, divers événements aux destinées variées, comme le **Club Pythagore** de Provins, un ancien qui connaît une seconde jeunesse ces dernières années, ou les **Utopiales**, dont la forme a grandement évolué.

Le **Club Pythagore** est intimement lié à la publication de ***Maléfices*** en 1985 et aux liens privilégiés entretenus avec nombres d'auteurs de l'époque, comme Paul Chion et Jean-Luc Bizien. L'association disposait de nombreux scénarios officiels ou prévus pour la presse (*Casus Belli*, *Dragon Radieux*), et l'idée de s'ouvrir aux joueurs extérieurs est venue naturellement. Cette tradition a souffert pendant les années noires connues par notre loisir, et même si certains auteurs comme Daniel Danjean sont des fidèles depuis plus de quinze ans, elle ne renaît réellement que depuis 2009 et le rapprochement avec les auteurs d'aujourd'hui. Comme leurs aînés, ceux-ci répondent à l'appel et présentent leurs futures productions.

Les **Utopiales** sont nées en 1998 au Futuroscope et sous un autre nom. Installé depuis 2000 à Nantes, cet événement très grand public est devenu le principal festival francophone de SF et s'est ouvert au JdR depuis quelques années. Inversement, le Colloque **Bob le Rôliste**, nantais aussi, rassemble une centaine de rôlistes depuis dix ans, avec un réel souci de proposer des initiations et d'aider ses membres à trouver des tables régulières. Ses organisateurs l'ont placé sous le signe de la bonne humeur et n'hésitent pas à lancer des défis aux MJ, comme leur proposer des éléments décalés à intégrer dans leurs parties.

Autre parcours, celui du festival **RPGers**, créé en 1998 à Plaisance du Gers comme vitrine à l'association locale. Rassemblant au départ environ 150 personnes, la convention en attire désormais environ vingt fois plus et s'intéresse à bien plus de types de jeux qu'à ses débuts.

Éclipse, à Rennes, a commencé en 2001 avec des ambitions semblables, mais a bénéficié d'être sur une ville autrement plus dynamique et estudiantine que le Gers ; il a été très rapidement question de fédérer les associations de la ville et, après plusieurs déménagements, la convention se tient depuis 5 ans dans les locaux de l'université.

Enfin, **Orc'Idée**, à Lausanne, est née elle aussi de la solidarité de plusieurs clubs. En effet, après un premier essai en solitaire particulièrement éprouvant de l'un d'entre eux en 1990, c'est l'aide logistique proposée par ceux des environs qui les a convaincus de ne pas jeter l'éponge, puis qui a installé la convention dans la durée.

Pour **Octogônes** aussi, *« le plus important reste l'ambiance ! Une convention reste avant tout un lieu de rencontre, et si les visiteurs sont contents de leur week-end, qu'ils aient pu croiser des joueurs sympa ou discuter avec des auteurs qu'ils voulaient rencontrer, c'est que la logistique n'est pas venue faire ombre au tableau, et nous sommes heureux. »*

Le **Salon Fantastique** mise sur un mélange de jeux, littérature, artistes, artisans et autres créateurs *« qui produit une alchimie que nous n'avions pas spécialement calculée mais qui fonctionne très bien. »* Ensuite, un côté associatif (tous sont bénévoles) adossé à une structure pro (Joël Garcia Organisation) donne un côté *« bonne franquette »* tout en bénéficiant d'une logistique bien huilée.

Selon le **Club Pythagore**, une telle manifestation demande qu'on assure un certain *« fan service »*. *« Faire du JdR est une affaire de passion : les orgas sont donc là pour s'assurer que tout le monde se trouve dans les meilleures conditions afin d'assouvir cette passion, que ce soit par la découverte de nouveautés, par la possibilité d'échanger avec un auteur dont on apprécie le travail, par le soin apporté à ce que les scénarios puissent se jouer dans un environnement le plus confortable possible, et sur une table où on n'a pas l'impression d'être un étranger parce qu'elle s'est montée «entre gens du club qui se connaissent. »*

La réussite se juge aux sourires sur les visages, aux envies de revenir dès que possible pour reprendre sa dose, aux amitiés naissant entre les participants. *« On ne passe pas autant d'heures à organiser une telle convention pour que les personnes n'y prennent pas du plaisir et que tout s'arrête dès la porte refermée. Les Rencontres, c'est un peu l'auberge à la croisée des chemins : on s'y croise régulièrement et on reprend ensuite son chemin en se disant à la prochaine, ici ou ailleurs. »*

Les **Utopiales** se mettent aussi *« au service du plaisir des joueurs et des meneurs, dans un esprit de convivialité : cela passe par un accueil de qualité, des conférences sérieuses et instructives, mais décontractées, une attention particulière au confort des parties et des invités de premier plan que nous essayons de chouchouter, afin que notre public rentre à la maison avec la malle à souvenirs bien remplie ! »*

À chacun **sa particularité**

Si tous les organisateurs que nous avons interrogés se retrouvent sur la convivialité et le plaisir de jouer, chacun convention a ses particularités. Pour **SupAéro**, il s'agit de proposer au travers de scénarios sans-règles d'autres expériences, d'autres histoires, d'autres aventures ; ceci implique une relation étroite avec les anciens, qui reviennent avec des scénarios ou pour maîtriser. Chez **Incant'D100**, dès le départ, les organisateurs voulaient avoir leur petit « truc » à eux, *« une particularité qui donnerait sa propre saveur à la convention. Nous avons donc imaginé un concours d'écriture de scénario, mais là encore, nous voulions nous démarquer. Nous nous sommes donc payé le culot de convier un jury d'auteurs professionnels. Et nous avons été surpris de la facilité avec laquelle les auteurs ont accepté de participer au jury et, par la suite, de constater que certains participants ont pu faire éditer leur travail grâce à l'impulsion du concours ! »*

Parmi les particularités chères à **RPGers**, l'idée de proposer un week-end de jeu dans les conditions optimales pour le festivalier (convivialité, sécurité, ambiance festive), et la volonté de faire constamment évoluer le festival en proposant *« toujours plus de nouveautés, d'animations non seulement pour attirer plus de joueurs, mais aussi pour donner l'envie à nos participants de renouveler l'expérience lors des éditions suivantes. »*

Pour **Orc'Idée**, les points cruciaux sont un prix d'entrée raisonnable, voire bon marché, un choix sensé dans ce qui est mis à disposition comme sustentation (fruits, légumes, repas chaud, plat végétarien, etc.) – *« Pour tenir deux jours, les pizzas froides et le coca tiède, ça donne un léger malus… »* –, un lieu confortable et pas trop bruyant pour se poser, discuter, se rencontrer – *« c'est aussi ça une conv, et pas seulement des alignées de tables »* –, et un système d'inscription des parties efficace, actif, modulaire, et interactif. Du 2e degré, des activités diverses (gobage de flan, tournoi galactique de clay-o-rama, stands d'associations, éditeurs, auteurs, illustrateurs), des panneaux séparateurs pour éviter que la partie de ***Paranoïa*** pourrisse celle de ***Ryuutama*** et un choix impressionnant de JdR (*mainstream* et confidentiels, officiels et amateurs).

La marque **Octogônes**, c'est l'ouverture non-stop pendant trois jours et, surtout, la diversité des activités, JdR, plateaux, figurines, cartes, GN et murder-parties : on peut venir pour une activité en particulier, et découvrir d'autres loisirs !

Pour le **Club Pythagore**, *« dès l'origine des Rencontres, les maîtres mots ont été : convivialité, jouer pour le plaisir (sans concours, ni classement… au contraire de ce qui se faisait beaucoup ailleurs à l'époque), scénario inédit (même pour des jeux anciens et plus édités) et respect du travail des auteurs »* mais aussi envie de rester *« à taille humaine »* et volonté de bien recevoir *« afin que notre convention n'usurpe pas son nom : c'est un lieu de rencontres, et nous avons à cœur de les faciliter. Ça passe par un bon repas, un apéro où les créateurs ont l'occasion de parler de leur(s) jeu(x). En plus, nous voyons de plus en plus les auteurs profiter de ce moment pour discuter et se filer des coups de main sur leurs projets en cours. C'est génial de se dire qu'on a aidé à notre niveau à faire émerger de tels échanges. Et c'est une volonté qui soustend notre organisation ces dernières années : faire des Rencontres Pythagore un lieu d'incubation / découverte pour le JdR de création française. »* **Éclipse** s'attache aussi à la convivialité : *« le terme revient souvent pour définir Éclipse et on y est attaché. C'était une des valeurs voulues par les créateurs de la convention et tous les organisateurs, depuis, s'y attellent. On est là pour réunir et permettre aux personnes de pas-*

«Organiser sa propre convention de jdr, c'est comme inviter quelqu'un chez soi.»
Incant'D100

ser un bon week-end. Il n'est jamais facile pour un éditeur ou un auteur de se déplacer, encore plus vers la Bretagne à cause de la pluie légendaire (rires). On aide donc (un peu) aux frais de déplacement, on essaye d'améliorer les stands et la disposition chaque année, et de trouver des personnes pour les loger également. »

Les **Utopiales** souhaitent proposer une convention de premier plan national – avec les exigences et la qualité que cela sous-entend –, mais qui sache garder son esprit pionnier (*« Go West, young man! »*) et son côté familial, comme dans la volonté d'accueillir et d'initier tous les publics.

Des **chiffres**

Il est quasi impossible – tant mieux ! – de comparer des conventions si différentes, mais on peut donner quelques chiffres-clefs pour chacune.

SupAéro, c'est une quinzaine de scénarios 100% originaux tous les ans, un GN le vendredi, trois rondes de six heures chacune samedi-dimanche, environ 140 joueurs et une vingtaine de MJ, 12 kilos de brie, 40 cafetières, une salle dédiée à chaque équipe sur le campus et une 35e édition en février 2014 !

Pour **Incant'D100**, on jette 1D100+1… et on fait 2 ! 2 éditions, 2 ans d'existence, qui en appellent, on l'espère, beaucoup d'autres.

Chiffrer **RPGers** à la louche ? Une trentaine de bénévoles sur-motivés, 3.000 visiteurs et joueurs, 12.000 euros de budget.

Face à cela, **Éclipse** est un Petit Poucet survitaminé puisque 4 à 6 organisateurs gèrent la convention dans son ensemble, 40 bénévoles aident pendant la convention, Eclipse 11 attirant 14 stands et 500 personnes.

Orc'Idée, 20 ans d'existence, 18 éditions à raison d'une centaine de parties à chaque fois, un nombre non euclidien de jdr différents (dont de nombreux jeux amateurs), des gens, des hot-dogs et une vieille chaussette – si c'est la vôtre, écrivez à la Rédac6on qui transmettra.

Octogônes en 2013, c'est, en un week-end, 2.100 visiteurs uniques, 133 parties de JdR, et 4 tables d'initiation « au pied levé », tournant quasiment en continu pendant la journée. Ah, et le plus important : 150 litres de bière ! le **Salon Fantastique** : 8000 visiteurs, 60 exposants, 1.500 m², 2 scènes, 160 tables, 500 chaises, et surtout : 99 joueurs, MJ et méta-MJ à la Plus Grande Partie de Jeu de Rôle du Monde. *« À vrai dire, ce record a été établi surtout pour être battu ! »*

Le **Club Pythagore** accueille, ces dernières années, environ 60 participants. *« Nous avons réduit le nombre de tables en fonction des capacités d'accueil du lieu dont nous disposons »*. Une vingtaine de tables de 5 joueurs +1 MJ jouées y prennent place pendant 2 jours pour des créneaux de jeu d'environ 8h. Chaque année, on y présente au moins 4 ou 5 jeux non publiés, en cours de création ou en test, et on y fait jouer au moins 1 scénario inédit pour ***Maléfices***. Au fil du temps, des dizaines d'auteurs y ont été invités.

À Nantes, dans le pôle ludique des **Utopiales**, coexistent jeux de rôles, de plateaux, de cartes, de figurines, jeux grandeur nature, etc. ; le public les découvre et les teste grâce à une centaine d'animateurs qui plongent novices et experts dans les univers de leur choix. C'est aussi l'occasion de découvrir les dernières nouveautés et autres créations des maisons d'édition et de rencontrer des auteurs pour des conférences, ateliers, discussions et dédicaces. Une équipe de 30 bénévoles dédiée au JdR a accueilli 850 joueurs sur 4 jours lors de l'édition 2013 et souhaite en recevoir encore plus *« pour une édition 2014 qui fêtera dignement les 40 ans du JdR ! »* Le Salon des congrès le permet largement sans que le public s'y sente à l'étroit, et il est idéalement situé, à deux pas de la gare TGV et du magnifique centre-ville de la capitale de la Bretagne historique.

Le casse-tête **du calendrier**

Ce n'est jamais évident de déterminer la meilleure date pour sa convention, il y a risque d'embouteillage et les organisateurs manquent souvent de visibilité, sans parler des contraintes locales. Alors, chacun fait comme il peut, et la concurrence commence à se faire rude. Tour d'horizon, en commençant par nos amis suisses d'**Orc'Idée** : difficile de trouver une date *« en dehors des vacances d'été, de période d'examens ou de fin d'année. Il ne reste que le printemps ou l'automne. Il faut négocier avec les autres conventions locales (ou internationales), avec les événements non-rôlistes… et le principal critère reste la disponibilité des salles ! »*







Constat partagé par **Incant'D100**, qui a dû se plier, cette année, aux contraintes de disponibilité des locaux qui accueillent la convention ; alors que pour la première édition, le choix du week-end le plus long de l'année, celui du passage à l'heure d'hiver, s'était imposé. Mais, attention à la conjonction avec la période des **Utopiales** de Nantes. Autre jalon de l'année ludique à Nantes, **Bob le rôliste** donne rendez-vous le samedi 1er mars prochain à la Maison des Jeux de Nantes pour Voyager dans le Temps !

RPGers fait le choix de la période estivale avec le troisième week-end d'août, pour avoir les meilleures conditions climatiques possibles et offrir aux joueurs un dernier week-end ludique avant la rentrée, clôturant une période riche en festivités dans la région.

Pour **Éclipse**, c'est un vrai casse-tête chaque année : il faut éviter les dates déjà posées par d'autres conventions, la période des vacances et le fameux week-end du changement d'horaire. Un mauvais choix, et l'on perd meneurs et joueurs. Spécificité locale, le dernier impératif reste alors la disponibilité de l'Université.

Octogônes voulait être proche de la rentrée, en octobre *« pour permettre notre superbe jeu de mots ! »* mais *« sans empiéter sur d'autres événements du quart sud-est ou parisiens. »*

Selon le **Salon Fantastique**, *« il n'y a pas de date idéale : quasiment chaque week-end, il y a en France une autre convention qui propose certaines thématiques similaires »* ; et l'événement reste tributaire d'un salon déjà existant, pour bénéficier d'un espace à prix raisonnable. En 2014, ça se passera les vendredi 31 octobre, samedi 1er novembre et dimanche 2 novembre, un pari très risqué face aux **Utopiales** qui s'imposent comme l'un des deux ou trois événements majeurs de l'année ludique.

À Provins, les **Rencontres** ont toujours été un événement de 2e partie d'année, mais ont bougé au fil des ans, avec une tendance à être de plus en plus tard. Pendant très longtemps, elles avaient lieu en fin d'été comme **RPGers**, mais les modifications du calendrier scolaire et l'arrivée du Monde du Jeu, à une époque, sur ce créneau ont conduit à les repousser début octobre. Nouvel ajustement depuis qu'**OctoGônes** tombe en même temps depuis 4 ans, *« pour permettre aux auteurs comme aux joueurs de ne pas avoir à sacrifier un événement majeur du monde rôliste actuel pour venir nous voir. »*

Mais là encore, à côté de ces considérations, tout dépend de la disponibilité des salles qu'accorde la mairie de Provins.

Conventions… **de savoir-vivre**

Maintenant que vous connaissez un peu mieux, chers lecteurs, les dessous de l'organisation d'une convention de JdR, gardez-les en tête la prochaine fois que vous participerez à l'une d'entre elles. Des gens se décarcassent au long de l'année et se démènent comme des fous pendant un week-end pour que vous puissiez, le temps d'une convention, ne penser qu'au plaisir de découvrir des jeux, des joueurs, des créateurs. Alors, oui, c'est parfois un peu le bordel, le programme n'est pas toujours respecté à la lettre, il faut courir après des tables ou des chaises, mais avant de vous plaindre des boissons tièdes ou du bruit ambiant, pensez un peu aux efforts généreux de ceux qui ont trimé pour vous offrir ces moments-là. Les organisateurs ne cherchent pas à se faire plaindre ; mais, s'il faut savoir leur dire quand les choses ne vont pas, ça leur fait aussi plaisir d'entendre les commentaires quand ça se passe bien. Et ils feront en sorte que ça aille encore mieux à la prochaine édition !

Le jeu de rôle avec des déficients visuels



Notre passe-temps, très orienté sur le récit et l'oral, devrait par essence être accessible aux déficients visuels, vu que leurs handicaps sont ailleurs. Mais quels sont les obstacles rencontrés lorsqu'un aveugle vient s'asseoir à l'une de nos tables de jeu, et comment les surmonter ? Nicolas Joly nous fait bénéficier ici de sa longue expérience.

Nicolas Joly est un meneur de jeu d'une grande générosité, et pour qui le JdR est avant tout une rencontre humaine. Il a intégré *VirtuaJdR*, une communauté internet qui joue par chat vocal autour de tables virtuelles. *VirtuaJdR* a été contacté par une déficiente visuelle très dynamique qui se demandait si « ce truc-là » était aussi accessible aux aveugles. Cette personne est par ailleurs responsable du site web et de la liste de discussion pour aveugles *Jeux Access*[1]. Elle cherche à élargir le champ des jeux accessibles aux déficients visuels.

Nicolas Joly a pris la balle au bond et s'est lancé avec quelques joueurs aveugles dans des parties d'essai sur *VirtuaJdR* même. Puis il a créé un club dans sa ville d'Auxerre, l'*AJA-JdR*, et ses premiers membres ont notamment été des aveugles, ce qui lui a permis de poursuivre sa démarche, « *IRL* » cette fois-ci. Il a alors été mis en relation avec l'association Enfants Aveugles. Le hasard – et les dés – faisant parfois bien les choses, il se trouve que cette association était sur le point de mettre en place des séjours pour enfants déficients visuels… à Auxerre. C'était évidemment une opportunité rêvée pour Nicolas Joly de les amener à jouer, de continuer de tester ses « accessoires d'accessibilité », et de progresser dans son savoir-faire spécialisé. Il a ainsi pu former des tables mixtes aveugles/voyants et organiser des mini-campagnes, le soir, pendant deux semaines d'été, qui se sont répétées 3 fois, de 2010 à 2012. Les conseils suivants sont basés sur cette riche expérience de jeu.

Adapter le JdR pour le rendre accessible

Le jeu

Tout d'abord, choisir le bon jeu. Comme il s'agira très probablement de leur 1ère partie, on retombe ici sur le difficile choix d'un jeu pour faire découvrir le JdR à des novices. Il faut donc un jeu avec un système de règles simples pour débuter, mais pas seulement : pour des aveugles, il est extrêmement bénéfique d'avoir un jeu disponible sous format électronique. En effet, l'ordinateur, ainsi que le smartphone, peuvent rendre les textes accessibles aux déficients visuels par l'utilisation d'un logiciel qui lit l'écran

par Sanne Stijve
photos © Nicolas Joly



Terminologie

Le propos de cet article concerne les déficients visuels, ce qui regroupe les non-voyants, c'est à dire les aveugles, ainsi que les malvoyants, les personnes dont l'acuité visuelle est très faible. Le terme « aveugle » est souvent utilisé par abus de langage.

ou le document (voir encart). La publication de plus en plus de jeux de rôle en format PDF est un grand bond en avant pour les rôlistes déficients visuels, qui sinon doivent scanner et *« OCRiser »* les pages une à une.

Après moult essais, le choix de Nicolas Joly s'est notamment porté sur ***Chroniques Oubliées***, publié chez **Black Book Éditions** : ce jeu est simple, complet, assez riche pour de vraies campagnes, et on peut l'acquérir en format PDF. Un rôliste aveugle a tenté de se lancer dans la maîtrise d'un jeu de science-fiction, et il a retenu ***Tigres Volants Lite***[2]. Deux exemples de jeux complets, light, et sous format informatique, satisfaisants tant pour les débutants que pour les déficients visuels. Bien sûr, une fois les joueurs au courant de ce qu'est une partie de JdR, rien n'empêche d'utiliser des systèmes plus complexes.

Pour faire connaître les règles de jeu aux joueurs, il y a aussi les traditionnelles explications en début de partie. On a beau fournir les règles à l'avance – sous format informatique ou sur support braille – les joueurs ne sont pas forcément motivés par se coltiner les règles : personnes déficientes visuelles ou bien voyantes, même combat !

Univers et scénarios

Quant au choix du scénario, on retrouve chez les aveugles la même variété d'intérêts que chez les voyants : certains aiment bien l'ambiance, d'autres les combats, ou alors les enquêtes.

Mais quid des univers de jeu basés sur des films ou des BD que, par la force des choses, les aveugles n'auront pas vu ? Certes, certains films peuvent avoir été « vus » en audio-description, ou avoir été « audio-décrits » par une connaissance. Il est néanmoins vrai que les déficients visuels n'ont pas accès à une culture aussi large que les voyants. Il faut donc faire attention, en tant que « conteur » de la partie, à bien décrire non seulement les scènes, mais aussi l'univers de jeu. Notez que c'est pareil lorsqu'un voyant débarque dans une partie de JdR dont il ne connaît ni l'univers ni le jargon : pour vivre une aventure ensemble, il est nécessaire de partager une culture commune, et de veiller à ceux qui ne la connaissent pas encore afin qu'ils s'intègrent aussi.

Toujours pour ce qu'il s'agit de conter et de décrire, le MJ devra se débrouiller sans support visuel tels que croquis, cartes ou aides de jeu. Il utilisera les termes les plus précis possibles pour décrire les situations. « Un schéma vaut milles mots », dit-on : certes, mais pas ici.

Les feuilles de personnages

Pour gérer le PJ, le mieux est quand même que le MJ – ou alors une personne voyante assise à côté de la personne déficiente visuelle – consulte et tienne à jour la feuille de personnage.
Du fait de leur handicap, les aveugles ont souvent développé une très bonne mémoire et se souviennent des grandes lignes de leur personnage et si leur bonus en attaque est +2 ou alors +5.

Il y a aussi d'autres solutions : avoir cette fameuse feuille sur ordinateur portable ou smartphone équipé d'un logiciel de lecture. Le mieux est aussi que le joueur aveugle utilise des écouteurs afin de ne pas déranger les autres. Il existe aussi des blocs-notes braille qui permettent de retranscrire un fichier en braille, mais ce n'est pas très répandu.

1 : http://jeuaccess.org
2 : disponible sur http://www.tigres-volants.org/tigres-volants-lite/

Certains rôlistes aiment bien le contact avec les objets – dés, feuilles – et c'est pour cela que Nicolas Joly a aussi tenté de fabriquer des feuilles de personnage en carton braille. Néanmoins, la chose s'est révélée peu aisée : cela prend beaucoup de temps, on ne peut y mettre qu'une quantité réduite d'information, et cela impose de recommencer à chaque changement de jeu.

Lancer les dés

Nicolas Joly a d'abord tenté de fabriquer des dés avec des chiffres écrits en braille dessus. Mais les démarches entreprises ont montré que ce n'était pas réalisable avec des moyens raisonnables. Et puis, d'autres solutions sont très pratiques : par exemple, le joueur aveugle peut lancer les dés et un joueur voyant lire le résultat. Ou alors l'utilisation d'une application de lancer de dés sur iPhone que VoiceOver peut lire. Un jeu de cartes a aussi été développé : des résultats de lancers correspondant aux dés de rôlistes les plus communs sont marqués sur chaque carte, une fois de « façon standard » (p.ex. au stylo noir) et une fois en braille. On l'utilise en tirant une carte du paquet au hasard et en lisant la valeur correspondant au dé voulu.

Il existe bien des dés à 6 faces avec faces creuses et des pointes assez facile à lire pour les malvoyants. Et puis aussi des gros d8, qui sont de véritables « boules » numérotées de 2 à 9 – des dés ludiques pour faire des maths (genre « *lancer 2 dés et faites la multiplication* »). Il s'agit là de matériel spécifique pour aveugles qui se trouvent dans le commerce spécialisé. L'utilisation de vrais dés nécessite qu'ils soient lancés par exemple dans un couvercle de boîte à chaussures, afin qu'ils n'aillent pas trop loin et de les retrouver facilement. La manœuvre – lancer, rechercher, lire les « points », faire l'addition – est assez lente, et le jeu n'en vaut pas la chandelle par rapport au jeu de cartes braille.

Le plateau de jeu

Nicolas Joly a aussi beaucoup réfléchi à la manière de faire un plateau de jeu qui soit utilisable par des non-voyants. Il a trouvé une solution qui fonctionne assez bien, en réutilisant les formes et les schématisations employées dans ***Heroquest***, mais en trois dimensions (le matériel d'***Heroquest*** étant imprimé). Cela nécessite d'avoir une bonne configuration sur et autour de la table : le plateau doit être au milieu de celle-ci, et les joueurs aveugles pouvoir atteindre le plateau en étendant le bras. Deux conditions, au moins, s'imposent donc : une table pas très large, et des joueurs trop nombreux.

Le plaisir **de jouer**

Qu'est-ce que les déficients visuels retirent de ces parties de jeux de rôle ? Assurément le plaisir ludique, ainsi que les plaisirs de rencontrer et d'échanger avec d'autres personnes : discuter, blaguer, stresser autour d'un jet de dés, etc. Du point de vue loisirs, les aveugles ont malheureusement un choix limité, car tout ne leur est pas accessible.

Et **maintenant ?**

Afin de rendre le résultat de ses démarches pérennes, et de faire du JdR un loisir accessible aux aveugles, Nicolas Joly a beaucoup publié, tant dans les médias dédiés aux aveugles, comme sur *Enfant Aveugle*[3]. Mais aussi dans les médias rôlistes (comme *Di6dent*, tiens) : « Comme ça, si un aveugle vient un jour frapper à la porte de leur club, les rôlistes sauront que c'est de l'ordre du possible de les intégrer à la table de jeu », nous explique-t-il. Nicolas Joly a aussi créé l'équivalent pour déficients visuels de la fameuse brochure expliquant le jeu de rôle : un podcast audio. Celui-ci est disponible via un article sur le blog *Jeux Access*.

Il y a aussi le projet de mettre à disposition les règles de ***Chroniques Oubliées*** dans une version informatique optimisée pour les aveugles. Il s'agit d'un fichier riche en liens hypertextes et en hiérarchies de titres, afin que les déficients visuels se meuvent dans le document facilement pour trouver l'information désirée. Des versions d'essais ont

3 : http://www.enfant-aveugle.com/spip.php?rubrique21

déjà été testées par le groupe de joueurs de Nicolas Joly. Ce beau projet bénéficie de l'autorisation et de la collaboration de **Black Book Éditions**. C'est n'est maintenant que d'une question de temps avant que la version finale soit rendue disponible aux aveugles.

Quant à Nicolas Joly, grâce à tous ses efforts, il a pu trouver une piste professionnelle en relation et travaille actuellement dans le domaine du handicap. Comme quoi, le jeu de rôle peut mener à bien des choses.





L'informatique, outil d'accessibilité au texte par excellence

Parmi les programmes qui « lisent » l'écran à haute voix grâce à un système de synthèse vocale, le logiciel phare sur PC est Jaws (Job Access With Speech, produit par Freedom Scientific en partenariat avec Microsoft). Et si un ordinateur portable se révèle trop encombrant, il existe aussi des « apps » sur smartphone tels que VoiceOver sur iPhone (et même iPod). Ces logiciels « lisent » la plupart des fichiers textes standards : Word, PDF, RTF, … Un bête fichier « txt » pour une feuille de perso fera l'affaire.

Lire un roman de cette façon est assez simple : un début, une fin, c'est de la lecture « au kilomètre ». Par contre, pour les règles d'un jeu par exemple, il faut pouvoir trouver l'information désirée en un minimum de temps : c'est là qu'une bonne structure, avec points de repère, liens hypertextes et hiérarchie de titres est très utile.

Et là, bonne nouvelle : on nous rapporte que des rôlistes aveugles ont réussi à consulter le site de **Black Book Éditions** et à y acheter des PDF, notamment *Casus Belli* et le JdR ***Les Milles Marches***, dont les fichiers sont assez bien structurés pour être accessibles aux déficients visuels.

mond-O-rama

Le travelogue multimétaversel d'Athanase Flöpp, bourlingueur ubiquite



Cinquième carnet :

CORROSIE

32

par Éric Nieudan
illustrations de Julien De Jaeger



Avec quel système jouer ?

Comment ça sa joue, une campagne dark-fantasy-urbaine-post-apocalyptique ? Bonne question. Cette fois-ci, j'ai envie de dire que c'est plus une question de familiarité et d'habitude que de système. Votre jeu pseudo-générique préféré fonctionnera sans problème pour peu que vous puissiez appuyer là où ça fait mal : les ressources, la survie, les coups de coutal récoltés dans une bousculade… Pourquoi pas un *Basic* des familles ? Vous auriez même la SAN pour gérer les parties les plus horrifiques de l'univers. Personnellement, j'éviterais les jeux à classes et à races. Mais rien ne vous empêche d'ignorer mon avis et de décliner Corrosie dans une version *high-fantasy* avec des elfes noirs et des prêtres chaotiques mauvais.

Introduction par l'auteur

Très cher lecteur. Voici plus d'une année que tu me suis dans mes pérégrinations transmondaines. Moi, le sieur Flöpp, présent dans tous les mondes du multimétavers, t'ai déjà fait visiter quatre d'entre eux. Selon mes calculs et de ton point de vue, nous aurons terminé ce périple dans un peu plus de deux millénaires. J'espère que tu prends soin de ta personne, ce serait dommage de rater mes derniers exposés parce que tu as abusé de graisses animales, de breuvages éthyliques ou de combats rituels pendant les périodes de fête.

Mais revenons-en au plus important : mes écrits. La version d'Athanase qui te parle aujourd'hui le fait depuis une tour aux murs piquetés de rouille, battue par les embruns acides portés par les bourrasques depuis l'océan des mille-récifs. À quelques toises au-dessus de moi, un ciel furieux roule des nuages chargés de poussière, tourmenté des vents capables d'emporter un bœuf. Les tours et les remparts de la cité de Corrosie, unique bastion de l'humanité, s'élèvent à travers les nuées. On raconte que les plus hautes tours percent cette chape tourmentée et que les princes immortels profitent d'une lumière permanente. On se trompe. J'ai visité les altipalais, et seule la brume paraît à travers les épaisses fenêtres des bellipotents.

Corrosie vue par la lorgnette

La fin d'un monde

Les hommes ont frôlé l'extinction, et chaque jour est un combat pour ne pas rejoindre les autres habitants du globe dans un noir oubli. On se dispute encore quant à la séquence d'événements qui déclencha la fin des âges. Quel empire frappa le premier ? Qui lança ses flottes dessus les océans dans le but d'éradiquer ses ennemis ? Cela n'a guère d'importance, car les plans génocidaires des nations de jadis dépassèrent les espoirs des plus violents de leurs généraux. Car nous n'étions pas seuls. Depuis des éons, nous partagions sans le savoir notre monde avec ceux que nous appelons aujourd'hui les titans. Les océans gelés qui formaient le plus court chemin entre les deux empires étaient devenus le champ de bataille, le *no man's land* où se déroulait le plus gros des affrontements. Sous la glace du pôle, oubliés, les titans se débattaient dans les toiles d'araignée de songes millénaires quand la guerre se déchaîna au-dessus d'eux. Le fracas des balistes et des feux grégeois, les cris de ralliement, les plaintes des mourants les

tirèrent de leur torpeur. Aucun compte rendu de leur éveil n'est parvenu jusqu'à nous. On ignore aujourd'hui jusqu'à l'apparence de ces dieux morts-vivants. Le monde prit bel et bien fin dans les semaines qui suivirent l'éveil. Notre monde en tout cas. Les empires ennemis furent rayés de la carte et la majorité de leur population anéantie. L'humanité toute entière n'aurait pas survécu plus de quelques semaines si la présence des titans n'avait pas attiré l'attention d'autre chose. Venues d'au-delà de la réalité, des puits sans fond qui bordent les astres, ces puissances débarquèrent pour reprendre contre les titans une guère interrompue des éons plus tôt.

C'est ainsi que notre planète fut le théâtre d'une bataille qui manqua de la détruire. Ceux d'entre-nous qui n'avaient pas succombé aux titans se réfugièrent dans les entrailles de la terre, au cœur des déserts, au plus profond des jungles pour échapper aux déchaînements de magie provoqués par un conflit stellaire. Les tempêtes de feu élémentaire, les grêles de météores et les raz-d'icebergs ne durèrent qu'une poignée de jours. Combien exactement ? Même ceux qui se souviennent de ces nuits d'angoisse mortelle ne peuvent le dire, car c'est à cette période que le soleil disparut à jamais.

Aujourd'hui, puissances et titans s'en sont retournés dans leur indicible retraite, à moins qu'ils ne poursuivent leur conflit dans une autre dimension. Il ne reste plus rien des civilisations grandioses qui fleurissaient sur nos continents désormais noircis, engloutis, vitrifiés. Un ciel gris apparaît parfois, quelques secondes à peine, entre les tumultueuses nuées couleur d'encre qui recouvrent nos cieux. Des pluies chargées de cendres empoisonnées déferlent sur nos têtes pendant la majeure partie du jour. Seuls le métal et la pierre nous protègent des poisons contenus dans les torrents des cieux, aussi n'avons-nous guère le choix si nous voulons survivre. On dit que certains se sont installés sous terre, dans les labyrinthes de tunnels laissés par les titans, d'autres dans de pauvres cavernes, risquant chaque jour de retourner à un état de sauvagerie primordial. Ceux qui sont aujourd'hui mes compatriotes ont choisi de se réfugier dans les ruines verticales d'une cité de l'empire du sud. Une ville sans nom qu'ils rebaptisèrent Corrosie.

La première et la dernière cité

Corrosie est la première ville des hommes, mais c'est peut-être aussi la dernière. Nous n'avons que très peu de nouvelles de l'extérieur ; rares sont ceux qui s'aventurent au-delà des Ferrécifs à l'est, ou dans les Collinues de l'ouest. Certains rapportent des histoires de nomades errant, l'échine courbée, dans des marécages sans fin. Ces voyageurs rapportent des histoires de villages cachés dans des falaises ou sous des montagnes. De mon point de vue, il ne s'agit là que de racontars, cher lecteur. Il m'est impossible d'imaginer comment même un minuscule groupe d'êtres humains pourrait survivre là-dehors. Fais confiance à l'avis d'un traîne-savates multimétaversel et ne va pas par les tempêtes en espérant trouver aide et assistance. Si la vie à Corrosie te

La voie de Narratos : dessiner Corrosie

Quand on joue dans un univers clos, c'est toujours bien d'avoir une carte. Le budget de Di6dent étant ce qu'il est, cette rubrique ne comporte pas de plan de la dernière cité. Qu'à cela ne tienne ! Tirons parti de toutes les couillonneries narrativistes qui encombrent le net et parfois même les vrais livres en papier. Dans ce cas précis : pourquoi ne pas dessiner la carte au fil des parties ?

Avant de jouer, tracez les contours de la cité et de quelques territoires. Puis placez les principaux lieux décrits ici. Et c'est tout ! Pas de raison que ce soient toujours les mêmes qui bossent. Pendant les parties, demandez aux joueurs de dessiner les lieux que connaissent leurs personnages, et n'hésitez pas à ajouter ceux qui sont mentionnés en jeu. Vous pouvez également attribuer des _points de cartographie_ aux joueurs les plus créatifs, ou permettre de dépenser des points d'expérience pour compléter la carte.

pèse ou que l'appel de l'aventure se fait trop fort pour toi et tes compagnons narratonautes, prépare ton voyage avec le plus grand soin. Hors les murs, point de civilisation.

Tribulations transversales dans Corrosie

Notre cité est immense. Tellement étendue que nous ne peuplons qu'une petite partie de sa surface, préférant nous concentrer dans ses hauteurs. Quand je parle de hauteurs, ne va pas croire que Corrosie soit sise sur un pic ou une montagne. Elle était par le passé constituée d'innombrables faisceaux de tours, d'entrelacs de flèches entre lesquels s'élevaient des quartiers entiers construits sur des terrasses à l'échelle d'un quartier. Les plus solides de ces majestueux édifices ont survécu aux dévastations des deux guerres et c'est dans leurs coquilles que nous avons rebâti notre civilisation.
Les rares jours d'hiver où les pluies cessent et les vents se calment, si tu étais assez téméraire pour t'embarquer à bord d'un dirigeable, tu embrasserais la vaste étendue de Corrosie, ses pans déchiquetés percés de fenêtres derrière lesquelles vivent des communautés disparates. Ses tours penchées, résistant stoïquement aux intempéries qui les rongent. Ses toitures tordues abritant rivières et canaux, bazars et tavernes, cloaques et coupe-gorges.

Les citadelles des trois Souches

Dans ton survol, tu constaterais que les corrosois aiment à rester proches, grappes humaines blotties pour se garder du danger. Car la cité n'est pas toujours policée et les voisins se déchirent sans cesse. Ce qui nous tient lieu de pouvoir central est partagé entre trois clans. Trois dynasties en devenir, trois principautés : **les souches**. Dans le triangle formé par les citadelles souchières, les alliances se nouent et se dénoncent. Chaque communauté de Corrosie est inféodée à l'une des trois familles, que ce soit de manière directe ou par un complexe jeu de dettes et de faveurs. Entre ces îlots d'autorité, les troupes de maraudeurs, les péniches armées et les voleurs de tout poil agissent le plus souvent aux ordres d'une Souche ou d'un de ses vassaux. Avides de pouvoir et soucieux de leur survie, les princes immortels se sont dès le début livré une guerre froide ponctuée de chaudes vendettas.
Le premier édifice que tu apercevras sera la termitière des **Filemaille.** Amas de rouille et de roc, l'ancienne citadelle est un des premiers lieux de peuplement de notre ville. Les Fillemaille se nomment ainsi pour leur passion de l'économie. Si le troc et les échanges de services sont très fréquents, il existe des denrées et des biens dotés de suffisamment de valeur pour qu'on les paie encore en or. Sous la houlette de son patriarche immortel, **Klauz**, la souche Filemaille contrôle l'approvisionnement en eau potable et le marché des esclaves. En marge de ces activités lucratives, elle chapeaute une partie non négligeable des bandits, détrousseurs et pillards de Corrosie. Après tout, le crime n'est qu'une autre forme de commerce.
Ensuite, tu survoleras les neuf beffrois où réside la souche préférée de mes concitoyens. Intrépides explorateurs, tribuns émérites et politiciens chevronnés, les membres de la famille **Outremare** sont idolâtrés par les corrosois. Dans les premières années de la colonisation des ruines qui devinrent notre cité, Velmia et les siens dénichèrent les rares bâtiments encore sûrs. Mais la famille dirigée par **Velmia d'Outremare** est plus populaire qu'elle n'est puissante. Aujourd'hui, plus d'un siècle plus tard, la princesse s'accroche à des lambeaux de pouvoir. Elle pousse ses descendants à partir toujours plus loin pour défricher les quartiers inexplorés, trouver des édifices oubliés dans les brumes des marais. Le gros de l'activité des Outremare consiste cependant à organiser les caravanes qui relient les territoires de la ville.
Au sud, tu devras accomplir un large détour pour éviter les émanations des manufactures sostanturgiques qui ceinturent les altipalais des **Ignéville**. La troisième souche est sans aucun doute la plus influente de Corrosie. Elle

détient en effet un quasi-monopole de la récolte et de l'utilisation de la *sostance* qui nourrit notre survie. C'est le prince immortel **Nialh d'Ignéville** qui découvrit jadis, dans les profondeurs d'un temple englouti, les reliques qui transformèrent la fin des âges en un nouveau commencement. Les connaissances de ces chambres secrètes, oubliées par les titans ou par d'autres puissances inconnues, furent à l'origine de la science des âmes. Comme les Ignéville aiment à le rabâcher, la résurrection de Corrosie n'aurait pas été possible sans eux. Car sans la sostanturgie, notre espèce serait aujourd'hui éteinte.

Les ateliers des sostanturges

La sostance. C'est ainsi qu'on nomme la somme des expériences d'un être vivant, sa force de vie, sa conscience. Certains la comparent à l'âme, mais l'humble scribouilleur que je suis se gardera de toute comparaison métaphysique. La religion est une activité dangereuse à Corrosie. De manière plus prosaïque, la sostance est le combustible des machines et des outils qui ont permis à l'homme de s'adapter au cauchemar de la fin des âges. Nos barges flottantes, nos braseros portatifs, nos arbalètes crache-feu, même nos maisons font usage de sostance récoltée sur des êtres vivants. Des porcs de l'abattoir aux esclaves rendus inutiles par les années de travail de force, en passant par les citoyens comme ton serviteur, tout ce qui respire est récolté, mis en bouteille dans les laboratoire des sostanturges.

Dans leurs ateliers, usines et abattoirs disséminés aux quatre coins de Corrosie, les membres de la caste des sostanturges travaillent sans relâche. Depuis cinq générations, la sostanturgie a développé une classification pour estimer la qualité et l'usage de sa production. Car plus complexe est le sujet, plus vif est son esprit et plus la sostance sera de qualité. L'essence d'une paire de poissons suffira à alimenter les lampes, mais les complexes écluses des hauts-aqueducs nécessiteront de la sostance d'origine humaine. Les personnes exceptionnelles, qui ont eu une longue vie remplie d'épreuves ou qui possèdent des talents particuliers, verront leur sostance destinée à des usages plus prestigieux. Celles-là finiront dans le moteur-guide d'une péniche, dans le portail gardien d'un riche altipalais, ou encore dans les longues-vues qui servent aux chasseurs des abords pour repérer les bancs de prédanguilles et les nuées de mosquidés suceurs de moëlle.

Le temple des Résurrecteurs

C'est un dur monde que le nôtre. Usés par les acides contenus dans l'air et dans l'eau, rares sont les citoyens qui voient leur quarantième hiver. Dans les bas-niveaux des tours de Corrosie, la majorité crèvent au bel âge de vingt-cinq ans. Passée la trentaine, un corrosois est rarement encore capable de travailler de ses mains. S'il n'a pas d'autre moyen de contribuer à sa communauté, il ira de lui-même faire récolter sa sostance, qui servira pour le bien commun. Certains partent seuls, se faufilant discrètement chez un trafiquant qui lui promet une somme rondelette. D'autres préfèrent organiser une dernière réunion, solennelle mais festive, avant de se diriger en procession avec leurs proches vers l'atelier d'embouteillage de leur quartier.

Pourtant, la mort n'est pas une fin pour tous ; la science des âmes peut t'en préserver. Oh, pas toi, ami lecteur, ni moi. Nous terminerons en alimentant quelque importante machine. Peut-être aurons-nous l'insigne honneur de servir aux dispositifs de réincarnation employés par les princes des Souches. Au cours d'un processus extrêmement coûteux en énergie, leur sostance est transférée de leurs corps à celui d'un hôte choisi avec soin. Un jeune esclave, un condamné ou bien – comme le prétend une rumeur aussi dérangeante que persistante – un enfant naturel élevé pour servir de réceptacle à son géniteur. C'est ainsi que les souches assurent leur emprise sur Corrosie. Les princes immortels se réincarnent depuis la fondation de la ville. Toujours plus anciens, toujours plus sages, toujours plus influents.

Ces éprouvantes cérémonies se déroulent dans le temple des Résurrecteurs, comme on appelle les machines capables de transfé-

rer la sostance d'un corps à l'autre. Situé au centre du lac Intérieur, territoire neutre pour les souches et pour leurs laquais, le bâtiment de cuivre et de marbre dresse ses spires encore épargnées par la voracité des éléments. On y accède au moyen d'un pont mécanique, reposant sous la surface jusqu'à ce qu'il soit évoqué avec toute la pompe nécessitée par les circonstances. La chaise à porteurs d'un vieillard entre au crépuscule, précédée par la procession de ceux dont la sostance sera sacrifiée aux Résurrecteurs. L'aube suivante, un jeune homme ou une jeune femme en sort sur des jambes pleines d'une vie volée.

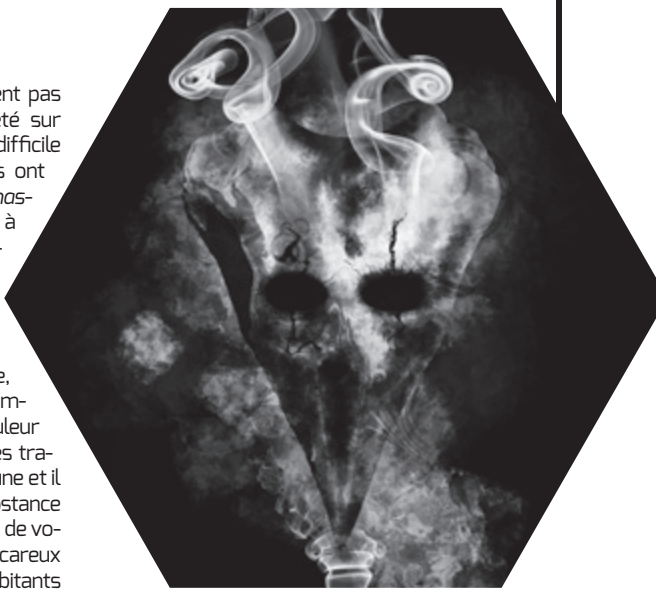
L'orbituaire des mascareux

Les armes, le crime et l'or ne suffisent pas toujours pour garantir la souveraineté sur une cité parfois rebelle et toujours difficile à contrôler. Mais les princes souches ont aussi pour eux le savoir. Grâce aux *mascareux*, les secrets de chacun sont à leur portée, du plus invisible des va-nu-pieds au plus bellipotent des pirates des canaux.

Les mascareux sont le produit des premières tentatives d'embouteillage. À l'époque des pionniers de la science, les sujets, improprement anesthésiés, imprégnaient l'extraction de trop de douleur et de peine. Les apprentis sostanturges travaillaient avec des réceptacles de fortune et il arrivait que des fuites aient lieu. La sostance échappée s'animait alors d'une parodie de volonté, maligne, destructrice. Les mascareux furent d'abord un danger pour les habitants de la cité en cours de colonisation. Beaucoup de réfugiés envisageaient de fuir une communauté ainsi hantée, quand une nouvelle venue en ville proposa ses services. Elle avait pour nom Zarakialie Noir. La sorcière qui devint par la suite la Prime Sostanturge se montra capable de mettre fin à l'apparition de mascareux pendant l'embouteillage. En outre, elle trouva le moyen de lier à son service ceux qui rôdaient déjà entre les spires rouillées et dans les tunnels inondés.

La science sostanturgique étant devenue sûre, les services de ses pratiquants se trouvèrent vite en très forte demande. Pour décourager ceux qui ne pouvaient payer de s'approprier par la force leurs laboratoires et leur savoir, Noir eut l'idée d'employer les mascareux comme espions. Elle fut rapidement en possession de nombre d'informations vitales qui lui assurèrent une certaine sécurité.

Aujourd'hui, il n'existe nulle part où on ne s'attende à trouver des faces-de-crânes, comme on les surnomme en raison de leur apparence – des masques mortuaires flottant dans une brume à l'odeur de sépulcre. Les mascareux flottent au plafond des chambres à coucher,



surprenant les murmures d'oreillers et les pratiques déviantes des amants adultères. Dans les altipalais, ils se tapissent sous les chaises des salles de bal. Dans les venelles des bourgs-fangeux, ils dardent leurs orbites vides sur le passage des encapuchonnés et des furtifs. Quiconque en a les moyens peut louer les services d'un ou de plusieurs mascareux en se rendant dans un des sept *orbituaires* tenus par une branche spécialisée de sostanturges, les *orbitomanciens*.

La caste des laboratoires est dirigée conjointement par **Olfias Vifesprit**, Prime Sostanturge du temple des Réincarnateurs, et **Narian Noir**, le fils aîné de la fondratrice de l'ordre. Ce dernier a pris sa succession en tant que Primat de Corrosie, à la tête de l'ordre des orbitomanciens. Zarakialie Noir ne vit jamais son commerce des secrets prendre l'empire qu'il a aujourd'hui. Elle succomba à un malheureux accident d'embouteillage lors de sa troisième réincarnation. Certains disent qu'elle erre quelque part, son visage encore reconnaissable sur le masque cireux d'un mascareux, et que celui qui la lierait à son service s'approprierait toutes ses connaissances.

Sur le pas de portail
castel carne

Dans l'ombre de la noire citadelle des Ignéville se dresse une pyramide ceinturée d'un camp retranché. S'il y avait une quatrième souche, ce serait bien la famille de la puissante **Grym Carnefrite**. Une des rares combattantes à avoir survécu aux guerres de clans qui déchirèrent l'humanité pendant et après la fin des âges, cette femme de guerre a regroupé la plus vaste troupe de coupe-jarrets, de traîne-rapières et de miliciens de grand chemin qu'on ait jamais vue à Corrosie. Certains, comme Klauz Filemaille, y voient une menace contre leurs intérêts. Pourtant, aucun des trois princes immortels n'a pas encore résolu d'agir contre Castel Carne. L'or des joueurs d'épée a rendu la pyramide prospère, ce qui attire tous les jours plus de monde des bourgs-fangeux. Il faut croire que, pour les Souches, savoir la plupart des mercenaires concentrés dans le même territoire est une forme de garantie.

A l'enseigne du Ravi Soudard

Au castel, les cabarets, les tavernes et autres abreuvoirs à malandrins ne manquent pas. Ces gens-là, ça travaille peu et ça gagne bien. La boisson et le jeu font partie des passe-temps favoris des viandards entre deux vadrouilles. Le Ravi Soudard, un des établissements les plus réputés de la forteresse, est la propriété des Carnefrite. La souche en a confié la gestion à **Shay Tourneur**. Vétéran des raids sanglants qui ont fait le castel, ce vieil éclaireur s'y entend pour maintenir la paix sous son toit. Avec les années, la taverne s'est imposée comme le territoire neutre par excellence. On vient de tous les étages de la cité pour traiter ses affaires sous les longues voûtes de sa grande salle. Chaque soir, les émissaires souchiers, les caravaniers en partance et les capitaines mercenaires s'installent aux tables de bronze pour recruter les bras dont ils ont besoin pour le lendemain.

Parmi ces hommes au faciès dur, on trouve **Braomat Grand** des tirailleurs gris, les troupes régulières d'Outremare. C'est un jeune officier, à vrai dire un peu trop vert pour être convaincant. Sans les deux gaillards en uniforme couleur ardoise qui l'encadrent en permanence, il se serait sans doute fait détrousser depuis un bail. Grand ne veut que les meilleurs, et il ne cache pas son mépris pour les surins à louer et les pue-la-fange.

Tastillon est l'ami de ceux qui se risquent dans les ruines les plus mal famées de Corrosie, et le sauveur de ceux qui quittent ses murs. Bricoleur, colporteur, raconteur, il propose aux aventureux des armes et des outils de la meilleure qualité, tout droit sortis des forges d'Ignéville. Arbalètes crache-nerfs, armes éclair, bâtons de brume ou lanternes éternelles, tout est à la portée de celui qui peut payer.

La jolie **Crey Rouge**, qui rit à gorge déployée aux mauvaises plaisanteries des tronches cassées qui lui paient un godet, n'est pas la négociante en métaux qu'elle prétend être. Elle travaille en fait directement pour le prince Klauz, qui souhaite être tenu au courant de tout ce qui se passe à Castel Carne. Il arrive à Crey d'engager des étrangers pour mener des missions ponctuelles, en dedans comme hors les murs de la forteresse.

Le coin du crunchophile : la sostanturgie

La sostanturgie est encore balbutiante, rarement fiable et parfois dangereuse. Mais la dernière cité n'a pas le choix : la survie des corrosois dépend des merveilles de la science. Ci-dessous, vous trouverez des exemples pour estimer à la fois la production et la dépense d'énergie. Celle-ci est exprimée en unités fictives (et donc sans nom) et classé en quatre qualités.

Qualité prime	Qualité seconde	Qualité tierce	Qualité quarte	Sous-qualité
Sostanturge : 30-100	*Adulte : 20-35*	*Enfant : 3-10*	*Chien sauvage : 5*	*Poisson-chat : 1*
Immortel : 80-1000	*Vieillard : 40-70*	*Adolescent : 15-25*	*Prédateur des fondrières : 7*	*Bétail : 2-4*

Armes	Outils	Véhicules	Habitat	Industrie
Projectile fuseur : 1 (quarte)	*Brasero portatif : 1/jour*	*Chaise à roues : 4/kilomètre (quarte)*	*Purificateur d'eau : 1/litre*	*Monte-charge : 10/jour (quarte)*
Arbalète crache-nerfs : 2/carquois (quarte)	*Lanterne de campement : 5/nuit*	*Ballon ailé : 10/kilomètre (quarte)*	*Moulin à bouillie : 1/kilo*	*Machine manufacturière : 2/kilo de produit (quarte)*
Masse à choc : 1/impact (quarte)	*Torche illuminatrice : 1/heure*	*Péniche autotractée : 5/kilomètre (tierce)*	*Poêle domestique : 3/jour*	*Pelle excavatrice : 10/heure (quarte)*
Lame-éclair : 2/tir (quarte)	*Détecteur d'embuscade portatif : 3/heure (tierce)*	*Dirigeable autoguidé : 25/kilomètre (seconde)*	*Repousse-vermine : 5/j (quarte)*	*Tapis de tri ou d'assemblage : 20/jour (tierce)*
Arme de siège : 7/tir (quarte)	*Longue-vue : 3/heure (tierce)*		*Système d'alarme domestique : 5/jour (tierce)*	
Bouclier contre-coup : 1/impact (tierce)			*Loquet-malin : 10/jour (tierce)*	

Complexité : certaines machines ne fonctionneront qu'avec de la sostance de qualité supérieure. Pour faire des économies, les appareils les plus sophistiqués sont équipés d'un double système de consommation. Une fiole de haute qualité alimente les parties les plus délicates (le guidage, la détection, la communication, etc.) et une série de bonbonnes de sostance de poisson-chat ou de bœuf se charge de la propulsion.
Fiabilité : un échec critique, une maladresse, un *hard move*… et c'est l'occasion de montrer à quel point les objets sostanturgiques peuvent se retourner contre leurs utilisateur. Ne soyez pas avare sur les incendies, les yeux crevés ou les mains perdues. Évidemment, si l'inconscient fait usage de sostance de contrebande, doublez ou triplez les risques de problème.

La charcuterie de Merle

Pour sa consommation de sostance quotidienne, Castel Carne se fournit auprès des fermes alentour, dont les animaux sont embouteillés par les laboratoires flottants qui sillonnent la région. Mais pour le reste, c'est dans un petit laboratoire, situé près du sommet de la pyramide, que le sostanturge de quatrième catégorie **Merle** pratique les embouteillages ordonnés par les Carnefrite. Le plus souvent, il s'agit d'animaux de bât trop vieux pour remorquer les barges ou porcs qu'on prévoit d'égorger. Il est toujours impressionnant de voir les bestiaux hissés par une crémaillère jusqu'aux fenêtres de Merle, puis redescendre, inanimés, par une chute installée sur la paroi extérieure. Les cadavres s'empilent dans un chariot qui va directement chez les équarrisseurs de la rue-qui-pisse. Que les visiteurs en puissance se rassurent, les êtres humains en fin de vie dont la sostance doit être prélevée d'urgence ne sont pas jetés avec les carcasses de bétail.

