Di6IDENT

janvier 2011

magazine de la culture rôliste et plus si affinités

thema

OÙ sont les femmes ?

LE MATCH : **Warhammer vs. Te Deum...** / À FROID : **WarsaW (officiel)** / Y'A PAS QUE LE JDR DANS LA VIE : **Yno** / RETRO : **1991** / RÔLE OVER THE WORLD : **la Suisse /** WIP : **Johan Scipion** / SCÉNARIOS : **Les Ombres d'Esteren (officiel), La Brigade Chimérique (officiel), Manga BoyZ (officiel), Tenga (officiel), COPS** / CAMPAGNE : **Infection (Phase 1)**

Les choses sérieuses commencent !

Et comme on aime les risques chez DI6DENT, nous avons choisi le meilleur moyen de nous faire taper dessus : parler des femmes

À croire que nous sommes visionnaires : un thema sur la presse rôliste, et, hop, la voilà qui accouche de nouveaux projets à foison. Alors, espérons que cette fois-ci, notre thema saura susciter un élan de féminité dans le milieu rôliste. Parce que, si, comme le dit la formule convenue, «*la femme est l'avenir de l'homme*», nous allons avoir besoin d'une sérieuse mise à jour. Il paraît que les mentalités ont évolué, mais, pour en être sûr, nous avons préféré donner la parole aux principales intéressées. C'est facile, vous n'avez qu'à chercher les pages roses. Comment ça, déjà un cliché ?

Mais comme chez DI6DENT, on ne parle que de choses que l'on maîtrise à fond, nous avons aussi fait de la place pour de nouvelles rubriques. Le programme est juste derrière, et il est copieux. De quoi garder le rythme après les fêtes !

Pour conclure, toute la rédac6on tient à remercier tous ceux qui nous ont écrit suite à notre numéro zéro. Nous n'avons pas eu le temps de répondre à tout le monde, mais le cœur y est. Et, finalement, la meilleure réponse que l'on pouvait vous donner se trouve dans ces pages !

Julien De Jaeger
et la rédac6on de DI6DENT

À part ça, Casus reçoit des mails de fans qui les prennent pour un rappeur.
Nous, on nous confond avec un groupe de danse.
On se fait un show au prochain Monde du Jeu, les gars ?

sommaire

6 **6d6**

8 **LE MATCH : WARHAMMER VS. TE DEUM POUR UN MASSACRE**

12 **À TABLE**

13 **CRITIX LE COMIC-STRIP QUI PIQUE**

14 **Y'A PAS QUE LE JDR DANS LA VIE : YNO**

17 **RETRO : 1991, 20 ANS APRÈS**

21 **WIP : JOHAN SCIPION**
le playtest dans le sang

24 **RÔLE OVER THE WORLD : LA SUISSE**
l'autre pays (francophone) du jdr

31 **THEMA**
Où sont les femmes ?

32 ***panorama :*** *girl power !*
37 ***interview*** *d'rôles de dames*
42 ***Agrippine, Julie, Amélia*** *et les autres...*

50 ***inspi :*** *Tank Girl*
52 ***inspi :*** *Adèle Blanc-Sec*

54 ***Confusion des Genres***
scénario ***générique***

64 ***My Way to Hell***
scénario ***COPS***

71 ***Hiver Meurtrier***
scénario officiel ***Tenga***

79 ***J.C. sur son rocher***
scénario officiel ***Manga BoyZ***

88 **CRITIX LE COMIC-STRIP QUI PIQUE**

89 **À FROID : WARSAW**
89 *Chronique*
92 *Aide de jeu*
96 *Scénario officiel*

105 **JDRA : TERRA INCOGNITA**

108 **SUR UN PLATEAU**

111 **DE MJ À MJ**
112 ***aide de jeu :*** *être une femme*
120 ***aide de jeu :*** *rebondissements et autres péripéties*

122 **ROLEBOOK**

123 **PLAY**
124 ***Automne Rouge***
scénario officiel ***Les Ombres d'Esteren***
137 ***La Forêt de Cristal***
scénario officiel ***La Brigade Chimérique***
147 ***Infection***
campagne générique ***à suivre***

.ours

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

Autres rédacteurs : Laurent «Bob Darko» Devernay, Romain «Rom1» d'Huissier, François-Xavier «Xaramis» Cuende, Nathalie «Elfyr» Zema, Virginie «Kali» Gros, Thomas «Pikathulhu» Munier, Anthony «Tesla» Calla, Gabriel Féraud, Julien Heylbroeck, Sébastien «Wenlock» Delfino, Sanne Stijve, Jérôme «Brand» Larré, Nelyhann

Illustrateurs : Aurélie Jouannin, Virginie «Kali» Gros, Soutch, Kendrick Lim, Kevin «Netzach» Baussart, Sébastien «Wenlock» Delfino, David «davidalpha» Robert, Julien De Jaeger
Photographes : Rémysan, Henri Rabagny
Maquette et Direction Artistique: Julien De Jaeger

Remerciements : le panel de charme qui a répondu à nos questions sur les femmes rôlistes, Yno, Johan Scipion, Jérôme «Brand» Larré, Stéphane Gallot qui a posé pour nous, Fred Hubleur, Daniel Danjean, François Lalande, Coralie Lourme. Et un hommage à feu la tablette graphique de Wenlock.

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

plansix@di6dent.fr

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

6d6 [apprends à connaître tes bourreaux]

julien de jaeger

D'abord la presse, pour brosser dans le sens du poil, puis les femmes, pour paraître progressiste, ***DI6DENT*** ne pourrait pas nous faire un dossier dragons, comme tout le monde ?

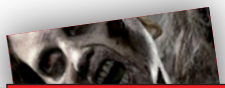
Z-Corps, un très bon techno-thriller, mais pas encore «le» jeu de zombies que j'attendais.

Malgré les efforts - louables - de BBE, toujours pas de ***plateforme de vente pdf 100% française*** capable de faire l'unanimité

Le casus people diffamatoire d'octobre qui transforme un tic innocent en immonde mangeage de crottes de nez. Vous ne reculerez donc devant aucune bassesse ?

WALKING DEAAAAAD ! Mais qu'ont-ils fait de ce qui devait être LA série de l'année ?

Et pour finir avec les bouffeurs de chair humaine, mon gros coup de gueule envers ***les râlistes***, la plaie du jdr, surtout quand beaucoup d'auteurs font leur possible pour être disponibles et répondre au mieux à leurs attentes. Que d'énergie gaspillée...



vincent ziec

Z-Corps gâché par de nombreuses coquilles et un système de règles confus. Mais le jeu a du potentiel. Vivement la suite !

Les sorties pour Polaris beaucoup, beaucoup trop espacées....

Pouvoir relire de bonnes critiques dans ***Casus Belli*** et ainsi acheter un jeu sans «se tromper»

BBE qui a tout compris à la vente numérique : des prix très attractifs pour découvrir le jeu et ensuite investir en dur.

L'initiative ***roliste.tv*** à encourager et à suivre !

Penser à organiser plus de soirées films pour enrichir (ou pas) ***la culture cinématographique de Celewyr.***

matthieu carbon

La sortie de ***Blood Bowl, édition légendaire*** : parce que je le vaux bien !

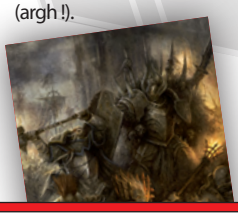
Les sempiternels retards des jeux ou suppléments qui me font baver : la campagne *Hellywood, Tenga* ou encore *Deadlands*.

Tiens, *Deadlands* justement ! Très bonne nouvelle que cette ***future campagne originale française, 100% BBE***.

Le retour de Glorantha dans la langue de Molière, même si cette nouvelle édition est loin d'être à la hauteur de la précédente. Tenez bon, Di6dent est sur le coup...

Les éditeurs (VF, VO) qui interdisent la publication de contenu pour leurs jeux. *«Le temps ne fait rien à l'affaire...»*

Warhammer 3 chez Edge pour 2011. Super nouvelle ! Même si j'ai l'impression qu'il va me falloir vendre un bras ou faire des piges chez Casus (argh !).



julien clément

Très bon ***Monde du Jeu 2010*** mais la manifestation aurait vraiment besoin de rassembler tout le monde, notamment tous les éditeurs… ce qui n'était pas le cas cette année.

L'affaire Armitage pour *Cthulhu* (7ème Cercle) : une campagne très novatrice et une présentation nickel.

Würm, le jdr préhistorique, sans doute bientôt publié chez Icare, c'est cool. Mais pourquoi donc imposer un tel parcours du combattant (promesses d'achat puis souscription) pour un jdr à la qualité éprouvée ?

Le blog de Hugin & Munin : les deux anciens de Casus 2 ne parlent plus beaucoup jdr mais leurs chroniques littéraires sont toujours un plaisir.

Les planches de Boulet. Combien de fois je me suis dit que ce gars vivait dans ma tête ? Et une qualité de dessin toujours grandissante.

Où sont les femmes ? Certes, elles n'ont pas toujours des gestes pleins de charme mais dans le milieu du jdr, elles nous manquent : zauteures, zauteuses, à vos plumes !

david robert

La bonne initiative des XII Singes qui ouvrent une nouvelle collection de jeux de rôle «Clé en main» avec à chaque fois une campagne prête à jouer.

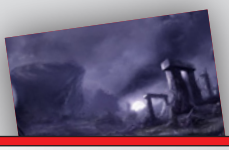
L'article dans JdR Mag 10 qui laisse entendre qu'*Anoë* serait le possible successeur de *RDD*. Il s'en faut d'au moins la ligne droite de Longchamp.

Bravo aux membres d'Opale, d'Imaginez.net et de la FFJDR qui conduisent des parties avec des non-voyants

La couverture hideuse et de façon générale la maquette très approximative de ***JdR Mag 12.***

Les Ombres d'Esteren, qui sont pour moi, d'une certaine façon, le digne successeur de *Rêve de Dragon*.

À l'occasion de la mort (plus que prévisible) du Dragon Rouge, ce 6 rouge est une spéciale cassedédi ***aux petits potentats « modérateurs » du forum Rackham*** qui ont scié la branche sur laquelle ils étaient assis en annihilant stupidement toute tentative de dialogue constructif : allez-y les gars, censurez-moi maintenant !



ludovic papaïs

Les retards chez John Doe qui nous font languir.

Casus Belli qui ne faiblit pas et qui, au contraire, se bonifie

La mort de ***Rackham***

Les Ombres d'Esteren, une belle claque.

La suite de la campagne Pavillon Noir qui se fait vraiment désirer, c'est ballot pour tout les meneurs qui attendent.

Par-delà les Montagnes Hallucinées avec le CD d'ambiance et l'écran, fanboy de qualité (FBDQ).

Le match

Warhammer vs. Te Deum

POURPOINTSENSANGLANTÉS

Warhammer 3, Te Deum 2. Ne vous y trompez pas, il ne s'agit pas là du résultat d'un match gagné d'avance ! Dans la droite ligne inaugurée avec Metal Adventures vs. Dark Heresy dans le n°0, nous voici à mettre aujourd'hui face à face, ou côte à côte, deux autres jeux au parfum de Renaissance et de sang, de démons intérieurs ou incarnés, et de jeux de pouvoir derrière les trônes.

S'ils se rencontraient l'épée à la main, nul doute que la foule scanderait le nom de Warhammer comme celui du probable vainqueur. Pensez donc ! Warhammer, un vétéran avec trente ans de service, un des indestructibles piliers du panorama mondial du jeu de rôles, des ventes par milliers d'exemplaires, des suppléments publiés par dizaines, des éditions en plusieurs langues, des créations dans des magazines professionnels, des fanzines, etc. Et, en face de ce géant, Te Deum pour un massacre, petit soldat de cinq ans à peine, jeu « historique sans fantastique » sur une période sombre de l'histoire de France, ne comptant à son actif qu'une demi-douzaine de suppléments.

Le combat est-il joué d'avance ? Laissons Wilfried, mercenaire warhammerien, et Tiburce, spadassin tedeumesque, nous en brosser un portrait croisé... à couteaux tirés !

Di6dent - Messieurs, Renaissance-fantastique contre Renaissance-historique, parlez-nous du pays !

Wilfried • Facile, ça. Alors, au cœur du monde de *Warhammer*, t'as l'Empire. Un colosse à l'air solide, mais bousculé de l'intérieur comme de l'extérieur. Et des voisins plus ou moins remuants, comme la Bretonnie aux chevaliers arrogants, la Tilée dont chaque ville se prend pour un État, ou Kislev et ses étonnants cavaliers ailés...

Tiburce • Ah oui, quand même. Quelle imagination fertile ! En gros, tu te vantes de vivre dans un monde d'ambiance Renaissance où je retrouve le Saint-Empire romain germanique et ses comtes-électeurs, les cités-états d'Italie et leurs condottieri, et les hussards ailés polonais. Comme dans *Te Deum*, mais en cocktail secoué. Et, pour la décoration, des chevaliers arthuriens anachroniques. Y a pas à dire, ça pose !

Wilfried • Et des nains, y en a par chez toi ? Et des elfes ? Et des bêtes du Chaos ? Des magiciens, des prêtres illuminés ?

par François-Xavier Cuende

Tiburce • Des nains ? Oui, y en a plein dans la suite de Catherine de Médicis, des nains florentins qui manient le poison. Et les mignons d'Henri III n'ont rien à envier à l'élégance que tes elfes. En guise de bête du Chaos, fais connaissance avec le baron des Adrets ou Blaise de Montluc, et tu me diras s'ils ne te font pas froid dans le dos. Quant aux prêtres illuminés, je t'en trouve autant que tu veux dans les processions de la Sainte Ligue, avec épée au côté et arquebuse à l'épaule.

Wilfried • Et des puissances supérieures, qui peuvent affecter le cours de ta vie avec des « points de Destin » ?

Tiburce • Pas de souci : pour un papiste ou pour un huguenot, il y a toujours quelque chose, là-haut, pour te sauver la peau. « Bienveillance », « Providence », appelle ça comme tu veux. Mais nul besoin de créatures surnaturelles pour nous faire vivre le frisson des aventures, j'ai assez d'imagination pour m'en passer.

Tout doux, inutile de vous sauter à la gorge... Dites-nous plutôt quelques mots des architectes de ces univers de jeu.

Wilfried • La naissance du monde de *Warhammer* ne remonte pas à hier, puisque ses bases ont été publiées avec le jeu de guerre avec figurines *Warhammer Fantasy Battle* (Games Workshop, 1983). Depuis lors, une armée de plumes officielles s'est mise à son service, au fil des éditions, tant pour l'enrichissement de son univers que pour les évolutions de son système de jeu. C'est simplement du travail de pro. Il me répond quoi, le freluquet ?

Tiburce • Il te répond que le monde de *Te Deum* a été créé par l'humanité entière, au XVIe siècle, et que ça devrait te rendre humble, grande gueule. Quant au jeu *Te Deum*, il est le fruit d'un seul auteur, qui a conduit son bébé de la version amateur publiée sur le net dans la deuxième moitié des années 1990 à la version professionnelle de 2005.

Wilfried • Un seul auteur ? Ha ! Il avait peur que d'autres lui fassent de l'ombre ?

Tiburce • Laisse-moi finir, avant de beugler. Pour la deuxième édition, quelques autres plumes ont apporté des textes complémentaires, et l'auteur du jeu assurait la cohérence d'ensemble.

Wilfried • C'est bien ce que je pensais, il verrouille tout, le bonhomme.

Tiburce • Fais-moi rire en parlant de verrouillage ! N'importe qui peut accéder, par le papier ou le numérique, à une énorme documentation sur « notre monde » au seizième siècle ; et même si des opinions divergent sur certains points (par exemple, le rôle de la reine-mère Catherine de Médicis dans le déclenchement des massacres de la Saint-Barthélémy), chaque maître de jeu de *Te Deum*, chaque joueur, voire chaque personnage, est libre de son choix entre ces opinions. Tu peux en dire autant pour *Warhammer* ?

Wilfried • Comme l'univers de *Warhammer* est fictionnel, la liberté de création est immense. Tu veux créer une ville à cet endroit du monde ? Crée-la, donne-lui un nom, un gouverneur, des habitants. Et personne autour de la table ne viendra t'emmerder à te dire *« ah, mais non, à cette date-là, c'est Herr Schmuntz qui était gouverneur de cette ville, et pas Herr Schmidt ! »*. Fais ça avec le sénéchal de Guyenne en 1564, et je parie ma chemise que tu tomberas sur le brise-noix qui te contredira parce qu'il vient de lire un livre sur le sujet.

Tiburce • Là où tu vois de la contrainte, je vois de la richesse facilement disponible. Et tu sembles oublier que Games Workshop a interdit la publication de toute matière pour les univers sur lesquels il a des droits, dont l'univers de *Warhammer*. Alors, pour reprendre ton qualificatif, je trouve que c'est l'orthodoxie de l'univers de *Warhammer* qui est éminemment verrouillée. Tandis que n'importe qui pourrait publier de la matière (scénarios, aides de jeu) pour un jeu de rôles ayant pour cadre le XVIe siècle, éventuellement sans faire la moindre référence à *Te Deum*, pour éviter de se mettre en porte-à-faux avec l'éditeur du jeu.

Nous y reviendrons tout à l'heure. Je veux me créer un personnage : je fais ça sur le pouce ou je m'enferme deux jours pour faire des calculs ?

Wilfried • *Warhammer 3* conserve la rapidité de création de personnage qui caractérisait les éditions précédentes : tu choisis une « race » et une « carrière », et c'est quasiment terminé. Ton perso, tu le crées en moins de temps qu'il ne m'en faut pour hacher menu une portée de skavens. Mais si tu préfères tuer le temps plutôt que des skavens, fais-toi un perso de *Te Deum* !

Tiburce • C'est vrai que *Te Deum 2* conserve l'approche inverse, celle de *Te Deum 1* : la création de personnage au travers d'un questionnaire à choix multiple détaillant la vie du personnage jusqu'à son entrée dans son occupation d'âge adulte.

Wilfried • C'est bien ce que je disais : une demi-journée pour entrer dans le costume.

Tiburce • Au moins, tu t'imprègnes du personnage, et tu n'as pas l'impression de jouer exactement le même perso que ton voisin qui a choisi les mêmes race et carrière que toi, sans passé et peut-être sans avenir !

Maintenant que je sais qui je suis, pour savoir si ce que je fais réussit ou pas, j'en reste aux bons vieux calculs, ou j'ai droit à quelque chose de plus original ?

Tiburce • Pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple ? Tu lances un dé qui dépend de la caractéristique mise en jeu, tu ajoutes un bonus fixe lié à la compétence sollicitée, tu compares à un seuil de difficulté, et le tour est joué. Même un mercenaire du Riekland pourrait arriver à comprendre ça.

Wilfried • Chante, beau merle. *Te Deum* reste planté dans l'arithmétique, et *Warhammer* fait sa révolution : aux oubliettes, l'ancien système hérité du wargame, bienvenue à la modernité. Regarde-moi donc ces cartes de personnages et d'actions, ces dés aux symboles spéciaux. C'est pas baroque, ça ?

Tiburce • Du clinquant pour joueurs qui ne savent ni lire ni compter ? *Warhammer* est devenu un jeu de plateau ? Il n'y aurait pas de honte à ça, faut juste le dire et l'assumer. Et les applications pour lancer les dés de *Warhammer* sur iPhone ou iPad, ce n'est pas racoleur ?

Wilfried • Non, c'est jusque que le grand jeu de rôle d'hier est en train de montrer ce que ce sera le jeu de rôle de demain. Et pendant que *Te Deum* restera classique et austère, ce *Warhammer* réformé et chatoyant attirera les débutants par dizaines.

Puisqu'on en parle, peut-on prendre l'un ou l'autre de ces deux jeux pour débuter dans le JdR ?

Wilfried • Les cartes et les dés à symboles, ça ne fait peur à personne qui a déjà joué à deux ou trois jeux de société. Des humains, des créatures de races bizarres, un monde qui lutte contre le Chaos, des héros qui combattent sorciers et démons, c'est à la fois simple et riche. Le genre de décors et d'aventures qui parlent à tout le monde !

Tiburce • Ça parle à ceux qui ont été abreuvés de fantasy. Mais « notre » monde à la Renaissance est tout aussi fertile en aventures, et pas plus compliqué à prendre en main. Un roman de Robert Merle, une BD de François Dermaut, voilà de quoi faire des adeptes de *Te Deum*, même s'ils n'ont jamais touché à un JdR auparavant.

Et pour jouer, ça va me ruiner ?

Tiburce • Le calcul est vite fait. Pour le prix d'une boîte de base de *Warhammer 3*, tu peux te payer deux coffrets de base de *Te Deum 2*.

Wilfried • Évidemment, si tu passes sous silence le fait que la boîte contient 4 livres, 30 dés spéciaux, 300 cartes...

Tiburce • Et la flopée de suppléments dont on découvre au fur et à mesure qu'ils sont nécessaires pour « bien » jouer... Les coupe-jarrets attendent leurs victimes avec les ouvrages sur les créatures (*Creature Guide* et *Creature Vault*), les ouvrages pour les joueurs (*Player's Guide* et *Player's Vault*) et les MJ (*Game Master's Guide* et *Game Master's Vault*), C'est la victoire des marchands sur les joueurs.

Wilfried • Facile à dire, quand on est le tenant d'une gamme qui n'a pas encore publié 10 suppléments. Retourne à l'entraînement avec ton épée en bois. Il te reste du chemin à faire pour entrer dans la cour des grands.

Mais, justement, pour une gamme, la taille est-elle synonyme de qualité ?

Wilfried • Dans une gamme née il y a 30 ans, qui compte des suppléments par dizaines, il y a du bon et du moins bon. Mais cite le nom de la *Campagne impériale*, et tu entendras des centaines de voix dire que c'est une des campagnes majeures tous JdR confondus.

Tiburce • Ouais, comme *les Masques de Nyarlathotep* et les frites d'une certaine marque : des tas de gens en parlent, mais j'aimerais bien savoir combien de gens ont vraiment joué cette campagne. C'est une campagne de qualité, mais sa réputation est un tantinet surfaite.

Wilfried • Ah, parce que *Te Deum* peut se vanter de proposer une « grande » campagne ? La seule grande campagne publiée à ce jour est anglo-écossaise, dans le coffret des *Deux Reines* ; et elle met les joueurs tellement près des événements historiques aux plus hauts sommets du pouvoir qu'elle en devient presque un carcan dirigiste.

Tiburce • Je reconnais qu'il manque une grosse campagne « française » pour *Te Deum*, pour asseoir la notoriété du jeu.

©Games Workshop/Fantasy Flight games; By Ralph Horsley

Wilfried • En attendant qu'elle voie le jour, les amateurs de *Warhammer* pourront continuer à exploiter les campagnes déjà parues pour leur jeu préféré et les aventures à paraître !

Tiburce • Fi ! Sache quand même que ma matière à jouer pour *Te Deum* sera enrichie, dans les prochains mois, en particulier dans les futurs numéros du Boutefeu imprimé.

Wilfried • *Le Boutefeu*, cette auberge espagnole sans ligne éditoriale ?

Tiburce • Il faut regarder ça autrement : *le Boutefeu* reflète le foisonnement de la création des fans du jeu, tout en trouvant un débouché dans une publication officielle de la gamme. Au moins, ce n'est pas verrouillé par l'éditeur. Enfin, j'dis ça, j'dis rien.

J'en profite pour relancer la question : quelle place pour les fans français dans la vie du jeu, de sa gamme ?

Wilfried • Les fans de *Warhammer* ont leur forum dédié, *La Gazette de Nuln*.

Tiburce • Ceux de *Te Deum* se retrouvent surtout dans une partie du forum *La Cour d'Obéron*, autour du créateur du jeu. Ils ont su garder une belle vitalité au jeu, même quand l'éditeur n'était pas très actif, au point qu'une partie de la 2e édition ou des suppléments du *Boutefeu* imprimé sont nés de l'activité de membres de ce forum. Ni le créateur ni l'éditeur ne limitent la création pour *Te Deum*. Ce qui n'est pas le cas pour *Warhammer*. Ah, je l'avais déjà dit ?

Wilfried • Reste que la création amateur peut trouver un débouché dans des publications gratuites sur le net. Par exemple, l'équipe de *la Gazette de Nuln* a publié 3 numéros de son zine, le n°4, attendu depuis longtemps, sortira peut-être bientôt. Donc, faut arrêter de prétendre que Games Workshop empêche toute création pour *Warhammer* !

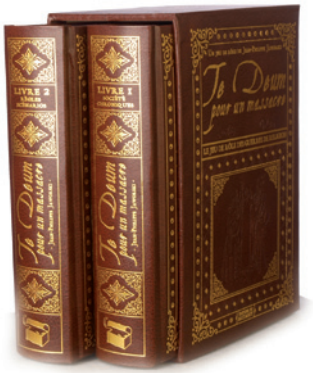
Tiburce • Puisque tu fais le jésuite, je vais préciser « toute création payante ».

Oui, et c'est même ce qui nous conduit, à notre grand regret, à ne pas publier de scénario pour Warhammer dans ce numéro de Di6dent. Puisque l'espace nous est compté, quels seront vos mots de la fin ?

Wilfried • Pour finir, je vais lui rabattre définitivement le caquet, à ce coquardeau escouillé, lui faire voir du pays, lui faire goûter de la rapière de diestro estalien, du fouet de mercenaire kislévite, de l'épée à deux mains de double-solde du régiment de Marienburg, du...

Mais, avant que Wilfried, le mercenaire du Vieux Monde, ait pu finir de se lever pour dégainer sa katzbalger à garde en S, empêtré comme il l'est dans son magnifique pourpoint à crevés azur et or, Tiburce lui bloque le bras droit en travers du corps et lui porte à la gorge, de la main gauche, un violent coup de dague. Et tandis que Wilfried s'effondre au sol dans des gargouillis d'agonie, le spadassin murmure :

« Quand on veut manier l'épée, on raconte pas sa vie ! »



Références

Warhammer
1ère édition Games Workshop (1986) / Descartes (1988)
2e édition : Black Industries (2005) / Darwin Project (2005) et La bibliothèque interdite (2005)
3e édition : Fantasy Flight Games (2009)/ VF prévue chez Edge courant 2011

Te Deum pour un massacre
1ère édition : Éditions du Matagot (2005)
2ème édition : Éditions du Matagot (2010)

pour que le repas soit aussi de la partie !

Ambiance taverne ce soir, vous jouez à Warhammer, pourquoi ne pas servir à vos joueurs un excellent breuvage, revigorant et vivifiant

Hypocras rouge

ou comment amener vos joueurs à chanter des chansons paillardes dignes de nains de Karak Kadrin

Ingrédients
Une bouteille de vin rouge de Bourgogne
cannelle
badiane ou anis étoilé
quelques clous de girofle
cardamone
gingembre frais râpé
150 gr de miel de bruyère

Recette
Dans une carafe, en verre si possible, faites infuser dans un filtre à thé le mélange d'épices broyées avec le vin et le miel pendant quelques jours. Retirez ensuite le filtre pour éviter de rendre trouble le savoureux breuvage.
Attention le dosage d'épices se fait au nez, n'hésitez pas, plus vous en mettrez, plus ce sera parfumé.

Pour accompagner une telle boisson, un mets digne du roi paillard de Te Deum...

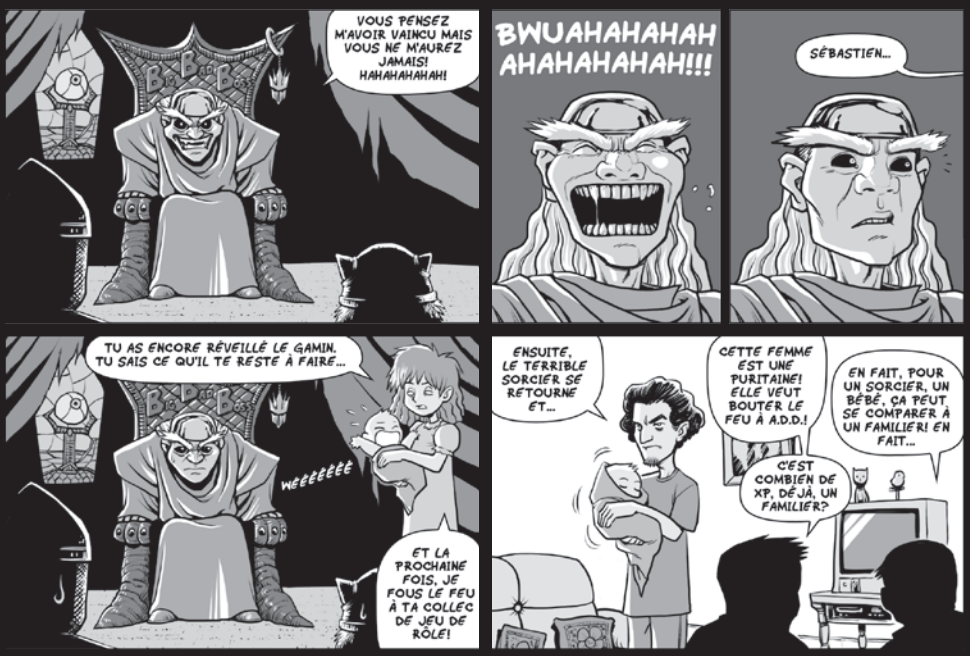
Poule chimérique que le roi Henri IV aurait promise à toutes les marmites du royaume, la poule au pot, depuis le XVIII siècle, est un plat mythique français. Ce plat fait partie de notre mémoire collective.
Plat du peuple et plat de la famille, plat du terroir et plat de l'aisance, il incarne à travers la figure du bon roi, l'aspiration populaire au bien-être, à travers l'imagerie du peuple Gascon.

Poule au pot à la cannelle et aux amandes

Ingrédients
1 poule ou un gros poulet (environ 3 kg)
30 g de saindoux (ou éventuellement de l'huile)
1250 g d'eau et 750 g de vin blanc
800 g de bouillon de poule
120 g de verjus (jus acide extrait de raisin blanc n'ayant pas mûri) ou vinaigre
150 g d'amandes non mondées et en poudre
1/4 c. à café de gingembre
3 c. à café de cannelle
1/4 c. à café de clou de girofle
1/2 c. à café de maniguette (ou poivre noir)
6 g de sel

Recette (cuisson=1h15)
Couper la poule en morceaux, la cuire 1/2h dans le mélange eau et vin. La sortir, l'égoutter, puis faire revenir les morceaux à la poêle dans le saindoux.
Mettre les morceaux de poule dans une marmite, ajoutez les amandes en poudre, les épices, le bouillon, le verjus et le sel. Bien mélanger le tout. Cuire 1/2h en remuant de temps en temps.
Et une fois la sauce bien épaisse, régalez-vous !

par Nathalie «Elfyr» Zema



http://critix.webcomics.fr

par Soutch & Anthony Calla

y'a pas que le rap dans la vie

entretien sous haute surveillance

Éloignez les enfants. Sur les conseils plus ou moins avisés de Willy Favre, notre courageuse rédaction a donc pris rendez-vous avec Yno, coupable de *Patient 13*, *Notre Tombeau*, mais aussi la BD *[Silences]*. Ce qui aurait dû nous mettre la puce à l'oreille... Après avoir signé une décharge à un monsieur en blanc, nous avons pu recueillir ses propos... troublants.

(la rédaction décline toute responsabilité en cas d'incitation à la haine de certains animaux, aussi immondes soient-ils, lors de cette interview)

Salut Yno. Bon, c'est Willy Favre qui t'a balancé. Il nous a même proposé une question pour toi. J'y comprends rien mais je te la livre tel que : « Si tu étais un castor, aimerais-tu jouer de la clarinette ou du violon ? ». C'est un message codé ou quoi ? Est-ce que ça a un rapport avec les canards ?

Ce qu'il faut savoir, c'est que lors d'un obscur salon privé entre gens de bon goût, nous avons été contraints par les événements à partager un lit. Willy, sa coqueluche naissante et moi. Et au cours de cette tortueuse nuit riche en toux, il m'a confié la plupart de ses secrets. Dont le plus grand était de vouloir être réincarné en appeau pour chasseurs. Pour je ne sais quelle raison, le goût de la moustache peut-être. J'avoue n'avoir jamais cherché à approfondir cette révélation mais je crois que bien des choses peuvent s'expliquer en ayant cette information en tête.

par la rédac6on

Bon, puisqu'on est partis à causer castor, allons-y carrément. Le Bestiaire de Pierre de Beauvais (1206) prêtait au castor des testicules ayant une grande vertu curative. Mais, apparemment, le castor était un p'tit malin et, se sachant poursuivi pour cela, pouvait se trancher lui-même les coucougnettes et les jeter au visage du chasseur afin d'avoir la vie sauve. Ca te la coupe ou bien ? T'en connais d'autres des belles histoires naturelles comme ça ?

Les Méduses sont composées de 97% d'eau. Et 3% de matière. Bon c'est Wikipédia qui dit ça, donc faut toujours un peu se méfier. Mais je me questionne : vu que ces méduses sont toujours dans la flotte, est-ce qu'on peut réellement considérer que les 97% de liquide sont vraiment à elles ?

Eh, au fait, j'y pense. Ton père, Bernard, était bien surnommé le Blaireau ! Et toi, c'est quoi ton petit surnom animal ? Le furet à poil dur ?

Désolé de te décevoir mais on ne me surnomme pas d'un petit sobriquet animalier. Quoique je me souviens d'un «Tigrou» haut en couleur. Tu sais, Tigrou de Winny l'Ourson. Pourquoi, je ne sais pas trop. Peut-être à cause de ses rayures velues ou de sa manière de se déplacer en bondissant...

Bon, moi, je les ai pas lus mais il paraît que tu as publié deux, trois trucs pas trop cradingues. Alors, ça y est, on fait sa starlette ? C'est quoi les fantasmes que tu voudrais réaliser quand tu seras super connu et super plein de thunes ?

Je ne sais pas trop. Porter des lunettes de soleil alors qu'il fait super moche juste histoire d'avoir l'air dédaigneux ? Ou construire une mini salle de ciné sous ma villa en bordure de mer ? Et puis je ne fais pas ma starlette, je fais ma diva. Non mais.

J'ai entendu dire que Disney serait intéressé par l'adaptation d'un de tes scénarios. Bon, OK, faudrait peut-être le rendre un poil plus grand public. Et puis faudrait aussi prévoir les chansons qui vont bien. Tu signes ? T'as des idées pour l'adaptation ?

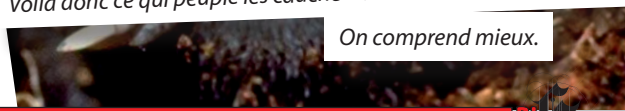
Si Disney souhaite en faire une adaptation, je signe sans hésitation ! Non pas que je sois un fan absolu de la firme mais si le chèque me permet d'acheter du temps libre pour faire ce que j'aime sans avoir le stress et la pression de la fin du mois, je dis pas non...

Et puis, ça peut être intéressant d'imaginer le pendant «bisounours» d'un truc que j'aurais écrit, de se servir de certains codes pour les twister et d'en faire un truc «autre». Si c'est très différent du concept original, clairement assumé grand public, ça peut d'ailleurs apporter une vue rigolote/différente et au moins ça évitera le syndrome de l'adaptation tiédasse. Pour ce qui est de bosser sur un tel projet, c'est différent. Comme j'aime bien avoir le contrôle des trucs sur lesquels je bosse, je ne suis pas persuadé que m'impliquer dans ce genre de projets qui requièrent des dizaines (voire des centaines) de personnes et beaucoup de concessions me satisfasse beaucoup artistiquement. Autant laisser les gens compétents s'en occuper. Ah, c'est beau de rêver et de faire son blasé.

Il paraît que ton truc, ce sont les histoires qui font peur. Il paraît même que tu as compilé sur ton disque dur tous les ressorts narratifs qui font peur. Mais alors, toi, du coup, est-ce qu'il y a encore quelque chose qui te fait peur ?

Ah oui, y'a quelques trucs qui me font flipper. Peu mais quand même : la lumière jaune, les humains à têtes d'animaux, les clowns tueurs en série (surtout ceux qui tuent tous les 27 ans) et le fait que si tu regardes une méduse dans les yeux, elle te pétrifie.
Plus sérieusement, mon cauchemar ultime, ma Kryponite, mon arch-nemesis sur cette planète a un nom : le Condylure étoilé. Je pense pouvoir décéder sur le coup si je dois un jour faire face à cette créature Lovecraftienne. Mais qui a inventé un truc pareil ? Si un jour vous entendez parler d'un groupe paramilitaire qui se forme pour faire disparaître cette chose de la surface de la terre, comptez sur moi, j'en suis. D'ailleurs, depuis que j'ai connaissance de son existence, je suis contre toute forme de taupe.

Voilà donc ce qui peuple les cauchemars d'un auteur de jdr.



On comprend mieux.

non, mais vous déconnez, hein, y'a pas vraiment une de ces saloperies derrière moi ? Sérieusement ?

Oulah, break de milieu d'interview ! Ça m'a creusé moi, tout ce journalisme de haut niveau. Yno, t'as quoi dans ton frigo là tout de suite maintenant, sans tricher ?

De l'eau, du coca, des cornichons, de la moutarde, du gruyère rapé, du lait, du fromage blanc, des yaourts nature, des œufs, des tomates cerises, des carottes rapées, de la viande hachée. Rien de très impressionnant. Ni de très gras.

Rhâââ merde, j'ai fait une tache avec le ketchup. Oh, t'as vu ? C'est bizarre. Ca te fait pas penser à un truc ?

Docteur, sans hésitation, sans avoir réfléchi plus de deux secondes, ça m'fais énormément penser à Vil Coyote. Un Vil Coyote pas content du tout. Genre *«C'est bon, finies les conneries, ce soir Bip Bip tu passes à la casserole !»*

Ah ok, ok, je vois que t'es le genre intelligent à lunettes. Tu vas peut-être pouvoir m'aider. Y a une question qui me hante littéralement. Quand on grossit, est-ce qu'on a le nombre de poils qui augmente sur l'épiderme ou bien c'est l'espace entre chaque poil qui s'élargit ?

Dis donc, elles sont vachement goutues vos questions. Velues même. Alors j'avoue que tu me colles là. C'est intéressant comme réflexion. Tu dors bien la nuit sinon ? Tu ressasses pas trop ? Pour répondre à ta question sans me défiler, je dirais que l'important c'est que lorsqu'on rase, il y en ait plus.

Tradition oblige, c'est à toi, pour finir, de désigner le prochain interviewé de cette rubrique. Puis, vu que j'ai la flemme, ce serait pas mal si tu pouvais lui poser une question, aussi. T'es un amour.

Hum. Le choix est vaste, va faire de nombreux malheureux et une foule d'envieux. À tout bien réfléchir, j'aimerais bien voir comment Emmanuel Gharbi dit *«Manu»* va bien pouvoir s'en sortir, avec panache et élégance, dans ce difficile exercice à la limite de l'humiliant. Ma question sera donc la suivante : Batman en robe ou Punisher avec du rouge à lèvres ?

bon, et je me prépare pour la vengeance d'Emmanuel

Dans chaque numéro, la Redac6on vous proposera de faire un petit tour dans notre time machine pour se poser la question : au fait, le jdr, c'était comment cette année-là (tam, tam, tatam, cette année-làààààà) ? Pour inaugurer cette rubrique, il était logique d'aller explorer un temps que les moins de 20 ans ne peuvent pas connaître : l'année 1991.

l'édition *francophone*

On pleure souvent sur la mort du jdr en France. Et en 1991, il allait comment le jdr francophone ? Eh bien, on peut estimer qu'il existait alors 20 gammes actives, c'est-à-dire qui comptent au moins une sortie dans l'année. En tout, les éditeurs francophones ont publié cette année-là 48 ouvrages divers (livres de base, suppléments…). Pas mal !