La soupe à Luciole

Dans la rue principale du bourg, on trouve une bâtisse appuyée sur les pans d'un mur gigantesque. **La grande Luciole** y accueille tous ceux qui ont faim et les hordes grises de boue et de crasse s'y pressent à toute heure. De son grand chaudron, Luciole puise de généreuses louchées d'un ragoût de viande ou de poisson-chat.
Le poisson-chat est la denrée la plus facile à trouver pour les habitants des bourgs-fangeux. On les élève dans de grands bassins avant de vendre leurs filets et leur sostance. Embouteillée dans de grands fût, celle-ci nourrit les machines qui entretiennent les parcs. Arêtes et abats sont donnés aux porcs amphibies qui font l'ordinaire des gens plus fortunés.
Dans le long couloir de la maison de Luciole, les crève-la-faim et les enfants perdus se bousculent pour recevoir une maigre pitance. Les chanceux seront embauchés pour de petites besognes en échange d'un coin où dormir. Il arrive que des rupins venus des hauteurs traînent dans le coin pour trouver des gros bras peu regardants sur la teneur morale de ce qu'on leur propose. Les plus désespérés, on les aperçoit parfois dans un coin de la salle commune, en discussion avec un gars au teint rougeaud, enveloppé dans un lourd manteau ciré. Cet homme, que les autres ont l'heur d'éviter, c'est **Besmork le Moissonneur**. Quand il serre la main à quelque infortuné, il le précède jusqu'à une maison discrète située à l'écart, de l'autre côté de l'étang suant.

L'hôtel Besmork

Chez Besmork, l'ambiance est professionnelle et propre. La moissonneuse occupe tout un étage de la maison sur pilotis, tandis qu'une partie du rez-de-chaussée est consacrée à la préparation de la matière première. Des douzaines d'instruments spécialisés, aiguisés avec soin, s'alignent sur les murs souillés. Ceux qui ne peuvent plus nourrir leurs familles viennent ici vendre leur sostance contre une somme rondelette. Mais plus on attend et plus on peut espérer gagner. À Corrosie, le temps, la souffrance et les épreuves ont valeur sonnante et trébuchante. Mets-toi à la place de ces miséreux, mon lecteur. Faut-il te contenter de la somme offerte aujourd'hui, ou bien tenir une semaine de plus, en espérant que la fluxion de la petite dernière n'empirera pas trop ? Beau joueur, Besmork propose un service pour ceux qui sont à la fois pressés et exigeants. Pour une petite commission, il est prêt à rendre tes dernières heures particulièrement éprouvantes, et donc augmenter le potentiel de ta sostance. Vel et Lej, ses assistants, sont les meilleurs tortionnaires hors de la termitière des Filemaille.
Malgré le cœur que ces messieurs mettent à leur ouvrage, la marchandise de Besmork est de qualité pour le moins douteuse. Les appareils qu'elle fait marcher sont susceptibles de s'arrêter dès le premier usage, mais aussi de se mettre en surrégime sans crier gare. Cela ne déplaît pas à tous, remarque. Certains mercenaires apprécient que leurs masses à choc soient encore plus choquantes.



SÉJOUR narratif

J'espère que tu te trouves désormais convenablement renseigné sur Corrosie, cher lecteur. Il ne reste qu'une chose dont nous devions nous entretenir avant de nous séparer : la façon dont tu feras visiter ce métavers à tes narratonautes d'amis.

Partir à la découverte de la dernière cité est l'option la plus évidente. Des étrangers verront Corrosie avec des yeux neufs et auront l'occasion de découvrir notre monde pas à pas. Avant de partir, tu devras évidemment répondre à la question des origines de ces étrangers. Existe-t-il d'autres communautés hors les murs de la cité ? À moins que ces nouveaux venus ne soient issus du passé. Qui sait si un puissant mage n'a pas survécu à la fin des âges en arrêtant le temps pour lui et son entourage ? Des ressortissants d'un temps moins désespéré auraient sans doute du mal à s'adapter à l'état d'esprit des survivants, mais ils auraient beaucoup à leur offrir. Peut-être se souviennent-ils de la localisation de trésors perdus, voire d'un artefact qui leur permettraient de retourner à leur époque et d'éviter le réveil des titans.

Dans une optique plus classique, tes amis pourront incarner des mercenaires ambitieux, des voleurs habiles et des sostanturges défroqués au service d'un ou de plusieurs princes de la cité. Leurs missions les mèneront alors d'intrigues dans les altipalais en investigations dans les terrasses médianes en échauffourées dans les bourgs-fangeux. Sans oublier les difficiles expéditions entre les territoires de la ville, tenaillés par la faim et talonnés par les loups écaillés. C'est une dure vie que celle des agents des princes de Corrosie, mais une vie qui peut rapporter de quoi se sortir les pieds de l'eau.

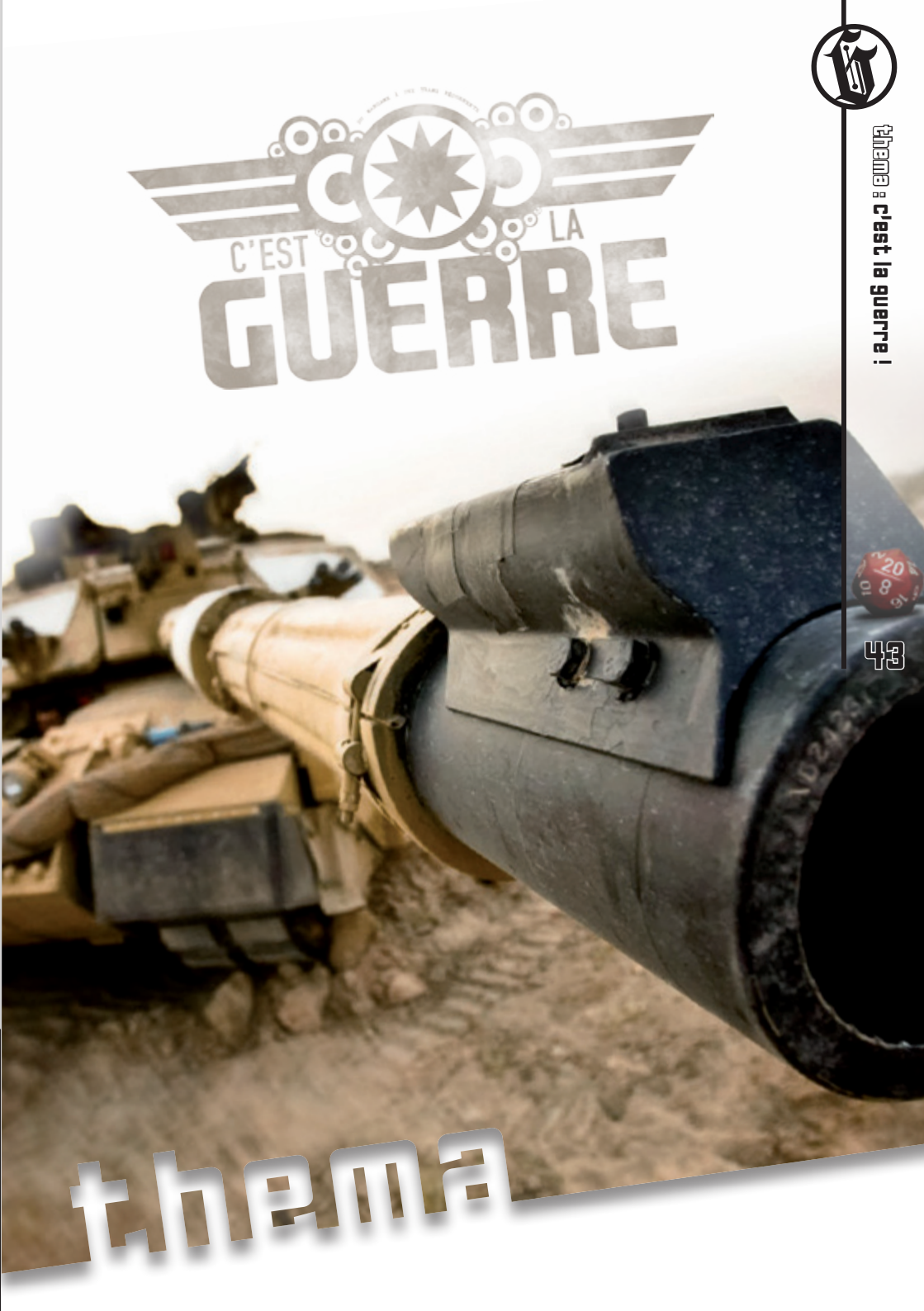
Enfin, si tu n'as pas peur de faire un certain travail d'exploration des alentours de Corrosie, tu pourras mettre tes voyageurs dans la peau de serviteurs des puissances. Car qui nous dit que les titans, les ektos et les autres scions des vides stellaires ont véritablement quitté le monde ? Peut-être ont-ils des projets pour notre roc balayé de pluies empoisonnées. Plutôt que de s'annoncer tout de go, les puissances auront alors décidé d'envoyer des humains – ou des choses qui leur ressemblent – pour préparer leur retour. Mais cela ne sera pas aussi simple, car les sostanturges et leurs maîtres secrets en savent plus qu'ils ne le disent.



vous jouez ?

Comme toujours, si vous avez l'occasion d'aller tremper vos guêtres dans les fondrières de Corrosie, n'hésitez pas à en parler à notre bourlingueur ubiquite préféré. Dans notre monde, il est joignable simplement par email :

athanase@quenouille.com


C'EST LA
GUERRE
thema



Bon, alors, bande de petits étrons rôtis : comme ça, on n'a pas été capable de pondre un panorama digne de ce nom dans le numéro précédent, hein ? Et c'est avec ça que je suis censé gagner cette putain de guerre ? C'est à se les couper et à se les bouffer en vinaigrette, moi, j'vous le dis. Maintenant, ça suffit. On retire bien délicatement ses doigts du fondement et on commence par se fader une cinquantaine de pompes. Exécution ! Je vais vous faire passer l'envie de glander, moi, nomdidjeu. C'est bon, vous êtes chaudes, les fillettes ? Allez, on enchaîne direct avec un panorama bien maousse sur les JdR et la guerre. Et que ça saute ! Han-djeu, han-djeu.

revue **des troupes**

A priori, dresser un panorama des jeux de rôle traitant de la guerre est une gageure. Selon les chiffres aimablement fournis par le Professeur TACO, 93,5 % des JdR publiés mettent en scène une guerre dans leur *background*. Un nombre quasiment aussi élevé offre à jouer des catégories de PJ comme « *guerrier* », « *mercenaire* » ou encore « *officier à la retraite* ». Et je ne vous parle même pas des pages et des pages de catalogue d'armes de guerre ou les subtilités de règles sur la dispersion des dégâts des grenades antipersonnel.

Pour s'en sortir, nous avons choisi de bien élaguer. Ainsi, silence radio sur les jeux comme ***Star Wars*** ou ***L'anneau unique*** (ou tout autre jeu tolkienien) ; certes, la guerre est largement présente dans l'arrière-plan de ces deux célèbres univers de jeu mais, dans les deux cas, rien n'oblige joueurs et MJ à s'y confronter. Il s'agit de *background* plus large, dont la guerre n'est qu'une facette, pas forcément d'ailleurs celle privilégiée par les récits y prenant place. Ainsi, traverser une forêt sauvage infestée de trolls et d'araignées géantes peut être toute une aventure de ***L'anneau unique***, comme organiser des contacts fructueux avec une bande de contrebandiers des Confins peut en être une dans un ***Star Wars***. Dans ce cas-là, pas de guerre à l'horizon.

Ce panorama se consacre donc aux jeux dont l'univers a la guerre pour thème central. Soit les PJ y jouent tous (ou en majorité) le rôle de combattants actifs d'un conflit (soldats, mercenaires, etc.). Soit la guerre y est au centre des dynamiques de jeu et occupe obligatoirement le quotidien des PJ, leur fournissant l'essentiel des intrigues et autres situations de jeu. Et même comme ça, comme nous allons le voir, il en reste un certain nombre au catalogue. Alors, la guerre, le sujet préféré des joueurs de rôle ?

par Julien Clément & François-Xavier Cuende
toutes illustrations ©

morne **plaine**

À première vue, non. En scrutant les lointaines années d'émergence de notre loisir (putain, 40 ans !), quelle surprise de constater l'absence du moindre thème ouvertement guerrier. Oh, bien sûr, la guerre en elle-même, avec son cortège de gros guerriers balèzes et d'armes sexy, ne manque pas. À ***D&D***, le guerrier humain passe pour la classe de personnage de base (celle qui nécessite le moins le recours à des règles spécifiques, magie, etc.). Dans ***Traveller***, le cheminement de tous les personnages à la création semble calqué sur une carrière de type militaire avec hiérarchie, avancement et tout.

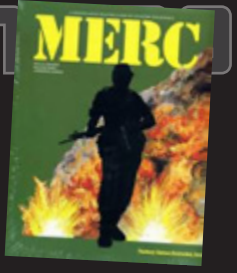
Mais, au final, les PJ ainsi créés – aussi martiaux soient-ils – ne partent pas à la guerre, ne sont même incorporés dans aucune armée. Tout au contraire, l'image classique du groupe de PJ qui émerge alors est celle d'une bande de francs-tireurs, d'indépendants qui, sans les obligations, ordres et missions de la charge militaire, vont et viennent à leur convenance, décidant de porter secours à l'elfe de l'auberge, d'explorer le secteur stellaire B-174 ou de nettoyer tel ou tel donjon si le cœur leur en dit. Cette image est donc particulièrement éloignée des standards militaires : le PJ est plutôt un aventurier sans attaches qui ne s'oblige à supporter – un temps – ses compagnons du moment que par souci efficacité (pas facile de piloter seul un croiseur stellaire, pas de « *mago* » sans « *tank* » pour le protéger, etc.). Et pas du tout, ou très rarement, parce qu'ils forment un commando cohérent et soudé autour d'un ordre de mission.

L'explication majeure s'imposerait-elle comme une évidence ? : Comme chacun sait, le jeu de rôle est le fils illégitime du wargame tactique ; avec le JdR, le pion se fait la malle de la carte à hexagones en claquant le couvercle de la boîte thermoformée pour vivre enfin sa vie. Dans ce genre d'émancipation, il n'y a pas 36 solutions : il faut tuer le père. Hors de question, donc, pour les tout premiers JdR, d'avoir pour thème la guerre. Question de survie.

Les petits soldats

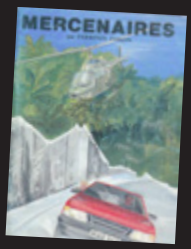
Les personnages de JdR ont-ils complètement réussi à s'affranchir du pion de wargame qu'ils étaient jadis ? Pas si sûr. Il suffit de jeter un œil au lexique pourtant non-exhaustif ci-dessous. Il récapitule quelques termes couramment utilisés et quelques habitudes solidement ancrées dans nos parties de JdR, leur conférant encore une légère allure martiale :

- **CAMPAGNE :** expédition militaire comportant plusieurs opérations successives ; en JdR, le terme continue encore et toujours à désigner n'importe quelle série de scénarios reliés logiquement entre eux ;
- **CARRIÈRE :** parcours professionnel bien balisé fait d'étapes successives, d'épreuves initiatiques, de choix cruciaux, etc., comme dans officier de carrière ; terme souvent utilisé en JdR pour désigner le système de création de personnage ou de progression de ceux-ci (***Traveller***, ***Warhammer***, ***Empire Galactique***, etc.) ;
- **CLASSE (DE PERSONNAGE, D'ARMURE…) :** ensemble de personnes ou de choses appartenant à la même catégorie, souvent employé dans le vocabulaire militaire (classe d'armes, faire ses classes…) ;
- **COMBAT (RÈGLES DE) :** règles spécifiques faisant l'objet d'un chapitre à part et généralement copieux dans la plupart des manuels jeux de rôle ;
- **COMBAT DE MASSE :** système spécifique tentant de résoudre plus ou moins simplement le dilemme d'un jeu au singulier (le JdR) dans un événement éminemment collectif (une bataille rangée) ;
- **CONFLIT :** terme générique renvoyant à toutes formes d'opposition à résoudre entre les PJ et le monde ou entre les PJ eux-mêmes afin de faire avancer la narration. Terme de plus en plus souvent employé dans la rédaction des règles de JdR, notamment dans ceux s'apparentant au courant dit *« narrativiste »* ;
- **ROUND :** période courte désignant traditionnellement un temps de combat intense entre deux pauses ; en JdR, c'est très souvent la plus petite unité de découpage du temps de l'ensemble du système de jeu.









aux avant-postes

Le truc est bien connu : quand les gros sont en place, qu'ils tiennent les meilleures postions, il ne reste plus qu'à se couvrir le visage de suie, à tenir son couteau entre les dents et à ramper pour tenter de passer entre les lignes. C'est exactement cela que tentent les nouveaux petits éditeurs US du début des années 1980 en offrant aux rôlistes les premiers JdR guerriers : ***D&D*** et ***Runequest*** ne jurent que par les aventuriers indépendants, genre voleurs ou prêtres ? OK, nous, nous vous proposons de jouer des durs, des tatoués, en un mot : des biffins.

En ces années 1981-82, ce sont tout particulièrement deux éditeurs qui se détachent dans ce trip exotique guerrier : **FGU** et **FASA**. Le premier publie à la fois ***MERC*** (1981), probablement le premier JdR guerrier de l'histoire du hobby (on y joue certes des mercenaires mais les contextes de guerre du XXe siècle comme la Rhodésie y sont abordés de façon très directe), et ***Privateers and Gentlemen*** (1982), premier jeu à s'intéresser aux guerres du passé, en l'occurrence aux combats navals aux alentours de 1800 (***P&G*** est d'ailleurs un cas d'école pour notre propos, puisqu'il il est une sorte de *spin-off* rôliste d'un jeu de bataille préexistant, ***Heart of Oak***). Pendant ce temps-là, **FASA**, jeune éditeur appelé à de futurs grands succès, fait ses premières armes (arf) avec ***Behind enemy lines*** (1982).

Mais, c'est le jeu ***RECON*** qui va être appelé à un timide succès en cette période d'émergence du genre guerrier. D'abord publié en 1982 par un obscur éditeur du nom de **Role Playing Games** (en toute simplicité…), ce jeu ancré dans les affres de la guerre du Vietnam ne prendra vraiment son envol que lors de sa réédition en 1986-87, dans un tout autre contexte (voir plus loin), par le célèbre éditeur Palladium. Lors de sa première existence, ***RECON*** n'est encore qu'un minuscule livret de règles que rien ou presque ne distingue d'un jeu d'escarmouches ; son éditeur d'alors, malgré son nom, vendait aussi des figurines. Avec **Palladium**, le jeu se transforme en quelque chose de plus classique, un peu plus complet aussi grâce à la publication d'un supplément. Il est d'ailleurs surprenant d'y retrouver la plume d'Erick Wujcik qui, plus tard, s'illustrera dans un tout autre genre (***Ambre*** notamment).

Cette première vague de JdR guerriers représente finalement peu de choses à l'aulne de l'ensemble de l'histoire du hobby. Juste une des nombreuses tentatives de l'industrie naissante de tenter de renouveler les thèmes abordés par les premiers jeux.

America is back

Cela mériterait un thema à part entière mais le JdR, né au cours des années '70, a sans doute quelque chose à voir avec la culture hippie et post-hippie : pas de vainqueur, pas de perdant, on se rejoue des trips dans la nature comme jadis, influence tolkienienne, etc. Pas facile dans ce contexte d'assumer des envies de rangers et de fusils d'assaut, pas vrai ? D'où l'échec inévitable des premiers JdR à thème guerrier. Les choses changent du tout au tout au milieu des années '80. D'abord surpris puis, pour certains, ragaillardis par l'agressivité de la diplomatie reaganienne, les teenagers américains se font de plus en plus nombreux à vouloir en découdre autour de la table. La brèche est ouverte : l'Amérique est de retour et les jeux au thème guerrier vont pouvoir pulluler.

Price of freedom (1986, **West End Games**), ***Freedom fighters*** (1986 itou, **FGU** bis), ***Year of the Phoenix*** (1986 aussi, **FGU**, le retour !), ***Phoenix Command*** (1986 toujours, **Leading**







Edge Games – c'est quoi ce truc avec le Phénix, là ?) voire ***Delta Force*** (1986 encore, **Task Force Games**, plus orienté antiterrorisme que guerre) inondent les bacs. Les trois premiers sont assez similaires dans leur proposition de jeu : cette fois-ci ça y est, les Rouges viennent d'envahir les plaines de l'Alabama, il va falloir arrêter de perdre son temps sur ***D&D***, sortir le fusil de papy et aller bouter le commie hors du territoire yankee. ***Phoenix Command*** est lui plus généraliste et s'intéresse à toutes les formes de conflits contemporains (un cadre Vietnam est toutefois proposé dans un supplément). À juste titre, sa gamme est plus étoffée (enfin, surtout des catalogues de matos, quoi) que les autres jeux de cette vague, tous assez anecdotiques.



En fait, au milieu de ces titres plus ou moins réussis, une gamme émerge, devenant un véritable phénomène outre-Atlantique : ***Twilight 2000***. Publié en 1984 par **Game Designers' Workshop** (**GDW**), le jeu se propose de vous faire jouer la Troisième guerre mondiale à travers le destin d'un petit groupe de soldats US en mission loin de chez eux. Doté d'une gamme pharaonique (au bas mot : une bonne cinquantaine d'ouvrages) truffée de suppléments de matos et de descriptions de fronts plus ou moins improbables, le jeu a aussi connu une seconde édition (publiée en 1990 avec une urgente mise à jour du contexte géopolitique !), un *spin-off* (***Merc 2000*** pour jouer des… mercenaires) et une récente tentative plus ou moins avortée de *reboot* (***Twilight 2013***). Même chez nous, le jeu, 100 % yankee, finit par se tailler sa petite notoriété, bien aidé en cela par *Casus Belli* qui lui consacre un fort surprenant portrait de famille dans son numéro 59. Ah oui, une petite pré-



Better dead than red

La thématique du « *plutôt mort que rouge* » n'avait pas épargné le cinéma états-unien de ces années 1980. Le porte-étendard de ce courant nanardesque est assurément *Red Dawn / L'aube rouge* (1984), réalisé par John Milius, plus inspiré quand il tenait la plume pour *Jeremiah Johnson* ou *Apocalypse Now* : des adolescents du Colorado résistent à des troupes soviétiques, nicaraguayennes et cubaines tombées du ciel. Près de trente ans plus tard, un tâcheron des « films d'action », Dan Bradley, remet le couvert, avec une resucée – assumée jusque dans le titre, *Red Dawn / L'aube rouge* (2012) – encore plus pathétique que l'original, et où le Nord-Coréens ont remplacé les Soviétiques, effondrement de l'URSS oblige. Toutefois, les bouses cinématographiques ou livresques constituant parfois d'honnêtes inspirations pour des scénarios de JdR, ces Aubes rouges sont peut-être de bons filons.

cision : l'article sur ***Twilight 2000*** paraît dans la section « *wargames* » du célèbre magazine ! Il faut dire que le jeu se décline également en jeu de guerre tactique (***Last Battle***), qui partage avec le JdR des références aux mêmes suppléments (notamment les catalogues de véhicules). Pour ajouter au trouble, la deuxième édition du jeu est introduite par une boîte d'initiation (***Twilight Encounters***, 1990) qui mêle aux règles traditionnelles du JdR des cartes à cases et des pions en carton. De quoi y perdre son latin.

les guerres des étoiles

Le tour des possibilités du genre semble vite fait. Les guerres asymétriques et périphériques genre Vietnam sont trop glauques pour que quiconque ait envie de s'y amuser le vendredi soir. L'hypothétique invasion rouge appelle à l'héroïsme positif mais est désormais un thème battu et rebattu. Le reste de l'imagerie guerrière ne tarde pas à faire la preuve de son absurdité et la fin de la Guerre froide impose ses évidences : difficile de faire jouer la guerre à l'échelle de l'humain quand l'enjeu majeur est constitué de missiles intercontinentaux aux ogives thermonucléaires.

Là encore, autorisons-nous à penser que les rodomontades de Ronald Reagan vont peser lourd dans les goûts du public américain de ce milieu des années '80. En présentant à l'Amérique stupéfaite le projet d'*IDS* (un truc improbable à base de satellites tueurs de missiles et de canons laser de l'espace), le président US vend à nouveau du rêve martial à tous les petits guerriers en herbe : l'avenir de la guerre se trouve dans l'espace ! Et, bien sûr, les médias de l'époque trouvèrent un nom plus sexy qu'*IDS* au projet : « *Star Wars* ».

Toujours est-il que naît aussitôt un sous-genre de JdR appelé à une grande postérité aux USA : le jeu de guerre SF. ***Mechwarrior*** (1986, **FASA**), ***Living Steel*** (1987, **Leading Edge Games**), ***Legionnaire the RPG*** (1990 seulement mais c'est un spin off d'une gamme de jeux préexistante : ***Renegade Legion***, encore **FASA** !)… sortent en rangs serrés. De ce côté de l'Atlantique, on connaît surtout le premier cité, traduit en 1989 par **Hexagonal** sous l'intitulé peu inspiré ***Technoguerriers***, sans succès (aucun supplément). Aux States, par contre, c'est une autre histoire ! La gamme comporte des dizaines et des dizaines de suppléments, puis continue jusqu'à aujourd'hui sous d'autres éditeurs avec les différentes versions de ***Battletech*** (même univers, même thématique guerrière SF). De fait, ***Mechwarrior*** n'est, à l'origine, rien d'autre qu'une adaptation sous forme de JdR d'un jeu de plateau de bataille SF du nom de ***Battletech***. Le concept du JdR est alors très exactement d'incarner les pilotes de robots géants et autres véhicules SF de combat, enfin extraits de leur cockpit. Ce qui, justement, distingue le JdR du jeu de plateau originel, c'est que, en dépit de son nom martial, il est justement (un peu) moins orienté guerre : possibilité d'incarner des PJ scientifiques ou techniciens, scénarios variés, etc. Décidément, il semble difficile pour le JdR d'assumer frontalement une problématique guerrière.

Plus tardifs mais dans le même mouvement guerre SF, ***Heavy Gear*** (1995) et ***Jovian Chronicles*** (1997), tous les deux de grands succès chez les Canadiens de **Dream Pod 9**. On pourrait tout aussi bien ne pas s'arrêter là, car le sous-genre est devenu une vraie référence rôliste et les jeux de ce type continuent de sortir sans discontinuer.

Remarquez, dans la plupart de ces jeux, la présence de robots géants qui se foutent sur la gueule : est-ce une des raisons du succès de ces jeux par rapport à d'autres types de mise en scène de la guerre ? Là, le joueur n'est pas en première ligne puisqu'il se cache derrière son personnage qui, lui-même, se cache à l'intérieur du robot. Cette mise en abyme permet donc la mise à distance de l'horreur de la guerre. Un robot, ça ne saigne pas et ça n'a pas de remords.

Messieurs les Anglais, tirez les premiers

Et chez nous, alors, pendant ce temps-là ? Bah, rien. La France, comme le reste de l'Europe, se trouve sous la menace absurde et mortelle de missiles qui ne sont pas les siens et personne n'a vraiment envie de rigoler avec les copains en jouant à la gué-guerre thermonucléaire, fût-elle de l'espace. Ainsi, aucun des jeux précédemment cités ne trouve le moindre écho sous nos latitudes : pas de VF, pas de pâle copie, une notoriété faible.

Le thème de la guerre finit par se frayer en rampant un chemin dans le *no man's land* européen au tournant des années '80-90 avec deux titres aussi anecdotiques que décriés à l'époque. Pas de fumée sans feu. Le premier « vrai » jeu de guerre (le seul ?) francophone est sûrement ***Mercenaires*** (1991). Comme son nom l'indique, il s'agit d'un jeu simulationniste et très premier degré dont on ne peut pas dire qu'il contourne son sujet. Le cadre de jeu est une actualité glauque et plutôt réaliste mais, par la force des choses, les PJ évoluent plutôt dans les sphères de l'antiterrorisme ou de l'antigang que dans la guerre proprement dite. Édité quasiment à compte d'auteur (**Fléo**), il réussit à se doter d'une petite gamme et à se faire connaître auprès des lecteurs de *Casus Belli* (avec un scénario et tout) de l'époque, mais reste, par sa présentation et sa modeste distribution, très proche de ce qu'on appellerait aujourd'hui un JdRa.

Évoquons aussi la sortie, un peu avant, du fameux ***Whog Shrog*** (1988), émanation française de ce courant guerrier spatial dont nous vous entretenions plus haut. Édité chez **Siroz**, le jeu se veut absolument transgressif : les *Whog Shrog* sont des surhommes créés pour le combat et la destruction sans merci. Bref, des grosbills sans émotions et sans sentiments. Bref, des PJ. Ahem. A l'époque, l'opinion rôliste est assez unanime à trouver la provocation un peu grosse et gênante et, après une très courte gamme (un écran et un supplément), le jeu disparut dans les limbes d'où, peut-être, il aurait été utile de ne jamais l'avoir extrait.

Et dans le reste du monde ? Rien. Ou si peu. C'est comme si, avec la fin de la Guerre froide, les jeux de guerre avaient cessé subitement d'intéresser les Anglo-saxons. On ne dénombre ainsi quasiment aucun jeu dont le thème central soit la guerre, dans la période 1989-1995.

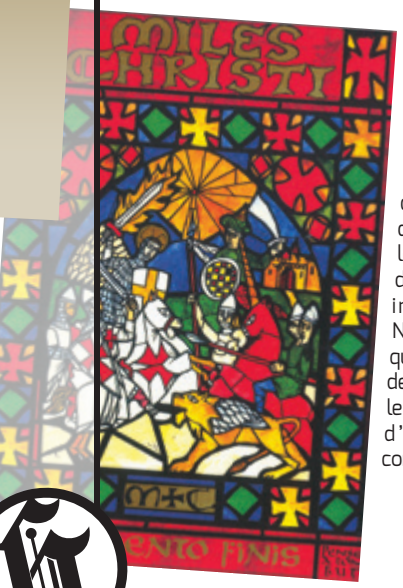
vieilles gloires

Pour autant, le thème n'a pas réellement cessé d'intriguer. La guerre, c'est l'occasion de former un petit groupe soudé, de distribuer des missions, d'utiliser toutes sortes d'armes qui font boum… Du velours pour beaucoup de groupes de JdR. Reste à trouver un angle qui permette de s'affranchir de (presque) tous ses côtés gênants et inconvenants. Et la clef ne peut venir que d'Européens ayant un rapport à peu près positif avec leur passé militaire.

En effet, sorti par la porte, le thème guerrier revient par la fenêtre (de tir) de l'Histoire. Et ce essentiellement dans deux pays : la France et, plus inhabituel, l'Espagne. En 1995, les Français de **SPSR** sont les premiers à proposer un JdR entièrement dédié à l'incarnation de guerriers historiques avec le remarquable ***Miles Christi***. Les PJ y incarnent des Templiers envoyés en mission pendant les Croisades. Nous voici au cœur du sujet puisque là tous les PJ incarnent exclusivement des militaires en service actif avec garnison, ordres de mission, hiérarchie et tout l'arsenal. Qui plus est, les Croisades, avec leur lot de massacres de civils et de préjugés racistes, ce n'est pas spécialement festif

comme front. Et pourtant, là, ça passe. Grâce à la distance du temps (et, il faut bien le dire, au bénéfice aussi d'une bonne dose de fantastique), le jeu est très bien accueilli par la critique qui ne soulève pas, cette fois-ci, les risques bien réels à jouer dans un contexte guerrier trouble qui, encore aujourd'hui, empoisonne les relations entre les chrétiens et les musulmans. Le jeu s'offre donc une gamme réduite mais de belle qualité (avec écran, jeu de cartes spécifiques et tout) mais cesse de paraître malgré tout dès 1996, sans doute en raison de difficultés de renouvellement. En effet, le jeu de guerre historique présente bien des écueils (PJ assez uniformes, manque de liberté pour les joueurs, quasi-impossibilité d'intégrer des PJ féminins, etc.) qui finissent par faire fuir le public. Un parallèle peut s'établir avec ***Te Deum pour un massacre*** (2005, **Matagot**) qui, s'il n'invite pas spécialement à jouer de purs guerriers, met lui aussi très nettement le contexte de guerre (de religions en l'occurrence) au cœur du jeu. Là aussi, le jeu est unanimement applaudi mais finalement peu joué et, malgré une seconde édition récente, semble voué à ne plus être soutenu.

Nous autres Français partageons visiblement cette même fascination un peu gênée pour nos anciennes fines lames avec nos voisins Espagnols. En effet, **JOC**, une maison d'édition catalane, publie cette même année 1995 ***Almogàvers*** qui prend pour thème les guerriers éponymes de la Compagnie catalane à la fin du Moyen Âge, lors de l'âge d'or d'une Catalogne indépendante. Notons toutefois que, à l'inverse de ***Miles Christi***, le jeu catalan fait d'importantes concessions à la



jouabilité et ne limite nullement les PJ au rôle-titre… ce qui nous éloigne un peu de notre sujet ! En 2002, le JdR espagnol récidive avec une deuxième incursion dans le passé militaire de la péninsule. Cette fois-ci, ce sont les soldats perdus de l'armée du Siècle d'Or espagnols qui sont au cœur du background de ***Capitàn Alatriste*** (2002, **Devir Iberia**). Là aussi, hélas, le jeu ne va pas au bout de son thème guerrier : le matériel de jeu proposé se rapproche beaucoup plus de l'ambiance plus classiquement cape et d'épée (PJ variés, missions civiles, etc.) et on serait bien en peine de retrouver l'ambiance franchement martiale des meilleurs épisodes des aventures du célèbre et laconique bretteur moustachu comme Le soleil de Breda ou Corsaires du Levant.
Cela dit, deux raisons principales peuvent expliquer que le jeu ***Capitàn Alatriste*** ne développe pas beaucoup la partie « guerre » de cet univers :, d'une part, cette guerre a lieu loin de l'Espagne (principalement en Flandres), et c'est sûrement aussi peu familier aux rôlistes espagnols que les environs de Maastricht le sont aux rôlistes français jouant dans un ambiance « d'artagnanesque » ; d'autre part, la richesse de l'univers de l'Espagne du Siècle d'or, telle qu'Arturo Pérez-Reverte la fait revivre dans ses romans ayant directement inspiré le jeu, permet de multiples genres d'aventures, où la guerre n'est qu'un élément minoritaire. D'ailleurs, le même constat peut être tiré du jeu ***Flashing Blades*** (**FGU**, 1984) / ***Les trois mousquetaires*** (**Hexagonal**, 1986) : même s'il comporte un système spécifique de gestion des carrières militaires, la majorité des aventures proposées n'est pas tournée vers la guerre.

Pour boucler la boucle et revenir chez le peuple inventeur du JdR et principal pourvoyeur de jeu, il est troublant de constater que, dans le même temps, lui, tourne ouvertement le dos à son passé militaire, refusant d'en faire un objet de jeu. Ainsi, la fratricide guerre de Sécession ou les peu reluisantes guerres indiennes de la Conquête de l'Ouest ne sont au cœur d'aucun des innombrables JdR US. Un jeu comme ***Deadlands*** en parle mais, outre le vernis uchronique et fantastique, il ne s'agit pas à proprement parler du sujet du jeu.

Outre-Pyrénées… et au-delà



Des auteurs espagnols de JdR ont publié au moins deux autres JdR pleinement ancrés dans un univers de guerre, sur lesquels nous voulons donner un coup de projecteur du fait de leur singularité l'un par rapport à l'autre : le premier, âgé de plus de vingt ans et ouvrant les portes sur un univers pouvant aux rôlistes du monde entier ; le second, de moins de 2 ans et centré sur un sujet bien plus étroit.

C'est en 1990, que le club de JdR *Alas de Dragon* (« *Ailes de dragon* ») lance ***Comandos de guerra*** (« *Commandos de guerre* ») ; le jeu trouve un premier tremplin professionnel aux **Ediciones Cronópolis** (1994), puis un second grâce **Ediciones Sombra** (2003). La renaissance en 2003 a entraîné un changement de système, passant du BRPS à un moteur spécifique aux éditions **Sombra**, et un doublement du volume du livre de base, de 180 pages à près de 400 ; mais le jeu a conservé un même univers : la deuxième guerre mondiale, sans exclusivité de théâtre d'opération ou de nationalité de combattants à incarner. Il invite à incarner aussi bien un soldat belge défendant le fort d'Ében-Émael assailli par les parachutistes allemands qu'un Marine états-unien rampant dans la jungle asiatique, un aviateur japonais attaquant Pearl Harbour qu'un commando britannique lancé à l'assaut du port de Tobrouk. Les joueurs les plus audacieux pourront même se glisser dans la peau d'une petite fille juive de Varsovie cherchant à éviter que les SS ne la capturent pour l'envoyer en camp de concentration, ou un gamin berlinois dans les jours difficiles de 1945. Et quelques fans du jeu ont relevé le défi de proposer des aventures dans un cadre historique qui a laissé des cicatrices encore douloureuses dans la société espagnole : la guerre civile de 1936-1939.

C'est un tout autre cadre qu'exploite ***1808***, publié en 2012 aux **Ediciones Sombra** : la « guerre d'indépendance » des Espagnols, soutenus par les Britanniques, contre Joseph, frère de Napoléon, que ce dernier a mis cette année-là sur le trône d'Espagne. Un univers historique chez aux Espagnols et aux Anglais – qui l'appellent *Peninsula War* – mais plutôt méconnu des Français (posez la question autour de vous, et donnez-nous-en des nouvelles !). Combats contre les Français, guérilla et répression, mais aussi intrigues de palais, bandits de grand chemins, c'est toute l'Espagne de ce début du XIXe siècle qui entre en jeu, celle des tableaux de Francisco de Goya, des romans de Joseph Peyré ou, plus récemment, d'Arturo Pérez-Reverte, ou encore des séries télévisées comme *Los desastres de la guerra* (1983) ou *2 de Mayo: Libertad de una nación* (2008-2009). Le système de jeu inclut des règles pour les affrontements verbaux, les batailles rangées terrestres, les combats navals. Ce ***1808*** espagnol peut être regardé en stéréo avec ***Duty and Honour*** (voir l'autre encadré).

Références :

Juan Carlos Herreros Lucas, ***Comandos de guerra*** : publié en auto-édition en 1990, puis aux **Ediciones Cronópolis** en 1994, et aux **Ediciones Sombra** en 2003.

Ignacio Conesa Zamora, ***1808*** : publié aux **Ediciones Sombra** en 2012

Joseph Peyré, le roman *Une fille de Saragosse* (1957) et ceux de sa « *trilogie andalouse* », *Les Lanciers de Jerez* (1961) et *Les Remparts de Cadix* (1962), *L'Alcade de San Juan* (1963).

Arturo Pérez-Reverte, les romans *El húsar / Le hussard* (1986, édition révisée 2004), *Un día de cólera / Un jour de colère* (2007), et *El asedio / Cadix, ou la diagonale du fou* (2010).

Mario Camus, la série *Los desastres de la guerra* : 6 épisodes, en première diffusion en 1983.

María Cereceda (saison 1) et *Gonzalo Baz* (saison 2), la série *2 de Mayo: Libertad de una nación* : 22 épisodes, en première diffusion en 2008 et 2009.

Riposte britannique : Duty and Honour et Beat to Quarters

Vous avez aimé la saga des romans de Patrick O'Brian et de ses héros Jack Aubrey et Stephen Mathurin, ou bien, à défaut de les avoir lus, vous avez applaudi l'adaptation cinématographique qu'en a tirée Peter Weir avec son brillant *Master and Commander: The Far Side of the World* (2003) ; et vous voilà pris de l'envie de hisser les voiles d'un navire de la Royal Navy pour lutter, sur toutes les mers du globe, contre le tyran impérial Napoléon ? À moins que vous n'ayez le mal de mer, et que vous préfériez le plancher des vaches, crapahutant dans les pas de Richard Sharpe, soldat d'élite britannique, né sous la plume de Bernard Cornwell et incarné sur le petit écran par Sean Bean (le Boromir de Peter Jackson, pour les initiés), et luttant, des Indes à Waterloo contre… le despote impérial Napoléon ? Alors les deux jeux de Neil Gow, ***Duty and Honour*** et ***Beat to Quarters***, sont faits pour vous.



Les vieux rôlistes – ou les jeunes rôlistes curieux de vieux jeux – se souviennent peut-être de ***Privateers and Gentlemen*** (***P&G***), où l'on incarnait principalement des officiers de la marine de guerre (les *gentlemen*) ou des corsaires (les *privateers*) à l'âge d'or de la marine à voile, c'est-à-dire, grossièrement, du début de la guerre de Sept ans à la fin de l'épopée napoléonienne. ***Beat to Quarters*** s'inscrit, à sa manière, dans la descendance de ***P&G*** : il couvre surtout la période 1780-1815 (mais sans exclusive) et propose de se glisser préférentiellement dans la peau de valeureux marins – pas forcément officiers – britanniques. Pourquoi cette préférence pour la Royal Navy ? Probablement parce qu'elle était, à cette époque-là, un fin mais solide rempart contre l'expansionnisme de l'empereur français, comme le furent les héroïques Royal Air Force et Royal Navy contre les menées de l'Allemagne nazie. ***Duty and Honour***, lui, se recentre sur le tournant que constitue l'année 1810, quand l'armée britannique, sous les ordres d'Arthur Wellesley, futur duc de Wellington, entreprend de bouter les Français hors de la péninsule ibérique. N'en déplaise aux thuriféraires de l'Empereur, ces deux jeux sont donc placés sous le thème de la guerre de résistance et de libération, où la qualité et le dévouement font barrage au rouleau compresseur de la tyrannie.

Duty and Honour et ***Beat to Quarters*** partagent un même système de jeu, simple mais pas simpliste, dans lequel un jeu de 52 cartes est utilisé pour les tirages aléatoires. Il ne faudrait tout de même pas qu'une allergie aux cartes – ou aux PJ anglais ! – amènent les curieux à jeter le bébé avec l'eau du bain : la variété des missions et intrigues et la diversité des théâtres d'opération font de cet univers « guerrier napoléonien » un riche creuset d'aventures rôlistiques.

Références :

- Patrick O'Brian, la série « *Aubrey-Mathurin* » : 20 romans, plus un incomplet, publiés de 1999 à 2004.
- Bernard Cornwell, la série « *Sharpe* » : 24 romans et nouvelles, publiés de 1981 à 2007.
- Tom Clegg (réalisateur), la série « *Sharpe* » : 16 téléfilms, en première diffusion de 1993 à 2008.
- Neil Gow, ***Duty and Honour*** et ***Beat to Quarters*** : publiés par **Omnihedron Games**, en 2008 et 2009, respectivement.

John Williams, ***Privateers and Gentlemen*** : jeu de rôle et wargame naval, publié par **Fantasy Games Unlimited** en 1982.

faites la guerre, pas LA Guerre

La problématique de fond est là : comment faire jouer à un thème guerrier sans se confronter à l'inévitable horreur de la guerre, aux préventions des victimes et de leurs descendants, aux parts d'ombre et aux souvenirs glaçants ? La réponse est, sans doute, « pas possible ». Mais, un temps, l'industrie US du JdR sembla avoir trouvé la voie avec plusieurs tentatives assez regroupées dans le temps (2001-03) de jeux proposant des visions uchroniques de la plus célèbre de toutes les guerres, la Seconde guerre mondiale.

Gear Krieg (**DP 9**) réinterprète la guerre mondiale avec les habituels robots géants qui ont fait le succès de cet éditeur. ***Godlike*** (2002, **Hobgoblynn Press**) se dit, lui, que la vogue du mythe du surhomme pourrait permettre de mâtiner ce conflit d'une bonne dose de super-héros. ***GURPS*** (**Steve Jackson Games**), fidèle à sa ligne, se montre plus polyvalent et offre une sous-gamme sombrement appelée ***GURPS World War II*** qui, si elle n'hésite pas à donner conseils et pistes de scénarios dans la veine uchronique et fantastique, reste étonnamment proche de l'Histoire (surtout dans ses 3 suppléments). Rien de tel dans le bien nommé ***Weird Wars D20*** (**Pinnacle**) qui ne se refuse rien pour rendre la Seconde guerre mondiale « sexy » aux yeux des rôlistes : magie nazie à base de runes, véhicules militaires possédés par des esprits, monstres en tous genres, etc.

Pourquoi pas après tout ? Ces jeux ne sont pas sans qualité (enfin, surtout le ***Godlike*** de Dennis Detwiller et Greg Stolze, en fait…) et ce traitement fantastique et/ou uchronique a été apporté avec succès à bien d'autres périodes de l'Histoire (ne serait-ce que le Moyen Âge). Hélas, la planche avait été salement savonnée. Quelques années plus tôt à peine (1997), la diarrhée éditoriale du ***Monde des Ténèbres*** (**White Wolf**) de l'époque avait eu le bon goût d'inclure un supplément (certes estampillé **Black Dog**… ouh, maman, j'ai peur !) pour ***Wraith*** (le jeu ***MdT*** consacré aux revenants et fantômes) nommé ***Charnel Houses of Europe: The Shoah***. Si ce n'est pas vraiment, ici, du jeu de guerre, c'était malgré tout une des premières tentatives du JdR de parler de la guerre telle qu'elle avait existé (sans elfes ni robots géants, donc) ; et le moins que l'on puisse dire est que le résultat est plutôt gênant. Photos glaçantes en guise d'illustration, anecdotes glauques en guise de *background*, devoir de mémoire autour d'une soirée pizza-coca entre potes du vendredi soir en manière de caution morale. Bref, une faute de goût impardonnable qui, d'ailleurs, reçoit une quasi-unanime volée de bois vert de la part de la presse rôliste française de l'époque. Depuis lors, aborder la Seconde guerre mondiale en JdR, et peut-être même aborder la guerre contemporaine tout court, est devenu une gageure.

dans la logique de guerre

Pour sortir de cette impasse frustrante, il faut réussir à mettre la guerre au cœur de l'histoire qui se racontera autour de la table sans pour autant que les PJ soient eux-mêmes des soldats ou des guerriers embrigadés d'un côté ou de l'autre de ce conflit. C'est la voie tout particulièrement suivie par une nouvelle génération de créateurs de jeux francophones qui, au long des dix dernières années, n'ont eu de cesse de vouloir nous faire jouer la guerre « autrement ».

Nous avons déjà évoqué le cas de ***Te Deum pour un massacre*** qui peut passer pour un pionnier. Quasiment aux mêmes dates (2005-06), le 7ème Cercle déploie sa gamme ***Qin*** avec des gens comme Jérôme Larré et Romain d'Huissier aux commandes. Il ne s'agit pas à proprement parler d'un jeu de guerre mais la toile de fond est la Chine historique (IIIe siècle avant notre ère) des 7 Royaumes combattants – son nom n'est pas trompeur – n'est pas alors un pays de paix et de tranquillité zen. Le reste de la gamme ,avec le supplément ***L'art de la guerre*** (description des armées, règles de combat de masse, etc.) et surtout la campagne ***Tian Xia*** (où la guerre n'est plus un simple arrière-plan mais le cœur du sujet), en fait un des JdR abordant le plus franchement le thème de la guerre. Notons que Jérôme Larré récidive sur des bases assez proches avec ***Tenga*** (2011, **John Doe**) ; ce jeu japonisant exploite, lui aussi, une période de guerre intense, mais porte son attention essentiellement sur les destins individuels bouleversés par les sursauts

de celle-ci (pas spécialement sur les guerriers, donc). Quant à Romain d'Huissier, il semble avoir pris goût au traitement acrobatique de la guerre puisque le background de ***La Brigade Chimérique*** (2010, **Sans-Détour**) a énormément à voir avec la si dangereuse Seconde guerre mondiale.

Mais, dans cette *« nouvelle vague »* francophone, le jeu qui aborde le plus frontalement le sujet est bien entendu ***WarsaW*** (2009, **John Doe**). Il s'agit d'une uchronie guerrière dans laquelle la Première Guerre Mondiale n'a jamais pris fin sur le front est et s'est poursuivie jusqu'aux années 1960, se cristallisant essentiellement sur la Pologne et sa capitale. Les armées de deux états devenus totalitaires, l'Allemagne ultranationaliste à l'ouest et la Russie soviétique à l'est, ne cesseront de s'y battre tant qu'un des leurs sera encore en état de tenir les armes.

À en juger par les précédents évoqués ci-dessus, l'exercice était pour le moins risqué et pour beaucoup d'auteurs tout ce beau *pitch* aurait fini en soldats à croix gammée, dictateurs à moustaches et fines aventures où on prend d'assaut des camps de déportation. Ce n'est pas le cas ici et jouer à ***WarsaW*** ne laisse pas un arrière-goût douteux dans la bouche. Enfin, pas trop. Comme disait Edouard Herriot de façon sentencieuse : *« La politique, c'est comme l'andouillette : il faut que ça sente la merde mais pas trop. »*

Dans ***WarsaW***, c'est tout à fait cela. Le thème du jeu n'est ni la Première, ni la Seconde guerre mondiale. C'est la guerre contemporaine et ses corollaires : régimes totalitaires, guerre à mort, déshumanisation des soldats, propagande, prise à partie des civils. Tout cela est très bien traité dans le jeu sans pour autant tomber dans le graveleux ou le trop clairement référencé. Ainsi, la discrétion totale des auteurs (au fait : Julien Heylbroeck et Willy Favre) sur la question juive, par exemple, est-elle appréciable. Pas non plus de parti pris : on peut indifféremment jouer l'un des deux camps ou aucun des deux (résistants polonais, bandits cyniques ou reporters par exemple), car là n'est pas le plus important. L'important, c'est que les PJ survivent et se battent à ***WarsaW***.
Pour être complets sur le sujet, notons que l'éditeur **John Doe** aborde encore une fois le sujet avec la publication de ***Bloodlust Metal*** (2012) dont le *background* est modelé par les horreurs de la guerre et qui a fait de l'univers martial l'objet de son premier et pour le moment unique supplément, ***Le mois des conquêtes #1***, avec notamment un système de gestion des combats de masse.

La tendance est peut-être moins nette chez nos voisins anglo-saxons, mais elle est indéniable : des jeux comme ***The Black Company*** (2005, **Green Ronin**, adaptation D20 des célèbres romans de Glen Cook), ***Starship Troopers*** (2005 aussi, **Mongoose**), ***Burning Empires*** (2006, **Key 20**, adaptation sous ***The Burning Wheel*** des comics SF *Iron Empires*), ***Le Trône de Fer*** (2009, **Green Ronin**, traduit en VF chez **Edge**) ou même ***Mouse Guard*** (2008, **Archaia**, VF chez **Footbridge** prévue pour [entrer ici une date au hasard]), font, sans exception la part belle à la guerre, voire aux soldats. Et tous sont des adaptations de licences plus ou moins célèbres de médias très variés : films, romans, série TV, *comics*. Vouloir raconter aujourd'hui des histoires centrées sur une guerre n'est donc pas spécifique au monde du jeu de rôles, mais bel et bien dans l'esprit de notre temps.



Il est où mon Call of Duty RPG ?



*« Bon, alors, on se la fait cette petite partie de **Somalia D20** ? A moins que vous ne préféreriez reprendre la campagne d'**Afghanistan D20** ? Vous savez : on s'était arrêté quand vous aviez confondu un mariage local avec un rassemblement de Talibans ? (…) Ouhou, bah revenez quoi… »*

Un constat s'impose : il est presque impossible de jouer au JdR dans le contexte d'une guerre historique du XXe siècle. En tout cas en suivant fidèlement le matériel proposé par les éditeurs. Nous avons déjà évoqué la question de la Seconde guerre mondiale et de la guerre du Vietnam dans le reste du théma. Pour le reste, le tour du propriétaire est encore plus vite fait. Le supplément ***No man's land*** pour ***L'Appel de Cthulhu*** (VF par **Jeux Descartes** en 2000) semble être le seul livre de JdR (en fait, un simple scénario, assez dirigiste, accompagné de quelques aides de jeu et conseils) à avoir eu envie de nous parler de la Première Guerre Mondiale. Pour les guerres ultra-contemporaines, il existe quelques vagues velléités comme la fameuse série de **Holistic Design** pour le system D20, ***Real Life Roleplaying : Afghanistan***, ***Somalia*** et ***Colombia D20***. Peu inspirés, totalement américano-centrés et souffrant d'un manque cruel de recul (***Afghanistan D20*** sort en 2002 quasiment sur la vague médiatique post-11 septembre !), ils n'ont pas fait changer d'avis grand monde sur le fait de faire du JdR dans le cadre d'une guerre récente : c'est, au mieux, de très mauvais goût. On ne joue pas avec ça !

Pourtant, en y songeant, les autres formes de jeux avec lesquelles le JdR est le plus souvent comparé ne se gênent pas, elles. Sans revenir sur le wargame dont c'est l'essence même, les licences ne se comptent plus, de jeux vidéo à succès projetant le joueur, arme au poing, au cœur d'un conflit récent vu à la première personne du singulier : *Call of Duty*, *Medal of Honor*, *Battlefield* et des dizaines d'autres. Alors : la guerre contemporaine serait-elle le dernier tabou du JdR ?

Il faut reconnaître que de façon générale le JdR ne se préoccupe guère d'approches réalistes. Les JdR qui ne comptent ni magie, ni superpouvoirs, ni fantastique d'aucune sorte sont bien peu nombreux. De ce fait, il n'existe pas plus de jeu sur Mai 68 ou sur les combats politiques des suffragettes que sur les guerres mondiales. Peut-être cela traduit-il, une nouvelle fois, la volonté de se démarquer du père : le wargame aborde traditionnellement très rarement la SF ou le fantastique alors le JdR se complaît dans cette niche écologique.

La guerre moderne, surtout la guerre asymétrique (disons, depuis la guerre d'Algérie), a aussi le défaut d'être particulièrement sale, sordide, gommant la frontière traditionnelle entre héros et salauds. Contrairement à un film ou à une série, difficile alors de s'y projeter aussi directement que le fait le JdR, c'est-à-dire par le biais d'un personnage joué à la première personne. Il y a bien les FPS (sigle peut-être pas transparent pour tous les lecteurs) cités plus haut, mais un jeu vidéo de ce type est surtout fait d'action frénétique, plutôt que de réflexion et de discussion. De plus, les scénarios y sont en général beaucoup plus linéaires et dirigistes que ce qu'accepterait un groupe moyen autour d'une table de JdR : les risques de débordement glauques sont mieux encadrés.

Pourtant, même au regard des légitimes préventions que tout cela suscite, tourner littéralement le dos à ce champ ludique semble excessif. L'angoisse de l'ennemi omniprésent, le dilemme moral, l'héroïque camaraderie ne sont que quelques bribes d'une très large palette de situations humaines liés à la guerre et certainement passionnantes à jouer. Pourquoi s'en priver ? Même sur un plan tactique, ces guerres récentes ont tourné le dos au combat de masse pour se recentrer sur le commando, petit détachement de quelques hommes à la hiérarchisation plus horizontale et dont on attend avant tout une parfaite coordination et une bonne adaptabilité face aux situations inattendues. Ne reconnaissez-vous pas, là, votre groupe de PJ habituel ?

Au bilan, il n'y a sans doute pas que de bonnes raisons pour faire de la guerre contemporaine un tabou du JdR sur table. Il ne manque, en somme, au rôliste de bonne volonté que les outils adaptés que vous ne trouverez guère, il est vrai, à la lecture de ce panorama. C'est dans ce but que la Redac6on a fait le choix de vous proposer en ces pages le ***Shell Shock 2*** d'Alexandre Jeannette.

ce qu'il leur faudrait, c'est une bonne guerre

Ce qui, par contre, peut être spécifique à notre loisir, c'est la façon de la raconter et c'est sans doute là que la guerre comme thème rôlistique a gagné ses lettres de noblesse. Contrairement à ce à quoi l'on s'est entêté pendant des années, la guerre, a fortiori contemporaine ou futuriste, ne peut pas être gérée correctement par une approche strictement simulationniste. Trop de paramètres, trop de matériel et, surtout, une problématique d'échelle parfaitement illustrée par la façon assez bancale d'essayer parfois de faire coexister, au sein du même corpus de règles, un système de résolution tactique avec le fameux système dit de « *combat de masse* » : les PJ sont les héros de l'histoire, c'est entendu, alors comment accepter que leur destin, même au cœur de la guerre, soit lié à celui des généraux en chef qui prennent les décisions ou même à celui des milliers de soldats aux côtés desquels ils vont devoir se battre ?

Tout au contraire, en remettant au cœur du projet de jeu la notion générale de conflit (armé mais aussi moral, humain, etc.), le jeu de guerre peut permettre d'innover en proposant des mécanismes de résolution originaux. Parmi les tentatives les plus réussies, le petit ***3 : 16 Carnage dans les étoiles !*** (VF par le **7ème Cercle** en 2009). Sorte de *Starship Troopers* sans la licence, le jeu aborde frontalement le thème guerrier (on y parle que de kills, de missions, de grades) avec une grande économie de moyens (les PJ n'ont, par exemple, que deux caractéristiques : Capacité de Combat et Capacité Hors Combat). Surtout, le jeu enrichit son budda-budda de base avec de vrais morceaux d'humains dedans comme les flashbacks créés à la volée pour résoudre un conflit mal engagé ou les tensions hiérarchiques au sein du groupe. Un vrai film de guerre, quoi.

Moins connu car jamais traduit, évoquons dans cette lignée le ***Burning Empires*** cité ci-dessus. Ce jeu de guerre SF, atypique mais très complexe, double son système de règles à l'échelle des PJ d'une sorte de méta-système nommé Infection qui propose de découper et d'encadrer



la narration de la guerre elle-même. Ainsi, les PJ sont chargés, étape après étape, de décider du sort d'une planète prise dans une guerre dans laquelle leurs personnages évoluent. En le considérant aussi comme un jeu guerrier, ***Mouse Guard*** partage une – petite – partie du système de jeu (***The Burning Wheel***) du précédent, mettant plus volontiers l'accent sur les conflits au sein d'un groupe de gardes n'ayant pas tous les mêmes objectifs à remplir. Enfin, au titre des jeux guerriers innovants de ces toutes dernières années, citons ***Agôn*** (traduit par **la Boîte à Heuhh** en 2013) qui met en scène uniquement des héros martiaux d'une Grèce antique fantasmée : au sein d'un groupe de rudes guerriers, la compétition pour la Gloire, entre eux et contre le MJ, remplace avantageusement comme moteur de l'aventure les ordres de mission et le respect de la hiérarchie que l'on tente souvent en vain de mettre en scène dans les jeux de guerre.

Un frémissement guerrier pointe au sein de la production de JdR actuelle et, qu'ils soient innovants comme les jeux par lesquels nous venons de boucler ce panorama ou plus classiques dans leur approche, les jeux au thème martial sortent en rangs serrés ces derniers mois. La guerre SF a ainsi connu un regain très net d'intérêt avec plusieurs jeux de la gamme ***Warhammer 40K*** comme ***Deathwatch*** (VF en 2011 chez **Edge**) ou ***Only War*** (seulement en VO chez **FFG** en 2013). La gamme ne rencontre, toutefois, guère de succès chez nous et **Edge** a annoncé y renoncer (ainsi, ***Only War*** ne sera pas traduit). La tendance uchronie Seconde guerre mondiale a aussi connu une étonnante renaissance ces derniers mois avec l'annonce coup sur coup d'un ***World War Cthulhu*** (2013, **Cubicle 7**) et surtout d'un ***Achtung, Cthulhu!*** (VF en 2014 chez **Sans-Détour**) qui tentent tous les deux de dédramatiser le conflit avec une bonne dose de *pulp* et de tentacules. Attendons de voir si ça prend chez nous. Si c'est le cas, ce sera sans doute le signe que le tabou guerrier en vient à s'estomper.



osez la guerre

N'en déplaise à ce cher Rousseau, la guerre semble consubstantielle de la nature humaine, qu'elle soit « sauvage » ou « civilisée ». Mais ce qui fait le malheur du monde peut, paradoxalement, faire le bonheur des joueurs. Et là où les belliludistes (ou wargamers, dans la langue de Churchill) trouvent, évidemment, la matière première de leur loisir, les rôlistes ne sont pas vraiment en reste. Élément crucial de l'aventure ou décor en toile de fond, comment inviter la guerre à une table de JdR et faire en sorte qu'elle apporte du sens à la partie ?

et là, c'est la guerre !

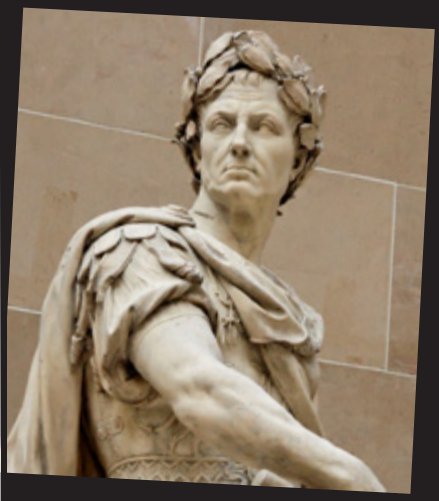
Les circonstances qui amènent la guerre – au sens de conflit s'exprimant sous la forme d'une lutte armée – à prendre part dans une aventure de JdR sont particulièrement diverses.

Conflits entre groupes. Les circonstances les plus évidentes sont les rivalités entre deux groupes en concurrence directe pour le pouvoir, que celui-ci soit territorial, économique, ou encore religieux, et que l'échelle de ces groupes soit celle de fiefs féodaux, de peuples entiers, ou d'États intergalactiques. Parce qu'ils appartiennent à l'un de ces groupes en conflit direct, les PJ se retrouvent, bon gré malgré, plongés dans la guerre : chevaliers d'un ost seigneurial, soldats d'une armée nationale, guérilleros d'un mouvement de résistance, etc. Parfois, l'implication se produit indirectement, par ricochet ; par exemple, du fait d'un système d'alliances entre divers groupes, qui oblige les entités d'une telle alliance à porter secours à l'une d'entre elles, attaquée par un adversaire qui devient, alors, un ennemi commun. Rien de tel qu'une réaction en chaîne de ce genre pour qu'éclate une guerre continentale ou plus encore : en ces temps de pré-centenaire, souvenez-vous que *« Triple Entente contre Triple Alliance »* a conduit à *« première guerre mondiale »*.

La haine entre voisins. Parce qu'ils prient des dieux différents, parce qu'ils sont de cultures différentes, ou pour des raisons que si anciennes que ceux qui s'entre-tuent aujourd'hui ne les connaissent plus, la guerre éclate. Diverticule du cas général précédent, elle amène des voisins, des collègues de travail, des cousins, à se jeter les uns à la gorge des autres. Dans la France de Charles IX, dans l'Ouest sauvage des Hatfield et des McCoy après la guerre de Sécession, autour des grands lacs africains ou dans les Balkans des années 1990, aujourd'hui ici et là, et demain encore ailleurs, le réservoir à guerres « ethniques », « religieuses » ou « civiles » ne se tarit pas.

par François-Xavier Cuende
toutes illustrations ©







L'appétit personnel. Parfois, c'est l'appétit d'un seul homme – ou, plus rarement, d'une seule femme – qui embrase la situation. Rêve de grandeur, avidité de richesses, ou même folie pathologique, les récits fictionnels ne manquent pas d'exemples de tels « chefs de guerre », et la réalité historique encore moins : dictateurs antiques ou contemporains, conquistadors rongés par la fièvre de l'or, messies autoproclamés (Muhammad Ahmad ibn Abd Allah Al-Mahdi, au Soudan dans les années 1880), émules d'Alexandre le Grand (Jules César) ou de Genghis Khan (Roman Fiodorovitch von Ungern-Sternberg, dit « le Baron fou », en Mongolie au début des années 1920), faites votre choix. De tels personnages extraordinaires peuvent inspirer des PNJ hauts en couleurs, qu'ils soient les « patrons » des PJ ou leurs « Grands ennemis ».

La libération. À ces guerres de conquête s'opposent des guerres de résistance ou de libération. Certaines ne durent que quelques printemps ; d'autres, plusieurs générations : les Espagnols, aidés par les Anglais, ont bouté hors de leur pays Joseph Bonaparte et les troupes impériales de son frère en une demi-douzaine d'années, alors que la *Reconquista* contre les Maures leur a pris plus de sept siècles. Les résistances au très long cours ne se prêtent bien, pour prendre une vraie saveur ludique, qu'à des campagnes de JdR avec des jeux dans lesquels on peut incarner plusieurs générations successives de personnages : par exemple, *L'Enfant Roi*, pour ***Pendragon***, couvre une période de plus de quatre-vingts ans de lutte des Brittons contre les envahisseurs saxons.

Les victimes de la guerre. Enfin, les PJ peuvent se retrouver embringués dans une guerre qui n'est pas la leur. Comme tous ces gens dont les belligérants passent la ville ou la campagne par le fer et par le feu, et que l'on appelle pudiquement, de nos jours, les « victimes civiles » ou « collatérales ». Tellement peu « collatérales », en fait, qu'elles en arrivent à constituer la grande majorité des victimes – tuées, blessées, violées, déplacées – de nombreux conflits. Mais on entre là dans un terrain glissant, où le mot « *jeu* » de l'expression « *jeu de rôle* » peut avoir du mal à garder un aspect positif.

la guerre, ça se joue ?

Sans s'aventurer forcément jusque dans des sujets aussi ardus que les génocides ou les réfugiés, la question peut se poser de l'intérêt ludique à inclure la guerre dans une partie ou une campagne de JdR. Bien des joueurs peuvent s'en passer, et l'idée des réflexions qui suivent n'est pas d'amener insidieusement ceux qui ne le veulent pas à goûter de la guerre à une table de JdR. L'objet est plutôt d'esquisser quelques raisons légitimes, chacun étant libre, ensuite, d'y trouver son intérêt, ou pas.

Une toile de fond. Qu'elle soit un affrontement ouvert ou un conflit larvée, cette guerre est installée dans la durée, que les PJ en soient les acteurs volontaires ou les participants obligés, la guerre est un élément permanent de l'univers du jeu. De ***Te Deum pour un massacre*** à ***L'anneau unique***, en passant par ***Warsaw*** ou ***Tenga***, elle est là, et « *il faut faire avec* ». Et lorsque la guerre gagne un territoire étendu, elle offre aussi de la variété, notamment entre les conflits au cœur du pouvoir central et ceux aux marges de ce territoire. Dans un cas, privilégions par exemple les intrigues de palais, les querelles entre factions pacifistes et bellicistes ; dans l'autre, l'éloignement favorise l'excentricité au sens le plus géométrique du terme, les aventures en grand format, les pronunciamientos de généraux rebelles. Les joueurs de ***Qin*** ou du Livre des cinq anneaux en savent quelque chose.

Un élément temporaire. Cette guerre peut être le centre d'une aventure rôlistique, soit parce qu'on la recherche spécifiquement, soit parce qu'on veut l'éviter à tout. Le rôle des PJ est alors d'installer les conditions de l'explosion d'un conflit dont leur groupe veut tirer profit : provoquer des incidents de frontière, assassiner un diplomate, etc. Ou, tout au contraire, d'enrayer l'escalade qui déboucherait sur la guerre : empêcher un attentat politique, déjouer des provocations territoriales, faire prévaloir la voie de la raison. Faisons entrer dans cette catégorie de « guerre temporaire » celle menée comme un rite culturel, voire civilisationnel ; même si les joueurs de ***Gurps Aztecs*** sont certainement plus rares que les descendants directs de Cuauhtémoc, les lecteurs d'*Azteca* de Gary Jennings, plus nombreux, se souviennent sûrement de la « guerre fleurie », destinée à capturer vivants des prisonniers qui seront ensuite sacrifiés aux dieux.

Un début ou une fin. Les conséquences d'une guerre sont quelquefois d'une ampleur telle qu'elles chamboulent un univers de jeu. Ce qui en fait un événement fort sur lequel ouvrir ou conclure une campagne de JdR de grande ampleur. Si elle ouvre la campagne, celle-ci offre aux PJ l'occasion de vivre l'émergence de ce monde naissant : seront-ils les hommes – et femmes – forts du régime qui a remplacé l'ancien, les (re)bâtisseurs du pays ? Ou formeront-ils la colonne vertébrale de l'armée de l'ombre qui combattra cet ordre nouveau ?

Un ascenseur social. L'expression est anachronique par rapport à la plupart des univers de JdR, mais la réalité qu'elle recouvre colle assez bien à certains modes de progression de PJ. De l'ancêtre ***D&D*** et ses incarnations successives avec leur montée de « niveaux », aux différents jeux dont les systèmes prévoient une « évolution de carrière » pour des personnages ayant des responsabilités « militaires », la guerre, dans ses diverses déclinaisons (tractations diplomatiques, menées d'espionnage, batailles rangées, etc.), offre un large panel d'opportunité pour que des PJ se fassent remarquer et grimpent quelques échelons de la société dans laquelle ils vivent. Que cela se traduise par une solde plus élevée, le commandement d'une troupe plus nombreuse, des relations dans des cercles plus hauts de pouvoir, une renommée dépassant les frontières du comté, la guerre a du bon pour certains.

Un témoignage dangereux. Raconter la réalité de la guerre, voilà une manière de s'attirer des inimitiés. Quand un correspondant de guerre, un médecin militaire, ou un soldat désabusé, prend le carnet de croquis, l'appareil photo, la plume ou le clavier pour déchirer le voile de la propagande officielle, dénoncer les faux mobiles du conflit, révéler l'utilisation d'armes interdites ou le massacre de populations civiles, il sait que son témoignage peut lui

valoir aussi bien un prix Albert Londres qu'une inscription en tête d'une liste des gens à abattre. Voilà des occasions de plonger dans une guerre des PJ dont l'occupation (« *classe* », « *métier* », etc.) n'a peut-être rien de guerrier, et dont les armes seront les mots ou les images. Un défi à relever dans des univers de jeu où la guerre est encadrée par certaines règles et où l'expression « opinion publique » a du sens – ce qui rend de tels univers assez rares.

Un élément subi. En corollaire du point précédent, et en écho à ce qui a été évoqué plus haut dans « *Les victimes de la guerre* », la guerre vu sous l'angle de ses impacts sur des groupes civils déterminés (ethniques, religieux, etc.) est un aspect largement moins évident que les autres à mettre en jeu ; certains essais ont été assez controversés (voir, dans le panorama JdR de ce théma, la mention sur le supplément ***Charnel Houses of Europe – The Shoah***, supplément pour ***Wraith: The Oblivion***), mais un scénario comme *ONG* pour ***Mercenaires***, paru dans *Casus Belli* n°66 et qui a pour cadre un camp de réfugiés en Asie du Sud-Est, démontre qu'on peut y trouver des motifs d'aventures difficiles et non scabreuses.

j'suis rôliste, pas belliludiste !

Plonger des PJ directement dans une guerre, d'accord. Or, tous les rôlistes ne sont pas belliludistes (ce qui n'est pas grave) et, quand bien même certains sont bi-classés, partager une partie de JdR et s'affronter à une table de wargame sont des plaisirs dont il est légitime de vouloir jouir séparément. Alors, comment « faire jouer la guerre » en JdR, que ce soit en partie isolée ou en campagne, sans tomber dans le jeu de guerre ?

Certains points soulignés plus haut et l'aide de jeu sur les inspirations « bello-rôlistes » (voir par ailleurs) vous amèneront à considérer que la guerre ne se limite pas à des affrontements sur le champ de bataille, et que la variété des aventures possibles est grande : manœuvres dans les coulisses diplomatiques, agitation populaire, espionnage, désinformation, coups de main discrets, combats de masse au grand jour, aventures personnelles dans le maelstrom collectif, etc.

Et si c'est quand même la bataille ? Voici quelques tuyaux pour s'en sortir.

Mektoub ! Le déroulement de la bataille est fixé d'avance, et son issue déjà connue du MJ. Lorsque les conditions sont dramatiquement inégales, les joueurs (et PJ) comprendront sans mal que « *c'est écrit* » : aux Thermopyles, à armement comparable, les quelques milliers de Grecs (dont les fameux 300 Spartiates) n'avaient aucune chance face aux centaines de milliers de Perses. Dans les autres cas, où la bataille paraît, par exemple équilibrée, le dirigisme du MJ doit être dicté par la nécessité d'inscrire cette bataille comme un élément-clé de l'aventure ; et l'enjeu, être suffisamment fort pour que les PJ, quel que soit leur niveau d'implication dans le combat, ne soient pas frustrés de n'avoir aucun poids sur son issue. Surtout si leur armée est défaite ! Cependant, ceci ne ferme pas la porte à d'éventuelles actions d'éclat des PJ au cœur de la bataille : s'emparer du drapeau ou d'un commandant du camp d'en face, tenir le seul point du front qui résiste à la furia ennemie (Bayard au pont de Garigliano), sauver leur général cerné par une percée de l'adversaire, etc.

Le brouillard de la guerre. Cette fois, l'issue de la bataille n'est pas connue d'avance. Qu'ils soient eux-mêmes à la tête de l'armée, ou qu'ils servent sous le commandement d'un PNJ, les PJ peuvent influer sur le résultat. Deux niveaux de jeu sont alors envisageables :

- si les PJ commandent tout ou partie de l'armée, et que vous ne jugez pas utile de décortiquer la composition de l'armée, la qualité des diverses troupes qui la composent, et autres détails qui ralentiraient une bataille que vous voulez mener tambour battant, restez simple. Considérez d'abord que chacune des deux armées est un groupe de quelques « gros PNJ » : par exemple, un « PNJ » solide mais lent au milieu (une belle masse d'infanterie lourde), deux « PNJ » plus légers et rapides sur les côtés (deux ailes de cavalerie légère), et un « PNJ » d'élite un peu en retrait (le chef d'armée et sa garde personnelle). Puis menez l'affrontement

de ces deux groupes comme vous le feriez pour des combats habituels, en le modulant en fonction de critères simples des corps d'armée (lourd / léger ; rapide / lent ; courageux / lâche ; expérimenté / novice) et d'événements qui apportent du piment (par exemple, une troupe d'archers a réussi à contourner le dispositif adverse et l'arrose de traits meurtriers). La bataille est alors moins impressionnante à gérer, plus facile à décrire, plus vivante. Les PJ, selon leur niveau de commandement, apportent un bénéfice à tous les « PNJ » de leur camp ou certains d'entre eux seulement : une force de frappe plus grande, un courage mieux affermi, etc.

- si les PJ sont directement dans la mêlée, voici venu le temps des exploits capables de renverser le cours de la bataille et d'emporter la décision : bousculer le centre du dispositif adverse dans une charge furieuse (à Eylau en 1807, le flamboyant maréchal Murat lance une attaque désespérée avec une dizaine de milliers de cavaliers et enfonce le centre ennemi), redonner du courage à une troupe sur le point de se débander (l'apocryphe « *Ralliez-vous à mon panache blanc !* » d'Henri IV à Ivry en 1590), s'emparer d'un pont capital, rejoindre *in extremis* le champ de bataille avec des alliés inattendus (Aragorn arrivant en renfort à la bataille des Champs du Pelennor avec son armée fantomatique et mortelle levée sur le Chemin des Morts), ou encore se poser – en parachute ou sur les ailes d'un dragon – sur l'arrière des lignes ennemies et décapiter le général ennemi ou le sorcier qui lui donnait tout son pouvoir.

rumeurs de guerre

Si ces quelques réflexions et les pistes d'aventures livrées dans l'aide de jeu vous ont donné envie de goûter à la guerre en JdR, n'hésitez plus à vous lancer dans l'expérience. Que risquez-vous, au pire ? De découvrir que, finalement, ce n'est pas pour vous ? On n'en a jamais fusillé pour si peu !



D'autres Di6dent

Foin d'hypocrisie ! J'ose vous recommander, pour compléter ces perspectives sur la guerre en JdR, de vous replonger dans (ou de vous procurer, si vous ne les avez pas encore) les thémas des *Di6dent* n°0 (première édition de septembre 2010, ou édition « augmentée » de décembre 2013) et n°6 (septembre 2012), qui traitent respectivement de la presse et de la résistance.

À chacun ses exemples

Ma culture en science-fiction et en fantastique étant remarquablement peu développée, les exemples qui illustrent cet article et l'aide de jeu sont principalement tirés de « notre Histoire ». Nul doute, cependant, que de meilleurs connaisseurs que moi de ces domaines-là sauront y trouver d'autres exemples tout aussi représentatifs.



Marlbrough s'en va-t-en guerre

Voici quelques inspirations piochées pour vous aider à mettre en scène la guerre, autour d'une table de JdR, sans que ce soit une succession de batailles. Ce florilège, au découpage très subjectif, et tente de sortir des sentiers battus, même s'il ne dédaigne pas *Les sentiers de la gloire*.

Le facteur humain

Le facteur humain dans toute sa force et sa diversité différencie grandement une aventure de guerre en JdR d'une partie de wargame. Un filon à exploiter, non seulement pendant la guerre, mais aussi après.

Fraternisation envers et contre tout. Même au plus fort des combats, il reste des étincelles d'humanité. Des mains se tendent par-dessus les barbelés, des cœurs se rapprochent malgré les haines tribales.

>INSPI FILM. *Joyeux Noël* (2005), de Christian Carion, inspiré de la vraie trêve nouée en décembre 1914, entre combattants français, écossais et allemands sur le front de l'Ouest.

Dames de fer ou de soie. Les scénarios de JdR cantonnent souvent les femmes à des rôles secondaires, ou les dépeignent à traits grossiers en walkyries, marâtres ou princesses écervelées. Pourtant, les aventures guerrières méritent mieux que ces caricatures.

>INSPI ROMAN. *The Pillars of the Earth / Les piliers de la terre* (1989), de Ken Follett, ne tiendraient pas debout sans les personnages féminins centraux que sont Aliena, Ellen et Regan, emportées par la guerre civile anglaise au début du XIIe siècle et éclatantes de bonté ou de duplicité, d'acharnement ou d'abnégation.

Tous ne sont pas des héros. La guerre révèle indifféremment le courage et la lâcheté. De retour de guerre, certains s'inventent des vies de héros, d'autres préfèrent jeter un couvercle de plomb sur une vilaine couardise.

>INSPI ROMAN. *A vile Justice / Le ventre d'Apopis* (1999), de Lauren Haney. Pour ne pas perdre son prestige actuel, un ancien officier de l'armée de Pharaon élimine les témoins d'une lâcheté dont il s'était rendu coupable à la guerre.

Cicatrices cachées. « Gueules cassées », amputés, en voilà qui reviennent de la guerre visiblement amochés. D'autres déboussolés par des blessures invisibles, ne parviennent pas à se réinsérer dans un monde qui les rejette ou qu'ils ne comprennent plus. Ravages de l'après-guerre.

>INSPI FILM. *First Blood / Rambo* (1982) de Ted Kortcheff. Hanté par les souvenirs de la guerre du Vietnam, un ancien membre des forces spéciales voudrait bien qu'on le laisse vivre tranquillement. Mais un lourdaud de shériff et ses hommes réveillent l'eau qui essaie de dormir.

par François-Xavier Cuende
toutes illustrations ©

>INSPI FILM. *Birdy* (1984), d'Alan Parker : pour échapper au traumatisme de la même guerre du Vietnam, un jeune vétéran laisse son esprit s'évader vers l'obsession de devenir un oiseau.

Home, not so sweet home. Revenir de la guerre et découvrir qu'en votre absence, on vous a cru mort, votre veuve s'est remariée et vous avez été dépossédé de tout, voilà qui donne un grand coup sur la tête. Vous allez devoir vous battre pour récupérer votre vie.

>INSPI ROMAN. *Le Colonel Chabert* (1832 et 1844), d'Honoré de Balzac, sous la Restauration.

Besoin d'un coup de main ?

La guerre est rarement menée sur la base de règles composant des forces équilibrées. Alors, quand la situation se révèle très désavantageuse, nécessité fait loi, et l'on devient moins regardant sur les troupes à enrôler ou les alliés à solliciter. Et les ennuis commencent.

J't'en foutrai, du bleu-bite ! Dégrossir des novices pour les transformer en soldats d'élite, ce n'est pas de la tarte. Leurs instructeurs relèveront-ils ce défi ? L'épreuve du feu en sera le seul vrai juge.

>INSPI FILMS. Sur un ton plutôt comique – mais pas troupier –, *Heartbreak Ridge / Le maître de guerre* (1986), de Clint Eastwood. Sur un ton plus tragique, *Full Metal Jacket* (1987), de Stanley Kubrick, d'après le roman de Gustav Hasford.

Il en est venu de partout. Courir contre le temps pour trouver des alliés, c'est une mission « guerrière » d'envergure pour des PJ même « non guerriers ». Et quelle satisfaction de voir, lors de la bataille finale, ces alliés accourus de toutes parts !

>INSPI ROMAN. À la bataille des Champs du Pélennor, contée par JRR Tolkien dans son *Retour du Roi* (1955), le Gondor et ses alliés affrontent les forces de Sauron devant Minas Tirith : Gondoriens, Rohirrim, morts-vivants, et une poignée de nains, elfes et hobbits, contre orques, trolls, Haradrim et autres Orientaux.

Boire le calice jusqu'à la lie. Faut-il se boucher le nez en fouillant les plus abjectes geôles pour y dénicher les pions qui seront sacrifiés dans une mission douteuse ? Ou assumer pleinement que le mal se combat par le pire ?

>INSPI FILM. *The Dirty Dozen / Les douze salopards* (1967), de Robert Aldrich. Classique mais incontournable, ce film a posé les canons du genre.

Les ennemis de mes ennemis. Nouer des alliances surprenantes, voire contre-nature, est un jeu dangereux mais profitable. Ou, profitable mais dangereux ?

>INSPI HISTORIQUE. En 1536, la France (catholique) de François Ier signe avec l'empire ottoman (musulman) de Soliman une alliance contre la Maison (catholique) des Habsbourg de Charles Quint. Il fallait oser, et cette audace – très controversée en France et en Europe – perdurera jusqu'à la fin du XVIIIe siècle.

Très encombrants. Une fois la guerre terminée, que faire de ce tout-venant – mercenaires, criminels sauvés de la potence, etc. –, qui n'est certainement pas disposé à s'installer comme paysan ou marchand de drap ? Ah !, s'ils avaient au moins le bon goût de tous mourir au combat…

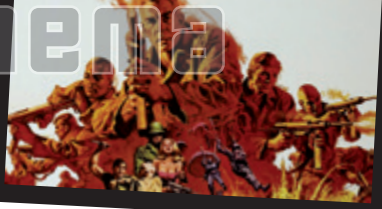
>INSPI HISTORIQUE. Pour se débarrasser des « Grandes compagnies » qui, de troupes mercenaires en temps de guerre s'étaient, en temps de paix, transformées en bandes de pillards, le roi de France Charles V charge Duguesclin de les conduire combattre dans la guerre civile de Castille en Espagne.

Une île dans la tempête

Plonger leurs PJ dans des situations déséquilibrées est un moyen sûr (eux diront « déloyal ») de stimuler l'intérêt des rôlistes.

Combat inégal. Dans les batailles rangées, il est fréquent que le nombre impose sa loi. Pour faire mentir les augures, il vaut mieux avoir un général hors pair, ou un autre atout dans sa manche.

>INSPI HISTORIQUE. Juin 1876, près de la rivière Little Big Horn ; les 800 hommes du 7e régiment de cavalier sont taillés en pièce par





environ 2.000 guerriers lakotas et cheyennes. Inspi historique. Janvier 1879, Rorke's Drift ; grâce à leur cohésion au combat et à la supériorité de leur armement, environ 140 soldats britanniques et quelques alliés coloniaux tiennent en échec 3 à 4.000 guerriers zoulous.

Sacrifice ou suicide ? Se sacrifier pour la cause, le drapeau, le pays, c'est le destin de la troupe. Mais quand les ordres ne conduisent qu'à un vain suicide, quel est le devoir du soldat : obéir et mourir au combat, ou désobéir et risquer le peloton d'exécution ?

>INSPI FILM. *Paths of Glory / Les sentiers de la gloire* (1957), de Stanley Kubrick, d'après le roman de Humprey Cobb (1935). Un film en noir et blanc pour traduire les gris des hommes d'une guerre qui n'avait rien de « Grande ».

Seul contre tous. Défi parmi les défis, le groupe des PJ doit tenir tête, à lui seul, à une meute d'ennemis bien décidés à les croquer tout cru. Jouer cette situation comme un huis-clos offre d'intenses moments de « *roleplay* ».

>INSPI FILM. *The Beast of War / La bête de guerre* (1988), de Kevin Reynolds. Afghanistan, 1981, un char soviétique esseulé, commandé par un officier tyrannique, affronte un groupe de moudjahidins.

>INSPI FILM. Ceux qui préfèrent s'enfermer dans un sous-marin plutôt que dans un char plongeront avec délice dans *Das Boot / Le bateau* (1981), de Wolfgang Petersen.

Rageante impuissance. Que faire quand, justement, on ne peut rien faire ? Intéressant cas de conscience, mais attention à ne pas coincer les joueurs dans la passivité.

>INSPI TÉLÉFILM. *Warriors* (1999), de Peter Kosminsky. Des Casques bleus anglais de la FORPRONU confrontés à leur impuissance à empêcher le nettoyage ethnique.

Secrets de guerre

Les batailles ne sont que la partie visible de l'iceberg qu'est la guerre. La partie immergée est largement plus riche en opportunités d'aventures de JdR.

L'arme fatale. Une arme secrète est susceptible de changer le cours de la guerre. Les PJ devront-ils aider leur camp à la mettre au point, ou au contraire empêcher l'ennemi d'y arriver ?

>INSPI FILM. *The Heroes of Telemark / Les héros de Télémark* (1965), d'Anthony Mann. La résistance norvégienne sabote des installations allemandes pour freiner l'avancée de leur programme atomique.

Nous n'infirmons ni ne confirmons. Engager des combattants dans des endroits où ils ne sont pas censés se trouver, c'est de la « guerre secrète » ?

>INSPI FILM. *Air America* (1990), de Roger Spottiswoode. Une énorme compagnie d'aviation mise sur pied par la CIA participe aux opérations clandestines américaines au Laos et au Cambodge pendant la guerre du Vietnam.

Témoins gênants. Revenir d'un terrain de guerre avec des informations contredisant la version officielle, c'est extrêmement dangereux… surtout pour soi-même !

>INSPI ROMAN. *Collateral Damage* (1991), de James Long. Pendant la première guerre du Golfe, un journaliste découvre qu'une entreprise truque les retours d'expérience de ses systèmes d'armement pour s'assurer des contrats.

Le poison du doute. Les traîtres évidents ne manquent pas, et leur nom traverse les siècles (qui a oublié le félon Ganelon qui envoie le preux Roland à la mort à Ronceveaux ?). Cependant, en matière de traîtrise, le doute constitue un meilleur ressort que l'évidence.

>INSPI SÉRIE TV. *Hatufim* (2009-2012), de Gideon Raff, ou *Homeland* (depuis 2011), sa reprise états-unienne aux nombreux réalisateurs. Le héros de guerre a-t-il été « retourné » pendant sa longue captivité ?





La guerre à (mon) bon compte

L'argent est le nerf de la guerre. Mais certains trouvent préférable d'inverser l'adage, et de transformer la guerre en juteuses affaires.

VRP sans morale. Vendre des armes par cargos entiers, est-ce vraiment un business comme les autres ? Quand on a vraiment besoin d'armes pour sa cause, que pèse la morale dans la balance ?

>INSPI FILM. *Lord of War* (2005), d'Andrew Nicol. Un marchand d'armes pris en tenaille entre un agent d'Interpol et les doutes moraux de sa famille.

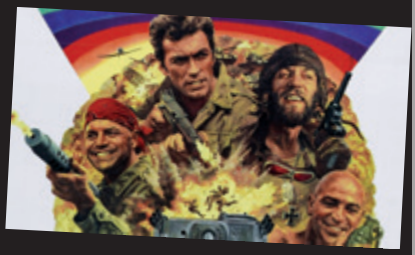
Payons-nous sur la bête. Le commanditaire ne paie plus ses mercenaires, il n'est pas étonnant que ceux-ci agissent alors pour leur propre compte.

>INSPI FILM. *Flesh+Blood / La chair et le sang* (1985), de Paul Verhoeven. La vengeance de mercenaires ainsi trompés, dans l'Italie du début du XVIe siècle.

Chasse au trésor. Pourquoi ne pas profiter du grand foutoir qu'est une guerre pour mettre la main sur un joli magot, quitte à jouer du canon pour cela ?

>INSPI FILM. Mon préféré : *Kelly's Heroes / De l'or pour les braves* (1970), de Brian G. Hutton, pour sa galerie d'acteurs et son humeur loufoque. D'autres bonnes pistes : *Il buono, il brutto, il cattivo / Le bon, la brute et le truand* (1966) de Sergio Leone, ou *Three Kings / Les rois du désert* (1999), de David O. Russell.

>INSPI BD. *Corte sconta detta Arcana / Corto Maltese en Sibérie*, d'Hugo Pratt (1974-1977). Russes blancs, Russes rouges, bandits mandchous, révolutionnaires mongols, triades et seigneurs de guerre chinois, gentilshommes de fortune avec ou sans patrie, tout le monde court après le train d'or de l'amiral Koltchak.







Tutti frutti

Quelques autres inspirations, dont l'éclectisme est couvert par cet intertitre fourre-tout !

Babysitting risqué. Pas question de laisser mourir un VIP au front, que ce soit une rock star en tournée pour soutenir le moral des troupes ou un petit-fils de la reine. Les protéger coûte que coûte n'est pas de tout repos.

>INSPI FILM. *Saving Private Ryan / Il faut sauver le soldat Ryan* (1998), de Steven Spielberg. Ici, le « *VIP* » est le dernier survivant d'une fratrie de quatre, qu'il faut ramener sain et sauf à sa mère.

Sale temps. Parfois les éléments se mêlent de perturber les stratégies les mieux préparées. Pour le meilleur ou pour le pire, suivant le camp dans lequel on se trouve.

>INSPI HISTORIQUE. Hiver 406, il fait si froid que le Rhin gèle et ne peut plus servir de frontière naturelle protégeant l'empire romain. Vandales, Alains et autres Burgondes le franchissent sans mal, sonnant l'ouverture des « invasions barbares ».

>INSPI HISTORIQUE. En 1281, un typhon de « vents divins » détruit la majeure partie de la flotte mongole qui cherchait à envahir le Japon.

Parfum d'ailleurs. Pour régaler les rôlistes avides de dépaysement, rien de tel qu'une guerre sous des horizons lointains ou méconnus, des troupes aux uniformes bigarrés, Les univers fictionnels exotiques aident certains joueurs dubitatifs à surmonter leur aversion pour le cadre des guerres coloniales « réelles ».

>INSPI HISTORIQUE. Dans la deuxième moitié du XVIIIe siècle, René Madec quitte le service armé de la couronne française, se met au service de potentats indiens, et monte les échelons jusque dans l'entourage du Grand Moghol. Il cueille gloire et fortune à la pointe de l'épée, avant de rentrer en France.

Drôle de guerre. Sans tomber dans la lourdeur des *Bidasses en folie*, une ambiance de guerre offre l'occasion de croiser des personnages saugrenus. Certains trouvent dans l'humour noir une nécessaire distanciation ; d'autres sont fortement décalés, mais ne prêtent pas toujours à rire.

>INSPI FILM. *Mash* (1970), de Robert Altman. Dans cet hôpital de la guerre de Corée, le rire est le dernier rempart de l'esprit contre les horreurs du conflit.

>INSPI FILM. *Apocalypse Now* (1979), de Francis Ford Coppola, ne manque pas de personnages bizarres. Parmi eux, le lieutenant-colonel Bill Kilgore – incarné par Robert Duvall (qui jouait aussi dans MASH) –, fan de surf et amoureux de l'odeur du napalm au petit matin.

C'est pas du chiqué. Les actualités donnent, non sans quelque raison, l'impression que les guerres contemporaines, du fait de leur nature fréquemment asymétrique ou contre-insurrectionnelle, se limitent à des escarmouches ou à des batailles d'envergure mineure. Ce qui manquerait, aux yeux de certains rôlistes, du panache des « bonnes grosses batailles med-fan ». Alors, quoi, la « vraie » guerre, c'est de l'aventure à petit budget ?

>INSPI HISTORIQUE. Les sièges de Dien Bien Phu (Indochine française, 1954), de Khe San et de Hué (Sud Vietnam, 1968), la bataille urbaine de Falloujah (Irak, 2004), ont engagé des effectifs similaires à des batailles de la guerre de Cent ans comme Poitiers (1356). Il est vrai que cela reste loin de Borodino (1812, 250.000 soldats impliqués). Et encore plus loin de Verdun (1917) ou de Stalingrad (1942-1943), « batailles-mondes » pour lesquelles on parle d'un million de combattants de chaque côté ; même Tolkien aurait du mal à mobiliser, dans ses pages, autant d'ennemis de part et d'autre !

Gagner la paix. Négocier la paix se révèle parfois aussi âpre que mener la guerre. Quand aucun des deux camps ne veut se reconnaître vaincu, chacun cherche à obtenir les conditions les plus avantageuses pour lui. Le négociateur est un duelliste.

>INSPI ROMAN. *Saint-Germain ou la Négociation* (1958), de Francis Walder. Envoyés catholiques et huguenots négocient pied à pied ce qui deviendra la paix de Saint-Germain-en-Laye (1570). Le tocsin de la Saint-Barthélémy, deux ans plus tard, sera le glas de cette courte paix.



le Mur

SCÉNARIO **TENEBRAE**

1 Præmbilum

Ce scénario développe le synopsis présenté page 31 du *Corpus IV* de ***Tenebrae*** : ***Les Templiers***. Il en reprend la trame et l'étoffe pour présenter un scénario complet. Il se base sur les éléments fournis pages 28 à 30 du même ouvrage.

Rappel des faits passés

Au Ier siècle, pendant une guerre entre Romains et Pictes en Écosse, des sorciers invoquent des morts-vivants contre les légionnaires.
Au IIe siècle, l'empereur Hadrien ordonne la construction d'un mur magique pour contenir les morts-vivants pictes dans la moitié nord de l'Écosse. Les légions romaines parviennent finalement à repousser les horreurs plus au nord, et l'empereur Antonin fait construire un nouveau mur magique plus au septentrion.
Au XIIe siècle, les Templiers prêtent assistance à David Ier, roi d'Écosse, contre les morts-vivants. Ils les repoussent encore davantage au nord, plus loin que n'avaient pu le faire les romains. Mais sans parvenir à les anéantir. Un troisième mur magique est donc construit.
Au XVe siècle, la branche écossaise des Templiers, qui a perduré plus longtemps que le Temple lui-même, s'éteint. Son dernier Maître, William Saint-Clair, laisse comme héritage occulte la chapelle Rosslyn qui contient, sous une forme cryptée, le plan de construction magique du Mur.
À la fin du XVIe siècle, John Saint-Clair, descendant de William Saint-Clair, fait revivre les idéaux de son ancêtre en créant une confrérie secrète, les Francs-Maçons. Peu à peu, le mouvement essaime…

Rappel des faits présents

Beauly, village tout proche du Mur, se développe. Ses faubourgs se peuplent et ses limites en viennent à atteindre la fortification. Des maisons prennent appui sur sa paroi et creusent même des dépendances à l'intérieur. Un cube, élément déterminant de l'enchantement du Mur, est détruit… créant une brèche pour les morts-vivants.
Pour les Docteurs, l'enjeu de ce scénario est de comprendre que le Mur avait des propriétés magiques qui tenaient à distance les morts-vivants, de retrouver le plan de la chapelle de Rosslyn et de remettre en place le rempart protégeant l'Écosse des hordes de non-morts.

par Franck Plasse
illustrations de Julien De Jaeger



II
Incipies

Yaqov alerte les Docteurs sur des rumeurs en provenance d'Écosse, recueillies auprès de marins de bateaux de commerce anglais mouillant à Amsterdam : dans le nord du pays, vers Inverness, des morts-vivants, aux atours de l'ancien ordre des Templiers, ont attaqué un village… Yaqov a envoyé un message à Jessé, mais ce dernier n'a pu apporter d'explications. Leur correspondance incite Yaqov à envoyer les chasseurs de démons en Écosse.

Athenaeum Illustre

Se rendre en Écosse est difficile en raison du blocus maritime anglais. Mais Yaqov attend d'un moment à l'autre une lettre de Sara qui connaît bien la mer du Nord et qui aura peut-être une solution, ou au moins une suggestion. D'ici là, il invite les Docteurs à effectuer quelques recherches documentaires à la bibliothèque de l'*Athenaeum Illustre*, l'université d'Amsterdam. Il les fera prévenir dès qu'il aura reçu le message de Sara.
L'école se compose de bâtiments organisés autour d'une cour carrée. Sur un côté, une ancienne chapelle sert d'amphithéâtre : son grenier a été reconvertie en bibliothèque. Les personnages ont une journée devant eux avant que Yaqov ne les mande. Pour chaque demi-journée de recherche, demandez au joueur de chaque Docteur parlant latin ou allemand son sujet d'intérêt et fournissez-lui une information. En voici quelques-unes – définissez les autres avec les données des pages 28 à 30 du *Corpus IV* de ***Tenebrae*** : ***Les Templiers***.

- **Des morts-vivants en Écosse :** des transcriptions de témoignages romains du IIe siècle mentionnent l'existence de morts-vivants pictes attaquant les Romains.
- **Les romains en Écosse au IIe siècle :** en 122 l'empereur Hadrien fait construire une muraille pour séparer les terres romaines et les terres pictes, en 140 l'empereur Antonin en fait bâtir une seconde plus au nord.

- **Des choses étranges lors de la construction du mur :** des rapports de l'époque attestent formellement de la présence du clergé oraculaire de Zeus.
- **Le clergé oraculaire de Zeus :** des écrits font part du statut de prêtre-magicien des membres de ce culte – un pratiquant de l'exorcisme peut discerner une parenté entre sa magie blanche et les prétendus pouvoirs de ce clergé.

III Difficultas

Sara a répondu à Yaqov. Le mentor fait lire la missive aux Docteurs : elle contient des instructions pour trouver un passeur pour l'Écosse, accompagnées d'un as de trèfle en piteux état.

La barrique

En suivant les consignes de Sara, les Docteurs accostent sur le ponton d'un tripot de forbans. À leur arrivée, une bande de fier-à-bras vient brutaliser les intrus : ils sont deux de plus que les Docteurs. Leur objectif est de dépouiller les personnages : ils fuient au premier sang, mais organisent une embuscade avec deux barques et le double d'agresseurs sur le canal de retour des Docteurs. Traitez-les comme des *communs des mortels*, avec le Talent *Barque*.
À l'intérieur de la taverne, les Docteurs rencontrent Paulus, un vieux loup de mer. Il faut lui remettre l'as de pique pour le convaincre – sinon, il prétend que n'importe qui peut venir le voir en se réclamant des O'Malley. Il donne rendez-vous aux Docteurs le surlendemain sur la côte, à un jour au sud d'Amsterdam.

La barrique bis

Comme convenu avec Paulus, un bateau attend les Docteurs au jour et au lieu dits. Il s'appelle également *La barrique* – en fait c'est l'ancien navire de Paulus qui l'a confié

LETTRE DE JESSE A YAQOV

Maître Yaqov,

Vos informations me plongent dans la plus grande perplexité. Si elles m'étaient parvenues de tout autre que vous, je les aurais qualifiées d'affabulations et les auraient mises au crédit de l'affolement qui se répand de par le monde. Mais je sais que si vous prenez la peine de me les rapporter, c'est que vous avez le sentiment, si ce n'est la certitude, qu'elles ne doivent pas être ignorées.

Je peux seulement vous dire que le Temple et la couronne d'Écosse furent autrefois alliés. Hugues de Payns, un des fondateurs de notre Ordre, entretint même des relations d'amitiés avec David Ier, roi d'Écosse. Le Temple écossais avait bonne réputation et des combattants aguerris d'autres provinces rejoignaient régulièrement ses rangs. La raison en était secrète.

Par ailleurs, il se dit que le Temple écossais bénéficia d'une situation similaire à celle du Temple portugais : il perdura, protégé par la Couronne locale. J'ignore si cela est vrai et si le Temple écossais existe encore. Quoi qu'il en soit, je ne vois aucun ordre écossais qui, à l'instar de celui du Christ, m'évoque une telle survivance.

Ne faudrait-il pas envoyer nos Docteurs ?

Dès maintenant et à jamais,
Jessé

à son fils Pieter et a acheté la taverne pour ses vieux jours. Pieter annonce un voyage de quatre à six jours.
La première moitié se fait sous pavillon des Provinces-Unies : tout est calme. À mi-chemin, Pieter fait changer le drapeau, hissant des couleurs anglaises. L'astuce ne suffit pas. Deux vaisseaux de guerre anglais se dirigent vers *La barrique*. Se sauver est impossible, combattre une folie : les bateaux anglais sont trop rapides et trop puissamment armés ! Donner le change aux Anglais est impossible, car Pieter ne parle pas anglais… Un Docteur peut le remplacer dans le rôle de capitaine et essayer de duper les Anglais lorsqu'ils abordent *La Barrique* pour y faire une inspection. L'adamique parlé par les Docteurs est un puissant atout, mais il faut néanmoins convaincre l'officier monté à bord que le ramassis d'individus patibulaires qu'il découvre ne sont que d'honnêtes bougres – test d'attribut social *Difficile*. En cas d'échec, *La barrique* est investie par les soldats et convoyée jusque sur la côte où tout le monde est jeté aux fers. Aux Docteurs de comploter pour se débarrasser des occupants, saboter les deux vaisseaux d'escorte afin d'empêcher une poursuite et décamper avec *La barrique*.
À l'approche d'Inverness, Pieter change de pavillon, pour un drapeau français. L'arrivée se fait sans encombre.

IV
Exploratio

À Inverness

Des personnes ont entendu parler des histoires de morts-vivants, mais personne ne les prend au sérieux, surtout pas les autorités. Le comte a envoyé quelques hommes d'armes pour rassurer la population locale. Un messager revenu de Beauly et faisant le récit de Croisés revenus d'entre les morts hantant les environs du village a été fouetté et jeté au cachot…

LETTRE DE SARA A YAQOV

Yaqov,
Voici l'aide que je peux vous apporter.
Que les Docteurs se munissent d'une barque et longent le canal à droite du marché aux poissons. Après être passés sous une arche, qu'ils prennent à nouveau à droite et suivent une voie peu ragoûtante, souillée par les rejets de teinturiers. Dès que l'eau devient un peu plus claire, qu'ils soient vigilants : un passage s'ouvre sous les bâtiments. Il les conduira à un cul-de-sac à l'air libre. Là, qu'ils accostent au ponton sis en face d'un bâtiment à l'enseigne d'une barrique : il s'agit de la taverne du même nom, dont je doute que vous ayez entendue parler, car elle n'est guère bien famée.
Que les Docteurs y demandent Paulus. Il n'y sera vraisemblablement pas chaque soir, mais un peu de persévérance devrait permettre de le trouver. Que les docteurs lui fassent leur demande en indiquant qu'ils viennent de la part des O'Malley. Je doute que cela suffise, mais sait-on jamais… À défaut, qu'ils lui remettent la carte ci-jointe en gage de leur bonne foi et qu'ils soient alors inflexibles sur leur exigence.

Bien à vous,
Sara

À Beauly

Beauly se trouve à quelques jours de marche à l'est d'Inverness. Pour s'y rendre, les Docteurs longent le Mur sur lequel ils peuvent par endroits noter la présence de croix templières gravées dans la pierre.
Au village, la population est en état de choc. Gordon, le chef de l'escouade envoyée par le comte d'Inverness, est aux abois. La moitié de ses hommes a été tuée lors d'accrochages avec les Templiers morts-vivants dans les alentours. Au départ, il a patrouillé dans les environs, mais désormais il est retranché dans Beauly. Il attend des nouvelles du messager qu'il a envoyé à Inverness – celui qui a été fouetté et jeté au cachot. Il s'inquiète, car des silhouettes sont aperçues chaque jour plus près du bourg. En effet, les morts-vivants s'approchent de plus en plus et finissent par attaquer les habitants qu'ils croisent. Et ils sont chaque fois un peu plus nombreux que la précédente.

Au-delà du Mur

Si les Docteurs s'aventurent au-delà du Mur, ils sont confrontés à des morts-vivants, templiers, pictes ou même romains. Ils peuvent s'apercevoir que le Mur sépare les morts-vivants des vivants. Et que la « digue » semble avoir une faiblesse au niveau de Beauly, vers laquelle convergent toutes les horreurs situées au Nord.

Le cube

Les travaux qu'a subis le Mur sont évidents. Si les Docteurs les inspectent, ils découvrent un cube gravé d'une sorte de roue – un soleil stylisé – brisé en plusieurs morceaux. L'objet semble travaillé plus finement que le reste de l'édifice, plutôt brut, même quand il s'agit de représentations de la croix templière. Impossible de savoir où il se trouvait exactement. En explorant le Mur à l'est et à l'ouest de Beauly, d'autres pierres similaires peuvent régulièrement être découvertes, avec ce motif ou avec d'autres – cercle, feuille, croix, etc.

Adversus

Les Docteurs sont confrontés à trois types de morts-vivants. Commencez par les Templiers, enchaînez avec les Pictes, puis enfin les Romains afin de surprendre les joueurs. Profitez de ces différents types pour varier les affrontements : les Templiers sont peu nombreux, mais bénéficient de cottes de maille ; les Pictes sont nombreux ; les Romains gardent une habitude de leur passé militaire, ils interviennent en groupes de trois, deux aidant le troisième à attaquer – leur ancien entraînement leur permet d'aider avec un Talent possédé par celui qu'ils aident.

Morts-vivants templiers

Attributs	Charnels	
Actif	3	**Talent :** Épée
Réactif	3	**Animus noir :** 1 point
Social	-	**Équipement :** épée infligeant des dégâts de +3, cotte de maille accordant une protection de 2

Morts-vivants pictes

Attributs	Charnels	
Actif	3	**Talent :** Hache
Réactif	2	**Animus noir :** 1 point
Social	-	**Équipement :** hache infligeant des dégâts de +3

Morts-vivants romains

Attributs	Charnels	
Actif	2	**Talent :** Bouclier, Pilum
Réactif	3	**Animus noir :** 1 point
Social	-	**Équipement :** pilum infligeant des dégâts de +3, bouclier accordant une protection de 1

Pour mémoire – cf. *Corpus IV* de ***Tenebrae*** : ***Les Templiers*** p. 25 : *un mort-vivant correspond au personnage d'avant le décès, en plus lent et coriace. Il possède 1 point d'Animus noir. Il meurt lorsqu'il perd ce point. Dans l'intervalle, quand il est blessé, ses poignées continuent d'être déterminées à partir du chiffre maximum de ses attributs.*



VI
Investigatio

Faire des recherches sur les symboles des pierres nécessite de descendre plus au sud, à Édimbourg. La ville accueille une université publique – c'est-à-dire financée par la ville. C'est une institution importante et prestigieuse, fierté de l'Écosse : l'Angleterre elle-même ne possède que deux universités, à Oxford et Cambridge. Si les Docteurs ont demandé à Pieter de les attendre, rejoindre Édimbourg ne demande que deux jours à bord de *La barrique*. Le capitaine se fait un peu prier, mais il y consent. Avec son pavillon français, le navire voyage sans problème d'Inverness à Édimbourg. Par les terres, le trajet de 250 kilomètres nécessite trois à six jours selon le moyen de locomotion.

L'UNIVERSITÉ

L'école est un large bâtiment rectangulaire. Au milieu de la façade avant, l'entrée a des allures d'arc de triomphe : une large porte dans une arche encadrée par deux blocs de quatre piliers. Dans le groupe de gauche, une colonne arrière porte discrètement – test *Très Difficile* d'attribut réactif – le symbole solaire connu des Docteurs ainsi qu'une inscription « Boaz ». Dans le groupe de droite, une autre porte un signe représentant un flocon de neige ainsi que le terme « Jachim ». Si les Docteurs ne les remarquent pas à leur arrivée, un enseignant ou un étudiant interrogé avec une reproduction du symbole trouvé à Beauly leur en parle.
Un Templier, un kabbaliste, ou tout personnage qui a joué la campagne du *Corpus V* de ***Tenebrae : Les Templiers*** reconnaît en Jachim et Boaz deux termes hébreux qui ornent respectivement deux colonnes de l'entrée du Temple de Salomon, signifient « stabilité » et « force », sont associés aux solstices d'hiver et été – d'où les symboles des colonnes de l'université – et représentent l'élévation de l'Homme.
Seule l'administration de l'université peut indiquer d'où viennent ces termes et symboles sur les piliers de l'entrée : elles font partie des exigences d'un mécène en échange de son financement. En revanche, elle ne divulgue pas son nom. L'identité est indiquée dans une charte contractuelle signée avec lui : il s'agit de John Saint-Clair résidant au château de Rosslyn, au sud d'Édimbourg – cf. *Corpus V* de ***Tenebrae : Les Templiers*** p. 30.

VII
Communicatio

John Saint-Clair est un homme de bien. Il existe de nombreuses façons de s'en faire un allié : la plus simple est de constater la présence de plusieurs hommes en habits templiers dans les portraits de ses ancêtres installés dans le hall de sa demeure puis d'aborder franchement le problème d'Inverness. Il concède que les Templiers ont construit le Mur – pour une raison qu'il ignore, mais qu'il devine vu le témoignage des Docteurs – et que le Temple écossais survécu jusqu'au XVe siècle.
Il n'accepte d'en dire plus que si les Docteurs se soumettent à trois épreuves destinées à démontrer leur qualité d'âme et d'esprit.

L'épreuve du vestibule

John conduit les Docteurs dans une pièce vide où se trouvent trois portes de sortie alignées. Celles de gauche et de droite conduisent dans le hall. Dès qu'une porte est ouverte, les autres se verrouillent et ne peuvent être débloquées que par John. Celle du centre, correspondant au passage entre Jachim et Boaz, est la bonne issue.

L'épreuve du Saint

Neuf portes attendent les Docteurs dans la pièce suivante. Chacune est surmontée d'une niche avec une statue d'un saint et une petite plaque indiquant en latin et hébreu la profession qu'il patronne : Anne (ébénistes), Blandine (servantes), Eloi (horlogers), François (écrivains), Médard (brasseurs), Nicolas (vignerons), Pierre (maçons), Rémi (juristes), Ségolène (sages-femmes). Dès qu'une porte est ouverte, les autres se verrouillent et ne peuvent être débloquées que par John.

La bonne porte est celle de Pierre – les autres conduisent dans le hall. En effet, les maçons qu'il patronne évoquent les Templiers constructeurs du Mur et les francs-maçons fondés par John.

L'épreuve du Saint des Saints

La dernière pièce est séparée du hall par un simple voile sur lequel il est écrit une allusion au verset 26:33 de l'Exode : *C'est là, derrière le voile, que tu déposeras l'acte de l'alliance.* Au centre de la salle, se trouve une table avec des écrins contenant quatre-vingt-et-une bagues faites de métaux et de pierres précieuse. Parmi elles, est glissé un simple anneau de bois.

Dans le hall, John attend avec un petit plateau de service : l'épreuve est réussie si un Docteur y dépose l'anneau de bois, signe d'humilité. John accepte de livrer ses secrets – cf. *Finis*.

VIII
Finis

John explique sa création des Francs-Maçons et son utilisation de treize symboles trouvés dans la chapelle de Rosslyn, le legs de son ancêtre constructeur du Mur. Il y conduit les Docteurs. N'oubliez pas – cf. *Corpus V* de ***Tenebrae : Les Templiers*** p. 30 – que quiconque possédant de l'Animus blanc et touchant un des cubes de la chapelle le sent vibrer légèrement. S'ils ont effectué des relevés des cubes autour de Beauly, les Docteurs peuvent s'apercevoir que la série qu'ils ont trouvée sur site est une portion de celle de la chapelle et donc comprendre qu'ils ont sous les yeux un plan global de l'implantation des cubes dans le Mur.

En identifiant la place du cube de la chapelle correspondant à celui de Beauly et en mettant ses coordonnées à l'échelle réelle, les Docteurs peuvent déterminer l'emplacement du cube de Beauly et en installer un nouveau…

La mise en place doit se faire face à des hordes de morts-vivants, mais dès qu'une pierre de la bonne dimension réintègre le Mur, ils sont frappés par la mélodie angélique qui s'élève subrepticement et ils fuient de nouveau dans les terres sauvages du nord. L'Écosse est sauvée !

Si les Docteurs tardent trop ou échouent, ce sont les Francs-Maçons qui trouvent la solution. Mais bien plus tard : le Mur est déjà submergé et c'est celui d'Hadrien qu'ils réinstaurent, amputant l'Écosse d'une grande partie de son territoire.