Ceci dit, on ne peut dénombrer à cette date que 8 éditeurs francophones actifs. Encore faut-il bien les distinguer en termes de positionnement et d'importance relative :

Jeux Descartes est clairement le géant de l'époque avec 6 gammes (par ordre d'activité : *Torg, Star Wars, Warhammer, James Bond 007, L'Appel de Cthulhu, Capitaine Vaudou*) et pas moins de 18 parutions dans l'année. Par contre, il ne fait pour ainsi dire plus que de la traduction et de la distribution.
Oriflam (*Cyberpunk 2020, Runequest, Hawkmoon*) et **Hexagonal** (*Shadowrun, JRTM*) s'occupent du reste de la production traduite mais dans un volume bien plus modeste. L'autre véritable poids-lourd, c'est **Siroz**. Certes, l'éditeur ne publie alors que 4 gammes actives (*In Nomine Satanis/Magna Veritas, Heavy Metal, Berlin XVIII* et surtout *Bloodlust* qui sort cette année-là - *voir interview de François Lalande*) pour 12 parutions au total mais ne fait que de la création.
La création, c'est aussi le créneau choisi par **Flamberge** mais le jeune éditeur ne s'occupe que de deux gammes naissantes (*Divisions de l'Ombre* et *Prédateurs*) et ne survivra pas très longtemps.
Les 3 derniers se rapprochent de la micro-édition avec un seul jeu à leur actif : **Ludodélire** (un supplément pour *Rêve de Dragon* dans l'année), **Les Presses du Midi** (*voir l'interview de Daniel Danjean*) et **Fléo** (*Mercenaires*).

les imports *anglophones*

L'ensemble du marché du jdr de 1991 reste dominé par **TSR** avec son produit quasi-unique : *AD&D*. La politique d'alors du géant américain (il organise par exemple la Gencon) est de diversifier son jeu-phare par des déclinaisons parfois baroques comme celle de *Spelljammer* (en gros : donjon dans l'espace).

L'année 1991 est toutefois marquée par l'émergence d'un éditeur qui, bientôt, sera amené à tuer le père : **White Wolf**. Après un premier succès critique, *Ars Magica*, le loup blanc fait le buzz avec le bientôt célèbrissime *Vampire*.

Parmi les autres gros éditeurs anglo-saxons qui animent alors le marché, on peut citer : **FASA** (*Shadowrun* et *Mechwarriors*), **ICE** (*MERP/JRTM* et *Rolemaster*), **Chaosium** (*Call of Cthulhu, Pendragon, Stormbringer*…), **West End Games** (*Star Wars, Torg*…) ou encore **R. Talsorian Games** (*Cyberpunk*).

par Julien Clément et David Robert

Daniel Danjean

Daniel Danjean est le créateur de La méthode du Docteur Chestel, un jdr sorti en 1991 qui propose d'explorer l'univers inconscient d'un patient qu'il faut soigner de ses névroses. Quels souvenirs ludiques garde-t-il de cette expérience ?

À quoi jouais-tu en 1991 ?

J'ai pu entre autres tester pas mal de jeux anglo-saxons comme Toon, Judge Dredd, Traveller, car habitant près de Toulon, dans une zone à la fois très touristique et une escale pour les militaires, on croisait beaucoup de voyageurs qui nous ramenaient de produits des US. On jouait beaucoup et les clubs étaient pleins : Internet n'existait pas, on n'avait pas des milliers de chaînes donc beaucoup plus de temps.

Pourquoi avoir décidé d'écrire ton propre jeu ?

La lecture de *l'Œil dans le ciel* de P. K. Dick m'avait fait flasher et je souhaitais créer un univers qui permettrait des délires oniriques. (...) Au niveau jouabilité, je cherchais des parties courtes et intenses, j'ai peaufiné pour aller dans ce sens, car beaucoup de jeux ne me convenaient pas avec des longs apartés ou la consultation de tables de références.

Comment as-tu réussi à être édité ?

Je n'ai jamais proposé mon jeu à un éditeur. Là encore, c'est la géographie qui a tout fait. Patrick Durand-Peyrolles (créateur du jeu *Empires & Dynasties,* notamment) travaillait chez un éditeur classique, les Presses du Midi. Il avait entendu parler de *la Méthode du Docteur Chestel* et il a décidé d'y travailler et de le sortir, son patron étant d'accord. Ça tombait bien, j'étais au chômage, j'ai eu le temps d'écrire les règles sur mon Atari et de les confier à un professionnel de la mise en page. Une joueuse qui avait un joli coup de crayon avait réalisé quelques croquis, et c'est sorti assez rapidement. La joueuse s'appelait Karine Paquot et est devenue ma femme entre temps. Elle regrette de n'avoir pas pu travailler plus les dessins, elle se plaint du traitement infligé aux couleurs, mais pour l'époque, c'était du luxe pour un jeu amateur.

Quel accueil a été réservé à ton jeu ?

Ça a été un énorme succès. Il y a eu l'excellente critique de Tristan Lhomme dans *Casus Belli,* des prix divers, des démos à France Sud Open (imaginez 300 à 500 rôlistes isolés dans le fort du Mont Faron à Toulon pour un week-end…). L'écran (avec des scénarios) devait sortir dans la foulée et là, la poisse, l'imprimeur perd les originaux papier : pas de copie numérique, il faut tout refaire. En même temps j'ai déménagé, trouvé un emploi à Paris, ma future femme me suit et nos priorités sont ailleurs : la gamme s'arrête.

T'arrive-t-il de te dire que la Méthode du Dr Chestel est sortie avec quelques années d'avance ou alors, en toute modestie, penses-tu que le jeu en a influencé d'autres ?

Ça fait plaisir de me dire que j'ai fait efficace, sauf le combat que j'ai rajouté au dernier moment car à l'époque, les critiques citaient toutes le nombre de pages du système de combat et que je ne pouvais pas décevoir le public en omettant ce point, quitte à rajouter des règles non testées. Chestel est un tout cohérent avec des règles adaptées à un concept, il est agréable à utiliser, rapide à comprendre, riche mais spécial comme ambiance. Il a surtout l'avantage de ne pas se démoder et d'être encore pratiqué par d'autres que son créateur.

une petite inflation, *chéri ?*

Le jdr d'aujourd'hui n'est pas seulement tout mort, il est aussi hors de prix. C'est en tout cas ce qu'on entend fréquemment dans certaines discussions rôlistes… L'analyse des prix les plus fréquemment pratiqués durant l'année 1991 nous permet de recomposer les fourchettes suivantes :

- **un livre de base :** 220-225 FF
- **un écran :** environ 75 FF
- **un supplément :** 120 à 150 FF
- **un « module » (scénario unique) :** 75-80 FF
- **un magazine en kiosque :** 30-35 FF
- **un fanzine :** 15-20 FF (+ frais de port)

Il ne s'agit que de moyennes. Ainsi, les jeux petits formats existaient déjà. Par exemple, on pouvait en 1991 se procurer *la Méthode du Docteur Chestel* pour 98 FF ou *Capitaine Vaudou* pour 59 FF.

Bref, comme on peut le constater, si on prend en compte l'inflation (environ + 40 % entre 1991 et aujourd'hui), on s'en tire bien. Le jdr est devenu relativement moins cher qu'il ne l'était.

la presse *rôliste*

Là, c'est simple et étrangement familier. *Casus Belli* (bimestriel, 30 FF) règne alors en maître incontesté. Ses principaux concurrents accusent le coup et disparaissent (*Dragon Radieux*) ou tentent de renaître après une première disparition (*Chroniques d'Outre-Monde*).

Casus prend alors franchement la tournure d'un organe de liaison officieux des rôlistes francophones. Il est ainsi impressionnant de constater que chaque numéro accueille en moyenne 5 ou 6 pleines pages d'annonces de manifestations (conventions, GN…) et d'initiatives diverses. On notera aussi avec un œil compréhensif le méchant coup de vieux de certaines pages ou rubriques (chroniques miniteliques, petites annonces, listes de jeux et bons de commande pour la vente par correspondance…). Enfin, on sera un peu surpris de la relative discrétion dans les scénarios publiés cette année-là (25 en tout) des deux poids lourds de l'époque : en 1991, CB ne publie que 3 scénarios *AD&D* et un seul pour *l'AdC*. Cela tord le cou à la légende. De même, la part de la création francophone reste très faible avec seulement 6 scénarios consacrés à des jeux de création locale.

En dehors de *Casus*, il existe une foultitude d'autres journaux, soit soutenus par les éditeurs (*Tatou* par **Oriflam**, *Plasma* par **Siroz**), soit par des amateurs enthousiastes (*Avalon, Quest*) qui tentent même parfois l'aventure très éphémère de la distribution en kiosques (*Role Mag*).

Pour plus de précisions sur ce sujet, consultez notre dossier du #0.

le sondage *Casus Belli*

Au-delà du symbole des 20 ans, l'année 1991 nous offre une formidable opportunité de lire le passé puisque ce fut l'année du 2ème sondage organisé par la revue *Casus Belli*. Si on accepte l'idée que le lectorat de *Casus* représentait une portion significative (sinon représentative) des rôlistes d'alors, on peut se faire une idée plus précise de leur profil.

Première remarque, *Casus* reçut environ **2400 réponses à son sondage**. Si on imagine que la plupart des lecteurs ne voulurent pas prendre la peine de répondre aux nombreuses questions et de mettre tout cela sous pli affranchi, cela laisse songeur quant au lectorat potentiel de la revue phare du milieu à l'époque !

Nous ne reviendrons pas en détail sur les réponses de type profil sociologique mais celles-ci appellent deux remarques. La première est en lien avec le thema du présent numéro de *Di6dent* : **seulement 2% des réponses ont été le fait de lectrices.** No comment. Plus étonnant, l'âge moyen des personnes ayant répondu était de tout juste 20 ans. Faute de référentiel solide, difficile de comparer avec la période actuelle mais j'ai le sentiment que nous arriverions à un résultat sensiblement plus élevé…

L'analyse du marché du jeu en 1991 nous révèle que le budget « jeux » mensuel moyen des sondés s'élevait à 150 francs (environ 25 euros). Surtout, pour 59 % des sondés, leur magazine était le principal prescripteur d'achat… un autre monde !

Enfin, le sondage *CB* nous permet de recomposer de façon à peu près fiable le paysage ludique de l'époque sans en passer par les seules données commerciales. Quels étaient les jdr les plus joués alors ? Dans l'ordre, le sondage dégage six jeux majeurs : *AD&D, L'appel de Cthulhu, Stormbringer* (ça alors !?), *Warhammer, JRTM* et enfin *Star Wars.* On voit le poids déterminant du medfan. Mais on mesure aussi la faiblesse de la production francophone dans la pratique réelle : aucun jeu de création locale dans ces 6 premiers… Si on isole ces derniers de leurs impitoyables concurrents anglo-saxons, nous obtenons le tiercé suivant (toujours dans l'ordre) : *Rêve de Dragon, In Nomine Satanis/ Magna Veritas, Simulacres.*

la visibilité du jdr *en France*

Comme aujourd'hui, le jeu de rôle tient salon annuellement à Paris, porte de Versailles. Toutefois, il doit se contenter d'une place anonyme parmi les jeux du Salon des Jeux de Réflexion (sic). Lui-même discrètement caché au fond du Salon de la maquette comme aujourd'hui le Monde du Jeu est traditionnellement couplé avec le jeu vidéo. O tempora o mores…

Il semble que ce salon, dont c'était en 1991 la 6ème édition, décolle enfin cette année là après plusieurs éditions fantomatiques. Les photos d'époque nous montrent en tout cas de bien beaux stands, grands et décorés avec soin. Ainsi, celui de *Casus Belli* possède-t-il un décor d'inspiration cyberpunk réalisé par Franck Dion. La classe ! Bon, celui de 2010 était décoré avec les plus beaux spécimens de la Redac6on, c'était un autre genre…

François «6PO» Lalande

François Lalande est un grand fan du jdr Bloodlust, sorti en 1991. Il l'aime même tant que, avec quelques autres fous furieux, il a décidé d'en produire un remake qui sortira cette année. Mais pourquoi tant d'amour ?

Qu'est-ce que tu as trouvé dans Bloodlust que tu ne trouvais pas dans les autres jeux de l'époque ?

Les Armes-Dieux, tout simplement. À la même époque, il y avait bien le jdr *Stormbringer* mais les jeunes royaumes ne m'attiraient pas en tant qu'univers de jeu, même si j'ai beaucoup aimé les romans quand j'étais ado. De plus, *Bloodlust* permettait de faire des parties bien défoulantes – on y lâche facilement la tête – tout en posant une thématique de fond intéressante, pour peu qu'on prenne la peine de regarder : comment réagit-on quand on devient une sorte de demi-dieu dans un monde où la morale est tout en demi-teinte. Dans *Bloodlust*, le « *un grand pouvoir implique de grandes responsabilités* » de Spiderman se fait copieusement tabasser la gueule.

Tu prépares actuellement un «remake» de ce jeu. Peux-tu nous en dire plus sur ce projet ?

C'est un projet lancé par John Doe et coédité avec Sans Détour. LG nous sachant de vieux fans du jeu est venu nous solliciter, Rafael Colombeau et moi-même, pour participer au projet. Il s'agit, comme tu le signales à juste titre, d'un remake et pas d'une 2ème édition. Tout en gardant les fondamentaux, nous avons remanié l'univers pour y injecter plus de richesse et de profondeur. Mais il faudrait plus de place pour en parler…

Hé, hé, ce n'est pas tombé dans l'oreille d'un sourd. En attendant, qu'est-ce que tu réponds à ceux qui pensent que refaire un jeu 20 ans après sa sortie, c'est du passéisme ?

« *Je mets les pieds où je veux... et c'est souvent dans la gueule.* » Ah non, je me trompe de film, là. Le passéisme ça serait vrai si nous avions ressorti le *Bloodlust* de 91 tel quel, ou avec juste quelques modifications. Ce n'est pas le cas. Une bonne thématique n'a pas d'âge et celle de *Bloodlust* est excellente. L'essentiel est de la traiter d'une manière intéressante pour l'œil du lecteur moderne, d'où l'importance, à mon sens, de faire un remake. Nous avons bon espoir d'avoir réussi. Cela étant dit, ça n'empêchera pas certains de crier au passéisme et d'autres de dire que « *c'était mieux avant* ». Les retours lors des démos en conventions ont été bons. C'est très encourageant pour nous.

Plus surprenant, le Salon du livre 1991, sis au Grand Palais, parle lui aussi de jdr puisque *Casus Belli* (encore eux !) anime sur le stand de l'éditeur **Denoël** des parties d'initiation motorisées sous *Simulacres*. À noter qu'un Grandeur Nature sur le thème des *Princes d'Ambre* se tenait aussi sur le salon la même année.

Enfin, on notera avec étonnement que toute une émission TV était consacrée à notre loisir à une heure de grande écoute. Et non, ce n'était pas Mireille Dumas qui s'y collait mais l'excellent André Bercoff sur la 5ème chaîne dans l'émission « *Ça vous regarde* ». Le talk show ouvrait sur une mini-partie de démo avant d'enchaîner avec les témoignages de plusieurs joueurs présents sur le plateau. Étonnant, non ?

Cela en dit en tout cas long sur la manière dont notre loisir est, depuis 20 ans, rentré dans le rang médiatique. Pour vivre heureux, vivons cachés ?

Johan Scipion
le playtest dans le sang

Vous connaissez forcément Johan Scipion. Vous l'avez peut-être remarqué en convention grâce à son look atypique. Il vous a sûrement même abordé tel un dealer qui en a de la bonne : «Eh !? Tu veux jouer ?». Car oui, Johan aime jouer et faire jouer à son jeu en beta-test : Sombre. Mais pourquoi autant d'acharnement pour tester son jeu ? Que se passe-t-il dans sa tête avant, pendant et après ses fameuses parties ? C'est ce que nous allons voir avec lui dans ce premier article de Work in Progress qui est là pour vous faire découvrir les coulisses du jeu de rôle.

Pourrais-tu définir le playtesting en matière de jdr : ça consiste en quoi ?

Johan Scipion : pour moi, cela consiste à mener et à faire mener mon jeu avant sa publication. Je conduis mes playtests simultanément sur deux fronts, à ma propre table et à celle de meneurs tiers, qui me font l'amitié d'utiliser mon jeu dans leurs parties. L'ouverture de ce deuxième front fut une étape cruciale du développement de *Sombre*. Je me suis rendu compte que tester à ma propre table ne suffirait pas. Et de fait, des meneurs tels que Thomas Munier, Sébastien Lenoir, Thierry Salaün et Benjamin Frébourg ont beaucoup apporté au jeu. Sans eux, *Sombre* ne serait pas tout à fait ce qu'il est aujourd'hui.

Quels sont tes objectifs ?

Ils sont nombreux. En premier lieu, détecter les erreurs et les manques. Les gros d'abord, puis les moyens, puis les petits. Le travail est long car les bugs importants ont tendance à cacher ceux qui le sont moins. Il faut donc mener puis corriger avant de mener à nouveau pour trouver d'autres choses à corriger. Mais traquer les bugs ne suffit pas, je veux aussi rendre *Sombre* plus efficace. À un certain moment, j'ai réalisé que j'avais produit un jeu fonctionnel mais j'ai continué à le tester pour le pousser aussi loin que je le pouvais. En terme de qualité ludique, j'essaie de mettre la barre assez haut et cela implique de faire bien plus que de la chasse au bug.

Penses-tu que les jeux de rôles soient suffisamment testés en général ? À quoi le vois-tu ?

Je n'ai absolument aucune idée de la manière dont les autres jeux sont ou ne sont pas testés. Souvent, le playtest est quasi invisible. Il corrige les problèmes et améliore le jeu sans laisser de traces évidentes dans le texte. Tout ce que je peux dire c'est que je n'ai pas eu le temps de tester mes contributions à *Vermine* (un setting dans le *Livre du meneur*) et à *La Caste des Metabarons* (un scénario dans *Les codes d'honneur*) et que cela m'a énormément frustré. C'est la raison pour laquelle j'ai choisi de développer *Sombre* en indépendant. Quand on est son propre patron, on peut se donner tout le temps dont on a besoin.

par Julien Clément

le formulaire de feedback de

Sombre

J'ai besoin de comptes rendus de playtest, c'est-à-dire qu'ils doivent me donner des retours sur le fonctionnement des règles et, si vous menez un scénario officiel de Sombre, de l'intrigue.

1. Le pitch
En une ou deux phrases, de quoi parle le scénario ? S'il s'agit d'un scénario du commerce, indiquez ses références. Puis résumez rapidement le déroulement de la partie.

2. Les PJ
Décrivez brièvement chacun d'eux et reproduisez leurs fiches techniques.

3. Les PNJ
Reproduisez leurs fiches techniques, en expliquant à quoi correspondent leurs Traits, s'ils en ont.

4. Le système
Points positifs et négatifs de l'application des règles. N'hésitez pas à pinailler, c'est ce que j'attends de vous.

5. Le combat
Problèmes relatifs à la gestion du combat.

6. Les Personnalités
Problèmes relatifs à l'interprétation des Personnalités.

7. Autres remarques
Toute information complémentaire que vous jugerez pertinente.

As-tu de bons ou mauvais exemples de jdr en matière de test ?

En tant que meneur, j'apprécie de lire des encadrés de feedback. D'un coup, on passe de la théorie (le scénario tel que l'auteur l'a écrit) à la pratique (le scénario tel qu'il l'a joué). John Tynes a ainsi inclus un rapport de partie à la fin d'*In Media Res* et de *Grace under pressure*, deux excellents one-shots pour *L'Appel de Cthulhu*, publiés l'un et l'autre dans sa revue *The Unspeakable Oath*. Dans ces comptes-rendus, Tynes explique la manière dont il a préparé et mené ses parties. À la fin de *Grace under pressure*, il a même reproduit la lettre d'une lectrice, qui livre son feedback personnel sur l'organisation et le déroulement de sa propre partie. Super intéressant.

Depuis combien de temps fais-tu des playtests pour ton projet Sombre ? Au total, ça fait combien de parties-tests pour le jeu ?

Je mène et donc playteste *Sombre* depuis une quinzaine d'années, mais le système a tellement évolué durant cette période que je peux difficilement considérer qu'il s'agit vraiment du même jeu. Pour ce qui est de la version actuelle, je la playteste sérieusement depuis 2007. En trois ans, j'ai mené près de soixante-dix parties. Si j'y ajoute celles des meneurs tiers dont je te parlais tout à l'heure, nous avoisinons la centaine de playtests.

Tu testes le jeu avec tes joueurs habituels ? En convention ? Chez toi ?

Je teste partout et avec tout le monde. La plupart de mes parties sont biclassées démo/playtest. Je n'ai en fait qu'une règle stricte : ne jamais arriver en convention avec un scénario que je n'ai pas mené avant. Planter une démo en conv peut nuire gravement à la réputation d'un jeu. Mes crash-tests, je les réalise donc en cercle privé, de préférence avec des joueurs que je connais bien pour être plus en confiance.

Quand tu organises un test, tu testes tout le jeu, un scénario, le système, un point de règles...

Je teste tout de front car durant la partie, tout est imbriqué. Surtout dans *Sombre* car la simplicité du système est telle que j'utilise 80 à 90 % des règles à chaque séance. Cela dit, à mesure que l'écriture du jeu progresse, je porte une attention plus soutenue à tel ou tel aspect. À présent que mon système et mes aides de jeu (feuilles et cartes) sont bien carrés, je cherche surtout à affiner mes scénarios et mes routines, ces petites habitudes de maîtrise qui me sont propres. J'y travaille pour en parler dans mon livre de base. Je pense que certaines d'entre elles pourraient être utiles à d'autres meneurs.

Te fixes-tu des objectifs précis pour chaque test ou attends-tu de voir ce qui va arriver ?

Les deux. De manière générale, je suis attentif à tout ce qui va et ne va pas durant la partie, mais il m'arrive aussi de faire un effort particulier pour playtester tel compartiment du jeu. J'ai par exemple écrit

un scénario spécialement dans le but de tester la création collective de personnages. Jusque là, je n'utilisais que des prétirés et je sentais qu'il fallait que je teste ma procédure de créa. Bien m'en a pris car cela m'a permis de l'améliorer sensiblement.

Prends-tu des notes en cours de partie sur ce qui va, ne va pas ? As-tu des documents-types (comme une grille) sous la main pour le faire ?

Oui, je prends des notes en cours de partie, très succinctes pour ne pas ralentir le jeu. Je m'en tiens à du style télégraphique. Je complète et détaille plus tard, d'après mes souvenirs. Pour ce qui est des documents-types, j'ai écrit un formulaire de feedback pour orienter les comptes-rendus des autres meneurs. J'ai réalisé que si je ne cadrais pas un minimum leurs feedbacks, ils m'étaient moins utiles. Un compte-rendu très littéraire est agréable à lire mais n'est pas, en terme de retour de playtest, idéal.

Fais-tu toujours un debriefing après la partie ? Comment l'organises-tu (durée, parole libre, questions...) ?

Je débriefe systématiquement à l'oral juste après la partie. Il m'arrive parfois de poursuivre plus tard par mail ou sur les forums de *Terres Étranges*.

Laisser un râliste (sic) donner son avis peut-être dangereux, t'est-il déjà arrivé de douter ou de vouloir laisser tomber après un test ou un débriefing délicat ?

Jamais. L'échec n'est pas agréable mais si on veut bien en tirer les leçons, il peut s'avérer très formateur. Quant aux avis, ils sont tous bons à prendre, même ceux qui sont très négatifs. À partir du moment où ils sont argumentés et courtois, il va de soi. En général, c'est le cas. Dans leur quasi-totalité, les rôlistes qui s'assoient à ma table sont des gens bien élevés.

Sombre est un jeu d'ambiance. Le côté test ne nuit-il pas à celle-ci ?

Non, c'est tout le contraire. Cela me rend plus attentif donc plus performant. Et puis, sauf lorsque j'arrive à table avec un scénario tout chaud sorti de mon clavier, je n'annonce jamais que j'ai l'intention de tester tel ou tel truc. Je garde ma petite cuisine de playtest pour moi.

Qu'est-ce qu'un bon client pour une partie test : joueur expérimenté, novice, joueur actif, bavard, vicieux... ?

Je ne pense pas qu'il y ait de profil idéal. À mon avis, un bon playtesteur est tout simplement un bon joueur. Un gars ou une fille qui s'implique dans la partie et dans son personnage. Qui, dans tous les sens du terme, joue le jeu. Si, ensuite, il a des idées intéressantes sur ce qu'il vient de vivre, champagne ! Mais même s'il n'a pas grand-chose à me dire lors du débriefing, le seul fait qu'il se soit donné à fond durant le jeu m'aura permis d'apprendre, vérifier et/ou valider plein de choses.

À partir de quel moment sait-on que le test est fini ? Par exemple, le playtesting de Sombre est-il terminé ? Bientôt terminé ?

Je pense que je playtesterai *Sombre* aussi longtemps que je le mènerai. De mon point de vue, ce work in progress permanent constitue l'un des intérêts et des plaisirs majeurs du jeu de rôle. Dans la perspective d'une publication par contre, il arrive forcément un moment où il faut savoir mettre le holà. Cela ne saurait tarder.

Johan et DI6DENT remercient le club Légendes d'Autres Mondes de Limeil-Brévannes pour les photos prises durant la démo de Sombre

la Suisse (l'autre pays francophone) du jdr

Les joueurs français prennent de plus en plus souvent conscience, grâce aux vertus d'Internet, qu'il existe à quelques encablures de leurs frontières d'autres joueurs de jdr. Et même parfois qu'ils parlent français comme nous. Enfin presque, quoi. En route pour une exploration du petit monde du jdr en Helvétie. Contact !

le Suisse n'est-il qu'un Frouze *qui s'ignore ?*

Pour des raisons évidentes de proximité, nous allons aborder ici essentiellement le cadre, déjà riche, du jdr en Suisse romande. En clair : nos voisins francophones. De ce fait, une première question s'impose : si le Suisse romand est un rôliste qui parle français, ses habitudes, ses goûts en matière de jdr sont-ils différents de ceux des rôlistes de nos contrées ?

Première chose : les jeux suisses existent. Si ! Si on prend en compte tout à la fois la nationalité du ou des créateurs et des éditeurs, on peut dresser la liste suivante de jeux 100 % au bon lait des alpages : *Laborinthus* (Editions **ECG**, 1988), *Tigres Volants* (de Stéphane 'Alias' Gallay, 3ème édition par **2D Sans Faces**, 2006), *Les Maîtres-Mondes* (d'Ivan Strobino, édité par **L'Arkalance** en 1991), *Chronos* (de François «Roboduck» Suter, édité par **Les Créateurs Genevois** en 1992) et, enfin, *Lyonesse* (édité par **Men In Cheese**, 1999).

La plupart de ces jeux sont assez anciens et souvent introuvables. Il n'y a pas à notre connaissance de projets concrets de publications futures mais on notera que

par Julien Clément et Sanne Stijve

certains jdr amateurs semblent suffisamment actifs pour avoir un avenir. Citons par exemple *Jaafir* (de Fred Hubleur - http://fred-h.net/jaafir/) ou le pétaradant *Nam'68* qui remet violemment en cause nos stéréotypes pacifistes sur nos voisins helvètes…

On remarquera qu'avec du space op', du med-fan, du voyage temporel… il y en a pour tous les goûts. À part une petite tendance au « bizarre » (*Laborinthus* et ses concepts fumés, *Tigres Volants* et ses hommes-chiens…), on ne perçoit donc pas au premier abord de spécificité suisse dans cette production locale. Il semble d'ailleurs de plus en plus manifeste que la notion de jeu « suisse » ou « français » s'estompe devant la notion transversale de jeu « francophone ». Internet est en effet passé par là. Fred Hubleur, rôliste transnational, en témoigne : *«Avec les moyens de communication modernes, les frontières politiques n'ont plus grande importance pour la phase de création. Les auteurs communiquent pareil s'ils habitent aux extrémités de la France ou en Suisse, en Belgique ou autre. ForgeSonges a d'ailleurs aussi des collaborateurs et membres en Belgique. Les critères de localisation ne jouent plus vraiment. Au final, on s'en fout de savoir si le jeu et ses auteurs sont suisses, belges, monégasques, canadiens ou que sais-je, du moment que le jeu plaît et trouve son public.»*

De ce fait, on pourrait étendre notre liste de créations estampillées « contient du Suisse » avec *Nightprowler 2* (par **2D Sans Faces**, éditeur suisse) et même tous les produits **ForgeSonges** puisque l'association est suisse (*recueil des Démiurges en Herbe, Etincelles, Les Ombres d'Esteren*, ...: http://www.forgesonges.org/).

swiss style ?

Bon, OK, donc, oui, il existe bien une production suisse ou franco-suisse de jeu de rôles. Mais, de même qu'en France, on rencontre nombre de rôlistes qui préfèrent jouer à n'importe quoi pourvu que ce soit américain, même en VO si ça peut faire plus classe, les Suisses jouent-ils réellement aux jeux que leurs compatriotes ont écrits ?

Ce qui fait la différence, ce n'est bien sûr pas la «nationalité» du jeu (d'ailleurs, à part les lecteurs de Di6dent qui sait vraiment quel auteur est suisse ou moldo-valaque ?), c'est le réseau de connaissances, de relations et la présence en convention. Un jeu comme *Tigres Volants*, par exemple, avec tout son passé en convention (encore 2 parties de démo lors de la convention Orc'Idée 2010) pendant de très

+ SWISS MADE

laborinthus

Fume, c'est du Suisse !

En 1988, dans un paysage rôlistique francophone encore balbutiant, **ECG**, un éditeur suisse débarque sans demi-mesure : un nom mystérieux, une boîte magnifique, du matériel surprenant et splendide (cartes, photos…)… la Confédération contre-attaque et tente d'imposer une vision novatrice au marché francophone. De fait, *Laborinthus* ne ressemble à aucun autre jeu de l'époque. Dans un monde dit médiéval-onirique aux contours plus que flous, les PJ vivent des aventures (enfin, soyons précis : un « scénarium ») articulées autour de photos sépias pour l'inspiration et de tirages de cartes (« engins », « créatures », « gibiers ») pour l'animation. Le tout est motorisé par un système ultra-light (rare à l'époque) présentant quelques rares audaces comme la progression du PJ obtenue après acclamation des autres joueurs. Hélas, malgré ses atouts, *Laborinthus* ne connaîtra guère de succès (la gamme se limite à un seul supplément au nom aussi bizarre que le reste : *Abraxas ou les Songes d'En Maalk*). Il faut dire que les tentatives d'innovations ne dépassent guère, au final, le stade des bonnes intentions. Ainsi, qu'est-ce qu'un « scénarium » si ce n'est un nom bien pédant pour désigner une banale séance d'impro autour du tirage de rencontres aléatoires ? Dans tous les cas, le jeu aurait été de toute façon achevé par sa stratégie commerciale. Doté il est vrai d'un matériel somptueux (surtout pour l'époque), *Laborinthus* coûtait à sa sortie l'équivalent de presque 100 euros ! Et après ça on essaiera de nous faire croire que les Suisses ne s'intéressent pas qu'à notre argent…

nombreuses années, s'est forgé une base de fans en Suisse et en France voisine. Son auteur, Alias : *« Tigres Volants a été pas mal connu en Suisse avant l'édition parue chez 2D Sans Faces, parce que j'ai fait le tour des conv' locales pendant plus de vingt ans; pour faire connaître un jeu, il y a un peu que ça qui fonctionne.»*

Toutefois, à l'image de ce qui peut se passer lors des conventions françaises où on aime parfois défendre l'auteur « local » comme on commande fièrement une andouillette plutôt qu'un Big Mac, toute notion de solidarité patriotique n'est pas étrangère à nos voisins. Pour Fred Hubleur : *« Y'a des gens qui sont contents finalement que des Suisses fassent partie du paysage rôliste francophone. On se soutient parmi (sic). (…) Ceux qui ont connu un jeu, ont pu le tester, l'approcher, en discuter avec un auteur, se sentiront plus appelés. J'ai eu le cas avec les Ombres d'Esteren où les gens étaient vachement intéressés de m'avoir rencontré et d'y avoir joué en conv'. Et ils ne l'auraient jamais connu si je n'avais pas été en Suisse pour le faire.»* Ah, les conv' ! Décidément, tout nous y ramène.

hop *Suisse !*

Quand on parle convention de jdr en Suisse, on en vient systématiquement à parler **Orc'Idée.** C'est la plus grande convention rôliste de Suisse romande (à Lausanne) et certainement l'une des cinq plus grandes et des plus anciennes (depuis 1990) conventions rôlistes du monde francophone. L'édition 2010 a rassemblé près de 450 personnes autour d'une cinquantaine de parties de jdr (sans compter les GN, murder parties et autres animations connexes). 7 éditeurs et collectifs d'auteurs s'y étaient déplacés. Certains de France d'ailleurs (comme **les Écuries d'Augias**). Ajoutés aux visiteurs venant des régions transfrontalières, cela fait d'Orc'Idée, une convention de plus en plus binationale. Il existe bien d'autres manifestations rôlistes, plus modestes toutefois. Sans prétention à l'exhaustivité, on peut citer **La Horde** à Genève ou **Oniris** à Neuchâtel. Il existe même des rassemblements de rôlistes assez… euh… étranges. En effet, quand ils en ont marre d'hanter les catacombes, les rôlistes suisses se donnent parfois rendez-vous dans… des abris anti-atomiques dont leur territoire semble littéralement truffé. Pacifistes. Mais prudents quand même.

+ SWISS MADE

TIGRES volants

Mettez un tigre dans votre coucou !

Félin pour l'autre

Tigres Volants est un jeu de rôle de science-fiction, crée par Stéphane alias «Alias» Gallay, qui a connu deux éditions amateurs (1990 et 1992) avant d'être publié par **2 Dés Sans Faces** en 2006 sous la forme d'un beau livre de 320 pages à couverture rigide. Si l'univers de ce jeu pouvait faire penser à ses débuts à un clone de space opera, il a beaucoup évolué au fil des années, suivant le célèbre penchant helvète pour le juste compromis, jusqu'à avoir l'esprit suffisamment large pour que tout le monde puisse y trouver son compte. Car contrairement à ce que vous pourriez penser, ce n'est pas un jeu sur les combats d'aviation au 20ème siècle !

Space, the new frontier

Le pitch, c'est qu'après plusieurs guerres mondiales (la troisième en 1992 et la quatrième en 2053), les terriens ont vu l'émergence d'une nation globale et l'avènement du voyage dans l'espace à des vitesses tout à fait déraisonnables qui leur a permis de se rendre compte que la majorité des habitants du ciel sont des humains originaires de la Terre tout comme eux – ils ont juste quitté le loft avec un peu d'avance. Ils ont d'ailleurs été un peu surpris de voir la tronche de leurs anciens colocataires, auxquels les guerres susmentionnées ont causé nombre de mutations, comme des têtes de chien ou des pouvoirs mentaux - appelés arcanes et traités dans le jeu comme des talents spéciaux répartis en trois groupes (esprit, matière et énergie) avec pour chacun trois talents (perception, création et contrôle).

Quand les tigres voleront, je serai chef d'escadrille

C'est sur cette base que s'est développé un univers frais comme le bon lait des alpages, avec du coffre et plus d'une lame à son couteau : il est possible d'y vivre des aventures très variées mais le revers de la médaille c'est qu'il faudra beaucoup de réflexion et d'efforts aux MJ pour monter leurs campagnes. Mais avant d'en venir là, ils auront passé un bon moment à la lecture du jeu car son auteur a une patte, voire une griffe, et en tout cas n'a pas le boyau de la rigolade bouché puisqu'il a truffé son texte de tout un tas de calembours comme autant de petites noisettes dans le chocolat (je pourrais vous citer mille cas).

©Association Orc'Idée

Bien sûr, pour soutenir ces conv', il faut des clubs dynamiques. Cela tombe bien : le réseau urbain de la Suisse romande, très polycentré (nombreuses villes moyennes proches les unes des autres), et le milieu naturel, parfois obstacle aux déplacements aisés (montagnes, neige…), favorise l'implantation locale des clubs. Parmi les plus dynamiques, citons **Space-Fridge** (Lausanne), **Dimension Dé** (Montreux), **Oniris** (Neuchâtel) ... Bien sûr, là-bas comme ici, les clubs sont confrontés aux mêmes difficultés (comme le turn over assez rapide des joueurs), peut-être accrues dans un pays où les salles type MJC n'existent pas.

Il existe encore bien des initiatives surprenantes comme ces mystérieuses histoires d'initiations voire de cours de jdr en milieu scolaire mais de tout cela nous vous reparlerons plus tard…

la Suisse, ce paradis… *pour rôlistes !*

Non, non, non, ne nous fâchons pas avec nos voisins avec ces sombres histoires de coffres, de comptes anonymés ou de listes de mauvais contribuables. Par contre, des conv', des clubs, de la création… et si la Suisse était aussi le paradis du rôliste francophone ? Voyons justement de quoi il retourne quant à l'économie du jdr en Suisse ?

Après les conventions et les clubs, il existe un dernier bastion de la sociabilité rôliste à passer en revue : les boutiques physiques. Comme partout, les boutiques de jeux connaissent des difficultés et sont souvent obligées de réduire la place consacrée à notre loisir. Il faut pour survivre faire preuve d'abnégation et d'astuce. Au rang de celles qui s'en sortent le mieux, on peut citer **Xénomorphe** (mini-réseau présent sur Genève et Lausanne), **La Bulle** (qui, comme son nom l'indique, adosse la vente de jdr à celle de BD) à Fribourg et surtout **Delirium Ludens** (à Bienne ; le plus grand magasin de jeu suisse et fait office de distributeur national pour beaucoup de jeux).

La distribution est justement le talon d'Achille du jdr en Suisse. Les distributeurs ont en effet du mal à accéder à ce marché. Par exemple, un grand nombre des productions de **ForgeSonges** n'y ont accès … que par l'intermédiaire des membres suisses de l'association ! Il est ainsi souvent difficile de trouver certaines nouveautés en magasin et, par la force des choses, les Suisses commandent beaucoup sur Internet (ce qui fragilise bien sûr l'activité des boutiques physiques) ... à condition toutefois que le magasin en ligne offre un moyen de paiement et un système de livraison qui conviennent aux transactions transnationales !

Tradition et modernité

Parlons un peu mécanique de précision : le système de jeu est très bien pensé, avec une méthode rapide et une autre plus complète de création de personnages, et des règles assez classiques (résultat d'un D20 sous une compétence avec des modificateurs), mais facilement abordables et adaptables à vos envies grâce à pas mal d'options donc quelques très bonnes idées, comme la distinction talents pratiques et talents académiques. Mais autant l'univers est frais, autant le système est conservateur. On attend avec impatience une version quartz, car il faut parfois savoir tourner l'alpage.

C'était plat !

Outre le livre de base, le jeu dispose d'un écran garni d'un livret intitulé *«Entre deux eaux»* (32 pages, novembre 2006) et de 3 suppléments *«La Bibliothèque tachyonique» volume 1, Copacabana Transit* (32 pages, mai 2007), *«La Bibliothèque tachyonique» volume 2, Maudits par la Dame de fer* (32 pages, avril 2008), *«La Bibliothèque tachyonique» volume 3, L'Ergartis, la course du loup* (32 pages, avril 2009). Mais depuis 2009, le drapeau des tigres volants semble en Berne, et en conséquence les fans risquent de devoir s'armer de patience…

ce qu'il coûte *au Suisse...*

Lionel Jeannerat (*Souffre-Jour, Abyme*) témoigne de cet étonnant problème : «*La plus grande catastrophe dans les échanges commerciaux entre France et Suisse, ce sont les chèques. En Suisse, encaisser un chèque (qui ici ont disparu depuis 10 ans) signifie beaucoup de frais ! Alors que nous pouvons faire des versements en Suisse et à l'étranger (UE) sans frais par des comptes que l'on peut gérer par Internet, on doit toujours se casser la tête avec vos chèques. C'est plus qu'anecdotique : c'est problématique pour tout paiement que l'on doit faire à un partenaire français ou lorsque l'on doit encaisser un client français.*» Dans un registre proche, n'oublions pas non plus que la Suisse ne fait pas partie de la zone Euro et que donc le taux de change entre la monnaie de l'UE et le Franc Suisse ajoute une variable supplémentaire aux transactions entre nos deux pays. Cela semble ainsi être un problème bien réel pour l'éditeur **2D Sans Faces** qui en fait dans sa communication officielle une des causes principales de ses récents retards de publication.

Néanmoins, n'allons pas croire que les différences de réglementation jouent systématiquement contre l'économie rôliste helvète, loin s'en faut ! Sans rentrer dans les détails juridiques, les structures légales d'association y sont réputées plus souples et fiables qu'en France. Fred Hubleur nous livre son témoignage concernant l'aventure **ForgeSonges** : « *on avait dès le début voulu une association non-lucrative. Comme on était à la fois des français et un suisse, on a regardé les points de loi définissants les associations dans les 2 pays pour voir les pour et les contre. Nous nous sommes rendus compte que le statut d'association suisse nous donnait une plus grande marge de manœuvre. En particulier dans l'établissement de contrats entre l'association et des membres de celle-ci.* ». À noter aussi que l'éditeur **2D Sans Faces** affiche un intrigant statut de coopérative qui semble offrir des garanties de sécurité enviables en cas de faillite tout en offrant certains éléments de la souplesse d'une Société Anonyme. Ils sont forts ces Suisses !

Pour finir, notons que nos voisins se félicitent de ne pas avoir, eux, de règlement imposant un prix unique du livre, ce qui leur permet (en Suisse bien sûr) d'organiser des promos en vente directe, en conventions par exemple.

+ SWISS MADE

nightprowler$_2$

Il est quand même assez paradoxal que la deuxième édition d'un jeu qui vous permet d'incarner des voleurs de tous poils pour vivre des aventures urbaines dans un univers médiéval ait été éditée par des suisses !
Pour les plus jeunes d'entre nous, rappelons que l'idée de base de la **Siroz** Dream Team, pour la première version de *NP*, était clairement de fonctionner avec des transpositions habituelles des civilisations moyenâgeuses : de grands barbares nordiques à la tignasse blonde, des petits bruns vindicatifs mais souples comme tout qui passent leur temps à se curer les ongles avec des couteaux drôlement pointus en disant «*té, comment tu parles à ma sœur*», des gars avec des turbans, des cimeterres à l'air fourbe et cruel, des africains exotiques, oh et puis pour la grande majorité, des gars normaux, blancs quoi. Ah, et puis des nains, des elfes (mais pas trop) des hommes félins et des hommes rongeurs, et puis entre eux ce n'est pas le grand amour.

Pour *NP2*, **2D Sans Faces** reprend les mêmes, mais avec la drôle d'idée d'essayer d'approfondir tout ça, ce qui nous donne des pages et des pages d'historique chiant, de descriptions de peuplades bidons, de géographie inutile, et pour tout dire, de tout un tas de détails anecdotiques dont on a rien, mais alors rien à foutre pour jouer des voleurs urbains !
En effet, cet univers n'est que la toile de fond des scénarios, le cadre véritable des aventures reste les villes de la Principauté des Sept Cités - particulièrement Samarande et aujourd'hui Bejofa – et l'essentiel du jeu, sa particularité, est la description de l'univers des voleurs : les guildes, les relations avec les autorités, la recherche d'employeurs, tous les aspects pittoresques de la vie de la pègre citadine. Avec parfois, bien entendu, quelques discussions un peu viriles entre confrères… À ce sujet, le système de combat de *NP* première version était bien dans la ligne du genre de règles du début des années 90 (privilégiant le fun et la jouabilité plutôt que le simulationnisme), vraiment très fluide. En plus le système gérant l'initiative était simple et efficace, ce qui permettait de bien rendre l'ambiance des furieuses mêlées mais sans ralentir le jeu. *NP2* a changé ça, et franchement c'était une mauvaise idée. Le nouveau est juste moins bien.

le Suisse *fait des râles*

Nous ne pouvons pas terminer ce rapide tour d'horizon du jdr en Suisse sans prendre conscience que la Confédération suisse est un pays bien différent du nôtre. Ok, il y a le chocolat mais il y a surtout le fédéralisme, le multilinguisme et la fameuse neutralité. Or, tout ceci ne saurait être sans conséquence sur la pratique de notre loisir.

Le jdr est une activité orale, et donc ne pas partager la même langue est une barrière autour de la table de jeu. Le fait est qu'entre Suisses romands et Suisses alémaniques chacun joue de son côté. Le multilinguisme n'empêche pas de jouer... ça empêche «juste» de jouer ensemble. Les contacts entre rôlistes romands et alémaniques sont pour l'instant infiniment peu développés et, à vrai dire, non recherchés. L'une des exceptions majeures est la ***«Table Ronde sur la promotion du jeu de rôle en Suisse»*** qui a eu lieu le 21 mars 2009 : un début de frémissement ?

Sans volonté de provoquer une guerre civile entre neutres, on peut quand même se demander si, du côté alémanique, le jdr est un loisir aussi développé que du côté francophone. Il n'est parvenu à nos oreilles qu'un seul jeu de création suisse allemande : un certain *Mondagor* (du med fan très classique apparemment : le syndrome *L'Œil Noir* ?). Très révélateur des limites du multilinguisme : le jeu n'était ainsi pas du tout joué lors de la convention francophone Orc'Idée2010. D'ailleurs, leur site web ne propose aucune page en français…

On retrouve un peu le même sentiment avec le manque de conventions d'importance puisque la plus fréquentée du côté alémanique semble être **l'OerliCON** (banlieue de Zürich… 50 à 100 participants au plus) et le fait que les clubs de jeux y sont plus volontiers dédiés aux jeux de plateaux - dont on connaît il est vrai la grande expertise des germanophones.

La vraie perle de NP2, c'est Bejofa !

Le premier volume de *l'Atlas des Sept Cités, Bejofa, la cité des voleurs,* un supplément pour *Nighprowler 2* consacré à la description d'une cité indépendante proche de Samarande est une remarquable réussite. Parmi les villes créées par et pour le JdR (pour n'évoquer que les créations françaises) certaines ont fait date, voire école, comme Pole pour *Bloodlust* ou Samarande pour *Nightprowler 1*. Bejofa n'a pas à rougir de la comparaison : 96 pages en N&B, très denses et très correctement illustrées (on est en net progrès de ce point de vue par rapport au livre de base), agréablement mises en page, sous couverture souple en couleur qui nous présente dans un camaïeu de tons ocres une embuscade lâchement tendue à la prévôté. Certes, son prix est élevé, et j'entends d'ici les mauvaises langues (non Suisses de leur état) s'écrier : 32 euros les 96 pages en N&B, à ce prix là ça ne s'appelle pas *la Cité des Voleurs* pour rien !

En plus d'un historique de la ville, de considérations sur ses institutions, son économie et ses us et coutumes ainsi que des développements sur la vie au travail et les loisirs de ses habitants vous trouverez dans ces pages une description de ses nombreuses prévôtés et encore plus nombreux quartiers. Vous pourrez aussi vous inspirer pour imaginer les bâtiments dans lesquels vos joueurs auront à pénétrer plus ou moins furtivement de ceux qui sont décrits et illustrer dans la partie réservée aux bâtiments et plans, et s'ils sont perdus vous pourrez déplier sur la table entre les tasses de café froid, le paquet de curly et leurs yeux ébahis la magnifique carte format A1 où, pour ainsi dire, on distingue chaque maison, et qui a demandé à son dessinateur beaucoup de persévérance.

Pour conclure je voudrais dire que même si livre de base de *Nightprowler 2* et les mécanismes de la nouvelle version sont globalement moins bien réussis que ceux de la première, l'écran et ce premier atlas sont d'excellente qualité, ils comptent au rang de ces suppléments qui se lisent d'une traite et avec un réel plaisir (ce qui n'est pas si courant). Si on ajoute à cela que les suppléments sur les villes peuvent être achetés même si on n'a pas le jeu de base, juste pour le plaisir ou pour se documenter, il ne vous reste plus qu'à courir le voler. Euh, enfin, vous le procurer.

En conclusion, on peut quand même penser que tout n'est pas à jeter dans ce fédéralisme. De l'avis de nombre de nos contacts, il y aurait ainsi bel et bien une façon suisse de jouer au jdr. Celle-ci serait, si on les en croit, plus décomplexée, plus portée sur la recherche de l'amusement et de la convivialité autour de la table. Cela pourrait s'expliquer bien sûr par l'habitude solidement ancrée de rechercher le compromis et le juste milieu plutôt que le conflit et la compétition. Mais on peut aussi et surtout y voir l'influence de l'image positive du jeu de société véhiculée par les contrées germanophones voisines où s'amuser en jouant est considéré comme une activité digne d'intérêt, même pour les adultes. Si les rôlistes romands pouvaient être l'interface qui fait circuler un peu de cet esprit positif par chez nous, nous leur en serions éternellement reconnaissants…

Pour de plus amples informations sur ce qui bouge dans le monde du jeu suisse francophone, pensez à vous rendre régulièrement sur le site ***Au fil du jeu*** *: http://aufildujeu.com*

+ SWISS MADE

lyonesse

Savoureux... mais avec des trous

Le cycle de *Lyonesse* est à l'origine une célèbre trilogie de romans de fantasy signée de l'excellent Jack Vance et écrite d'ailleurs avec une verve qui n'est pas sans rappeler un autre de ses grands succès : *le cycle de Cugel* (adapté en jdr dans *Dying Earth*). Ces savoureuses histoires pleines de chevaliers un peu stupides, de fées malicieuses, de princesses capricieuses et d'ogres gourmets ne demandaient qu'à être adaptées en jdr et, en 1999, c'est l'éditeur suisse **Men in Cheese** qui saisit l'occasion. L'objet est magnifique : un livre énorme (384 pages !), du papier de qualité et des illustrations aussi splendides que bien dans l'esprit signées Guy Mérat (16 planches en couleurs dans le livre de base et le magnifique écran du MJ paru en guise de seul supplément de la gamme). L'essentiel du livre est consacré à une énorme encyclopédie du monde, écrite dans un style agréable qui réussit à rendre hommage au maître tout en restant accessible. Ce gros morceau est suivi d'un court exposé sur le système de jeu, simple mais très intéressant et ludique (il annonce un peu *Savage Worlds* par certains aspects). Très complet, le livre contient aussi un petit bestiaire et un scénario d'introduction (il en existe deux autres dans le livret accompagnant le paravent).

Alors, enfin un blockbuster suisse ? Hélas, non. Le péché originel de *Lyonesse* est d'avoir rendu les parties univers et règles totalement étrangères l'une à l'autre : il n'est jamais fait mention d'un point de règles dans l'encyclopédie et le système pourrait tout aussi bien être un système générique placé là parce qu'il en fallait bien un.

Au final, il est très, très difficile de se projeter dans l'univers et de voir ce que l'on peut y faire jouer. L'autre grosse faiblesse du jeu est d'avoir passé sous silence quasiment tout ce qui concerne la magie et les êtres fées sous prétexte de se les garder au chaud pour un futur supplément, *L'édit de Murgen,* qui, bien évidemment… n'a jamais pu voir le jour. Un monde magique sans magie, ça le fait moyen, en fait.

Alors, l'égalité des sexes dans le jdr, une utopie ?

En ce plus très nouveau XXIème siècle, il est de bon ton de dire, dans le milieu rôliste, que les deux sexes ne sont plus traités différemment, que les femmes se sont fait leur place, que le règne du néandertalien misogyne est révolu. Le Rôlisme™ se veut ouvert, avant-gardiste, éclairé, et se doit, donc, de faire une place de choix à cette créature encore inconnue de nous il y a quelques années, et qui dominera bientôt l'univers connu : la Femme.

Mais est-ce vraiment le cas ?

On a tous en tête un de ces joueurs, à notre table, qui jouait souvent des personnages féminins. Souvent nymphomanes. Souvent dominatrices. Parfois utiles au scénario. Toujours caricaturales. Rarement crédibles. Ah, ça, il nous faisait bien rire, on s'amusait bien (ce qui est, il est quand même utile de le rappeler, le but premier du jeu de rôle : s'amuser). Mais, derrière les rires gras, chez moi, il y avait souvent une petite pointe de honte. Parce que je pensais à ces filles qui, malgré leurs efforts, n'ont jamais vraiment réussi à s'intégrer, faute d'univers où elles pouvaient jouer un rôle important, faute de scénarios où elles pouvaient faire autre chose que distraire les gardes à grands coups d'œillades appuyées. Certaines ont persévéré, par force de caractère, et ont réussi à faire évoluer - un peu - les mentalités. Mais à côté de combien de vocations, de talents, le jeu de rôle est-il passé ?

Que le rôliste ne se mente pas à lui-même : quelle est son image dans l'imaginaire collectif ? C'est simple, elle côtoie, voire se superpose, à celle du nerd à l'américaine, le loser du lycée. Pour les visions les plus flatteuses ! Bien entendu, nous savons, nous, que cette projection est fausse, comme elles le sont toutes (si, si, même celle du sportif mononeuronal !), mais à une époque comme la nôtre, il va sans dire que cette image est catastrophique pour notre passion. Pour évoluer, le Rôlisme™ a besoin de la Femme. Mais encore faut-il s'en donner les moyens.

Encore aujourd'hui, une grande majorité des jeux de rôle se focalisent sur des objectifs, à court comme à long terme, purement masculins : la conquête, la domination. Évidemment, le public étant encore en grande majorité masculin, c'est la solution de facilité. Mais à trop se reproduire dans la famille, on finit par donner naissance à... enfin, vous voyez !

Et pourtant, avec quelques efforts, de la préparation et de la discussion, n'importe quel jeu peut permettre à tous ses personnages, hommes ou femmes, de vivre de vraies bonnes histoires, tous ensemble... Et c'est bien ce que l'on va essayer de vous démontrer !

girl power

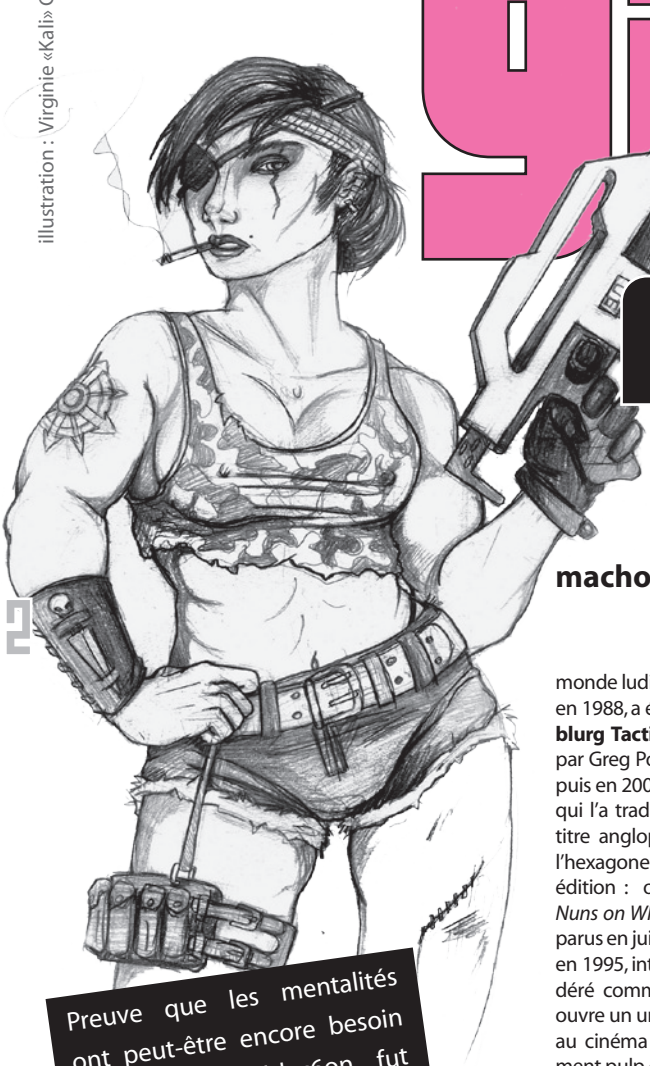


illustration : Virginie «Kali» Gros

macho women *with guns*

Cet OVNI comique et parodique du monde ludique, importé tout droit d'outre atlantique en 1988, a été édité pour la première fois par **Blacksblurg Tactical Reschearch Center** (BTRC). Jeu créé par Greg Porter, il a été depuis réédité en 1989, 1994 puis en 2003 avec un D20 System. C'est **7ème Cercle** qui l'a traduit en français en 2002 en conservant le titre anglophone pour nous en faire profiter dans l'hexagone. La gamme suit la lancée de la première édition : on retrouve les suppléments *« Renegade Nuns on Wheels »* et *« Bat-winged Bimbos from Hell »* parus en juillet 88 et 89, ainsi qu'une campagne sortie en 1995, intitulée *« More excuses to kill »*. Ce jeu considéré comme une parodie de science fiction nous ouvre un univers plein de clins d'œil et de références au cinéma des années 80. Un peu pop, complètement pulp et carrément décalé ; le ton est donné !

Dans ce monde hostile au bord de l'implosion, dévasté par la domination vaniteuse de l'ego masculin, les femmes se dressent et prennent les choses en main. Alors que la Terre tremble face aux catastrophes climatiques, aux déchets toxiques, aux pouvoirs corporatistes, aux mutations violentes et improbables, les gens se cachent et fuient le surnaturel et l'inexplicable warp dimensionnel qui apparaît. Les pires horreurs tapies dans les recoins sombres de l'univers semblent vouloir en sortir et la planète est en proie au désastre.

Preuve que les mentalités ont peut-être encore besoin d'évoluer, la rédac6on fut fort peu animée lorsqu'arriva le moment de préparer ce panorama : **des jeux où la gent féminine est mise en avant ?** pas si simple !

par la rédac6on

Mais une force nouvelle se lève pour tout balayer sur son passage : les femmes ! L'heure du grand ménage est enfin venue pour un « nouvel ordre mondial ».
Bienvenue dans un univers où l'on arrose l'ennemi de plomb et d'une dose létale de satyre et où la violence aveugle et gratuite est un art de vivre ! Bienvenue dans une société effondrée où la loi et les repères sociaux que nous connaissons n'ont plus cours ! Bienvenue dans « *Macho Women With Guns* » ! La brutalité est votre nom, le féminisme bestial est votre langue natale et vous partez faire face aux hordes de l'oppression masculine mutante, armées de fusils mitrailleurs, d'épées à deux mains ou de tout autre symbole phallique. Que celles qui ont un gros flingue, tenant en respect bandits et mutants, fortifient et défendent nos villes ! Que nos Saintes sœurs en Harley prient pour nous et veillent sur nos âmes ! Que les Bimbos démoniaques viennent et restaurent l'ordre ! Ensemble, nous partons en croisade botter des culs !

Dans cet univers à la finesse indescriptible vous pouvez incarner trois classes de personnage :

- La Macho Woman With Guns au courage et à la virilité hors normes, maniant des armes défiant les lois les plus élémentaires de la physique !
- La Renegade Nun on Wheels ratissant les contrées dévastées au volant ou au guidon de véhicules démesurément customisés.
- La Bat-winged Bimbo from Hell venue sur Terre afin de rétablir l'ordre et rassembler tous les collecteurs d'impôts, avocats véreux, banquiers spéculateurs, journalistes vedettes et comiques officiels survivants, sans qui l'enfer semble bien vide !

Le système de jeu est simple, abordable et maniable et l'on a à sa disposition pléthore de tables de modificateurs proposées pour notre plus grand bonheur et notre hilarité permanente ! C'est un jeu complet et à la prise en main rapide, avec un système de combat de masse et de véhicules, et des tables de génération aléatoire de scénario ! On peut ainsi se retrouver dans un univers fantasy, cyberpunk ou encore Lovecratien, en fonction des inspirations (ou du tirage) à lutter contre des fashion victims en Vespa, des aliens, Bthulhu ou les étudiants de la fraternité bourrée dans des situations aussi délirantes que : « *Le père Noël a reçu l'aide une race alien afin de faire en sorte que les gens achètent plus de jeux BTRC...* » ou encore « *un scientifique fou a kidnappé une chose fragile et innocente afin de réaliser un acte innommable et dégoutant dans un lieu public* ». Des combinaisons toutes plus folles les unes que les autres, pour des heures de plaisir de jeu où tendresse, compassion et délicatesse seront les trois mamelles de l'ambiance.

BUNKER **BABY DOLL**

Petit chef d'œuvre méconnu de la fin des années 90, *Bunker Baby Doll*, une BD cyberpunk à forte tendance *MWWG*, est l'œuvre de Jean-David Morvan au scénario pour le premier tome et de Fabrice Jarzaguet pour le deuxième tome, lui-même étant au dessin pour les deux tomes. Dans un futur qui ne nous veut que du bien (dormez tranquilles, la police s'occupe de tout), les progrès de la génétique permettent de pronostiquer dès la naissance les maladies qu'un être humain développera au cours de sa vie, créant une fracture sociétale entre ceux qui savent qu'ils resteront en bonne santé et ceux qui sont concernés par la chronique d'une maladie annoncée. Ces parias se sont regroupés dans de véritables ghettos où ils survivent avec les moyens du bord, constitués par les trafics et les pillages. C'est dans cet univers dangereux, aux prises autant avec les gangs qu'avec la police, que Coka, la reine de l'évasion, trace son chemin...

Bunker Baby Doll, *de Jarzaguet et Morvan*
2 tomes aux éditions Zenda (1997-1999) devenues depuis une branche des éditions Glénat.

« Nuke'em from orbit. It's the only way to be sure ! » *Helen Ripley (Alien, 1979)*

manga *boyz*

Si l'on évoque les jeux où la femme a un rôle prépondérant, impossible de ne pas mentionner *Manga BoyZ* et ses couvertures pour le moins aguicheuses. Sur le terrain du jdr décomplexé et fun, le jeu de Gabriel Féraud occupe une place de choix pour ce qui est de l'initiation : un univers rapidement assimilé, des règles efficaces qui savent se faire oublier, et, surtout, des histoires qui parlent à l'adolescent(e) abreuvé(e) par cette culture décérébrée, comme disait Mme Royale il y a quelques années. Hé ouais. Rien que ça !

Si l'ont tient à chipoter, *Manga BoyZ* lorgne plutôt vers le Nekketsu (mangas shônen à tendance héroïque) avec une bonne dose de comédie, mais, bon, *Nekketsu BoyZ*, c'est tout de même moins parlant pour les non initiés... D'autant plus que, dans la forme, le jeu n'a de manga que le nom : les (trop rares) illustrations, si elles ont une forte tendance à susciter l'achat impulsif, sont plus dans l'esprit comics. C'est dans le fond, dans l'ambiance, qu'il faut chercher le manga. Une Terre envahie par des robots tout droit sortis de la Tôhô et autres créatures au noms aussi évocateurs que le Bitopode, une humanité apathique soumise à l'oppresseur, et quelques humains bien barrés qui se découvrent des pulsions héroïques, voilà un cocktail que ne renierait pas la plupart des mangaka. Ceux sous acide. Et qui connaissent l'existence de la Belgique pour autre chose que pour les frites.

Et la femme dans tout cela, me direz-vous ?

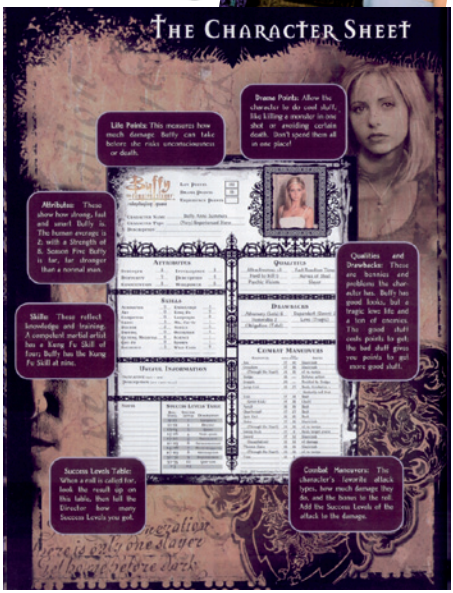
C'est facile, la femme, dans *Manga BoyZ,* a la place que vous voudrez lui donner. Comme l'homme, d'ailleurs. Et c'est énorme ! Dans un univers où ce qui reste de l'humanité est en résistance, les codes sont remis à zéro, et jouer un personnage féminin crédible et impliqué dans l'histoire devient d'une évidence rare. Un commando complet de Manga Girls ? Pas de souci, après tout, l'univers rend la chose tout à fait possible et justifiable. Un groupe d'enquêtrices à *Cthulhu* ou d'aventurières à *D&D* ? Les pauvres passeront plus de temps à se justifier auprès des hommes qu'à résoudre des énigmes ou dépecer du nécromant... Alors, *Manga BoyZ*, jeu de la libération de la femme ? Si l'on prend la peine de regarder derrière les apparences, et si l'on se rappelle que les mots d'ordre sont fun et initiation, alors oui !

buffy the vampire *slayer*

Buffy the Vampire Slayer est une série créée par Joss Whedon, ayant débuté en 1997 et comportant 7 saisons. Devenue culte depuis, elle narre les aventures d'une adolescente superficielle que le destin a élue pour devenir la Tueuse : une championne défendant l'Humanité contre les forces du Mal. Entourée de nombreux alliés, elle connaîtra un long parcours initiatique qui finira par faire d'elle une femme accomplie.
Série très populaire, *Buffy* a fini très logiquement par être adaptée en jeu de rôle. C'est l'éditeur **Eden Studio** qui s'en est chargé, motorisant cet univers par le biais de son Unisystem – des règles souples et cinématiques convenant très bien pour simuler une telle série. Ouvrage tout en couleurs agrémenté de photos de l'œuvre, *Buffy* est un très bon jeu qui parvient à saisir et mettre en avant le girl power de son modèle télévisé. En effet, loin d'être un univers nunuche comme on pourrait le croire au premier abord, *Buffy* est une saga faisant la part belle à la psychologie – chaque saison étant une étape vers le chemin souvent difficile qui mène les héros de l'adolescence à l'âge adulte. Le surnaturel faisant bien souvent office de métaphore des épreuves du monde réel (dépression, addiction, perte des parents, homosexualité, etc. sont ainsi traitées), c'est un élément que le jeu devait mettre en exergue – et c'est bien le cas à travers les conseils au MJ. Ainsi, il y est indiqué comment construire une campagne comme une série (en alternant one-shots et scénarios liés à un metaplot) mais également comment faire en sorte que les obstacles et adversaires des personnages renvoient de façon symbolique aux affres de leur « vie civile ».

Bien qu'il soit tout à fait possible de jouer des hommes dans ce jeu (ou des démons, vampires, loups-garous…), il n'en reste pas moins que le féminisme sous-jacent dans *Buffy* donne une grande importance à certains archétypes féminins : Tueuse, Tueuse potentielle, sorcière, déesse, démone, etc. La gamme est quant à elle assez riche : un écran accompagné d'un scénario, le *Slayer's Handbook* (comportant notamment plusieurs décors de jeu alternatifs), le *Monster Smackdown* (un gros bestiaire) et *Magic Box* (un supplément sur la magie). Sans même parler du jeu adapté du spin-off de la série : *Angel* (centré sur des thèmes différents mais totalement compatible tant dans l'esprit que dans la mécanique).

Au panthéon des jeux fémino-compatibles, *Buffy* se ménage ainsi une place de choix en adaptant une œuvre elle-même très ancrée dans le féminisme et faisant la part belle à d'inoubliables héroïnes.



Dites-le avec des flingues

Il serait quand même dommage que vous n'entendiez jamais parler de *Hot Chicks* : le jeu des bombasses ! Alors bienvenue dans un futur proche : le monde de 2015. L'insatiable avidité de l'humanité pour la richesse et la connaissance a fini par damner nos âmes immortelles et les entreprises mondialisées ont déclaré que les êtres humains sont une ressource pouvant être utilisée et jetée comme elles le souhaitent. Par ailleurs, des mages imprudents ont libéré les démons de l'enfer attirés par la terreur et la souffrance humaines. Et même les extraterrestres s'intéressent à nous et se préparent à récolter l'humanité tout entière pour leur propre profit.
Pris séparément, ces trois factions ont déjà une bonne tête de vainqueur, mais le principe de départ –légèrement artificiel, je vous l'accorde - est qu'il y a une alliance de circonstance un peu accidentelle entre ces capitalistes corrompus, ces démons de l'enfer, et ces sinistres scientifiques extraterrestres (eh oui, la convention des amateurs de pléonasmes est de passage dans votre ville) qui ont tous leurs propres raisons d'exploiter la souffrance humaine, et particulièrement celle des femmes qui leur semble être de meilleure qualité. Du coup, même si c'est l'Humanité en général qui se trouve réduite à l'état de produit de consommation et exploitée, les bombasses sont concernées au premier chef, et le moment est venu pour elles d'organiser la riposte !

Voilà pourquoi *Hot Chicks* est un jeu de rôle sur les nanas. Il se concentre sur elles pour cette raison-là et pour des raisons évidentes par ailleurs mais qui sont néanmoins expliquées dans le jeu - un PDF proposé par un éditeur appelé **Dakkar Unlimited**, «un petit groupe d'artistes et d'écrivains qui aiment les jeux », selon leurs propres termes. Et qui aiment les bombasses aussi.

Hey Manoiselle, t'es trop bonne !

Hot Chicks est encore plus caricatural que *Macho Women With Guns* en ce qui concerne l'appel au sexisme de base non seulement comme argument commercial, mais comme un élément de background, un moteur des intrigues.
Car quel est le but ? Tuer les méchants et prendre leurs affaires. C'est aussi simple que ça. Parce que le pillage des dépouilles des méchants permet aux héroïnes installées dans la clandestinité de disposer de ressources pour monter de nouvelles opérations, de façon à pouvoir tuer des méchants plus balèzes pour leur piquer des trucs plus chouettes, dans la plus pure tradition des films d'action débiles, des jeux vidéo de hack and slash et du PMT dans les jeux de rôles en général (ce qui est la raison pour laquelle, soit dit en passant, le chapitre consacré à la résolution des combats dans la plupart des jeux de rôles est assez copieuse, tandis que le chapitre «aller à l'église» est le plus souvent aux abonnés absent*).

Les deux font la paire

Il convient de noter que dans cette version de base, le jeu utilise le sexe et le sexisme comme toile de fond, de façon parfois un peu osée mais pas vraiment explicite – c'est plus Playboy que le Journal du Hard. Ainsi, sous contrôle médical, le jeu pourrait être utilisé avec succès par les joueurs qui ne font pas une fixette sur la bagatelle, car il a le potentiel pour être un jeu d'action cinématographique, contenant plein de pépites qui croustillent sous la dent (de la cybernétique, des conspirations diaboliques, de la magie, une puissance de feu tout à fait déraisonnable. Et des bombasses.

** : sauf dans MV, bien entendu.*

interview croisée d'rôles de dames

Cher rôliste, nous avons bien vu ton air dubitatif et ton œil moqueur. Tu te demandes comment des hommes pourront être crédibles avec un thema comme celui-là... Ah, j'aime quand tu réfléchis et que tu doutes de nous. Pour te mettre en confiance et te prouver que nous traitons le sujet avec sérieux, nous sommes allés interviewer des femmes, actrices de notre petit monde ludique, pour leur demander, à elles, ce que c'est que d'être femme et rôliste. Neko, directrice du 7ème Cercle et auteur (Qin, Z-Corps), Charlotte Bousquet, auteur («Le cycle de l'Archipel de Numinée», COPS), Riddle, joueuse et forumiste active, et Hikaki, webmaster et co-fondatrice de la Cour d'Obéron, ont gentiment accepté de jouer le jeu... Mesdames, Mesdemoiselles, à vous la parole !

Le jeu de rôle est un loisir identifié comme surtout masculin. Comment l'avez-vous découvert ?

Charlotte Bousquet : au lycée. Je connaissais bien les *« Livres dont vous êtes le Héros »* et j'adorais ça. Un groupe de lycéens jouait régulièrement – et c'est comme ça que j'en ai entendu parler. J'ai fait ma première partie en début d'hypokhâgne, avec deux garçons et une fille et je n'ai jamais plus décroché.

Hikaki : au lycée aussi, en première. Plutôt que de réviser leur bac de français, deux de mes amis avaient décidé d'organiser une partie de jeu de rôle. Il leur manquait un joueur, ils m'ont proposé de les rejoindre et j'ai accepté, par curiosité. C'était en 1985 avec la première version de Donjons et Dragons. Je jouais déjà aux échecs et n'étais donc pas effrayée par des loisirs dits masculins. J'étais aussi une grande lectrice, plutôt de science-fiction à l'époque, et l'aspect littéraire/théâtral de ce loisir m'a tentée. Mon MJ de l'époque en a profité pour me faire découvrir Tolkien. En fait, toute petite déjà, j'adorais inventer et raconter des histoires « participatives » à mes camarades. Le jeu de rôle était donc un loisir qui me convenait parfaitement.

Neko : des amis à moi jouaient de temps en temps. On s'ennuyait pas mal et deux d'entre eux ont proposé un «Donjons et Dragons». Je suis de nature curieuse, je n'en avais jamais entendu parler, j'ai voulu essayer. Ensuite, j'ai compris que cela allait me permettre d'évoluer dans des mondes que j'avais explorés dans des romans : Lovecraft, l'Heroic-fantasy, etc..

Riddle : je suis une vraie geek jusqu'à la trogne, j'ai commencé Lovecraft, Hamilton et Tolkien à sept ans... du coup j'étais déjà totalement dans le bain quand j'ai débarqué par hasard à quinze ans dans une colonie d'astronomie. En pleine adolescence, les seuls qui passent leurs vacances à regarder les étoiles, c'est les geeks... et forcément il y en avait un bon pourcentage, dont les trois monos qui faisaient du jdr. Ma première partie fut sans surprise du d&d.

Avez-vous eu du mal au début à faire accepter vos idées de jeu (choix des jeux pratiqués, choix de personnage joué, interprétation des personnages, façon de résoudre les scénarios…) auprès des garçons ? Bref, y a-t-il eu une sorte de « choc culturel » ?

Hikaki : il y a eu choc culturel quand mon personnage a décidé de viser les parties sensibles d'un monstre dont j'avais demandé s'il était visiblement masculin. Mais, à part cela, mes compagnons semblaient plutôt ravis d'avoir un joueur en plus à leur table, quelles que soient ses idées étranges. Il y a eu quelques grincements de dents quand j'ai voulu interpréter un chevalier au féminin à Pendragon ou Miles Christi, mais ils s'y sont vite fait, au final, d'autant que cela donnait des situations cocasses en jeu et que ce n'était pas déplaisant.

Charlotte Bousquet : j'ai eu droit à des remarques crétines genre « c'est ta première partie ? » de la part de joueurs étonnés qu'une fille puisse être là pour d'autres raisons qu'accompagner son copain et souffrir en silence, mais c'est tout. Peut-être faudrait-il demander à mes amis joueurs – qui me connaissent depuis douze ans – si j'ai été un choc culturel ? Mais franchement, je ne crois pas !

Neko : je ne pense pas que ma façon de jouer soit différente de celle de mes amis. Nous partageons souvent les mêmes enjeux (survivre, progresser, résoudre un problème…) à une table et les rôles sont plus liés au caractère de chacun qu'à son genre. Considérer le JdR comme un loisir «masculin» lié à un genre me paraît absurde, même si la majorité des rôlistes sont des hommes.

Riddle : au début les joueurs de ma première table régulière ont bien tenté de ne me faire jouer que des bombasses en bikini de mailles mais très vite ils ont compris et m'ont offert le livre de base de Star Wars pour que je maîtrise. C'est juste que la première fois que je suis entrée dans la salle du lycée où ils jouaient ils ont levé la tête et le MJ m'a lancé un peu amène «le club de théâtre c'est un étage au-dessus!»...

Autour de vous, y a-t-il habituellement beaucoup de joueuses de jeu de rôle ou bien restez-vous une exception ?

Neko : je n'ai jamais connu qu'une dizaine de rôlistes féminines, dont deux-trois MJ. Il semble qu'il y en ait plus actuellement à certaines tables mais je suis toujours la seule fille à la mienne.

Charlotte Bousquet : même chose, je suis la seule de mon groupe mais je connais des joueuses, voire des anciennes joueuses…

Riddle : à ma table aussi je suis la seule... pour l'instant, je suis en train de recruter !

Hikaki : j'en ai connu beaucoup, en tout cas ! Au moins une dizaine ! J'en connais toujours, mais elles sont moins disponibles quand elles ont des enfants. Je suis donc devenue une exception, du moins pour l'instant, et autour d'une table, car elles sont plus nombreuses dans les MMORPG. Par contre, je n'en ai jamais vu maîtriser, alors que c'est souvent mon cas. De même que je suis « maîtresse de guilde », ce qui n'est pas très courant, ou encore webmastrice et administratrice de plusieurs sites et forums. J'imagine que cela tient plus à mon caractère, et à mes compétences, qu'à mon « genre » féminin. Mais je m'étonne malgré tout de ne pas voir plus de femmes actrices de ce milieu (auteurs, éditrices, webmastrices, scénaristes, journalistes, etc.). Si elles apprécient jouer, elles ne s'engagent pas plus avant, alors qu'elles sont nombreuses à le faire par ailleurs, comme en littérature.

À ce propos, comment voyez-vous les joueurs qui interprètent des personnages féminins ? Leur interprétation vous semble-t-elle crédible ?

Charlotte Bousquet : vierge ou vamp de ce que j'ai vu. Donc, plutôt caricatural et pénible, mais j'en ai autant du côté des filles incarnant un personnage masculin…

Hikaki : je n'en ai pas rencontré autour d'une table. Je pense que ma présence ne les incite pas à endosser ce type de rôle : je suis un peu féministe et j'imagine qu'ils doivent avoir peur de tomber dans la caricature. Je me souviens d'un joueur qui avait commencé à créer un personnage féminin pour le jeu que je maîtrisais. Je le laisse faire : guerrière, armure improbable… Il me regarde, hésite et décide finalement de créer un personnage masculin. Je n'avais pourtant rien dit !

«j'ai eu droit à des remarques crétines genre 'c'est ta première partie ?', mais c'est tout».
Charlotte Bousquet

Jouez-vous exclusivement des personnages féminins ou vous arrive-t-il de jouer des hommes ?

Charlotte Bousquet : je ne joue que des personnages féminins, je me débrouille très mal avec les personnages masculins, c'est vite de la caricature et en plus, ça ne m'intéresse pas. En revanche quand je maîtrise j'essaie de faire au mieux avec les deux sexes.

Hikaki : je ne joue aussi que des personnages féminins, même quand il faut tordre les règles pour cela. Je ne me vois pas jouer un personnage masculin et je trouve cela étrange quand l'une de mes camarades le fait. Je me sens plus à l'aise dans la peau d'un personnage féminin, jeune ou vieux, beau ou laid.

Riddle : j'alterne en fonction du monde dans lequel on joue, de mon humeur et de mon inspiration du moment... je joue même parfois des choses plus bizarres: labrador, dauphin, sans parler des aliens de Star Wars... j'adore les sullustains!

Neko : je ne joue pratiquement plus que des personnages masculins. Au début, pas par goût mais par facilité. Lorsque j'ai commencé, je ne jouais que des personnages féminins. Puis j'ai jeté l'éponge. Au départ pour éviter les séances pénibles de drague ou de misogynie. Puis, pour des raisons assez simples : je joue par intérêt pour un scénario, une situation. Bref, je préfère me concentrer sur sa résolution que gérer des relations trop complexes ou rendues complexes, avec les autres PJ.

J'ai par contre rencontré des joueurs ayant d'excellentes interprétations, en MMO. Le gros avantage, c'est qu'il est impossible de savoir qu'un joueur se cache derrière un personnage féminin : on ne voit que son avatar et l'on n'entend pas sa voix. Du moins, je refuse de passer par une version vocale afin d'être certaine de ne pas entendre la voix grave et virile de l'elfette que je côtoie depuis des années. J'avoue que cela me gênerait d'avoir à faire cet effort d'imagination autour d'une table. Mon immersion n'en serait pas facilitée.

Riddle : eh bien c'est très variable vraiment, mais parfois les filles sont tout autant dans la caricature...En tout cas mes joueurs se débrouillent plutôt pas mal.

Neko : il y en a bien qui jouent des souris ! Se pose-t-on la question de savoir si leurs souris sont crédibles ? Bon, plaisanterie à part, en plus de vingt ans de JDR, je n'ai pas vu une seule interprétation féminine crédible. C'est parfaitement normal. Et est-ce ce qu'on leur demande ? Plus c'est joué sobrement, mieux c'est. La caricature est un écueil courant. Même si mes joueurs me disent le contraire, je suis sûre que je ne fais pas un mec crédible non plus. Après, si les participants ont passé un bon moment ensemble, aucun problème.