Expérience

S'allier à John Saint-Clair : 1 point
Rétablir le Mur : 3 points

La plus grande bénédiction de ce monde, je crois, est l'incapacité de l'esprit humain de mettre en corrélation tout ce qu'il contient. Nous vivons sur une île placide d'ignorance au milieu des mers noires de l'infini et rien ne nous prédispose à voyager très loin. Les sciences, chacune allant dans sa propre direction, nous ont jusqu'ici fait peu de mal ; mais, un jour, l'imbrication de savoirs disparates ouvrira des fenêtres si terribles sur la réalité et sur notre position effrayante au sein de celle-ci, que tout ceci nous rendra fous ou nous fera fuir dans la sécurité d'un nouvel âge sombre.

HP Lovecraft, 1926

Longue est la Nuit

Scénario L'appel de Cthulhu
vainqueur du tournoi Sans-Détour/TOC/Utopiales 2013
(Première partie)

Les Contours de l'horreur

Au cours de ce scénario, les investigateurs sont les prisonniers d'une réalité alternative créée par le fantasme malsain d'un Grand Ancien. Il leur faut prendre conscience de la situation afin de briser l'illusion. Ils ont pour cela deux alliés précieux : Un schizophrène enfermé dans ce monde virtuel depuis 1926 et leur propre folie. Cette dernière est la clef de leur prison.

En quelques mots…

Les investigateurs sont des militaires français basés à Djibouti. Du moins le croient-ils. Tous pensent être membre de la NAVFOR et investis d'une mission de lutte contre la piraterie. La réalité est bien différente. Les investigateurs sont des touristes imprudents tombés dans un piège tendu par d'ignobles fanatiques à la solde d'Yidhra, la dévoreuse de rêve. Les voilà prisonnier du rêve du Dieu. Pour le plus grand plaisir de la dévoreuse de rêve, les investigateurs vont fantasmer une vie d'aventure jusqu'à ce que ce que l'étrange et l'impossible ne viennent perturber cette réalité virtuelle. Les militaires passent peu à peu du rêve au cauchemar.

À l'affiche, les parties en présence

Des personnages pré-tirés seront nécessaires pour ce scénario. Ces derniers sont fournis sur *www.di6dent.fr*.

- Les investigateurs fantasmés sont tous des militaires français âgés de 25 à 30 ans. Militaires de carrière, ils se côtoient sur le terrain et sont tous prêt à donner leur vie pour sauver celle des autres.
- Les investigateurs « réels » ne ressemblent nullement à leurs avatars fantasmés. Ils brillent par leur normalité et sont particulièrement mal adaptés pour faire face aux horreurs du mythe.
- Le lieutenant William J Winthrope. Ce personnage haut en couleur est né en 1899 à Boston. En 1926, au Siam, il est sur les traces des fils de Baku, une secte dédiée à la vénération d'un avatar d'Yidhra. L'aventurier y laisse la vie et la raison. Depuis, il erre dans la réalité fantasmée d'Yidhra.
- Dans le monde de l'éveil, Yidhra, et plus directement son avatar Baku, ne dispose pas de conscience propre. Elle n'a pas d'autre objectif que de chercher à assurer

Fiche technique

Investigation 2/5 **Action** 5/5
Exploration 2/5 **Interaction** 3/5
Mythe 3/5
Style de jeu : Horreur Lovecraftienne
Durée estimée : 6 heures
Nombre de joueurs : de 4 à 6
Type de personnages : personnages pré-tirés fournis sur www.di6dent.fr
Époque : Contemporaine
Dans ce scénario, les investigateurs luttent pour leur survie.

par Stephan Foulc & Cyril Puig
illustrations de Julien De Jaeger

sa survie et sa longévité en consommant l'imaginaire, les rêves, les fantasmes et les espoirs de ses victimes. Pour cela, elle peut compter sur l'aide indéfectible de ses minions. Une secte de Tcho-Tcho est à son service depuis plusieurs siècles.

Implication des investigateurs

Le 4 juillet 2011, les investigateurs sont en patrouille lorsque qu'ils reçoivent l'appel de détresse d'un porte-containers battant pavillon indien. Il leur est nécessaire de prendre pied sur le pont de ce bâtiment afin de se rendre compte de la situation. Bien entendu, les investigateurs évoluent déjà dans le rêve d'Yidhra. Ils ne prendront conscience de leur véritable identité que dans les dernières scènes de cette histoire.

Ambiance

Dans les premières scènes, les investigateurs sont happés dans le rêve d'Yidhra. Ici, tout est plus grand, plus beau, plus spectaculaire et romanesque…Jusqu'à l'overdose. Alors que les investigateurs s'interrogent sur cette « virtualité de série B », la cohérence de leur univers s'effondre et bascule dans un monde Lynchéen et inquiétant. Le cauchemar se concrétise de manière inattendue dans les dernières scènes alors que les investigateurs réalisent qu'ils ne sont que de simples quidams.

Une histoire vieille comme le reve

Les fils de Baku

Yidhra est une représentation physique d'un principe cosmique : L'assimilation et la mort. Les avatars d'Yidhra ont besoin de dévorer des formes de vie afin de les assimiler à leur propre matériel génétique. L'ADN de ces monstres est en perpétuelle évolution. Si Yidhra ne dévore pas de nouvelles espèces, son avatar commence à dépérir avant de disparaître.

Baku, la sorcière dévoreuse de rêve est un avatar d'Yidhra tourné vers l'aspect spirituel de l'évolution. Elle consomme les rêves et les fantasmes de ses victimes afin de les assimiler à sa propre trame spirituelle. Lorsque les rêves de ses victimes se tarissent, ces dernières se dissolvent dans le magma putride qu'est Baku, la sorcière dévoreuse de rêve. Baku ressemble en effet à une mare de viscère d'où émerge parfois une forme vaguement animale. Une fois ses victimes immobilisées, Baku projette ses trompes en direction de leur nuque. Si elles parviennent à s'y solidariser, elles puiseront et épuiseront les rêves des victimes de Baku.

Baku, avatar d'Yidhra, Dieu Extérieur			
APP	-	**CON**	107
DEX	30	**FOR**	71
TAI	79	**EDU**	-
INT	25	**POU**	60
PV	93	SAN	-
bd	+8d6		
Attaques : immobilisation avec 1d10 tentacules 45%, vol de rêve 95% si immobilisé 1 point POU/Jour			
Armure : Insensible aux attaques physiques à l'exception des armes enchantées.			
Sortilège : Tous			
Perte de SAN : 1d8/1d20			

Les fils de Baku sont des Tcho-Tchos. Cette peuplade hybride liée depuis toujours aux Grands Anciens. Le patriarche du culte affirme que le premier d'entre eux a été appelé par Baku. En rêve, il a entendu son Dieu et a suivi un chemin jusqu'à la grotte où ce dernier l'attendait. Depuis, les fils de Baku ont pillés les villages voisins et attaqués les caravanes passant à proximité afin d'apporter à leur maître les proies dont il avait besoin. En remerciement, Baku a offert à ses disciples la vie éternelle ainsi que « le don ». Ce régime d'horreur aurait pu continuer pendant des éons. En 1926, Les fils de Baku apprirent cependant la prudence.

Expédition punitive

Sir William J Winthrope appartenait à une race d'aventuriers philanthropes et inconscients qui s'était donné pour mission d'éliminer les horreurs grouillantes cachées à la périphérie de notre monde. Ses recherches personnelles l'amenèrent sur les traces des fils de Baku. En 1926, il ordonna une expédition punitive à l'encontre de ces derniers. Il avait malheureusement sous-estimé la puissance du Dieu. William J Winthrope ainsi que l'intégralité de son équipe fut éliminée. Cependant, l'attaque ne fut pas vaine. Plus de la moitié des fils de Baku furent assassinés. Le patriarche du clan choisi alors l'exile et la prudence.

Le culte aujourd'hui

En mai 1926, les Tcho-Tchos rejoignent la baie de Phang Nga dans la mer d'Adaman. Ils s'établirent temporairement sur la côte et, utilisant la magie, attirèrent un navire de commerce qui fut bientôt arraisonné. Il s'agissait du premier acte de piraterie des fils de Baku. De nombreux autres suivirent.
Depuis 1926, les fils de Baku sont en mouvement permanents. Ils sillonnent les mers à bord de différents gréements. Aujourd'hui, les cultistes et leur Dieu ont élu domicile dans la calle d'un porte container battant pavillon indien. Croisant au large de la Somalie, les fils de Baku prélèvent sans difficultés leurs victimes parmi les pirates locaux qui croient, à tort, pouvoir piller le porte container.

Les investigateurs entrent en jeu

Les investigateurs sont des « gens normaux ». Deux couples d'amis qui ont mis leurs économies et leurs rêves en commun pour quitter l'Europe avec leurs enfants et effectuer un tour du monde à la voile. Voilà 4 mois qu'ils sillonnent les mers et accumulent souvenirs et expériences. Le 30 juin 2011, leur route les amène en mer d'Aman. C'est alors qu'ils sont attaqués par les fils de Baku. Ces derniers coulent leur voilier et les emmènent à bord de l'Andromèda. Sur place, ils sont « purifiés » par le grand prêtre du culte puis, livrés en pâture à Baku. Dés lors, l'avatar d'Yidhra prend le contrôle de leurs rêves et les projettent dans une aventure haute en couleur.

Un cargo en détresse

prologue

« Mayday, Mayday »
Appel de détresse
04/07/2011 - 18:25:42
Golfe d'Aden - Frégate Surcouf

Voilà déjà trois mois que les personnages sont embarqués sur la frégate Surcouf, afin de lutter contre les actes de piraterie commis au large de la Somalie. Les personnages sont tous membres de l'escouade de reconnaissance du commando Trépel, une unité d'élite de la Marine Nationale française, spécialisée dans l'assaut en mer et l'extraction. Alors que les personnages tuent le temps dans leur cabine, le haut-parleur le plus proche crépite et la voix agréable du bosco résonne dans les coursives du navire. *« Commando Trépel, rassemblement immédiat en salle de briefing »*.

Comme dans un rêve

briefing

Au cours de leurs aventures virtuelles, les joueurs évoluent dans le rêve de Baku. Bien que cet univers soit globalement cohérent, il n'en demeure pas moins une chimère. Ainsi, durant cette phase, tout est plus grand, plus beau, plus lumineux… Le rêve de Baku n'est composé que de stéréotypes. Les gentils sont beaux et évoluent dans un environnement glamour où les valeurs positives sont exaltées. Les méchants sont laids et retors. Par ailleurs, la cohérence temporelle et géographique n'a pas à être respectée de manière orthodoxe. Un personnage secondaire peut parcourir des milliers de kilomètres en quelques secondes si cela sert la trame dramatique du rêve inventé par Baku. Les personnages devraient donc quitter leurs occupations actuelles pour rejoindre au plus vite la salle de briefing. Il s'agit d'une petite salle adjacente à la salle de commandement. En son centre se trouve une table ovale entourée de sièges, sur laquelle sont étalées plusieurs cartes marines. Le commandant du navire, le capitaine de frégate

Philippe de Saint-Georges est penché sur les cartes avec son second, la capitaine de corvette, Stéphanie Bertaux. Le commandant se redresse et invite les investigateurs à prendre place autour de la table. C'est un homme rude et peu causant, très à cheval sur la discipline militaire. Une fois tous les membres de l'escouade rassemblés, il prendra la parole.

« Il y a une heure, le Quartier Général de Northwood nous a avisé qu'un cargo situé à environ 20 milles nautiques de notre position émettait un signal de détresse. Un avion ATL2 a effectué un vol de reconnaissance et a repéré le navire. Il s'agit d'un vieux porte container battant pavillon indien. La caméra thermique de l'avion a repéré plusieurs présences à bord. Une embarcation plus petite, de type « go-fast », est amarrée à la proue du navire côté tribord. Pour l'instant, le cargo n'a pu être précisément identifié et les tentatives pour entrer en contact avec son équipage se sont révélées vaines. Il y a cependant fort à parier que ce dernier ait été la cible de pirates qui pourraient encore se trouver à bord. Le QG nous demande d'effectuer une mission de reconnaissance à bord du cargo afin d'identifier l'origine de l'appel de détresse. En cas de danger pour l'équipage, nous avons pour ordre d'éliminer la menace en prenant grand soin qu'aucun des otages éventuel ne soit blessé. Roméo vous effectuerez la reconnaisse pendant que Alpha 1 et Alpha 2 se tiendront prêt à intervenir en renfort. Des questions ? »

Des capacités surhumaines

Dans le rêve de Baku, les joueurs sont des héros avec un grand H. Des surhommes tels qu'on les voit dans des films comme James Bond, Mission Impossible… Ainsi, en termes de jeu, tous les tests de compétences sont décalés d'un cran. Un échec se transforme en réussite, une réussite devient un spécial et un spécial une réussite critique. Quant à la réussite critique… Au gardien d'en imaginer les conséquences nécessairement fabuleuses. En ce qui concerne les blessures, nous considérerons que les armes des joueurs infligent toujours le maximum de dommage. Inversement, lorsque les héros sont pris pour cible, ils encaissent toujours le minimum de dommage. Quelques soient les blessures, les joueurs ne descendront jamais en-dessous de 5 PV.

Choix tactiques

Le chef d'escouade a toute latitude pour préparer son intervention. L'escouade est composée de 16 hommes, elle dispose de deux zodiacs pouvant embarquer 8 hommes chacun, d'un hélicoptère Puma et de matériel de plongée. Le chef d'escouade peut demander conseil à ses hommes, mais la décision finale lui incombe. Il devra notamment choisir entre action en force et intervention discrète.

Abordage
acte 1

Il fait nuit noire. Tel un îlot de métal, la forme sombre du bateau semble surgir des profondeurs, obstruant la ligne d'horizon. Les vagues se brisent sur la coque rouillée tirant du colosse d'acier quelque gémissements fatigués. Il s'agit d'un porte container de troisième génération, long de 20 pieds et large de 8 pieds. Sa hauteur avoisine également les 8 pieds. La vitesse de croisière du navire est de 20 nœuds, ce qui peut compliquer quelque peu l'abordage. L'abordage peut se faire de trois façons différentes : en hélicoptère, en zodiac ou par une approche sous-marine.

- **En hélicoptère,** le pilote devra réussir des jets de Piloter pour se maintenir en position géostationnaire au-dessus du bateau. En cas d'échec, le pilote ne parvient pas à stabiliser son engin. Chaque nouvel essai, augmentant bien entendu les chances d'être repérés par les pirates.
- **En zodiac,** le pilote devra également réussir un jet de Piloter pour parvenir à s'amarrer au cargo. En cas d'échec critique, l'amarre lâche et les commandos qui étaient en train de débarquer tombent à l'eau.
- **L'approche sous-marine** ne pose aucun problème.

Le porte-container « Andromeda »

Le pont supérieur

Le pont supérieur ne comporte aucun éclairage, seul le feu de mat diffuse une lumière blafarde parvenant difficilement à dissiper les ténèbres ambiantes. S'ils ont opté pour une action en souplesse, ils devraient utiliser des lunettes de vision nocturne plutôt que des lampes. La vision par amplification de lumière rajoute à l'aspect irréel de l'abordage, les formes et les objets prenant des teintes fantomatiques verdâtres. Trois pirates patrouillent sur le pont ; de type asiatique, ils portent des vêtements sales et élimés, et sont équipés de fusils d'assaut AK47 sur lesquels sont fixées des lampes. Tout combat engagé contre l'un des pirates a 50% de chances d'alerter l'une des autres sentinelles présentes sur le pont, 25% de chances d'alerter les sentinelles situées à la proue et 10% d'alerter celles se trouvant dans le château arrière. Si des armes à feu sont utilisées, l'alarme est automatique.

Les pirates

Des hommes aussi violents que bêtes. De la chair à canon pour les militaires entraînés.

APP	6	Prestance	30%
CON	9	Endurance	45%
DEX	11	Agilité	55%
FOR	13	Puissance	65%
TAI	13	Corpulence	65%
EDU	6	Connaissance	30%
INT	6	Intuition	30%
POU	9	Volonté	45%
PV	10	SAN	0
Imp	+0		

Athlétisme 35%, discrétion 41%, dissimulation 32%, écouter 28%, se cacher 40%, TOC 35%, vigilance 45%, anglais 6%, bagarre 35%, fusil mitrailleur 32% (1d10+2)

Un escalier central fermé par une écoutille permet de relier le pont supérieur au pont inférieur. Il dessert plusieurs cales reliées par des coursives métalliques étroites et éclairées de néons tremblotants.

La proue

Deux pirates montent la garde à la proue du navire. Leur rôle consiste surtout à surveiller que leur embarcation reste amarrée fermement au cargo, afin que les pirates puissent disposer d'une échappatoire en cas de problème. Il s'agit d'un hors-bord de 8 mètres de long, équipé de trois moteurs de 300 CV. A l'intérieur de l'unique cabine, ils découvriront une radio, un GPS, une carte maritime de la région, quelques fusées de détresse, des gilets de sauvetage et de maigres provisions.

Le château

Le château comporte quatre ponts et une passerelle de navigation. Un escalier central dessert chacun des étages jusqu'au pont inférieur.

Passerelle de navigation

Outre la salle nautique, elle comprend un local radio et un accès au tambour moteur. Trois pirates se trouvent sur la passerelle de navigation. La passerelle est équipée d'instruments de navigation vieillots qui semblent ne pas avoir été utilisés depuis des années. Les consoles sont couvertes de poussière, les leviers grippés et certains des écrans sont brisés. Le compas ne cesse de tourner comme s'il cherchait à se positionner sans y parvenir. Dans le local radio, une flaque de sang s'étale au sol, des empreintes ensanglantées sont également visibles sur les boutons et le tableau de bord. Le bouton de détresse est enclenché mais n'émet plus. Les traces de sang peuvent être suivies jusqu'à l'escalier central. Elles donnent l'impression qu'un ou plusieurs corps ont été traînés sur le sol.

Cabines

Les cabines sont de petits espaces individuels de 4 m², composés d'un lit d'un coin bureau et de rangements. Il y en a une trentaine à bord, réparties sur les différents étages du cargo.

Les cabines les plus hautes sont plus spacieuses puisqu'elles sont destinées aux officiers. Elles ont été investies et fouillées par les pirates. Il y règne un désordre indescriptible et des odeurs rances de sueur et d'urine. Trois pirates s'y reposent à l'arrivée des personnages.



Le Chef des pirates

Le plus violent et le plus bête d'entre tous.			
APP	8	Prestance	40%
CON	13	Endurance	65%
DEX	15	Agilité	75%
FOR	14	Puissance	70%
TAI	14	Corpulence	70%
EDU	6	Connaissance	30%
INT	8	Intuition	40%
POU	9	Volonté	45%
PV	14	SAN	45
Imp	+2		

Arts martiaux 36%, athlétisme 65%, baratin 42%, conduire automobile 40%, discrétion 61%, dissimulation 52%, écouter 48%, se cacher 60%, TOC 55%, vigilance 65%, anglais 50%, bagarre 55%, arme de poing 68% (sig sauer p226 1d10), fusil mitrailleur 52% (1d10+2)

Fumoir

Jadis, cette pièce a certainement été la plus belle et la plus spacieuse du navire. Les fauteuils capitonnés, les boiseries et les meubles finement ouvragés sont encore les témoins d'une époque révolue où les officiers mariniers venaient se détendre en ce lieu. Aujourd'hui, la crasse et le désordre ont ôté à l'endroit toute velléité de luxe. Le chef des pirates s'est installé ici. Les investigateurs le trouveront vautré sur un canapé en compagnie d'une femme nue au visage meurtri.

Le chef des pirates est un homme d'une cinquantaine d'années dont les cheveux blancs, gras et sales, lui collent au visage. Son visage buriné et son œil de verre lui donnent un aspect inquiétant qui contraste avec sa corpulence chétive. Il dispose d'un pistolet automatique et d'un poignard cachés sous l'un des coussins du canapé. Le capitaine parle un anglais hésitant, ce qui devrait permettre aux personnages de communiquer avec lui. S'il est capturé, Ils pourront le convaincre de coopérer. Le capitaine les accompagnera alors jusqu'au pont inférieur afin de libérer les otages mais si il sent qu'il a une chance de s'échapper ou de piéger les personnages, il n'hésitera pas à le faire. La jeune femme, de type indienne, se nomme Abhâ Chariapa. Naturellement belle et athlétique, elle est terriblement affaiblie par les sévices qu'elle a subi. Elle a l'impression d'être l'otage des pirates depuis une éternité et ne sera pas d'une grande utilité pour aider les personnages à comprendre le déroulement des événements à bord du cargo. Elle était médecin à bord de l'Andromeda. Elle sait que les autres membres d'équipage sont retenus dans les cales sur le pont inférieur.

Le pont inférieur

Le pont inférieur est un endroit inquiétant. La température y semble anormalement froide malgré la proximité de la salle des machines. Les rares néons ne suffisent pas à éclairer convenablement les lieux, aussi les personnages ont-ils du mal à distinguer ce qui pourrait se tapir dans l'ombre. Les nombreux tuyaux parcourant les coursives émettent

des claquements réguliers et recrachent par endroit des nuages de vapeur qui rajoutent à l'atmosphère oppressante des lieux. Le ronronnement des machineries rend par ailleurs la communication difficile.

Salle des machines

Les machines (propulsion, générateur, pompe à eau…) qui se trouvent dans cette salle tournent à plein régime, pourtant il y fait anormalement froid. Les personnages pourront même remarquer que par endroit une fine couche de givre s'est formée sur les tuyaux. Si l'un d'eux effectue un jet de Mécanique, il pourra constater que le moteur est hors d'usage et que la soute à gasoil est vide. Pourtant les machineries fonctionnent et permettent au navire d'avancer. *(Jet de SAN 0/1).*

Cales

Il y a cinq cales sur le navire auxquelles on accède par l'entrepont. Les otages sont retenus dans la cale la plus proche du château, sous la bonne garde de quatre pirates. Deux d'entre eux dorment tandis que les deux autres sont occupés à discuter ou à jouer aux cartes. Ils sont équipés d'AK 47 qu'ils n'hésiteront pas à utiliser contre les personnages. A l'intérieur des cales, les personnages découvriront l'équipage de l'Andromeda, des hommes de tous âges, terrifiés, amaigris et aux traits tirés qui ne parlent pas un mot de français ou d'anglais. L'ensemble de l'équipage semble d'origine indienne. Abhâ pourra servir d'interprète si besoin. Cambuse et frigos : Les traces de sang découvertes dans le local radio peuvent être suivies jusqu'ici. Il s'agit de la cuisine et de la réserve du bateau. Dans les frigos, trois cadavres d'indiens nus sont suspendus sur des crochets tels des pièces de viande sanguinolentes. Leurs entrailles semblent avoir été figées en apesanteur par le froid. Alors que l'un des personnages observe le corps du capitaine, celui-ci ouvre les yeux et tente d'articuler quelques mots qui se noient dans un gargouillis immonde de sang. Le capitaine tend le bras vers le personnage et lui saisit la nuque pour rapprocher son visage du sien sans qu'il ne puisse résister. Le personnage est maintenant suffisamment près pour sentir les remugles écœurants du sang. Le capitaine articule à nouveau quelques mots : « *Libérez-nous… Libérez-vous… Fuyez tant que vous le pouvez encore…* ». Les autres personnes présentent dans la pièce ne verront rien de cette scène. Ils ne pourront que constater le comportement étrange de leur compagnon qui semble s'adresser à un cadavre. Quiconque effectue un jet de Premiers Soins ou de Médecine afin de venir en aide au capitaine se rend compte que ce dernier est décédé depuis plusieurs heures. *(Jet de SAN 1/1D6+1 pour le personnage victime de la vision – Jet de SAN 0/1D3 pour les autres).*



Délivrance
acte 2

05/07/2011 - 01:50:00
Golfe d'Aden - Porte container
« Andromeda »

La reconnaissance effectuée, les personnages seront rejoints par les escouades Alpha 1 et Alpha 2 afin de finir la sécurisation du cargo. Si les corps dans la cambuse n'avaient pas encore été découverts, ils le seront à ce moment-là. Les otages seront transférés à bord de la frégate Surcouf où ils pourront se reposer et s'alimenter. Les pirates capturés sont mis aux arrêts. Les personnages n'auront pas vraiment le temps de poser des questions, l'assaut a été long et éprouvant et ils ont besoin de repos. Les blessés seront pris en charge par le médecin de bord et les autres seront consignés dans leurs quartiers en attendant le débriefing opérationnel.

Les héros de la république

Le lendemain, le chef d'escouade et les hommes valides sont reçus par le capitaine de frégate Philippe de Saint-Georges. Ce dernier les félicite pour la réussite de leur mission et leur transmet également les félicitations du Président de la République en personne. Si les personnages essayent d'en apprendre plus sur le porte-container « *Andromeda* » et son équipage, le capitaine de frégate dira n'avoir pas plus d'informations à leur communiquer pour l'instant. Les autorités françaises sont actuellement en négociation avec l'Inde afin de déterminer quelles seront les suites judiciaires pour les pirates qui ont été fait prisonniers. Il est certain que pour les personnages de nombreuses questions demeurent. Malheureusement, ils n'auront pas le temps d'obtenir les réponses à leurs questions. Philippe de Saint-Georges les informe qu'ils vont être rapatriés au plus vite par hélicoptère vers le continent afin d'être reçus par le Président de la République lors d'une cérémonie publique.



Consécration professionnelle
acte 3

05/07/2011 - 09:00:00
Djibouti – Base Aérienne 188

Après une courte nuit, les joueurs seront héliportés jusqu'à la base aérienne 188 où ils ont leurs quartiers. Un véhicule militaire les attends sur le tarmac afin de les conduire jusqu'au bureau du commandant de la base. Le véhicule est entouré d'une trentaine d'hommes et de femmes. Des militaires ou des civils travaillant dans la base qui souhaitent croiser les héros. Leur exploit semble avoir déjà fait le tour de la base et les joueurs sont traités en héros. Ce même accueille leur sera réservé par le commandant Émile Massart, un homme qui, de réputation, est pourtant froid et distant. Il leur fera savoir que le Président de la République souhaite souligner l'importance de leur acte de bravoure et viendra en personne à Djibouti le 8 juillet pour leur remettre la légion d'honneur. Jusqu'à cette date, les militaires ont quartier libre. Le commandant leur demandera simplement de se mettre à la disposition du service de presse de l'Élysée et, plus particulièrement, de l'attachée de presse personnelle du Président Serena Leloup. Une conférence de presse est en effet envisagée en présence du Président le 7 juillet dans la journée. Au cours des jours qui suivront, les joueurs seront traités par le personnel de la base 188 avec un respect teinté d'envie. Ils seront considérés comme des héros, des personnes d'exceptions et tous les égards leurs seront réservés.

Service présidentiel
acte 4

06/07/2011 - 07:30:00
Djibouti – Base Aérienne 188

Le 6 juillet à 7h30, les joueurs sont attendus sur le tarmac de la base 188 afin d'accueillir Serena Leloup, l'attachée de presse du Président. Serena est une femme d'une très grande beauté. Des cheveux longs qui descendent en cascade sur un tailleur blanc, un visage d'une extrême douceur, deux grands yeux clairs, une bouche délicate… Elle parvient à incarner la sensualité et la fragilité en même temps, une certaine assurance sans jamais se montrer agressive… Serena fera fondre le plus endurci des hommes. Pendant les heures qui suivent, Serena propose aux joueurs plusieurs rendez-vous afin de préparer la conférence de presse du 7 juillet.

Le 7 juillet en début d'après-midi, le président de la république est attendu. Son arrivée se déroule sans problème. L'État-major de la base aérienne 188, la fanfare, les militaires… Tous sont au garde à vous pour accueillir le chef des armées. Le Président de la République de Djibouti ainsi que quelques ministres locaux sont aussi présents. Le président Sarkozy est accompagné du ministre de la défense et des anciens combattants (Gérard Longuet), de l'amiral Edouard Gaillot (chef de l'état-major des armées) et d'une dizaine d'agents du Groupe de Sécurité de la Présidence de la République (GSPR). En dépit des fastes de la réception d'accueil, le Président de la république n'aura d'yeux que pour nos héros.

La conférence de presse se déroule à l'Ambassade de France de Djibouti à 17h00. Les joueurs sont présents aux côtés du Président de la République, du commandant Massart et de l'ambassadeur de France à Djibouti (René Forceville). Ils font face à un parterre d'une 40ène de journaliste. Tous les médias français sont présents ainsi que plusieurs télés étrangères dont CNN, la BBC et Al Jazeera.

Serena Leloup n'est pas bien loin. Elle se tient en coulisse, sa présence est rassurante. La conférence de presse se déroule dans un climat détendu. Le commandant Massart commence par résumer les évènements survenus à bord du cargo Andromeda. Le Président prend ensuite la parole pour expliquer pourquoi, à ses yeux, un tel acte doit être considéré comme un symbole fort de la survivance des valeurs républicaines. Les journalistes, extrêmement bienveillants, posent quelques questions aux joueurs afin de mettre en exergue leur héroïsme puis, la conférence de presse prend fin.

La soirée se poursuit par un dîner où sont conviés l'ambassadeur, le commandant de la base 188, l'amiral Gaillot, le ministre de la défense, le président de la république de Djibouti et Serena. C'est une soirée délicieuse où le Président Sarkozy se montre sous un jour sympathique. Au cours de cette soirée, les joueurs apprendront que leurs familles sont actuellement dans un avion et qu'elles assisteront demain à la remise de leur légion.

A suivre…



Hexagon Universe

Les Partisans

Bien que les surhumains soient apparus en nombre récemment, il a toujours existé dans les coulisses de l'Histoire des êtres exceptionnels qui ont su infléchir le destin. Héros ou criminels, leur impact sur des événements majeurs est bien réel et a parfois renversé le cours des choses.
Ainsi en fut-il lors de la seconde guerre mondiale. Car alors que des soldats mourraient par centaines de milliers sur les champs de bataille de l'Europe, quelques individus s'affrontaient dans les ombres : nantis de formidables pouvoirs ou simplement armés de leur courage, ils furent les premiers super-héros et, malgré leur absence des livres d'Histoire, leur action compta durant cette époque troublée.

Le contexte ici présenté décrit la situation européenne avant l'aventure que conte la bande-dessinée *Les Partisans* – scénario de Roy Thomas et Jean-Marc Lofficier, dessins de Mario Guevara, éditée par **Rivière blanche**. Grosso modo, les informations ci-après sont valables de mi-1940 à mi-1944 (c'est-à-dire de la défaite française au Débarquement).

par Romain d'Huissier
illustrations de Mario Guevara

Contexte general

Les années 1920-1930 sont une période de fort contraste en Europe, prélude à un déferlement de haine et de mort comme l'Histoire n'en avait jamais connu jusqu'à lors.

Vers l'abyme

Après la Grande Guerre – monstrueuse boucherie qui vit des centaines de milliers de soldats périr dans les tranchées –, l'heure est à l'insouciance durant un temps. Ce sont les années folles, l'arrivée du jazz en France, la consécration de Paris comme capitale de l'art et de la fête, la popularisation du cinéma et de la radio, la science triomphante, etc. Pourtant, malgré cette apparente légèreté, les plaies vives laissées par le conflit précédent ne sont pas toutes refermées. L'Allemagne, humiliée par le Traité de Versailles, peine à se remettre sur pied et l'Italie tombe sous la coupe du fascisme avec l'arrivé au pouvoir de Benito Mussolini en 1922. Bien que personne ne s'en rende alors compte, les nuages noirs s'amoncellent déjà…

Au début des années 1930, la Grande Crise frappe l'Europe de plein fouet. Aucun pays n'est épargné et certains plongent dans la ruine. L'Allemagne notamment est durement touchée mais même les florissantes démocraties que sont la France et l'Angleterre sont secouées. La tentation populiste se fraie un chemin, insidieusement. Les partis d'extrême-droite fleurissent dans toutes les nations et en 1933, Adolf Hitler devient Chancelier de l'Allemagne en promettant de redresser le pays. Les tensions avec la Russie communiste se font de plus en plus pesantes et l'appétit de pouvoir de l'Allemagne et de l'Italie a tôt fait de plonger l'Europe dans le trouble – tandis que l'Espagne est déjà la proie d'une sanglante guerre civile…

Profitant de la faiblesse diplomatique de la France et de l'Angleterre, Hitler commence la lente expansion de son Reich, appuyé dans le bassin méditerranéen par Mussolini. Incapables de s'entendre, les démocraties ne peuvent empêcher l'invasion de la Tchécoslovaquie suite aux accords de Munich – c'est là le début d'un enchaînement d'événement qui va mener à la seconde guerre mondiale…

L'explosion

Finalement, Hitler ordonne l'invasion de la Pologne en 1939. Cette fois-ci, France et Angleterre déclarent la guerre à l'Allemagne. Mais, préparée au conflit de puis des années, la Wehrmacht écrase ses adversaires. La France est débordée très rapidement et signe un armistice qui a des airs de reddition en juin 1940, suite à une blitzkrieg dévastatrice qui voit les troupes allemandes s'emparer des Pays-Bas, de la Belgique et du Luxembourg. Du fait de sa situation insulaire, le Royaume-Uni continue la guerre, sous l'égide du nouveau Premier Ministre Winston Churchill. Malgré les incessants bombardements dont est victime Londres, l'Angleterre tient bon grâce à sa flotte militaire et à son aviation – sans parler de l'aide économique des États-Unis d'Amérique.

Suite à la débâcle française cependant, l'Allemagne et l'Italie se partagent le continent – et dès lors, l'Europe s'embourbe dans une longue et meurtrière guerre d'usure sur plusieurs fronts…

Une France divisee

Suite à sa défaite, la France se trouve coupée en deux : une partie est occupée par les Allemands, tandis que l'autre – ironiquement baptisée France libre – collabore activement avec le Reich.

La France occupée

La France occupée comprend tout le Nord du pays et la côte Atlantique. Bien que même cette zone soit sous l'autorité théorique du gouvernement français basé à Vichy, l'Allemagne y exerce ses droits en tant que puissance occupante : les autorités françaises s'engagent ainsi à faciliter par tous les moyens les réglementations relatives à l'exercice de ces droits, notamment en invitant tous les services administratifs français du territoire occupé à se conformer aux réglementations des autorités militaires allemandes et à collaborer avec ces dernières d'une manière correcte – voire zélée. Cela comprend par exemple le respect du couvre-feu ou le Service du Travail Obligatoire (STO). De surcroît, frappée par diverses pénuries (énergie et nourriture en particulier), la France occupée supporte difficilement les exactions des troupes allemandes.

Suite à l'Appel du 18 Juin 1940 du Général Charles de Gaulle, la Résistance se met en place activement en zone occupée, luttant avec ses maigres moyens contre l'envahisseur – notamment par des tactiques de guérilla (sabotage, harcèlement, assassinat ciblé, espionnage, propagande, soutien aux Alliés, etc.). Et bien qu'à l'opposé, une collaboration active de certains Français renforce le pouvoir allemand sur la zone occupée, la Résistance est considérée comme une nuisance de taille – ses membres sont ainsi vus comme de dangereux terroristes par les autorités. En outre, il se murmure que les Résistants sont depuis quelque temps aidés par de mystérieux combattants aux dons surnaturels…

LES PARTISANS

LE LYS NOIR

Nationalité : Français

Biographie : Ludovic de Mérignan est l'héritier actuel de cette ancienne dynastie aristocratique – et en tant que tel, l'héritier du domaine, de la fortune et surtout des techniques d'escrime ancestrale de sa famille.
Le premier épéiste à porter le titre de *Lys noir* fut Lucas de Mérignan, un noble du dix-huitième siècle qui mena une vie de corsaire avant de se tailler un beau fief dans le Bordelais. Durant ses nombreuses aventures, il fut le disciple d'un certain Altotas qui lui enseigna une escrime sans rivale. Depuis lors, cet art de l'épée se transmet de génération en génération et certains membres de la famille de Mérignan ont à leur tour adopté l'identité du Lys noir pour se faire justiciers et protecteurs du pays en des temps troublés.
Le domaine de Mérignan se situant dans la France occupée, Ludovic est un fervent soutien de la Résistance. Il use de sa fortune pour équiper les maquisards et n'hésite jamais à se déplacer en personne pour leur prêter main-forte lors d'une mission particulièrement risquée – et pour se faire, il utilise l'alias du *Lys noir* et son épée infaillible.

Jauge d'Énergie	7	Jauge d'Audace	6
Motivations			
Meilleur escrimeur de France	3		
Libérer son pays	3		
Vaincre Bouche rouge	2		
Talents			
Administration	2	Arts	2
Autorité	2	Armes blanches *(escrime)*	3
Bizness	3	Corps à corps	2
Culture générale	2	Mondanités	3
Occultisme	2	Politique	2
Sport	3	Stratégie	2
Survie	1		
Pouvoirs			
Réflexes (attribut surhumain)	2		
Épée de Mérignan (arme)	4*		

** Restriction Artificiel*

Pouvoirs : le *Lys noir* possède les réflexes d'un escrimeur de niveau olympique, héritier d'une longue lignée d'épéistes. Sa lame est forgée dans un acier extrêmement résistant, dont la composition contient une part d'argent – afin de blesser certains êtres surnaturels que sa famille combat depuis bien des siècles.

KLANG
L'HOMME DE MÉTAL

Nationalité : Gaulois

Biographie : Klang était un guerrier gaulois à l'époque de Vercingétorix. Il fut transformé en homme de métal par une sombre divinité nommée Aruna, qui en fit un pion dans sa lutte contre un dieu rival, l'Unique. Mais Klang était empreint de trop de noblesse d'âme pour se laisser ainsi manipuler. Il brisa cette servitude et devint l'ami du héros Man, aux côtés duquel il combattit Aruna. À la fin de cette guerre, Klang put retrouver son corps de chair et de sang mais garda la faculté de se transformer en homme de métal.
Également rendu immortel, Klang a parcouru les siècles, usant de sa puissance pour aider les faibles et les opprimés sans jamais se faire remarquer – il passa d'ailleurs plusieurs décennies à vivre en ermite. Avec l'invasion de la France, Klang est sorti de sa retraite pour lutter contre les forces allemandes. Malgré ses quelques coups d'éclat, son existence n'est pour le moment qu'une rumeur – tant pour les Résistants que pour les Allemands.

Pouvoirs : Klang peut se transformer en homme de métal, forme sous laquelle il dispose d'une force et d'une résistance surhumaine pour une durée limitée. C'est également un guerrier très bien entraîné.

Jauge d'Énergie	7	Jauge d'Audace	7
Motivations			
Combattre pour la justice	3		
Vivre en paix	2		
Servir l'Unique	2		
Talents			
Autorité *(respect)*	2	Armes blanches	3
Corps à corps	3	Culture générale *(antiquité gauloise)*	2
Médecine	1		
Occultisme	2	Sport	2
Stratégie	2	Survie (forêt)	3
Pouvoirs			
Force (attribut surhumain)	3*		
Constitution (attribut surhumain)	3*		

** Restriction Apparence inhumaine (homme de métal) / Restriction Efficacité restreinte (la transformation ne dure qu'une scène)*



La France libre

Le Sud de la France est considéré comme une zone libre, sous la pleine autorité du gouvernement français alors dirigé par le Maréchal Pétain depuis Vichy. Malgré cette indépendance théorique, le régime vichyste collabore activement avec l'Allemagne et met ainsi en place des lois calquées sur celles du Reich – sans parler de sa participation active à la Déportation.

La France libre prend fin en 1942, après le débarquement allié en Afrique du Nord : l'Allemande occupe alors tout le territoire…



Les deux Gardes républicains

À l'image de cette France coupée en deux, le titre de Garde républicain se trouve porté par deux personnes fort différentes.
Traditionnellement, le Garde républicain est le symbole vivant des valeurs françaises héritées des Lumières et de la Révolution. À chaque génération, un homme endosse ce manteau tricolore et se fait le défenseur de la France face à ses ennemis – aussi bien extérieurs qu'intérieurs. Cette transmission de statut n'obéit à aucune règle précise – parfois le gouvernement nomme le Garde républicain, parfois un individu s'en montre digne par lui-même. Il arrive d'ailleurs fréquemment que le Garde républicain remette en question le pouvoir en place et interroge une raison d'État parfois peu compatible avec les valeurs de la France. Ainsi, si certains porteurs du titre furent des agents zélés du gouvernement, d'autres devinrent de fait des électrons libres.
Mais chaque grande période de l'histoire de France vit un Garde républicain s'y distinguer ! Et la seconde guerre mondiale n'y fait pas exception – présentant la situation inédite d'opposer deux porteurs du titre aux valeurs incompatibles…

LES PARTISANS

Jauge d'Énergie	7	Jauge d'Audace	7
Motivations			
Garde républicain légitime	3		
Libérer la France	3		
Vaincre le Garde républicain vichyste	2		
Talents			
Autorité *(commandement, respect)*	3	Corps à corps *(boxe française)*	3
Armes blanches	2	Armes à distance	3
Crime	2	Enquête	2
Médecine	1	Pilotage	3
Politique	1	Sport	3
Stratégie *(guérilla)*	3	Survie	2
Technologie	2		
Pouvoirs			
Force (attribut surhumain)	1		
Agilité (attribut surhumain)	2		
Constitution (attribut surhumain)	1		
Volonté (attribut surhumain)	2		

Le Garde républicain

Nationalité : Français

Biographie : Marc Sant-Clair est le fils du précédent *Garde républicain*. Ce dernier hérita du costume au début des années 1920 et défendit les intérêts de la France durant l'entre-deux-guerres avant d'être assassiné par des agents nazis en 1936, dans des circonstances troubles. Marc décida de reprendre le flambeau, à la fois pour venger son père et pour mettre en garde le gouvernement contre le danger représenté par l'Allemagne d'Adolf Hitler. Hélas, ses avertissements ne recueillirent que peu d'échos…
Marc Saint-Clair est le légitime héritier du titre de *Garde républicain* – non seulement en tant que fils de son prédécesseur mais également de par sa noblesse d'âme et son attachement aux valeurs de sa patrie. Aussi quand la France fut envahie puis occupée par l'Allemagne, il décida de rejoindre la Résistance. Dès lors, il devint le symbole de la lutte contre le nazisme : à la fois porteur d'espoir pour ses concitoyens et terrifiante légende urbaine pour les soldats allemands…
En tant que *Garde républicain* affilié à la Résistance, Marc Saint-Clair a reçu l'approbation et le soutien du Général de Gaulle.

Pouvoirs : le *Garde républicain* est un athlète de niveau olympique, disposant d'une force, d'une agilité et d'une endurance forgées par un entraînement drastique.

MARIANNE

Nationalité : Française

Biographie : Jeanne Doukhan, qui porte à présent le nom de la personnification de la République française, n'était qu'une adolescente quand ses parents furent exécutés sous ses yeux par des Nazis en juin 1940, à la fin de l'offensive allemande. La jeune fille parvint à s'enfuir et erra quelque temps dans le maquis avant d'assister à un exploit du *Garde républicain* – qui mit en déroute à lui seul tout une escouade de soldats de la Wehrmacht. Elle supplia Marc Saint-Clair de l'entraîner et, bien que réticent au départ, ce dernier finit par accepter.
Marianne est à présent une combattante de valeur, un atout pour la Résistance. Sa haine des Allemands la pousse souvent à s'exposer plus qu'elle ne devrait et à employer des méthodes inutilement cruelles, mais jusqu'à présent elle s'en est toujours sortie. *Marianne* n'aura de cesse de lutter tant que la France n'aura pas été libérée et l'armée allemande décimée. Ce n'est qu'à ce prix que son appétit de vengeance sera assouvi.



Pouvoirs : *Marianne* ne dispose pas de pouvoirs surhumains, mais c'est une jeune femme tenace et d'une grande beauté.

Jauge d'Énergie	6	Jauge d'Audace	7

Motivations	
Venger sa famille	3
Libérer la France	2
Amoureuse de Marc Saint-Clair	2

Talents			
Autorité	2	Armes à distance	2
Armes blanches *(poignard)*	3	Corps à Corps	2
		Crime *(infiltration)*	2
Mondanités *(séduction)*	2	Médecine *(premiers soins)*	2
Pilotage	2	Sport	2
Stratégie	1	Survie	2
Stratégie	2	Survie	1

Pouvoirs	
Agilité (attribut surhumain)	1
Beauté (attribut surhumain)	1
Volonté (attribut surhumain)	1



Le Garde Républicain Vichyste

Nationalité : Français

Biographie : Bernard de Sault aime la France, mais chez lui cet amour de la patrie s'accompagne d'une forte xénophobie. Durant les années 1930, il milita aux côtés des ligues d'extrême-droite et participa à divers attentats contre le pouvoir parlementaire – notamment aux côtés de la *Cagoule*. L'invasion de la France par l'Allemagne ne le rendit guère heureux : comme nombre de ses camarades, il est aussi germanophobe qu'antisémite.

Quand le *Garde républicain* légitime prit le maquis, le gouvernement de Vichy décida de sauver la face en nommant un nouveau porteur du titre. C'est Pierre Laval en personne, alors vice-président du Conseil, qui sélectionna Bernard de Sault pour devenir le nouveau *Garde républicain*. Soumis à un entraînement intensif et utilisé comme cobaye pour diverses drogues de renforcement, Bernard de Sault est désormais prêt à servir la France.

Bien que travaillant pour le gouvernement de Vichy et ayant parfois l'occasion de collaborer avec des surhumains allemands du Projet *Übermensch*, le *Garde républicain* n'a que mépris pour ces erreurs de la nature – à part pour Aysha, avec qui il entretient une discrète liaison. Toutefois, plus grande encore est la haine qu'il éprouve envers le déserteur Marc Saint-clair – qu'il considère comme traître à la patrie.

Pouvoirs : le *Garde républicain* vichyste dispose d'une force, d'une agilité et d'une endurance exceptionnelles, du fait de son entraînement et de la prise régulière de drogues expérimentales.

Les Alliés

Les Alliés sont les pays qui se battent contre les Forces de l'Axe pour libérer l'Europe du joug fasciste et nazi.

Le Royaume-Uni

Le Royaume-Uni n'a pas signé d'armistice avec l'Allemagne ni ne s'est rendu à elle. Les Anglais continuent à lutter contre le Reich et profitent de leur position insulaire pour cela. Bien que le pays soit continuellement bombardé par la Luftwaffe, sa puissante flotte et les adroits pilotes de la Royal Air Force lui permettent de garder son intégrité territoriale en empêchant les soldats allemands de poser un seul pied sur le sol anglais.

Depuis Londres, Winston Churchill coordonne les efforts des Alliés en Europe. Grâce à l'argent américain, il peut notamment soutenir les efforts de la Résistance en France – en parachutant vivres et matériel. Réfugié dans la capitale anglaise, le Général Charles de Gaulle exhorte quant à lui son peuple à lutter contre l'occupant – via des émissions radios transmises vers le continent.

Pour Adolf Hitler, le Royaume-Uni est une épine dans le pied des plus douloureuses – ce dont les Anglais sont particulièrement fiers !

Jauge d'Énergie	8	Jauge d'Audace	5
Motivations			
Devenir le seul Garde républicain légitime	3		
Tuer le Garde républicain déserteur	2		
Servir le gouvernement de Vichy	2		
Talents			
Autorité *(intimidation)*	3	Armes à distance	3
Armes blanches	2	Corps à Corps	3
Crime	2	Pilotage	3
Politique	2	Sport	2
Stratégie	2	Survie	2
Sport	3	Stratégie	2
Survie	1		
Pouvoirs			
Force (attribut surhumain)	2		
Agilité (attribut surhumain)	1		
Constitution (attribut surhumain)	2		

BAROUD

Nationalité : Anglais

Biographie : capitaine au sein de la Royal Air Force, Richard Ross III est avant tout un agent spécial ne rendant compte que devant le Premier Ministre britannique. Patriote et intrépide, Rick Ross entra dans l'armée au tout début de la guerre dans l'intention de se battre contre les forces du Reich. Il obtint très rapidement le grade de capitaine du fait de son courage et ses exploits. Durant ses nombreuses missions (dont certains sont devenus légendaires), il acquit le surnom de *Baroud*. Sous cette identité, il est devenu depuis peu l'agent de liaison entre les Alliés et les divers groupuscules de la Résistance en France – les aidant à mettre sur pied de nombreuses missions.
Baroud est un soldat efficace, favorisé par une chance insolente. Il est un maillon essentiel de la chaîne reliant l'Angleterre au continent et son acharnement à lutter contre les Nazis a déjà permis de grandes victoires.

Pouvoirs : Rick Ross n'a pas de pouvoirs, mais c'est un combattant en pleine possession de ses moyens physiques et mentaux.

Jauge d'Énergie	7	Jauge d'Audace	8
Motivations			
Libérer l'Europe du joug de l'Allemagne	3		
Servir l'Angleterre	2		
Grand-maitre de CRIMEN	2		
Talents			
Administration	3	Autorité *(commandement)*	3
Armes à distance	3	Armes blanches	2
Corps à corps *(boxe)*	2	Crime	3
Culture générale	2	Enquête	2
Mondanités	2	Pilotage *(avion)*	3
Politique	2	Sport	3
Stratégie	3	Survie	2
Pouvoirs			
Réflexes (attribut surhumain)	1		
Endurance (attribut surhumain)	1		
Charisme (attribut surhumain)	1		



CRIMEN

Rick Ross dissimule un secret majeur. En effet, juste avant le début de la guerre, le jeune homme hérita du titre de Grand-maître de l'organisation criminelle internationale CRIMEN *(cf.* ***Hexagon Universe****, p. 68)* !
La famille Ross prit en effet jadis la tête de cette puissante mafia et – en tant que dernier représentant de sa lignée – Baroud en est naturellement le chef suprême. Ainsi depuis le commencement de la seconde guerre mondiale, Rick Ross emploie toute la fortune et la logistique de CRIMEN pour aider les Alliés de son mieux. Il faut dire que l'organisation n'apprécie guère la mainmise des forces de l'Axe sur l'Europe – dont l'obsession toute fasciste pour l'ordre et la pureté met à mal ses « affaires ». Toutefois, les motivations de Baroud ne sont pas uniquement égoïstes : le jeune capitaine est un vrai patriote qui a à cœur de défendre l'Angleterre de son mieux. S'il doit laisser CRIMEN exsangue pour parvenir à détruire le Reich, il n'hésitera pas une seconde – il sera bien temps de rebâtir l'organisation une fois la paix revenue.
Du fait de ses activités habituelles, CRIMEN est d'une aide plus que précieuse pour les Alliés et la Résistance. L'organisation peut ainsi fournir de l'argent, du matériel, des faux papiers et des renseignements. Elle dispose d'agents placés partout en Europe : espions et assassins insoupçonnables prêts à frapper dès que l'ordre leur en est donné. Baroud n'hésite donc jamais à mobiliser ses hommes de main quand le besoin s'en fait sentir.

Les États-Unis d'Amérique

Les États-Unis d'Amérique préfèrent rester prudents avec les événements européens, depuis le déclenchement de la guerre. Le pays ne s'implique guère militairement mais apporte un soutien financier considérable au Royaume-Uni.

Ce n'est qu'avec l'attaque de Pearl Harbor par les Japonais (alliés des Allemands) en décembre 1941 que les Américains décident de déclarer la guerre aux Forces de l'Axe et d'intervenir en Europe. Ce renfort bienvenu retourne le cours du conflit et l'incertitude plane à nouveau sur les champs de bataille européens…



LES PARTISANS

RICKY ROX

Nationalité : Américain

Biographie : jeune idéaliste issu d'une famille de la balle, Ricky Rox voulut s'engager dans les forces armées pour aller combattre l'ennemi nazi en Europe. Mais il fut déclaré physiquement inapte au service et ne put embarquer vers le vieux contient avec les autres soldats américains.
Qu'à cela ne tienne ! Inventif et intelligent, Ricky Rox travaille depuis sur un projet personnel destiné à faire de lui un surhumain – capable d'aller défier même les puissants *Übermensch* dont la rumeur se faisait l'écho… Il lui aura fallu de nombreux mois pour mettre au point son arme mais il y est finalement parvenu.
Il ne lui reste désormais plus qu'à trouver le moyen de se rendre en Europe pour aider les Alliés dans leur combat – que ce soit officiellement ou par ses propres moyens.

Pouvoirs : le dispositif mis au point par Ricky Rox (le *kinéchrone*, un harnais qui se positionne sur le bras droit) lui permet de ralentir le temps dans un certain périmètre autour de lui. Pour ceux qui sont pris dans le rayon d'action, le jeune homme semble alors se mouvoir alors avec une rapidité surhumaine. Ricky Rox est également doué d'un esprit inventif.

Jauge d'Énergie	5	Jauge d'Audace	7
Motivations			
Se battre pour libérer l'Europe	3		
Perfectionner son invention	2		
Visiter l'Institut du Radium	1		
Talents			
Arts *(arts du cirque)*	3	Armes blanches	1
Corps à Corps	1	Culture générale	3
Médecine	2	Mondanités	2
Politique	1	Pilotage	2
Science *(sc. physiques)*	3	Sport *(acrobaties)*	3
Technologie *(bricolage, ingénierie)*	3	Stratégie	2
		Survie	1
Pouvoirs			
Intelligence (attribut surhumain)	1		
Vitesse (attribut surhumain)	4*		

** Restriction Artificiel (kinéchrone)*

LA CONFRÉRIE DES ARCHERS

Organisation fondée par le premier Prince Sadko au Moyen Âge, la Confrérie des Archers rassemble en son sein les meilleurs tireurs de la Graxonie – ainsi que tout archer suffisamment doué pour en passer les épreuves d'admission.
La Confrérie des Archers est une armée secrète qui se consacre à la protection de la Graxonie – un corps d'élite dont les membres connaissent le pays comme leur poche. De fait, depuis les débuts de l'occupation allemande, l'organisation est la colonne vertébrale de la résistance graxonienne et applique des techniques de guérilla afin de mettre les troupes allemandes en difficulté. En outre, la Confrérie des Archers possède un réseau de contacts et d'agents dans toute l'Europe – dont elle fait profiter les Alliés.
Récemment, la Confrérie des Archers a essuyé un terrible revers : son champion – l'homme qui porte traditionnellement le titre d'Archer mystérieux – a été tué par Vampyr après un terrible combat.



LA PRINCESSE SADKO

Nationalité : Graxonienne

Biographie : la Princesse Sadko est la dirigeante légitime de la Graxonie, bien que l'invasion de son pays par l'Allemagne l'ait contrainte à s'exiler. Malgré cela, elle se bat toujours contre le Reich et met au service des Alliés ses talents d'archère émérite, ainsi que toute la logistique de la Confrérie des Archers. En France, La Princesse Sadko travaille aux côtés de la Résistance car elle sait que c'est là que se joue l'avenir de l'Europe. Combattante acharnée, elle ne fait montre d'aucune pitié face aux Nazis. La jeune noble un peu inexpérimentée a dû se muer en une guerrière au cœur de pierre en cette époque troublée, d'autant plus après la mort de l'Archer mystérieux – dont certains prétendent qu'il était son amant.
Si libérer la Graxonie reste son objectif majeur, elle espère venger son peuple en abattant elle-même le monstrueux Vampyr – elle lui réserve une flèche en argent, précieusement conservée dans son carquois.

Pouvoirs : la Princesse Sadko possède des réflexes aiguisés par un long entraînement au tir à l'arc – art dans lequel elle excelle.

Jauge d'Énergie	6	Jauge d'Audace	7
Motivations			
Libérer la Graxonie	3		
Tuer Vampyr	3		
Meilleure archère d'Europe	2		
Talents			
Administration	2	Armes à dist. *(arc)*	3
Armes blanches	2	Corps à corps	1
Culture générale	2	Mondanités *(haute-société)*	3
Occultisme	2	Politique	3
Sport	3	Stratégie	2
Survie	2	Sport	3
Stratégie	3	Survie	2
Pouvoirs			
Acuité visuelle (attribut surhumain)	2		
Réflexes (attribut surhumain)	1		
Arc graxonien (attaque à distance)	4*		

** Restriction Artificiel*

La Graxonie

La Graxonie est un petit État coincé entre l'Autriche, la Suisse et l'Italie. Nation indépendante depuis le Moyen Âge, cette principauté tranquille et prospère est dirigée par la lignée des Sadko, des aristocrates aux origines françaises. Ce pays est également le siège de la secrète Confrérie des Archers (une organisation dédiée à sa protection et qui a su porter l'art de l'archerie à son pinacle), ainsi qu'un havre de paix pour les gens du voyage.
L'Allemagne a envahi la Graxonie dès mars 1938 : lors du processus de l'*Anschluss* qui vit l'annexion de l'Autriche, la principauté fut également absorbée sans que cela émeuve qui que ce soit. La Princesse Sadko, alors dirigeante de la Graxonie, fut contrainte à l'exil et se réfugia en France. Toutefois, le peuple de ce fier petit pays ne se laissa pas faire : une résistance active se mit en place sous l'impulsion de la Confrérie des Archers, afin notamment d'organiser l'évacuation des Bohémiens pour leur éviter la déportation.
L'Allemagne se rendit vite compte qu'occuper la Graxonie – pourtant simples confettis sur une carte de l'Europe – était loin d'être une sinécure. Désormais, du fait de la relative superstition de ses habitants, c'est le supernazi Vampyr qui est chargé de la répression dans ce pays – et sa cruauté peut s'y exercer sans limite ! Mais malgré ses efforts, la Graxonie reste une base arrière pour tous les Résistants en Europe.

Les Partisans

Les Partisans : tel est le nom que Winston Churchill donne à tous les surhumains, individus exceptionnels et autres héros qui se battent pour les Alliés et contre les Forces de l'Axe.
De fait, les Partisans ne sont pas réellement une équipe. Il arrive que certains d'entre eux collaborent ponctuellement, le temps d'une mission par exemple. Baroud, en tant qu'agent de liaison, est celui qui a le plus l'occasion de travailler avec d'autres Partisans : il a notamment fait équipe avec le Garde républicain et œuvre fréquemment de concert avec la Princesse Sadko. De même, le Garde républicain et le Lys noir se croisent souvent durant leurs opérations et s'entraident dès qu'ils le peuvent.
Il y a une raison toute simple à cet éparpillement : les Alliés ne peuvent se permettre de mettre tous leurs œufs dans le même panier. Chacun de ces héros est un symbole, un atout considérable et les réunir en une équipe unie ferait d'eux une cible prioritaire pour les Allemands – au risque de les perdre tous d'un coup. Aussi est-il préférable qu'ils œuvrent chacun de leur côté et fassent alliance de temps à autre lorsque le besoin s'en fait sentir. Lorsque la guerre arrivera à son terme et qu'il sera temps de porter un coup décisif aux forces du Reich, alors il sera envisageable de réunir tous les Partisans…
Klang et Ricky Rox sont des cas à part. Bien que les services secrets anglais aient un dossier sur lui, l'Homme de Métal est encore une rumeur. Quant à Ricky Rox, il finalise son invention aux États-Unis d'Amérique.

Le Projet Ubermensch

Si les Alliés ont les Partisans de leur côté, les Forces de l'Axe – et plus précisément l'Allemagne – disposent également de super-soldats entièrement dévoués à leur cause. Puissants et cruels, ces êtres font trembler toute l'Europe et leurs exactions ont déjà plongé de nombreuses populations dans la plus abjecte des terreurs.

Les prémisses

La race aryenne est l'obsession du Reich : une race supérieure qui aurait, de par sa pureté génétique, toute légitimité à régner sur les autres peuples – voire à les exterminer. L'un des grands projets d'Adolf Hitler est de créer une nouvelle race d'*übermensch* à partir des meilleurs représentants de la nation allemande – des surhumains et des super-soldats destinés à régner sur le monde afin de faire perdurer le Reich durant mille ans et plus !

Les travaux visant à produire ces êtres supérieurs – qui mêlent mysticisme et sciences – ont été confiés au Baron Von Bolch (cf. *Livre 1* d'***Hexagon Universe***, p. 82). Savant sans scrupule lui-même lancé depuis des décennies dans une quête visant à créer l'homme parfait, il se mit sans hésiter au service des Nazis et obtint des fonds quasi illimités pour mener ses recherches. Expérimenté, Von Bolch décida de travailler sur plusieurs fronts : s'il œuvre ainsi dans son repaire secret à mettre au point un protocole scientifique afin de produire des super-soldats aryens, il a également lancé des expéditions un peu partout dans le monde pour y découvrir des surhumains et leur proposer une alliance. Il compte ainsi étudier ces êtres aux dons exceptionnels dans le but de reproduire leurs pouvoirs.

Les super-nazis

Le résultat des travaux de Von Bolch est une équipe de surhumains aux ordres du Reich. Leurs ennemis les qualifient de super-nazis ou d'*übermensch* – et c'est bien ce qu'ils sont : les super-héros du régime allemand ! Et l'une des pires menaces qui plane sur l'Europe, à même de faire perdre la guerre aux Alliés…



STAHLMANN

Nationalité : Allemand

Biographie : Stahlmann est le plus puissant surhumain produit par le Baron Von Bolch. À l'origine simple cobaye soumis à diverses expérimentations, il fut le seul à survivre au traitement – peut-être avait-il en lui cette étincelle de volonté nécessaire pour devenir le premier représentant de la race supérieure.

Heureusement pour les Alliés, Stahlmann est un exemplaire unique. En effet, le laboratoire où il devint un übermensch fut détruit par l'espion de l'OSS Dan Diamond et Von Bolch perdit l'intégralité des travaux ayant servi à le créer. Le malfaisant scientifique s'atèle depuis à reproduire les conditions de cette expérience fructueuse.

Stahlmann est le chef des super-nazis. C'est un soldat parfait dont le zèle à servir la cause aryenne le pousse aux pires extrémités. Il est prêt à massacrer sans pitié les adversaires de l'Allemagne. Étrangement, ce magnifique spécimen aryen s'entend très bien avec le disgracieux Vampyr.

Pouvoirs : Stahlmann est doté d'une force et d'une résistance véritablement surhumaines.

Jauge d'Énergie	9	Jauge d'Audace	5
Motivations			
Chef des super-nazis	3		
Parfait spécimen de la race aryenne	2		
Vaincre les ennemis de l'Allemagne	2		
Talents			
Arts *(opéra)*	2	Autorité *(intimidation)*	2
Armes à distance	1	Armes blanches	1
Corps à Corps	3	Culture générale	2
Mondanités	2	Politique	1
Sport	2	Stratégie	2
Pouvoirs			
Force (attributs surhumains)	4		
Constitution (attribut surhumain)	4		



Jauge d'Énergie	8	Jauge d'Audace	6
Motivations			
Membre du Peuple du Crépuscule	3		
Réprimer la résistance en Graxonie	2		
Faire régner la terreur en Europe	2		
Talents			
Autorité *(intimidation)*	3	Armes blanches	3
Corps à corps	3	Culture générale	2
Occultisme	3	Stratégie	1
Survie	3		
Pouvoirs			
Force (attribut surhumain)	2		
Constitution (attribut surhumain)	3		
Forme brumeuse (contrôle corporel)	4		
Griffes et crocs (armes)	3		

VAMPYR

Nationalité : Polonais

Biographie : Vampyr fut découvert par une escouade allemande dans un château abandonné en Pologne. Il dormait dans une crypte et fut réveillé par cette intrusion. Après avoir massacré les soldats, il fut contacté par Von Bolch en personne qui lui proposa de rejoindre son Projet *Übermensch*. Cruel par nature, Vampyr accepta de mettre sa puissance au service du Reich.
On ne sait rien des origines ou de la nature de Vampyr. Il appartiendrait au mystérieux Peuple du Crépuscule et les limites de ses pouvoirs sont encore indéterminées. Actuellement, Vampyr est chargé d'anéantir la résistance en Graxonie – une tâche dont il se délecte.
Sanglé dans un uniforme SS, Vampyr est une monstruosité qui se complaît à semer la terreur et la mort, en buvant le sang de ses victimes.

Pouvoirs : Vampyr semble disposer de nombreux pouvoirs, comparables à ceux des vampires de la légende. Il est supérieurement fort et résistant, peut se métamorphoser en brume, possède des griffes et crocs effilés… Il est vulnérable à l'argent pur mais personne n'a jamais essayé de le blesser ainsi.

AYSHA, REINE DES AMAZONES DE LA LUNE

Nationalité : Amazone de la Lune

Biographie : les Amazones de la Lune sont une petite tribu de femmes vénérant une déesse lunaire, dont les origines se perdent dans les brumes de l'antiquité. Ce peuple discret vit en Afrique, dans les jungles du Benguela. Aysha était jusqu'à récemment leur reine mais son comportement tyrannique poussa les Amazones à la destituer et à la condamner à l'exil.
Errant en Afrique du Nord, Aysha rencontra alors Rommel, qu'elle accepta de suivre en Allemagne afin de se joindre aux super-nazis – en échange de quoi, le Reich lui a promis de l'aider à reconquérir son trône et même à agrandir son royaume.
Aysha pense agir dans l'intérêt de son peuple dont elle craint à terme la disparition – elle croit sincèrement que sa poigne de fer est nécessaire à la survie des siennes. Sans être excessivement cruelle, elle collabore activement avec les *übermensch* de Von Bolch et épouse la cause nazie tant qu'elle pense que cela sert ses propres projets. La rumeur lui prête une liaison avec le Garde républicain Vichyste.

Pouvoirs : comme toutes les Amazones, Aysha est forte, agile et endurante. Elle maîtrise également la magie de la lune.

Jauge d'Énergie	7	Jauge d'Audace	6
Motivations			
Redevenir la reine des Amazones de la Lune	3		
Protéger son peuple	2		
Régner sur un empire	2		
Talents			
Administration	2	Autorité *(commandement)*	2
Armes blanches	3	Corps à Corps	2
Médecine	2	Mondanités	2
Occultisme	3	Politique	2
Sport	3	Survie *(jungle)*	3
Pouvoirs			
Force (attribut surhumain)	2		
Agilité (attribut surhumain)	2		
Constitution (attribut surhumain)	2		

Magie de la lune : Aysha dispose de plusieurs pouvoirs de niveau 1 à 3, basés sur l'illusion notamment – à la discrétion du MJ.

UDO RASCH

Nationalité : originaire de Kosmos

Biographie : l'amphibien nommé Udo Rasch est un citoyen de la cité sous-marine de Kosmos qui fut récemment banni par les siens pour ses nombreux crimes de sang. Durant son exil, il croisa l'équipage d'un U-Boot endommagé, qu'il sauva de la mort – plus par curiosité que par altruisme. Impressionné par cet être fabuleux, le capitaine du sous-marin proposa de le ramener en Allemagne où il lui assurait que ses talents seraient récompensés à leur juste valeur.

Épris de pouvoir, Udo Rasch se joignit au programme du Baron Von Bolch. Ses capacités amphibies et sa vitesse en font un atout de poids dans la lutte contre la flotte anglaise dans la Manche – où il donne la pleine mesure de sa puissance.

Udo Rasch compte bien se venger de son peuple une fois la guerre en Europe terminée. Il fait miroiter à Adolf Hitler les richesses de Kosmos afin que le Reich envahisse la cité et réduise ses citoyens en esclavage. Il espère alors en devenir le souverain.

Pouvoirs : Udo Rasch est un amphibien capable de respirer sous l'eau aussi bien qu'à l'air libre. Son corps, habitué aux hautes pressions de l'océan, est robuste et résistant. En outre, il possède une vitesse surhumaine même sur la terre ferme.

Jauge d'Énergie	7	Jauge d'Audace	5
Motivations			
Se venger de Kosmos	3		
Régner sur Kosmos	2		
Servir le Reich	2		
Talents			
Autorité *(intimidation)*	2	Armes blanches *(harpon)*	3
Corps à corps	2	Crime	2
Occultisme	2	Pilotage	2
Politique	1	Sport *(natation)*	3
Science	2	Survie *(milieu océanique)*	3
Technologie	2		
Pouvoirs			
Force (attribut surhumain)	2		
Constitution (attribut surhumain)	2		
Vitesse (attribut surhumain)	3		
Nage amphibie (déplacement)	4		

BLAUE LICHT

Nationalité : Allemande

Biographie : Issue d'une ancienne famille bourgeoise prussienne, Leni Mayer est une passionnée d'alpinisme – l'une des meilleures d'Europe dans sa discipline. Alors qu'elle effectuait une randonnée dans les Alpes bavaroises, elle se perdit et, à la nuit tombée, se réfugia dans une caverne. Là, elle découvrit



Jauge d'Énergie	6	Jauge d'Audace	5

Motivations	
Combattre pour le Reich	3
Comprendre la nature de son cristal	2
Meilleure alpiniste d'Europe	1

Talents			
Administration	1	Armes à distance	2
Armes bl. *(piolet)*	2	Bizness	2
Corps à corps	1	Médecine *(premiers soins)*	2
Mondanités *(hte sté)*	3	Occultisme	1
Politique	2	Sport *(alpinisme)*	3
Survie *(montagne)*	3		

Pouvoirs	
Endurance (attribut surhumain)	1
Rayon d'énergie bleue (attaque à distance)	3*
Champ de force (protection)	3*
Vol (déplacement)	3*
Hologramme lumineux (contrôle élémentaire)	4*

** Restriction Artificiel (cristal bleu)*

un cristal bleu irradiant d'une puissante lumière. Elle s'en empara et acquit en un instant toutes les informations nécessaires à sa manipulation.
Utilisant ces nouveaux pouvoirs, elle retourna chez elle sans encombre. Ayant entendu parler de ce mystérieux cristal, le Baron Von Bolch invita Leni Mayer à le rejoindre au sein du Projet *Übermensch*. Le scientifique essaie depuis de percer les secrets de cet artefact mais il semble que celui-ci ne réponde qu'à la volonté de la jeune Allemande. Sa provenance reste inconnue mais Von Bolch lui prête des origines extra-terrestres.
Désireuse de servir le Reich, Leni Mayer fait désormais partie du groupe des super-nazis sous le nom de *Blaue Licht*. Bien qu'elle ne soit pas aussi sanguinaire que certains de ses camarades, c'est une patriote sincère qui croit en la théorie de la race supérieure – à laquelle, en tant que sportive de haut niveau, elle estime appartenir : le fait que le cristal bleu la reconnaisse comme sa maîtresse légitime ne le prouve-t-il pas ?

Pouvoirs : Blaue Licht est une athlète de niveau olympique. Le cristal bleu qu'elle a découvert lui octroie des pouvoirs variés d'origine énergétique : rayons destructeurs, champ de force, vol, etc.

OPASKUS

Nationalité : Originaire d'Orios

Biographie : Opaskus est issu d'une race de guerriers – les Madoks – combattant sur le dos de ptérodactyles géants – les Opaski. Banni de son clan à cause de sa trop grande sauvagerie (même parmi les siens !), Opaskus fut exilé dans notre monde et erra un temps en Europe centrale. Il fut capturé par l'Ordre de Thulé qui voyait en lui un habitant de la Terre creuse, puis le Baron Von Bolch lui rendit sa liberté.
En échange de ses services, le scientifique promit à Opaskus de trouver un moyen de le renvoyer dans sa dimension : Orios, aussi appelé le Monde des Trois Lunes. Il conçut un puissant harnais donnant au guerrier madok l'allure d'un ptérodactyle humanoïde – nanti d'ailes membraneuses et de griffes tranchantes.
Opaskus n'a que faire de la guerre sur notre monde. Il veut rentrer chez lui et retrouver sa place parmi son clan. Cependant, c'est un guerrier-né particulièrement assoiffé de sang : cela ne lui pose donc aucun problème d'œuvrer pour le Reich et de laisser libre cours à sa cruauté.

Pouvoirs : En tant que Madok, Opaskus est supérieurement fort et résistant. Le harnais conçu par Von Bolch lui permet de voler et le dote de griffes acérées.

Jauge d'Énergie	7	Jauge d'Audace	6
Talents			
Autorité *(intimidation)*	2	Armes blanches	3
Corps à corps	3	Crime	2
Occultisme	2	Pilotage *(Opaski)*	3
Sport	2	Stratégie	1
Survie	3		
Pouvoirs			
Force (attribut surhumain)			2
Constitution (attribut surhumain)			2
Griffes (arme)			3*
Vol (déplacement)			3*

** Restriction Artificiel (harnais ptérodactylien)*



BOUCHE ROUGE

Nationalité : Inconnue

Biographie : Bouche rouge fut découverte par une tribu croatoan au milieu du seizième siècle, sur une petite île. Devenue adolescente, son peuple d'adoption découvrit qu'elle était une lamie – une sorte de vampire. Grâce à des potions à base d'herbes médicinales, elle put réprimer ses instincts et vivre une vie normale. Bien que ses origines restent mystérieuses, il est avéré que Bouche rouge appartienne au Peuple du Crépuscule.

Au cours de sa longue vie, Bouche rouge mena une existence d'aventurière et parcourut la planète entière. Elle fut la compagne du Corsaire barbaresque Dragut et l'ennemie de Lucas de Merignan – maintes fois défaite par cet escrimeur, elle voue depuis une rancœur tenace envers sa lignée.

Jauge d'Énergie	8	Jauge d'Audace	7
Motivations			
Membre du Peuple du Crépuscule	3		
Vaincre les techniques de Merignan	2		
Vivre une vie d'aventurière	2		
Talents			
Arts	2	Armes à distance	2
Armes bl. *(escrime)*	3	Corps à corps	2
Crime	3	Culture générale	3
Médecine *(herborist.)*	2	Mondanités *(séduction)*	3
Occultisme	3	Pilotage *(navigation)*	3
Sport	2	Survie	3
Pouvoirs			
Force (attribut surhumain)	2		
Agilité (attribut surhumain)	2		
Constitution (attribut surhumain)	2		
Beauté (attribut surhumain)	4		

Bouche rouge n'a pas encore été approchée par le Baron Von Bolch mais les services secrets anglais sont certains qu'elle sera invitée tôt ou tard à rejoindre le Projet *Übermensch* – du fait de ses origines communes avec Vampyr. Et il est possible que son envie d'en découdre avec le dernier descendant des de Merignan la pousse à accepter de se joindre aux super-nazis…

Pouvoirs : De toute évidence, Bouche rouge est immortelle ou jouit à tout le moins d'une très longue espérance de vie. Elle dispose d'une force, d'une agilité et d'une résistance supérieures – et c'est une épéiste hors-pair. Sa beauté est surnaturelle et elle n'hésite jamais à user de ses charmes… Grâce à la médecine croatoan, Bouche rouge n'a pas besoin de se nourrir de sang – cependant, elle est vulnérable à l'argent pur.

Les super-nazis en action

De la même façon que les Partisans, les *übermensch* du Reich agissent rarement en groupe. Individuellement, ils sont déjà très puissants – et tous ensemble, ils seraient de taille à décimer une petite armée. Il est donc rare que l'armée allemande ait besoin d'envoyer tous les super-nazis sur une seule et même opération. En général, ils travaillent par petits groupes (deux ou trois d'entre eux) et certaines affinités se sont d'ailleurs créées dans l'équipe à ces occasions.

Stahlmann et Vampyr aiment collaborer ensemble – ils partagent une certaine cruauté et un sens de l'esthétique morbide. Du fait d'être les deux seules femmes dans le groupe, Blaue Licht et Aysha se sont également rapprochées. Udo Rash est plutôt solitaire – et son théâtre d'opération ne lui permet guère de côtoyer fréquemment les autres super-nazis. Quant à Opaskus, s'il ne désire pas créer de liens avec ses camarades, il apprécie de travailler avec Stahlmann et Vampyr – sa sauvagerie se mettant alors au diapason de leur brutalité.

Lorsque les *übermensch* doivent agir sur le territoire français, il leur est adjoint l'assistance du Garde républicain vichyste. L'animosité de part et d'autre est palpable mais chacun sait que cette collaboration est un mal nécessaire et la situation ne dégénère jamais, malgré diverses provocations feutrées.



Les wunderwaffe

Outre la création d'êtres supérieurs dans le but d'atteindre la perfection de la race aryenne, le Baron Von Bolch se charge également de concevoir des armes terrifiantes : les fameuses *wunderwaffe* de la propagande nazie. Supervisant de nombreux savants allemands, Von Bolch met ainsi son intelligence supérieure au service de l'invention d'armements perfectionnés ayant pour but de semer la terreur sur les champs de bataille et donc d'assurer la supériorité des troupes de la *Wehrmacht*.

Pour le moment, seul un faible nombre de *wunderwaffe* a pu être fabriqué. En effet, le niveau technologie des années 1940 n'en permet pas la production en masse. La plupart de ces armes fabuleuses n'existent donc qu'à l'état de prototype unique ou en série très limitée. De ce fait, elles n'équipent que des soldats d'élite – la crème de l'armée allemande. Entre leurs mains cependant, elles peuvent causer des ravages…

Voici quelques exemples de *wunderwaffe* conçues par l'esprit malfaisant de Von Bolch :

- **Le Panzerblitz :** ce tank est fabriqué à partir d'un alliage métallique qui, bien qu'extrêmement résistant, est également très léger. Combiné à un moteur ultra-performant, ce blindage fait du Panzerblitz le char d'assaut le plus rapide et le plus maniable qui soit – capable d'anéantir une troupe de blindés adverse. Il existe actuellement deux Panzerblitz : l'un se trouve en Europe centrale et l'autre en Afrique du Nord.

- **Le Wunderjet :** encore à l'état de prototype, cet avion utilise un moteur à réaction en lieu et place des traditionnelles hélices. Sa vitesse pourrait en faire un oiseau de proie à même de terrasser la Royal Air Force qui protège le Royaume-Uni. Cet engin n'a heureusement pas encore quitté les ateliers de Von Bolch.

- **Le canon à impulsion :** cette pièce d'artillerie tire des ondes de chocs cinétiques particulièrement puissantes. Fonctionnant à l'électricité et n'ayant aucun besoin de munitions, ce canon possède une cadence de tir inégalée. L'armée allemande dispose d'une dizaine de ces armes, répartie le long des côtes françaises dans le but de déjouer un éventuel débarquement en Europe. Les savants nazis travaillent sur une version portable de cette *wunderwaffe* – un fusil à impulsion pouvant équiper les soldats du rang.

Jouer dans le contexte des Partisans

La seconde guerre mondiale est une époque troublée, au cours de laquelle l'Europe puis le monde ont plongé dans le chaos des batailles et des massacres. C'est une période de sang et de pleurs – sans doute l'épreuve la plus terrible que l'humanité ait eu à subir.
Mais comme toute époque de ce genre, cette guerre est propice à l'apparition d'individus exceptionnels qui – de par leur courage et leur talent – sauront s'illustrer et peut-être même infléchir le cours du destin ! Et si ces héros n'étaient autre que les PJ des joueurs ?

Créer un héros à l'époque de la seconde guerre mondiale

La façon la plus simple d'utiliser ce contexte de jeu pour ***Hexagon Universe*** est de demander aux joueurs de créer des PJ issus de la période. Ceux-ci ont ainsi sans doute grandi durant l'entre-deux-guerres et – une fois le conflit démarré – ont eu à faire le choix du comportement à adopter : celui de héros et de Résistants. Et tout comme les autres héros présentés ici, ces PJ reçoivent le nom de Partisans.

De tels PJ peuvent être originaires de diverses nationalités. Bien sûr, les Français et les Anglais sont majoritaires mais déjà certains agents américains œuvrent déjà en Europe. De même, des ressortissants d'autres pays écrasés sous la botte nazie peuvent s'être réfugiés en France afin de continuer la lutte : Tchécoslovaques, Polonais, Roumains, Graxoniens… Du fait du grand nombre de communistes au sein de la Résistance et de l'ouverture du Front de l'Est à partir de juin 1941, des Russes peuvent aussi être actifs en France. Enfin, jouer un Allemand opposé à la doctrine nazie et souhaitant la fin du Reich peut s'avérer un défi stimulant pour un joueur expérimenté.

Peut-être plus délicat mais tout aussi intéressant, certains PJ peuvent faire partie des minorités qu'Adolf Hitler a entrepris d'exterminer : Juifs ou Bohémiens notamment.

En termes de jeu : durant la seconde guerre mondiale, il n'existait encore que peu de surhumains comparativement à l'époque actuelle d'***Hexagon Universe*** – et ils étaient moins puissants, exception faite de certains *übermensch*. Par contre, étant donné les difficiles conditions de vie en Europe à l'époque, les héros y étaient plus expérimentés.
Il est recommandé au MJ d'adopter les règles de création suivantes :

- **Talents :** le PJ doit choisir : trois Talents au niveau 3, trois Talents au niveau 2 et quatre Talents au niveau 1 ; il dispose également de 4 Spécialités qu'il peut choisir au sein de n'importe lesquels de ses dix Talents (il peut bien sûr choisir plusieurs Spécialités au sein du même Talent).

- **Pouvoirs :** le PJ dispose de 2 x 2 points de création de Pouvoir. C'est-à-dire que par 2 fois, il reçoit 2 points de création qu'il peut utiliser à son gré pour créer un ou plusieurs Pouvoirs. Ces 2 fois ne peuvent s'additionner entre elles. Ainsi, un PJ peut à chaque fois créer un Pouvoir de niveau 2 ou deux Pouvoirs de niveau 1.

Jouer un membre des Partisans

Si le MJ et les joueurs préfèrent jouer les Partisans mis en scène dans la bande dessinée en personne, c'est tout à fait possible !
Il suffit alors de recopier les caractéristiques du Partisan choisi par le joueur sur une fiche de personnage et de le lancer à l'aventure. La bande dessinée *Les Partisans* de Roy Thomas, Jean-Marc Lofficier et Mario Guevara constitue alors le point final idéal d'une longue et haletante campagne !

Voyage temporel

Si les joueurs souhaitent utiliser leurs PJ habituels d'***Hexagon Universe*** mais que le MJ désire néanmoins utiliser le contexte des Partisans, pourquoi ne pas avoir recours à l'astuce du voyage dans le temps ?
Les super-héros de notre époque se retrouvent projetés durant les sombres années de la seconde guerre mondiale – par accident, durant une expérience qui tourne mal ou bien piégés par un de leurs ennemis (peut-être le Baron Von Bolch lui-même, dans un but insondable). Afin de regagner leur époque, il va leur falloir trouver une solution – et en attendant, ils ne resteront sans doute pas les bras croisés ! Cela dit, ont-ils le droit d'utiliser leurs connaissances et leurs pouvoirs pour changer le cours de l'histoire ? Et s'ils décident malgré tout de le faire, à quel point le futur dont ils sont originaires aura-t-il changé à leur retour ?
Autre possibilité : amener le contexte des Partisans jusqu'à l'époque actuelle. Frustré par les limites de la technologie à sa disposition, Von Bolch parvient à envoyer certains super-nazis dans le futur afin qu'ils en ramènent les connaissances nécessaires à assurer au Reich la victoire finale. Les PJ vont donc se retrouver confrontés à des *übermensch* venus du passé et bien décidés à infléchir la destinée du monde !



Imaginez un jeu dont les inspirations principales sont *Pitch Black*, *Riddick*, *Ghost of Mars*, *Dune*, *Mad Max*. On se prend à rêver à un univers de science-fiction ayant pour cadre de jeu une planète Mars post-apocalyptique. À retrouver les restes d'une humanité déchue, tout en combattant une menace inconnue. ***Sable Rouge***, pour lequel Willy Favre assure le double rôle d'auteur et d'illustrateur, n'est pourtant pas de la science fiction, mais de la *science fantasy*. Et maintenant que vous savez ce que ***Sable Rouge*** n'est pas, il me reste le plus dur à faire : vous présenter, en très peu de signes, cet univers dont le contenu est aussi riche que le meilleures de toutes ces références réunies.

bac à sable **rouge sang**

Avant d'être la planète rouge telle qu'on la connaît, Mars s'appelait Nirgal. De nombreux peuples aujourd'hui disparus y vivaient, dont les terribles Silicates. Race hégémonique qui utilisa l'Encre (drogue permettant toute sorte de magie avec, entre autre, la possibilité de voir le passé et le présent) de manière interdite, s'octroyant ainsi la possibilité d'entrevoir le futur. Ils sortirent de cette expérience avec des visions d'horreur qui amenaient à une évidence : Nirgal courrait à sa perte. Ils décidèrent donc d'imposer aux autres peuples leur suprématie et de façonner Nirgal à leur image, inspirés par leurs hallucinations, dans le seul but de sauver la planète.

Leur règne dura plusieurs siècles et leurs visions se firent de plus en plus rares, preuve que leur méthode portait ses fruits. Afin de mettre un terme définitif à cet avenir funeste, les princes silicates, dont les corps étaient gorgés d'Encre, se réunirent pour imaginer l'arme ultime qui résoudrait toutes leurs peurs. Conséquence désastreuse ou malheureux hasard, c'est à ce moment que la Ruche est tombée des cieux pour s'abattre sur la cité d'Argyre, suivie de deux météores, baptisés Peur et Frayeur, dont la chute fut captée par la gravité, laissant ces deux menaces en suspens.

Mais la tragédie ne s'arrêta pas là ; la Ruche libéra les pilleurs de corps, des parasites scolopendres venant se greffer le long de la colonne

par Vincent Ziec
illustrations de Willy Favre
© Willy Favre / 7è Cercle - tous droits réservés

vertébrale de leur victime, quelle que soit l'espèce, pour en prendre possession, constituant ainsi une armée de guerriers agissant collectivement, tous reliés à la Reine Blanche. La guerre fit rage entre les pilleurs de corps et les habitants de Nirgal, que ce soit dans Chasma, les souterrains de la planète – royaume des Silicates - ou sur Planitia, la surface. Cinq ans après la chute de la Ruche, sans la moindre explication, la menace disparut. Personne ne sait dire si ce sont les Silicates ou les pilleurs de corps qui ont gagné. Ou peut-être que les deux peuples se sont tout simplement entretués…

Les personnages joueurs sont des vertèbres de fer : des victimes des pilleurs de corps, mais qui ont survécu, pour des raisons inconnues. C'est dans ce contexte de survie et de danger permanent qu'ils devront évoluer et choisir leur destinée : aider Nirgal à se relever en jouant les bons samaritains, ou la précipiter dans sa chute en devenant les plus gros pourris que la planète ait jamais connu ?

Une si grande liberté laissée aux joueurs implique que le meneur de jeu soit en mesure de pouvoir la leur donner. Et c'est là le point fort du jeu : son univers. Bourré de références diverses qui forment un tout cohérent, Nirgal en devient une planète dépaysante et pourtant, on arrive à prendre rapidement ses marques que ce soit au niveau des peuples (les silicates sont des Elfes Noirs, les Pygmachines des Nains, les Maadims des amérindiens, etc.) ou du monde (Dune, Mad Max). Toute cette diversité (et j'insiste encore une fois : formant un tout cohérent), offre au meneur de jeu une large diversité dans ce qu'il est possible de jouer et faire jouer.

Et pour toutes ces ambiances, de nombreuses pistes vous sont données : des exemples de colonies pour Planitia, ou des restes de laboratoires silicates pour Chasma. Au meneur de jeu de remplir le reste du monde. D'ailleurs, la carte fournie laisse de nombreuses zones vides à compléter (composée d'hexagones numérotés, elle permet aux rôlistes inspirés de proposer efficacement, sur le site de l'éditeur, leurs idées pour peupler Nirgal. Malheureusement, cette opportunité ne fut pas exploitée à l'époque malgré le succès du jeu). On peut regretter l'absence d'un chapitre dédié au meneur de jeu qui synthétiserait les leviers sur lesquels il pourra agir, ou qui lui fournirait des informations supplémentaires pour enrichir le background des six races jouables. Ceci étant, le livre de base propose tout de même un excellent scénario d'introduction à l'univers, comblant d'une certaine manière ce « manque ».

Vous l'avez compris, ***Sable Rouge*** est un terreau fertile pour mettre en scène un univers riche, dur et violent pour les personnages, et offrant une liberté et une porte ouverte à l'imaginaire pour les joueurs. Sous réserve que le meneur de jeu prenne le temps d'enrichir l'univers et d'apporter ses réponses aux questions laissées volontairement en suspens (l'origine des pilleurs de corps, qu'adviendra-t-il de Nirgal, etc.).

Bien qu'initialement prévu en one-shot, l'engouement autour de ***Sable Rouge*** fut tel que l'auteur et l'éditeur répondirent favorablement aux fans du jeu, en éditant un écran, au visuel magnifique, accompagné de son livret de 16 pages. Ce dernier décrit les différents moyens de déplacement de Nirgal (ainsi qu'une nouvelle profession jouable : le transporteur), un outil pour simuler les changements météorologiques de la planète, de nouvelles armes et créatures, et enfin un scénario.

Cela était bon, mais pas suffisant aux yeux des fans qui réclamaient toujours autant de contenu pour ce jeu à l'univers si riche, si inspirant. L'auteur annonça alors la sortie d'un supplément en PDF gratuit (comme cela avait déjà été fait avec ***WonderLondres*** pour ***Humanydyne***). Intitulé ***Parabellum***, ce supplément devait contenir la présentation des régions de Candor et Hebes, approfondir les croyances de Nirgal, ce que sont devenus les «dieux», permettre de rencontrer de nouvelles colonies de la Plaie de Wakan et de découvrir l'horreur géante du glacier d'Hebes. Sans oublier les Mangeurs de Fer, les Sanguinivores et les Tores dimensionnels, ainsi qu'une aide de jeu permettant de gérer les expéditions.

On constate avec ce descriptif que l'univers du jeu avait encore beaucoup à offrir. Mais il fallait se faire une raison dès la sortie du jeu : l'auteur avait tout donné dans le livre de base pour que son jeu devienne celui des rôlistes : tous les éléments d'intrigue sont là, prêts à être mis en scène, le jeu ne contient pas de secret, un scénario d'introduction donne le ton. Bref, malgré l'envie d'en avoir toujours plus, on constate avec le recul que Sable Rouge est déjà beaucoup plus riche que d'autres jeux, à secrets ou pas.

une mécanique **sans grain de sable**

Il ne me reste plus beaucoup de signes pour aborder la mécanique du jeu, bénéficiant d'un système dédié vous permettant de simuler toute cette violence. Là encore, on retrouve Willy Favre derrière ce système et, si vous êtes habitué aux créations du monsieur, vous retrouverez des similitudes avec ses autres jeux (***Humanydyne*** principalement, sorti 3 ans plus tôt, mais également la notion de manœuvre qui sera reprise et améliorée dans l'excellent ***Luchadores***).

Chaque personnage est défini en dix caractéristiques (allant de 0 à 10) et plusieurs compétences (allant également de 0 à 10). La somme d'une caractéristique et d'une compétence donne le seuil de réussite à ne pas dépasser sur un D20. Tout résultat inférieur à cette somme est une réussite. Jusque-là, rien de bien compliqué. Parmi les caractéristiques définissant le personnage, l'une d'elles, nommée *Sacrifice*, détermine le nombre maximum de D20 que le joueurs peut lancer (à la création, ce pool oscille entre 4 et 6 dés). Pour qu'une action soit réussie, il faut que le résultat du lancé de dé contienne plus de réussite que d'échec. Au joueur de mesurer la prise de risque pour résoudre une action donnée : lancer 1, 2, 4D20 ou la totalité de la caractéristique *Sacrifice* ?



Les combats, quant à eux, sont un peu plus techniques. À la création, chaque personnage possède une jauge d'Actions, dont la valeur correspond à un pool de points que le personnage peut dépenser pour réaliser des manœuvres de combat (réparties en 5 familles : mains nues, bras armés, distance, défense et mouvement). Ces coups spéciaux offrent divers avantages (bonus aux dégâts, à l'initiative, etc.) et conséquences (adversaire sonné pour le prochain round, remplir la jauge d'actions, etc.). Si l'attaque porte, les points d'action investis dans la manœuvre choisie ne sont pas dépensés. Si l'action échoue, les points sont perdus. Ceci afin de simuler la fatigue du personnage en cas d'échecs répétés ou, au contraire, l'engouement et la soif de vaincre inaltérable en cas de réussite continue. Il n'est pas bon d'être faible sur Nirgal !

La place me manque pour vous parler des points de *Build'Up*, points à dépenser pour enrichir le *background* de son personnage et le lier à l'intrigue en cours (exemple : transformer un PNJ mineur en allié coûte 2 points). Ou encore vous parler de l'Encre, la magie de Nirgal. Et du Morbus Chaos, ces victimes des pilleurs de corps ayant gardé leur âme et conscience, et bénéficiant par conséquent de capacités spéciales….

Je pourrais vous dire tout le bien que je pense de ***Sable Rouge*** encore pendant des dizaines de pages sans me répéter une fois : des heures de jeux qu'il a dans le ventre, la liberté d'action qu'il offre aux joueurs (un jeu bac à sable sorti trop tôt ? Deux ans avant ***KingMaker*** (***Pathfinder*** – **Black Book Éditions**), quatre ans avant ***Oltrée !*** (**John Doe**). Aujourd'hui, l'intérêt du jeu et son potentiel sont toujours intacts. Et il n'est pas trop tard pour que la communauté reprenne le relais pour faire vivre le jeu. Les rôlistes aiment les nobles causes, en voici une belle.

interview

the man behind the mask Willy «Brain Salad» Favre

Bonjour Willy. Sable Rouge, ça commence à remonter un peu : pourrais-tu résumer rapidement pour ceux qui n'ont pas suivi ?

wf ***Sable Rouge***, c'est un jeu de rôles à la « Rémy Bricka » ou à la *One Man Gang*. Bref, je suis le seul auteur et illustrateur du jeu. Celui-ci propose aux joueurs d'incarner des Vertèbres de Fer : des individus parasités par une sorte d'insecte métallique, logé dans leur colonne vertébrale. J'aimerai dire que ce sont des héros mais en réalité, c'est plutôt l'esprit *Mad Max* qui prédomine. Ce sont des survivants, des individus suffisamment coriaces pour résister aux humeurs d'une planète rouge impitoyable. Tels des desperados, des mercenaires, ils peuvent aussi bien aider une colonie que se lancer à la conquête d'usines souterraines, afin d'en dérober les artefacts et les armes technologiques.
Le jeu propose six espèces jouables, qui sont tous des humanoïdes au squelette de silice. On peut notamment citer les Furiens, des cyclopes à la peau rouge qui se battent à l'aide de haches à trois mains ; les Squals, des hommes reptiles qui peuvent vous désosser avec leur art des couteaux ; les Silicates, survivants de la plus puissante civilisation de la planète, des albinos drogués qui génèrent des illusions mortelles....etc.
La base est donc médiévale-fantastique, puisqu'on se retrouve avec des espèces inhumaines, des armes rudimentaires, des reptiles géants et de grands complexes souterrains. Toutefois, le jeu se veut avant tout un univers post-apocalyptique : quelque chose a radicalement changé l'aspect de Nirgal, la planète rouge, et les personnages-joueurs font partie des quelques survivants. Il y est donc question de reconstruction, de redécouverte, de récupération de vestiges et de voyage à travers les déserts arides et glacés. Dans mon esprit, ***Sable Rouge*** est du *sword and planet* à la manière de *John Carter*, mais dont on aurait ajouté une bonne louchée de violence et d'horreur. C'est clairement un univers violent, sans pitié, où se mélangent l'angoisse du *survival* et le plaisir de traverser des régions gigantesques à la recherche de reliques du passé.

À la lecture du jeu, on a l'impression d'une création assez personnelle : fruit de tes cauchemars ou inspirations mixées ?

wf On ne sait pas toujours où l'inspiration va puiser ses éléments, mais je pense qu'on peut citer *Ghosts of Mars*, *The Thing*, Edgar Rice Burrougs ou encore Philip K. Dick pour tout ce qui touche aux illusions martiennes. Disons que l'idée du jeu provient de l'envie d'imaginer le passé de la planète Mars, ce qu'elle abritait, ce qui vivait sur et sous sa surface. Et de tenter d'inventer ce qui l'a conduit à son état actuel. C'est clairement un univers de fiction, qui emprunte à de nombreuses sources que nous connaissons. Personnellement, j'ai une « tendresse » particulière pour les univers post-apocalytiques et dans ***Sable Rouge***, cette ambiance sauvage permet d'obtenir une sorte de *far-west* débridé, où on règle ses différends avec des épées-tronçonneuses, où on attaque des trains dans la Valles Marineris, tout en évitant d'être dévoré par des morts-vivants au sang corrosif.

Pour le coup, Nirgal n'a rien du cadre martien classique...

wf Il s'agit d'un astre mourant, divisé en deux zones distinctes : Planitia, sa surface ocre, froide, aride ; et Chasma, ses profondeurs autrefois fastes, où une civilisation (aujourd'hui décimée) a laissé derrière elle une véritable fourmilière, une terre creuse à étages, remplie d'ascenseurs, d'usines, de laboratoires perdus dans les ténèbres. L'intérêt de cette division est d'offrir aux joueurs, ainsi qu'au Meneur de Jeu, diverses possibilités d'ambiance et d'aventures. En surface, les personnages-joueurs doivent gérer le climat, leurs besoins, trouver des colonies, de l'eau ou se mettre au service de compagnies de messagerie ou de chemin de fer. Dans Chasma, les personnages font face à un monde perdu, vide, terriblement dangereux et angoissant. À l'intérieur se trouvent de nombreux objets technologiques importants mais, pour les atteindre, il faut

traverser des couloirs de métal et des usines remplies de cadavres… Un MJ peut réaliser une campagne entière où les personnages voyagent à travers les strates de ce monde souterrain. Nirgal touche à sa fin et le but était de pouvoir vivre ce crépuscule planétaire ou, dans le meilleur des cas, de tenter de repousser un peu son échéance. Les Vertèbres de Fer incarnées par les joueurs commencent donc leur premier scénario au moment où les colonies se redécouvrent et où la guerre avec les terribles Pilleurs de Corps semble terminée. C'est une période charnière, où il est aussi intéressant de rebâtir une cité, traverser les déserts de Nirgal, que de récupérer du matériel technologique.

Dis-nous tout : à l'origine, Sable Rouge était prévu pour être quelque chose d'autre, non ?

Wf ***Sable Rouge*** a été écrit en 2009, en même temps que mon travail sur ***Kuro***. À la base, cet univers avait été développé dans le cadre d'un jeu de plateau développé sur forum. Suite à l'arrêt du projet initial, je l'ai laissé mûrir dans son coin, avant d'y revenir sous la forme d'un jeu de rôle en *stand alone*. Car oui, à la base, ***Sable Rouge*** est comme ***Humanydyne*** : un jeu de rôle *« clefs en main »*.

Et si tu devais revenir dessus aujourd'hui ?

Wf En tant que jeu de rôle *stand alone*, le jeu est complet et suffit pour jouer. Mais comme pour ***Humanydyne***, je souhaitais balancer du matériel gratos en PDF afin d'en donner un peu plus au MJ. En effet, ***Sable Rouge*** est un univers vaste et on aurait très bien pu développer un jeu de 300 pages sur le sujet. Malheureusement, pour diverses raisons, je n'ai pas réussi à développer ce que j'avais en tête.

Une légende urbaine veut qu'il y ait comme une malédiction qui poursuit le suivi PDF de tes jeux…

Wf On sait bien me parler de ce que je n'ai pas fait, plutôt que de ce qui a déjà été produit. ***Humanydyne*** et ***Sable Rouge*** sont des jeux *one shot*, et il n'a jamais été question que l'éditeur produise quoi que ce soit d'autre. Ce ne sont pas des jeux à gamme, ni même à gamme fermée. Malgré cela, le **7ème Cercle** nous a permis de sortir ***les Nouveaux Russes*** pour ***Humanydyne***, ou encore le superbe écran blindé pour ***Sable Rouge***. C'est déjà pas mal pour du *stand alone*, d'autant plus lorsqu'on ajoute les suppléments PDF et autres aides de jeu. Si vous regardez la production actuelle en matière de clefs en main (voire de jdr tout simplement), je vous laisse constater combien d'auteurs et d'éditeurs fournissent gracieusement des suppléments de 60 pages gratos en PDF (et illustrés).
Je ne dis pas cela pour me dédouaner, car j'ai déjà fait mon *mea culpa* au sujet des choses que j'ai promises et qui ne se sont pas faites. Juste après la sortie de ***Sable Rouge***, je suis tombé malade et les ennuis personnels se sont accumulés. Il m'a été impossible d'enchaîner sur *PostBellum* car je ne parvenais plus à écrire, tout simplement. À côté de cela, les retours sur les productions gratuites sont devenus plus rares que les cheveux sur le crâne d'un chauve. Or, écrire un supplément, l'illustrer et le maquetter, cela prend un temps considérable. C'est une initiative purement personnelle, pas une commande, ni même un souhait de l'éditeur. Il s'agit d'un auteur qui tente de faire plaisir à ses lecteurs, au-delà du jeu de base. Si au final, ce qu'il récolte, c'est l'indifférence ou le fait qu'on lui fasse remarquer sans cesse ce qu'il n'a PAS écrit… C'est, à mon sens, l'encourager à faire comme tout le monde. Rien de plus.
Il n'empêche que je suis le premier que ça fasse chier. Vous pouvez en être persuadés. J'aime bien finir ce que je commence !



Deus Ex Pygmachina

«J'ai croisé la route d'un Dieu aujourd'hui.»
Contremaître Garlik – Colonie souterraine d'Ares

SYNOPSIS Le Ciel de l'Eau est une époque mythique de Nirgal dont il ne reste plus que de simples légendes, parfois contées au coin d'un cylindre de sang de Pyrodactyle. Les croyances ayant trait à cette période sont toutes aussi farfelues qu'effrayantes, les anciens racontant avec énormément de foi et de conviction comment la planète rouge était alors une planète bleue. Un astre couvert d'océans où des créatures géantes et des monstres indescriptibles s'affrontaient pour dominer le monde. De véritables dieux aux tentacules énormes, aux mâchoires multiples, aux yeux jaunes se multipliant en grappe sur leur peau écailleuse. Seule l'Araignée Boréale sortit victorieuse de cet affrontement, en s'appropriant le savoir de l'Encre et en terrassant ses puissants adversaires. Elle les projeta les uns après les autres dans des dimensions lointaines ou en les terrassant après des combats titanesques. S'alliant avec les premières races, elle fut ainsi la maîtresse de ce monde… Du moins, jusqu'à ce qu'elle soit trahie par ses anciens serviteurs, qui lui réservèrent le même sort, en l'emprisonnant dans un « ailleurs » invisible et voilé.

Ces entités sont toutes devenues des dieux, au fil du temps, des cultes et des peuples. L'ancien mégalodon titan, dont il ne reste plus qu'une dent de plusieurs mètres, est devenu le terrible Makashwokan chez les Squals. Tandis que la pieuvre colossale dont la silhouette a imprégné un fossile de Noctis, est devenu un esprit protecteur du soleil, parfois prié par des tribus Furiennes. Tous ces monstres, tous ces dinosaures du passé ne sont plus que des superstitions et des monstres de cauchemar, qui hantent parfois encore les vœux ou les cauchemars des enfants.

Pourtant, tous n'ont pas disparu. Certains rôdent encore au coin de la réalité mais surtout, d'autres sont simplement en sommeil dans les glaces des pôles ou dans de simples filons de roche. C'est ce qu'a découvert la Reine Blanche, par l'entremise d'un petit groupe de Pilleurs de Corps. Situé sous la petite colonie des Pygmachines d'Ares, un ancien « dieu » ne demande qu'à être éveillé de son long sommeil pour être parasité par les enfants de la Ruche. La Reine posséderait alors un allié d'une puissance redoutable, capable de lui donner un second souffle et de s'emparer de la surface.

Évidemment, c'était sans compter les Vertèbres de Fer… Les joueurs.

par Anthony «Yno» Combrexelle & Willy Favre
illustrations de Willy Favre
© Willy Favre / ?è Cercle - tous droits réservés



LES PERSONNAGES

Tous les personnages-joueurs travaillent pour le compte de la compagnie du Planum Express. Cette compagnie de convoyage et de messagerie a également en charge, depuis peu, la réparation d'anciennes lignes de chemin de fer Silicates. En particulier la fameuse ligne de Chryse, qui reliait autrefois la plaine du même nom à Forlorn (principale cité de la Valles Marineris).
Lorsque l'aventure commence, les personnages sont chargés d'encadrer une dizaine de ferrailleurs au niveau de Xanthe Terra (09-LO). Selon leur activité, certains ont simplement en charge la sécurité du chantier, le repérage des tronçons, tandis que d'autres s'occupent de superviser le montage du rail. Une poignée de responsables du Planum Express se chargent de diriger l'ensemble.

SCÈNE 1

XANTHE TERRA ET LE DEBUT DES PROBLEMES

Les personnages font face à une panne sur un engin de chantier. Afin de pouvoir réparer rapidement cette machine, indispensable à la poursuite des travaux, ils doivent se rendre dans la colonie des Pygmachines d'Ares.

Xanthe Terra est une énorme vallée particulièrement chaotique, composée d'une multitude de cratères et de vallées de débâcles (comme les zones de Nanedi, Shalbatana ou Hydraotes). Des terres entières se sont enfoncées, après un réchauffement souterrain, et de monumentales coulées de boue et d'eau (durant le Ciel de l'Eau) ont creusé la terre. Restaurer une ligne de chemin de fer sur un terrain aussi scarifié n'est pas une mince affaire. C'est pour cela que les ouvriers font appel à deux Autochrones : des sortes de « pelleteuses » simplifiées qui sont chargées de creuser le sol afin de planter les nombreux piliers, indispensables pour construire des ponts ou pour consolider un tracé.

Malheureusement, une de ces machines va tomber en panne, plongeant les ouvriers dans un profond désarroi. Impossible de travailler avec une seule machine et la remplacer prendrait des jours. En effet, Forlorn se trouve à plusieurs semaines de voyage. Après quelques recherches dans le moteur (un personnage peut s'y essayer en testant sa compétence « Réparer » face à une difficulté Moyenne), le coupable sera trouvé : un long ver de sable, à la peau noire et épaisse, a fait griller un des pistons. C'est une pièce assez complexe d'une dizaine de kilos, qui nécessite pas mal de métal, une forge et du savoir-faire pour être réparée.

Les responsables du Planum Express vont charger le groupe de personnages-joueurs de se rendre dans la colonie d'Ares pour réparer cette pièce défectueuse. Il s'agit d'une petite colonie de Pygmachines, des alliés qui n'hésitent pas à vendre leurs services en matière de Technoprescience en échange de boissons et de nourriture. Il faut à peine une journée pour les rejoindre.

Note : si un joueur incarne Titus, il saura précisément où se trouve cette colonie.

SCÈNE 2

Les Larmes voraces

Pendant leur voyage en direction de la colonie d'Ares, les personnages doivent affronter des Pleureuses.

Les personnages avanceront dans le désert vers leur destination quand ils entendront nettement des pleurs. Ceux d'un enfant, d'une petite fille Bleek. Ces gémissements proviendront de l'autre côté d'une dune voisine.

De l'autre côté se trouveront une vingtaine de baraquements, des cabanes rafistolées formant une sorte de hameau. Au centre de cette petite communauté, une quinzaine de corps seront allongés sur le sol, tous à moitié ensablés. La petite fille sera accroupie et pleurera, les mains sur les yeux, au centre de ce lieu de mort. Si on l'appelle, elle ne bougera pas et répétera sans cesse une simple phrase : *«Oh regarde maman, c'est quoi ça ?»*, dernière parole que la petite fille ait jamais prononcée.

Si un personnage s'approche d'elle et cherche à poser ses mains sur son épaule pour la prendre en charge, il pourra s'apercevoir que les pieds de la petite sont légèrement ensablés. Et s'il cherche à la tirer de sa torpeur, il comprendra son erreur. C'est un horrible leurre, un appât organique. Les traits de la fillette sont grossiers, elle n'a pas d'yeux ni de bouche et semble faite d'un moulage de cire approximatif. Son crâne s'ouvrira en quatre de manière cruciforme et dévoilera plusieurs rangées de gueules acérées dégueulant salive et sable. Le corps de la créature s'élèvera, enragée, prête à digérer l'imprudent.

Par ailleurs, les autres personnages qui chercheront à bouger, retourner, fouiller les dépouilles des cadavres situés autour de la jeune fille auront la même surprise désagréable. Toutefois, les créatures mimant les corps décédés attendront le signal de la «fillette» pour agir et dévoiler leur véritable nature. Leurs corps s'élèveront à plusieurs mètres au-dessus du sol (comme des sortes de lianes géantes et visqueuses) pour chercher à arracher de la viande sur les personnages.

Pleureuse type

Dimension	1	Muscles	5	**Santé**	
Carcasse	6	Articulations	5	*Palier 1*	17
Crâne	3	Sens	3	*Palier 2*	34
Peau	1	Style	2	*Palier 3*	51
Sacrifice	5	Morbus-Chaos	0	Zone Vuln.	
Réaction	7	Actions	15		
Protection totale			10	Bouche	20
Dégâts types			12	**Panique**	
Manœuvres				*Palier 1*	11
Coup simple (mains nues)				*Palier 2*	22
Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant				*Palier 3*	33
				Encre	
Influences				*Palier 1*	14
Planitia	0	Chasma	0	*Palier 2*	28
Rouille	0	Renommée	0	*Palier 3*	42
Compétences					
Mordre 4 / Imiter 6					

Après quelques échanges, les personnages devront se rendre compte de leur infériorité numérique et seront sauvés par un Pygmachine surgissant d'une cache, dissimulée dans la dune environnante. Il débarquera avec tout un attirail de lance-flammes et de grenades artisanales. Le Fellök leur hurlera de les suivre sous terre par l'endroit d'où il est venu, une vieille mine aux lourdes portes métalliques.



SCÈNE 3

LA COMMUNAUTE D'ARES

Les personnages font connaissance avec les membres de la communauté d'Ares et découvrent que celle-ci est en proie à de curieuses disparitions.

Une fois sain et sauf, le nain se présentera (*«Volrik Mâchoire d'Acier»*) et leur expliquera que ces créatures sont des Pleureuses. Des plantes carnivores vivant dans les sables environnants et qui parviennent à imiter les pleurs et l'apparence des humains qu'elles ont terrassés, pour mieux tromper leurs nouvelles proies. Elles se déplacent sous le sable et ravagent les communautés. Elles cherchent toujours à attirer les imprudents dans leur toile.

L'adrénaline retombant, les personnages ne manqueront pas de ressentir la proximité d'un Pilleur de Corps, plus exactement d'une Vertèbre de Fer en la présence du Pygmachine. C'est d'ailleurs de cette manière que Volrik les a repérés face aux plantes carnivores.

Le nain les emmènera dans le dédale labyrinthique menant jusqu'aux Forges situées dans la Zone Crépusculaire *(p. 103)*. Il parcourra les couloirs sans hésitation, connaissant parfaitement chaque embranchement, activant les ascenseurs rouillés, tenant d'une main sa lampe à dynamo tandis que l'autre sera agrippée à une lourde hache-tronçonneuse.

Volrik était parti à la rencontre de la petite communauté de Bleeks qui a été décimée ou, plus exactement, il était parti récupérer ce qui pouvait l'être. Ses membres s'étaient établis en surface il y a quelques jours malgré les avertissements du Pygmachine concernant les Pleureuses.

La colonie de Volrik périclite. Telrak Bouche-de-Fer, le doyen de la communauté a disparu il y a plusieurs jours avec quelques éclaireurs. Depuis, le reste de la populace a commencé à dépérir : fuite, disparition, exode, la communauté se vide de ses membres. Exclusivement composée de Pygmachines, les membres de la colonie se sont toujours occupés de la forge et de travaux de mécanique, apportant leur aide aux Troqueurs de passage et aux hommes du Planum Express travaillant sur le rail. Toutefois, les temps sont durs et les récentes disparitions rendent les membres de la communauté très méfiants. Les personnages étant nouveaux, ils ne seront pas suspects mais tout le monde semblera à cran. Ils ne sont plus qu'une vingtaine de Pygmachines pour s'occuper des lieux. Chacun d'entre eux s'occupe de forger des armes qu'ils revendent ou échangent, de réparer des objets qu'on leur apporte de temps à autre, de sonder les sous-sols alentour pour éventuellement récupérer du matériel d'intérêt. En se retrouvant parmi eux, les personnages devraient rapidement se sentir mal à l'aise, mélange de paranoïa, de suspicion… Comme si une malédiction planait sur les lieux et que plus personne ne savait comment faire pour la contrer. Sans oublier Garlik, le nouveau «chef» de la colonie, qui est le plus paranoïaque de tous.