Les héroïnes de jeux vidéo ont su évoluer. On est ainsi passé de la princesse à sauver aux héroïnes à part entière. Constatez-vous la même évolution dans le milieu du jeu de rôle ou bien en est-on toujours au stéréotype de la guerrière en cote de mailles ?

Neko : aucune évolution sur le fond. Lara Croft and co. sont encore des fantasmes masculins et ne sont que des guerrières sexy. La mini-jupe a juste remplacé la cotte de mailles et le gros calibre, l'épée à deux mains. Ce sont juste d'autres macho women sans épée mais with guns. Dans le JDR, c'est pareil.

Hikaki : la guerrière en armure bikini existe toujours, notamment dans les illustrations, ou les imaginaires, mais ce sont globalement tous les héros qui ont évolué et pas seulement ceux de sexe féminin. Jouer un personnage ordinaire, ou réaliste, est devenu plus courant, je trouve.

Charlotte Bousquet : la nouvelle vague de jeux de rôles indépendants ouvre de bien plus vastes horizons, tout en nuances – mais des deux côtés de la barrière : Patient 13, Labyrinth, S7M, houses of Blood…

Riddle : il me semble qu'il faudrait plutôt se demander si les filles ont envie de jouer autre chose que des demoiselles en détresse, des guerrières farouches ou des vampires éthérées... Et mon sentiment est que oui, effectivement, il y a une évolution. Il y a eu toute une période où des filles sont venues au jdr via Vampire et ça m'a traumatisée parce que je suis pas du tout dans le trip ; moi, je préfère jouer des personnages comiques, j'ai du mal à garder mon sérieux dans les jeux «daaark»... Maintenant je me sens moins seule, on va finir par pouvoir faire une phalange de guerrières naines si ça continue!

Hikaki : certains jeux rendent difficile l'interprétation de personnages féminins « héroïques » alors que, historiquement parlant, les femmes occupent ce rôle depuis longtemps : je pense à Boadicée, Mu Guiying, Alienor d'Aquitaine, Catherine de Medicis, Lucie Aubrac, etc. C'est justement sur ces exemples que je m'appuie pour faire comprendre à mes compagnons joueurs qu'il est peut-être rare mais pas impossible de jouer une femme guerrière ou de pouvoir, quelle que soit l'époque.

Selon vous, existe-t-il des types de scénarios de jeu de rôle spécifiquement féminins dans leur approche ?

Charlotte Bousquet : avec des personnages masculins mignons et ténébreux ?

Neko : ça veut dire quoi «féminin» ? Qu'on a toutes les mêmes goûts ? Les mêmes aspirations ? Ben non. Pas plus que les hommes. C'est un pur stéréotype, une image. L'écueil serait de penser que les femmes veulent des scénarios plus sophistiqués avec moins d'affrontements que les hommes. C'est faux. Tout comme il y a des rôlistes masculins qui aiment les scénarios complexes avec beaucoup de roleplay, il y a des rôlistes

femmes qui aiment le «hack and slash», et vice versa suivant l'occasion. Ce n'est pas une question de genre. Mais de personnalité. Ou d'occasion.

Charlotte Bousquet : plus sérieusement, je dirais qu'il y a moins de « tabous » - notamment concernant tout ce qui est sexuel, amoureux et psychologique - que dans un scénario masculin, mais là encore, il suffit que je regarde du côté de mon groupe de joueurs pour avoir un contre-exemple…

Hikaki : je n'ai eu aucune difficulté à intégrer ce milieu. Quant à la bienveillance, c'est possible, oui. Il existe des garçons qui ont été bien éduqués et pour qui la courtoisie n'est pas un vain mot !
Je pense que cela a facilité mon rôle de modératrice, au sein de mon forum, aussi bien dans la gestion des conflits que dans la création d'une atmosphère particulière. Étant l'hôtesse des lieux, j'ai imposé certaines règles de savoir-vivre qui ont été plutôt bien accueillies et respectées.

«une de mes grandes interrogations actuelles est de savoir si à part le fait que les filles rôlistes soient des filles, elles ont un autre dénominateur commun par rapport aux mâles».
Riddle

Hikaki : on recommande souvent des scénarios de type enquête pour des joueuses débutantes mais nombreux sont les témoignages qui recensent des joueuses bourrines ! Donc, non, je ne pense pas qu'il existe des scénarios typiquement féminins. D'ailleurs, je connais des hommes qui ont adoré jouer à Lycéennes.

Riddle : une de mes grandes interrogations actuelles est de savoir si à part le fait que les filles rôlistes soient des filles, elles ont un autre dénominateur commun par rapport aux «mâles».

Au final, estimez-vous que le fait d'être une femme dans un milieu d'hommes a engendré pour vous des difficultés supplémentaires ou, au contraire, pensez-vous avoir bénéficié de ce fait d'une bienveillance utile ?

Neko : bienveillance, non. Difficultés réelles, oui et non. De toute façon, nous sommes des femmes dans un monde d'hommes et nous nous heurtons tous les jours au sexisme ordinaire. Il faut rester déterminée et faire ce que l'on aime et désire, sans se laisser marcher sur les pieds, et tant pis si on passe pour une emmerdeuse. Comme on dit, les chiens aboient, ...etc.

Riddle : au lycée j'avais droit à de petites attentions charmantes ce qui n'était ma foi pas désagréable. À l'heure d'internet et bien, je ne sais pas si ça a un impact quelconque... d'autant que quand je suis arrivée sur la Toile je ne me suis pas formellement présentée comme femme, et ayant un pseudo et un choix d'avatars euh... pas féminins en général, certains ont mis plusieurs mois à savoir que j'étais de «l'autre sexe»... Je pense surtout que comme beaucoup de filles rôlistes amies, nous sommes rôlistes et geeks avant tout... ça nous met sans doute en difficulté dans le monde des «moldus» mais pas dans celui dans lequel nous nous sentons chez nous !

Mais, sinon, je n'ai jamais vraiment ressenti ce milieu comme un milieu d'hommes (si ce n'est par les illustrations de certains jeux). Les rôlistes sont des gens ouverts, tolérants, curieux et accueillent avec plaisir tout nouveau joueur, même féminin. Surtout si celui-ci apporte des gâteaux maison !

Charlotte Bousquet : les gens ont dans l'ensemble toujours été ravis d'avoir une fille à leur table de jeu. Et quand j'ai travaillé pour Asmodée, je pense avoir été également très bien accueillie. Comme beaucoup d'auteurs de SF ou fantasy, j'ai fait mes armes dans le jeu de rôles et j'ai rencontré récemment (enfin, je la connaissais déjà, mais de loin) une moitié de « Ange » (Anne Guéro), qui vient également de là… À ce propos, il y a encore quelques années, le jeu de rôles était mal considéré dans les littératures de l'imaginaire, ce n'est aujourd'hui plus le cas, notamment parce des écrivains comme Jean-Philippe Jaworski, Nicolas Cluzeau ou encore Fabien Clavel et Chris Debien ont su créer un pont entre ces deux mondes.

crédits *photos*

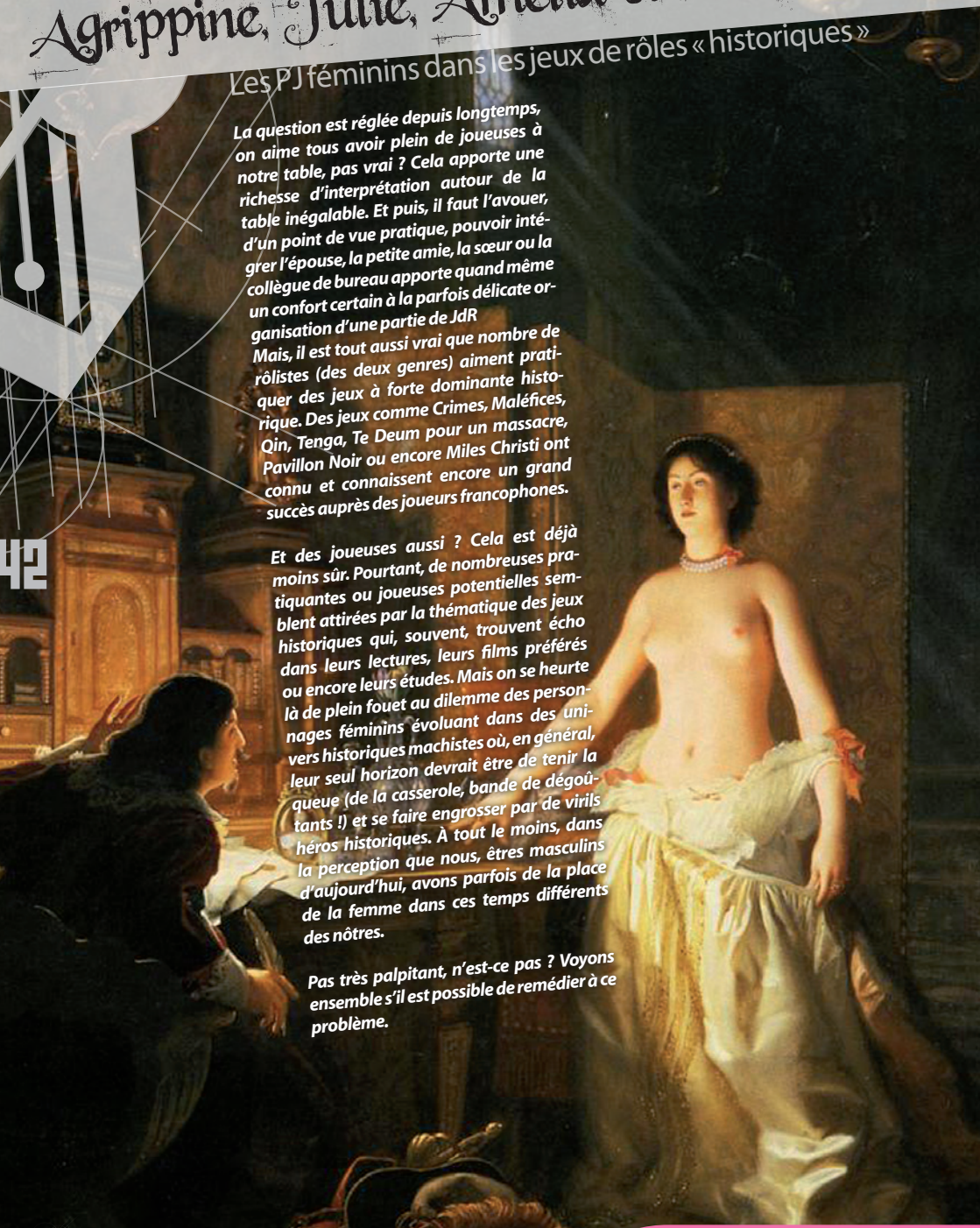
photographe : Rémysan
http://remysan.deviantart.com

model : Kali

make up : Pauline & Marie B *(de l'école Françoise B)*

Agrippine, Julie, Amelia et les autres

Les PJ féminins dans les jeux de rôles « historiques »



La question est réglée depuis longtemps, on aime tous avoir plein de joueuses à notre table, pas vrai ? Cela apporte une richesse d'interprétation autour de la table inégalable. Et puis, il faut l'avouer, d'un point de vue pratique, pouvoir intégrer l'épouse, la petite amie, la sœur ou la collègue de bureau apporte quand même un confort certain à la parfois délicate organisation d'une partie de JdR

Mais, il est tout aussi vrai que nombre de rôlistes (des deux genres) aiment pratiquer des jeux à forte dominante historique. Des jeux comme Crimes, Maléfices, Qin, Tenga, Te Deum pour un massacre, Pavillon Noir ou encore Miles Christi ont connu et connaissent encore un grand succès auprès des joueurs francophones.

Et des joueuses aussi ? Cela est déjà moins sûr. Pourtant, de nombreuses pratiquantes ou joueuses potentielles semblent attirées par la thématique des jeux historiques qui, souvent, trouvent écho dans leurs lectures, leurs films préférés ou encore leurs études. Mais on se heurte là de plein fouet au dilemme des personnages féminins évoluant dans des univers historiques machistes où, en général, leur seul horizon devrait être de tenir la queue (de la casserole, bande de dégoûtants !) et se faire engrosser par de virils héros historiques. À tout le moins, dans la perception que nous, êtres masculins d'aujourd'hui, avons parfois de la place de la femme dans ces temps différents des nôtres.

Pas très palpitant, n'est-ce pas ? Voyons ensemble s'il est possible de remédier à ce problème.

par la rédac6on

question de *genres*

La réponse imparable et définitive, qui vient à l'esprit des rôlistes masculins, à cette question complexe semble être : elles n'ont qu'à jouer des hommes. Et, en effet, cette solution mérite largement d'être explorée.
L'idée est en général très peu populaire autour des tables de jeu de rôle où, le plus souvent, prétendre interpréter un personnage du sexe opposé est regardé avec perplexité, voire désapprobation :

« Pourquoi vas-tu t'emmerder à incarner une femme, avec les contraintes que cela impose, alors que tu peux jouer un homme ? »

La principale critique soulevée est alors la tendance des contrevenants à l'ordre sexuel à basculer, je cite, dans la caricature pure et simple. Parfois même dans le règlement de comptes par personnage interposé, si le joueur ou la joueuse possède un passif personnel assez lourd dans ses relations avec les membres du sexe opposé. Lorsqu'il s'agit d'hommes voulant incarner des femmes, le soupçon va jusqu'à des suppositions sourdes sur l'orientation sexuelle - voire la perversité - supposée du joueur au choix de personnage peu orthodoxe. L'opinion est moins répandue pour le cas qui nous occupe (joueuse voulant jouer un homme), mais cela vient surtout du fait que le cas lui-même est bien moins répandu. Sinon, n'en doutons pas, elles auraient droit au même traitement.

Revenons sur cette question d'interprétation caricaturale. A priori, elle peut être balayée d'un simple revers de la main. En effet, nombre de joueurs prétendent sans sourciller interpréter à la perfection des elfes noirs, des sorciers nécromants ou encore des IA incarnées dans le corps d'un dauphin biosculpté. Voilà pourtant des profils psychologiques bien plus éloignés de nous que ceux de nos sœurs et de nos compagnes, non ?
En fait, cet argument ne tient pas. Tous ces profils exotiques sont très éloignés de nous tous ; ils nous mettent sur un pied d'égalité en terme de distance par rapport à eux. Personne ne sait comment doit réagir ou à quoi pense un hobbit du chaos, n'est-ce pas ? Car les hobbits n'existent pas (non, non, non). Car personne autour de la table ne connaît personnellement de hobbit du chaos dans la vraie vie (si ?). Par conséquent, personne ne sera choqué si votre interprétation d'un hobbit du chaos est affreusement caricaturale. Le hobbit du chaos EST une caricature.

Or, ce qui marche pour le hobbit du chaos ne marche pas pour les femmes (encore que j'ai connu… euh, bref) et les hommes. Il y a peut-être autour de la table des hommes et des femmes. Assurément, même dans une population rôliste type, les hommes présents connaissent à un niveau différent, non pas LES femmes mais DES femmes. En côtoyant leur mère, leur sœur, leur petite amie… chacun s'est fait une image personnelle des femmes, de ce qu'est une femme, de la place de la femme, des réactions types d'une femme par rapport à telle ou telle situation. Partant de là, vous pouvez être sûr que votre interprétation d'un personnage féminin sera jugée caricaturale ou « orientée » par au moins la moitié du reste de la table. Et ce même si, dans le même temps, l'autre moitié la juge digne de l'Actors Studio. Évidemment, ce qui marche pour les hommes marche pour les femmes, et nos joueuses se retrouvent donc dans la difficulté d'emblée si on leur impose de jouer des rôles masculins. Épargnons-leur cela.
D'ailleurs, quand bien même. Pas plus tard que dans cette introduction, nous nous extasions :

« ouahou, quelle formidable richesse que d'avoir hommes et femmes autour d'une table de jeu ! ».

Certes, certes. Mais si, à cette table mixte, ne sont joués que des personnages masculins, la richesse en question disparaît aussitôt.

De la même façon, tenter un gentlemen's agreement consistant à permettre à chacun d'incarner coûte que coûte un personnage du sexe de son choix tout en décidant par accord tacite de n'aborder en jeu aucune question, aucune thématique relevant de la différence entre les sexes ou du rapport entre les sexes… bah, autant tous jouer des hobbits du chaos. Par exemple, avoir moitié-moitié de personnages masculins et féminins dans un groupe et ne pas permettre l'établissement entre eux de relations de séduction (voire plus, si affinités…), c'est là se priver de cette fameuse richesse que permet la mixité autour de la table.

Donc, non, définitivement non : ne forçons pas nos joueuses à interpréter des personnages masculins pour les faire entrer malgré elles dans la logique machiste des univers historiques. Tentons autre chose.

des femmes d'exception,

oui, mais...

Bon, des femmes aventurières dans les manuels scolaires pour l'enseignement de l'histoire, on a beau chercher, à part Jeanne d'Arc, il n'y en a pas beaucoup, voire pas du tout. Mais si on cherchait mieux ? En effet, l'Histoire regorge de personnages féminins surprenants ayant tenu l'épée comme leur frère ou ayant crotté leur bas de pantalon en parcourant le vaste monde comme leur père. Avec un tout petit peu d'efforts, on découvre des exemples frappants, de Mlle de Maupin à Martha Jane Canary (vous la connaissez sûrement sous son surnom de Calamity Jane), d'Isabelle Eberhardt à Amelia Earhart.

Nous les appellerons **les femmes d'exception**. Permettre aux joueuses d'incarner une de ces femmes d'exception est une bonne idée. C'est valorisant (« *Je suis Urgh, barbare niveau 1* » / « *Oué ? Bah, moi je suis Stella, femme d'exception. Et toc.* »). Et cela donne une bonne excuse pour s'affranchir ponctuellement des pesanteurs sociales et culturelles de l'époque dans laquelle on joue. Une femme ne se bat pas ? Celle-là, oui : c'est une femme d'exception. Une femme ne décide de rien sans l'accord de son mari : celle-là, si. Une femme d'exception, qu'on vous dit. Pratique. C'est un peu le principe du « *Ta gueule, c'est magique* » appliqué aux genres.

Bien sûr, on ne peut en abuser. Une femme d'exception, ça va. Mais s'il y a trois joueuses à intégrer dans le groupe, le MJ va vite fait bien fait être surnommé Charlie. Ajoutons-y le risque qu'il n'y ait pas, non plus, durant la campagne, de PNJ importants de sexe féminin. La seule vision qu'auront les joueurs des femmes dans cet univers historique, ce seront les PJ femmes d'exception. Exception à quoi, alors ? Ce serait pourtant trop facile d'essayer, Messieurs, de nous dédouaner ainsi : l'absence de PNJ féminin d'importance n'est pas une fatalité de l'Histoire, mais la résultante du choix d'écriture de l'auteur (ou des auteurs) de la campagne. La majorité des auteurs de campagnes étant des hommes, et la majorité du public de ces campagnes étant aussi des hommes, la plupart des campagnes tournent autour de thèmes qui plaisent aux esprits masculins et jouent donc sur des ressorts « masculins » (conquête, combat, etc.). Le « risque » qu'il n'y ait pas de PNJ féminins importants dans une campagne de JdR n'est pas quelque chose de dû au hasard, ni une incontournable contrainte d'un univers « historique », mais bien le résultat d'un processus mental masculin.

exceptions ? elles !

La Rome impériale n'a pas été avare en femmes qui ne reculent devant rien pour avoir du pouvoir. Une manipulatrice comme **Agrippine la Jeune**, sœur d'un empereur romain (Caligula), épouse d'un autre (Claude), mère d'un troisième (Néron) collera très bien à tout jeu du genre *Praetoria Prima*.

Si vous cherchez une héroïne de sexe faible mais d'esprit fort, pensez à **Hypatie d'Alexandrie**, rappelée au bon souvenir du grand public par un récent film, une femme qui avait tellement d'esprit que cela est devenu insupportable aux hommes épris de religion, qui ont fini par la mettre à mort.
Pour changer l'image masculine des parties d'*Ars Magica*, invitez donc une lettrée comme **Christine de Pisan**, qui a notamment milité pour améliorer la représentation de la femme dans la littérature de son époque (fin du XIVe – début du XVe siècle).

Les amateurs de *Te Deum pour un massacre*, eux, ont déjà repéré dans le livre du jeu, l'« Escadron volant », ce groupe de jolies jeunes femmes, issues de la noblesse, que **Catherine de Médicis** avait mis sur pied pour lui servir d'espionnes de haute volée.

Julie d'Aubigny, Mademoiselle de Maupin, actrice, cantatrice, bretteuse, rendue célèbre auprès du « grand public » par le roman de Théophile Gautier, trouvera aussi facilement sa place dans un univers de cape et d'épée que les émules d'**Ann Bonney** et **Mary Read** dans le sillage du pirate Calico Jack Rackham, pour *Pavillon Noir*. Quant à **Sophie Blanchard**, la première femme aérostière « professionnelle » (même si elle n'a pas été la première femme à monter en ballon), veuve elle-même d'un aérostier, vous arriverez bien à en tirer son essence pour un personnage de *Khaos 1795*, n'est-ce pas ?

Calamity Jane, garçon manqué, éclaireur de cavalerie (à en croire son autobiographie), amie de Wild Bill Hickok, puis actrice dans des spectacles sur l'« Ouest sauvage » est quasiment incontournable dans *Aces & Eights*, ou *Gurps Western*.

De *Maléfices* à *Aventures dans le Monde Intérieur*, ce sera original mais pas artificiel de croiser une militante anticolonialiste, voyageuse, journaliste et écrivain comme **Isabelle Eberhardt**.

Mata Hari est l'archétype des espionnes, dans l'imagerie populaire au moins (dans la réalité, il est probable qu'elle n'ait pas été un agent exceptionnel). Alors, pour sortir des sentiers battus, pourquoi ne pas regarder du côté de ses consœurs espionnes à cette période-là, comme **Gabrielle Petit** et **Louise de Bettignies**.

Friands de jeux pulp ou d'aventures des années 1920-1930, laissez-vous porter par l'exemple d'**Amelia Earhart**, *(page de gauche)* aviatrice détentrice de plusieurs « premières » et de plusieurs records d'aviation ; sa disparition en vol dans le Pacifique a soulevé beaucoup d'interrogations et a ouvert la voie à diverses théories, en particulier celle de son implication dans l'espionnage, par la voie des airs, des menées japonaises dans cette partie du monde.

Et si vous aimez donner à vos parties de JdR un ton plus politique, pensez à ces deux militantes des droits civiques, **Joséphine Baker** et **Angela Davis**, l'une parce qu'elle ne se réduit pas à une danseuse de revue, et l'autre parce qu'elle mérite autre chose que la chanson de Yannick Noah (avis tout personnel !).

Un autre danger guette : être une femme d'exception, ça se mérite. Le personnage ainsi qualifié se doit de briller durant l'aventure. Elle devra avoir des idées pour deux ou se battre comme deux hommes, sinon elle risque vite de se retrouver reléguée au rang bien moins gratifiant de « femme pas si exceptionnelle que ça finalement ». Si vos joueurs sont taquins, les sous-entendus selon lesquels elle ferait mieux de retourner voir si elle ne serait pas plutôt une cuisinière d'exception ne devraient pas tarder à suivre…

Dans le même ordre d'idée, être une femme d'exception, c'est être une sorte de monstre social ou culturel. Cela veut dire que le personnage ne pourra guère espérer passer inaperçu. Elle devrait plutôt logiquement être sans cesse objet de curiosité, d'interrogations ou encore de conversation (dans son dos, de préférence). Un tel rôle pourrait ne pas convenir à une joueuse un peu timide ou peu sûre de son interprétation.
Alors, comment éviter le piège de l'archétype de la femme d'exception vu par les yeux de rôlistes masculins ? En s'inspirant de quelques exemples bien trempés, à (re)découvrir au fil des époques, et qui ne se limitent pas à des « femmes à épée » ou à des « monstres sociaux ».

eux et *elles*

Si l'on souhaite intégrer une femme « normale » ou plusieurs femmes dans un groupe de PJ tout en gardant une certaine cohérence historique, il est préférable de créer le groupe (ou au moins une partie du groupe) d'un seul coup, avec une logique commune.

Ce type d'architecture de groupe peut suivre plusieurs schémas :

- un PJ féminin possède un pouvoir important sur un ou plusieurs PJ masculins : le PJ féminin est l'héritière d'une importante fortune, la veuve d'un puissant personnage, la détentrice d'un incontestable signe divin… Elle reste une femme avec tout ce que cela implique en fonction de la période choisie, mais les PJ masculins qui gravitent autour d'elle lui doivent le respect pour tout un tas de raison (argent, allégeance à sa famille, amitié envers son défunt mari, dévotion religieuse…). Il est ici obligatoire d'avoir l'accord des joueurs des PJ masculins : si ceux-ci avaient projeté de jouer des baroudeurs sans attache *(« I'm a poor lonesome cowboy »)* et se retrouvent attachés aux petits soins d'une gente dame, ils risquent au contraire d'en faire des tonnes en pestant contre cette situation contre-nature et cela peut vite nuire à l'ambiance au sein du groupe. Cela dit, le problème engendré par la relation hiérarchique entre un PJ et les autres n'est pas spécifique à un PJ féminin, et se poserait de la même manière avec un PJ masculin ; c'est donc un débat différent, dans lequel nous n'entrons pas ici ;

- un PJ féminin abuse malicieusement d'un lien affectif avec un PJ masculin : ce dernier est le soupirant, chevalier servant, papy gâteau… du PJ féminin. Il ne peut rien lui refuser. Or, elle aimerait partir à l'aventure avec lui. Cela ne se fait absolument pas dans le contexte de l'époque choisie comme cadre de jeu… mais il ne sait pas résister à ses yeux implorants ! Voilà donc notre PJ masculin devant justifier auprès de ses mâles camarades de la présence de la donzelle à leurs côtés. Bien évidemment, les deux PJ doivent être créés conjointement. Le PJ masculin doit posséder d'avance une certaine légitimité (talents, pouvoir, argent…) auprès des autres PJ pour que la situation ne le mette pas en difficulté dans le groupe. Les

joueurs et joueuses voulant un chevalier servant pleinement en accord avec le contexte d'une époque devront se tourner vers le sigisbée dans l'Italie du dix-huitième siècle ;

- un PJ féminin bénéficie d'un PJ mécène : dans cette approche, qui peut être complémentaire de la précédente ou en constituer une ramification, le PJ masculin finance la passion du PJ féminin. Celle-ci peut poursuivre une carrière artistique (qu'elle soit peintre ou danseuse de cabaret), mener des expérimentations scientifiques, ou encore explorer des territoires inconnus à dos de chameau ou en aéronef. Faut-il préciser que si le personnage féminin est une exploratrice, son mécène et les autres PJ du groupe sont embarqués dans les mêmes aventures qu'elle ?

- un PJ féminin est accepté dans le groupe… à condition d'être accompagné d'un autre PJ féminin ! : ce sera ainsi le cas d'une jeune fille dont on tolère les sorties car on la sait accompagnée en toutes circonstances d'un chaperon tout aussi intransigeante qu'expérimentée. Cela peut permettre de faire coup double en intégrant deux joueuses mais ce n'est pas une solution ultime. Cela peut ainsi marcher pour un scénario d'enquête urbaine dans un univers dix-neuvième siècle (voire un peu plus ancien) mais pas pour crapahuter en territoire ennemi au Moyen Âge. De plus, il faudra veiller à ce que les deux personnages féminins ne développent pas une profonde inimitié qui risquerait là aussi de nuire à la dynamique de groupe.

On peut imaginer de nombreux autres cas plus spécifiques (le PJ féminin bénéficie d'un piston complaisant qui justifie sa place dans le groupe, les PJ masculins sont responsables de la vie du ou des PJ féminins qu'ils escortent ou qu'ils ont enlevés...) mais ils pourront, comme dans ces quelques exemples, avoir le défaut de créer d'emblée des tensions entre les PJ masculins et leur alter ego féminin.

Enfin, ces quelques conseils génériques ont pour principale contrainte de devoir être valables pour tous les jeux historiques, tous styles et périodes confondus. Quand on se met à réfléchir sur un jeu spécifique, la foisonnante richesse de l'Histoire nous ouvre largement le champ des possibles. Voyez ainsi ce que Romain d'Huissier nous propose pour le contexte du jeu Qin *(cf. encart page suivante)*.

changeons le monde !

Comme on le devine avec les propositions précédentes de constitution de groupes de PJ, la solution ultime à notre problème est de créer entièrement une campagne ou au moins un arc d'intrigue au sein de celle-ci dédié au thème des relations hommes/femmes au sein de l'univers de jeu. L'idée est ici de partir d'une situation patriarcalement correcte où les PJ féminins semblent incongrus, pour faire ensuite évoluer le rapport hommes/femmes au sein du groupe et plus largement, au sein de l'univers de jeu au gré des avancées de la campagne. Typiquement, le ou les personnages féminins pourront suivre cette évolution tout au long de cet arc d'intrigue :

1. Elles seront tout d'abord frustrées par leur environnement machiste. Par exemple, des PJ ne s'adresseront à elles qu'à travers leurs collègues masculins, certains lieux-clefs de l'action leur seront interdits... Bien évidemment, il faut veiller à ce que cette étape ne dure pas excessivement.

2. Grâce aux situations proposées par le MJ, elles tireront très vite avantages de leur condition et prouveront alors par l'exemple qu'elles sont au moins aussi utiles que les hommes au groupe. Par exemple, on peut supposer qu'on ne se méfie pas d'elles, qu'elles sont moins surveillées ou, tout simplement, qu'elles peuvent à leur tour pénétrer dans un lieu important interdit aux hommes (gynécée, bains publics, harem, temple, couvent...).

3. En dépit des probables réticences des PJ masculins (à jouer en fonction du rôle, des interdits religieux, des valeurs familiales...), elles obligeront finalement les hommes à les considérer différemment. Si les joueurs du groupe peinent à intégrer cette évolution, le MJ la donnera à jouer à travers le regard de PNJ importants.

Comme on le voit, dynamique et assez subtile, cette solution peut sembler idéale mais elle suppose pas mal de prérequis : cela ne marche pas si le groupe n'est composé QUE de PJ féminins, il faut jouer en campagne (même courte), les joueuses doivent être d'accord pour subir des frustrations dans un premier temps... Enfin, on peut penser que ce dispositif fonctionne mieux avec une période dont les habitants sont mieux préparés à cette évolution des mœurs donc plutôt une période 1900 ou 1930 que Moyen-âge ou Renaissance.

dragQins & Desperate Chinesewives

En Chine comme dans de nombreuses autres civilisations, l'épouse tient un rôle central dans la bonne tenue de la maisonnée. C'est à elle qu'incombe de s'occuper de l'intendance, de diriger les serviteurs, de préparer les évènements divers (invitations, anniversaires, fêtes…), d'élever les enfants et bien souvent de gérer les concubines de son mari. À certaines époques, la polygamie était de mise et alors les épouses (parfois jusqu'à cinq) devaient se répartir ces tâches en bonne intelligence. La femme chinoise n'était cependant pas « enfermée » chez elle : elle avait une vie sociale plutôt riche (sortant faire le marché, allant négocier avec les commerçants du quartier, rendant visite à ses amies pour prendre le thé et échanger des commérages, etc.).

Si ce rôle peut paraître ingrat ou rabaissant à nos yeux d'Occidentaux du XXIe siècle, il faut comprendre que la bonne tenue d'une maisonnée était un élément important pour le statut social d'un Chinois (quelle que soit sa classe sociale). Un foyer négligé et une épouse revêche pouvaient faire perdre la face et donc miner l'influence d'un individu.

Ainsi dans une campagne de type politique & intrigues ayant une unité de lieu (comme une petite ville), jouer le rôle d'une épouse est parfaitement possible. Œuvrant en coopération avec son mari, elle usera de ses propres armes pour faire gagner de l'influence à sa famille et assurer l'avenir de sa progéniture. Par exemple : en organisant un festin de choix pour souhaiter la bienvenue au nouveau magistrat du district, en colportant diverses rumeurs sur un adversaire politique de son époux, en négociant un mariage avantageux à son fils, en sélectionnant une concubine de bonne réputation pour accroître celle de sa maisonnée, etc. N'étant pas cantonnée à ses appartements, elle peut évidemment participer à de nombreux évènements (dîner en ville, fête du Nouvel An, festival du dragon…) aux côtés de son mari – idéalement interprété par un autre joueur.

D'autre part, il suffit de regarder quelques films de sabre chinois pour s'en rendre compte : de nombreux chevaliers du monde des arts martiaux sont en fait des femmes grimées en hommes. Cela choque souvent les Occidentaux car ces œuvres mettent en scène de ravissantes et frêles jeunes filles (comme Cheng Pei Pei) que leurs partenaires à l'écran prennent pour des hommes – alors que leur féminité nous saute aux yeux.
Cette tradition remonte au personnage, réel ou imaginaire, de **Hua Mulan**. Ayant vécu sous la dynastie des Wei du Nord, cette jeune fille se montra à la hauteur des plus grands héros de la Chine. À cette époque, l'armée impériale sollicitait chaque famille afin qu'elle fournisse un homme valide pour défendre le pays face aux Mongols. Enfant unique férue d'arts martiaux, Mulan se substitua à son vieux père en se travestissant en homme pour se joindre à l'armée, où elle gravit les échelons et accomplit exploit après exploit – et cela durant douze ans sans que jamais la supercherie soit éventée.
Légende ou non, cette histoire a forgé une part importante de l'imaginaire chinois – spécialement auprès des jeunes filles rêvant d'échapper au destin de simple épouse cantonnée à son foyer. Les contes et romans de chevalerie se peuplèrent d'adolescentes rebelles, fuyant une famille sévère et arpentant le monde des arts martiaux sous les traits d'un homme – l'exemple le plus connu par chez nous étant la princesse incarnée dans le film *Tigre & Dragon* par Zhang Ziyi qui, fuyant son mariage, se travestit pour échapper à sa condition et devenir un chevalier arrogant.

Bien que la société chinoise ancienne soit des plus patriarcales, y jouer une femme au sein d'un groupe d'hommes est aisément faisable par ce biais. Déguisée, il est alors possible de jouer sur ses relations avec les autres membres du groupe selon qu'ils sont au courant ou non de son secret. Drame amoureux ou vaudeville amusant, au meneur de jeu de choisir !

les grands *sentiments*

Mais, si toutes les pistes explorées font porter une grande partie de la responsabilité de la bonne intégration d'un PJ féminin dans un groupe, et du plaisir de l'incarner, sur les épaules de la personne qui en endossera le costume, tous ces efforts resteront vains si la trame de l'aventure ne permet pas à un PJ féminin d'y trouver une place pleine et entière. Et cette responsabilité-là revient au concepteur du scénario ou de la campagne. L'une des pistes à creuses est donc de concocter des aventures différentes de celles habituellement proposées en JdR : pas des aventures dans lesquelles PJ masculins et féminins seraient interchangeables à loisir, mais des aventures dont les enjeux parleraient plus à des joueuses et à des PJ féminins.
Les sciences humaines - ou même des représentations qui en découlent, sous une forme humoristique, comme Les hommes viennent de Mars, les femmes viennent de Vénus de John Gray - apportent des éléments qui permettent des perspectives différentes. Par exemple, là où les hommes sont généralement plus tournés vers la « conquête », les femmes sont généralement plus tournées vers la « séduction » ; un homme cherche à contrôler l'espace où il se trouve, la femme cherche à s'y sentir bien ; les hommes aiment résoudre des problèmes, les femmes aiment établir des relations ; etc.

Bien évidemment, ce ne sont que des tendances globales, des généralisations ; elles sont donc à prendre avec des pincettes et des guillemets (deux précautions valent mieux qu'une, pour ne froisser ni les hommes ni les femmes) et il y a beaucoup d'exceptions, tant masculines que féminines, à ces tendances. Pourtant, ce n'est pas à balayer d'un revers de la main, et il y a là du grain à moudre pour un concepteur de scénarios de JdR. Dans le cas pratique des personnages féminins dans les JdR historiques, intégrer ce genre d'éléments dans la réflexion conduit à aborder la question non pas sous l'angle *« dans les JdR historiques, les PJ féminins n'ont-ils le choix qu'entre se travestir et être des femmes d'exception ? »*, mais plutôt *« quels ressorts d'aventures choisir pour que des PJ féminins y aient pleinement leur place ? »*.

Certes, il se peut que des joueurs affichent un sourire narquois à l'idée de vivre des scénarios dont les ressorts ne seront pas d'aller défoncer l'adversité à grands coups d'épée bâtarde ou de blaster à haute énergie. Mais vous aurez de grandes chances que

des PJ féminins, s'ils sont incarnés avec une « sensibilité féminine » (guillemets, pincettes, tout ça…), soient pleinement impliqués dans des aventures tissées sur les intrigues interpersonnelles, les sentiments de compassion et de haine, de confiance et de trahison. Osez donc proposer des aventures plus romanesques ou plus intimistes, n'hésitez pas à recourir à l'histoire d'amour impossible.

Des personnages dont la place dans la société peut être, en elle-même, un défi à relever, des personnages dont la présence dans un groupe ouvre des perspectives nouvelles de relations entre les PJ, des aventures jouant sur des ressorts moins rebattus... N'attendez donc plus et tentez l'expérience !

[inspi]

TANK GIRL

Un comic-book de Jami Hewlett et Alan Martin disponible en trois tomes chez Ankama Editions

[œuvre]

La série nous propose un voyage musclé dans l'out-back australien, au-delà du bush, l'arrière-pays semi-aride à l'immensité quasi indélimitable et dépeuplé. Ambiance gueule de bois, bière, tank et kangourous garantie dans des ruées vers la baston effrénées à travers les plaines desséchées de l'Australie. Le setting de *Tank Girl* s'inscrit de manière assumée dans un genre post-apocalyptique humoristique, inspiré de la contre-culture punk contemporaine de la fin des années 80. Dans cette dystopie uchronique boostée au kérosène, l'Australie du futur a peu changé par rapport à ce qu'elle est actuellement. Il faut croire que la seule chose qui ait vraiment évolué depuis le début des années 90, ce sont les véhicules et les armes aux dommages collatéraux impensables et les kangourous mutants ! L'héroïne survitaminée arrosée de bière et de napalm, au caractère trempé, fume, boit, se défonce, fait des doigts, jure comme un charretier, pilote un tank plus ou moins emprunté à l'armée régulière australienne et s'envoie en l'air avec un kangourou nommé Bouga... Autrement dit, cette fille en a une paire plus grosse que bien des mâles ! Bourrine et déjantée, elle est décrite comme l'icône de l'anti-mode Malcom McClaren.

Tank Girl est un comic book pour adultes paru pour la première fois en 1988 en Angleterre dans *Dead Line Magazine*. Cette œuvre gonflée met en scène une jeune femme dans un monde de brutes. Ceci dit, on arrête rapidement de se demander qui est la belle et qui est la bête ! Son métier ? Pilote de tank ! Sûre d'elle, indépendante et décomplexée dans un monde de mâles, de violence et de sexe ; cette héroïne anarchiste et féministe s'oppose à toute autorité qui entendrait diriger sa vie à sa place. Elle prend en main son existence et les commandes de son tank, et compte bien en faire ce qu'elle veut ! Reine du western post-apo dopée, baroudeuse, flingueuse, ce n'est ni une midinette, ni une femme fatale. Plutôt du genre nature et franc-du-collier, Tank Girl est décrite par ses pairs comme étant « *une punkette à gros flingues et gros seins* ». Cette individualiste se creuse donc sa place à grands coups de « canon laser » entre la mafia qui cherche à imposer sa loi dans un pays rongé par la corruption, et l'anarchie ambiante sur un territoire immense peuplé de gangs, de dégénérés mentaux, d'aborigènes et de kangourous mutants. Sans oublier bien entendu le Sergent Titbit qui, après avoir été son supérieur, la pourchasse, persuadé qu'elle le persécute et le mènera tôt ou tard à sa propre destruction.