Volrik Mâchoire d'Acier
Volrik est un Pygmachine à la peau sombre, aux longues oreilles molles, aux arcades sourcilières formant de petites cornes droites, au menton carré. Il fume un narguilé de sa conception, rempli de plantes découvertes durant ses recherches. Du fait de ses sorties à l'extérieur des Forges, il est le plus sociable de la communauté et celui qui s'occupe des transactions avec les autres colonies et les voyageurs.

C'est une Vertèbre de Fer.

Garlik
Garlik est un Pygmachine trop grand pour son espèce ce qui lui pose parfois des problèmes pour ne pas taper le haut de son crâne dans les structures qui composent la colonie. Il porte de lourdes lunettes opaques et est le contremaître de la Forge, encadrant une demi-douzaine de Pygmachines. Il déteste les Silicates et souhaite prendre le contrôle de la communauté. Il profite de la disparition du doyen pour tenter de prendre le leadership. Cela ne fait que semer un peu plus la zizanie au sein d'une colonie, incapable de s'organiser sans Telrak Bouche-de-Fer.

Minssar
Minnsar est un Pygmachine à la stature élancée (pour un nain s'entend) et une véritable pile électrique. Il est considéré comme le petit génie du groupe, ayant toujours des idées à la pelle, des choses à construire, des éléments à améliorer, des structures à consolider. Son corps est percé par de nombreuses tiges et anneaux de métal. Depuis quelques jours, il a des demandes spécifiques envers les éclaireurs, des éléments qu'il cherche mais dont il ne veut pas donner la raison.

En réalité, le nain est en train de créer une foreuse de fortune permettant de creuser la terre et de transporter plusieurs personnes à la fois.

Jarnos
Il est le dernier né. Son «père», Romak, chef des éclaireurs, a disparu il y a quelques jours en compagnie de Telrak. Il comprend mal les événements se déroulant en ce moment. Il est fasciné par les ossements et étudie les os des rongeurs qu'il parvient à trouver en annotant un carnet et en redessinant le plus exactement possible ce qu'il observe. Il a récupéré des livres d'anatomie animale dans un ancien labo Silicate et apprend par cœur les spécificités de chacun.

Les deux étrangers : Argon Rayne (homme Bleek) et Bras Sanglant (Furien)
Il y a quelques jours, ces deux mercenaires sont arrivés ensemble pour faire réparer une pompe pour le village qui a loué leurs services. Ils resteront discrets et ne se mélangeront pas avec le reste de la communauté. Ils quitteront sans doute les lieux peu après l'arrivée des personnages. Ils pourront donner lieu à quelques fausses pistes ou rumeurs, Telrak et ses hommes ayant disparu le jour même de leur arrivée.



SCÈNE 4

LES LIEUX ET EVENEMENTS

Les personnages découvrent l'intérieur de la colonie et comprennent que des Pilleurs de Corps se trouvent à proximité.

Les réparations demandées par les personnages sur le piston prendront, au bas mot, trois journées complètes à Minssar. Les personnages pourront errer dans les dédales obscurs pour s'occuper ou chercher la solution au problème qui touche la communauté et qui ne manquera pas de les mettre mal à l'aise.

La cantine
Il s'agit de l'endroit où tout le monde se retrouve pour manger dans une atmosphère glaciale. Elle est composée de longues tables et de bancs de fer. Les Pygmachines ont l'habitude de vivre dans l'obscurité mais font parfois tourner un antique générateur électrique, afin de permettre aux voyageurs de se déplacer aisément. Et de voir ce qu'ils mangent, accessoirement.

La présence constante de l'obscurité pourra rapidement devenir gênante pour les personnages, pour se déplacer ou combattre. Sans oublier que les ténèbres ont tendance à tromper les sens (n'oubliez pas d'appliquer l'influence Chasma).

Les trois forges
Pour y accéder, il faut gravir plusieurs passerelles de fer au-dessus d'un vide immense. Seules deux forges servent encore. Ce sont de très grands puits enflammés, d'une dizaine de mètres de diamètre chacun. De nombreux mécanismes (comme des chaînes de montages et des bras actionnés par moteurs) sont hors d'état de marche.

L'atelier mécano
Un véritable bazar y est entassé. Un énorme ascenseur de fortune permet de se rendre dans les profondeurs à la limite du Noyau. Au fond de l'atelier, un petit rideau sépare «les appartements privés» de Minssar de l'atelier

en lui-même. Dans les faits, l'appartement privé est occupé par une énorme foreuse, construite en cachette et que Minssar compte utiliser afin de retrouver Telrak.

La champignonnière

Des petites plantes malingres sont cultivées un peu en dehors de la communauté, dans une zone humide et sombre à l'entrée de tunnels. Ces champignons (plus proches de sortes de moisissures), dégagent une très faible lumière opalescente.

Les Œufs

Dans une vaste salle sombre aux contours flous, illuminés par des torches aux flammes vertes, reposent de rares œufs de Pygmachines. En absence de membre dédié, c'est Jarnos qui s'occupe de leur surveillance, bien qu'il ne comprenne pas bien l'utilité de sa mission.

Les chambres troglodytes

La plupart sont vides et ne renferment aucun indice d'intérêt, à l'exception de l'habitat du contremaître Garlik. Dans l'une des niches qui sert de rangement au Fellök se trouve un petit sac en toile de jute. A l'intérieur se trouve un livre aux pages de fer, ou plutôt des notes écrites de sa main, ainsi qu'une statuette représentant une créature grossière. Un monstre aux bouches et aux membres surnuméraires.

Les étrangers et les gens de passage séjournent d'ailleurs dans ces chambres troglodytes, creusées dans la roche souterraine.

Les notes de Garlik

Ces notes parlent d'une créature endormie que Garlik a observé dans les galeries abandonnées (et qui ressemble à la statuette). Cette créature, endormie dans son « sarcophage de cristal » ne cesse de le hanter, voyant en ce monstre coincé dans la roche un fils de la Dame de Fer. Comme les Pygmachines qui naissent aussi dans la pierre. Différents croquis montrent son emplacement, et tout laissera à penser que la créature est désormais coincée derrière une porte d'Iridium d'un haut-fourneau, que Garlik a actionnée « pour sauver sa communauté ».

Si on l'interroge à ce sujet, il rentrera dans une colère noire en accusant les personnages d'être des voleurs. Il demandera aux autres Fellök de les chasser mais personne n'obéira. Si on le « secoue » un peu, il finira par raconter toute l'histoire *(cf. Scène 5)* et comment il a enfermé Telrak avec des Pilleurs de Corps qui tentaient de s'emparer de ce sarcophage.

La nuit

Lorsqu'ils seront en train de se reposer, certains personnages seront réveillés par un appel de la Ruche, une communication entre des Pilleurs. Ils « rêveront » d'une créature abjecte, emprisonnée dans une sorte de sarcophage de cristal, un peu comme s'ils voyaient par les yeux d'un Pilleur. En vue subjective. Une voix résonnera également dans leur tête : «il nous faut des renforts, nous sommes prisonniers, nous devons l'extraire ».

Seuls les personnages ayant échoué à un test de Morbus Chaos subiront cette vision :

Lorsque le Maître de Jeu choisit d'activer un parasite, il doit réaliser un test sous la caractéristique Morbus Chaos (multipliée par 2 – cf. Règle 3 : effectuer une action lorsqu'on ne possède pas de compétence) du personnage concerné. Pour cela, il est libre de lancer autant de D20 que le score en Sacrifice du même personnage-joueur. Face à lui, le joueur a la possibilité de contrer le Pilleur de Corps, en luttant mentalement contre son influence. Pour cela il doit réaliser un test sous la caractéristique Sacrifice (multipliée par 2) de son personnage.

L'adversaire obtenant le maximum de réussites, à partir du moment où l'action est réussie, l'emporte.

Les galeries abandonnées

Comme son nom l'indique, cette partie des Forges est laissée à l'abandon. Toutefois, si un personnage cherche quelque chose d'anormal *(test de « Pister une proie » - Peu évident +1 échec)*, il pourra apercevoir

des traces de pas dans la boue et la terre meuble : un groupe d'individus est passé par là il y a quelques jours. En suivant les traces, les personnages passeront devant la champignonnière et le chemin continuera dans les profondeurs de la terre. Des traces de Rouille seront nettement visibles. Des traces plus ou moins fraîches…

Après une longue marche, les personnages débarqueront dans une sorte de grande grotte prenant l'apparence d'un Parthénon démoniaque aux couloirs interminables, ponctués par des ouvertures de tunnels identiques à celles par lesquelles ils viennent de passer. Des tuyaux sortiront des plafonds, un décor d'usine en fond et des symboles incompréhensibles seront visibles sur des bas reliefs. Au loin on pourra distinguer le flou vaporeux et le bruit d'une maigre cascade ainsi que des cadavres de Tripodes, aujourd'hui hors d'état. La sensation de proximité avec des Pilleurs de Corps sera intense.

Et pour cause…

Quatre Pilleurs de Corps paraîtront s'acharner contre une immense porte demi-circulaire en métal-étoile, coupant la route du tunnel. A tour de rôle et régulièrement ils «vomiront» de la Rouille sur la porte afin de tenter d'entamer sa matière, tandis que d'autres auront commencé à creuser la roche elle-même. La pierre sera largement érodée mais pas suffisamment visiblement pour satisfaire les créatures. Tout laissera à penser qu'ils tentent de récupérer quelque chose, enfermé à l'intérieur. Dans un silence sépulcral, les immondes créatures blafardes et désarticulées seront prêtes à tout pour pénétrer dans cette salle condamnée.

SCÈNE 5

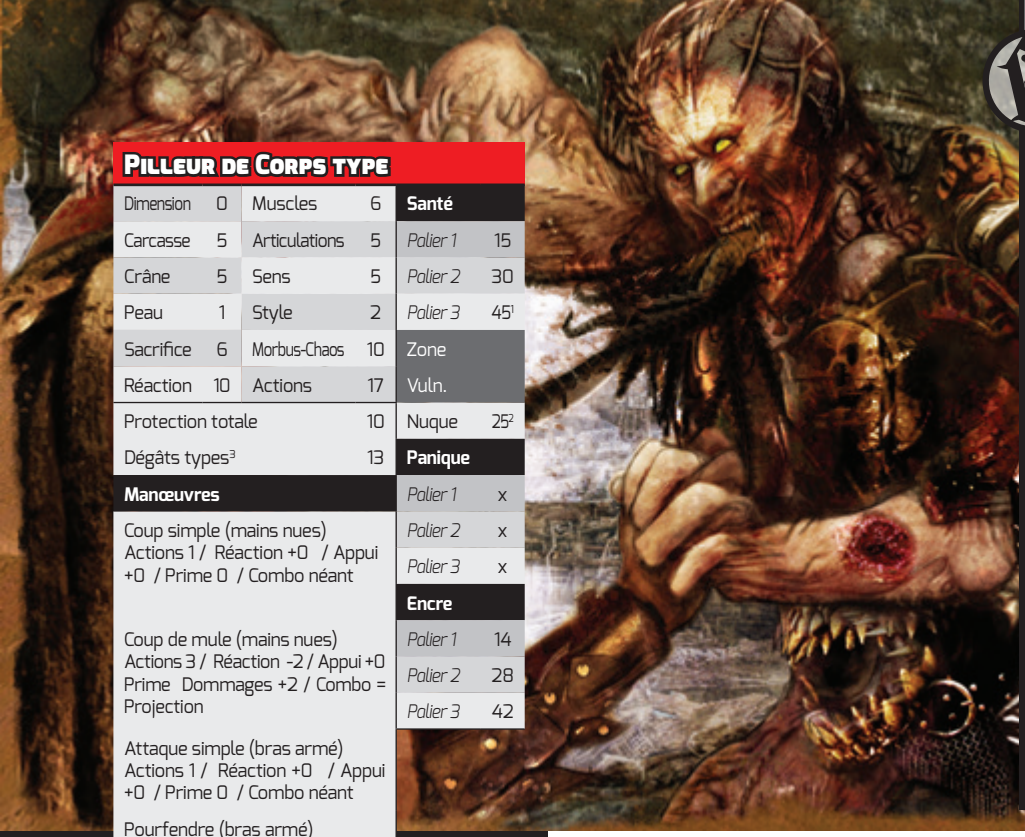
DE L'AUTRE COTE

Les personnages doivent affronter les Pilleurs de Corps et décider de l'avenir de la colonie des Pygmachines.

Garlik est le seul à savoir ce qui s'est réellement produit et comment Telrak et ses éclaireurs ont disparu. Pour la bonne et simple raison qu'il était présent. Il se trouvait avec ce groupe, pendant une exploration des galeries abandonnées, lorsqu'ils sont tombés nez à nez avec un petit groupe de Pilleurs de Corps. Ceux-ci tentaient d'excaver une sorte de sarcophage de pierre immense : comme un éclat de quartz, renfermant une silhouette hideuse et inhumaine de plusieurs mètres. Une ancienne créature du Ciel de l'Eau, endormie depuis des éons. Pris de panique, il n'aida même pas ses compagnons, aux prises avec les créatures. Il se contenta de fuir et d'actionner une lourde porte d'Iridium, condamnant l'accès aux lieux, enfermant dans le même temps Telrak et les éclaireurs. Emprisonnés à jamais avec le sarcophage, condamnés à périr sous les coups des Pilleurs.

Puis, comme si de rien n'était, Garlik retourna à la colonie et tenta d'en prendre le contrôle. Malheureusement, son incapacité à diriger les Pygmachines condamna la communauté à péricliter.

Pourtant, le problème n'est pas résolu. Les Pilleurs de Corps sont toujours emprisonnés avec le «fossile» et tentent de s'échapper. D'autres Pilleurs sont venus à leur secours et ont commencé à attaquer la structure de l'extérieur, afin de percer l'épaisseur d'Iridium à l'aide de leurs vomissements de Rouille. Ils attendent de nouvelles troupes sous peu, afin de renforcer l'effort de guerre.



Pilleur de Corps type

Dimension	0	Muscles	6	**Santé**	
Carcasse	5	Articulations	5	*Palier 1*	15
Crâne	5	Sens	5	*Palier 2*	30
Peau	1	Style	2	*Palier 3*	45[1]
Sacrifice	6	Morbus-Chaos	10	Zone Vuln.	
Réaction	10	Actions	17		
Protection totale			10	Nuque	25[2]
Dégâts types[3]			13	**Panique**	
				Palier 1	x
				Palier 2	x
				Palier 3	x
				Encre	
				Palier 1	14
				Palier 2	28
				Palier 3	42

Manœuvres

Coup simple (mains nues)
Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

Coup de mule (mains nues)
Actions 3 / Réaction -2 / Appui +0 Prime Dommages +2 / Combo = Projection

Attaque simple (bras armé)
Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

Pourfendre (bras armé)
Actions 2 / Réaction +1 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

Esquive simple (défense)
Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

Parade simple (défense)
Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

Changement de position (mouv.)
Actions 2/ Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant

Influences

Planitia	0	Chasma	+2
Rouille	+3	Renommée	0

Compétences

Manier une arme tranchante 6 / Cogner 6 / Esquiver 5 / Courir 5 / Pister une proie 4

1 *Arrivé au Palier 3, un Pilleur ne meurt pas et il ne souffre d'aucun malus, quel que soit le Palier.*

2 *Si un adversaire parvient à placer 25 points de blessures dans la nuque du Pilleur, le parasite meurt et le cadavre cesse de bouger.*

3 *excroissances osseuses, ...*

Affronter les Pilleurs

Si les personnages souhaitent s'approcher, ils n'auront pas d'autre choix que d'affronter les 4 Pilleurs de Corps. La Rouille sera omniprésente et l'influence « Rouille » devra donc être utilisée.
Attendre trop longtemps ou laisser la situation telle quelle permettra à six autres Pilleurs de Corps de venir en renfort. Ceux-ci seront cette fois accompagnés d'un Incubateur, obèse, boursouflé, la peau du ventre translucide rythmée par les mouvements des parasites qui gigoteront dessous. La Reine Blanche aura décidé de parasiter l'ensemble de la colonie, afin d'utiliser leurs savoirs pour essayer de pénétrer la salle obstruée.

Plus les personnages agiront vite, plus ils éviteront une attaque massive de Pilleurs de Corps.



Le sarcophage

Il n'existe qu'un seul moyen pour atteindre l'intérieur de ce haut-fourneau : utiliser la foreuse de Minssar. Celle-ci pourra être descendue par l'ascenseur situé dans son atelier et elle pourra creuser directement sous la porte d'Iridium. Les personnages pourront alors découvrir l'intérieur de la salle : trois Pilleurs de Corps seront toujours en vie, tentant de percer la porte de leur côté. Et les cadavres de Telrak et ses éclaireurs seront bel et bien là, ainsi qu'une dizaine d'autres cadavres. Des restes de Pilleurs, tués dans cet ultime combat par les puissants Pygmachines.

Le « fossile » immense et écœurant sera bien visible. Et les rares mouvements de ce corps immonde et visqueux, coincé dans on éclat de pierre translucide, ne laisseront aucun doute aux personnages : quoi que ce soit, c'est vivant.

Que faire ?

Ne pas agir, laisser le sarcophage enfermé dans cette chambre forte, condamnera forcément la colonie. De nouveaux renforts viendront et tout sera mis en œuvre pour parasiter les Pygmachines, et utiliser leurs appareils de forage. Le sarcophage sera ensuite transporté vers la Ruche et la Reine Blanche aura gagné certainement une arme de choix.

À l'inverse, les personnages pourront tenter de pénétrer dans la pièce et de détruire la créature. Car si les Pilleurs de Corps s'y intéressent, ce n'est clairement pas dans un but pacifique (comme leur rêve leur aura montré). Pour anéantir cette ignominie, il faudra d'abord affronter les derniers Pilleurs et traîner le gigantesque fossile jusqu'à l'un des puits des Forges. Le jeter dans la lave et le plomb en fusion, utilisé par les nains, devrait suffire à en venir à bout.

Selon leurs choix et leurs actions, les Pilleurs de Corps ravageront la colonie ou ne reviendront plus, ayant échoué dans leur mission. Ils se feront plus rares et prudents, les Pygmachines condamnant de nombreux accès et renforçant la sécurité des tunnels. Garlik sera banni, Volrik deviendra certainement le nouveau chef et les personnages pourront repartir vers Xanthe Terra.

La reconstruction du rail pourra se poursuivre…

PLAY





[inspi] Rupture dans le réel

Un roman de science-fiction de Peter F. Hamilton, première partie de la trilogie « l'Aube de la nuit » titrée « The Reality Dysfunction » dans sa version originale.

[œuvre]

Dans un futur éloigné l'Homme a gagné l'espace depuis des décennies. L'ordre, la morale et un libéralisme tout puissant ont permis à l'humanité d'essaimer dans les étoiles. Les colons humains côtoient des espèces aliens tout naturellement. Les consortia commerciaux gouvernent et on est bien loin de la Terre à présent. De nombreux humains se sont adaptés génétiquement ou technologiquement à de nouvelles formes d'environnements planétaires ou spatiaux. Mais aux confins de l'espace, alors que certains esprits brillants recherchent sur la station Tranquillité l'origine de l'extinction soudaine d'une très ancienne race appelée les Laymils dans l'anneau de Ruines, un fléau se propage insidieusement sur Lalonde. Une planète en première phase de colonisation, des phénomènes étranges se produisent : certains colons sont possédés par une puissance obscure.

La nature de l'âme et la réflexion au sujet du déclin des civilisations anciennes ou actuelles y tiennent une place prépondérante. La particularité de *Rupture dans le réel* est d'aborder ce thème par le filtre de la contagion et de la guerre virale. Les âmes des défunts contenues dans une dimension du néant où règnent le vide et la souffrance éternelle, cherchent à s'introduire dans le « réel ». Les possédés poussent un humain à passer un pacte avec les entités de l'outre-monde. Une fois passées de l'autre côté, celles-ci cloisonnent l'âme du précédent propriétaire du corps afin d'en avoir l'usage complet. Rapidement c'est une véritable guerre invisible qui se met en marche et se propage comme une infection. Plus ils sont nombreux, plus ils ont la capacité d'en contaminer d'autres, développant un potentiel surréaliste ! Ils commandent à la vie organique, enrayent la technologie, développent des armes surnaturelles et prolifèrent dans chaque créature sapiente !

par Virginie Gros
toutes illustrations ©

Par l'opposition entre la vie organique et le développement technologique que met en place cette situation, *Rupture dans le réel* interroge non seulement sur notre dépendance à la technologie, mais aussi sur la possibilité d'une humanité plus performante - tout comme la philosophie du transhumanisme s'attache à ces mêmes problématiques de nos jours. Que ce soit à travers l'expansion spatiale à bord de vaisseaux vivants ou par l'accroissement des capacités physiques individuelles par l'implantation cybernétique, cette œuvre nous offre un panorama étendu de l'avenir possible d'une humanité élevée. Hamilton nous propose de comprendre l'autre dans son fonctionnement et dans sa différence. Il émet l'éventualité d'un lien intime dans notre relation au vivant. Il ouvre la perspective d'un mode de vie différent bien que proche de l'idéal d'harmonie.

[inspi]

Les deux axes de scénario qui se dégagent ici sont la menace de l'étranger et l'expansion spatiale avec ses conséquences. Tantôt ils s'appuient sur l'Homme face à hostilité de l'environnement, tantôt sur le spectre d'êtres différents de nous, qu'ils soient eux-mêmes humains ou non. L'absence de technologie ou la défaillance de celle-ci génère la difficulté. Les colons doivent obtenir des résultats pour leur survie avec le minimum de moyens. Dans des situations où même la flore et la faune peuvent être hostiles, doit-on compter sur nos acquis et notre évolution technologiques ou ne peut-on que réagir avec nos sens et nos capacités limitées par notre nature initiale ?

Un des concepts intéressants proposés dans cette œuvre est l'usage particulier que les Edenistes -contrairement aux Adamistes- font de la biotechnologie. Cette faction a évolué génétiquement jusqu'à développer des adaptations à la vie dans l'espace. Leurs « habitats » sont des stations spatiales et des vaisseaux vivants qui naissent, grandissent et s'éteignent. Ceux-ci sont habités par une personnalité sapiente reliée à l'ensemble des créatures qui vivent en son sein par un lien d'affinité quasi télépathique. De même ses habitats conservent en eux la mémoire et la personnalité des humains qui y meurent. Ainsi, la relation à la vie, à l'existence et à la persistance de celle-ci dans la mort s'en trouve modifiée. Elle vient s'opposer directement à la prolifération virale des Possédés. Ici le principe d'harmonie est poussé à son paroxysme dans une véritable empathie permanente entre l'habitat biotech et ses occupants.

Parmi les archétypes qu'on peut trouver dans *Rupture dans le réel* nous avons celui du mercenaire qui saura satisfaire les joueurs avides de combats ultra violents ou d'armes surpuissantes. Ici les augmentations génétiques et cybernétiques peuvent être exploitées dans n'importe quel monde futuriste où la science permet ce genre d'excentricités. Le samouraï des rues de ***Shadowrun*** en est un parfait exemple. On peut retranscrire ces transformations en dons divins ou magiques dans un univers médiéval ou ésotérique comme ***Royaumes d'Acier*** ou ***Nephilim***. On se penche aussi sur l'archétype du capitaine de vaisseau spatial intrépide ! C'est un chanceux à qui tout réussi. Un brillant tacticien, un fin négociateur et un séducteur hors pair. Rien ne résiste à son charisme redoutable et il se sort toujours des pires situations grâce à des retournements épiques. Il est tantôt explorateur zélé dans les étendues de Koronus à ***Rogue Trader***, tantôt capitaine de navire pirate à ***Conan***. On peut aussi l'imaginer sur terre en jeune loup féru de safari à ***l'Appel de Cthulhu*** ou en explorateur rocambolesque dans ***Arkeos***, ***Hollow Earth Expédition*** ou ***Aventures dans le Monde Intérieur***. Ce leader charismatique peut être indifféremment homme ou femme pourvu qu'il apporte de la fraîcheur à un groupe et qu'il soit joué avec créativité et audace. Avec ces archétypes, pas de limitations pourvu que la cohérence de l'univers soit sauve. Toutes les fantaisies sont permises. Voici de quoi donner des paillettes à vos scénarios obscurs.



un rendez-vous glacial

scénario ***Shadowrun***

Le scénario va amener les joueurs en Terre Adélie (territoire français en Antarctique), pour une mission de protection et bien d'autres surprises. Un timbre, des balles, et des dossiers confidentiels… Leur route sera mouvementée !
Tout au long de la partie, les PJ chercheront à en savoir plus sur les PNJ et leurs missions. Afin de leur donner des éléments de réponses cohérents, il y a un certain nombre d'annexes visant à décrire le caractère des uns ou des autres, ou encore les relations entre eux. Ces annexes sont importantes car la survie des PJ en fin de partie peut en dépendre.

Introduction

Avant toute chose, il est vivement conseillé au MJ de lire l'encart : « *Histoire du traité de l'Antarctique* » ci-contre afin d'avoir quelques éléments de contexte pour comprendre au mieux l'histoire.

Les personnages

Les PJ sont tous des militaires de l'armée française, envoyés en mission de protection de la délégation française qui fait le tour de l'Antarctique afin de contrôler le respect du traité.

La délégation est déjà partie depuis plusieurs mois, mais une épidémie a frappé l'équipe en charge de la sécurité. Une nouvelle doit donc être montée en urgence pour les remplacer pendant la dernière escale sur la base Dumont d'Urville.

Cette nouvelle équipe, dont les PJ font partie, est placée sous les ordres du commandant Sarah Victor, descendante de Paul Émile Victor.

Sarah a aussi un autre objectif bien plus personnel qu'elle cherche à accomplir en Terre Adélie. Lors des recherches qu'elle a menées sur son illustre ancêtre, elle a découvert qu'il aurait caché dans la base Dumont d'Urville un des premiers timbres des Terres australes et antarctiques françaises (TAAF), qui aujourd'hui vaut une somme d'argent très importante. *(Voir en encart, les motivations du commandant).*

par Jonathan Sornette-Franchi
illustrations de Julien De Jaeger



Histoire du traité de l'Antarctique

Afin de pouvoir utiliser ce scénario dans les meilleures conditions possibles, voici quelques mots sur une page de l'histoire de France que l'on connaît assez peu. La conquête de l'Antarctique, et notamment de la Terre Adélie, jusqu'à la signature du traité de l'Antarctique.

Dès le XVIII[e] siècle, les chasseurs de phoques découvrent l'Antarctique. Le premier explorateur à mettre les pieds sur ces terres est l'Américain John Davis le 7 février 1821. Le premier hivernage fut vécu, 80 ans plus tard, par le Belge Adrien de Gerlache. Son bateau ayant été pris par la glace, il dut attendre la fonte pour en repartir.

La Terre Adélie, quant à elle, fut découverte par Jules Sébastien César Dumont d'Urville le 20 janvier 1840. À l'époque, des rumeurs citaient l'existence de terres loin au Sud. Ce fut le roi Louis-Philippe qui décida et finança l'expédition. La Terre Adélie fut conquise au nom du roi, et nommée ainsi en hommage à Adèle, la femme de Dumont d'Urville.

110 ans passèrent avant que des hommes y remettent pied à terre. C'est sous l'impulsion de trois jeunes alpinistes (Robert Pommier, Yves Valette et Jacques-André Martin) que Paul Émile Victor utilisa ses relations et créa les Expéditions polaires françaises. Il fallut un immense travail pour préparer cette mission qui ne ressemblait à rien d'habituel. En 1948, une première tentative échoue en raison des conditions climatiques, qui empêchent le ***Commandant Charcot*** *(navire utilisé à l'époque) d'aller plus loin. La deuxième tentative en 1949 réussira, et la base de Port Martin (en hommage à J.A. Martin décédé d'une crise cardiaque durant le voyage) est fondée le 20 janvier 1950.*

Plusieurs missions se suivent sans évolution particulière. Dans la nuit du 22 au 23 janvier 1951, un incendie détruira totalement la base de Port Martin. Lors des missions suivantes, la base Dumont d'Urville sera construite au lieu dit « La pointe géologique ».

Le 1[er] décembre 1959, sous l'impulsion des États-Unis, un traité visant à départager les territoires et à protéger ce continent est signé, d'abord par une douzaine de pays (dont la France), puis, dans les années suivantes, par un grand nombre d'autres états. En 1991, le traité de Madrid ajouta des clauses de préservations de l'environnement. Ce traité a toujours été respecté, y compris dans les périodes de grandes tensions diplomatiques (Guerre froide, ...).

S'ensuivent de longues années de coopérations internationales sans accrocs. Selon ***Target Westland*** *(supplément officiel de la gamme* ***Shadowrun****), l'arrivée des méga-corporations a été assez limitée grâce aux actions de groupes d'éco-militants. Comme le reste du monde, l'Antarctique a vécu un grand chambardement. On y trouve désormais des créatures méta-magiques et des événements magiques imprévisibles.*



En plein Vol !

Les PJ commencent dans un vieil avion de transport de matériel militaire de l'armée française. Ils viennent de faire 20 heures de vol assis sur des bancs coincés entre deux caisses. L'intérieur de l'avion sent la graisse chaude et le tabac froid. Il y fait très sombre, seule une petite lampe électrique éclaire la zone des PJ. Avec eux se trouve le commandant Sarah Victor, une jolie petite brune au physique athlétique.

« Bon, je vous refais un topo rapide. Nous allons devoir sauter en parachute pour rejoindre l'Astrolabe 2. À bord se trouve déjà le délégué. Nous débarquerons demain à la base Dumont d'Urville.
Pour ceux qui ne me connaissent pas, je suis le commandant Sarah Victor du 21e régiment des fusiliers marins. On va bosser ensemble les jours à venir. Mais y'a pas de soucis, ce sera un travail tranquille! »

Le Cdt Sarah Victor

Sarah est née dans la région de Bordeaux en juin 2041. Ses parents sont des employés de la même corporation. Elle grandit jusqu'à la fin de son adolescence dans l'enclave corporatiste familiale. Poussée par une envie de voir du pays, elle s'engage en 2060 dans la Marine. Elle y fait ses classes et entre à l'école des officiers. À l'âge de 27 ans, elle accède au grade de commandant au sein des fusiliers marins.

Sarah a une sœur jumelle, Elsa, qui a aussi quitté le cocon familial. Sauf qu'Elsa s'est vautrée dans la drogue et les plaisirs de la chair. En quelques années, elle est devenue totalement dépendante aux drogues et aux puces BTL. Il y a deux ans, dans un moment de lucidité, Elsa est allée trouver sa sœur pour lui demander de l'aide. Mais les traitements qui peuvent la sortir de ses dépendances coûtent une fortune. Tout comme la drogue qu'elle consomme en grande quantité…

Sarah aimait lire les journaux de voyage de son ancêtre Paul Émile Victor, ainsi que les livres qu'il avait écrits quelques années plus tard. À plusieurs reprises, il y avait des allusions plus ou moins directes à quelque chose qu'il aurait caché dans la base Dumont d'Urville, d'une grande valeur financière, qu'il léguait à celui que le trouverait. Après avoir recoupé le maximum d'informations, elle en a déduit que cette chose devait se trouver dans son ancien bureau, et que ce devait être probablement un timbre. Quand on lui a proposé de partir en mission en Antarctique, elle a sauté sur l'occasion, voyant là un signe du destin pour aider sa sœur.

On arrive !

Le long voyage de 20 heures assis sur un banc de bois ne fera pas du bien aux passagers. C'est fourbus et frigorifiés (5°C dans l'avion) que les PJ arriveront en vue du navire.

« Commandant, nous serons en vue de l'Astrolabe 2 dans moins de 5 minutes. Tenez-vous prêts ! »

L'avion plonge sous les nuages et vous voilà dans un univers gris, avec une mer à perte de vue. Le vent souffle fort, et un grand nombre d'icebergs sont déjà visibles. Puis un tout petit point qui grandit au fur et à mesure. Votre navire.

« Bon on y va. Il faut que quelqu'un s'occupe de la gamine. Allez go go go ! »

La porte s'ouvre, en bas une mer qui commence à geler. Un vent pas possible, et une bonne tempête de neige.

Il est temps de profiter de cette froide descente pour faire un petit flash-back aux PJ. Racontez leur rapidement comment se sont passées leurs affectations, et les mots de leur officier supérieur. C'est un bon moment pour répondre aux questions des PJ et les mettre rapidement dans l'ambiance. Après le flash-back, reprenez le cours des événements, ils vont vite regretter le confort de leurs bases.

Chaque PJ devra réussir un *test de Parachute à -2*, pour réussir à se diriger vers le navire et à se poser sans encombre. Les PJ qui rateront leur jet se retrouveront à l'eau. Un canot de sauvetage viendra les chercher, mais ils devront garder la tête hors de l'eau en attendant (*3 jets de natation*).

L'astrolabe, et le délégué

L'astrolabe est un navire de mission scientifique relativement confortable. Une fois à bord les PJ sont accueillis par le capitaine Édouard Calesc qui les dirige vers une cabine en fond de cale.

« La cabine contient 8 couchettes sur 4 étages. 4 sur chaque mur. Sur le mur du fond un placard avec plusieurs casiers est accroché. Étant à fond de cale, vous n'avez aucune vue sur l'extérieur. Une porte au fond de la pièce vous amène sur une salle de douche (collective), et les sanitaires. »

Une fois que les PJ ont fini de se sécher et de se changer, le repas est annoncé. C'est l'occasion pour eux de rencontrer le délégué et de faire connaissance avec lui. Le délégué et ses acolytes sont décrits en encart page suivante. Sauf décision contraire des PJ, le repas se passera bien et dans le calme.

MARDI 1ER MARS 2072 10H00

Départ des joueurs

Entre les ronflements et la tempête nocturne qui secoue le bateau, la nuit est courte pour tout le monde. Tôt le matin Sarah réveille tout le monde.

« Debout, on a du pain sur la planche ! On arrivera à midi pile à la base Dumont d'Urville. Il faut que tout soit prêt ! »

Les PJ sont déposés par l'hélicoptère de l'Astrolabe 2 vers 10h. Ils ont pour mission de préparer le terrain. Ils sont seuls, Sarah Victor reste sur le bateau. L'hélicoptère repart immédiatement. Dés leur l'arrivée, une elfe plutôt jeune accueille les PJ. Elle leur indique les quartiers de la délégation.
Logée dans un bâtiment moderne, la délégation française dispose d'une suite avec plusieurs chambres, un dortoir (pour les PJ), et une grande pièce de vie.

La base est composée de plusieurs bâtiments semblables à celui des PJ. Il y a également un grand bâtiment de vie commune, avec la salle du repas du soir, une cuisine et une grande infirmerie bien équipée. Plus loin une ancienne antenne radio, et un autre bâtiment abritant les groupes électrogènes qui alimentent la base en électricité.

En raison des conditions météorologiques et de l'éloignement du reste de la civilisation la matrice n'est pas réellement présente en Antarctique. Il y a en revanche un ancien réseau filaire, datant d'avant le crash, qui permet au decker d'avoir accès à un serveur contenant des informations sur la base (plans, archives, vidéos de sécurités, ...). Si le decker cherche

il peut aussi trouver qu'une antenne satellite (présente sur le navire russe) est connectée au serveur. Moyennant du *hacking* il peut l'utiliser pour avoir accès au reste de la matrice.

Avant l'arrivée des délégations, les PJ auront le temps de faire le tour de la base. Devant chaque bâtiment où logent des délégués, des groupes de militaires ou paramilitaires, à l'instar des PJ, sont présents, armes en évidence.

Libre aux PJ d'anticiper en repérant les lieux, discuter avec les autres protagonistes, etc. S'ils ne font rien, passez directement à l'arrivée des délégués des différents pays. La tempête nocturne reprend de la vigueur, la base est balayée par de très violentes rafales de vent et de neige.

MARDI 1ER MARS 2072 12H00

Arrivée des délégués

Il est prévu que les différents navires des délégations arrivent à 12h00 précises. Puis que chacun aille se reposer dans ses quartiers avant le grand dîner de bienvenue du soir.

Quand midi arrive, une forte tension est palpable sur la base, les militaires ne parlent plus, seul le bruit du vent accompagne l'arrivée des hélicoptères des officiels. À leur arrivée, tout le monde se serre la main avec des sourires plus ou moins sincères.

L'après-midi est dédiée au repos. Il est quand même possible pour les PJ de glaner un peu

Délégation Française

Martin de Beaupierre est un nain âgé d'une quarantaine d'années. Ancien employé de Seader-Krupp Heavy Industrie, il fut recruté par le gouvernement français comme diplomate. Ambitieux, il cherche à se faire une place dans le milieu de la politique française. Célibataire aux nombreuses conquêtes, il aime se vanter de son mode de vie.
Avec les PJ, il se montre assez paternaliste, voire ironique, mais jamais directement désagréable. Il considère que les joueurs sont un mal nécessaire, un peu comme les insectes.

Assez petit pour son méta-type, Martin de Beaupierre est très trapu. Pratiquement chauve, il porte une courte barbe noire. Ses yeux tout aussi noirs ont un air amusé en permanence. Tout dans son attitude montre l'arriviste hautain.

Martin de Beaupierre est accompagné par Shuto Takabe, un elfe d'origine japonaise, son secrétaire. Shuto Takabe ne parle jamais, mais regarde beaucoup et note énormément de choses. Très prévenant envers Martin, il sait toujours ce qu'il lui faut.

La deuxième personne qui accompagne Martin de Beaupierre est Amanda Marel, une jeune humaine de tout juste 18 ans. C'est sa bonne à tout faire. Des massages au repas, en passant par l'entretien de son linge ou de son domicile. Les mauvaises langues disent que ce serait aussi un de ses meilleurs passe-temps sexuels. Amanda est une petite blonde menue. Elle ne regarde jamais les gens dans les yeux et reste quelques pas en retrait.

Les délégués

En général, les délégués sont accompagnés, en plus de leur service de sécurité, d'un ou deux secrétaires chargés de les aider.

Les délégués présents sont :

- **UCAS :** Terry Collard, nain afro-américain, prétentieux et hautain.
- **États Allemands Alliés :** Lena Müller, humaine blanche, espionne Russe, souriante et chaleureuse.
- **Confédération Italienne :** Caterina Baldi, elfe blanche. Neutre, défend ses intérêts.
- **Espagne :** Abel Muniz, troll, agressif, bruyant, grand gueule.
- **Russie :** Piotr Fomenko, ork impressionnant physiquement, calme et posé, conciliant.
- **Union Scandinave :** Isto Paras, humain blanc, secret et réservé.

plus d'informations. Une petite heure avant le repas Sarah apparaîtra en costume d'apparat aux PJ.

« Bon, quelques consignes pour ce soir. Vous ne pourrez pas entrer dans la salle, vous devrez attendre avec les autres dans une salle à côté. Officiellement je n'ai pas non plus le droit d'y être mais étant la descendante de Paul Émile Victor ils m'ont fait l'honneur de m'inviter. J'aurai mon comlink en cas de souci.
D'ailleurs en vous parlant de mon aieul, j'ai quelque chose à vous demander... Je sais que l'on est pas là pour ça, mais je n'aurai probablement jamais l'occasion de revenir ici. Alors bon... J'ai fait beaucoup de recherches sur lui, et plusieurs indices dans ses correspondances ou dans des livres me laissent penser qu'il a caché quelque chose ici. Je crois qu'il voulait que quelqu'un le trouve après sa mort. J'ai mis longtemps à comprendre mais il semble que c'est un timbre ancien qu'il aurait caché dans son bureau. Il me le faudrait, vraiment. Bien sûr je vous paierai tous pour ça. »

Elle propose 5000€ à chacun, payés comptant. Ils pourront s'éclipser seulement après avoir accompagné les officiels jusqu'à la salle. Avant d'entrer Sarah leur fera un petit clin d'œil confiant.

MARDI 1ER MARS 2072 19H00

Début du repas

Afin de trouver le timbre, et ce qui va avec, ils doivent trouver l'ancien bureau de Paul Émile Victor. C'est actuellement la pièce de vie dans le bâtiment de la délégation allemande (les plans, nouveaux et anciens sont accessibles dans la matrice).

Dans la salle se trouve un garde armé qui, vautré dans son siège, semble se reposer. Derrière un meuble, dans un mur, est caché un coffre. Il s'agit d'un vieux modèle datant de 1940 avec un code à 4 chiffres mécaniques par boutons rotatifs.

À l'intérieur du coffre, une enveloppe contenant le timbre et une autre enveloppe cachetée. Dans cette dernière, un rapport de mission classé confidentiel datant de 1950 qu'ils n'auront pas le temps d'ouvrir pour le moment : quelques secondes après la découverte, une détonation provenant de la salle de réception retentit.

« Venez vite, l'ambassadrice allemande vient de se faire tuer ! Ce ...» leur crie Sarah dans leurs radios. Une deuxième détonation puis silence total.

MARDI 1ER MARS 2072 20H00

À l'assassin !

Arrivés dans la salle, les PJ trouvent Sarah Victor morte au milieu de la salle, une balle dans la tête. À quelques pas, l'émissaire allemande a subi le même traitement.

Quelques dizaines de secondes après l'arrivée des PJ (ou environ 5 minutes maximum si les PJ ne vont pas dans la salle), l'enregistrement des vidéos de sécurité montre un des PJ (au choix, à adapter) tirant au fusil depuis l'extérieur.

Qui est l'assassin ? L'assassin est Jyrki Kangas, un membre de la sécurité de l'Union scandinave. Il a reçu l'ordre de son supérieur (Isto Paras), qui a appris par ses services secrets avant l'expédition que Lena Müller, la déléguée allemande est en réalité une espionne russe (de son vrai nom Masha Fedorov) infiltrée depuis plus de dix ans.

La vidéo a été trafiquée par leur decker Arvid Emilsson, dans le but de faire porter le chapeau à la France. Antonio Mucci, le decker italien s'est aperçu du hacking et a voulu prévenir par radio Sarah Victor. La conversation subvocale a été captée par l'Union Scandinave qui a également abattu Sarah.

Des indices ? Plusieurs indices peuvent aider les PJ dans leur recherche de vérités.

Le grand secret de Paul Émile Victor, et du traité de l'Atlantique



Voici le rapport de mission de Paul Émile Victor, assorti d'extraits de son journal, qu'il a cachés pendant plus d'un siècle, et que les PJ trouveront…

Extrait du journal de Paul Émile Victor en date du 12 mars 1959

Les températures continuent de chuter, le vent est de plus en plus fort. Il fait presque -40°C et nous n'avons pas vu le jour depuis plusieurs mois. Les hommes commencent à être fatigués, le matériel aussi.

En fin de journée, une équipe de scientifiques est rentrée d'une mission météorologique aux environs du mont Kirkpatrick. Ils sont excités comme des enfants. En rentrant, ils ont découvert une crevasse au fond de laquelle il y a une faible lueur bleue, visible uniquement grâce à l'obscurité. Ils veulent absolument y descendre. Je ne sais pas pourquoi mais j'ai un mauvais pressentiment… Je ne pense pas qu'y aller soit une bonne idée.

Rapport de mission du 20 mars 1959 par Paul Émile Victor

Après plusieurs jours j'ai fini par céder à la condition que je vienne avec eux. Je n'aurais jamais dû céder…

L'équipe, composée de neuf membres, est partie à 6h52 ce matin avec un équipement complet pour pallier toutes les situations normales. Nous sommes arrivés à 9h54, avec des conditions météorologiques épouvantables. Cette lueur bleue au fond de la crevasse est fascinante, elle clignote doucement et semble nous appeler. C'est avec une certaine fébrilité que nous avons préparé rapidement une installation de cordes pour descendre. Nous estimons la profondeur à 150m sous la glace. J'ai mis le premier pied au fond.

Nous nous sommes glissés dans un goulet sur une dizaine de mètres, il débouche sur une plate-forme. Et là… Je jure sur ma vie que ce que je vais écrire est vrai… Une fabuleuse cité s'étalait quelques mètres plus bas. Dans une immense caverne de plusieurs kilomètres, elle était là. Brillante d'une douce lumière bleue, qui semblait émaner des bâtiments eux-mêmes. D'une beauté époustouflante ! Les toits d'or répondaient aux escaliers de marbre des bâtiments à colonnades. Nous sommes restés de longues minutes immobiles, à contempler, avant de nous réveiller. Sans un mot, mais dans un commun accord, nous sommes descendus dans les rues. De

- Sur un petit amas rocheux non loin des bâtiments, une **douille** a été oubliée. Une analyse rapide déterminera le type d'arme (Walter MA-2100).
- Il est possible de retrouver la véritable **vidéo de sécurité**.
- Il est aussi possible de trouver que la **conversation** du comlink de Sarah a été détournée mais pas par qui.
- Il est possible de savoir que c'est **Antonio Mucci** qui a contacté Sarah, tout comme, si les PJ ont assez de preuves, de le faire parler.

L'intégralité des équipes de sécurité cherche à attraper les PJ (vivants ou non). Bien sûr, le vol dans le bâtiment allemand participera à la confusion. Pour les PJ il faut réussir à sortir de cette situation compliquée.

La fin du scénario est volontairement ouverte. Les choix et actions des PJ au cours du scénario aura une influence sur la conclusion. Par exemple s'ils ont récolté des informations sur les relations diplomatiques entre les nations, ils pourront essayer de faire jouer des alliances.

Ci-dessous une liste d'éléments à prendre en compte pour prévoir la fin du scénario :

- Les joueurs sont en possession d'un **secret immense** caché depuis plus de 100 ans.
- Ne pas négliger les **relations diplomatiques** entre les pays. Par exemple s'ils tentent une prise d'otage sur l'émissaire russe, les Italiens n'hésiteront pas à le tuer avec les PJ.

l'intérieur, tout était fastueux, riche, beau. La lumière semblait apaisante, comme si elle nous souhaitait la bienvenue. Des statues d'hommes élancés, aux oreilles fines et allongées, trônaient sur une place.

Je ne sais pas combien de temps exactement dura notre rêverie dans cette ville de conte de fée. Le réveil fut douloureux. À un moment, plusieurs de mes collègues commencèrent à faire des malaises ou à vomir du sang. Ma peau commença à me brûler. Nous n'étions plus que sept, deux d'entre nous ne répondaient déjà plus à l'appel. Alors la lueur devint rouge, clignotant vite, agressive. Un bruit immense surgit du fond de la terre. Nous sommes partis en courant, hurlant comme des enfants ! Je n'ai jamais eu aussi peur de ma vie. Dans ma course vers la sortie, j'ai entendu un ami hurler et son sang chaud gicler sur mon dos. Je n'ai pas pu me retourner, tétanisé. Nous avons récupéré nos cordes et nous sommes remontés avec l'énergie du désespoir. Seulement quatre à la sortie… Six amis disparus. Nous avions si peur. On a lancé plusieurs bâtons de dynamite dans la crevasse pour a faire s'effondrer et nous avons repris notre course.

Arrivés à 00h04, exténués, apeurés, nos compagnons du camp ont eu beaucoup de mal à nous croire. Ce matin, j'ai ordonné l'interdiction de toute sortie en dehors de la base jusqu'à la fin de l'hivernage. À notre retour en France, je devrai parler de tout ça à l'armée.

Extrait du journal de Paul Émile Victor en date du 30 mars 1959

Bon sang ! Après la mort hier d'un de mes compagnons d'expédition, aujourd'hui nous avons retrouvé mon vieil ami Étienne totalement fou dans son lit. Quand je me suis approché, il a parlé dans une langue étrange, des canines immenses lui sortaient des gencives. Il m'a sauté dessus en cherchant à me mordre. Nous n'avons pas eu le choix … Je ne pensais pas devoir tuer un ami un jour… C'est atroce…

Extrait du journal de Paul Émile Victor en date du 12 juin 1959

Nous voilà enfin en France, loin de tout ça. L'armée a eu bien du mal à me croire mais, au vu des preuves que j'ai réussi à ramener, ils m'ont écouté. Ils m'ont promis de faire quelque chose rapidement pour ne pas que ce qui est là-dessous soit jamais découvert.

Extrait du journal de Paul Émile Victor en date du 1er décembre 1959

Ils l'ont fait ! Ils ont signé le traité de l'Antarctique! Sous couvert de protection de l'environnement, ils ont trouvé le moyen d'empêcher les autres pays de creuser là-bas. Bon sang ! Quand j'y repense… Il faut que j'aille me resservir un whisky.

- L'**héliport** est sous contrôle. Le **port** est pris par la glace.
- La **tempête** fait rage, il est compliqué pour l'hélicoptère de venir les chercher. Surtout s'il est pris pour cible.
- Il est envisageable de fuir le cœur de la base pour des **bâtiments annexes** à quelques kilomètres.
- Les **délégués français** quant à eux sont retenus en otage par l'Allemagne. La mission d'origine des PJ était d'assurer la sécurité des délégués. Si les PJ le souhaitent ils peuvent les libérer. Par exemple une bonne diversion permettra d'éloigner une partie des gardes.

fuir ?

- **S'allier avec un autre pays** en échange du secret.
- **Faire venir l'Astrolabe 2.** Toutefois, le risque de se faire aborder/attaquer est important.
- **Contacter l'armée française.** Ils peuvent envoyer des troupes aéroportées sous 24h (si encore un des militaires du groupe est vivant).
- **Faire jouer des contacts privés**, mais le délai sera assez long (15h au minimum).

retrouvez sur www.di6dent.fr
d'autres aides de jeu pour ce scénario !

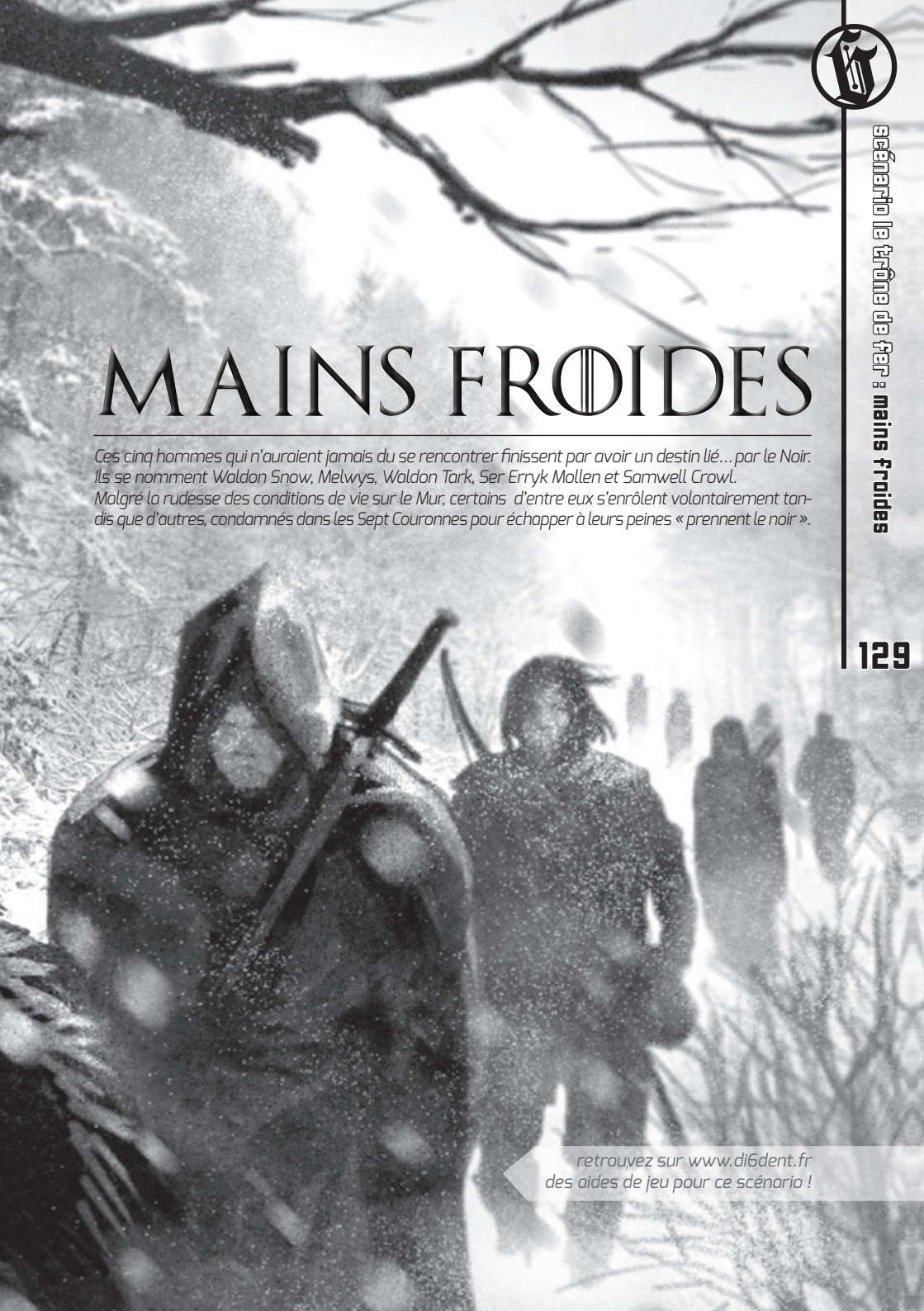
SCÉNARIO **FIJ 2013**
scénario primé lors du Festival International du Jeu de Cannes



par Alicia Viaene & Raphaël Hamimi
illustrations de Frédéric Genêt

MAINS FROIDES

Ces cinq hommes qui n'auraient jamais du se rencontrer finissent par avoir un destin lié… par le Noir. Ils se nomment Waldon Snow, Melwys, Waldon Tark, Ser Erryk Mollen et Samwell Crowl.
Malgré la rudesse des conditions de vie sur le Mur, certains d'entre eux s'enrôlent volontairement tandis que d'autres, condamnés dans les Sept Couronnes pour échapper à leurs peines « prennent le noir ».



retrouvez sur www.di6dent.fr
des aides de jeu pour ce scénario !



SCENE 1
WINTERFELL, VILLE D'HIVER

Dans la cour principale, devant les habitants de Winterfell, se tiennent cinq personnes :

- **Waldon Snow,** le batard de Lord Wyman Manderly.
- **Samwell Crowl,** un forgeron qui a tout perdu .
- **Melwys Blackwood,** jeune barde épris de la jeune Lady Helya de la maison Moss, a cueilli la fleur fraîche de la demoiselle, alors qu'elle était promise par son père à l'héritier d'une maison du Sud pour consolider une alliance dans le temps.
- **Waldon Tark** est un petit voleur à l'étale.
- **Ser Erryk Mollen,** accusé d'acte de trahison envers sa maison.

Lord Eddard Stark, sire de Winterfell, suzerain et gouverneur du Nord, ami personnel du roi Robert Baratheon sort de ses appartements et s'avance vers la foule. On peut observer un petit nombre d'hommes en noir, des frères itinérants (appelés « *corbeaux errants* ») de la Garde de Nuit qui parcourent les Sept Couronnes pour enrôler les volontaires, mais surtout les hommes condamnés ayant fait le choix forcé de prendre le noir.

Waldon et Samwell sont volontaires. Par contre,Melwys, Waldon et Ser Erryk doivent répondre de leurs crimes respectifs.

Le seigneur d'une région a l'autorité suprême et peut administrer la justice du Roi Robert Baratheon. Il est du devoir de tout seigneur de maintenir la paix, et d'entendre les requêtes, de rendre justice et d'infliger les châtiments, tout ceci au nom de son suzerain.

Lord Stark s'avance vers eux et évoque à haute voix leurs pêchés (vol, trahison, etc.). Lord Eddard est un homme austère et peu enclin à la démonstration de ses sentiments. Il est toutefois profondément juste, les notions de droiture et d'honneur étant fondamentales à ses yeux. Son sens du devoir est par conséquent très développé. Très attaché aux traditions nordiennes et à l'héritage des Premiers Hommes, il vénère les anciens dieux et est convaincu que *« celui qui prononce une sentence doit l'exécuter »*. Il voue d'ailleurs, à ce titre, une grande aversion aux bourreaux et à leurs fonctions. Très confiant dans la puissance des divinités qu'il adore, lord Eddard est persuadé que personne ne peut mentir en présence d'un barral. Il leur laissera le choix entre prendre le noir et avoir le châtiment en rapport avec leurs actes (de la mutilation à la mort par pendaison).