Tank Girl - Rebecca Buck de son état civil - est flanquée de compagnons tous plus barges les uns que les autres. Son meilleur ami, un aborigène cool, branleur et fêtard du nom de Stevie ; un duo de copines explosif : les punkettes pilotes Jet Girl et Sub Girl ; et bien entendu, l'amant fort bien membré mais néanmoins marsupial de Tank Girl : le kangourou Booga. Mais notre miss gros calibre a aussi une famille. Un grand-père adorable, une grand-mère malade, et une maman douce et attentionnée qui n'oublie pas de lui écrire ou de lui laisser de gentils messages sur son répondeur. Elle collectionne aussi les peluches, et au cours de ses aventures, on profite des commentaires ô combien pertinents et fins, tels que « *Bières !* » et « *Lâche-moi morue!* » de Squeaky Toy Rat et Mr Precocious... Tank Girl a aussi son fétiche, son truc à elle qui la réconforte dans les moments difficiles, son doudou : un koala en peluche appelé Camp Koala qui finit malencontreusement lors d'un tournoi de base ball à la grenade ! Tout en délicatesse...

Dans le premier épisode, notre héroïne se voit virée de l'armée où elle occupait un poste de conducteur de tank après avoir littéralement « merdé » sur une mission de la plus haute importance. En effet, elle était chargée de livrer du matériel médical sensible à l'attention du président Hogan qui, malgré ses 92 ans, continue de diriger l'Australie. Alors qu'elle renie déjà plus que largement la société en général, la voilà mise à son ban pour avoir fait exploser son propre chargement par erreur avec un « mini-blitzer ». Le président ne reçut donc pas la précieuse cargaison d'anus artificiels qui lui était destinée pour régler ses « problèmes de tuyauterie ». Le président en chie littéralement encore une fois, et se trouve ridiculisé dans tous les journaux du pays. Elle se retrouve alors avec son ancien patron au cul : le sergent Titbit et sa Squad de la mort composée de mercenaires décérébrés dont elle aura tôt fait de se débarrasser !

par Virginie Gros

L'univers de *Tank Girl* est imprégné de la pop culture et fait référence à de nombreuses stars de la musique et de la télévision des années 70 à 90. Des paroles de chansons et des références à des icônes de ces inspirations débordent à chaque coin de page. Il se veut aussi clin d'œil à des œuvres cinématographiques telles que *Mad Max, De l'or pour les braves*, ou encore *Crocodile Dundee* dont les deux auteurs sont des fans.
Le look rasé, bottes de moto et perfecto noir de la punkette fait écho à toute une époque et une imagerie culturelle considérée comme underground, ayant poussé à une ère politiquement troublée et culturellement florissante ! Pour les auteurs de *Tank Girl*, les années 80 représentent le fond du gouffre culturel : Regan, Tatcher, le rock « gentillet », et les néo-romantiques, Jamie et Alan y préfèrent sans conteste le punk garage et le rock psychédélique anglais ou américain. C'est dans cet esprit de recherche d'une nouvelle forme d'expression que *Tank Girl* est née après que ses deux papas aient contribué à la vague fanzines BD au milieu des années 80.

Du point de vue graphique *Tank Girl* est d'un esthétisme tout particulier puisque le style de son auteur est fort bien connu grâce au groupe Gorillaz dont Jamie Hewlett est le designer. Un style pêchu en noir et blanc s'accorde parfaitement au côté affirmé et indépendant du personnage et permet de profiter d'une grande qualité et d'un grand confort de lecture. Les planches en couleur, colorisées de manière traditionnelle ajoutent une ambiance psychédélique dans le choix des tons et du style, soulignant avec force tout le côté délirant de *Tank Girl* dans un second tome plus « funky ». Tome qui est marqué par un trait ferme et dynamique, à l'image du personnage principal, et une colorisation psychédélique, sans compter une galerie de protagonistes flambés à la gazoline avec une typologie aromatisée au napalm comme la bière préférée de l'héroïne !

Tank Girl est donc une œuvre qui mérite d'être connue. Si certains y voient une critique de la société ou l'expression du rejet de certaines conventions sociales propres aux années 80 qui sont toujours d'actualité – ce qui est tout à fait pertinent ! -, cela reste un divertissement des plus agréables, musclé, empreint d'humour et d'une brutalité toute tendre, jouant sur des ambivalences et des clichés qui font mouche. Mélange détonnant à ne pas manquer, à lire et à relire pour le plaisir. Des dialogues bien trempés, des scenarii surréalistes et dynamités. La protagoniste rencontre tour à tour une sorte d'Indiana Jones qui voyage dans le temps grâce au peignoir magique de Dieu, Satan qui l'invite à boire une bière, ou encore des ninjas du futur avant d'aller à la recherche de la fontaine de jouvence à bord d'un char de la Seconde Guerre Mondiale ! Les personnages commentent les choix scénaristiques des auteurs, critiquent les cadrages et le contenu de leurs jokes, ou même invitent Jamie et Alan auto-caricaturés à vivre eux-même leurs aventures avec Tank Girl ! À savoir également, qu'un film du même nom est sorti en 1995, réalisé par Rachel Talalay avec dans le rôle de Tank Girl Lori Petty.

[inspi]

L'univers de *Tank Girl* partage de nombreux points communs avec *Macho Women With Guns* ou, dans un autre style, *Bitume*. Une sorte de Calamity Jane des temps modernes dans un univers d'armes à feu et d'huile de moteur. Explosif et sulfureux ! Elle est individualiste, indépendante, anarchiste, féministe, chaotique et légèrement garçon manqué, tout en restant féminine en diable ! Il est évident que pour du post-apocalyptique, c'est du sur mesure. Qu'il soit testostéroné ou plus simulationniste, la Tank Girl peut s'y inscrire sans difficulté en tant qu'archétype féminin du Road Warrior. Bien sûr, on peut tout à fait imaginer un tel archétype transposé à un cyberpunk ou encore à un western où elle se trouverait comme un poisson dans l'eau ! Par exemple, on peut facilement l'imaginer aux commandes d'un véhicule infernal à la poursuite d'animaux éveillés à travers l'Out-Back dans *ShadowRun*, mercenaire grossière et crado dans *Vermine*, ou encore dans le rôle de la bourrine défoncée aux amphétamines dans *Brain Soda*.

En somme, ce concept de personnage est adaptable à tous les jeux qui permettent une large amplitude d'interprétations, où la débauche de violence, de vulgarité, et les idées psychédéliques sont de rigueur. C'est avant tout un personnage d'action et de terrain qui sera à son aise dans des scenarii qui poussent à la fusillade et à la course poursuite musclée dans de grands espaces vierges. Mais pourquoi ne pas imaginer cette charmante demoiselle en monstrueuse amatrice de surarmement sur une table de *Tigres Volants* ; pleine de finesse et d'amour en Laurent, Michel, Baal, Furfur ou Crocell dans *In Nomine Satanis / Magna Veritas* ; en pirate de l'espace cinglée à *Rogue Trader* ; ou encore comme guerrière dure à cuire à *Conan* ou *Warhammer*. Un archétype boosté à la gonflette avec des possibilités d'adaptations et d'interprétations qui ne sont limitées que par notre imagination !

Que les joueurs n'oublient cependant pas de faire preuve de recul et de réflexion car on ne peut jouer un vrai bourrin qu'avec finesse et style. Même s'il s'agit d'un cliché de poids, attention à ne pas tomber dans une lourdeur de plomb qui pourrait freiner une table aussi sec !

« Ceci est un fusil écorcheur haute puissance complètement automatique. Tu bouges un poil, tu finis en pizza quatre carnages ! »
Tank Girl Chapter Three « Big Mouth strike again !» 1988

[œuvre]

[inspi]

[inspi]

Adèle Blanc-Sec

Une BD de Jacques Tardi et un film de Luc Besson

[œuvre]

Jacques Tardi est l'auteur d'une BD Franco-belge qui narre les aventures fantastiques d'Adèle Blanc-Sec dans le Paris du début du XXe siècle. Cette série éditée par Casterman a débuté en 1976 mais ne compte pourtant à ce jour que 9 albums *(voir encart)*. Elle a connu un regain de notoriété récemment avec son adaptation au cinéma par Luc Besson, avec Louise Bourgoin dans le rôle-titre.

L'ensemble des péripéties d'Adèle se déroule à Paris ou dans la proche banlieue parisienne entre 1911 et 1922. Cette aventurière semble s'attirer continuellement des ennuis, voire la haine de ses contemporains. Il faut dire qu'elle fait preuve d'une perpétuelle curiosité, ne résistant jamais à un rendez-vous, même (et surtout) s'il est bizarre. Sa simple présence semble provoquer l'apparition de monstres venus de la préhistoire, de sectes antédiluviennes et apocalyptiques et, d'une manière générale, de personnages foutraques illustrant la bêtise humaine. Tout cela ne va quand même pas sans danger : blessée à plusieurs reprises, échappant régulièrement à des attentats plus insensés les uns que les autres, Adèle finit même par être assassinée mais est ramenée à la vie par des méthodes super-scientifiques.
Bien que surveillée par la police, elle échappe perpétuellement aux poursuites grâce aux révélations qu'elle pourrait livrer sur des affaires ayant été étouffées et est continuellement la proie de savants plus ou moins fous et mégalomanes, de policiers idiots ou violents et l'objet de la concupiscence de nombreux prétendants ahuris, qui peuvent d'ailleurs être les mêmes !

En effet, Adèle Blanc-Sec est jolie et plaît beaucoup aux hommes, qui le lui écrivent – contrairement aux femmes qui souvent la jalousent. Elle passe ainsi de long moment dans sa baignoire à lire ses nombreux courriers, à fumer et à boire un verre à l'occasion. En plus d'une salle de bain, raffinement pour l'époque, son appartement est envahi par les livres car Adèle est attirée par l'objet livresque (elle est elle-même feuilletoniste et écrit des romans populaires pour le compte des éditions Bonnot, à l'origine des romans policiers puis de fil en aiguille le récit de ses propres aventures) mais n'aime pas les illustrations que veut lui imposer son éditeur : « Je ne veux pas d'illustration sur les couvertures, je ne m'adresse pas à des bébés ».
Elle possède aussi une momie conservée dans une vitrine qui lui a été léguée par un arrière-grand-oncle qui l'a apportée d'Égypte. C'est cette momie qui sera fortuitement ramenée à la vie dans le film de Besson, reprenant alors de façon saisissante le rôle de Z6PO dans Star Wars. Elle est toujours bien habillée et porte systématiquement des chapeaux que certains jugent parfois ridicules. Adèle, pas la momie. Suivez un peu !

Elle n'a plus de famille (oui, je sais, la momie non plus…) si ce n'est une sœur qui joue les utilités dans le film de Besson, mais en revanche la série, comme le film, comporte de nombreux et savoureux personnages secondaires, tel que le Professeur Ménard (qui ne s'appelle pas Robert), professeur de paléontologie, conservateur au Jardin des Plantes de Paris, qui cherche à faire revivre des espèces disparues de dinosaures, et son assistant Zborowsky (tenez-le bien Zborowsky !) qui, fou d'amour pour Adèle, finira interné. Autre savant et ami du premier, Robert Espérandieu (qui lui s'appelle Robert) est un personnage récurrent des

par David Robert

premiers tomes où il apparaît d'abord comme un homme timide et charitable mais se révèlera par la suite être un scientifique dément et cruel, à l'esprit nationaliste revanchard, ce qui n'est pas pour plaire à Adèle qui ne se préoccupe guère de politique. Encore un autre savant, le Professeur Dieuleveult est aussi médecin et voue sans véritable raison une haine inextinguible à Adèle. Il devient la Némésis de l'héroïne à partir du tome 4 et n'hésite pas à tomber dans le banditisme pour arriver à ses fins. Il veut en effet éliminer Adèle, mais ne réussit jamais à y parvenir.

Félicien Mouginot est lui-aussi savant de son état, spécialiste de la vie après la mort et amoureux d'Adèle à tel enseigne qu'il va conserver son corps dans de la glace après l'assassinat de l'héroïne en attendant de trouver le moyen de lui redonner vie. Lorsqu'il met finalement au point la solution, il est tué par Thomas Rove, sur ordre de Dieuleveult, qui veut voir Adèle morte pour toujours.

Cela ne laissera pas de glace l'inénarrable Inspecteur Caponi (ce policier idiot mais intègre est personnage récurrent des premiers tomes) qui cherche désespérément à devenir commissaire à la place du Commissaire principal Dugommier, son supérieur hiérarchique, accessoirement dirigeant d'une secte d'adorateurs du démon Pazuzu et ennemi juré d'Adèle. Dans cette secte très très étrange, outre le grand gourou on notera aussi la présence de deux personnages inspirés de la réalité historique : Clara Benhardt, une comédienne (dont le modèle historique est évident) qui hait Adèle et cherche à l'assassiner à plusieurs reprises, avant de finalement y parvenir, et Jules-Emile Peissonier, un peintre orientaliste (personnage qui s'inspire selon toute vraisemblance de Georges Antoine Rochegrosse pour les influences picturales, et de Jean-Louis-Ernest Meissonier pour le patronyme).

Plus sympathiques sont le détective privé Simon Flageolet - un extravagant personnage récurrent de la série qui habite un appartement luxueux décoré à l'orientale et se retrouve bien souvent malgré lui entrainé dans les aventures d'Adèle – et Lucien Brindavoine, un poilu, mutilé volontaire, qui est l'ange gardien d'Adèle et devient très vite lui-aussi un personnage récurrent de ses aventures.

[inspi]

Par son fantastique affleurant et la période à laquelle se déroulent ses aventures, *Adèle Blanc-Sec* occupe en BD une place de choix au rayon des sources d'inspiration pour *Maléfices*, comme n'a pas manqué de le signaler en son temps l'excellent JP Palanchini sur le site des Editions du Club Pythagore *(http://spip.malefices.com/spip.php?article100)*.

Le film de Luc Besson, une adaptation finalement assez réussie, est venu relancer l'engouement pour l'œuvre de Tardi. L'ambiance de la Belle-Époque et les décors parisiens Modern Style particulièrement bien rendus peuvent aussi plaire aux amateurs de *Crimes* et d'une façon générale tous les jeux de rôle prenant pour cadre une fin 19ème/début 20ème plus ou moins historique, plus ou moins fantastique (*Hex, Acheron, Aventures Extraordinaires et Machinations Infernales* voire *Cthulhu by Gaslight*).

C'est aussi une démonstration éclatante qu'une femme peut jouer autre chose que les utilités dans cet univers encore historiquement très marqué par la domination masculine !

Les titres des albums

1976 : Adèle et la Bête
1976 : Le Démon de la Tour Eiffel
1977 : Le Savant Fou
1978 : Momies en Folie
1981 : Le Secret de la Salamandre
1985 : Le Noyé à Deux Têtes
1994 : Tous des Monstres !
1998 : Le Mystère des Profondeurs
2007 : Le Labyrinthe Infernal

[œuvre]

[inspi]

illustrations : David Robert & Julien De Jaeger

on

Il s'agit d'un scénario semi-générique. Il possède un univers particulier (anticipation, « cyberpunk ») mais n'est pas prévu pour un jeu défini. Il peut être joué après adaptation dans l'univers de Cyberpunk 3, Shadowrun voire Kuro ou Transhuman Space. De même, il peut être joué tel quel, simplement en s'inspirant de quelques références culturelles communes (littérature, cinéma…). Dans ce domaine, ce scénario s'inspire essentiellement de deux œuvres : le film Strange Days (Kathryn Bigelow, 1995) et le roman L'énigme de l'univers de Greg Egan (1995, Distress en VO).

Ce scénario vise à illustrer une partie du théma de ce numéro de Di6dent (différences de genre, incarnation de personnages de sexes différents, relations sexuées entre les personnages…). En cela, il évoque des thématiques que nous qualifierons d'« adultes ». Assurez-vous donc préalablement que chacun autour de la table est d'accord pour évoquer sans gêne ce type de sujet dans le cadre d'une partie de jeu de rôles.

pitch

Les PJ sont de type enquêteurs (privés, « runners », reporters freelance…). Ils ont été embauchés par une riche famille de la finance globale, les Leigh-Atkins. Cette famille compte dans ses rangs Helen, une jeune fille en recherche d'identité. Or, elle a disparu depuis plusieurs semaines. La police ne trouve rien. Aucune demande de rançon. Pas de corps. Aucune manifestation de présence sur la Toile (connexions, messages, usage d'un compte bancaire… rien). Les PJ sont alors appelés à la rescousse.

Ils ne vont pas tarder à confirmer l'hypothèse (relativement rassurante) de la fugue hors d'un milieu familial qu'elle exècre. En même temps, la piste semble déjà s'évaporer : même ses compagnons de fugue n'ont plus de nouvelles d'elle. Grâce à un rebondissement écœurant (voir scène-clef plus loin), les PJ découvrent que la confiance de la jeune femme a été abusée par certaines de ses nouvelles relations. Droguée, séquestrée, elle sert de victime à un enregistrement SimStim (ou braindance ou tout autre nom désignant un enregistrement de sensations neurales) illégal : une sorte de snuff movie d'un nouveau genre. Elle sauve miraculeusement sa vie mais, violée, humiliée, définitivement dégoûtée de son milieu d'adoption comme de son milieu familial, Helen se trouve au bord du gouffre.

N'ayant pas un tempérament suicidaire, elle trouve in extremis une porte de sortie pour sauver sa santé mentale. Durant sa fugue, elle a entendu parler d'un lieu étrange, perdu au milieu de nulle part : le G.H.O.S.T. Ce lieu abrite une sorte de « festival » permanent des communautés sexuelles « déviantes ». Des groupes d'asexes, de sexchangeurs, d'ultrafem, d'ultramâl… Bref, tous ceux qui sont à la recherche de leur identité sexuelle en dehors des stricts canons de la société s'y retrouvent dans une ambiance un peu new age, à l'abri du jugement sévère des politiciens conservateurs et des sectes traditionalistes. Helen Leigh-Atkins réussit à rejoindre la communauté et part y chercher sa voie. Ou au moins un peu de repos, loin du tumulte du monde.

Les PJ l'apprennent et peuvent désormais retrouver la jeune femme… à condition de réussir à entrer à l'intérieur de la communauté. Et ça, ça ne peut pas se faire avec des lance-grenades…

par Julien Clément

bizz

La manière exacte dont les PJ sont mis sur l'affaire est laissée à l'appréciation du MJ en fonction du jeu, du profil de l'équipe… Dans les grandes lignes, on peut suivre les codes classiques d'une mission à l'esprit cyberpunk. Un Mr Johnson (un intermédiaire anonyme) a donné rendez-vous aux PJ dans un endroit plutôt classieux et largement ouvert au public (le bar d'un hôtel de luxe, par exemple). Visiblement, la mission n'est pas secrète. L'homme expose le problème sans fard tel qu'il est présenté ci-dessus (1er paragraphe du pitch). La seule condition de la mission est de n'avoir jamais aucun contact direct avec les Leigh-Atkins qui appartiennent à un autre monde. Définitivement inaccessible. Et qui doivent drôlement être dans la merde pour s'abaisser ainsi à solliciter la fange. En tout cas, autant dire que la récompense ne pose pas problème : le MJ la fera donc « convaincante ». Le topo sur l'état des recherches est ultra-light : Johnson consent à dire que Helen habitait chez son père (une villa dans une gated community dorée de la Ville), était censée suivre des études de droit international auprès d'un institut privé très réputé, que la théorie de la fugue est possible (mais il reste évasif sur les causes possibles de celle-ci) et, enfin et surtout, que « quelqu'un » (là aussi, impossible d'en savoir plus) l'a vue en vie et en bonne santé lors d'une soirée au Kiss Kiss (un club branché de la Ville) il y a environ deux semaines. C'est tout. Autant dire que l'enquête s'annonce duraille.

buzz

Voici, classés par pistes potentielles, les infos utiles que les PJ pourraient obtenir à un moment ou un autre de leur enquête.

La famille Leigh-Atkins

☐ Cette famille possède des intérêts financiers immenses mais transnationaux et très dilués : ils ne sont pas particulièrement concernés par une affaire en ce moment et leurs ennemis sont personne et tout le monde à la fois **[connaissance de la finance ou du gotha / 2, enquête dans ce milieu / 5, enquête auprès du personnel de maison / 8]**

☐ Cette famille a une fortune immense et consolidée sur des actifs insubmersibles : l'avenir des jeunes membres comme Helen est assuré **[connaissance de la finance ou du gotha / 4, analyse de la composition de la fortune familiale / 6, enquête dans ce milieu / 7]**

Note sur la présentation des parties « enquête » du scénario

Afin de faciliter une résolution en semi-improvisation de ces phases d'enquête parfois trop linéaires, nous avons décidé d'employer le module de présentation suivant. Pour chaque indice utile à la résolution du problème :

une case à cocher au fur et à mesure par le MJ quand il estime que l'indice est acquis par le groupe (une double coche est possible pour s'assurer qu'une info utile a été vue par deux biais différents) ;

la description de l'indice ;

des exemples non-exhaustifs de façon d'aboutir à cet indice ;

un code chiffré pour chacun des exemples proposés, qui indique la difficulté approximative d'obtenir l'indice par cette voie (sur une échelle de 1 à 10 à adapter à votre système de jeu et à votre façon de jouer).

☐ L'entente semble correcte au sein de la famille ; il y a bien quelques conflits mineurs mais pas de haine durable **[enquête auprès du personnel de maison / 3, connaissance de la finance ou du Gotha / 5, enquête dans ce milieu / 7]**

☐ La famille exècre les états et leurs services : ce n'est pas dans son habitude de faire appel à la police **[éplucher les faits divers la concernant / 4, enquête auprès du personnel de maison / 6]**

Les parents de Helen

☐ Le père de Helen est un être froid à la morgue toute aristocratique dont les seules préoccupations semblent être sa propre longévité (il a 102 ans…) et l'image de sa lignée ; du fait de ce dernier point, il est très exigeant envers sa fille unique **[enquête dans la haute-société / 4, enquête auprès du personnel de maison / 5, le prendre en filature / 8]**

☐ La mère de Helen est une femme d'une soixantaine d'années qui réussit à en paraître à peine 25 à force de sacrifices ; elle a ainsi été une des premières à avoir sollicité les services d'un utérus artificiel afin que Helen ne déforme pas sa silhouette… **[enquête auprès du personnel de maison / 5, recherche dans les bases de données médicales / 8]**

☐ Officiellement, les parents de Helen vivent ensemble dans une villa splendide sur les hauteurs de la Ville ; ceci dit, ils n'ont plus guère connu d'intimité depuis au moins 15 ans **[éplucher les sites d'infos « people » / 2, enquête auprès du personnel de maison / 5]**

☐ Avant les PJ, un détective privé à l'ancienne, Bill Foxhole Jr, a été chargé d'enquêter sur la disparition de Helen mais il n'a pas été vu depuis des semaines **[interroger les camarades de classe de Helen / 2, enquête auprès du personnel de maison / 5, enquête auprès de l'entourage de Mr Johnson / 7]**

Helen

☐ Helen est une fille sympathique, ouverte et très vivante ; elle flirte aussi bien avec des garçons que des filles mais n'a jamais connu de relation stable et durable **[interroger les camarades de classe de Helen / 3, éplucher les sites d'infos « people » / 5]**

☐ Helen déteste ses parents, sa famille, son milieu, ses études… bref, elle est en pleine rébellion adolescente **[interroger les camarades de classe de Helen / 4, enquête auprès du personnel de maison / 6]**

☐ Dans sa panoplie de rebelle, Helen cultive une fan attitude pour un groupe de hardcore industriel nommé Wargasm **[interroger les camarades de classe de Helen / 3, fouiller la chambre de Helen / 4, passer en revue toutes les photos disponibles de Helen / 7]**

☐ Helen aime faire la fête mais ne fréquente guère le Kiss Kiss qu'elle trouve un peu trop marginal… sauf une fois, il y a 3 mois, pour y assister à un concert de Wargasm **[fouiller les archives de Foxhole à son domicile / 3, interroger les camarades de classe de Helen / 5, éplucher le programme des concerts du Kiss Kiss et les photos prises à l'occasion / 8]**

Foxhole, le privé porté disparu

☐ Foxhole a une petite amie régulière, Li, depuis environ 2 ans, mais leur relation s'est subitement dégradée depuis qu'elle lui a révélé qu'elle attendait un enfant (naturel donc) de lui, ce qui l'a fortement ébranlé **[localiser et interroger Li / 3, questionner les rares amis du détective / 8]**

☐ Foxhole est plus parti de son plein gré qu'il n'a disparu subitement **[Li a reçu un message il y a à peine plus d'une semaine, lui disant de ne pas s'inquiéter / 3] [frigo vide, arrivée d'eau coupée, il manque des vêtements dans son appartement / 6] [un gros retrait en liquide il y a 8 jours, visible sur l'activité de son compte bancaire / 7]**

☐ Foxhole s'intéressait depuis peu à la SimStim **[un de ses voisins se souvient qu'il lui a demandé un tuyau pour acheter une console d'un bon rapport qualité/prix / 4] [une console bon marché à peine déballée du carton dans son appartement / 5] [trace d'un achat récent d'une console sur son relevé bancaire / 8]**

☐ C'est bien Foxhole qui a localisé Helen au Kiss Kiss et a transmis l'info à Mr Johnson ; il a par contre retenu l'info sur son intérêt pour le G.H.O.S.T. en attendant de faire des vérifications **[fouiller ses archives / 4]**

kiss

La partie Kiss constitue une scène-clef à jouer impérativement au moment jugé approprié par le MJ.

Tôt ou tard, les PJ se rendront au *Kiss Kiss*. Contrairement à ce qu'on peut attendre d'un club branché portant un nom pareil, force est de constater que l'ambiance n'est pas trop bisou-bisou. Enfin, ça dépend quel genre de bisou… Situé au cœur d'une banlieue sordide, le club occupe de larges parties d'une ancienne usine dont l'activité s'est depuis longtemps envolée vers le Bangladesh. Muni d'un

décor minimaliste, saturé de musique indus et de lumières stroboscopiques, le club est le point de convergence préféré des différentes jeunesses de la Ville, pour peu qu'elles n'aient pas froid aux yeux. La jeunesse dorée vient s'y encanailler sous l'œil bienveillant de la milice privée qui s'occupe de la sécurité. L'immense majorité des autres jeunes vient y chercher des opportunités de tromper l'ennui et la misère. L'endroit est assez chaud et les conversations (quand elles sont possibles…) et les contacts humains tournent vite autour du sexe. De toutes les formes de sexe possibles : joyeux, sordide, tarifé, sous l'effet des psychotropes… Se rendre dans les toilettes du club est tout une initiation.

À ce propos, cette scène-clef va être l'occasion d'aborder la « chose » du point de vue des PJ. Le MJ va sonder chaque PJ (individuellement ou, mieux, en groupe pour restituer autour de la table l'ambiance des conversations du club) sur ses relations au sexe : vers quel(s) sexe(s) vont ses préférences ? Quelles expériences a-t-il vécues ? Où en est-il aujourd'hui ? … La conversation doit permettre pour chaque PJ de formaliser deux objectifs sexuels : un positif, décrivant ce qu'il aimerait construire dans un avenir proche (se stabiliser avec un partenaire, découvrir un nouveau frisson sexuel…) et un négatif qui est ce qu'il détesterait le plus (avoir un enfant, connaître une expérience homosexuelle…). Réfléchir à cela à ce moment-là est indispensable pour savoir comment réagir à la suite du scénario. Cela ne peut de toute façon pas faire de mal à l'enrichissement des personnages dans une optique cyberpunk. Bien sûr, si ce scénario s'inscrit dans une campagne, le MJ peut obtenir tous ces renseignements bien plus subtilement.

backroom

Voici les renseignements utiles pouvant être obtenus au Kiss Kiss… après avoir apprivoisé les lieux, bien sûr ! Certains de ces renseignements ne prennent tout leur sens qu'après avoir joué les scènes Sim et Play.

Wargasm

☐ Les membres du groupe sont habituellement abrutis de drogues et prétendent ne jamais se souvenir des groupies qu'ils baisent vite fait dans les coulisses (rires gras) **[interroger le groupe / 4, éplucher les interviews données par le groupe / 6]**

☐ Les membres du groupe vivent de façon communautaire avec leurs roadies, techniciens… et quelques groupies de passage ; souvent en tournée, ils sont exceptionnellement en résidence artistique de 6 mois au Kiss Kiss **[interroger l'entourage du groupe / 3, éplucher les interviews données par le groupe / 6].**

Helen

☐ Helen a fréquenté la « caravane » de Wargasm pendant quelques semaines sans incident notable ; elle l'a quittée brutalement il y a 15 jours environ **[interroger l'entourage du groupe / 5]**

☐ Helen s'intéressait beaucoup aux endroits un peu « borderline » où elle espérait se forger une identité de rebelle patentée ; elle a ainsi découvert avec curiosité l'existence du G.H.O.S.T. **[interroger Naïa, une serveuse du Kiss Kiss avec qui elle a sympathisé / 2, questionner l'entourage du groupe / 6]**

☐ Naïa a revu Helen il y a environ 12 jours : elle semblait en état de choc mais ne lui a rien dit ; elle cherchait un plan pour se rendre au G.H.O.S.T. **[interroger Naïa en lui faisant comprendre qu'on ne veut que le bien de son amie / 4]**

sim

Les parties Sim et Play (voire Snuff) forment une scène-clef à jouer impérativement au moment jugé approprié par le MJ.

La façon exacte dont les PJ entrent en possession de la cartouche de SimStim est indéterminée. C'est sans doute quelqu'un qui a été en contact avec Helen durant sa fugue ou bien c'est le détective privé disparu qui avait mis la main dessus… peu importe même si cela s'explique mal aux yeux des PJ, c'est le Deux Ex Machina qui lance vraiment le scénario sur son rythme de croisière. Le MJ choisira donc le moment précis et la façon appropriée en fonction du rythme et du déroulement de la section précédente. Le moment où les PJ ont l'impression de patauger est une bonne idée.

Toujours est-il qu'à un moment du scénario, les PJ se retrouvent avec en main une enveloppe kraft sans signe distinctif et, à l'intérieur, une cartouche de SimStim sans plus de signe distinctif. Clairement, il faut la connecter au système nerveux d'un des PJ pour savoir de quoi il retourne. Normalement, si le MJ réussit son coup, cela ne doit pas apparaître comme une évidence triviale. Et si c'était un piège ?

Tous les PJ connaissent les SimStim et en ont certainement déjà joué sur leur propre système nerveux. Si les PJ le demandent et ont accès à ces informations, ils peuvent savoir que la lecture d'une telle cartouche ne représente aucun danger physique immédiat. Au cas où l'enregistrement deviendrait extrême, il est très aisé d'appuyer sur le bouton « stop ». Pas question de virus transmissible au cerveau ou autre dérive flippante à la Vidéodrome (David Cronenberg, 1983). Autre détail technique : la structure particulière d'un enregistrement SimStim fait qu'il n'est pas possible de faire « pause » ou « avance rapide » ; il n'existe sur une console SimStim que les seuls boutons « play » et « stop ».

Par contre, la lecture d'une SimStim peut être traumatisante mentalement. Comme peut l'être un film 2D mais puissance 10 ! Un PJ bien renseigné sur les milieux criminels et qui a l'intuition du problème peut savoir qu'il existe, hélas, l'équivalent des « snuff movies » pour la SimStim. Après tout, le marché civil de cet ancien dispositif de formation militaire avait surtout décollé par le biais du porno et de la fiction ultraviolente alors, de fil en aiguille…

Après avoir retourné la question dans tous les sens, un des PJ doit se lancer. Au pire, on peut imaginer que des PJ vraiment très prudents payent un type pour la visionner et en faire un rapport mais, dans l'intérêt ludique, il serait préférable de rendre cette option non-disponible. Après tout, si ce qu'il y a sur cet enregistrement est ultra-confidentiel…

play

Pour aider l'immersion du cobaye… euh… du joueur volontaire et faciliter le travail du MJ, nous vous proposons la scène suivante sous la forme d'un texte prêt à lire :

Les quelques premières secondes d'images sont floues. Le temps que ton système nerveux s"habitue, tes premières sensations indiquent assez clairement que l'enregistrement te place dans le corps d'une femme. Tu ressens un certain vertige sensoriel qui confirmerait cette impression.

Tu déplaces ton regard vers ton corps et il s'agit en effet de celui d'une toute jeune femme d'environ 18 ans, à la peau douce et pâle et à la pilosité châtain clair. Cela pourrait fort bien, donc, être Helen Leigh-Atkins. Ton cerveau commence à s'adapter à ses sensations, et tu constates que tes membres sont entravés. Tu ne sembles pas lutter et n'essayes pas de défaire tes liens.

D'ailleurs, tu constates que cet état général légèrement ouaté n'est pas lié à ton acclimatation mais que, sans doute, tu es sous l'emprise de stupéfiants. Tu es debout le long d'un mur à la texture douce (une sorte de mousse). La pièce est très faiblement éclairée, ne possède aucune fenêtre apparente, seulement une porte capitonnée. Ses murs sont tendus de noir et il y a comme une odeur de renfermé très désagréable.

Soudain, la porte s'ouvre : tu sursautes ! Une sensation de peur aiguë t'envahit. Deux silhouettes se glissent dans la demi-obscurité. Les deux individus ont une allure très étrange : leur corps masculin et musculeux est revêtu de la même combinaison noire moulante. Ils portent des sortes de masques de carnaval représentant des têtes d'animaux : un rhinocéros pour l'un, une sorte d'antilope pour l'autre. Tu t'entends crier, tu te débats. La peur t'envahit et est déjà presque insupportable.

Les deux types allument un néon au plafond. La pièce est entièrement équipée d'un attirail SM plus que complet. Rhinocéros trifouille un truc fait de chaînes et de pointes attaché à un crochet. Antilope s'avance vers toi en chantonnant une douce comptine. Ton regard va de l'un vers l'autre de plus en plus vite. Tu sens tes jambes trembler. Douleur intense : Antilope vient de te gifler avec force. Rhinocéros s'approche à son tour avec les chaînes. Entendre leur frottement te glace le sang. Antilope fait glisser sa combinaison noire sur ses chevilles.

snuff

Bref, inutile d'aller plus loin, chacun aura compris l'abjecte teneur de ce «snuff movie». N'importe quel PJ sensé devrait maintenant couper la lecture de l'enregistrement. Mentalement et parfois même physiquement, les sensations enregistrées vont devenir de plus en plus difficilement soutenables. On peut supposer arbitrairement qu'un PJ féminin sera totalement incapable de lire la suite de l'enregistrement sous peine de tomber dans les pommes, vomir, etc. Un PJ masculin lambda sera mis dans le même état en à peine plus de temps. Seul un PJ masculin dans le genre ultra-dur-à-cuire (qui, par exemple, a déjà assisté à des actes atroces, sur un champ de bataille ou autre) ou dans le genre pervers sadique (pourquoi pas…) pourra endurer l'enregistrement jusqu'au bout. Le MJ devra toutefois veiller à ce que cela ne soit pas sans conséquences. Des cauchemars, traumatismes sexuels ou des dérangements de l'esprit devront forcément habiter le PJ volontaire au moins jusqu'à la fin de ce scénario.

En plus de la difficulté à trouver un volontaire pour cette épreuve, l'enjeu de cette scène se situe aussi dans le débat à avoir sur la décision d'aller justement au bout de la lecture. Est-ce utile ? Sans doute. Au moins pour donner une réponse à LA question : l'actrice est-elle aussi exécutée ou a-t-elle la vie sauve à la fin de l'enregistrement ? Mais n'est-ce pas dangereux ? Ne serait-ce pas un scénario à la Ring (film d'Hideo Nakata, 1998) où l'on meurt après avoir visionné l'enregistrement maudit ? À ce propos, n'est-ce pas ce qui est arrivé au détective privé qui a disparu alors qu'il était lui aussi sur la trace de Helen ?

Si, au final, les PJ vont au bout de cette épreuve, ces questions trouveront leurs réponses définitives :

- non, l'enregistrement ne tue pas. La preuve !
- oui, bien que sérieusement amochée, physiquement et surtout mentalement, Helen est vivante lorsque l'enregistrement se termine.
- de plus, dans la suite de l'enregistrement, les deux tortionnaires, nus, révèlent de légers détails de leur anatomie (un tatouage représentant une tête sifflante de serpent), emploient leur voix pour proférer des insanités, un des masques s'écarte légèrement dans le feu de l'action… bref, c'est maigre mais cela peut constituer une piste pour retrouver ces criminels.

Si les PJ disposent des moyens techniques nécessaires (compétences ou contacts appropriés), ils peuvent analyser les méta-données de l'enregistrement (dates, modèle du matos…). Par contre, il est impossible d'extraire des sons, des images comme d'une bande vidéo.

L'enregistrement

☐ L'enregistrement a été réalisé il y a environ 15 jours **[analyse informatique des méta-données de l'enregistrement / 8]**

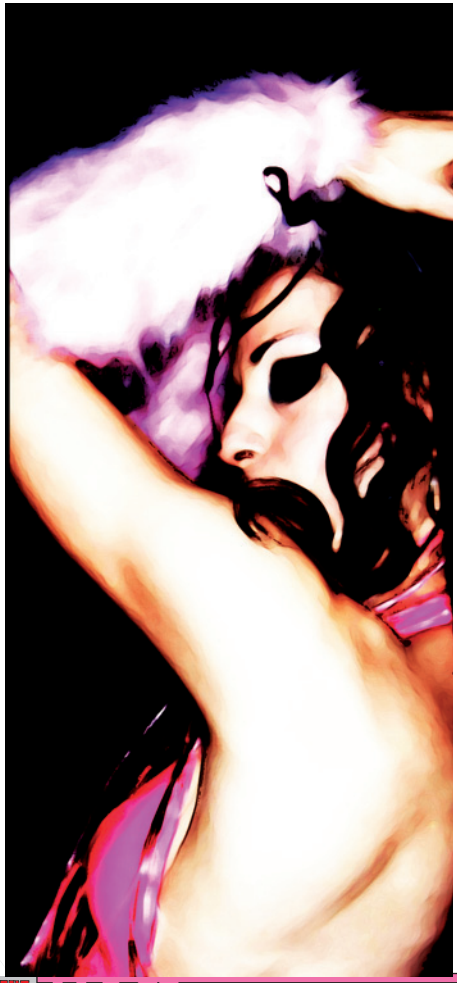
☐ Le matos utilisé pour l'enregistrement est visiblement du matos de pro, de très bonne qualité **[donner à voir la cartouche à un technicien qualifié / 4, analyse informatique des méta-données de l'enregistrement / 6]**

☐ Il n'y a qu'un puissant réseau mafieux ou une firme spécialisée dans les SimStim légaux qui disposerait d'un tel matos **[question directe à un spécialiste / 4, recherche sur les forums spécialisés / 7]**

☐ Il n'y a que 3 firmes pro (Milutinovic VR, SimAnts et SS Inc.) qui font de la SimStim légale dans le secteur **[question directe à un spécialiste / 4, recherche base de données / 5, recherche sur les forums spécialisés / 7]**

☐ La sécurité chez SimAnts laisse à désirer : un technicien pourri détourne ainsi à son profit le matos dont il se sert légalement le jour **[accéder au circuit de vidéosurveillance / 4, planquer devant la boîte durant la nuit / 5, faire une enquête interne / 8]**

☐ Une salle secrète aménagée dans les caves des locaux de SimAnts ressemble étrangement au lieu d'enregistrement du snuff (sans toutefois les masques et le matos SM…) **[réussir à pénétrer sur les lieux / 4, questionner les employés les mieux renseignés / 9]**



Les tortionnaires

☐ La tête sifflante de serpent est un symbole utilisé par le gang local des Redsnakes, sorte de tarés finis qui essayent d'utiliser socialement leur amour immodéré de la violence… **[être infiltré dans le milieu des gangs locaux / 3, obtenir des renseignements de la police locale / 6, mener une longue enquête de terrain dans le voisinage / 8]**

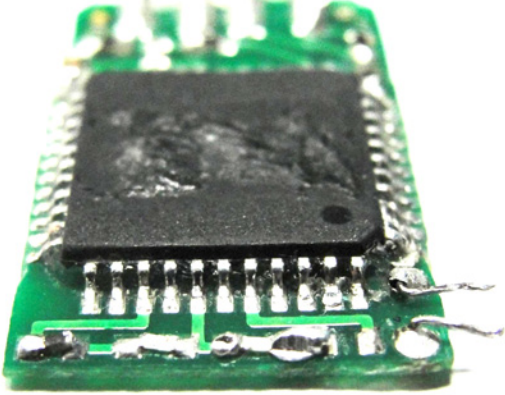
☐ Les Redsnakes apprécient la musique de Wargasm et les ambiances fin de nuit du Kiss Kiss **[poser directement la question à un roadie ou autre employé de Wargasm / 3, traîner dans les parages du Kiss Kiss la nuit / 5, lire le buzz sur le net / 7]**

☐ Des membres des Redsnakes louent volontiers leurs services comme gardes du corps et hommes de main **[être infiltré dans le milieu des gangs locaux / 3, obtenir des renseignements de la police locale / 5, mener une enquête de terrain dans le voisinage / 6]**

☐ Parmi les employeurs occasionnels des Redsnakes en tant que gardes du corps, on compte tout aussi bien : le service d'ordre du Kiss Kiss, la firme SimAnts et le groupe Wargasm **[être infiltré dans le milieu des gangs locaux / 5, éplucher et croiser les listings des différents employeurs / 7, démarcher chacun des employeurs pour leur poser la question / 9]**

☐ Deux membres des Redsnakes officiant comme videurs au Kiss Kiss correspondent aux voix et détails de physionomie vus sur le snuff movie **[se confronter aux différents videurs après avoir lu la cartouche / 2, composer un portrait robot et des voix synthétiques par informatique puis les faire entendre à des témoins sur place / 9]**

Il n'est aucune certitude que les PJ remonteront jusqu'aux coupables. Même s'ils y arrivent, il n'est pas dit que les PJ prennent le risque de se confronter à des voyous ultraviolents et sans aucun scrupule. Enfin, ce qu'ils ont à révéler n'est pas énorme : assurés de leur anonymat, ils ont abandonné Helen en état de choc dans une ruelle sombre… et ils ne savent rien sur ce qu'elle est devenue. Et, clairement, ils s'en foutent.



g.h.o.s.t.