Cette scène permet une présentation des personnages entre eux et de poser les bases de ce qui va arriver par la suite : **les personnages vont abandonner leur passé**. Ceux qui rejoignent la Garde de Nuit sont entièrement lavés de leurs crimes et leurs péchés mais doivent renoncer à toutes leurs terres et à tous leurs privilèges (y compris le droit de se marier) et prêter serment d'allégeance éternel à la confrérie de la Garde de Nuit.

Les frères itinérants accompagneront ainsi les nouvelles recrues vers leur nouvelle demeure : le Mur…



Un festin pour les corbeaux

Les personnages font route, et prennent la direction du Nord. En chemin, ils découvrent les traces de troubles évidents dans la région, et comme il se fait tard, ils se mettent en quête d'un refuge pour la nuit.
Une nuée de corbeaux s'envole sur leur passage. Recouvrant l'odeur des feuilles humides, le groupe sent le vent charrier vers eux la pertinence de la mort. Sur le coté de la route, des corps reposent dans le fossé : quatre hommes dont l'un d'eux n'est pas plus âgé qu'un enfant. Ils ne portent plus que leurs sous-vêtements et sont recouverts d'une couche de boue et de sang séché. Leurs blessures montrent la violence de l'attaque qu'ils ont subie. Leurs orbites sont vides, dévorées par les corbeaux, tandis que la vermine déguste la chair de ces corps en décomposition.

NOTE AU MJ :

- Après un test d'*ingéniosité* réussi : des taches de rouille sur leurs vêtements montrent qu'ils portaient des armures. Même leurs bottes leur ont été retirées.
- Voir ce que les PJ feront des corps (inhumation, etc.)

L'auberge

Après que les personnages aient laissé derrière eux le carnage, ils se dirigent vers l'*Auberge des Quatre chemins*. L'aubergiste se nomme Elric Coll. C'est un homme rustre mais du Nord dans son attitude. Sont également présents, entre autre dans l'auberge :

- **Frida :** une serveuse avenante, en fin d'adolescence.
- **Gavin :** un jeune homme qui fait office de palefrenier.

- **Corvin :** un mercenaire de passage. C'est en fait un « sauvageon ». Il est responsable du carnage qui lui a eu sur la route.
- **Oswald :** rétameur ambulant de passage.

Cette scène est assez libre, et permet aux personnages de se familiariser avec le système de jeu : système d'intrigues (négociation avec l'aubergiste, etc), séduction de la serveuse, jeu de des avec les gens de voyage, pratique des armes dans la cour en début de soirée entre eux ou avec les frères itinérants, etc.



Il y a de fortes chances que les personnages veuillent se renseigner sur les victimes de l'attaque des bandits… Mais les gens de l'auberge ne sont pas particulièrement ouvert à apporter leur aide…

Ce qui se passe dans la nuit

Après que les PJ se soient retirés pour la nuit, Corvin s'éclipse de l'auberge pour parler d'eux aux autres « Sauvageons » et leur raconter tout ce qu'il a appris de son observation sur eux. À moins que l'un des personnages ne reste éveillé pour exercer un tour de garde, ils ne remarquent pas son départ.

Deux possibilités :

- Si Corvin a réussi à quitter l'auberge la nuit précédente. Les Sauvageons tendent une embuscade au groupe à un mille environ de l'auberge.
- Si le groupe parvient à suivre Corvin depuis l'auberge ou le capture et le force à leur fournir des informations, ils pourront trouver le campement des «Sauvageons » et leur tendre une embuscade.

NOTE AU MJ

- La finalité est de pouvoir faire assimiler aux joueurs la mécanique du système de combat.

À la fin de la scène, les frères itinérants et les PJ captureront quelques survivants sauvageons et les amèneront avec eux à Fort Nox, où ils seront interrogés sur leurs raids au-delà du Mur. Si certains se montrent plus bavards, le nom de Mance Rayder sera évoqué…



Après une longue route, le groupe arrive à Châteaunoir, qui est le principal château du Mur, situé en son milieu, depuis l'abandon de Fort Nox sous le règne de Jaehaerys I Targaryen. C'est ici que la route Royale se termine. Alors que ses murs ont abrité jusqu'à cinq mille hommes, six cents seulement y tiennent garnison sous le règne de Robert Baratheon.
Les prisonniers sauvageons seront réceptionnés par des patrouilleurs et amenés vers le donjon Gris où ils seront questionnés sur ce fameux Mance Rayder…

Il se fait tard et il fait très froid. Les frères accompagnent les PJ vers la salle commune, un grand bâtiment qui sert de réfectoire à la Garde. Lorsqu'ils pénètrent dans cette salle, un silence se ferait presque entendre… Les hommes qui étaient en train de manger s'arrêtent et les dévisagent, pendant un long moment…
Le lord Commandant de la Garde de Nuit, Jeor Mormont, se lève et fait signe à l'intendance de leur amener un repas chaud. Il leur expliquera ce qu'est la Garde de Nuit et la formation qu'ils vont commencer dès le lendemain, en vue de devenir patrouilleurs. Cette scène s'étale plusieurs jours, le temps que les sauvageons se fassent bien interroger. Le but est de faire vivre aux joueurs la rudesse du Nord et de la vie sur le mur.



La formation

Avant de prononcer leurs vœux définitifs, tous les apprentis, quelle que soit leur origine, passent plusieurs jours (normalement, plusieurs mois) à l'entraînement. Celui-ci comprend tous les matins l'entraînement aux armes, sous la conduite du maître d'armes. Les après-midi sont consacrés à des besognes diverses : nettoyage des écuries, entretien des armes, réparation du Mur, tours de garde, etc. Cette variété de tâches permet de jauger les nouvelles recrues et de déterminer leurs aptitudes avant de les incorporer dans les différents corps.

NOTE AU MJ

- À la fin de l'entraînement, donnez des points d'expérience aux PJ pour augmenter leurs caractéristiques car ils en auront besoin pour la suite. Le déroulement de cette scène est libre. N'hésitez pas à les faire chahuter par leurs futurs frères comme c'est la cas pour Jon Snow et Sam dans *A Game of Thrones*.

Les signaux

Quand une patrouille revient d'une expédition au-delà du Mur, les Gardes sonnent longuement une fois du cor afin de saluer leur retour. On sonne longuement deux fois en cas d'attaque des sauvageons et trois fois en cas d'approche des Autres (ce dernier signal n'a plus été entendu depuis des milliers d'années). Deux signaux brefs suivis d'un long signifient que la Garde a ordre de monter à cheval.

NOTE AU MJ

- Insistez sur ces signaux. Faites les retentir pour que les PJ soient plongés dans l'ambiance du Mur au cours de leur entraînement et des jours qu'ils vivront au Mur.

Les vœux

Lorsque les recrues sont jugées prêtes à intégrer la Garde de Nuit, on leur prépare un repas spécial. À la fin de celui-ci, les vœux sont prononcés soit dans un septuaire soit dans un cercle de barrals pour les frères suivant la religion des anciens dieux :

> *« La Nuit se regroupe, et voici que débute ma garde. Jusqu'à ma mort, je la monterai. Je ne prendrai femme, ne tiendrai terre, ni n'engendrerai. Je ne porterai de couronne, n'acquerrai de gloire. Je vivrai et mourrai à mon poste. Je suis l'épée dans les Ténèbres. Je suis le veilleur aux remparts. Je suis le feu qui flambe contre le froid, la lumière qui rallume l'aube, le cor qui secoue les dormeurs, le bouclier protecteur des Royaumes humains. Je voue mon existence et mon honneur à la Garde de Nuit, je les lui voue pour cette nuit-ci comme pour toutes les nuits à venir. »*

Lorsqu'un homme devient un frère juré, il ne porte alors plus que le noir et n'a plus pour unique famille que les autres membres de la Garde. Il met donc de côté ses origines ; les crimes et les manquements à ses devoirs passés lui sont pardonnés. Après les vœux, les nouveaux frères sont répartis dans les trois différents corps composant la Garde.

NOTE AU MJ

- Faites lever les joueurs et faites leurs prêter à hautes voix les vœux ci dessus. Lisez phrase par phrase et faites les répéter après vous, pour les mettre dans le ton.

Expérience supplémentaire après la formation

- ajoutez l'atout *frère de la Garde de nuit* et faire noter le serment aux joueurs
- augmentez si nécessaire de 1 ou 2 rangs des compétences de combat en fonction de leur entraînement
- donnez leur quelques spécialités a 1B ou 2B
- donnez leur un équipement plus adapté : épée, bouclier, etc.



Le lord Commandant de la Garde de Nuit, Jeor Mormont convoque à la tour de la Commanderie, tour de pierre qui abrite les appartements du lord Commandant de la Garde de Nuit.
Il a une expression grave sur le visage. Il sent bien, lui, que l'été est en train de s'achever. Or, il a été d'une longueur exceptionnelle (près de dix ans), et la tradition prétend que plus un été est long, plus l'hiver qui le suit sera long et rigoureux. De plus, les indices d'une inquiétante activité au-delà du Mur se multiplient : les patrouilles disparaissent les unes après les autres, les pêcheurs sur la mer Grelotte signalent des « ombres blanches » marchant sur les grèves, Tour Ombreuse a repéré des mouvements inhabituels des peuples des Montagnes… Lord Mormont craint une seconde Longue Nuit, à laquelle la Garde Noire aura du mal à faire face dans son état actuel. De plus, pour étayer ses craintes, les Sauvageons captifs ont parlé, après un long, très long interrogatoire rude et musclé. Mance Rayder, roi d'Au-delà du Mur rechercherait le Cor de l'Hiver.

Ils devront patrouiller au delà du Mur, pour retrouver les traces du roi des « Sauvageons ». Ils devront le pister, surveiller ses agissements et faire leur apport sur tous ses faits et gestes. Ils pourront faire escale jusqu'au manoir de Craster dans la foret hantée selon ses recommandations.

EXTRAIT

***LE COR DE L'HIVER**, aussi appelé le Cor de Joramun, est un ancien artefact lié à l'au-delà du Mur et à l'Âge des Héros. D'une courbure longue de huit pieds (environ deux mètres et demi), sa large embouchure pourrait contenir un bras jusqu'au coude. La corne est noire et cerclée de bandes en vieil or gravées de runes des Premiers Hommes. D'après les contes et les légendes, Joramun le sauvageon le sonna pour « éveiller les géants des profondeurs de la terre » lors de la brève alliance entre le peuple libre et les Stark de Winterfell contre le Roi de la Nuit. Il est dit aussi qu'il pourrait faire s'effondrer le Mur.*

EXTRAIT

***LORD JEOR MORMONT** est né en l'an 230. Dit le Vieil Ours, il est le 997ème lord Commandant de la Garde de Nuit et l'ancien seigneur de la maison Mormont. Il est surnommé « le Vieil Ours » par ses hommes, notamment du fait de sa carrure impressionnante. Son allure martiale et sa dignité non dénuée de chaleur contribuent à en faire un chef respecté par ses hommes. En effet, bien que bourru et très direct, il sait complimenter, évaluer et reconnaître les qualités de ses recrues. Il peut également faire preuve d'humanité et de compassion. Respectueux des traditions et du sens du devoir, il est intègre et loyal. Il est d'ailleurs, à ce titre, persuadé que les passions et les affections détruisent invariablement les individus. Son expérience des hommes l'a rendu très perspicace quant à ce qui les anime. Il est chauve, son crâne est tavelé et il arbore une barbe broussailleuse qui lui couvre presque le torse. Il a pour habitude de boire de la bière assaisonnée de jus de citron au réveil, boisson à laquelle il attribue la conservation de ses dents. Il est également un amateur de vin chaud et d'alcools forts qu'il sert volontiers à ses hôtes de marque. Un vieux corbeau bavard, souvent perché sur son épaule, l'accompagne.*

NOTE AU MJ

- Le déroulement de la scène est assez libre. Le but est l'immersion dans l'Enfer d'un Blanc immaculé (froid, neige, tempêtes, animaux étranges,etc.) des terres où l'Hiver demeure à jamais. Vous avez un petit descriptif des lieux ou les PJ se rendront en chemin. Ils essaieront de remonter la piste des Sauvageons. Ils peuvent d'ailleurs partir avec l'un des captifs qu'ils avaient ramené à Châteaunoir, comme Corvin par exemple.
- S'ils posent des questions sur ce Mance Rayder, Lord Mormont leur dira qu'il a rompu ses vœux et trahi ses frères.

EXTRAIT

CRASTER *est un sauvageon qui vit au-delà du Mur dans son manoir avec ses dix-neuf épouses dont certaines sont aussi ses filles. Un nez camus, un regard fourbe et une bouche affaissée lui donnent un air cruel sous une chevelure blanche. Il lui manque une oreille et sa dentition est pourrie. Il est simplement vêtu d'un justaucorps en peau de mouton. La rumeur prétend qu'il serait le fils bâtard d'un homme de la Garde de Nuit qui aurait enlevé une sauvageonne de L'Arbre blanc avant de l'abandonner enceinte. Il déteste les bâtards et le roi des sauvageons, Mance Rayder. Sa réputation dans la Garde de Nuit est ambigüe : pour certains (comme Thoren Petibois), c'est un ami de la Garde, et il a déjà sauvé la vie de certains de ses membres en difficulté en leur offrant l'hospitalité. Pour d'autres (dont Dywen et Edd la Douleur), il a aussi la réputation de trafiquer avec des esclavagistes et des démons. Aucun autre homme ne vit dans son manoir : lorsque lui naît un fils, il l'abandonne dans les bois en sacrifice aux Autres (ce fait est connu de tous les patrouilleurs de la Garde). Mais il prétend que c'est sa piété qui le protège des Autres. Il déteste le chef sauvageon Clinquefrac, qu'il a juré de tuer s'il se montrait près de son manoir.*

La forêt hantée

C'est une grande étendue boisée au-delà du Mur, bordée à l'ouest par la chaîne des Crocgivre, à l'est par la mer Grelotte et le cap Storrold, et au sud par le Mur. Elle est traversée par plusieurs petits fleuves, dont la Laiteuse et l'Épois. D'aspect sinistre, elle abrite plusieurs hameaux sauvageons (dont L'Arbre blanc et Durlieu), le manoir de Craster, le cercle de barrals où les frères jurés de la Garde de Nuit adeptes des anciens dieux prêtent leur serment, le Poing des Premiers Hommes (contrefort des Crocgivre) ainsi que bon nombre de fantasmes populaires (loups-garous, géants, enfants de la forêt, snarks et tarasques). Elle est composée notamment de chênes, de hêtres, de pins plantons et de vigiers. Les PJ trouveront six villages de sauvageons déserts…

Le manoir de Craster

Il est à plusieurs jours de marche au nord. Il abrite Craster, ses dix-neufs « compagnes » et ses bêtes (chiens, porcs, lapins et moutons). Bien des membres de la Garde de Nuit en expédition n'ont survécu que grâce à l'abri de ses murs. Le terme de « manoir » est flatteur pour désigner les quelques masures qui le composent, perchées sur une éminence de faible hauteur et cernées par un remblai de terre. Craster est assez hostile et insiste sur la fait que *« son toit, ses règles »*. Il expliquera que Mance rassemble une armée dans les Crocgivre et que les Sauvageons sont partis dans le Nord.

Le Poing des Premiers Hommes

Ils tomberont sur une sorte de Temple, comme des sortes de Dolmen avec des **runes** des temps anciens. Si ils réussissent leurs jets de *recherche*, ils trouveront, enterrées dans le sol au pied du Poing des Premiers Hommes, de nombreuses lames et pointes de flèches en *verredragon (voir encart page suivante)*, enveloppées dans un manteau de la Garde de Nuit. Ces *« Pointes de verredragon »* sont les seules armes à pouvoir détruire les Marcheurs Blanc et Spectres.

Le campement des Sauvageons

Après des jours à errer dans le foret hanté, les PJ finiront par trouver le repaire des Sauvageons et surtout celui de Mance Rayder. Selon le Lord Commander, ils ne doivent pas tuer leur roi. Ils doivent infiltrer le camp et trouver des renseignements sur le Cor de l'Hiver. Ils peuvent repérer une petite maison plus grande que les autres. Il y a une centaine de personnes dans le village. Ils finiront par trouver dans sa demeure des vieux parchemins avec de nombreuses runes, que Mance Rayder est en train de déchiffrer : le Cor semblerait être dans les catacombes sous les Crocgivre. Mais ils se feront surprendre et l'alerte sera donnée.

EXTRAIT

LE VERREDRAGON *est une roche volcanique fragile et vitrifiée, communément appelée obsidienne. De couleur noire, aux reflets parfois bleu violacé, ses bords sont tranchants comme un rasoir. Facilement taillable, elle fut façonnée en pointes de flèches, de lances ou encore en lames de poignards, notamment par les enfants de la forêt qui ne connaissaient pas le travail du métal. Mestre Luwin possède bon nombre de ces pointes de flèche. Le terme haut valyrien désignant l'obsidienne signifie « feu gelé » (les pyrologues savent éveiller le feu du verredragon) et on peut supposer que le verredragon était exploité dans les mines des Quatorze Flammes, puisqu'on le retrouve dans l'artisanat magique de l'antique Valyria pour la confection des chandelles de verre. De même, l'ancien avant-poste valyrien de Peyredragon possède de nombreux filons d'obsidienne. Asshaï-lès-l'Ombre semble aussi avoir une production notable de verredragon.*

Les Autres sont très vulnérables au verredragon : à son contact, ils semblent fondre et disparaissent en quelques secondes. Le verredragon devient alors extrêmement froid. Les enfants de la forêt offraient traditionnellement chaque année une centaine de poignards en obsidienne aux membres de la Garde de Nuit au cours des siècles qui ont suivi la Longue Nuit. Mais, au cours des âges, cette vulnérabilité a été oubliée, et le verredragon est lui-même devenu objet de légende : on raconte ainsi qu'il est créé par les dragons.

Les fugitifs

Le groupe finira par se faire repérer et une chasse à l'homme sera organisée contre eux. Le seul choix est la fuite. La traque les poussera à aller jusque dans Les **Crocgivre** qui sont une grande chaîne montagneuse d'au-delà du Mur très accidentée, escarpée et austère, située au nord de Tour Ombreuse. C'est un lieu sauvage et hostile à l'homme, glacial et venté, où des chaos de rocs en suspens frangés de stalactites de glace menacent les rares sentiers praticables. Quelques arbres tordus poussent péniblement dans les anfractuosités rocheuses. Y vivent notamment des mouflons, des lynx-de-fumée et des aigles.



Sous le Mur, personne ne vous entend crier

Pour échapper à leurs poursuivants, ils finiront par pénétrer dans une caverne qui est la seule échappatoire. La marche sera longue et fastidieuse… Après des heures et des heures de marche, ils tomberont sur des gravures et des peintures tribales qui racontent l'histoire de Gendel et du passage de Gorne. Ces dessins sont faits avec ce qui semblent être du sang. En continuant leur route dans les profondeurs de cette terre givrée, ils tombent sur un corps décharné à moitié dévoré par quelque chose. Sur lui ils trouveront un parchemin qu'il avait dû écrire :

« …Gendel se fraya un passage à travers les corbacs, et il ramena son peuple au Nord, malgré les loups qui hurlaient sur ses talons. Seulement, il ne connaissait pas les grottes aussi bien que Gorne, et il prit par où il ne fallait pas. Plus bas il descendit, plus bas toujours, et quand il essaya de rebrousser chemin, les passages qui lui semblaient

familiers butaient dans la roche au lieu d'aboutir vers le ciel. Bientôt, ses torches manquèrent, une à une, et il finit par ne plus y avoir rien d'autre que les ténèbres. On ne revit jamais le peuple de Gendel mais par les nuits calmes, tu peux entendre les enfants des enfants de leurs enfants sangloter dessous les collines, en quête toujours de la voie qui les ramènerait à la surface.
Il y a des personnes qui ont cherché cette voie. Ceux qui vont trop profond tombent sur les gosses à Gendel, et les gosses à Gendel sont toujours affamés… et il n'y a rien d'autre à manger dans les ténèbres que la chair humaine… »

Des profondeurs, des échos semblent faire résonner des bruits étranges : gémissements, chuchotements, etc.

Il sera de plus en plus difficile de retrouver une notion de l'orientation : s'ils essayent de rebrousser chemin, ils se rendront compte que toutes les issues sont similaires. Ils sont dans un vrai labyrinthe. Leur déambulation finira par les amener dans une immense salle avec des stalactites de glace immense formant une voûte stupéfiante, autant par sa beauté que terrifiante par les ombres se déformant sous leur torche éclairant cette pièce. Toutes les parois sont en fait des murs de glace. Si les joueurs approchent les flammes, ils pourront voir des corps… Cette salle est une sorte de mausolée… celui de Gendel et de ses hommes sans doute. D'un coup les parois se brisent et de la multitude de couloirs qui mène à cette pièce, des choses ou des créatures humanoïdes viennent. Il y en a une quinzaine : les autres ? non ! les Enfants de Gendel. Les légendes sont biens vraies et ces monstres ont faim de chair et sang humain…

À ce stade, un combat qui semble être perdu commence pour leur survie. N'hésitez pas à les malmener. Le combat doit sembler désespéré. Ils peuvent tenter des fuir dans les catacombes, ou de se battre mais il semble en venir de plus en plus.

NOTE AU MJ

- Faites de ce combat ultime une scène épique digne des meilleurs films. S'ils viennent à bout des 15 mangeurs d'hommes, faites leur entendre des hurlements venant de loin et une vingtaine de créatures en plus.

SCENE 6
EPILOGUE

Tout semble perdu pour nos héros… une horde de corbeaux noirs semblant venir de nulle part attaque les créatures.

« FRÈRES ! » l'appel pourfend la nuit, … se trouve emmitouflé de la tête aux pieds dans un bariolage de gris et de noir, un homme à califourchon sur un orignac. Il est tout vêtu de noir comme un frère de la garde, mais il est aussi pâle qu'une créature.
« VENEZ » lance-t-il. Un capuchon plonge son visage dans l'ombre. L'orignac est colossal, dix bons pieds de haut au garrot, et une ramure presque aussi large. Il s'agenouille pour leur permettre de l'enfourcher.
« LÀ ! », fait l'inconnu en leurs tendant une main gantée pour les attirer derrière lui.
C'est quand ils saisissent la main tendue qu'ils se rendent compte que le cavalier ne portait pas de gants. Il a la main noire et glacée, les doigts durs comme de la pierre.

Soudain derrière lui, une porte apparaît. Elle est de barral bien blanc, et elle arbore un visage. Du bois émane une lueur, une lueur laiteuse ou lunaire, si faible qu'elle ne semble pas même effleurer quoi que ce soit d'autre que le panneau lui-même. La face est vieille et blême, toute fripée, toute rabougrie. Elle a l'air morte. Elle a la bouche fermée, les paupières aussi ; les joues avalées, le front flétri, le menton décroché. S'il était possible à un homme d'avoir vécu un millier d'années sans mourir

EXTRAIT

« MAINS FROIDES » *aussi surnommé « le Patrouilleur », est un personnage énigmatique qui a en partie l'apparence des spectres créés par les Autres. En effet, s'il a la peau pâle et les mains noires et froides de ces créatures, il n'a cependant pas leurs yeux bleus caractéristiques et il est capable de parler. Il est habillé de lainages noirs semblables à ceux d'un frère juré de la Garde de Nuit et monte un orignac géant. Il est accompagné d'une nuée de corbeaux avec lesquels il semble pouvoir communiquer, voire partager des sensations. Bien que cela ne soit pas immédiatement perceptible, il ne respire pas et n'a besoin ni de dormir, ni de manger ou de boire. Le feu l'effraie, et il ne peut franchir le Mur, ni pénétrer dans des lieux protégés contres les Autres et leurs créatures.*



et de continuer simplement à vieillir, sa figure pourrait à la longue en venir à ressembler à ça. La porte ouvre les yeux. Des yeux eux aussi blanchâtres et qui n'y voient pas.

« QUI ES TU ? »

Toute autre réponse que la vérité quant à leur appartenance à la Garde de Nuit n'apportera aucune réaction.

« FRÈRES, PRONONCEZ VOS VŒUX »

Les PJ doivent comprendre qu'il leur faut prononcer les vœux de la Garde de Nuit.

« PASSE, ALORS » déclarera alors la Porte. Ses lèvres s'entrebâillent et s'ouvrent de plus en plus grand, de plus en plus grand, jusqu'à ce qu'enfin ne subsiste rien d'elle, rien qu'une vaste gueule béante entourée de rides.

La lumière devient de plus en plus incandescente et repousse les créatures au plus profond des cavernes, là ou elles attendront leur prochaine proie.

En prenant le passage, ils se retrouvent à Fort Nox. La Porte se referme et cette voix retentit une dernière fois pour leur dire : *« Le mur est bien plus qu'un simple amas de glace. Des sortilèges y sont ourdis, des très anciens, très puissants ».*

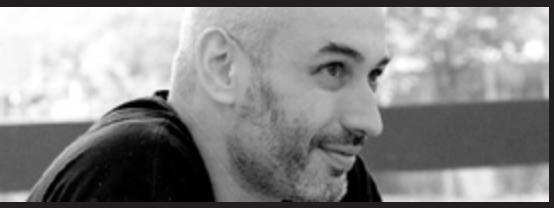
Lorsqu'ils rentreront à Châteaunoir, ils pourront expliquer les événements au Lord Commander. Celui-ci leur dira que des faits étranges se sont succédés depuis leur départ. Les patrouilles de ser Waymar Royce, puis celle de Benjen Stark, ne sont pas revenues et après la tentative d'assassinat menée contre lui par une créature des Autres, pendant leurs absences, il décide qu'il ne peut plus rester passif : réunissant toutes ses forces, la Garde va lancer une grande expédition au-delà du Mur, non sans avoir lancé un ultime appel à l'aide à Port-Réal…

SHELL SHOCK

UN JEU D'AL.EXANDRE «KOBAYASHI» JEANNETTE
ILLUSTRÉ PAR MYLYDY



LES LIVRES DE L'OURS
planète



De façon systématique, au sein de la Rédac6on, on essaye de vous donner de quoi jouer à l'occasion de chacun de nos themas. Si lire un panorama peut toujours être instructif pour prendre du recul et si les conseils théoriques sont souvent les bienvenus pour puiser d'un regard extérieur de quoi faire évoluer sa pratique de jeu, rien ne vaut le matériel prêt à jouer. Une aide de jeu à adapter à votre système préféré, un scénario dont les enjeux correspondent au cœur du thème abordé, etc. Pour ce thema consacré à guerre et jeu de rôle, toute la Rédac6on est fière de pousser les meubles pour faire de la place à une opportunité rare : celle de publier un jeu de rôle complet et inédit (dans cette v2, bien sûr). En effet, dans les pages suivantes, vous trouverez tout le nécessaire (règles, conseils, fiche de PJ, scénario, etc.) pour jouer à ***Shell Shock 2****. Ce jeu d'Alexandre «Kobayashi» Jeannette est un des rares, à notre connaissance, à aborder le cœur de notre thema en offrant l'opportunité de jouer des soldats plongés dans une guerre contemporaine (à déterminer) et ainsi confrontés à la nécessité impérative de faire des choix cruels. Mais laissons plutôt l'auteur, assurément le mieux placé pour le faire, nous parler de son travail au travers de cette courte interview.*

Alexandre, Shell Shock est un des très rares jeux de rôles à aborder frontalement le thème de la guerre, en particulier de la guerre contemporaine. As-tu une théorie personnelle sur cet état de fait ?

Je pense que dans le jeu de rôle la guerre est un cadre qui peut sembler très restreint (et très masculin !) : beaucoup de combats et peu de liberté d'action pour les personnages. Pour ce qui est de la guerre contemporaine, explorer des événements qui se trouvent proches de nous peut induire un certain malaise chez beaucoup de personnes.

Et toi, personnellement, quelles sont les raisons qui t'ont amené à vouloir traiter en jdr de ce thème si particulier ?

Suite à mon service militaire (que j'ai effectué en mission extérieure en ex-Yougoslavie) j'ai ressenti le besoin de partager mon expérience. Pour cela, j'ai utilisé le média que je connaissais le mieux : le jeu de rôle. La guerre est un phénomène que j'ai toujours trouvé peu ou mal exploité en jeu de rôle. Soit elle n'a aucun rapport avec le réel : c'est la guerre à la John Wayne où des héros se battent contre des « méchants » clairement identifiés (ce qui n'est pas un défaut en soi mais n'a que peu de rapport avec la réalité du terrain). En face on a un réalisme de façade qui s'attarde sur des détails sans importance comme le calibre d'un fusil de sniper ou la vitesse maximum d'un blindé : ce n'est pas le matériel qui fait la guerre, ce sont les hommes.

Il est arrivé que des jeux ou suppléments ayant fait le choix d'aborder le thème de la guerre réelle (et en particulier de la Seconde Guerre Mondiale) se soient fait reprocher leur mauvais goût ou leur caractère tout simplement hors-sujet (« on ne joue pas avec ça »). As-tu déjà eu des remarques dans ce sens à propos de Shell Shock ?

Je n'ai jamais eu ce genre de remarque à propos de ***Shell Shock***. D'une part c'est dû au fait que le jeu ne propose pas de période déterminée, chaque groupe peut choisir un conflit ou une situation qui ne les met pas mal à l'aise. Cela évite au jeu d'être un mauvais livre d'histoire qui veut à tout prix faire passer « un message » à ses lecteurs. Le seul « message » de ***Shell Shock*** c'est que la guerre impose de faire des choix difficiles, il ne porte pas de jugement sur ceux qui les font.

Shell Shock v1 a été publié en PDF libre sur le site web des Livres de l'Ours (à l'époque, il avait d'ailleurs été distingué d'un prix décerné par la FFJDR). Quelles sont les différences qui existent avec la v2 que nous avons le plaisir d'accueillir dans nos pages ?

Le texte et le système ont été (je l'espère !) clarifié et réécrit pour faciliter la prise en main du jeu. J'ai également ajouté un scénario pour que le meneur de jeu puisse se faire une idée plus claire du déroulement d'une partie.

Tu as en effet eu l'amabilité de nous fournir en plus un scénario inédit pour le jeu. Aurais-tu des conseils supplémentaires à fournir à nos lecteurs qui aimeraient s'inspirer de la réalité pour écrire leurs propres scénarios pour Shell Shock ?

Une fois que vous avez choisi le conflit durant lequel va se dérouler votre campagne, vous pouvez bien entendu prendre un livre d'histoire mais pensez également à lire ou regarder des témoignages de vétérans, civils ou militaire de tous les camps impliqués. Cela vous permettra de ne pas être manichéen. Évitez également de vous comporter comme un sergent instructeur ou de brusquer vos joueurs sous prétexte de vouloir les « mettre dans l'ambiance ». L'ambiance de ***Shell Shock*** repose avant tout sur les choix que vous donnerez à faire à vos joueurs.

Bon, pour finir, j'aime bien les acronymes et autres initiales et je ne te cache pas que de ce point de vue là, ton jeu me pose un petit problème. Tu as une piste pour résoudre ce dilemme ?

Oui : les acronymes, c'est le mal et ***Shell Shock***, ce n'est pas si long !

OK, on va suivre ton conseil. Alors, au nom de la Rédac6on, merci beaucoup à toi, Alexandre, de faire profiter nos lecteurs de cette version inédite et augmentée de Shell Shock !

SHELL SHOCK 2

Jusqu'où irez-vous pour survivre ?

Soyez polis,
Soyez professionnels,
Soyez prêts à tuer
tous ceux que vous rencontrez

William Langewiesche,
La conduite de la guerre

Shell Shock 2 *est dédié aux abrutis, aux humains et aux amis du bataillon d'infanterie n°5 et de la ville de Sarajevo, croisés au cours de l'hiver 1995-96.*

Les citations en début de chapitre sont issues de mon service militaire.

Textes : Alexandre Jeannette
Illustrations : Mylydy
Mise en page : Julien De Jaeger

Remerciements
Les intervenants des forums de l'Ours,
Toute l'équipe de *Di6dent*

PRÉSENTATION DU JEU

Shell Shock est un jeu de rôle qui vous met dans la peau de jeune recrues envoyées sur le front. Soumises aux rigueurs du conflit et de la vie militaire, elles devront faire des choix, souvent difficiles, pour tenter de survivre.

Shell Shock est avant tout un système de jeu qui vous permettra de raconter l'histoire de ces soldats, sans proposer de période historique précise. Vous pourrez donc mettre en scène des soldats qui découvrent les horreurs de la guerre de Corée ou des clones chargés de maintenir l'ordre dans les colonies terriennes du 23ème siècle.

Comment joue-t-on à Shell Shock ?

Shell Shock est prévu pour être joué en trois sessions (même si des parties isolées sont tout à fait envisageables). La première partie met en scène le baptême du feu des personnages, la deuxième s'appuie sur un événement majeur du conflit en cours (Stalingrad en 1942, offensive du Têt en 1968, l'attaque de Klendathu dans Starship Troopers, etc.) et la dernière se consacre à la fin de la guerre pour les personnages. Pour le reste, vous avez un Meneur de jeu (MJ) et des joueurs comme dans n'importe quel jeu de rôle classique. Les parties sont généralement courtes (environ 3 heures).

Résumé du système de jeu

Shell Shock utilise uniquement des dés à 6 faces (D6). Vous en lancerez généralement de 1 à 5. Chaque dé est considéré séparément : un résultat de 1 à 3 est un échec, un résultat de 4 à 6 est un succès. Vous devez obtenir plus de succès que l'opposition pour réussir une action.

Conseil

Ces encadrés vous fourniront des explications supplémentaires sur les règles ou des conseils quand à leur utilisation.

Matériel requis

Une feuille de personnage et 5D6 par joueur.



CRÉATION D'UN COMBATTANT

« On s'appelle par nos prénoms
on finit par s'enculer »

La création d'un personnage suit cinq étapes :

1. Déterminez son attitude face au conflit .

2. Déterminez son attitude face à l'armée.

3. Choisissez le niveau des domaines et le rôle du soldat.

4. Calculez le score initial de ses dérives.

5. Les dernières touches.

Au cours des étapes **1** et **3**, vous allez déterminer le score de départ des dérives du personnage. Les dérives représentent les traumatismes provoqués par la guerre. Par souci de simplicité ***Shell Shock*** considère quatre types de traumatismes :

- ★ **Culpabilité :** chercher à savoir pourquoi on a survécu alors que tant d'autres sont morts est une question qui a mené bien des hommes à la folie.
- ★ **Indifférence :** face à l'horreur, on se protège comme on peut. La tentation la plus forte est de se déconnecter de la souffrance, puis des autres.
- ★ **Peur :** la peur, celle qui vous fait abandonner vos amis derrière vous et vous pousse à vivre le reste de votre vie caché au fond d'un trou.
- ★ **Violence :** en tant que combattant vous ne survivrez pas au conflit en offrant des fleurs à l'ennemi.

Le score de ces dérives oscille entre 0 et 5. Gagner des points de dérive en cours de partie vous permettra de survivre mais un score de 5 est généralement une mauvaise nouvelle pour un personnage.

1. Attitude face au conflit

L'attitude du personnage par rapport au conflit en cours vous aidera à mieux cerner sa personnalité. Chaque attitude va augmenter une des dérives du personnage.

- ★ Vous êtes un **pacifiste** opposé au conflit, mais trop lâche pour déserter : gagnez un point en *Culpabilité*.
- ★ Vous êtes un **patriote**, persuadé que le conflit dans lequel vous êtes engagé est justifié : gagnez un point en *Violence*.
- ★ Vous êtes **indifférent** aux tenants et aux aboutissants du conflit : gagnez un point en *Indifférence*.
- ★ Vous êtes un **trouillard** qui a peur de mourir sur le champ de bataille : gagnez un point en *Peur*.

2. Attitude face à l'armée

La formation initiale du soldat ne manquera pas de dévoiler les « bons côtés » de chaque recrue.

- ★ Vous êtes un **planqué**, toujours prêt à tirer au flanc et à laisser les autres faire le sale boulot : gagnez un point en *Indifférence*.
- ★ Vous adorez votre formation, le maniement des armes, l'ambiance de la caserne, la fraternité virile… Vous êtes un **fanatique** : gagnez un point en *Violence*.
- ★ Vous suivez le mouvement sans trop vous faire remarquer même si cela implique de s'en prendre au plus faible… Plutôt lui que vous. Vous êtes un **mouton** : gagnez un point en *Culpabilité*.
- ★ Chaque escouade a son **bouc-émissaire** et c'est tombé sur vous: gagnez un point de *Peur*.

3. Domaines & rôles

Il vous faut maintenant déterminer le niveau des domaines du personnages. Les domaines reflètent les compétences d'un personnage. Ils sont au nombre de quatre, *Recherche*, *Destruction*, *Cœur* et *Esprit*.

- ★ La *Recherche* représente la vigilance ainsi que la capacité à se déplacer en terrain dangereux.
- ★ La *Destruction* représente la capacité du personnage à éliminer ses adversaires.
- ★ Le *Cœur* mesure aussi bien l'endurance physique et mentale du personnage que son empathie.
- ★ L'*Esprit* quand à lui représente le sang-froid du personnage et sa capacité à commander.

Les domaines sont notés de 1 à 5.

domaines

Niveau	Recherche	Destruction	Cœur	Esprit
1	*Distrait*	*Civil*	*Introverti*	*Confus*
2	*Attentif*	*Agressif*	*Ouvert*	*Méthodique*
3	*Vigilant*	*Brutal*	*Énergique*	*Vif*
4	*Méfiant*	*Violent*	*Inépuisable*	*Brillant*
5	*Paranoïaque*	*Psychotique*	*Envahissant*	*Obsessionnel*

Chaque personnage possède : un domaine au niveau 4, un domaine au niveau 3, un domaine au niveau 2 et un domaine au niveau 1. Le score de chaque domaine influe sur votre rôle dans l'escouade :

- ★ Si votre premier domaine est l'*Esprit* vous êtes **le chef,** gagnez un point en *Indifférence*. Les gens ont tendance à se tourner vers vous quand une décision doit être prise.
- ★ Si votre premier domaine est le *Cœur* vous êtes **le prêcheur**, gagnez un point en *Culpabilité*. Les gens ont tendance à se tourner vers vous quand ils ont besoin d'être réconfortés.
- ★ Si votre premier domaine est la *Recherche* vous êtes **un survivant**, gagnez un point en *Peur*. Les gens ont tendance à se tourner vers vous pour savoir où se trouve l'abri le plus proche.
- ★ Si votre premier domaine est la *Destruction* vous êtes **un tueur**, gagnez un point en *Violence*. Les gens ont tendance à se tourner vers vous quand quelqu'un doit se salir les mains.

4. Dérives

Additionnez les points de Dérives accumulés au cours des étapes 1 et 3. Notez les sur votre feuille en noircissant un rond par point dans chaque dérive concernée en partant de l'extérieur du cercle.

Conseil

Par exemple, un personnage Indifférent (1 point en Indifférence), qui a suivi le troupeau (Mouton, 1 point en Culpabilité) et est devenu un prêcheur (1 point en Culpabilité).

L'utilisation des dérives et leurs conséquences sont abordées dans le chapitre dédié au système de jeu.

5. dernières touches

Ancienneté
Ce trait aidera le soldat à mieux résister à la pression et au stress des combats. Un personnage gagne un point d'ancienneté à la fin du premier et du deuxième scénario de la campagne. L'ancienneté rend le soldat insensible aux effets du stress de même niveau. Le score d'ancienneté d'un soldat commence à zéro et ne peut jamais être supérieur à 2. Tout le monde a ses limites…

Conseil
Si le MJ et les joueurs souhaitent jouer une partie avec un ou des personnages plus expérimentés, vous êtes libre de commencer avec des scores d'ancienneté plus important.

ancienneté

Score	Signification
0	*bleu*
1	*aguerri*
2	*vétéran*

Notez à côté de chaque point d'ancienneté gagné le nom du scénario où le point a été gagné.

Conseil
Un soldat qui atteint un score de 2 en ancienneté peut augmenter un de ses domaines d'un point.



Blessures & stress
Ces deux compteurs mesurent les ressources les plus importantes du soldat : sa santé et son équilibre mental.

Frustration
L'organisation de la vie militaire est conçu pour générer ce qu'il faut de frustration pour vous permettre de la relâcher sur le champ de bataille. Mécaniquement les points de *Frustration* pourront être utilisés comme un bonus aux actions du soldat. Les soldats commencent avec un score en *Frustration* égal à 0.

Où est l'équipement ?
Lunettes de vision nocturne, détecteurs de mouvements, gilets pare-balles… Le bonus qu'ils peuvent éventuellement apporter ou le malus causé par leur absence ne devrait pas dépasser un dé. ***Shell Shock*** raconte l'histoire des soldats pas celle de leur matériel.

Le reste de l'escouade
Pour les autres membres de l'escouade, choisissez juste un nom, une attitude face au conflit et une attitude face à l'armée. Lorsqu'un jet de dé doit être fait par l'un d'eux, lancez 3D. Ces soldats sont gérés intégralement par les joueurs, le MJ ne s'en occupe pas.



SYSTÈME DE JEU

« on se sort les doigts du cul
ça va pas cicatriser »

Dans ***Shell Shock***, tous les jets de dés se font en opposition. L'action d'un personnage va toujours s'opposer à quelqu'un ou quelque chose. Le joueur lance un nombre de dés déterminé par son score dans le domaine utilisé.

- ★ On utilise la *Recherche* quand la vigilance du soldat est en jeu.
- ★ On utilise la *Destruction* quand le soldat tente de tuer ses ennemis.
- ★ On utilise le *Cœur* quand le soldat tente de résister à la fatigue, de soigner quelqu'un ou de le calmer.
- ★ On utilise l'*Esprit* quand le soldat doit prendre des décisions tactiques et que son sang-froid est en jeu.

Le nombre de dés de l'opposition dépend de la difficulté du conflit pour le personnage :

opposition

Difficulté	Opposition
Facile	*un dé de moins que le joueur*
Moyenne	*autant de dés que le joueur*
Difficile	*un dé de plus que le joueur*

Le résultat de chaque dé est considéré individuellement : un résultat de 4, 5 ou 6 est un **succès**, 1, 2 ou 3 c'est un **échec**.

Celui qui obtient le plus de succès remporte le conflit. La différence entre les succès du vainqueur et celui du vaincu vous donne la marge de réussite. Une égalité donne lieu à un status quo. Cette situation vous laisse le choix entre deux options : lancez un nouveau conflit mais avec des enjeux différents ou poursuivre la narration.

Conséquences d'un conflit

Les joueurs sont a priori conscients de ce qu'ils peuvent gagner, mais en tant que MJ vous devez être aussi clair que possible sur les conséquences d'un échec. Selon le type de conflit le personnage gagne un nombre de niveaux de Stress ou de Blessure égal à la marge de réussite de l'opposition. Vous pouvez également envisager des conséquences supplémentaires si la situation le justifie :

> **Exemple :** l'escouade escorte un convoi humanitaire et se retrouve bloquée à un check-point. Les personnages tentent de négocier le passage. Le MJ précise qu'en cas d'échec le convoi pourra tout de même passer mais les soldats qui tiennent le check-point confisqueront une partie de l'aide humanitaire.

> **Exemple :** lors d'une patrouille en pleine jungle, l'éclaireur de l'escouade fait un jet en Recherche. En cas d'échec les personnages sont victimes d'une embuscade.

> **Exemple :** Trouver un passage dans un champs de mines : en cas d'échec la marge est convertie en niveaux de Blessures pour le personnage qui a eu la bonne idée de passer devant.

Les Dérives, utilisations et conséquences

Comme nous l'avons dit plus haut, un personnage est exposé à quatre type de dérives : la *Culpabilité*, l'*Indifférence*, la *Peur* et la *Violence*. En cédant à celles-ci il peut sauver sa peau mais à quel prix ?

- ★ En cédant à la *Culpabilité*, un soldat accepte qu'une attaque qui devait l'atteindre touche en fait un autre membre de son escouade (s'il s'agit d'un autre PJ celui-ci ne peut utiliser cette dérive pour éviter l'attaque).
- ★ En cédant à l'*Indifférence* un soldat n'encaisse aucun niveau de *Stress* au cours d'un conflit.

- ★ En cédant à la *Peur* un soldat ne peut plus être attaqué par les soldats ennemis pendant la durée du combat, il trouve un abri ou son attitude pathétique inspire la pitié.
- ★ En cédant à la *Violence* un soldat tue un ennemi par succès obtenu (il s'agit de l'ensemble de ses succès, pas uniquement de sa marge de réussite).

A chaque fois qu'une dérive est utilisée, son niveau monte d'un point. Parvenu à 5 points dans une de ses dérives, le soldat est allé trop loin et le reste de sa vie portera les marques du conflit :

- ★ Submergé par la *Peur* le soldat passera le reste de sa vie à fuir ses responsabilités.
- ★ En cédant à l'*Indifférence* le soldat devient un sociopathe. Il finit sa vie seul et probablement dans un état dépressif avancé.
- ★ En se laissant séduire par la *Violence* le soldat passera le reste de sa vie à tabasser ceux qui auront le malheur de le croiser, femmes et enfants compris.
- ★ Rongé par la *Culpabilité*, le soldat se suicide, que ce soit en devenant alcoolique, toxicomane ou en se mettant une balle dans la tête.

Autres causes de dérives

Il existe des situations où les dérives peuvent augmenter. Celles-ci sont laissées à l'appréciation des joueurs. Mais voici quelques exemples précis pour vous guider :

- ★ Tuer un civil désarmé par erreur : +1 en *Culpabilité*.
- ★ Participer à des actes de torture, tuer un autre soldat : +1 en *Violence*.
- ★ Abandonner les membres de son escouade : +1 en *Peur*.
- ★ Faire une des choses ci-dessus sans regrets : +1 en *Indifférence*.

Les dérives sont au cœur d'une partie de ***Shell Shock***. Assurez-vous que vos joueurs ont bien saisi leurs rôles avant le début de la partie.



Frustration

« Le froid c'est une sensation de civil »

Sans même parler des dangers liés à la guerre, la vie de soldat génère son lot de frustrations. Le mécontentement qu'elle engendre finira tôt ou tard par être relâché sur le champ de bataille. En accumulant des points de *Frustration*, vous pouvez les réutilisez comme bonus en cours de partie. Un point de *Frustration* accorde 1D supplémentaire. Vous pouvez utiliser jusqu'à 3 points de Frustration pour une même action. Une fois utilisé, un point de *Frustration* est perdu.

Si votre score en *Frustration* dépasse celui de votre dérive la plus élevée : vous cédez ponctuellement à cette dérive et perdez tous vos points de *Frustration*. Un trouillard déserte avant d'être repris par la police militaire, un soldat violent participe à une bagarre qui tourne mal, un soldat indifférent se confectionne un collier d'oreilles pendant qu'un soldat rongé par la culpabilité se noie dans l'alcool.

CARNAGE

« Quand vous avez besoin de quelque chose, entrez, tirez et servez-vous »

Ce chapitre va s'attarder davantage sur les règles à utiliser dans le cas d'un affrontement physique. La résolution d'un combat suit la même logique que le système habituel. En revanche, si toute l'escouade prend part au combat, le calcul du score de l'opposition diffère légèrement :

rencontre

Difficulté	Niveau
Facile	*Meilleur score de l'escouade -1*
Moyenne	*Meilleur score de l'escouade*
Difficile	*Meilleur score de l'escouade +1*

- **Facile :** l'escouade peut s'en sortir en faisant appel à ses compétences.
- **Moyenne :** les choses peuvent tourner au vinaigre si les joueurs font n'importe quoi.
- **Difficile :** l'escouade devra certainement faire appel à ses dérives pour s'en sortir.

La plupart des conflits doivent être de niveau facile ou normal avec un maximum de un à deux conflit difficiles par partie.

Conséquence de la réussite

Dans un combat les pertes de l'ennemi dépendent de la marge de réussite du personnage :

- **1 succès** indique qu'un ennemi est blessé
- **2 succès** indiquent qu'un ennemi est mort

Conseil

Si le joueur obtient plus de deux succès et si la situation s'y prête, cela signifie qu'il a touché un autre ennemi. Si aucun autre ennemi ne se trouve à proximité, les réussites supplémentaires peuvent donner un avantage au personnage : il trouve un abri, des grenades, etc.

Conséquences de l'échec

Le personnage gagne un nombre de niveaux de Blessure égale à la marge de réussite de son adversaire. S'il s'agit d'un conflit non-mortel c'est la jauge de Stress qui subit le même sort.

Blessures

Les différents niveaux de santé sont :

- **Protection :** la protection du personnage (gilet pare-balle, armure de combat, chance...) n'est plus qu'un accessoire décoratif.
- **Touché :** le personnage a été touché par un éclat, il s'est foulé la cheville, etc... Il perd tout ses points de *Frustration*.
- **Blessé :** le personnage est grièvement blessé. Il ne peut plus se déplacer seul et il subit un malus de 1D à toutes ses actions.

★ **Mort :** le soldat meurt bêtement est un héros. Il a droit à une petite médaille et sa famille à une petite lettre.

Un infirmier peut tenter de stabiliser un personnage dont le compteur de *Blessure* est arrivé au niveau *Mort*. Il doit réussir un jet en *Cœur* difficile pour y parvenir. Un soldat « mort » puis réanimé par l'infirmier a été gravement blessé, il est démobilisé et rentre chez lui avec les séquelles suivantes, lancez 1D6 :

1 - 3	aucune séquelle
4 – 5	perte d'un membre, défiguré…
6	perte de deux membres ou pire encore…

Lorsqu'un membre de l'escouade meurt, tous les personnages gagne un point dans la dérive de leur choix, sauf s'il réussisse un jet normal avec leur niveau actuel d'Indifférence.

Stress

Les différents niveaux de *Stress* sont :

★ **Nerveux :** le personnage est inquiet et sur la brèche.
★ **Fébrile :** le soldat est distrait, sous tension. Il perd tout ses points de *Frustration*.
★ **Paniqué :** le personnage est au bord de la rupture. Il ne peut plus recevoir de bonus des autres soldats.
★ **État de choc :** le personnage s'effondre nerveusement et physiquement.

Une fois le *Stress* a son maximum, le soldat succombe à sa dérive la plus importante (au choix du joueur en cas d'égalité). Ses actions doivent refléter la dérive en question (attaquer lorsque l'on cède à la *Violence*, fuir quand on cède à la *Peur*, agir de façon suicidaire quand on cède à la *Culpabilité*, abandonner ses amis quand on cède à l'*Indifférence*, etc.). Il lance alors un nombre de dés égal à la valeur de sa dérive contre une difficulté normale pour déterminer le succès de son action.

Conseil

Chaque niveau d'ancienneté « immunise » le soldat aux effets du niveau de Stress correspondant.

Le reste de l'escouade ?

Ils sont gérés par le joueur qui a le score le plus élevé en *Esprit*. On ne fait a priori qu'un seul jet pour l'ensemble de l'escouade (sauf exceptions) en utilisant 3D.

Soutien

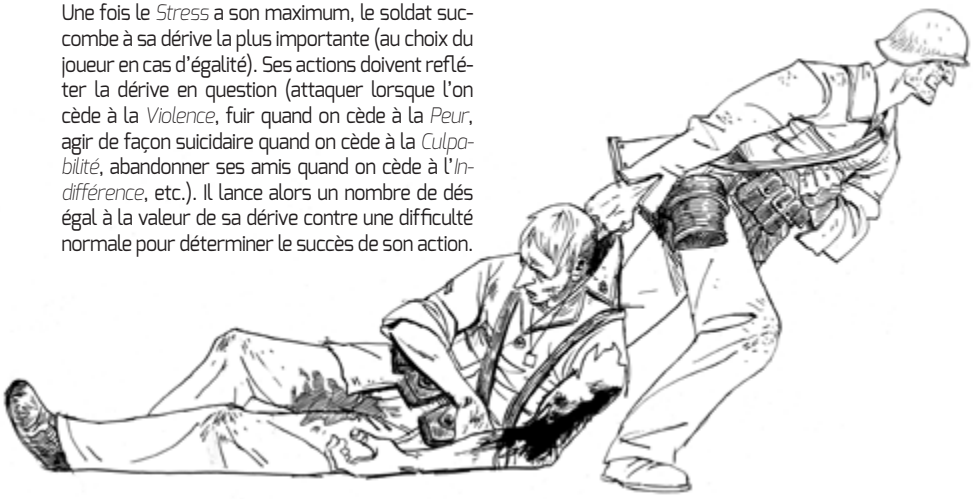
Un joueur peut choisir d'utiliser les succès qu'il obtient lors d'un conflit comme des bonus qu'il peut accorder à d'autres membre de son escouade.

Conseil

Un personnage qui donne des ordres peut ainsi convertir la marge de réussite obtenue sur un jet d'Esprit en dés de bonus pour ses subordonnés. Un combattant qui décide d'offrir un tir de couverture peut faire la même chose avec les succès obtenus par un jet en Destruction.

Une question d'initiative

Les personnages agissent par ordre décroissant d'Esprit.



Exemple de combat

L'escouade est en train de patrouiller dans les jungles vietnamiennes. L'éclaireur faire un jet difficile en *Recherche* (l'ennemi est bien camouflé et connaît le terrain). Matt l'éclaireur a un score de 4 en *Recherche*. Il lance 4D et obtient 2 succès, le Meneur lance 5D et obtient 3 succès.

Notre pauvre éclaireur gagne un niveau de *Stress* et il constate dépité que son escouade est tombée nez à nez avec une patrouille ennemie. Le combat s'engage. Le Meneur décide que le combat sera d'une difficulté moyenne, il lancera donc 4D pour l'opposition (4 étant le score de domaine le plus élevé du côté des personnages).

Le sergent Torres (le personnage qui a le score en *Esprit* le plus élevé) décide de donner des ordres à sa petite troupe. Il lance ses 4D d'*Esprit* contre les 4D de l'Ennemi. Il remporte le conflit avec une marge de 2 et peut donc donner 2D à l'un de ses soldats (ou 1D à deux soldats). Il ordonne au reste de l'escouade (les soldats qui ne sont pas incarnés par des joueurs) d'ouvrir le feu sur les positions ennemies.

Le reste de l'escouade lance habituellement 3D mais bénéficie en plus des 2D accordés par le sergent. Un des joueurs lance donc 5D opposés encore une fois aux 4D de l'adversaire. Il obtient une marge de 3. Un ennemi est abattu et un autre blessé.

Le joueur suivant indique qu'il va tenter de se rapprocher de l'ennemi pour jeter une grenade et tenter de faire un maximum de dégâts. Le MJ lui indique qu'il va devoir utiliser son domaine *Recherche* pour s'approcher le plus prudemment possible du camp et qu'en cas d'échec il sera certainement touché par l'ennemi.

Le joueur lance 3D en *Recherche* contre les 4D de l'Ennemi. Il obtient une marge de 1 : il réussit à lancer une grenade au milieu des troupes adverses. Le MJ décide que le nombre de morts parmi l'ennemi est égal au niveau de *Destruction* + le niveau de *Violence* du personnage.

Les autres joueurs agissent ensuite et le combat prend fin une fois que l'un des deux camps s'est enfui, rendu ou a été éliminé.

Comme vous pouvez le constater, le système de conflits de ***Shell Shock*** est très souple. Cela peut sembler un peu flou au premier abord mais le but des règles est de vous permettre de mettre en scène rapidement n'importe quel type de conflit, qu'il s'agisse d'une bagarre au mess des officiers ou un affrontement entre blindés à Koursk. Utilisez votre bon sens, jetez un œil à la filmographie et vous serez capable de faire face à n'importe quelle situation.

Dans l'exemple ci-dessus, le MJ a décidé que les dégâts d'une grenade serait égaux à la somme des scores de *Destruction* et de *Violence* du soldat. Vous pouvez très bien décider qu'un joueur qui décide de lancer un tir d'artillerie sur un village peut faire (*Esprit* + *Indifférence*) x10 victimes parmi les civils... Dans tous les cas, délimiter clairement les enjeux d'un conflit vous permettra d'improviser sans problème.