Sans qu'aucune certitude ne soit acquise, force est d'admettre que tout (Helen comme Foxhole) ramène les PJ vers la piste du G.H.O.S.T. L'acronyme vaut pour *Genders Home and Other Sex Town*. Il s'agit d'une communauté étrange, à mi-chemin entre une Gay Pride géante et permanente et une TAZ (*Temporaly Autonomous Zone* ou zone temporaire pirate) comme la Black Rock City du festival Burning Man* Sise dans une ville abandonnée depuis plusieurs dizaines d'années suite au déclin démographique (ou toute autre catastrophe adaptée à votre univers de jeu), elle rassemble toute l'année les proscrits pour déviance sexuelle ou, plus souvent, les nouveaux convertis ayant encore du mal à accepter leur identité sexuelle.

Tolérée tant qu'elle ne rassemblait que quelques centaines de personnes pendant l'été, la communauté a fini par s'attirer les foudres de la bienpensance quand le G.H.O.S.T. est devenu permanent pour plusieurs milliers de participants et que ceux-ci ont commencé à faire revivre la petite ville réinvestie pour l'occasion. Depuis lors, on ne compte plus les groupuscules d'extrême-droite, les sectes et les politiciens démagogues rêvant d'accrocher sa destruction à leur tableau d'honneur. Pour éviter tout débordement dans un sens ou dans l'autre, la police encadre très sévèrement le G.H.O.S.T. : pour y entrer, il faut y être invité par les responsables de la communauté. Ceux-ci sont ensuite garants de l'ordre (limité à l'essentiel…) à l'intérieur de la ville.

Le MJ peut mettre en scène la découverte des environs du G.H.O.S.T. et même des tentatives d'infiltrations physiques (voire violentes) par les PJ. Celles-ci sont toutes vouées à l'échec. Ces échecs seront comptabilisés dans la partie suivante.

meta

La suite du scénario va s'appuyer sur une sorte de méta-jeu permettant au MJ de gérer de façon assez souple la tentative des PJ de se faire admettre à l'intérieur du G.H.O.S.T. Cet outil de simulation prendra la forme suivante :

1. la préparation : une table de correspondance permet d'attribuer au groupe des points en fonction des renseignements obtenus et des actes qu'ils entreprennent dans le but de se faire admettre dans la communauté.

2. la négociation : quand ils s'estiment prêts, les PJ déposent auprès des autorités une demande officielle. Ils devront avoir suffisamment de points acquis. De plus, les éléments de négociation risquent de leur coûter des points à sacrifier.

3. l'action : une fois sur place, le nombre de points restants représente le nombre d'actions que les PJ peuvent tenter vis-à-vis des groupes présents dans le G.H.O.S.T. avant de se faire expulser de celui-ci.

La préparation

- réussir à se faire passer pour un journaliste honnête auprès de membres du G.H.O.S.T. **> 4 points**
- réussir à se faire passer pour un chercheur sérieux et concerné (sociologie, gender studies…) auprès de membres du G.H.O.S.T. **> 5 points**
- nouer des contacts virtuels (forums, zones de réalité virtuelle…) ambiguës avec des membres du G.H.O.S.T. **> 3 points**
- réussir une entreprise virtuelle de séduction avec un membre du G.H.O.S.T. **> 5 points**
- réussir à exprimer sincèrement ses doutes quant à son identité ou ses préférences sexuelles auprès de membres du G.H.O.S.T. **> 3 points**
- avoir entamé soi-même une démarche de migration sexuelle **> 5 points**
- être soi-même déjà un membre d'une minorité sexuelle présente au G.H.O.S.T. **> 10 points**

** http://fr.wikipedia.org/wiki/Burning_Man#Black_Rock_City*

La négociation

Les PJ décident seuls du moment où ils s'estiment prêts. Bien sûr, le MJ ne leur donne aucune indication sur le nombre de points nécessaires. Qui plus est, la difficulté peut être augmentée selon ce que les PJ ont physiquement entrepris pour entrer dans le G.H.O.S.T. S'ils se sont montrés peu subtils, il faut retrancher 5 points à leur score de préparation. S'ils se sont montrés en plus franchement violents, il faut encore retrancher 5 points.

Si les PJ déposent leur demande avec moins de 10 points, ils sont définitivement écartés du G.H.O.S.T. Si les PJ déposent leur demande avec plus de 20 points, ils sont immédiatement acceptés dans le G.H.O.S.T. Pour un score intermédiaire, leur demande est en suspens et ils doivent négocier avec les autorités :

- s'engager à rester très peu de temps **> OK mais – 4 points**
- faire jouer un contact d'influence (politique, police, médias…) **> OK mais – 2 points**
- révéler les raisons véritables de leur demande **> + 4 points**
- accepter de servir d'espion aux autorités **> + 6 points**

L'action

- mener une approche superficielle d'un des groupes du G.H.O.S.T. **> 1 point**
- obtenir quelques renseignements anodins d'un des groupes du G.H.O.S.T. **>1 point**
- obtenir des renseignements précis d'un des groupes du G.H.O.S.T. **> 2 points**
- infiltrer un des groupes du G.H.O.S.T. **> 3 points**

input

Voici un bref descriptif des principales minorités sexuelles présentes à l'intérieur du G.H.O.S.T. La plus importante d'entre elles est celle des asexes. Bien que l'organisation de la vie interne du G.H.O.S.T. soit collective, les représentants des asexes exercent la réalité du pouvoir local.

Le MJ utilisera ces descriptions pour rendre vivantes aussi bien les phases de préparation, de négociation que d'action de la partie « méta ».

Les asexes

Ce n'est « *en fait rien d'autre qu'un terme général recouvrant un groupe étendu de philosophies, de styles vestimentaires, de modifications cosmético-chirurgicales et de profonds changements biologiques. La seule chose qu'un(e) asexe ait obligatoirement en commun avec un(e) autre était l'idée que ses paramètres sexuels (neuraux, endocriniens, chromosomiques et génitaux) ne regardaient qu'ille-même et habituellement (mais pas toujours) ses amant(e)s, probablement son médecin et, quelques fois, un(e) ou deux ami(e)s intimes. Il y avait pour la personne donnée toute une gamme de réponses concrètes à cette attitude comme : cocher la case A sur les formulaires de recensement – le strict minimum -, se choisir un prénom asexe, puis se faire réduire les seins ou la pilosité corporelle, modifier le timbre de la voix ou resculpter le visage, demander un ensachement (opération consistant à rendre rétractable les organes génitaux masculins), voire aller jusqu'au bout, jusqu'à l'asexualité, l'hermaphrodisme ou l'exotisme physique et/ou neuraux complets.* »[1]

Les sexchangeurs

Aujourd'hui, il est presque aussi facile et guère plus coûteux de changer de sexe que de se faire refaire le nez alors pourquoi rester enfermé toute une vie dans un seul schéma sexuel ? Il est des moments de la vie où l'on préfère être un homme et d'autres une femme. Parfois, vous rencontrez un homme qui vous plaît et qui n'imagine pas partager avec vous une relation homo(ou hétéro-)sexuelle. Il vous reste alors à changer temporairement de sexe pour vivre votre amour avec lui. Quelle importance puisque ce n'est pas irrémédiable ? La communauté des sexchangeurs est regardée d'un œil méfiant par les gens « normaux » qui peinent à réinventer leurs relations sociales avec eux au gré de leurs changements de sexe. C'est une utilisation de la technologie qui est en général jugée abusive et pour tout dire mauvaise.

Les ultramâl

Qu'ils soient naturels (natmâl) ou biomodifiés (natfem ayant choisi de migrer sexuellement), les hommes composant les ultramâl sont persuadés qu'un choix sexuel doit s'assumer à 100 %. Si la Nature n'a pas assez bien fait les choses, il faut l'aider. Les ultramâl sont donc fréquemment biosculptés pour gonfler leurs muscles, accroître le caractère anguleux de leurs traits, leur pilosité ou même

[1] *Greg EGAN, L'énigme de l'univers, Robert Laffont*

- obtenir la confiance d'un membre d'un des groupes du G.H.O.S.T. **> 3 points**
- obtenir la confiance d'un des asexes responsables de la gestion du G.H.O.S.T. **> 4 points**
- réussir à parler un instant à Helen ou à Foxhole (si localisés) **> 2 points**
- réussir à parler suffisamment longtemps à Helen ou à Foxhole (si localisés) pour les influencer **> 4 points**

Note : toutes les listes ci-dessus ne sont qu'indicatives. Le MJ doit s'en inspirer pour évaluer l'impact des actions des PJ.

off

Si les PJ réussissent à agir au sein de la communauté, ils découvriront en effet ce qu'ils sont venus y chercher. Chacun de leur côté, Foxhole et Helen se sont réfugiés au sein du G.H.O.S.T. et ont amorcé une migration dont les effets physiques commencent à peine à se voir : Foxhole vers le statut d'inframâl et Helen vers celui d'asexe. Foxhole sait où se trouve Helen mais s'est pris d'affection pour elle et essaiera de ne pas donner ses infos aux PJ. Contrairement à Foxhole, Helen est encore un peu paumée au G.H.O.S.T. et un lien ténu la relie au monde extérieur. Les PJ peuvent essayer, s'ils le veulent, de la faire changer d'avis. Ils peuvent aussi se contenter de dénoncer sa présence ici à ses parents… qui ont peut-être le bras assez long pour faire fermer purement et simplement le G.H.O.S.T. ! De ce fait, les PJ peuvent aussi décider de laisser tout ce joli monde vivre sa sexualité comme il l'entend…

leurs organes génitaux. Leur relation aux femmes est constituée d'un mélange de condescendance et de protection. Le tout enrobé dans une galanterie surannée qui n'a plus sa place en dehors du G.H.O.S.T. Il est à noter que le caractère d'ultramâl est indépendant du choix d'un partenaire sexuel. Si la plupart des ultramâl sont hétérosexuels (et à 99 % en couple avec des ultrafem…), il peut se concevoir un ultramâl homosexuel. Il sera alors toujours en couple avec un autre ultramâl et jamais avec un inframâl qu'ils méprisent. Certains ultramâl peuvent se fondre sans peine en dehors du G.H.O.S.T. mais les ultramâl atypiques (femmes devenues ultramâl, ultramâl homosexuel…) sont considérés comme excessivement dérangeants.

Les ultrafem

C'est le pendant féminin des ultramâl. La plupart d'entre elles promènent d'ailleurs leurs formes généreuses la main dans la main avec un ultramâl. Toutes vénèrent la maternité naturelle… même si peu la pratiquent. Certaines ultrafem se font biosculpter en femmes perpétuellement enceintes (ce qui est jugé très choquant en dehors du G.H.O.S.T.). Beaucoup d'ultrafem peinent à supporter le regard concupiscent que les natmâl de l'extérieur jettent à leurs formes.

Les inframâl et les infrafem

Difficile de distinguer ces deux communautés qui, dans les faits n'en font qu'une. Ou une infinité. Il s'agit de natmâl et de natfem estimant (contrairement aux asexes avec lesquels l'opinion publique les confond volontiers) que la richesse humaine se nourrit des deux sexes et de toutes les combinaisons possibles entre leurs membres. Les inframâl et les infrafem assument presque toujours leur sexe naturel mais en font réduire les signes extérieurs par leur attitude sociale (par le travestissement par exemple) voire des interventions chirurgicales. Ils se confondent donc dans un look androgyne. La plupart des inframâl et des infrafem sont bisexuels. Ils s'épanouissent dans le changement sexuel social et non physiologique (contrairement aux sex-changeurs).

Les O (« zéro ») sex

C'est la communauté la plus extrême et aussi la plus méconnue du G.H.O.S.T. Transhumanistes assumés, ils estiment que le temps est venu pour l'humanité d'inventer un nouveau genre totalement déconnecté du passé et des contingences physiologiques. Cela ne peut se faire que par une migration sexuelle complète : des natmâl et des natfem décident donc de faire supprimer tous leurs caractères sexuels pour les faire remplacer par un look androgyne accompagné d'organes génitaux inédits biosculptés à partir des plans imaginés par Ivy, le/la gourou de ce groupuscule. Un O sex ne peut ainsi avoir de relations sexuelles (satisfaisantes…) qu'avec un autre O sex. Cette secte est considérée comme monstrueuse hors du G.H.O.S.T…. et peu fréquentable en son sein même !

illustrations : Kevin «Netzach» Baussart

synopsis

Les COPS vont être amenés à enquêter sur une scène qui se rapproche plus du carnage que du simple meurtre. La seule survivante est Maria, une jeune hispanique que les COPS auront rencontrée quelques jours avant. Suite à ça, des membres du gang des Hell's Angels meurent accidentellement. Ces hommes peuvent avoir participé au carnage auquel Maria a survécu. Qu'en est-il réellement : coup de pas de chance ou justice personnelle ? Aux COPS de trouver le fin mot de l'histoire. Et si possible, avant que Maria crée son propre gang et aille foutre le feu à South Central !

Comment jouer ce scénario ?

L'introduction doit venir se greffer sur une ou plusieurs enquêtes déjà en cours. Ce scénario est composé de «modules» que le MJ pourra utiliser ou non selon les actions et réactions des PJ. Ensuite, cette trame de fond débouchera sur une enquête où les PJ seront confrontés à un gang de motards.

scène d'introduction

à jouer en début de séance de jeu

Les COPS vont dans leur bar habituel et y font la rencontre d'une nouvelle serveuse : Maria, la vingtaine et d'origine hispanique. En tant que nouvelle, Maria se fait gentiment «taquiner» par les clients un peu éméchés.

Si vos COPS n'ont pas de bar habituel, ils se font inviter par l'un de leurs collègues à venir boire un verre après le service pour fêter son anniversaire.

Vous l'aurez compris, cette scène sert surtout à introduire (en tout bien tout honneur) le personnage de Maria.

Une fois les COPS installés, elle se dirigera vers eux et se présentera en parlant d'une petite voix et regardant ses pieds : *«Bonjour, je m'appelle Maria. Que puis-je vous servir ?»*
Dès la première commande annoncée, elle sort son petit carnet pour tout noter (N'hésitez pas à prendre un vrai carnet pour prendre la commande des joueurs. Surjouez un peu pour écrire la commande).

Maria part chercher la commande...puis revient : *« Oh, il me manque une commande. Excusez-moi, vous m'avez demandé... ?* (en vous adressant à un joueur)*» «Ah oui, c'est vrai !» (en notant d'une manière très scolaire sur votre carnet).*
Maria revient avec la commande et, maladroite, renverse un verre sur l'un des PJ.
Bref, donnez-lui un air innocent et maladroit. Et avant que les COPS ne quittent le bar, Maria leur dit : *«Je ferai mieux la prochaine fois que vous viendrez»*, accompagné d'un petit sourire...

scène 1 : Bain de sang
a South Central

à jouer à la fin de la même séance de jeu où vous avez fait jouer l'introduction

Les COPS sont appelés pour ramener leurs fesses sur une scène de crime, dans une maison du quartier de South Central. Là, ils découvrent plusieurs cadavres et une survivante : Maria. En état de choc et, d'après les flics déjà sur place, elle aurait été violée. L'ambulance l'embarque sans plus tarder.

Vu le carnage, cette scène de crime a tout d'un règlement de comptes. Les victimes sont des hispaniques, membres d'un petit gang connu des services de police pour dealer de la drogue. En y regardant de plus près, on constate que les dégâts (impacts sur les murs) et les douilles au sol relèvent d'un calibre de fusil disproportionné par rapport aux petites frappes d'en face.

Les COPS reçoivent un coup de téléphone de l'hôpital : Maria est de nouveau consciente et ils peuvent venir l'interroger. Les médecins ont eu le temps de faire quelques analyses et Maria n'a pas été violée, et pour preuve : elle est toujours vierge.
Quand les COPS arrivent sur place pour l'interroger, les journalistes sont déjà là.

De quoi se souvient-elle ?
«Ils étaient cinq, peut-être six. Ils ont débarqué dans la maison et ont tiré sans sommation, ne nous laissant aucune chance de réagir ou de fuir. Ils étaient venus pour tuer. Ils m'ont laissée en vie pour que je passe un message aux amis de mon frère, Juan Carlos Valenzuela. « Qu'ils retournent à leur petit business de chicanos ou ils seront les prochains ». Si ça peut vous aider, ils avaient des tatouages. Je ne me souviens plus bien, il y avait un pistolet, une sorte de machette et un chapeau mexicain.»

Que s'est-il réellement passé ?

Ce sont bien six Hell's Angels qui ont massacré Juan Carlos et ses amis. Mais pas sous les ordres du Président du club, Mike Babcock. C'est une initiative de Tim « Ham' » Hamilton, le *« sergeant at arms »*, celui à qui l'on confie généralement le sale boulot, voire le boulot salissant, qui espérait trouver sur place de quoi se faire mousser auprès du chef, tout en nuisant à ces saletés de latinos. Mais la situation lui a échappé, et il s'est bien caché de ses exploits. Comme il tient bien ses hommes, aucun n'a eu envie d'aller rapporter à Babcock (surtout que trois d'entre eux sont des *« prospects »*, ils sont « à l'essai »), mais plus les cadavres vont s'accumuler, plus la fidélité envers Ham' risque de se faire dangereuse…

Un jet de connaissance gang réussi indique que cette description se rapproche fortement de l'emblème des Bandidos, une branche des Hell's Angels *(supp. Amitiés Los Angeles p.94)*.

De quel business parle-t-elle ?

Son frère faisait partie du gang «Loco Park» (un petit gang qui deale de la drogue et qui squatte du coté de South Central). Elle a entendu dire, depuis quelques semaines, qu'ils avaient élargi leurs activités. Qu'ils avaient trouvé un moyen de gagner encore plus d'argent. *« Ce sont des bruits que j'ai entendus sans vraiment écouter. Avec toutes leurs magouilles, moins j'en sais, mieux je me porte. Enfin, c'est ce que je pensais jusqu'à aujourd'hui. »*

Que faisait-elle là ?

«C'était une soirée de détente avec mon frère et ses amis. Même s'ils n'ont pas tous des activités des plus légales, j'ai grandi avec eux et ce n'est pas la première soirée de ce genre. Bien au contraire. Et je n'ai rien à me reprocher»

Qui sont les gars qui étaient dans la maison avec elle ?

«Mon fr... mon frère était là. Et il y avait ses amis. Des gars bien avec qui j'ai grandi.» Maria n'en dit pas plus. Elle a les larmes aux yeux.

Maria est-elle une sainte ?

Amis MJ, vous avez de la chance, vous allez tout savoir. Maria est-elle toujours vierge ? Oui. Maria a-t-elle été violée ? Non. Diantre ! Mais que s'est-il réellement passé, alors ? Les agresseurs l'ont certes un peu « chahutée » : ils l'ont un peu bousculée, pelotée, l'ont forcée à sucer le canon de leur flingue, ont déchiré une partie de ses vêtements, mais ne l'ont pas violée. Maria était en état de choc et à son réveil (quand les premiers agents de police sont venus sur les lieux), son subconscient avait imaginé ce viol, dont Maria est convaincue.
Suite au premier diagnostic médical, Maria a été contrainte de suivre cinq séances de psychanalyse, qu'elle n'a d'ailleurs jamais honorées.
Cela peut devenir une piste pour vos COPS. S'ils soupçonnent Maria et qu'ils souhaitent avoir plus d'éléments sur elle, ils pourront apprendre de la part des médecins qu'elle devait suivre ces séances. Ils pourront facilement avoir un rendez-vous avec la psy, le docteur Gloria Nathan, qui leur exposera ses craintes concernant l'état mental de Maria.

scène 2 : l'escorte

à jouer durant la prochaine séance. À vous, MJ, de placer cette scène au moment qui vous convient

Les COPS sont contactés pour ramener Maria chez elle ; elle habite au 856 west 61St South Central.

À la sortie de l'hôpital, les COPS découvrent un rassemblement d'Hispaniques avec des photos de Maria, des chapelets et des autres motifs religieux. Une fille violée qui est toujours vierge. Il n'en faut pas plus à ces fanatiques pour voir en Maria une nouvelle icône religieuse.
Tout au long de la route, Maria leur parle de ses agresseurs et se renseigne sur eux (est-ce qu'ils en ont appris plus, des suspects, ont-ils été arrêtés, etc.) ? Elle est froide, sûre d'elle et insistante. Rien à voir avec la Maria qui a servi les COPS quelques jours plus tôt. Quelque chose a changé. Ne serait-ce que dans son regard. Mais il est encore possible de mettre ça sur le dos de l'état de choc post-traumatique.

scène 3 : premieres pistes

Comme l'a révélé Maria durant son entretien avec les COPS, les victimes appartenaient à un petit gang hispanique : Loco Park. Dealers de drogue, ils voulaient élargir leur secteur d'activité en s'essayant à la vente d'armes.... ce qui n'a pas plus au gang de Hell's Angels d'à côté.

Les Hell's Angels ont donc appelé leurs frères Bandidos pour qu'ils leur rendent «un petit service». En échange, ils pourront garder les armes et tout ce qu'ils voudront sur place (drogue, argent, etc.).
À part suspecter les Hell's Angels, difficile de trouver des preuves plus concrètes pour le moment.

Contact chez les Hell's Angels

Les COPS peuvent toujours essayer. Il y a un club de moto où ils peuvent se rendre pour prendre contact. À peine posent-t-ils un pied dans l'enceinte du club que six gros-bras, barbus, tatoués (bref, des motards dans toute leur splendeur) les encerclent. Le président du Club viendra à leur rencontre et leur fera vite comprendre qu'ils ne sont pas les bienvenus. Impossible de discuter. Les Hell's n'ont pas connaissance de cette affaire (enfin, c'est ce qu'ils disent....). Ils se plieront avec une flagrante mauvaise volonté à une perquisition, qui ne donnera de toute façon rien de concluant, mais n'hésitez pas à faire ressentir aux COPS la tension qui règne entre eux et les motards (provocations, insultes imagées sur la mère d'un des personnages, etc.).

Be true to your MC

Le seul moyen de démontrer l'implication des Hell's Angels est de mettre la pression sur les *prospects*, qui sont assez faciles à remarquer : ils sont les seuls à être impressionnés par les COPS. Mais aucun ne craquera au club, il faudra les cuisiner chez eux, en privé.
Même mis devant le fait accompli Babcock défendra son club et ses hommes devant les COPS. Mais, plus tard, en privé, Ham' en paiera le prix. Si son implication est prouvée, on le retrouvera lui aussi « accidentellement » mort dans une petite rivière où il avait l'habitude d'aller pêcher. Une noyade bien pratique…

Les Loco Park

Même ambiance que chez leurs collègues et néanmoins ennemis des Hell's Angels, à savoir que la flicaille n'est pas la bienvenue. Il y a une odeur de vengeance facilement perceptible qui plane ici, et les Loco's accusent ouvertement les Hell's. Le Président du MC, Roberto « Beto » Guerreiro, sera, lui, prêt à négocier avec les COPS s'il pense que le deal peut faire tomber ces enfoirés de Hell's Angels. Mais il ne sera pas d'une réelle utilité, puisqu'il ne sait absolument pas pourquoi quelques-uns de ses sous-fifres ont été agressés : son seul intérêt est d'agrandir son territoire.

scènes intermédiaires :
Morts suspectes

Cinq membres des Hell's Angels mourront dans des circonstances «bizarres». Leur décès peut, à première vue, être considéré comme accidentel.
Dans les trois cas, Maria a un alibi solide, et de nombreux témoins pour l'appuyer.

Mort 1 : employé dans une société de nettoyage, Jose de Jesus Corona a été tué dans un accident alors qu'il nettoyait une cuve pour pétrir la pâte dans une pâtisserie. Normalement, un système de sécurité existe pour éviter ce genre d'accident. Les spécialistes ne comprennent pas comment la machine a pu se mettre en route. Disons que c'est très rare, mais c'est déjà arrivé.....

Mort 2 : accident de moto pour Andre Dos Santos, une voiture l'aurait bousculé et aurait fui. Aucun témoin ne s'est présenté. Ici, on règle ses affaires en famille…

Comment les COPS entendent parler de ces premiers morts ?

Alors qu'ils retournent au central, un de leurs collègues les interpelle :
«Eh les gars, c'est pas vous qui enquêtez sur les Hell's Angels ? Vous avez encore une fois pioché la bonne enquête, c'est déjà le deuxième biker qui meurt accidentellement cette semaine. Encore quelques jours comme ça, et votre enquête pourra se classer toute seule. J'comprends mieux comment vous bossez les gars....»

Mort 3 : Carlos Vela, le trésorier du club, mort dans sa piscine, électrocuté par son installation sonore, accidentellement tombée dans l'eau. Les voisins n'ont rien vu ni rien entendu, ou plutôt si : ils entendaient un peu trop cette musique de sauvage et la «musique» s'est arrêtée d'un coup. Ça leur a fait le plus grand bien.

Radio Flash Bonjour

C'est la folie ici à l'Eglise de La Iglesia De Nuestra Senora La Reina De Los Angeles. En effet, une messe est célébrée en l'honneur de Maria, l'unique survivante de ce que l'on appelle maintenant «le massacre del Milagro». Mais cette popularité au sein de la communauté hispanique est surtout liée au fait qu'après s'être fait violer par cinq hommes, Maria est toujours vierge ! Oui Mesdames et Messieurs, vous avez bien entendu ! Est-ce dû à une intervention divine ou est-elle une menteuse ? Nous resterons neutres sur ce dernier point, mais une chose est sûre, les centaines de personnes présentent ici, elles, ont déjà fait leur choix !

Comment les COPS entendent parler de ce troisième mort ?

Alors qu'ils sont au central, les PJ entendent des moteurs de motos gronder en bas de l'immeuble. Une bonne dizaine apparemment. Puis les moteurs se coupent. Après quelques secondes de silence, les PJ peuvent entendre hurler dans la rue : *«COPS !!! On doit s'parler ! MAINTENANT !!»*

Si les PJ descendent eux-mêmes : ils voient le président des Hell's Angels, le vice-président ainsi que trois autres membres debout devant le bâtiment. Plus loin, dans la rue, une dizaine de Hell's Angels assis sur leur moto qui attendent «patiemment».
Voyant les PJ arriver, le Président s'approche d'eux se présente Mike Babcock, Président des Hell's. Si un des PJ donne son nom, ça aura une importance pour la suite. Puis, voilà les propos du Président (d'un ton agressif / ironique - à jouer roleplay pour plus d'impact) : *«Je suis venu vous aider dans votre travail. J'ai le sentiment que vous êtes un peu...disons..... confus en ce moment et que vous n'avez plus la notion des priorités. Heureusement, je viens pour vous les rappeler : le taux de mortalité des Hell's est anormalement élevé ces derniers temps. Notre cher trésorier vient de décéder «accidentellement» hier. C'est le troisième cette semaine. C'est pourquoi j'aimerais que vous vous concentriez un peu plus sur ce phénomène. Ça me ferait chier de faire le boulot à votre place, voyez-vous. Donc si l'un de mes frères vient à manquer à l'appel dans les jours à venir, nous ferons le ménage dans cette putain de ville jusqu'à ce qu'on trouve le coupable. Et rappelez-vous : Dieu pardonne, pas les Hell's.»*

Si les COPS envoient de simples flics : dans ce cas, les flics remontent avec les informations suivantes : *«Un troisième Hell's est décédé cette semaine. S'il y en a un quatrième dans les jours à venir, va falloir prévoir une guerre des gangs».*

Si les COPS ne font rien : un des membres des Hell's reste à la sortie du commissariat et suivra l'un des PJ jusqu'à chez lui. Puis, une fois ce dernier rentré, le motard retournera au club. Le COPS peut se rendre compte de cette filature (juste avant d'arriver chez lui) sous un jet de **perception (2)**. *(Ce sera utile plus tard).*

Mort 4 : La quatrième victime, Pat Quinn, est morte suite à une chute dans les escaliers, chez elle. Si les joueurs réussissent un jet de **scène de crime (1)**, ils aperçoivent de nombreuses bouteilles d'alcool vides. L'autopsie confirmera que la victime avait un taux d'alcoolémie très élevé avant de mourir. Par contre, le médecin légiste a remarqué des traces de colle sur le visage. Comme si on avait mis du scotch autour de sa bouche.

Les pistes / les indices

Ce que les labos disent

Mort 1 : aucun indice

Mort 2 : aucun témoin, ni indice.

Mort 3 : il y avait des traces de pas dans le jardin. Du 38 et il n'y a pas dans la maison de chaussures qui pourraient correspondre. Elles ne devaient dont pas appartenir à la victime.

Mort 4 : la victime avait du scotch autour de la bouche. Il serait envisageable qu'on l'ait forcé à boire pour faire croire à un accident (en scotchant la bouche, faisant un trou dans le scotch pour pouvoir y passer un goulot de bouteille et ainsi la coincer).

Mort 5 : aucun indice dans l'appartement (puisque tout a cramé), par contre, le concierge a vu une femme sortir de l'immeuble peu de temps avant l'explosion.

Si les COPS ont un contact dans les gangs

Un bruit court actuellement dans le milieu ; une fille est en train de monter un nouveau gang. Elle ne recruterait que des filles ayant une vengeance à assouvir.

Si les COPS veulent rendre visite à Maria

Sa maison est « gardée » par des fanatiques religieux qui s'improvisent gardes du corps. Ces derniers ne voudront pas laisser passer les PJ et encore moins s'ils se montrent agressif. Cependant, cette « milice » finira par plier et demandera à Maria si les COPS peuvent entrer. Maria les accueillera avec plaisir. Là encore, le premier constat des COPS est le suivant : Maria a changé. Elle a « muri » et son regard a perdu toute trace d'innocence. Voilà les informations que les PJ peuvent récupérer :

- Les personnes devant chez elles sont des gens du quartier qui se sont donnés pour mission de la protéger. Ils se relayent et vont jusqu'à l'escorter si besoin. Elle, ça ne la dérange pas.
- Elle a vaguement entendu parler des meurtres des Hell's Angels qui ont eu lieu ces derniers jours. Difficile de passer à coté : des bikers tournent régulièrement dans le quartier pour nous faire savoir « qu'ils sont là ». Mais Maria n'a pas l'air plus inquiète que ça. Si on la questionne sur le sujet, elle répondra d'un ton amusé : « *j'ai mes gardes du corps* ».
- Que faisait-elle au moment des meurtres ? La plupart du temps, elle était chez elle. Mais quoi qu'elle pu faire, ses «disciples» étaient là et pourront toujours témoigner pour elle.

Mort 5 : La dernière victime avant que toute cette affaire devienne une véritable enquête. Jorge Torres Nilo est également mort chez lui, victime d'une fuite de gaz. Là encore, le coté insalubre de son logis / foyer peut rendre la fuite accidentelle crédible. Mais le fait qu'il y ait eu quatre morts avant n'aide pas à croire à l'accident.

l'enquete

Les PJ sont convoqués dans le bureau du lieutenant, et plus vite que ça !
Ce dernier leur demandera ce qu'ils savent des meurtres qui tournent autour des Hell's Angels.

«Cinq morts en quelques jours, pas besoin d'être un COPS pour voir que quelque chose cloche !».

En sortant du bureau, ils se retrouvent avec une nouvelle affaire sur les bras : trouver le meurtrier ou clarifier tous ces meurtres. Vous trouverez à gauche le récapitulatif des indices et des pistes qui s'offrent à eux.

guerre des gangs

Les COPS sont tout de suite appelés en renfort sur South Central : une guerre des gangs vient d'éclater entre les Hell's Angels et un gang de Latinos.
Sur place, c'est une véritable guérilla urbaine qui vient d'éclater entre les Hell's Angels, appuyés par d'autres motards issus des alentours, contre une poignée de dealers latinos de South Central. Il y a des carcasses de voitures en feu et les tirs de fusils automatiques claquent sans discontinuer. D'après les renseignements fournis par les flics déjà sur place, les motards auraient débarqué pour se faire justice eux-mêmes. Ils ne partiront pas tant que les Latinos n'auront pas livré le coupable.
Après quelques longues minutes, une camionnette arrive à vive allure, percute une voiture de police et fonce sur les Hell's Angels pour les envoler telles de vulgaires quilles de bowling. C'est un véritable massacre. Les portes arrières de la camionnette s'ouvrent et les COPS peuvent voir Maria et quelques-uns de ses fanatiques en sortir armés de fusils à pompe et tirant sur tous les motards qui ont encore l'air de respirer. Maria, qui n'a vraiment plus rien de la jeune et timide serveuse d'il y a quelques semaines, profite du chaos pour se diriger droit vers Babcock, et provoquer ce dernier dans un combat au corps à corps. Tout autour, les coups de feu ne cessent pas tant qu'il reste des survivants.
Les COPS devront séparer les duellistes avant que ce débordement de violence ne dégénère encore plus : eux seuls auront l'autorité pour arrêter leurs hommes.

Selon l'intervention ou non des COPS, les relations qu'ils entretiennent avec chacun des protagonistes et l'avancée du carnage autour d'eux, voici trois issues possibles à ce duel :

- **Les COPS tentent de raisonner Maria**, qui ne les écoute pas. S'ils tentent de s'interposer physiquement, elle n'hésitera pas à faire feu, ou à se défendre par tous les moyens.

- **Le chef des Hell's refuse de se battre contre une femme** et s'approche d'elle pour la calmer. Elle brandit alors un couteau et le poignarde : un échange de coups s'ensuit. Dans la confusion, Babcock plante Maria avec son propre couteau la blessant gravement. Les COPS pourront alors intervenir.

- **Si les joueurs sont trop longs à réagir,** un hell's, laissé pour mort, récupère une arme et fait feu sur Maria.

Quelle que soit la finalité de ce combat. Maria est gravement blessée, inconsciente avant de plonger dans un coma profond. Les médecins assurent qu'elle a une chance de sortir de ce coma, mais ils ne savent pas quand exactement. Et s'ils ont raison, qui sait si Maria n'aura pas un goût de vengeance encore plus prononcé…

débriefing

Les COPS sont convoqués au bureau du lieutenant pour justifier ce foutu bordel dans South Central ! Pour finir, et pour se changer les idées, les COPS peuvent retourner boire un verre à leur bar habituel (où ils ont rencontré Maria) et y font la rencontre d'un nouveau serveur : Joseph.

en option

Si vous souhaitez pimenter un peu la vie de vos PJ et enrichir leur background, vous pouvez inclure l'événement suivant en cours de partie :

L'enlèvement

Si les PJ sont trop longs à trouver des preuves, les Hell's vont commencer à leur mettre un peu la pression. Un des PJ (celui qui a donné son nom lors de la précédente altercation avec le Président ou celui qui s'est fait suivre) reçoit un mot (chez lui, lettre au boulot, à vous de voir). Sa fille ou sa femme vient de se faire enlever. La lettre est accompagnée d'un ultimatum, ils ont 5 jours pour trouver le coupable. Entre temps, les ravisseurs droguent l'otage afin de la rendre dépendante à l'héroïne. Une fois les cinq jours dépassés, ils la relâchent, droguée et violée, aux abords du commissariat. Ce PNJ est maintenant dépendant à la drogue et sera une charge pour le PJ.

HIVER MEURTRIER

scénario tenga officiel

illustrations : Sébastien «Wenlock» Delfino

préambule

Ce scénario est conçu pour être joué de façon indépendante, mais peut être adapté sans difficulté à votre campagne habituelle. Il est prévu pour un groupe de PJ féminins appartenant au même clan de samouraïs et prises au piège de son château. Idéalement, elles font partie de la cour de ce dernier, et sont probablement les femmes des notables du domaine.

Le fait de jouer des dames rend tout bien plus difficile et participe à l'ambiance du scénario. Ainsi, toute action violente ou socialement inappropriée prend des proportions insoupçonnées. Aussi, il peut être un peu déconcertant pour un meneur débutant. D'autant plus qu'il repose d'avantage sur son contexte que sur son intrigue et peut être abordé de bien des façons. Certains préféreront se lancer bille en tête dans l'enquête qui leur est proposée, d'autres agiront avec plus de cynisme et chercheront surtout à maquiller le meurtre ou à incriminer un innocent afin de préserver les appuis politiques du clan. Toutes ces voies se valent.

Contrairement à la plupart des autres scénarios de *Tenga*, il ne prend pas place dans une situation historique précise et peut donc être situé où vous le souhaitez. Le placer dans une des forteresses isolées du centre du pays durant l'hiver 1582, alors que la tension concernant la succession du clan Oda est à son comble, peut être une très bonne piste.

en quelques mots

Alors que les hommes du clan Daikoji sont partis à la guerre, un meurtre a lieu au château et l'assassin rode encore dans les murs. Malgré le danger, les dames de la cour n'ont d'autre choix que de le démasquer avant le retour de leurs époux. Sinon, c'est tout le clan qui risque d'en être tenu pour responsable, et donc de disparaître. Mais, les ambitions et les manigances de ceux qui sont restés au château n'ont rien à envier à celles des guerriers, et préserver la paix, ou même les apparences, pourrait bien l'emporter sur la vérité.

les lieux

Le château Daikoji est un de ces forts montagneux qui surveillent les cols, routes et autres points stratégiques. Sa garnison fait certes partie d'un dispositif de défense solide, mais elle n'en est guère qu'une des pièces mineures, chargée de retenir un éventuel assaillant et de donner l'alerte, le temps que le gros des troupes de leur suzerain puisse contre-attaquer.

par Jérôme «Brand» Larré

Alors que le scénario commence, cela fait deux jours que le château a été vidé de l'essentiel de sa population. Les hommes ont suivi le seigneur de leur seigneur, Ihora Suetaka, à la guerre. Depuis, tout semble vide, trop grand et fantomatique. Ce sentiment est encore renforcé par le climat et le manque de clarté. En effet, à part les quelques hommes de faction, rares sont ceux à se risquer dehors ou à s'occuper à autre chose que le strict nécessaire. Chacun cherche à lutter contre le froid et l'ennui grâce à la compagnie de ses semblables, eux-mêmes souvent déjà massés autour d'un nombre réduit de braseros afin d'économiser le bois. Ainsi, quitter les autres, c'est braver non seulement les frimas, mais aussi l'obscurité et le danger qui pourrait roder dans ce château déserté.

Pour autant, en marge des aristocrates désœuvrés, une petite quinzaine de serviteurs (et autant de gardes) s'active pour que leurs maîtres puissent continuer à s'ennuyer. Nul ne survivrait bien longtemps sans eux.

les protagonistes

Ceux qui ne sont plus au château (mais hantent les conversations)

+ **Daikoji Muneshige** (60 ans) est le maître des lieux. Autrefois ambitieux et turbulent, il a appris sur les conseils de sa femme à user davantage de la diplomatie que de ses armes. Malgré un réalisme politique virant parfois au cynisme, il est considéré avec respect et bienveillance par les membres de son clan, qui n'ont pour la plupart jamais connu que lui.

+ **Ihora Suetaka** (37 ans) est le seigneur du clan Ihora, dont les Daikoji sont les vassaux. Il est assez peu connu par ces derniers qui lui prêtent la réputation d'être beaucoup moins charismatique que ne l'était son regretté père, malgré des qualités évidentes.

+ **Daikoji Narishige** (13 ans) est le troisième fils de Muneshige, mais n'en est pas moins l'héritier du domaine depuis la mort des ses aînés. Il est parti pour la première fois à la guerre, ce qui rend Dame Kazue aussi fière qu'inquiète.

+ **Daikoji Munemaru** (49 ans) est le jeune frère de Muneshige et, bien que brillant, vit depuis toujours dans son ombre. Blessé au bras lors de sa première bataille, il a définitivement abandonné le métier des armes pour se consacrer à la gestion. Il a été contraint de suivre lui-aussi Ihora Suetaka et son frère sur le champ de bataille.

+ **Daikoji Hiromaru** (17 ans) est le fils de Munemaru et de Dame Haru. Couvé par sa mère, il vit mal cette situation, d'autant plus que, pour des raisons qu'il ignore, son seigneur semble lui en vouloir. En effet, il est toujours le dernier à qui on confie des missions dangereuses et même son gempukku a été particulièrement tardif. Par erreur, il attribue tout cela à l'infirmité de son père qu'il méprise. Il a enfin pu partir à la guerre et n'a qu'une hâte : en découdre avec les Hisakawa et montrer sa valeur.

Les residents

+ **Dame Kazue** (52 ans) est la femme de Daikoji Muneshige et donc la maîtresse des lieux. Femme à poigne, elle est le véritable pouvoir derrière le trône de son époux et s'évertue depuis plus de trente ans à en faire un puissant à l'échelle de la province, sinon du pays. Au fil des ans, alors que sa beauté fânait, elle a appris à jouer des sourires et des compliments, mais elle reste pour tous une figure autoritaire, parfois agressive.

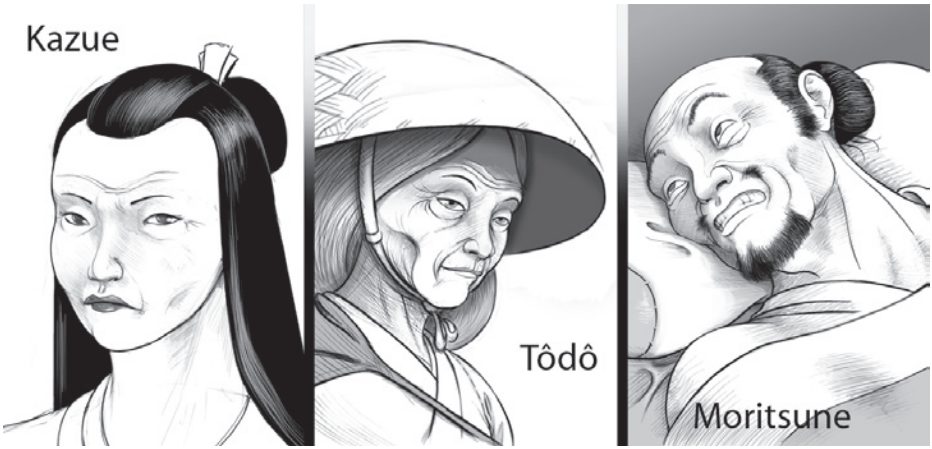
+ **Tôdô** (77 ans) est la mère de Muneshige et Munemaru, devenue nonne il y a vingt cinq ans à la mort de son époux. Ceci lui vaut un respect tout protocolaire, mais elle a perdu le pouvoir dont elle jouissait dans ses jeunes années, désormais détenu par Kazue. Pour autant, elle n'en est pas nostalgique. Elle aime se poser en vieille sage, observant les manigances de la cour et ne résistant pas toujours au plaisir de contrarier les plans de sa belle-fille.

+ **Masako** (33 ans) est la femme de Nobushige, le second fils de Muneshige aujourd'hui décédé, et la fille d'Hisakawa Kazunori, le seigneur du clan contre lequel les hommes du château viennent de prendre les armes. Depuis la mort de son époux, elle a également pris le voile, mais son influence à la cour est restée importante, bien qu'inférieure à celle de Kazue à qui elle s'oppose de plus en plus souvent. La guerre avec le clan de son père l'a mise dans une position délicate, et les autres dames ont désormais tendance à en faire leur bouc-émissaire.

+ **Dame Haru** (37 ans) est la femme de Munemaru, et, même si son mari semble être le seul à ne pas le savoir, l'amante et l'amie de cœur de Muneshige. Malgré qu'elle s'en sente coupable et essaye en permanence de préserver les apparences, sinon le secret, elle est privilégiée au sein du château et jalousée par le reste de la cour. Elle se sert toutefois de sa relation avec le seigneur pour surprotéger son fils, Hiromaru, et faire en sorte qu'il ne connaisse pas le même destin que son époux. Elle est plus que peinée et inquiète qu'ils soient tous deux partis à la guerre.

+ **Dame Noriko** (24 ans) a mauvaise réputation auprès de la cour. On lui prête une frivolité et une légèreté de mœurs qui ne sont pas sans lien avec sa rapide montée en grâce, et nombre des hommes importants du château ont eu le privilège d'avoir partagé sa couche. Toutefois, elle est aujourd'hui enceinte sans être mariée, ce qui permet aux autres dames de la cour d'avoir enfin une raison convenable de lui faire payer sa beauté et son succès. Mais toutes meurent d'envie d'apprendre l'identité du futur père, qu'elle refuse de dévoiler.

+ **Iwaki Kageoka** (13 ans) est le dernier fils du seigneur des Iwaki, qui a été envoyé comme otage au château suite à un accord datant d'il y a trois ans. Bien qu'étant un ennemi Daikoji, il s'est fait une vraie place à la cour et pensait y être chez lui. Meilleur ami de Narishige qu'il considérait comme un frère, il a très mal pris que ce dernier soit amené à la bataille et que lui doive rester au château. Blessé et jaloux, il se sent trahi et est incapable de réfléchir à la portée de ses actes, capable aussi bien de représailles puériles que de l'impossible pour se faire accepter.



Les invités

+ **Moritsune Chôzaburô** (43 ans) fait partie de la suite d'Ihora Suetaka et est un de ses conseillers personnels. Athlétique pour son âge, l'homme est un ancien shinobi ayant survécu aux massacres d'Iga. Il a été laissé sur place par son seigneur en prétextant une santé fragile mais doit en apprendre plus sur ce qui se trame chez les Daikoji. Plusieurs rumeurs amènent Suetaka à se poser des questions sur leur loyauté. Le scénario commence par la découverte de son cadavre.

+ **Notoya Sôga** (44 ans) est un maître de thé invité au château par le seigneur Muneshige et Dame Kazue afin de négocier discrètement un approvisionnement en mousquets et en poudre, mais personne ne s'attendait à l'arrivée d'Ihora Suetoka. Malgré les apparences, il n'a rien à voir avec la mort de Chôzaburô.

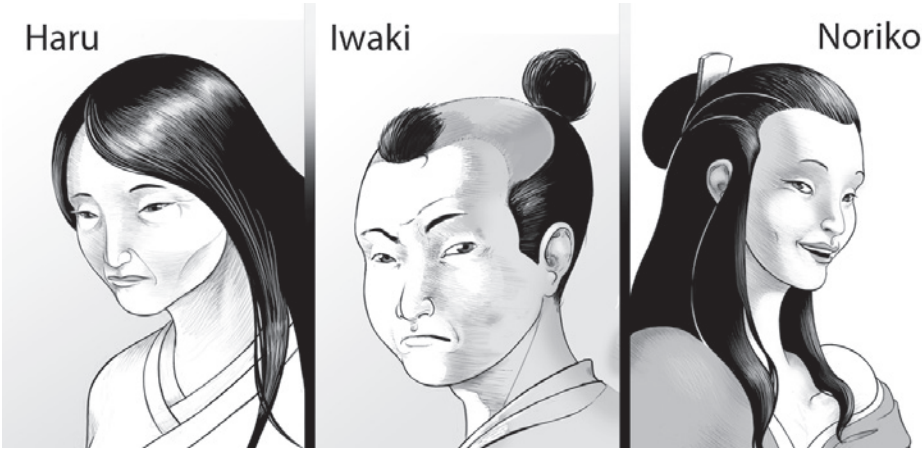
+ **Kuzai** (55 ans) est arrivé depuis peu, accompagné de son jeune novice, Tagai (15 ans), et reste depuis auprès des deux nonnes du château, Tôdô et Masako, et est très attiré par cette dernière. Ayant plus d'intérêt pour les plaisirs terrestres que pour les choses spirituelles, il va de château en château, usant de son statut et de son jeune novice à la troublante beauté androgyne pour extorquer de l'argent à ses hôtes. Coincé au château, il cherche comment en tirer profit.

Les serviteurs

+ **Fusae** (45 ans) est de fait celle qui organise et coordonne tout dans le petit monde des serviteurs du château. Femme de caractère, elle n'est pas sans rappeler Dame Kazue et la façon dont cette dernière règne sur la cour. Ce n'est donc sans doute pas un hasard si elle a eu une liaison avec Muneshige il y a quelques années, dont est né Isamu.

+ **Isamu** (20 ans) est le digne fils de sa mère et est un des piliers évidents de la domesticité. Malgré toutes les faveurs discrètes dont il bénéficie de la part de son père – dont le fait d'avoir fermé les yeux sur sa liaison passée avec Noriko-, il ignore l'identité de ce dernier mais n'en éprouve pas moins de ressentiment pour autant.

+ **Namie** (22 ans) jouit, à l'instar de Dame Noriko, d'une réputation sulfureuse au sein du château, cette fois-ci beaucoup plus méritée. Même si la plupart des membres de la cour n'ont même pas conscience de sa présence, elle n'hésite pas à monnayer ses charmes et rêve de s'élever socialement.



+ **Genpachi** (35 ans) est à la tête d'une petite troupe de six comédiens itinérants qui avaient été invités au château, mais les événements les empêchent de repartir et ils se sentent de moins en moins à leur aise au milieu de tous ces aristocrates qui cherchent frénétiquement des coupables.

première partie

un meurtre au château

Lors de cette première partie, les PJ sont chargés de découvrir l'assassin de Moritsune Chôzaburô et commencent leur enquête.

Branle-bas de combat au château

C'est la nuit, il ne neige plus depuis quelques heures…

Alors qu'ils dormaient dans leurs chambres, les PJ sont réveillés en sursaut. Dans le couloir, on entend des soldats courir, quelques cris, et dans ce tumulte, la rumeur que le château est attaqué ne tarde pas à se répandre. Fort heureusement il n'en est rien, mais l'alerte a bien été donnée, et

CE QU'IL S'EST VRAIMENT PASSÉ

Lors de la soirée précédente, Isamu reçoit une lettre de Masako où elle menace de se suicider s'il continue à se refuser à elle. Or ce dernier est le père de l'enfant de Dame Noriko et a prévu de s'enfuir avec elle dès qu'il le pourra. Il entreprend donc d'aller calmer la nonne mais une dispute s'en suit où elle laisse entendre au jeune homme qu'elle connaît le secret de ses origines. Alors qu'il la repousse, elle tombe et se blesse au visage, puis va se cacher dans la maison de thé pour y pleurer sans être vue. Fusae, qui a entendu la dispute, décide de protéger son fils et Muneshige en se débarrassant de celle qui n'est finalement que la fille de l'ennemi du clan. Elle amène donc du thé empoisonné à Masako, avant de quitter rapidement les lieux.

Mais, avant que celle-ci ne boive, arrive Chôzaburô qui a décidé d'écrire discrètement à son seigneur sur les tractations entre Dame Kazue et Notoya Sôga ayant eu lieu plus tôt dans la journée. Son arrivée provoque le départ de Masako, qui prétend être venue se recueillir. Seul, il boit le thé préparé par Fusae et rédige son rapport avant qu'Isamu ne rentre à son tour, croyant rejoindre la nonne dont il souhaite obtenir le nom de son père. Chôzaburô, perturbé par le poison, est maitrisé par le serviteur qui le tue avant de réaliser les conséquences de son acte, alors que le thé et l'encre se répandent sur le sol. Le jeune homme lit alors le message de l'ancien shinobi et décide de le brûler dans l'âtre. Toutefois, dans la confusion, il perd la lettre de Masako.

Lorsque celle-ci est rendue publique, la nonne comprend qu'Isamu est le meurtrier et, réalisant qu'elle n'a d'avenir ni avec lui, ni dans ce château, décide de se tuer plutôt que de le dénoncer ou de trahir Dame Kazue.

au bout de longues et inquiétantes minutes, tout le monde est rassemblé poliment mais fermement dans la salle principale. Sans s'expliquer le moins du monde ni préciser ce qu'ils cherchent, les quelques gardes restant au château fouillent toutes les chambres avant de compter les personnes présentes sous l'œil inquiet de Dame Kazue. Après quelques temps, une fois que tout le monde est présent, un garde lui glisse quelques mots à l'oreille et cette dernière prend la parole :

« Un événement des plus graves a eu lieu cette nuit. Notre invité, Moritsune Chôzaburô, qui comme vous le savez est également le conseiller personnel et l'ami de notre suzerain, le seigneur Ihora, a été tué cette nuit en nos murs. Outre l'opprobre qu'il jette sur notre seigneur, notre clan, notre château et tous ceux qu'il abrite, il est désormais évident que le meurtrier n'a pas quitté celui-ci. Il en va de la survie du clan Daikoji de le retrouver avant le retour de nos époux et du seigneur Ihora, mais aussi de notre propre sécurité : il pourrait frapper à nouveau. Aussi, je tiens à vous faire savoir que j'ai pris les décisions suivantes : les gardes qui étaient de faction vont le rester, et ont pour ordre de capturer ou de tuer tous ceux qui essaieraient de quitter notre enceinte ou qui seraient surpris à se déplacer tout seul. De plus, ne pouvant m'en charger moi-même sans que notre clan ne paraisse suspect, j'ai décidé que quelques membres de notre cour seraient chargés de faire la lumière sur cette affaire. Je vous prie de faire tout le nécessaire pour les aider dans leurs recherches. Il s'agit de … ».

Dame Kazue cite ensuite les noms des PJ, provoquant des chuchotements tantôt de soutien, tantôt d'indignation. Elle leur signifie ensuite, avant de se retirer, qu'elle attend d'être avertie de tous leurs progrès et que dès que la chambre du mort sera disponible, ils y seront conviés.

Faute de savoir si elle peut partir ou pas, et un peu abasourdie par la nouvelle, l'assemblée se maintient là, se laissant aller à de nombreux commentaires étouffés. Il est évident que les PJ sont loin d'être épargnés par toutes les paroles assassines qui s'échangent à demi-mots. Au bout d'un moment, alors que les plus hardis commencent à vouloir regagner leur chambre, les gardes restés à l'intérieur leur rappellent fermement, violemment si nécessaire, qu'ils doivent se déplacer à plusieurs.

À ce stade, les PJ devraient se poser de nombreuses questions :

- Pourquoi dame Kazue les a choisis ? Cela reste entièrement à votre discrétion et dépend de leurs historiques, mais elle peut les croire hors de tous soupçons, loyaux, influençables, efficaces, stupides, dispensables, etc.
- Pourquoi affirme-t-elle que l'assassin est toujours dans les murs ? Parce que la neige s'étant arrêtée depuis plusieurs heures, il a été facile de constater qu'il n'y avait pas de traces. De plus, il ne manque personne à l'appel, que ce soit parmi les invités, les résidents ou la domesticité.
- Que faisait le reste de la cour durant la nuit ? S'ils commencent à interroger les autres personnes présentes, toutes prétendent qu'elles étaient en train de dormir. En lui parlant, les PJ peuvent remarquer que Masako a pris un coup au visage, dissimulé à grand renfort de maquillage. Elle prétend être tombée. À ce stade du scénario, tout est fait pour préserver les apparences.
- Pourquoi la chambre n'est pas disponible ? Parce que le corps n'y a pas été découvert, mais qu'il y a été amené par la suite sur ordre de Dame Kazue.

Le mort

Lorsque les PJ peuvent enfin pénétrer dans la chambre de Chôzaburô, ils découvrent que celle-ci est en ordre et que le conseiller a été installé dans son futon, dans la position la plus digne possible. Non loin se trouve un plateau dans lequel sont posés une lettre et un poignard ensanglanté qui lui appartenait probablement. La pièce est bien entendue gardée et on ne quitte pas les PJ des yeux. Toutefois, ceux-ci peuvent reconnaître une odeur de thé assez prononcée.

Selon ce sur quoi ils portent leur attention, les PJ peuvent apprendre les éléments suivants :

- **Le corps (malgré la mine dégoutée du soldat)** Chôzaburô est bien mort d'un coup de poignard porté à l'abdomen, de face, qu'il ne peut s'être porté lui-même. Il est peu probable, mais pas impossible, qu'une femme ait pu lui porter le coup sans qu'il ne résiste assez pour l'en empêcher. Sa main droite et son poignet son tachés et noirâtres.

• **Le poignard**
Il s'agit bien de celui du samouraï. Il est ensanglanté et semble correspondre à la blessure.

• **L'odeur**
C'est bien une odeur de thé, mais plus acre. Un connaisseur reconnaîtra sans la moindre hésitation le type de produit spécifique utilisé lors d'une cérémonie du thé.

• **La lettre**
Il s'agit d'une lettre où une soupirante anonyme menace de se tuer si elle ne regagne pas ses faveurs. Chôzaburô n'est pas nommé, mais n'attirez pas l'attention de vos joueurs sur ce point. Quelqu'un faisant particulièrement attention remarquera qu'elle ne sent pas le thé.

• **La chambre et les affaires de Chôzaburô**
Le conseiller cachait quelques shuriken dans ses affaires. Tout indique donc qu'il s'agit d'un shinobi envoyé par Ihora Suetaka.

deuxième partie
le nid de vipères

Cette partie qui constitue l'essentiel du scénario est beaucoup moins linéaire et repose sur votre capacité à donner vie à cette communauté si particulière, à en improviser les turpitudes, et les réactions parfois outrées, parfois coupables face aux questions des PJ. En effet, tout le monde ou presque a un secret à cacher et même ceux dont ce n'est pas le cas, les comédiens, ont tellement l'habitude de servir de boucs émissaires qu'ils en deviennent nerveux et suspects. Aussi n'hésitez pas à faire intervenir tous les membres de la cour cités précédemment pour influencer les PJ, leur donner des fausses pistes ou de médiocres mensonges, et éventer les secrets des autres pour protéger les siens. Ces petites hypocrisies et autres trahisons polies feront le sel de votre partie, improvisez les en fonction de la durée que vous voulez donner à cette dernière. Seuls les points ci-dessous sont réellement importants.

La maison de thé

Les lieux du crime, surveillés discrètement par un des gardes de Kazue, et un des seuls endroits à l'extérieur où on trouve des traces de pas dans la neige. Malheureusement, suite aux ordres de la châtelaine, celles-ci sont trop nombreuses pour être identifiables. Les PJ y trouveront la même odeur de thé acre ainsi que des traces de sang indiquant l'endroit précis où se tenait Chôzaburô. Une grande tâche noirâtre sur le sol indique que, selon toute vraisemblance, il était en train d'écrire quelque chose au moment de sa mort et que l'encre a été renversée.

En étant attentifs, les PJ peuvent remarquer que :

- **La forme de la tâche d'encre** montre avec précision où se trouvait son bras, ainsi qu'un objet rectangulaire qu'il tenait sans doute (le message).
- **L'âtre** comporte des traces de papier mal brûlé.
- **Une partie du sol est humide :** le pot à thé a été renversé. Une partie s'est écoulée à l'extérieur de la maison à thé et derrière celle-ci se trouve le cadavre d'un châton, mort pour en avoir bu. Chôzaburô semble par contre avoir fini sa tasse. Tout indique qu'il aurait donc été empoisonné et poignardé.
- **Le pot à thé** comporte effectivement des herbes venimeuses, mais un coup d'œil rapide ne suffit ni à les remarquer, ni à les identifier.
- **Une tasse est manquante.** Apparemment quelqu'un d'autre buvait avec la victime.

L'attitude de Dame Kazue

Au fil de l'enquête, Dame Kazue sollicite fréquemment et formellement les PJ afin de savoir où ils en sont et voir avec eux quelles solutions envisager. En l'absence de son époux, elle a la responsabilité de la survie des Daikoji et compte bien l'assumer, fut-ce au prix de la vérité. D'autant plus si elle apprend que Chôzaburô était un shinobi. Elle a fait déplacer le corps pour éviter d'attirer l'attention sur Notoya Sôga et leurs transactions, mais elle est prête à collaborer si elle sent que les PJ souhaitent aussi

préserver le clan et que le maître de thé peut en sortir blanchi. Selon leur attitude, elle préférera a priori les convaincre plutôt que les menacer ou s'en prendre à eux.

troisième partie
tout s'accelere

Lorsque vous estimez que les PJ se sont suffisamment frottés à tout ce petit monde, ou ont suffisamment progressé, débutez cette partie. Idéalement, laissez passer au moins une journée et une nuit complète. Alors que la neige se remet à tomber avec force, comme pour cacher tout ce qui se passe au château, le compte à rebours est désormais lancé et ils n'ont plus que quelques heures pour trouver une solution avant le retour d'Ihora Suetaka et des hommes du clan.

La crise de Kageoka

De nouveau, des cris se font entendre. Dans la neige qui est en train de redoubler, les PJ peuvent voir les gardes tenir en respect un samouraï. Deux d'entre eux sont étendus sur le sol et le jeune Iwaki Kageoka leur fait face, en armure, blessé à la cuisse et le front ceint d'un bandeau signifiant à tous sa détermination. Rongé par la douleur de se sentir abandonné par ceux qu'il voyait comme sa propre famille, le jeune homme a perdu pied et a décidé de se retourner contre les Daikoji. Même s'il est évident pour tous qu'il ment, il revendique désormais l'assassinat et a décidé de s'emparer du château pour le compte des Iwaki. Il va falloir des trésors d'empathie ou une fibre maternelle insoupçonnée pour démêler cette situation sans que plus de sang ne soit versé.

Seconds aveux

Comme s'ils n'avaient pas déjà assez à faire avec Kageaoka, un hurlement retentit, suivi d'un craquement sinistre alors qu'un corps heurte brutalement le sol aux pieds du bâtiment principal, répandant sang et viscères dans la neige immaculée. Il faut un petit moment pour reconnaître Masako, principalement grâce à ses vêtements de nonne, mais un rapide coup d'œil dans la tour permet de comprendre qu'elle s'est suicidée, non sans avouer dans une lettre avoir poignardé Moritsune Chôzaburô.

De plus, dans l'affolement général, personne ne remarque le cavalier qui vient de franchir les portes du château : les hommes ont perdu et rentrent ce soir. Muneshige est blessé et les pertes sont nombreuses, dont Narishige et Munemaru.

Que faire ?

Alors que les serviteurs tentent de masquer les derniers événements, les PJ doivent trouver très vite une solution. Dame Kazue ne se prive ni de le leur faire remarquer ni de leur demander ce qu'ils comptent faire. Masako ne revendique que le coup de poignard, et pas l'empoisonnement et, s'ils y réfléchissent, il est évident qu'elle ne pouvait prendre le dessus sur Chôzaburô. Elle a donc menti.

Mais, le fait que ce soit la fille d'Hisakawa Kazunori pose de nouveaux problèmes. Non seulement l'accuser risque de passer pour un moyen facile et peu crédible de sauver la face, mais elle représentait pour Suetaka le dernier moyen de pression contre son père, qui, ayant triomphé sur le champ de bataille, risque de vouloir châtier les responsables de sa mort et d'avoir du mal à accepter l'idée qu'elle se soit tuée par amour pour un serviteur.

Le repos des guerriers ?

Alors que les hommes du clan reviennent au château, tout peut arriver. Les PJ et Dame Kazue pourront avoir une histoire plausible à leur raconter, vraie ou pas, impliquant un accident ou un meurtre, etc. Si la défaite de Suetaka l'amènera à chercher en priorité des solutions vis-à-vis des Hisakawa, il n'aura aucune patience si on se montre peu crédible ou incohérent. Muneshige, mourant, fera tout par contre pour préserver les siens, alors qu'Hiromaru, héritier de fait, aura bien du mal à s'improviser les épaules pour une telle situation. Selon les décisions des PJ, ce scénario peut aussi bien se finir dans le calme d'un secret honteux que l'on étouffe que par une rébellion sanglante dans la cour du château en flammes. Faites-vous plaisir !

J.C. sur son rocher

SCÉNARIO MANGA BOYZ OFFICIEL

photos © Atomic Bamboos - Henri Rabagny illustration : Kendrick Lim © Le Grimoire • tous droits réservés

Nos Héros sont sur le Front européen. S'ils ne l'ont déjà fait, les joueurs doivent choisir un nom pour leur commando. Ce scénario est jouable avec n'importe lequel des volumes parus de Manga BoyZ, c'est le principe même de Manga BoyZ.
Le titre n'a rien à voir avec le Pain de Sucre à Rio mais c'était bien vu quand même.

Les Héros sont en Suisse, à Genève. La Suisse a accueilli de nombreux ressortissants français, allemands ou italiens, avec plus de générosité que par les guerres du passé. L'OTAN bénéficie des nombreuses institutions internationales situées à Genève et qui se sont efforcées de garder des liens à travers le monde, notamment la célèbre Croix Rouge.
C'est le général Mike Brodly qui est de passage par ici, grand amateur de chocolat.

Note au Secrétaire de l'Otan (SdO) ou Secrétaire du Parti, ou MJ dans tant d'autres jeux : quand une caractéristique est mise entre (…), c'est pour vous indiquer quel type de point un joueur doit dépenser s'il veut relancer un jet. Rappelez-vous qu'un point de Manga peut être dépensé pour relancer n'importe quel jet.

scène 1

gare à la casse

Le général a réuni les joueurs dans un immeuble de la Croix Rouge, assez chic mais triste. S'il y a des membres de l'Armée russe, le général de l'OTAN se félicite de leur coopération.

Briefing donné par le général Mike Brodly :

« Un groupe de résistantes françaises, le Tigre, a employé un code d'alerte. Par nos amis de la Croix Rouge, nous savons que ce groupe s'était spécialisé dans la mission de protection d'une personnalité française de premier plan. Pour des raisons de santé, il était manifestement impossible de la ramener sans risque en zone plus sûre. La situation a changé. D'après le Tigre, l'ennemi a réussi à mettre la main sur leur protégé, au nom de code J.C.. Quand les résistantes nous ont fait

par Gabriel Féraud

suivre le message « J.C. sur son Rocher », c'était le code d'urgence. Vous devez les retrouver et les aider, quitte à ramener ce J.C. dans un état critique. Malheureusement, je n'ai pas toutes les données. Qui est ce J.C. ? Aucune idée, mais l'ennemi voudrait s'en servir contre la résistance française, et ça ce n'est pas envisageable. Les résistantes se situent près de Menton, dans une résidence en retrait du village « Le Beau Séjour ». Il est hautement probable qu'elle soit attaquée par l'ennemi car elles ont dû essayer de protéger ce J.C. Retrouvez-les de toute urgence puis avisez la situation. Comme toujours, une fois en territoire ennemi vous serez contraints au silence radio.
Des questions ?»

Mike Brodly est prêt à répondre aux :

- Comment y va-t-on ?
« Si vous n'avez pas de véhicule je vous fournis des 4x4. Le trajet n'est pas évident. Annecy, Chambéry, Grenoble puis encore plus de petites routes jusqu'à Menton, la résidence du Beau Séjour. Il n'y a pas des milliers d'itinéraires, vous aurez sans doute à éviter ou affronter des patrouilles ennemies. »

- Quelle opposition ?
« Sur le trajet, méfiez-vous du ciel. L'ennemi en garde désespérément la maîtrise, toutefois les reliefs montagneux ne l'avantagent pas. Puisque l'ennemi a mis la main sur ce fameux J.C., il s'attend sûrement à une tentative de récupération. Par conséquent, il y aura des surprises sur la route. »

- Durée de la mission ?
« Ne dépassez pas les 48 heures. L'ennemi tient bien la zone. »

- Des infos sur Le Tigre ? Des codes ?
« D'après ce que je sais, il s'agit exclusivement de résistantes. Leur chef s'appelle Miss Trique, une dure à cuire. Pour vous identifier, le code est «Je suis venu avec les petits pois», on doit vous répondre «Ça tombe bien j'ai des lardons». »

Oui, les codes de la résistance française ont souvent un aspect culinaire, voire gastronomique.

Le trajet de la frontière suisse va être sport, c'est de la montagne au cas où vous ne sauriez pas, et en plus faut passer près de Grenoble, déjà une zone d'extrême violence avant l'invasion.

D'ailleurs, nos chers envahisseurs ont abandonné la zone aux bandes sanguinaires de Grenoble, qui, elles, n'étaient pas parties en vacances lors de l'invasion en août 2026.
Pour s'être quand même renseigné avant d'envahir la Terre, les envahisseurs n'estimaient pas qu'une contre-attaque de l'armée suisse puisse les malmener, autant se concentrer ailleurs.

Vos héros auront donc un problème entre Annecy et Valence, des Mad Max des Alpes rôdent, sans pitié. Les villes ont été abandonnées. Les frontaliers ont fuit en Suisse pour la plupart, ceux qui ont

la brute de grenoble
(Affreux)

Chef incontesté de cette meute de sauvages, il s'est fait un nom en fracassant ses adversaires à coups de réverbère dans les rues ensanglantées de Grenoble. Né dans une des villes les plus mortelles au monde, il a été dressé à la guerre. Cela explique aussi pourquoi les envahisseurs préfèrent laisser ce genre d'individu régner dans le coin, cela nécessiterait trop de ressources pour pacifier la région et cela légitime leur action sur Terre, planète de cinglés.

Protection : *9 (sa peau c'est pire que du cuir)*

Agilité	*3*	*Combat*	*5*
Technique	*2*	*Nuisance*	*5*
Bagout	*4*	*Pilotage*	*4*
Ténacité	*5*		

Aptitudes :
Donner des coups de réverbère +2 (!)
Seigneur des Alpes : *Avec un point de Nuisance, il pousse un terrible cri de guerre et un de ses sbires que l'on croyait mort, se relève prêt au combat.*
Armement : réverbère (3 dés)

savoisiens de la mort
(Minable)

Ces barbares nouvelle génération sont issus des terribles indépendantistes savoisiens et des bandes ultraviolentes de Grenoble

Protection : *7*
Aptitude : *Fous de la moto +2*
Pistolet-mitrailleur (2dés), machette (1dé+1), chaîne de moto (1dé) Lance-grenades (5 dés), passe-montagne, T-shirt avec Napoléon III crucifié.

essayé de fuir vers l'Italie ont commis une grave erreur, en pleines vacances d'été. L'Italie a souffert aussi de l'invasion.

Nos bad guys vont tenter une embuscade. Ils roulent à moto, ils vont vite et ils sont teigneux. La plupart ont des motocross pour faire tout et n'importe quoi.
Il y a un avantage. Ils ne sont pas en lien avec les envahisseurs, donc ils ne préviendront personne de l'infiltration.
Mettez deux à trois fois le nombre de joueurs en adversaires, vos Héros doivent avoir l'impression que ça arrive de partout. Rien de tel pour faire jubiler un Héros Yankee et mettre à l'épreuve sa ténacité légendaire. Les Savoisiens de la Mort attaquent même si leur embuscade est éventée.

La Brute se barrera si l'affaire tourne mal. Oui, on apprend à survivre avant tout. Il guettera les PJ sur le retour avec de nouveaux Savoisiens de la Mort.

scène 2
la cavalerie

Les joueurs rejoignent la résidence du Beau Séjour, entourée de pins magnifiques.
Soit les Héros prennent l'unique route, soit ils passent par les bois. Dans tous les cas, ils entendent des coups de feu. On se bat à la résidence du Beau Séjour, à eux de voir s'ils foncent dans le tas ou pas.
Notons qu'un panzer 21 peut ouvrir la route en traversant les pinèdes en fonçant dedans, mais il faut néanmoins réussir un jet ***(PILOTAGE)*** ou enquiller 4 dés de jetons.

La résidence du Beau Séjour subit un assaut en règle de créatures bio-combattantes. Il s'agit donc d'une action ennemie concertée.
S'ils ont pu récupérer J.C. sans trop de difficultés, c'est après avoir étudié les résistantes qui le protégeaient. Or, de toute évidence, elles ont une répugnance pour les limaces, c'est moche et ça bave partout.
Grâce à un lâché de Bisoubeurgs, d'horribles limaces mutantes, l'ennemi a désorganisé le Tigre et a ravi J.C.

Maintenant, avec le Big Bisou, c'est la curée.

Bisoubeurg
(Minable)

Ces limaces ont tout de même la taille d'un gros saint-bernard. Travaillées à partir de la génétique de ces pauvres bêtes, elles en ont même conservé ici et là de nombreuses touffes de poils, ce qui les enlaidit encore plus. De surcroît, pourvues d'un organe vocal, les Bisoubeurgs se déplacent vers leurs victimes en émettant un ignoble « Bisououou » (prenez une voix grave un peu humide, avec la salive si possible).

Protection : *6 (caoutchouteux ces saloperies !)*
Aptitude : *ramper plus vite qu'on ne le croit +2*
Jet de bave acide (attaque à distance comme au corps à corps), douloureux car cela ronge à 3 dés !

Big Bisou
(Minable, Véhicule)

Cette limace est de la taille d'un bus, c'est vraiment une horreur.
Blindage : *2*
Aptitude : *broyer ce qui lui passe dessous +2*
Jet de bave acide (attaque à distance comme au corps à corps), ronge à 5 dés !
Si le Big Bisou vous passe dessus, vous en prenez pour 8 dés !

Mais qu'est-ce que c'est que tout ça ?

Combien de Bisourbeurgs ? Comme dans ces films d'horreurs improbables, il en arrive d'où vous voulez, cachés dans les bois, sur le toit de la résidence, dans les chiottes, derrière le frigo…

Les filles du Tigre sont traumatisées par les assauts répétés de ces monstres poilus et baveux. Elles tiennent le coup pour J.C., dans l'attente désespérée de la cavalerie. Les PJ ont intérêt à assurer. Néanmoins, elles peuvent donner un coup de main à un Héros en difficulté.

Car il y a les limaces à l'extérieur, et d'autres infiltrées dans la résidence.

Quand vos joueurs en auront assez de faire gicler de la gelée, exterminez la dernière créature.

N'oubliez pas d'échanger vos codes de reconnaissance, sinon y aura des balles perdues et du friendly fire.

résistante du tigre
(Terrienne)

Jeunes et teigneuses, elles y tenaient, à leur J.C. Mais l'ennemi a découvert leur point faible.

Protection : débardeur impeccable 5
Aptitude : claquer de la bestiole +2 (tout de même)
Armement : fusil mitrailleur (2 dés)

miss trique
(Gentille)

Artiste reconnue, engagée politiquement, elle a tout de suite décidé de redresser la tête face à l'invasion ; d'autant plus qu'elle et les filles du Tigre n'allaient pas manger cette grossière nourriture extra-terrestre distribuée sans raison apparente, c'est mauvais pour la ligne. Cet instinct de conservation les a sauvées de l'emprise de la Drine.

Agilité	*4*	*Combat*	*6*
Technique	*5*	*Nuisance*	*6*
Bagout	*5*	*Pilotage*	*4*
Soutien	*6*		

Aptitudes :
Se défendre coûte que coûte +2
Girl Power : Avec un point de Soutien, elle peut transformer un de ses dés de jetons ou celui d'une de ses filles en un 5 automatiquement. À décider après le jet de dés.
Armement : *fusil à pompe customisé (2 dés), matraque avec lames de rasoir (1dé+1)*

Les bios-combattants éclatés, il sera temps de faire le point.

« Merci d'être venus. Ils ont failli nous avoir, mais le pire, c'est qu'ils ont eu J. C. »

Questions inévitables, que se passe-t-il ? Qui est J.C. ?

« J.C. ? Mais c'est Julien, l'inégalable Julien Clerc, au timbre si particulier, aux paroles si touchantes. D'accord, maintenant il a dans les 80 balais, mais c'est un monument de la chanson française ! Nous savons que l'ennemi a envisagé de le faire chanter son célèbre Femmes je vous aime, en le couplant avec un émetteur à ondes alpha pour couvrir le territoire national. Julien est capable par cette seule prouesse de faire jeter les armes à toutes celles qui s'opposent encore et toujours à l'envahisseur ! Malheureusement on lui faisait faire quelques sorties sous bonne escorte, mais on devait être épiées par les créatures de Monaco. »

Hum, ça ne va pas un peu trop vite là ? Quelles créatures de Monaco ?

« On ignore vraiment qui elles sont, nous avons toujours réussi à éviter la confrontation. Mais du Palais d'Albert II de Monaco, transformé en laboratoire, sortent des filles d'un goût vulgaire et à la démarche mécanique. Je suis certaine que lors du lâché de ces horribles ventouses elles ont emmenées Julien à Monaco pour une horrible expérience. On les a aperçues le prendre chacune par un bras et le mettre dans le fourgon. Il ne pouvait pas se défendre, pensez-donc, de sa vie il n'a jamais frappé une femme ! Pas lui, pas Julien. »

Bon il semblerait que les Héros doivent se rendre sur le Rocher le plus célèbre de la Côte d'Azur.

scène 3
avant qu'on aille au fond des choses

Monaco, ce n'est pas du gâteau. Le Rocher a l'habitude de tergiverser avec les problèmes, les envahisseurs ont un peu cassé les vitrines mais le pouvoir en place a réussi à se maintenir puisque le Palais Albert II est redouté de toutes les résistantes du Sud de la France : on s'y livre à de troublantes expériences sur de jeunes femmes.
Or, il n'y a qu'à voir les créatures à fortes poitrines vêtues de cuir et prêtes à tout qui sortent de ce palais pour se convaincre qu'il vaut mieux ne jamais y mettre les pieds.
Monaco est surveillée par ces créatures appelées *Vixens*.

Miss Trique suggère une approche discrète du problème, la charge au Panzer 21 est déconseillée.
Ou alors il s'agit de l'autre option : une partie de l'équipe fait du rentre dedans pour attirer l'attention des Vixens, qui sont généralement bien armées, n'hésitent pas à utiliser de l'explosif et ne redoutent pas la guerre urbaine. À Monaco, difficile de faire autrement.

Miss Trique pense que Julien a été emmené au Palais Albert II (le palais princier) mais elle ne peut le certifier, cela semblerait logique, voilà tout.

Certains joueurs peuvent envisager de se rendre à Monaco par la mer. Ils ont peut-être leurs propres véhicules amphibies ou alors ils comptent récupérer un yacht abandonné au port de Menton. C'est tout à fait possible, excepté que Miss Trique ignore quelles défenses l'ennemi a prévu côté mer.
Enfin, si vous avez beaucoup de joueurs ils peuvent choisir d'entrer de différentes façons.

Rappelez leur qu'ils peuvent communiquer entre eux avec leur radio/communicateurs, mais qu'ils courent toujours le risque d'être épiés par un ennemi technologiquement plus avancé qui pourra ainsi anticiper leurs attaques.

Vixen
(Minable)

Il s'agit d'une des pires créations locales. Au Palais Albert II, de malheureuses jeunes femmes sont dépecées et leurs peaux servent à habiller des robots impitoyables. Il s'agit d'un prototype bas de gamme de l'Eradicateur mais permettant une production en série. Il ne fait pas bon être un top model et tomber dans les mains des fous d'Albert II. Toutes les Vixens sont brunes.