PÉRIODES DE REPOS

Après les combats les personnages auront peut-être la satisfaction de retrouver leur lit de camp et leur ordinaire. Chaque période de repos permet au personnage d'éliminer tous ses niveaux de *Stress* et de *Blessure*. Mais tout n'est pas rose, un personnage est alors confronté à…

L'ennui

La vie d'un soldat est faite avant tout de routine. Le simple fait d'être dans une période de repos fait gagner 1 point de *Frustration* au soldat. Il peut le gagner en multipliant les beuveries, en se bagarrant avec d'autres soldats… C'est sans importance.

Les punitions

Pendant la période de repos, les personnages peuvent être réprimandés ou punis par leurs supérieurs (mission ratée, désobéissance…). Cela fait gagner 2 points de *Frustration* aux personnages concernés mais ne leur permet pas d'éliminer leur niveau de *Stress*.

Les événements divers

Au cas où vous voudriez apporter un peu de variété aux périodes de repos, voici quelques exemples d'événements susceptibles d'arriver dans une base militaire et leurs conséquences pour les soldats.

événements

2D6	Événements
2	*Exercice d'alertes : +1 point de Frustration*
3	*Accident : +1 niveau de Stress*
4	*Suicide d'un soldat : +1 niveau de Stress*
5	*Tir accidentel : perte des points de Frustration*
6	*Attaque ennemie : Passez en mode carnage !*
7	*Bagarre : perte des points de Frustration*
8	*Pétage de plomb : un soldat, armé, qui craque, c'est embêtant*
9	*Visite d'un ponte : sortez les tenues de parade : +1 point de Frustration*
10	*Rumeurs : la guerre est finie, le bataillon va être déplacé :+1 point de Frustration*
11	*Un personnage perd l'un de ses proches (parent, petite amie…) : +1 niveau de Stress*
12	*La compagne/le compagnon du personnage le quitte : +1 niveau de Stress*



JOUER À SHELL SHOCK

Ce chapitre vous donne (idéalement) les outils nécessaires pour mener une partie de ***Shell Shock*** et pour créer vos propres scénarios.

Quelle guerre ?

Dans quel conflit allez-vous placer votre partie de ***Shell Shock*** ? C'est une question importante à plus d'un titre car elle va vous donner un cadre pour l'ensemble de votre partie : de la création de personnage à la conclusion de votre campagne en passant par la structure de vos parties. Il n'est pas possible de résumer ici les spécificités de chaque conflit mais nous pouvons vous aider à garder en tête les points les plus importants.

Création de personnage

Les personnages ont-ils été mobilisés ? Sont-ils des soldats professionnels ? Cela va guider les joueurs dans leur choix et les aider à mieux cerner leur alter-ego.

> **Exemple :** un soldat professionnel qui choisit l'attitude pacifiste s'est peut-être engagé pour satisfaire une tradition familiale plus que par vocation. Un autre peut-être trouillard : il s'est engagé pour la paye en pensant qu'il n'irait jamais sur le terrain, etc.

Le deuxième point important à déterminer est l'attitude générale de la population face à la guerre. Cela va conditionner son point de vue par rapport au soldat. Une recrue qui part se battre dans le Pacifique en 1942 n'est pas vue de la même manière que celle qui va faire la guerre au Vietnam en 1967. C'est encore plus important si le conflit que vous avez choisi est une guerre civile car cela conditionnera l'attitude de la plupart des gens que les personnages seront amenés à rencontrer.

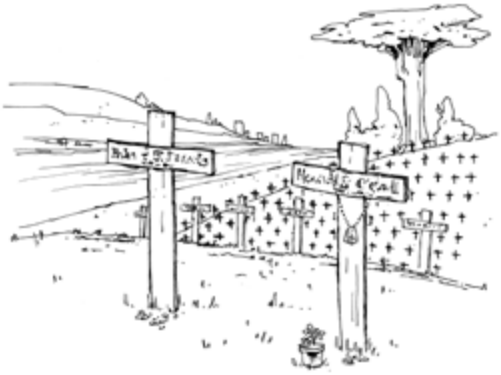
Découpage de la campagne

Comme nous l'avons vu au début de cet ouvrage, une partie « idéale » de ***Shell Shock*** se déroule sur trois périodes : le baptême du feu des personnages, un événement majeur du conflit en cours et la fin de la guerre pour les personnages. Essayez de trouver une toile de fond pour chacun de ces scénarios dans le conflit en cours.

> **Exemple :** si vous choisissez de suivre des soldats de l'Armée Rouge pendant la Seconde Guerre Mondiale vous pouvez choisir les cadres suivants : bataille de Smolensk, bataille de Stalingrad, prise de Berlin. Pour la guerre de Corée il pourrait s'agir de la bataille de Kaesong, celle de Soyang puis enfin celle d'Arrowhead.

Découpage d'une partie

Dans ***Shell Shock***, les personnages évoluent dans trois types d'environnement différents. Ils se trouvent en mission, en plein combat ou au repos. Les missions sont les scènes qui impliquent toutes les actions en zone dangereuse, en dehors du combat. Le combat inclut toutes les scènes où les soldats sont confrontés à l'ennemi (de l'embuscade à la bataille rangée). Les périodes de repos se déroulent loin des zones de combat (base arrière, permission…) et permettent aux soldats de soigner leurs blessures et d'éliminer leurs niveaux de Stress. Une partie de ***Shell Shock*** comprend toujours au moins une scène dans chacun de ces environnements.



Les missions et leurs complications

Les missions de l'escouade doivent rester relativement simple afin que les joueurs puissent en saisir rapidement les tenants et les aboutissants. Ce qui va les rendre intéressantes ce sont les choix qu'elles vont forcer les joueurs à faire. Quelques exemples :

Obtenir des renseignement sur l'ennemi
L'escouade croise une équipe chargée de la même mission contre leur camp. La personne qui possède les informations ne veut pas prendre part au conflit. Les renseignements sont un leurre et se révéleront faux, les personnages vont devoir conduire un interrogatoire sur un prisonnier…

Tendre une embuscade aux forces ennemies
L'embuscade ne peut se dérouler que dans une zone pleine de civils, l'ennemi est prévenu, les forces présentes ne sont pas des troupes ennemies mais l'escouade reçoit tout de même l'ordre d'attaquer…

Assassiner un officier ennemi
L'officier ennemi se révèle être un civil, la cible veut mettre fin au conflit, la cible est un agent double, la cible veut passer du côté des personnages…

Déplacer des civils en prévision d'une attaque ennemie
Les civils refusent d'être déplacé pour des raisons religieuses ou politiques, les civils veulent se battre aux côtés des soldats, les civils souhaitent aider l'ennemi…

Surveiller la distribution d'aide humanitaire
Des troupes ennemies veulent dérober l'aide, la distribution se termine en émeute, personne n'ose venir, les troupes « alliées » aux personnages détournent une partie de l'aide humanitaire…

Trouver un camp de prisonniers
Seul un prisonnier doit-être sauvé, les autres sont dispensables, le camp de prisonniers vient tout juste d'être évacué par convoi et l'escouade à une petite chance de le rattraper, les prisonniers ne peuvent pas se déplacer…



Retrouver son camp après un crash
L'escouade est considérée comme perdue, le crash a eu lieu du mauvais côté de la frontière et aucune aide ne peut-être envoyée, l'escouade est pourchassée par des trafiquants de drogue…

Évacuer des blessés
Il n'y a pas assez de véhicules pour tous les blessés, certains blessés sont intransportables, les troupes ennemies arrivent plus vite que prévu, certains blessés sont en fait atteints d'une maladie extrêmement contagieuse et mortelle…

S'évader d'un camp de prisonniers
Les prisonniers seront bientôt emmenés dans une prison plus sécurisée, les prisonniers sont condamnés à mort, un des prisonniers travaille pour l'ennemi, l'ennemi fait croire que la guerre est terminée…

Secourir quelqu'un perdu derrière les lignes ennemis
La cible est en fait passée dans le camp adverse, l'opération de récupération n'est pas officielle, le temps est limité, les troupes ennemies cherchent activement la personne disparue…

Mener les forces locales en patrouille
Les troupes sont démotivées et/ou mal entraînées, un traître se trouve parmi les hommes assignés à l'escouade, les soldats veulent défendre leur village alors qu'ils ont l'ordre de battre en retraite…

Procéder à l'arrestation d'un chef de guérilla
La cible reçoit le soutien de la population, la cible est un agent double, la cible fomente un attentat contre la base de l'escouade, la cible utilise la population civile comme bouclier…

Détruire une installation stratégique
L'installation est vitale pour les civils de la région, la destruction de l'installation va causer d'énormes dégâts collatéraux, l'installation est protégée par des boucliers humains…

Retrouver des déserteurs
Les déserteurs cherchent le véritable coupable, un des déserteurs a des liens familiaux avec un des membres de l'escouade, les déserteurs dressent les civils contre l'escouade, l'affaire attire la presse…

Tenir un check-point
Des civils veulent juste fuir les combats et doivent être refoulés, un attentat suicide se prépare contre le check-point, des enfants viennent réclamer de la nourriture et lancent des pierres sur les personnages quand ils refusent…

Accompagner une délégation de paix
Un traître se trouve au sein de la délégation, les négociations donnent du temps à l'ennemi pour une offensive, une scission chez l'ennemi provoque une attaque contre la délégation…

Emmener un journaliste en patrouille
Le journaliste prend des risques inconsidérés, l'escouade est prise à parti par des civils, l'escouade est prise dans une embuscade, le journaliste veut faire un portrait à charge de l'escouade…

Amener un véhicule à bon port
Du sous-marin au navire marchand en passant par le camion bourré d'explosifs, le véhicule des personnages est la cible d'un ennemi particulièrement tenace. Les différents jets en opposition indiquent si l'ennemi est semé et pour combien de temps, les combats peuvent affecter aussi bien la structure du véhicule que la santé des personnages.

Gérer un hôpital de campagne
Les personnages forment une équipe médicale. En dehors des combats, les blessures représentent la fatigue des personnages. Chaque convoi de blessés est alors traité comme un combat où l'ennemi est remplacé par les blessés et où les réussites du chirurgien indiquent le nombre de patients soignés. Les scores en *Destruction* élevés pourront toujours servir quand l'hôpital sera attaqué…

Faire sauter la banque
L'escouade peut tenter de profiter de la guerre pour amasser un gros pactole. Les civils qui tiennent ce qui tient lieu de banque ne seront sans doute pas d'accord, pas plus que les troupes ennemies, sans parler des supérieurs des personnages qui pourrait envoyer d'autres hommes à leurs trousses.

Survivre à l'invasion zombie
L'escouade est en fait un groupe de survivants qui tente de faire face à l'épidémie zombie. Ils devront affronter d'autres survivants pour tenter de survivre et devront sortir les machettes dès qu'un personnage atteindra le niveau *Blessé*…

Assouvir une vengeance
Une fois démobilisée, une escouade de soldats décide d'assassiner l'homme politique ou les membres de l'organisation à l'origine de la guerre. Quels sacrifices seront-ils prêt à faire pour y parvenir ? De quel côté se situent leurs amis ou leur famille ?



SCENARIO

LA LONGUE NUIT

Ce scénario met en scène la retraite de l'Armée Rouge face aux troupes allemandes au cours de l'été 1941. Les personnages des joueurs seront des soldats de la 3ème armée du général Vasily Kuznetsov actuellement encerclée par les forces allemandes. Ils vont devoir s'échapper puis tenter de retrouver le gros de l'Armée Rouge à Smolensk. Ce sera un voyage long et périlleux qui ne manquera pas de les placer devant des situations difficiles.

Création de personnage pour le scénario

Shell Shock vous propose des règles très simple pour créer les personnages afin que vous puissiez l'enrichir quand le besoin s'en fait sentir. Pour ce scénario, les joueurs vont piocher (au hasard) une information concernant leur personnage : inscrivez les textes suivants sur un bout de papier et donnez-les à vos joueurs avant qu'ils ne commencent à créer leurs personnages.

- ★ Ton personnage a perdu toute sa famille lors d'un bombardement allemand. Il ne lui reste plus qu'un frère, également soldat et posté à Smolensk.

- ★ Ton personnage est un membre du renseignement militaire (le GRU), personne ne le sait en dehors de ses supérieurs directs. Il aussi bien chargé de trouver des renseignements sur l'armée allemande que de surveiller le patriotisme de ses compagnons.

- ★ Ton personnage a un grand-père allemand et parle très bien cette langue. Son père a été arrêté et fusillé par le NKVD (la police politique de l'URSS) car soupçonné d'avoir des sympathies pro-nazies.

- ★ Ton personnage est un fermier enrôlé dans l'Armée Rouge après avoir brûlé sa maison et ses récoltes pour ralentir la progression des troupes allemandes.

Pour finir les PJ possèdent tous un fusil Mosin-Nagant et plusieurs cartouches. L'escouade est en plus dotée d'un modèle de précision équipé d'une lunette et destiné au sniper (généralement le soldat ayant le meilleur score en *Destruction* du groupe). Le principal avantage de cet arme est bien entendu la possibilité de tirer à longue portée et d'atteindre ainsi des cibles inaccessibles aux autres membres de l'escouade. Dans le cadre de ce scénario la gestion des munitions est sans importance.

Prologue

Un commissaire politique est assis derrière un bureau dans un bâtiment en ruine, il s'adresse à quelqu'un dont le visage est caché : *« Pouvez-vous me donner un résumé des événements de la semaine dernière ? »*. Notre mystérieux interlocuteur commence alors son récit…

Chapitre I
MINSK

Les personnages sont affectés à la garde d'un carrefour dans la ville de Minsk, une ville sévèrement touchée par les bombardements de la Luftwaffe et désormais encerclés par l'armée allemande. Le poste des personnages, situé dans un ancien café, est en liaison avec d'autres poste via un téléphone de campagne. Laissez les joueurs choisir qui montent la garde et qui profite de sa (courte) période de repos. Le téléphone de campagne sonne,le personnage qui décroche n'entends qu'un seul mot avant que la communication ne soit coupée : *« PANZER !!! »*. Un énorme char allemand sort de l'immeuble en face de celui des PJ en défonçant la façade, le fait de rouler sur les débris dévie son tir qui touche l'étage situé au-dessus de celui des personnages.

Le tank

Les personnages doivent livrer combat contre le tank et il ne possède qu'une seule arme anti-char. Seul le personnage possédant cette arme peut tenter des jets de *Destruction* contre la cible. Le char est considéré comme une opposition moyenne : sa mobilité et le champs de vision de l'équipage est très réduit en milieu urbain. Une fois que le personnage équipée de l'arme anti-char est parvenu a accumuler 4 réussites contre le char, celui-ci est détruit. Il est également possible d'attirer le tank vers des mines, une fosse ou n'importe quel autre type d'obstacle en réussissant des jets en *Esprit*. Il faut là aussi cumuler 4 réussites pour immobiliser le char : chaque jet représente les manœuvres du ou des personnages concernés pour attirer le tank dans un piège.

Une fois que cela sera fait les personnages seront rejoints par des renforts qui feront l'équipage du char prisonnier (il reste au moins un survivant même si le char est détruit). Les personnages bénéficient alors d'une période de repos et peuvent alors éliminer la totalité du *Stress* et des *Blessures* éventuellement reçus au cours de leur affrontement avec le char.

L'interrogatoire
L'interrogatoire du (ou des) prisonnier(s) allemand(s) est confié aux personnages (le commissaire politique sait qu'un des PJ est membre du GRU et qu'un autre parle allemand). Le lieutenant Zlabin qui dirige le peloton des personnages veut connaître les positions ennemies afin de permettre à des petits groupes de soldats d'échapper au siège. Les personnages ont toute latitude pour obtenir ces réponses et le prisonnier doit-être abattu à l'issue de l'interrogatoire.

Zlabin, lieutenant au bout du rouleau
Le lieutenant est un homme fatigué. Son crâne chauve est toujours ridé par l'inquiétude. Il ne prononce jamais un mot plus haut que l'autre et ne perd pas de temps en conversations inutiles. Il sait que la situation à Minsk est perdue et tente de sauver autant d'hommes qu'il peut.

Tout personnage qui utilise la torture gagne un point en Violence. Tout personnage qui s'y est opposé et laisse faire gagne un point en Culpabilité. Quelque soit la méthode utilisée, laissez le personnage qui mène l'interrogatoire faire un jet en *Esprit* contre une difficulté qui va dépendre du comportement des personnages : s'ils sont violents le jet sera difficile, moyen s'ils l'interrogent sans faire de zèle et facile s'ils tentent de le rassurer et lui promettent de ne pas le tuer. Faites le jet d'opposition en secret. Notez bien si l'interrogatoire est un succès ou échec mais en laissant les joueurs dans le flou : le prisonnier parle mais ces ses informations sont-elles dignes de confiance ? Aux joueurs de décider ensuite ce qu'ils font de leur prisonnier : ils peuvent le laisser s'enfuir ou l'abattre. Une fois l'interrogatoire terminé les personnages doivent aller faire leur rapport au lieutenant Zlabin.

Karl, prisonnier allemand terrifié
Karl n'a aucune envie de mourir et fait tout ce qu'il peut pour s'attirer la sympathie des personnages : il essaye de chanter l'Internationale (mais ne connaît visiblement pas les paroles), montre une photo de sa femme et ses enfants, etc.

Le lieutenant Zlabin écoute le rapport des personnages, il réfléchit quelques instants puis les congédie. Une heure après ils sont à nouveau convoqués avec plusieurs autres groupes de soldats. Ils doivent tenter de quitter Minsk en traversant les lignes ennemies grâce aux informations obtenues lors de l'interrogatoire. Les personnages partiront à la nuit tombée avec ce qui reste de leur escouade (environ quatre hommes). Leur mission est de se regrouper à Smolensk (ville située à plus de 350 km) où se déroulera probablement la prochaine offensive allemande : Minsk va tomber d'ici quelques heures…

Le lieutenant Zlabin donne également la consigne suivante aux personnages : *« N'oubliez pas que nous devons à tout prix freiner la progression des nazis, faites évacuer tous les villages que vous trouverez sur votre route et brûlez-les, entre ici et le reste de l'Armée Rouge ils ne doivent trouver que des cendres, la victoire sera à ce prix, n'hésitez pas camarades, c'est la survie de notre mère patrie qui est en jeu »*



Si l'interrogatoire s'est soldé par un échec, le prisonnier allemand a menti : les personnages vont tomber nez à nez avec une escouade ennemie (combat de difficulté normale). Les personnages n'auront guère le temps de s'attarder et ne pourront se débarrasser que d'un niveau de *Blessure* ou de *Stress* avant d'arriver au chapitre suivant.

Si l'interrogatoire s'est soldé par une réussite les personnages arrivent à proximité d'un centre de communication allemand faiblement gardé. Un poste de ce genre contient certainement des choses qui intéresserait énormément les supérieurs des personnages (positions des troupes ennemies, codes radios, etc.). Ils peuvent également tenter de subtiliser un moyen de transport s'ils le souhaitent.

Chapitre II
LE VILLAGE

Qu'ils voyagent à pied ou à bord d'un véhicule volé aux allemands, les personnages vont arrivés en vue d'un petit village Biélorusse entouré par la forêt, à court de carburant ou à bout de souffle. Ils ont besoin de se reposer et surtout de se nourrir. Si les personnages sont arrivés à pied, il doivent faire un jet de *Cœur* difficile, en cas d'échec ils gagnent un niveau de *Blessure*. Tous les personnages gagnent deux point de *Frustration* en raison du manque de sommeil. A peine arrivé aux abords du village, ils entendent plusieurs détonations suivit de plusieurs cris de femmes. La suite des événements dépend de leurs choix, ils peuvent…

Partir en reconnaissance
A l'entrée du village se trouve les cadavres d'un homme et d'un jeune garçon, les yeux bandés. Plusieurs soldats allemands sont en train de faire entrer plusieurs hommes dans une grange. Leur officier s'adresse au reste du village, majoritairement des femmes et des enfants : *« Vos hommes vous seront rendus une fois que le reste de nos troupes arrivera pour protéger votre village de la vermine bolchevique »*. Il doit y avoir une vingtaine de soldats et une cinquantaine de villageois (sans compter la vingtaine d'hommes enfermés dans la grange). Le soldat membre du GRU sera capable d'identifier les soldats allemands comme des parachutistes : des soldats bien entraînés et très motivés.

Secourir les otages
La grange où se trouve les prisonniers est très bien gardée et il sera difficile de libérer les prisonniers sans donner l'alerte. Tous les jets liés à des actions concernant directement la grange seront donc difficile. Même en cas d'alerte ailleurs dans le village, les gardes ont reçus la consigne de ne pas quitter leurs postes. Si les personnages tentent de faire sortir les otages alors que l'alerte est donnée, la moitié d'entre eux sera abattu alors qu'ils tentent de s'enfuir. Chaque personnage gagnera alors un point en *Culpabilité* ou en *Indifférence* (selon l'attitude du personnage par rapport aux problèmes des villageois).

Prendre contact avec les villageois
Il est assez facile de prendre contact avec un des habitants du village non loin de ses abords. Les femmes du village sont prêtes à tout pour aider les personnages à condition qu'ils les aident à éliminer les soldats allemands. Elles leur fourniront de la nourriture, de l'essence, tout ce dont les personnages ont besoins et sont prêtes à participer elles-mêmes à l'action.

Svetlana, villageoise biélorusse hargneuse
C'est le fils de Svetlana qui a été abattu par les parachutistes allemands, en guise « d'avertissement » pour les autres. Elle ne reculera devant rien pour aider les personnages si elles pensent qu'ils vont l'aider à se venger. Dans le cas contraire elle les traitera certainement de traîtres et de lâches et empêchera les autres villageois de les aider.

C'est aux joueurs de décider de quelle manière ils vont résoudre le problème. Ils doivent toutefois garder en tête la consigne que leur a donné le lieutenant : rien ne doit aider l'ennemi et pour cela le village doit-être brûlé. Une partie de la population s'y opposera. Si les personnages n'interviennent pas les villageois décideront, la mort dans l'âme, de brûler leur village. Si les personnages forcent, d'une manière ou d'une autre les villageois à brû-

ler leur village avant qu'un accord puisse être trouvé ils gagnent un point en *Violence*. Avant de passer au chapitre suivant chaque membre de l'escouade gagne un point d'ancienneté.

Chapitre III
SMOLENSK

L'armée allemande est en marche vers Smolensk et aligne deux fois plus d'hommes et de char que l'Armée Rouge. Si la ville tombe, c'est Moscou qui sera menacée… Après quelques jours de voyage, les personnages arrivent à Smolensk où ils retrouvent le lieutenant Zlabin. Les personnages ont le temps d'éliminer toutes les *Blessures* et le *Stress* reçu au cours du chapitre précédent. Ils sont également débriefés par leur lieutenant. Si les personnages ont ramenés des informations du poste de communication allemand du premier chapitre ils sont désormais bien vu par le commissaire politique.

Au poste de garde
L'escouade est de nouveau affectée à une position défensive, cette fois-ci dans les faubourgs de Smolensk. Quelques jours passent dans l'inaction la plus totale (les personnages gagnent tous un point de *Frustration*). Ils voient défiler la population de Smolensk qui tente de quitter la ville, leurs maigres possessions empilées parfois dans de simples brouettes. Les rumeurs concernant l'offensive allemande vont bon train (gain d'un nouveau point de *Frustration*) ce qui n'améliore pas le moral des troupes : Minsk est tombée et les dernières poches de résistance sont balayées, il ne fait plus aucun doute que Smolensk sera la prochaine cible de la machine de guerre nazie…

Sniper !
Un tireur allemand s'en prend aux civils qui tentent d'évacuer la ville, créant un mouvement de panique. Un personnage peut tenter de canaliser les mouvements de la foule en réussissant un jet difficile en *Coeur*. Si personne ne s'en préoccupe, plusieurs personnes meurent piétinées dans la panique. Un jet difficile en *Recherche* est requis pour trouver la position du tireur. Une fois trouvé, un personnage équipé d'un fusil de sniper sera le seul capable de l'atteindre. Il lui faudra pour cela réussir un jet difficile en Destruction. En cas d'échec c'est le sniper allemand qui le touche ! Si le sniper allemand est touché au moins une fois, il bat en retraite. A une cinquantaine de mètre du poste des personnage apparaît alors un couple : l'homme soutient sa femme qui semble avoir été blessée. Au carrefour 50 mètres derrière eux apparaît un tank allemand.

Panzer !
Les personnages ne vont pas avoir beaucoup de temps pour se décider : s'ils ne font rien le couple sera abattu par la mitrailleuse du tank. Si c'est le cas chaque personnage gagne un point en *Indifférence* (« *c'est des civils je m'en fous* ») ou en *Culpabilité* (« *j'aurais aimé les aider mais je ne voyais pas comment* »). Le tank est suivit par plusieurs fantassins, il semblerait que l'offensive allemande ait commencée ! Les joueurs n'ont pour l'instant que deux options :

Prendre la fuite
S'ils s'enfuient tous les civils encore présents seront massacrés par les troupes allemandes, chaque membre de l'escouade gagne un point en *Indifférence*. Ils ne sont pour autant pas sorti d'affaire et devront faire face à groupe de soldats allemands venant d'une autre direction. Ils devront alors survivre à un combat difficile : les troupes allemandes sont plus nombreuses (deux fois le nombre de personnages) et mieux équipées. De plus les rues sont encore pleines de civils paniqués, lorsqu'un personnage rate l'un de ses jets, il reçoit des niveaux de *Stress* plutôt que de *Blessure* quand il voit un civil tombé devant lui, touché par une balle qui lui était destinée… Une fois ce combat résolu, passez au paragraphe Le retour du tank.

Protéger les civils
Les personnages peuvent décider d'attirer l'attention du tank et des fantassins en attirant leur feu sur eux. Ils devront réussir un jet difficile en *Recherche* pour échapper aux tir ennemis, puis un autre en *Esprit* pour ne pas paniquer (en cas d'échec, ils encaissent respectivement des niveaux de *Blessures* et de *Stress*). La suite de la rencontre suit le déroulement d'un combat normal. Au bout de deux échanges la majorité des civils est parvenue à s'enfuir et les personnages peuvent déguerpir.



Le retour du tank

Alors que les personnages se croient tirés d'affaire un tank fait son apparition au coin d'une rue. L'issue de cette rencontre va dépendre de la conduite des personnages au cours du premier chapitre. Si les personnages ont exécutés Karl : ils doivent livrer un combat difficile contre le tank et ils ne sont pas équipés d'armes anti-char. Échapper au char demandera à chaque personnage de cumuler 4 succès avec des jets de *Recherche*, au cours du combat ils entendront un membre de l'équipage du char qui leur criera en allemand : *« ça c'est pour Karl bande d'enfoirés ! »*. Si les personnages ont laissé Karl s'enfuir : le tank s'immobilise rapidement. Les personnages voient alors sortir de la tourelle leur ancien prisonnier, Karl. Il semble exténué et observe ses « ennemis » un long moment avant de parler d'une voix fatiguée : *« Auf Wiedersehen »*, nos héros sont alors libres de partir.

Épilogue

Si l'agent du GRU est encore vivant à la fin du scénario, vous pouvez mettre en scène un dialogue entre lui et un commissaire politique : « merci pour ce résumé agent [nom du personnage appartenant au GRU], peut-on savoir quelles sont vos recommandations concernant les membres de votre escouade ? ». Parmi les recommandations possibles : promotion, décoration, punition ou exécution sommaire…

Inspirations

Shell Shock vous donne essentiellement des outils pour gérer vos parties vous aurez également besoin de matière pour peupler vos scénarios de situations et de personnages crédibles. Nous vous invitons donc à consulter les œuvres suivantes qui nous semble parfaitement correspondre aux genre d'histoire que peut faire naître ***Shell Shock***.

Filmographie : *L'Américanisation d'Emily* d'Arthur Hiller, *La ligne rouge* de Terence Mallick, *Warriors* de Peter Kosminsky, *Croix de fer* de Sam Peckinpah, *No man's land* de Danis Tanovic, *La bête de guerre* de Kevin Reynolds, *Frères de sang* de Kang Je-gyu , *Platoon* d'Oliver Stone, *Un pont trop loin* de Richard Attenborough , *À l'ouest rien de nouveau* de Lewis Milestone , *Les sentiers de la gloire* et *Full Metal Jacket* de Stanley Kubrick, *Johnny s'en va t'en guerre* de Dalton Trumbo, *Birdy* d' Alan Parker , *Generation Kill* de David Simon, *Armadillo* de Janus Metz

Livres : *À l'ouest rien de nouveau* d'Erich Maria Remarque, *Johnny s'en va t'en guerre* de Dalton Trumbo, *Voyage au bout de la nuit* de Louis-Ferdinand Céline, *La conduite de la guerre* de William Langewiesche, *Hommage à la Catalogne* de George Orwell, *La Guerre éternelle* de Joe Haldeman, *Ivan's War : the Red Army at war 1939-1945* de Catherine Merridale, *The Hidden War* d'Artyom Borovik, *Sous le feu* du Lieutenant-Colonel Goya.

Jeux vidéos : *Spec Ops : the Line* pour son scénario écrit par Walt Williams.

Bandes-dessinées : *The Nam* de Doug Murray et Michael Golden, *DMZ* de Biran Wood, *Halo Jones* d'Alan Moore, *303* de Garth Ennis

N'oubliez pas que si vous avez la moindre question sur le jeu, vous pouvez venir les poser sur notre forum : *http://forumsdelours.xooit.com/index.php*

« Malheureux le pays qui a besoin de héros. »
Bertold Brecht, La vie de Galilée

FEUILLE DE PERSONNAGE

SHELLSHOCK2

NOM

GRADE

ATTITUDE FACE AU CONFLIT

ATTITUDE FACE À L'ARMÉE



RECHERCHE ○○○○○

DESTRUCTION ○○○○○

CŒUR ○○○○○

ESPRIT ○○○○○

ANCIENNETE ○○

FRUSTRATION ○○○○○

SANTE		STRESS	
Protection	○	○	Nerveux
Touché[1]	○	○	Fébrile[3]
Blessé[2]	○	○	Paniqué[4]
Mort	○	○	État de choc

1 : perte des points de *Frustration*
2 : pas de déplacement seul, -1D à tous les jets
3 : perte des points de *Frustration*
4 : plus de bonus de la part d'un autre soldat

la table aléatoire
va te faire soigner !

Et voilà, après un combat épique ou une embuscade particulièrement vicelarde, le PJ de Gérard est encore sur le carreau, et cette fois, sévèrement (vous ne l'avez pas zigouillé parce que vous êtes cool). Petit hic : il n'y a pas de soigneur dans le groupe, ou en tout cas personne d'assez doué pour le remettre sur pied… et le temple ou l'hosto, c'est long, cher et pas bien discret, et le temps que son perso se remette, Gérard va encore bouder pendant que les autres joueurs continuent l'aventure sans lui. Heureusement, vous avez composé le numéro du comité des tables aléatoires, et nous allons donner suite à votre appel, afin de faire de cette mésaventure un intermède sympa.
Donc, vous vous mettez en quête d'un soigneur assez balèze pour remettre Gérard sur pied vite fait bien fait alors que ses intestins pendent comme des guirlandes un soir de Noël ? Suivez le guide.

Un premier jet sur la table **Va te faire soigner** vous permet de générer la structure de cet interlude qui permettra à votre PJ convalescent d'être soigné… ou pas. Elle vous renvoie sur plusieurs autres tables pour concocter un PNJ soigneur pas piqué des hannetons au lieu d'une simple blouse blanche.



Par exemple, le premier jet vaut 4, et correspond à « Les PJ en ont entendu parler par un [agent] local, c'est [profil de soigneur]. Il travaille en fait pour leur ennemi. [Action négative]. Puis il s'échappe pour se réfugier dans [lieu], où il se cache avec l'agent qui l'a mis en relation avec les PJ. » Avec les jets suivants (6, 2, 5, 4), un proxénète met les PJ en relation avec un dealer de haut vol qui fournit les notables locaux, capable d'administrer au convalescent une substance qui devrait lui filer un sacré coup de fouet et régler son souci. Ce que les PJ ne savent pas, c'est qu'il est en fait à la solde de leur ennemi. Ainsi, le cocktail qu'il lui injecte ne le soigne pas mais fait apparaître, au bout de quelques heures, de repoussantes pustules sur le corps du convalescent ; il est temps de retrouver ces deux traîtres partis se planquer dans la résidence d'un riche notable.

Va te faire soigner



1. Les PJ en ont entendu parler par un allié qui travaille dans [lieu] local(e), c'est un [profil de soigneur]. Une fois les PJ chez lui, il [action positive]. Il demande en retour que les PJ [paiement]
2. Les PJ en ont entendu parler par un [agent] local, c'est un [profil de soigneur] qui exige d'abord que les PJ [paiement]. Pendant qu'ils effectuent cette tâche, il [action positive]. Mais, [action négative]. Par peur des représailles, il s'enfuit précipitamment et laisse son patient sur place
3. [Profil de soigneur] contacte les PJ par un [agent] local, car il a appris qu'ils cherchaient un soigneur. En échange, il veut que les PJ [paiement] dans [lieu]. Cela fait, il [action positive]
4. Les PJ en ont entendu parler par un [agent] local, c'est [profil de soigneur]. Il travaille en fait pour leur ennemi. [Action négative]. Puis il s'échappe pour se réfugier dans [lieu], où il se cache avec l'agent qui l'a mis en relation avec les PJ
5. Les PJ en ont entendu parler par un [agent] local, c'est [profil de soigneur], mais il ne peut pas quitter le [lieu], où il est retenu contre son gré. Après être délivré, il [action positive]
6. Les PJ en ont entendu parler par un allié qui travaille pour un [agent] local, qui exige que les PJ [paiement] dans [lieu], pendant que lui, de son côté, [action positive]. Mais [action négative]. C'est involontaire

Agent



1. Un tavernier, un barman des mauvais quartiers
2. Un membre de la guilde des voleurs, un mafieux, un membre de gang
3. Un garde, un policier véreux
4. Un ecclésiastique des quartiers pauvres, un bénévole du dispensaire
5. Un contrebandier, un receleur, un dealer
6. Une mère-maquerelle, un proxénète

Profil de soigneur



1. Un chirurgien alcoolique ou junkie, protégé par la mafia ou un gang local dont il est le médecin attitré
2. Un alchimiste, un dealer de haut vol qui fournit les notables locaux
3. Un boucher et ses quatre fils à la force surhumaine
4. Un mécanicien, un ingénieur cybernétique persuadé d'être l'inventeur éclairé de la « médecine artificielle », paranoïaque et bardé d'implants et de modifications étranges
5. Un magicien, un shaman, un cultiste, condamné pour torture, secrètement vénéré et protégé par une partie de la population locale
6. Un éleveur de bétail, un vétérinaire à la retraite, fils cadet du duc, du maire

Action positive



1. Soigne le PJ convalescent avec virtuosité, celui-ci est sur pied 1d6 heures plus tard
2. Soigne le PJ et « déclenche » une capacité spéciale mentale (rêves prémonitoires, faible télékinésie) pendant 1d6 semaines
3. Soigne le PJ et « améliore » une capacité spéciale physique (force légèrement augmentée pour le membre soigné, un sens faiblement amélioré) pendant 1d6 semaines
4. Soigne le PJ convalescent en ne laissant aucune cicatrice, séquelle ou malus
5. Soigne le PJ convalescent et lui révèle une information inconnue sur son passé (parce qu'il remarque une cicatrice particulière, une singularité biologique, etc.)
6. Soigne le PJ convalescent et donne une information utile aux PJ

Action négative



1. Parce que ses outils sont sales, il transmet une maladie ou une infection au PJ pendant 1d6 semaines
2. Parce qu'il a travaillé à la va-vite ou parce qu'il s'est trompé dans les doses, le PJ gardera des cicatrices ou d'ostensibles séquelles dues à des effets secondaires (pustules, nausées, etc.) pendant 1d6 semaines
3. Parce qu'il a travaillé à la va-vite ou parce qu'il s'est trompé dans les doses, le PJ sera handicapé par de terribles douleurs pendant 1d6 semaines
4. Parce qu'il a mal anesthésié le PJ, celui-ci souffre le martyre pendant le processus de soin et aura des séquelles de ce traumatisme (stress, cauchemars, etc.) pendant 1d6 semaines
5. En manipulant le PJ blessé, il lui a dérobé un objet cher ou précieux, ou a involontairement perdu ou endommagé le dit objet
6. Parce qu'il a travaillé à la va-vite ou parce qu'il s'est trompé dans les doses, le PJ restera dans le coma pendant 1d6 jours

Paiement



1. Volent de l'argent, car il en demande plus qu'ils n'en ont
2. Volent un tableau et lui rapportent
3. Trouvent un ou une volontaire, consentant ou pas, pour se soumettre à ses expériences
4. Aillent remettre un mystérieux paquet à quelqu'un
5. Aillent enlever son fils ou sa fille à son deuxième parent
6. Fassent évader son frère ou sa sœur

Lieu



1. La prison
2. La guilde des voleurs, le Q.G. de la mafia, d'un gang
3. L'asile
4. La résidence d'un riche notable
5. L'arène de combats illégaux
6. La maison close

vox populi

trop de jeux qui sortent ?

Si l'on peut se féliciter de la productivité francophone en ce qui concerne le JdR, ne faut-il pas également s'inquiéter de voir notre loisir s'éparpiller autant ? Avec l'émergence des micro-éditeurs, du *crowdfunding*, chacun peut, aujourd'hui, voir son jeu publié. Ces jeux sont-ils publiables pour autant ? N'auraient-ils pas gagné à être passés sous l'œil d'un éditeur professionnel, qui aurait su y déceler les améliorations nécessaires ? Et, surtout, le futur ***Cthulhu*** a-t-il été mis de côté à cause d'un manque global de suivi des gammes aujourd'hui, conséquence de l'offre foisonnante proposée aux joueurs qui ne peuvent plus forcément différencier jeux «pros» et jeux «amateurs» ?...

On ne va pas vous le cacher, à chaque *Vox Populi*, on a une petite idée derrière la tête. Mais, comme nous ne sommes pas infaillibles, et qu'un avis est, par définition, partial, nous nous en remettons toujours à la voix des rôlistes. Parfois, vos élans nous font réviser notre jugement. Parfois non. Mais, toujours, votre avis nous permet de voir différemment les choses...

« J'ai cessé de jouer entre 2007 et 2012. [...] Avant, je connaissais presque tous les jeux, même si je n'avais pas joué à tous, mais là, impossible de s'y retrouver. Alors si on considère qu'avant 2000, c'était l'age d'or, et qu'il y avait beaucoup moins de production et plus de tirage, je me demande comment les éditeurs s'en sortent maintenant ? »
Nicolas Ruffel

Effectivement, vu sous le prisme d'un rôliste revenant, la production française doit apparaître bien bordélique. Et plus on s'y intéresse, mois les choses semblent claires ! Internet donne une vision complètement déformée du jeu de rôle, le premier venu ou presque peut faire passer son projet moisi pour le jeu du siècle (vérifiez la rubrique « jeux de rôle » sur Ulule, et vous m'en direz des nouvelles...). La presse rôliste se retrouve cantonnée à des circuits de distribution de niche, ce qui réserve son « expertise » à un public déjà a priori connaisseur. Restent les boutiques et les clubs, seul véritable relais de proximité, mais qui, eux aussi, demandent une démarche d'investissement préalable. Il reste un irréductible moyen de s'informer, tellement ancré dans le paysage rôliste qu'on a parfois tendance à l'oublier : le GROG, et sa base de données qui, si elle demeure faillible, est toujours inégalée. Bref, perfectible, mais bien mieux que rien !

En réponse à cette inquiétude sur le sort des éditeurs, nous nous interrogeons, nous aussi, mais pas du tout innocemment : le moins doué d'entre nous en maths saura bien trouver comment réduire les coûts afin de produire plus, il suffit de baisser les salaires. Ceux des auteurs, des illustrateurs, du maquettiste, voire le sien, celui de l'éditeur. Mais aussi celui des intermédiaires qui permettent également à notre loisir d'augmenter sa visibilité, et je parle là des distributeurs et des boutiques. En multipliant sa production, le jdr francophone replonge, lentement mais sûrement, vers l'amateurisme. En soi, « amateur » n'a rien de péjoratif, ne nous méprenons pas, mais, croyez-moi, entre deux projets qui le motivent, un professionnel de qualité donnera toujours priorité à celui qui remplit son frigo. Et le vivier des « jeunes auteurs amateurs qui s'en foutent d'être payés » n'est pas inépuisable...

par Julien De Jaeger & la rédac6on
toutes illustrations ©

LE GROG RÉVÈLE SES SECRETS

le jdr kleenex ?

402 livres de jdr sortis en France entre 2011 et 2013, dont 30% de nouveaux jeux. En plus d'être la période la plus productive (depuis 1999, il sort à peu près 350 livres par an), ces trois dernières années ont vu la proportion de nouveaux jeux exploser. Si l'on excepte les années 2004 à 2006 (avec une proportion qui reste à 25% et qui s'explique par l'arrivée de beaucoup de nouveaux éditeurs, voir encart page suivante), la moyenne est plutôt située entre 17 et 20%. Une hausse loin d'être négligeable, donc, et qui n'est même pas masquée par la hausse, elle aussi impressionnante, des accessoires (dés spéciaux, cartes, goodies, plus nombreux depuis quatre ans que depuis toute la création du jdr) et des kits de démo (11 en trois ans, même constat que pour les accessoires). Les jeux de rôle deviendraient-ils jetables ?

« Je pense qu'il n'y a pas tant de jeux qui sortent, surtout des systèmes auxquels l'auteur ou l'éditeur ne donne pas toutes les opportunités de s'exprimer. »
Tuin

Tous les éditeurs le savent : rares sont les suppléments qui se vendent mieux que le livre de base. En partant de ce postulat, pourquoi se fatiguer, après tout ? C'est peut-être là que l'on voit ce que c'est que d'être éditeur pour de vrai. C'est là que l'on ne peut que saluer le travail des **XII Singes** avec ***Trinités***, du **Matagot** avec ***Metal Adventures***, de **7è Cercle** avec ***Z-Corps***, de **Sans-Détour** avec ses gammes augmentées de ***l'Appel de Cthulhu***. Ce n'est peut-être pas évident pour le lecteur, mais, pour un éditeur, chaque supplément, s'il bénéficie évidemment de l'aura du jeu de base, a de grandes chances de rapporter moins qu'un nouveau jeu, les mésaventures récentes de la VF des gammes dérivées de ***Warhammer 40K*** sont là pour le rappeler, même si le délai de traduction est lui aussi venu empirer les choses.

Évidemment, on pourra nous répondre que certains éditeurs, comme **John Doe**, se sont fait une spécialité de ces jeux à gamme courte, et que Yno a frappé un grand coup avec ***Patient 13***. Certes. Mais tout le monde n'a pas la touche de **John Doe**, et tous les auteurs de one-shot ne sont pas Yno, loin s'en faut.

« Je ne pense pas que ce soit la «quantité» le véritable problème, mais plutôt la «qualité». Dans la plupart des réflexions désagréables que je lis sur le fait que «trop de jeux sortent» j'entends surtout des regrets sur la qualité du suivi ou des ouvrages. Si tous ces jeux étaient de qualité, vous donnaient une totale satisfaction… vous auriez râlé qu'ils soient si nombreux ? »
Pernic Nori

Aaah, merci. Voilà la petite idée que nous avions derrière la tête. En effet, selon nous, la qualité globale du jdr francophone est en chute libre. Rien que ça. La faute au grand méchant internet, au phénomène du *crowdfunding* mal utilisé et à la fameuse tendance *« do it yourself »*. Aujourd'hui, n'importe qui peut s'improviser auteur, éditeur, et faire financer son jeu sur la seule bonne foi d'un *pitch* habile et une illustration peut-être volée sur le net. Sans aucune garantie de résultat, des rôlistes valident un projet, parfois même avant que le jeu ne soit écrit, une hérésie ! Encore une fois, le travail d'un éditeur n'est pas « juste » de donner de l'argent à l'imprimeur. Un éditeur relit, corrige, améliore, recherche comment mettre au mieux en valeur le projet, communique avec les médias, distribue lui-même ou fait distribuer le jeu, le tout en accord avec l'auteur. Combien d'éditeurs font aujourd'hui ce travail ? Toute l'équipe du *Fix* sera d'accord avec moi pour dire que ce n'est pas une majorité…

LE GROG RÉVÈLE SES SECRETS

le nombre 23

23 nouveaux éditeurs français depuis 2011, dont 9 en 2013. Il faut remonter aux années fastes qu'ont également été 2004, 2005 et 2006 pour retrouver un tel foisonnement. Parmi ceux de cette période, on retrouve **Black Book Éditions**, **John Doe**, **les Ludopathes**, **Edge**, **les XII Singes**, **le Matagot** ou encore **les Écuries d'Augias**. Soit une bonne partie des forces vives de la production rôliste francophone d'aujourd'hui. Mauvaise nouvelle : parmi les 40 éditeurs (francophones et étrangers confondus) à avoir publié un livre de jdr en français sur cette période, ce sont quasiment les seuls toujours en activité… Parmi ceux apparus depuis trois ans, combien seront encore là en 2020 ?

En tirant ainsi la qualité du jdr vers le bas, ces jeux écrits à la va-vite, souvent buggés par manque de playtests, comprennent-ils qu'ils scient la branche sur laquelle ils sont assis ? Si l'appât du gain n'est pas leur motivation, si le jdr n'est effectivement qu'un «amusement» qu'il ne faut pas prendre au sérieux, quelle honte y avait-il alors à rester « amateurs » et proposer leur jeu gratuitement en version numérique ? Tiens, voilà une question à laquelle nous essaierons de répondre dans le prochain numéro.

Autre dommage collatéral : en devenant plus volage, le rôliste se fixe moins sur une gamme. En gommant les frontières entre amateurs et professionnels, le rôliste aura plus envie de proposer du matériel pour «son» jeu. Les communautés qui se créaient hier autour de jeux comme ***Nephilim***, par exemple, et proposaient du matériel amateur de qualité en nombre, où sont-elles aujourd'hui ?

Les éditeurs apparaissent les uns après les autres depuis deux ou trois ans. Pour beaucoup de rôlistes, c'est un signe de bonne santé, de variété de l'offre qui démontre un dynamisme dont on peut être fiers. De notre point de vue, ce n'est qu'en partie vrai. Chez certains jeunes éditeurs, on devine sans mal un véritable projet fondateur : des auteurs qui ont fait leurs preuves comme Willy Favre ou Jérôme Larré et décident de monter leur propre structure en connaissance de cause, des éditeurs qui proposent une offre différente comme **Narrativiste** ou **la Boîte à Heuhh**, avec des jeux qui n'auraient probablement pas été traduits chez des éditeurs «classiques». Chez d'autres, on cherche, avouons-le : le seul dénominateur commun semblant être l'abus de *crowdfunding*. Comme les **Ludopathes** qui ne passent plus que par ce mode de fonctionnement malgré une existence maintenant bien établie. Mais au moins, dans leur cas, la qualité est généralement au rendez-vous, il s'agit donc juste d'une stratégie qui nous titille. Que dire, par contre, de **JdR Éditions** dont les jeux, avec ou sans prétentions, sonnent comme des remakes à petit budget ? Ou **XPéditions** dont la seule sortie effective, ***Chasseur de Primes***, ressemble plus à un jdra (encore une fois, aucune honte à ça) qu'à autre chose ? Et je ne reviendrai pas sur le financement mal calibré de ***Fabled Lands*** par **Megara**, nous avons suffisamment tiré sur l'ambulance. Quelle est la véritable ligne éditoriale de ces éditeurs ?

Et après, me direz-vous ? Si, effectivement, il y a trop de jeux, que peut-on y faire ? Qui va «avoir le courage» de ne pas sortir son jeu ? Qui sommes-nous, nous, *Di6dent*, pour prétendre savoir ce qui «a le droit d'être édité» ? C'est simple, nous sommes des rôlistes, comme vous, avec notre libre arbitre et notre sens critique. Pourquoi tant de jeux sortent-ils alors que, manifestement, ils auraient gagné à être relus, testés plus en profondeur, mieux mis en page ? Pourquoi s'infliger la pression d'une souscription quand, de toute évidence, on n'y est absolument pas préparé ? Le véritable problème est-il que beaucoup de ces jeux aujourd'hui édités, ou en passe de l'être, n'ont même pas été présentés à un éditeur digne de ce nom ? Ou, plus grave encore, que la plupart de ces jeux n'auraient tout simplement pas passé le test, faute de qualité ?

L'avis d'
Arnaud Cuidet

COPS, Nephilim, Retrofutur, Metal Adventures, Faust Commando

Oui, je pense qu'il y a trop de jeux.

D'un point de vue commercial : la taille des étagères dans les boutiques de JdR n'est pas extensible à l'infini. Plus il y a de jeux différents, moins chaque jeu est représenté dans les linéaires. Cela a plusieurs conséquences : tous les jeux sont moins visibles, donc tous les jeux ont moins de chance de bien se vendre. En outre, le nombre de jeux confronte la boutique a des dilemmes : faut-il commander tous les jeux, mais en petites quantités ? Ou n'en commander qu'une partie afin de faire de bonnes ventes ? Oui, mais dans ce cas, lesquels choisir ? Au final, je pense que tout le monde est perdant, car d'un point de vue commercial, l'accumulation de jeux nuit à la possibilité d'obtenir un succès net pour une gamme, condition indispensable de son développement futur. Elle conduit donc, en fait, à la ruine des éditeurs. En outre, elle rend le loisir extrêmement opaque pour les débutants et décourageant pour les employés des boutiques, qui finissent par se sentir aussi perdus que les nouveaux joueurs.

D'un point de vue éditorial : la technique est désormais connue, en surchargeant les linéaires des boutiques, on pense pouvoir tuer la concurrence. Le problème, c'est que cette stratégie commerciale conduit inévitablement à une diminution de la qualité des produits : la durée des journées n'étant pas extensible non plus, on finit par porter moins d'attention aux détails, voire carrément à sortir le produit le plus vite possible, au mépris de la qualité. Aujourd'hui, on constate que les éditeurs et les distributeurs jouent moins, voire pas du tout, leur rôle de filtre entre la production amateur et la production professionnelle. Or, produire un jeu qui satisfasse ses acheteurs, donnera une bonne image du loisir et permette à tous les acteurs du secteur de prospérer économiquement ça demande du travail, donc du temps, et c'est incompatible avec l'occupation permanente des linéaires des boutiques.

Enfin, il faut se rendre à l'évidence : le JdR n'est plus dans l'âge d'or des années 80. Quand bien même nous serions capables de produire de nombreux jeux tous excellents et que les boutiques puissent tous les exposer correctement, il n'est pas évident qu'il y aurait assez de rôlistes pour tous les acheter. Et quand bien même, auraient-ils le temps de tout jouer ? On peut se demander si l'intérêt de tous les acteurs (créatifs, éditeurs, distributeurs, boutiques, joueurs), ce n'est pas d'avoir moins de jeux, mieux faits, avec des objets mieux finis, quitte à être plus chers. Bref, en JdR comme dans bien des secteurs, il faudrait produire moins, mais mieux.



Vox Populi : à vous de jouer !

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

Au menu du prochain numéro :

« le jdr amateur aujourd'hui, qu'est-ce que c'est ? »

Hier vivier foisonnant et antichambre de l'édition professionnelle, qu'est devenu aujourd'hui le pendant amateur du jeu de rôle, quand n'importe qui peut faire éditer son jeu et lui donner tous les aspects d'une production «pro» ? Reste-t-il de vrais «jdra» en 2014 ?

pour réagir :

redaction@di6dent.fr
http://www.facebook.com/pages/Di6DENT/118691434833141
http://di6dent.forumactif.com/t508-vox-populi-la-rubrique-ouverte-aux-lecteurs

DI6DENT, le mook de la culture rôliste

tous les 4 mois dans votre boutique spécialisée, chez vous ou sur votre tablette !



DI6DENT #0 : le jdr, enfant maudit de la presse ?

(septembre 2010 / réédition septembre 2013)

scénarios Hellywood, Brain Soda, dk2, Yggdrasill, Fiasco

interviews Willy Favre, Stéphane Gallot…



DI6DENT #1+2 : où sont les femmes ? / la fin des complexes

(janvier 2011 / mai 2011)

scénarios Warsaw, les Ombres d'Esteren, la Brigade Chimérique, Manga BoyZ, Tenga, COPS, Pathfinder, Metal Adventures, Parsely Games, Campagne «Infection» (survival horror), scénarios génériques Western et Grand Guignol, une aventure dont vous êtes le héros

interviews Yno, Emmanuel Gharbi, Robin D. Laws, Rafael Colombeau



DI6DENT #3 : résistance !

(septembre 2011)

scénarios Midnight, l'Appel de Cthulhu, Within, Mississippi, Dés de Sang, Miles Christi, Cyberpunk générique

interviews Benoît Attinost, Aleksi Briclot, Tristan Lhomme



DI6DENT #4 : l'argent du jeu de rôle

(janvier 2012)

scénarios les Ombres d'Esteren, Shade, Luchadores, Wasteland, les Chroniques des Féals, Nephilim

interviews Jérôme Larré, Romain d'Huissier, Nelyhann



DI6DENT #5 : le rôliste, voyageur immobile ?

(mai 2012)

scénarios Shade, COPS, Hollow Earth Expedition, Cthulhutech, Adventure Party : les Terres Perdues, Mutant Chronicles, Annalise, Terra Incognita, Fiasco

interviews Guillaume Besançon, Le Grümph, Olivier «Akae» Sanfilippo, Willy Favre

numéros disponibles en boutiques spécialisées,
sur notre site www.di6dent.fr
ou en PDF sur www.rapidejdr.fr



HORS-SÉRIE #1 : spécial scénarios
(été 2012)
scénarios l'Appel de Cthulhu, Bloodlust, la Brigade Chimérique, Devâstra : Réincarnation, Luchadores, Terra Incognita, Würm, Sombre, L5A, Deadline, Polaris, Barbarians of Lemuria



DI6DENT #6 : le jdr, un loisir sous influences ?
(septembre 2012)
scénarios Z-Corps, l'Appel de Cthulhu, Mouse Guard, Necropolice, générique SF, COPS
interviews Fabrice Colin, Neko, Mike Pondsmith, Vincent Vandelli



DI6DENT #7 : le jeu de rôle de 7 à 77 ans ?
(janvier 2013)
scénarios Polaris, D&D, Tenga, l'Appel de Cthulhu, Mille Marches, Terra Incognita, Prophecy
interviews Maxime Chattam, le Matagot, Sans-Détour, Philippe Tessier



DI6DENT #8 : science & fiction, les sœurs ennemies du jdr ?
(mai 2013)
scénarios Aventures dans le Monde Intérieur, Eclipse Phase, Wastburg, Deadlands, les Chroniques des Féals, Devâstra, générique SF
interviews Mikaël Cheyrias et Yann Bruzzo, Damien Coltice et Christophe Chaudier



DI6DENT #9 : jdr & jeux vidéos, les vases communicants ?
(septembre 2013)
scénarios Capharnaüm, Arsène Lupin, Luchadores, Byzance an 800, Shaan, l'Appel de Cthulhu, Oltréé, Cyberpunk générique, les Secrets de la 7ème Mer, Parsely Games
interviews Mahyar Shakeri, Julien Pirou, Yno

#11

occulte, secrets, conspirations

«ils» nous cachent tout

mai 2014

n'hésitez pas à nous faire parvenir vos impressions, commentaires ou insultes par mail à redaction@di6dent.fr ou sur notre page facebook http://www.facebook.com/pages/DI6DENT/118691434833141



jouez maintenant !

AVEC LE FIX, NOTRE NEWSLETTER, VOUS RECEVEZ VOTRE DOSE D'ACTU RÔLISTE DIRECTEMENT DANS VOTRE BOÎTE CHAQUE LUNDI !

ABONNEZ-VOUS, C'EST GRATUIT !

http://site.di6dent.fr/?p=211



VOUS VOULEZ RECEVOIR VOTRE DI6DENT AVANT TOUT LE MONDE ? ABONNEZ-VOUS !

UN AN, 3 NUMÉROS, 35€

http://site.di6dent.fr/?p=231

publié par

12€

imprimé en Italie