Protection : *8 (carcasse solide et poitrine blindée)*
Aptitude : *se battre en talon aiguilles +2 (spéciale dédicace à Macho Women with Guns).*
Armement : *du flingue (1 dé), au lance-roquette (9 dés), en passant par le fusil mitrailleur (2 dés), ainsi que la tronçonneuse (2 dés). Monaco est devenue particulièrement infréquentable.*

Une patrouille de Vixens se compose de 1dé+1 Vixens.

Méduse de garde
(Minable)

Ces grosses baudruches flottent discrètement et se regroupent autour de toute embarcation ou sous-marin pour le neutraliser, quitte à ramper jusqu'à l'intérieur pour neutraliser tout ce qui est vivant ou électrique.

Protection : *3*
Aptitude : *se regrouper en bande +2*
Armement : *décharge électrique 2 dés (elles peuvent grouper une attaque, si un groupe de Méduses attaque, on ajoute 1 dé de dégât par Méduse qui participe à l'attaque, cela peut nuire à un bon blindage ça).*

Pour le scénario, cela peut vous aider à coincer les PJ. Si vous voulez être plus fair-play, faites un jet d'opposition ***(TECHNIQUE),*** en donnant un +2 au technicien d'en face.
Les Héros ignorent le résultat : espionnés ou pas ?

Monaco par l'intérieur des terres

La ville a morflé, comme toutes les villes françaises exceptée Paris. Il y a des carcasses de Ferraris, des Rolls abandonnées...
Comme souvent, les habitants qui ont survécu à l'assaut initial ont été drinisés lorsqu'ils ont mangé les rations distribuées par les envahisseurs. Avec les ondes alphas, ils ont été parqués. Miss Trique connaît l'emplacement de plusieurs camps, mais là n'est pas la question.

Il y a aussi des meutes de shitsus, de chihuahuas et autres bichons affamés, qui errent depuis qu'il n'y a plus personne pour leur filer la pâtée. D'ailleurs, ils sont moins bien toilettés qu'avant.

Le Palais Albert II est défendu par des batteries de tous types, il ressemble plus à une forteresse qu'autre chose désormais.
Mais vos PJ sont loin de l'avoir encore atteint.

Dans Monaco même, il y a les groupes de Vixens. Le port de Monaco est miné, mais par des mines bios-combattantes. Un prototype de Méduse adaptée grâce en partie aux recherches du laboratoire local et à son aquarium. Ce ne serait pas la première fois qu'à Monaco on pourrisse la Méditerranée et les environs.

Donc un certain comité d'accueil est prêt pour vos Joueurs. Peut-être parviendront-ils à le contourner ou pas, il faut surtout qu'ils remarquent deux choses :

- des mouvements de foule, plus précisément de femmes, qui se rendent toutes au même endroit, avec un étrange maillot « *Julien à l'Olympia* »
- des camions, gardés par des Vixens (2 dés), ont débarqué de nombreuses femmes issues des camps à Terriens, elles sont vêtues pareillement
- tout semble conduire les gens non pas au Palais Albert II, mais au Casino.

D'ailleurs, notamment si on arrive par la mer, on peut voir que le Casino est désormais surmonté d'une odieuse statue de Rainier III, brandissant le doigt vers le ciel.
La statue est monumentale et n'est pas très ressemblante. Elle a l'air solide.
Vu la hauteur et la taille, les Héros (jet s'il le faut, ***TECHNIQUE***) peuvent soupçonner la terrible réalité : c'est un émetteur à ondes alpha de grande taille, voir d'un autre type d'ondes (après tout).

Si vos Héros ont affronté des patrouilles de Vixens ou des Méduses, cela attirera d'autres patrouilles. Il vaudra mieux les éviter, sauf si certains ont choisi l'option diversion. L'ennemi ne sort pas la grosse artillerie car il est prêt à diffuser le concert du siècle.

Évidemment, compliquez la vie de vos Héros : certes, c'est la guerre, mais se battre dans Monaco alors qu'il y a tant de victimes des ondes alpha, il vaudrait mieux éviter les tristement célèbres dommages collatéraux.

Les malheureuses qui se rendent au Casino le font sous l'influence de l'émetteur. Il y a d'ailleurs une grande affiche sur le Casino, réadapté en salle de concert. On a viré tous les bandits manchots qui traînent par terre dehors, au milieu des tables de poker. Un distributeur de cartes automatisé de la gamme *« P. Bruel »* continue mollement à donner le jeu. Il y a même de grandes décorations que l'on a arrachées et portant des slogans : «*Le plus important au Poker, ce ne sont pas les cartes… C'est ce que vous en faites*».
Oui, même les jeux de Casino étaient en pleine décadence en 2026.

Une foule impressionnante se masse sur l'esplanade.

Il est exact que si la statue Rainier III est détruite, l'émetteur le sera aussi et toutes les femmes se demanderont bien ce qu'elles font là. Certaines se mettront même en colère, furieuses d'être parquées par des Vixens pour aller voir un concert de Julien Clerc : non mais pour qui est-ce qu'on les prend ?

Si vos joueurs sont équipés de lance-roquettes ou de canons et n'en sont pas à leur première partie de Manga BoyZ, ils voudront peut-être dégommer la statue la statue de loin.

Freinez leurs ardeurs :

- tirs manqués ou débris pouvant blesser la foule
- on ne sait jamais, où est Julien ?

S'ils attaquent tout de même, la statue est peut-être moche mais très solide, ***Blindage 4***. Le mieux est de la saboter depuis le toit soit en y étant parachuté, en y grimpant, par la façade ou par l'intérieur.

Notons que 3 Vixens gardent le pied de la statue, à plat ventre et l'une d'elle au moins à un lance-roquette.

Bon, un brin de subtilité ne fait jamais de mal.
Quoi qu'il en soit, vos joueurs devront tout de même trouver Julien. Il faut fouiller le Casino.

scène 4
quand je joue

Les envahisseurs ont transformé l'intérieur en une grande salle de spectacle.
Il reste deux grands escaliers sur les cotés. Ils ont de majestueuses volées de marches, qui permettent d'accéder aux étages supérieurs et donc au toit.
De fausses plantes exotiques décorent les couloirs et peuvent, accessoirement, servir de planques ridicules mais efficaces pour des Héros en infiltration.
Chaque escalier est surveillé par une Vixen qui veille à ce que les fans drinisées de Julien se tassent dans le Casino, au pied de la scène construite un peu à la va-vite mais pleinement opérationnelle.
Pour éviter les «débordements» des fans, il y a 4 Vixens qui jouent la sécurité entre les fans et la scène.
Un rideau au fond indique d'où devrait venir Julien.
Il y a juste un micro sur scène, étrangement bas, comme pour quelqu'un d'assis.

Bon, l'ennemi est pressé, réunir tout ça occupe pas mal et puis Julien Clerc n'est pas en forme (les enlèvements ça n'arrange personne).

Au moment où vous le jugerez le plus opportun, genre quand les Héros sont dans la salle, se décident à agir ou chercher Julien, celui-ci sera propulsé de derrière le rideau. Son fauteuil roulant arrivera pile devant le micro. Si ça ce n'est pas de la scénographie de professionnel !

Au programme il doit bêler, enfin chanter, le tube qui fera cesser le combat à toutes les femmes de France, *« Femmes je vous aime »*.

Donc, là, les PJ, on ne rigole plus, il faut agir !
Seulement la zone est surveillée et supervisée par une Super Vixen. Pour Julien Clerc, il fallait bien un garde du corps de qualité. Et cette Super Vixen, elle, ne veut pas qu'on lui gâche son concert.
Elle apparaîtra sur scène et, le fouet en main, le fera claquer aux pieds, pardon aux roues, de Julien :

« Chante ! Julien ! Chante ! »

Aussi patriote soit-il, sous la pression, notre vaillant héros national commencera à se faire la voix en remerciant son public pour gagner du temps. Et puis faut bien le reconnaître, cela faisait longtemps qu'il n'avait pas eu autant de public, alors autant en profiter un peu.
Mais la Super Vixen n'hésitera pas à refaire claquer son fouet s'il traîne trop.

super vixen
(Affreuse)

Toute de cuir vêtue, les seins énormes, cruelle et perverse, elle manie le fouet aussi bien que le fusil mitrailleur. C'est une bête de combat, une sorte de robot mal dans sa peau de chair, qui ne vit plus que pour martyriser les autres ; elle a un goût détestable en matière de chanson française. Détail, elle est blonde (enfin, ce robot a une perruque blonde).

Protection : *9 (ben oui, sacrée poitrine).*

Agilité	*5*	*Combat*	*6*
Technique	*4*	*Nuisance*	*6*
Bagout	*4*	*Pilotage*	*2*
Ténacité	*6*		

Aptitude :
Donner des coups de talons aiguilles +2 (!)
Dominer son adversaire : Avec un point de Nuisance, elle peut faire claquer son fouet, toute personne qui veut l'attaquer ce round et qui a pu entendre le fouet à un malus de 2 à tous ses jets pour l'attaquer tellement elle est impressionnée.
Armement : *fouet avec monofilament (2 dés), fusil mitrailleur (2dés), grenades (5dés), talons aiguilles à monofilament (2 dés !)*

La Super Vixen commande à toutes les Vixens du Casino et, si vos Héros s'en sortent trop bien (c'est injuste !) elle peut faire venir des renforts.
De toute façon, des Vixens afflueront en masse vers le Casino dès que l'émetteur à ondes sera explosé.

Ben oui, les Héros vont forcément le détruire.
D'ailleurs, à l'étage (attention, nous rappelons qu'il y a en haut trois Vixens pour défendre la statue), un simple bricolage (***TECHNIQUE***) fera sauter la statue.
Si vos Héros sont de vraies brutes, ils peuvent vouloir la casser et le blindage ne sera plus que de 1, d'ici on en voit tous les défauts.

Attention à blesser le moins possible de femmes manipulées ; la Super Vixen n'hésitera pas à les utiliser comme bouclier humain… et aussi Julien. Bien que dans ce dernier cas, elle ne peut pas se permettre non plus qu'il soit blessé.
Notre chanteur héroïque encouragera ses sauveurs mais ne pourra rien faire de plus. Il vaudra mieux le porter sur son dos jusqu'au véhicule le plus proche.

Des héros très en forme et avec un bon ***BAGOUT*** pourraient diriger les fans dans une contre-attaque en s'emparant du micro, une fois la statue détruite. Dans le cas contraire, les fans tâcheront de s'enfuir loin de Monaco semant une belle pagaille et facilitant ainsi la fuite des Héros.

Au Palais Albert II, on n'hésitera pas à tirer un missile sol-sol pour anéantir le Casino quand on le saura perdu. Cela devrait motiver vos Héros à filer en vitesse quand ils verront une belle traînée de flammes s'envoler vers les cieux puis retomber en une trajectoire en cloche vers eux.
Cette ultime attaque n'est pas faite pour pulvériser tout le monde mais un peu de stress ne fait jamais de mal.

Alors que le Casino explose, que les fans de Julien s'égayent vers la liberté, que les talons des Vixens claquent sur le bitume, nos Héros peuvent s'enfuir avec le précieux chanteur. Il n'est pas question de le laisser en France, il faut le ramener en Suisse. Les filles du Tigre couvriront la fuite des Héros s'ils ont un gros problème.

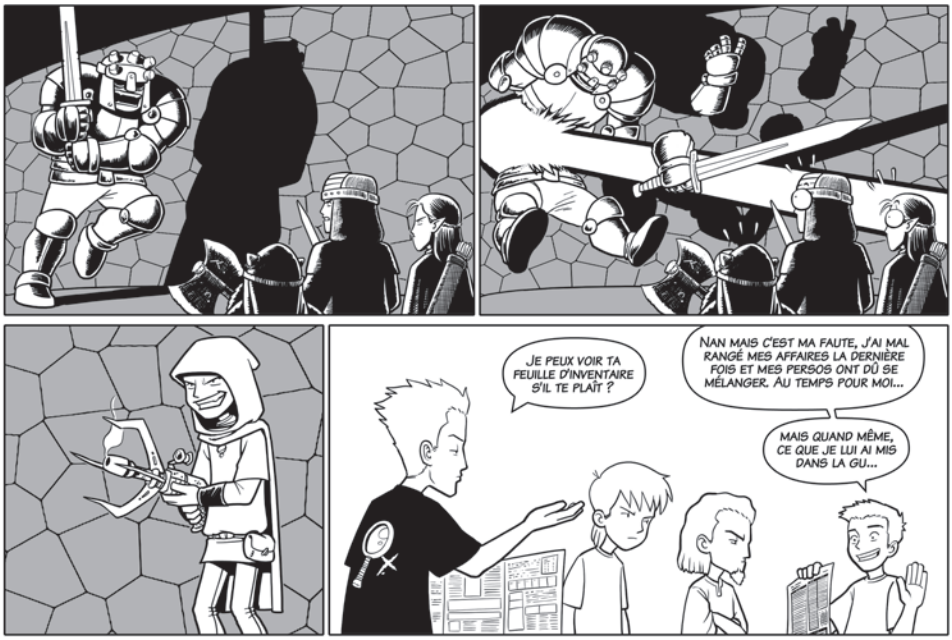
Sur le chemin du retour, vous pouvez leur mettre la Brute de Grenoble si elle a survécu.
Cette Brute, si elle découvre que Julien est là, cessera toutes les hostilités pour un autographe tremblant sur son biceps droit. Oui, on peut être un sauvage et aimer la musique, la vraie. Cela contribuera à faire passer la Brute du côté de la résistance. Mais bon, il faut bien l'avouer, il y a plus de chances que cela finisse en fusillade.

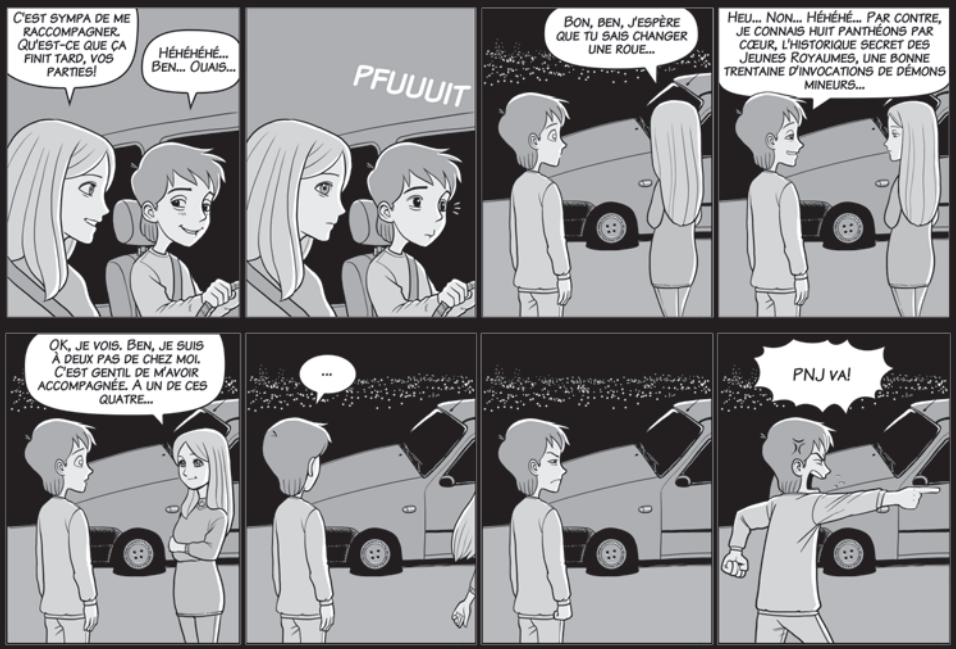
épilogue

Le retour héroïque se fera à Genève. Un institut spécialisé en gériatrie de stars internationales, comme il en existe de bien rodés en Suisse, prendra soin de notre cher Julien.
L'OTAN note que l'ennemi invente des stratagèmes plus élaborés pour contrôler la population. Signe de faiblesse ou de machiavélisme ? Peu importe à vos Héros, qui ont bel et bien sauvé le chanteur de ces Dames.

discographie

La cavalerie (in l'album Julien Clerc, 1968)
Quand je joue (in l'album Clerc Julien, 1980)
Femmes je vous aime (in l'album Femmes, Indiscrétion, Blasphème, 1982)
Gare à la casse (in l'album Fais moi une place, 1990)
Avant qu'on aille au fond des choses (in l'album Studio, 2003)
Petits Pois Lardons (in l'album Fais-moi une place, 1990)





http://critix.webcomics.fr

à froid

WARSAW

une ville où il fait bon vivre !

Nous sommes en 1964 et la première guerre mondiale ne s'est pas terminée. Au moins, elle n'est plus mondiale et voit s'opposer deux mastodontes : d'un côté le Neureich, enfant monstrueux de l'Empire du Kaiser Guillaume II ; de l'autre le Komingrad, abomination communiste, dirigé du fond de son bocal par un Staline encore plus dément que l'original (si, si, c'est possible !).

Et au milieu ? La Pologne. Ou plutôt ce qu'il en reste puisque ce n'est à présent qu'un immense no man's land, terrain d'affrontements sanglants, d'expérimentations chimiques et même nucléaires, conquis puis perdu au cours des assauts, contre-attaques et retraites par l'un des deux belligérants.

Au coeur de ces ruines se trouve Varsovie, devenue Warsaw au fil des années de guerre. Avec ses soldats, ses civils pris au piège depuis un demi-siècle, ses espions, ses résistants, ses collabos… Première réussite des auteurs : avoir fabriqué un monde cohérent, qui évite de tomber dans la caricature et le jeu « *cool, on est des héros, allons sauver les prisonniers des camps avec nos mitrailleuses lourdes en butant un max de salauds à croix gammée !* ». Ici, l'idée de guerre est exploitée jusqu'à la lie, avec des dictatures qui tirent parti de la situation, et qui refont l'histoire à leur sauce : la paix ? qu'est-ce que c'est ?

Alors, vous l'aurez compris, on est très loin de Disneyland. Et encore, je ne vous ai pas parlé des Stakhanov, ces soldats morts-vivants du Komingrad aux capacités physiques surhumaines, créés par des savants fous à l'aide du Krov, un fluide noirâtre qui les maintient en vie. Ni des Uberm, soldats d'élite du Neureich qui possèdent des pouvoirs psychiques, suite à des retombées radioactives. Ou encore de la Metall Pest, maladie très contagieuse, qui vous transforme en statue de fer dans d'atroces souffrances. Plaisant, n'est-ce pas ?

Le background représente 60 des 120 pages du livret de jeu, suffisant pour jeter des bases solides à ce monde original et sombre. Mais je suis tout de même resté sur ma faim concernant la description de Warsaw proprement dite. Le parti pris a, semble-t-il, été de dépeindre la ville de manière grossière, sans trop entrer dans les détails, de manière à ce que chacun puisse se l'approprier. Louable vision, mais les contreparties sont l'immersion moindre à la lecture et le boulot que devra accomplir le MJ. Par contre, on retrouve ici l'excellente idée déjà aperçue dans *Hellywood* : le background narré sous forme de reportage par un personnage, ici George Orwell himself.

jouer un panzer, c'est possible ?

Après une telle lecture, vous êtes impatients de créer votre personnage et de foncer sauver le monde, tel un Brad Pitt polonais ? Et bien déjà, calmez-vous un peu ! Je dis ça pour votre bien, parce qu'on est très loin du jeu de super-héros. Et dans *Warsaw*, la discrétion sera sûrement votre meilleure arme.

La création de personnage est des plus classiques. On commence par choisir une carrière (médecin, soldat, Stakhanov…), qui vous donne des modifi-

par Matthieu Carbon

cateurs de caractéristiques, de compétences, mais également de faction ; j'y reviendrai plus loin. Ensuite vient la sempiternelle phase de répartition de points : achat des points de caractéristiques, de compétences… Seule nouveauté à ce stade, des « Packs de vécu » que le joueur peut acheter avec ses points de création et qui donne, en plus d'un historique (comme « Hanté », ou « Mercenaire »), des bonus intéressants car très rentables. Je passe sous silence les caractéristiques et les compétences, très classiques, et qui couvrent tout ce qu'il faut pour survivre dans Warsaw.

Abordons à présent LA bonne idée du système de création : les factions. À l'instar d'autres très bons jeux, comme le regretté *Ars Magica*, *Warsaw* propose de gérer les personnages en tant qu'équipe, au travers de leur faction. Ainsi, pendant la création de leur personnage, chaque joueur contribue à la création de la faction via des bonus/malus apportés par leur carrière ou leur pack de vécu, mais également via la possibilité d'investir des points personnels. Chaque faction est définie par son Infrastructure, ses Installations, ses Troupes, ses Ressources, ses Contacts et ses Fonds. Chaque point investi peut se révéler indispensable lors d'un scénario, la survie dans cet enfer étant l'élément essentiel du jeu. Alors, sans même s'en rendre compte, les joueurs vont d'ores et déjà se serrer les coudes, dès la création de persos. Une idée comme on voudrait en voir plus souvent…

l'art de la guerre

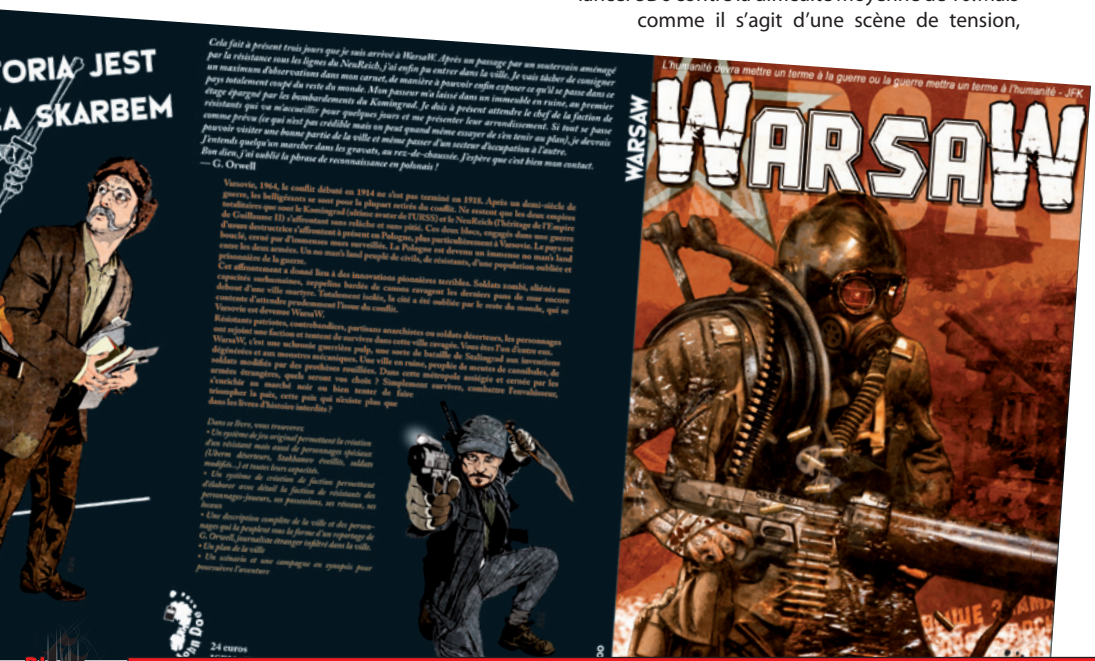
Et côté règles ? Un système original, à base de dés à 6 faces, qui remplit pleinement un objectif malheureusement trop souvent oublié : coller au background !

La technique de base est simple et éprouvée : la somme d'une Caractéristique et d'une Compétence donne le nombre de D6 à lancer, soit face à une difficulté, soit en opposition. Voilà en une phrase les règles des scènes basiques. Car chaque scène possède un indice de tension (allez donc jeter un oeil à notre superbe scénario, quelques pages plus loin !) ; et quand le stress et le danger augmentent, résoudre une action devient bien plus excitant, et dangereux !

Un exemple vaut mieux qu'un long discours, paraît-il. Ok, vous l'aurez cherché...

Stanislas, un ex-soldat du Komingrad, recyclé en contrebandier, transporte deux jerricans d'essence d'une planque à une autre. Alors qu'il se faufile dans les ruelles obscures de Warsaw, il entend une patrouille toute proche. Sa seule solution est alors cette porte de service située à quelques mètres de lui ; malheureusement, elle est fermée ! Allez donc trouver une porte ouverte à Warsaw, ma bonne dame…

Bref, avec une Caractéristique Agilité de 3 et une Compétence Crochetage de 2, Stanislas pourrait lancer 5D6 contre la difficulté moyenne de 10. Mais comme il s'agit d'une scène de tension,



chaque 1 obtenu par un dé ferait baisser sa Caractéristique Agilité de un, le temps de la scène. Dangereux, surtout qu'il lui reste un bon bout de chemin avant d'arriver à destination… Il peut alors choisir de ne pas utiliser tous ses dés d'Agilité, ce nombre représentant le maximum de points qu'il pourrait perdre ; en utilisant un seul dé d'agilité, il ne peut perdre au maximum qu'un point, même s'il obtient plusieurs 1. De plus, chaque dé de Compétence économisé permet d'annuler un éventuel 1.
Finalement, Stanislas lance 4 dés et obtient : 5, 1, 3 et 3. Le score de 12 est suffisant pour crocheter la porte et le dé économisé annule le 1 qui aurait normalement affaibli son Agilité.

On voit sur cet exemple la gestion nécessaire des joueurs lors des scènes importantes. Les bourrins ne font pas long feu à Warsaw, d'autant que le système de blessures/soins n'est pas fait pour les pieds-tendres. À l'usage, j'ai tout de même décelé un défaut à ce système : au bout de quelques séances, les joueurs prennent beaucoup de temps avant de se décider, chaque jet étant susceptible d'entraîner des conséquences désastreuses par la suite. Cela a tendance à ralentir le jeu aux moments où, souvent, tout devrait se jouer en quelques secondes. Avec l'accord de mes joueurs, j'ai instauré un temps limite de 20 secondes pour décider d'une action lors d'une scène de tension. Et c'est le pied ! Saupoudrez le tout avec des règles de stress, d'adrénaline, de folie et les quelques règles spéciales spécifiques aux Stakhanov et Uberm, et vous obtenez un système bien huilé, qui favorise l'ambiance stressante et oppressante de Warsaw.

l'addition, svp !

Background intéressant, système qui va bien : *Warsaw* a-t-il de réels défauts ? Le scénario tout d'abord qui, en plus d'être unique, demande beaucoup de boulot de préparation au MJ et qui n'insiste pas assez à mon goût sur l'aspect quotidien et usant de la guerre. Le synopsis de campagne, expédié en deux pages format A5, est également loin d'être suffisant, même s'il jette quelques bonnes idées. En définitive, *Warsaw* est un peu frustrant. Ce jeu est excellent ; les quelques parties que j'ai pu mener ont mis en relief l'ambiance désespérée et solidaire de ce monde. Mais du coup, on en vient à regretter la description un peu floue de Warsaw et surtout l'absence d'une campagne détaillée.
Alors, mister John Doe, à quand une version collector ? Ce jeu en vaudrait la chandelle…

illustrations : Julien De Jaeger

historique DU PARTI

C'est en 1958 que **Marta Stobba** perdit son mari et ses enfants lors d'un assaut du Neureich. Ces derniers ont attaqué le quartier où elle vivait avec sa famille suite à une dénonciation. Un informateur avait indiqué qu'une planque soviétique se trouvait dans le quartier. Cette info ne fut jamais vérifiée et personne ne s'en souciait. Après plusieurs jours d'interrogatoire, elle fut relâchée. Cette épreuve lui permit de réaliser que les hommes étaient devenus fous et qu'ils n'étaient plus à mêmes de diriger le monde. Les tortures subies ne doivent sûrement pas être étrangères à cet état de fait. Elle décida de créer un parti uniquement féminin qui aurait pour but de libérer la femme polonaise (et toutes celles qui adhéreraient) et de diriger le pays.
Marta décida donc de monter une faction qui serait l'avenir de ce monde, une faction exclusivement composée de femmes qui lutteraient pour éradiquer la présence mâle, du moins sous forme libre. Elle a d'ores et déjà une vision très manichéenne de ce monde avec le Mal et les hommes d'un côté et le Bien et les femmes de l'autre. Cette vision est d'ailleurs le plus gros souci de cette faction, les femmes y étant toujours bien accueillies sans faire usage de la plus élémentaire des méfiances.

Alors qu'elle errait dans WarsaW luttant pour sa survie, la première rencontre qui changea sa vie fut **Karolina Wiśniewska**, une jeune femme polonaise qui fut torturée par des compatriotes masculins. Elle en garda de très graves séquelles, elle devint une illuminée dont les propos reçurent un écho auprès de Marta. Malgré ses problèmes psychologiques, son charisme et son talent inné d'oratrice lui permirent très rapidement de créer autour d'elle une cour de partisanes, voire de fanatiques pour certaines.

Karolina avait elle-même la vision d'un nouveau parti politique, elle put en affiner le fondement et concrétiser cela grâce à ses discussions avec Marta. On peut dire qu'elles sont toutes les deux les fondatrices de ce nouveau dogme, car plus qu'un parti politique, elles prônent une manière de vivre. Elles propagent donc la bonne parole auprès de leurs consœurs afin de faire grossir les rangs de leur faction, cela consiste principalement à dire que l'on se trouve dans une impasse phallocratique et que pour en sortir il faut évincer les hommes de tous les postes à pouvoir. Mais Marta et Karolina n'avaient pas de connaissances militaires et, dans WarsaW, les démonstrations de force sont souvent supérieures aux belles paroles.

par Ludovic Papaïs

Elles eurent la chance de faire la rencontre de **Natalia Golasowska** une ancienne militaire qui avait combattu dans l'armée russe pour suivre son amour de jeunesse. Elle s'était grimée en homme afin de le suivre dans le même régiment. Cela ne fut pas trop difficile vu sa morphologie très masculine. Malheureusement, à cause d'un officier n'y connaissant rien à la guerre, son commando fut pris dans une embuscade. Elle réussit à massacrer les opposants (quasiment à elle seule) mais son compagnon y laissa la vie. Elle s'en réchappa de justesse. La perte de son mari fut un coup dur pour elle. Quand elle rentra au campement, l'officier lui dit de préparer le corps pour le rapatrier à sa veuve et qu'elle allait recevoir les honneurs dûs à son acte de bravoure pour avoir tenu tête lors de l'affrontement.
Se sentant trahie et abandonnée par son amour de jeunesse, elle décida de quitter l'armée et de rejoindre les rangs des déserteurs. Elle eut la chance de tomber sur Marta et Karolina qui l'accueillirent et la réconfortèrent. Natalia adhéra rapidement aux idées de ses nouvelles compagnes, elle s'était rendu compte que les officiers n'y connaissaient rien. Elle prit rapidement en charge tout les aspects militaire de la faction et se mit à former les nouvelles recrues.

Une autre femme fut une recrue importante pour la faction, **Hanna Konsek**. Hanna est connue de tout le peuple de WarsaW car même si la guerre fait rage, quelques lieux de distraction existent encore, et Hanna est la plus douée des chanteuses de cabaret. Elle est une extraordinaire oratrice, sachant manier les mots mieux que quiconque. Sa vie était dure car elle devait changer souvent de lieu de représentation, rester toujours à couvert, ne pas faire trop de vagues et échapper à la traque des deux blocs qui voulaient l'empêcher de chanter ses chants patriotiques polonais. Ses parents ont tenté de lui apprendre l'histoire de ce conflit, du moins ce qu'ils en savaient, et lui avaient donc inculqué toutes les notions liées à la patrie polonaise. Malheureusement, elle fut trahie par un de ses proches qui l'emmena faire une représentation qui était en fait un piège tendu par le Neureich pour la kidnapper. Heureusement les KW eurent vent du plan, et purent sauver Hanna avant qu'elle ne soit faite prisonnière.
Hanna devint ainsi membre des KW. Elle put par la suite mettre à profit ses talents d'oratrice pour aider Karolina à haranguer les foules, elles écrivent ensembles les textes des discours politiques, et prend elle-même la parole parfois usant de sa renommée.

La dernière venue chez les KW se prénomme **Alicja Pawlak**. Elle est l'une des rares à être venues directement toquer à la porte de la faction. Elle semble très déterminée et ses aptitudes martiales l'ont aidée à amadouer Natalia. Cette dernière est très contente d'avoir une autre personne ayant une expérience en la matière et pouvant éduquer les jeunettes qui viennent grossir les rangs des KW et qui, malheureusement, meurent trop vite pour avoir le temps de s'aguerrir.

fonctionnement DU KW

Le KW est un des principaux partis politiques de WarsaW, constitué officiellement exclusivement de femmes. À la tête de ce parti se trouve **Marta Stobba** qui est la leader du groupe. Elle a délégué une partie de ses pouvoirs à deux de ses fidèles lieutenants, **Karolina Wiśniewska** qui s'occupe de la partie communication, enrôlement, et vie à l'intérieur et règlement, et **Natalia Golasowska**, qui prend en charge le côté militaire du parti : cela inclut bien sûr la défense de la faction mais aussi toutes les actions paramilitaires visant à renforcer leur statut.

Lors de représentations, **Hanna Konsek** est la figure officielle du parti, plus mesurée que ses consœurs, elle peut plus facilement discuter avec le sexe opposé. Elle est la Voix du parti.

Marta Stobba s'appuie à son tour sur 3 jeunes femmes, **Daria Kasperska** est responsable de l'intendance, **Maria Makowska** a un rôle législatif et **Magdalena Mleczko** est un peu la DRH du groupe. Karolina garde la main sur l'aspect communication, qu'elle partage avec la Voix (Hanna).

Quant à Natalia, elle gère de main de maitre toutes les affaires militaires : cela va de l'entraînement des recrues à la planification des différentes missions. Bien qu'elle parte souvent au front, elle accepte de partager un peu son pouvoir avec **Alicja Pawlak** en qui elle a toute confiance.

Elles ne sont pas moins d'une quarantaine de militantes à vivre dans quatre immeubles délabrés formant un donjon et comprenant des sous sols leur permettant de pouvoir fuir très rapidement. Mais cela ne prend pas en compte les « bureaux » qui sont installés dans les différents quartiers.

mettre en scène Le KW

Ces pistes sont là pour vous aider à faire germer en vous des idées, qui pourront introduire vos PJ au KW ou faire suite au scénario proposé dans ce numéro.

Agent double

Alicja Pawlak est une espionne anglaise qui se retrouve là pour statuer de l'état de la Pologne à sa hiérarchie. Alors qu'elle allait communiquer avec sa base, elle se fait surprendre par les PJ. S'ensuit un double jeu de la part d'Alicja qui tentera de faire croire au PJ qu'ils œuvrent pour l'Angleterre et pour préparer la libération de la Pologne par les Alliés. Alors qu'en fait, elle est devenue pro-KW, elle croit à ce nouvel idéal qu'est une vie sans hommes. Elle fera tout pour se servir des PJ, pour mieux les piéger quand elle n'en aura plus besoin. Bien sûr, si des femmes font partie de la faction des joueurs, elles seront approchées pour être « sauvées » (en dehors de ce scénario, Alicja Pawlak est une polonaise tout à fait comme les autres).

Contrat

Le KW fait de plus en plus parler de lui. Or cela gène pas mal de monde, dont le Komingrad et le Neureich, et l'un d'eux a décidé de se servir d'une faction pour éliminer Marta Stobba (soit la faction des PJ soit les PJ seront mis au parfum). Si les PJ aident les KW, ils pourront devenir ainsi des agents souvent utilisés par ces dernières (même si l'on sait qu'elles se fichent des hommes, elles savent quand même s'en servir), jusqu'à ce qu'ils deviennent inutiles.

Erotomanie

Hanna Konsek connait très bien le WarsaW *« by night »*, elle a donc une très bonne connaissance de toutes les planques civiles polonaises. Elle est une proie prioritaire pour les différents antagonistes. Des PJ qui assisteraient à son enlèvement seraient bien inspirés de tenter de la récupérer avant qu'elle ne parle. Hanna est sûrement une des rares avec qui des PJ hommes pourraient se lier d'amitié.

Caractéristiques

Marta Stobba

Matriarche et fondatrice du groupe
Création à 210 points

Caractéristiques :

Force 3	Constitution 3
Esprit 4	Résistance mentale 3
Agilité 2	Perception 3
Interaction 4	

Connaissances et spécialités :

Expression 1	Diplomatie 1
Infiltration 1	Survie 1
Mains nues 1	Lettres 1
Politique 2	Logistique 2
Intendance 1	Physique 1
Stratégie 1	

Karolina Wisniewska

Responsable communication des KW
Création à 200 points

Caractéristiques :

Force 2	Constitution 2
Esprit 4	Résistance mentale 3
Agilité 2	Perception 4
Interaction 4	

Connaissances et spécialités :

Expression 2	Diplomatie 3
Lettres 2	Propagande 3
Politique 2	Logistique 1
Intendance 2	

Natalia Golaszowska

Responsable militaire
Création à 200 points

Caractéristiques :

Force 4	Constitution 3
Esprit 3	Résistance mentale 3
Agilité 3	Perception 3
Interaction 3	

Connaissances et spécialités :

Armes d'épaule 2	Artillerie1
Communications	Radio 1
Mains nues 1	Boxe 2
Dissimulation 1	Stratégie 2

HANNA KONSEK

Porte parole

Création à 200 points

Caractéristiques :

Force 2 Constitution 2
Esprit 4 Résistance mentale 2
Agilité 2 Perception 4
Interaction 5

Connaissances et spécialités :

Expression 2 Chanter 3
Charmer Diplomatie 1
Lettres 2 Politique 1
Logistique 1 Intendance 1

ALICJA PAWLAK

Experte militaire

Voir le scénario

Cette création permet d'attribuer à la faction les points suivants

Points de faction :

Installation 1 Contact 4
Ressources 2 Infrastructure 1
Troupes 1

Mod :

Influence 1

Quelques noms de militantes

Daria Kasperska
Maria Makowska
Magdalena Mleczko
Zustyna Nazarczyk
Iwona Okrasa
Joanna Operskalska
Paulina Rytwińska
Katarzyna Stochay
Anna Gawrońska
Marta Otrębska
Agnieszka Winczo
Anna Żelazko

illustrations : Julien De Jaeger

« Dans leurs bunkers de béton aux murs épais, dans l'air conditionné à 20°C qui souffle jour et nuit, les machines ne connaissent pas la vie sur la terre. »
Jean-Marie Gustave le Clézio

« Le vingt était un lundi ; donc mardi était le vingt-et-un. Non. Qu'est-ce qui m'arrive ? Mille neuf cent vingt-et-un. Numéro de référence 0,15. Un blanc pour la signature. Tiret. Bartholomé Korotkov. Ça, c'est donc moi. Mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi, dimanche. Mardi commence par un M. Mercredi commence aussi par un M. Et vendredi, diredol..., par un D, comme dimanche... »
Mikhaïl Boulgakov - Endiablade

Ce scénario est destiné à une faction comportant quelques combattants ou spécialistes de l'infiltration. Les PJ versés dans le difficile art de la bureaucratie soviétique seront également très précieux. La faction des PJ peut être située un peu partout en ville mais l'action va se concentrer autour du secteur de Śródmieście.
Scénario d'évasion tendu qui baigne dans un contexte surréaliste, l'ambiance se veut à la fois pleine de suspense et d'absurde. Ce scénario présente un enjeu important et va bouleverser la faction pour la projeter dans la cour des grandes.

Résumé

Dans ce scénario, la faction des PJ va passer une alliance avec une faction constituée de féministes pour aller délivrer une personnalité importante, retenue par le Komingrad. Cette dernière est retenue prisonnière au sein du Palais de la Guerre Libératrice. Entre tractations avec la faction, expédition dans le fort soviétique et récupération d'une prisonnière, les PJ auront fort à faire pour tirer leur épingle du jeu. Gageons qu'ils devraient ainsi pouvoir recueillir de précieuses informations et savoir en user pour leur bénéfice ou celui de leur cause.

par Julien Heylbroeck

introduction : premier contact

[Indice de tension 0]

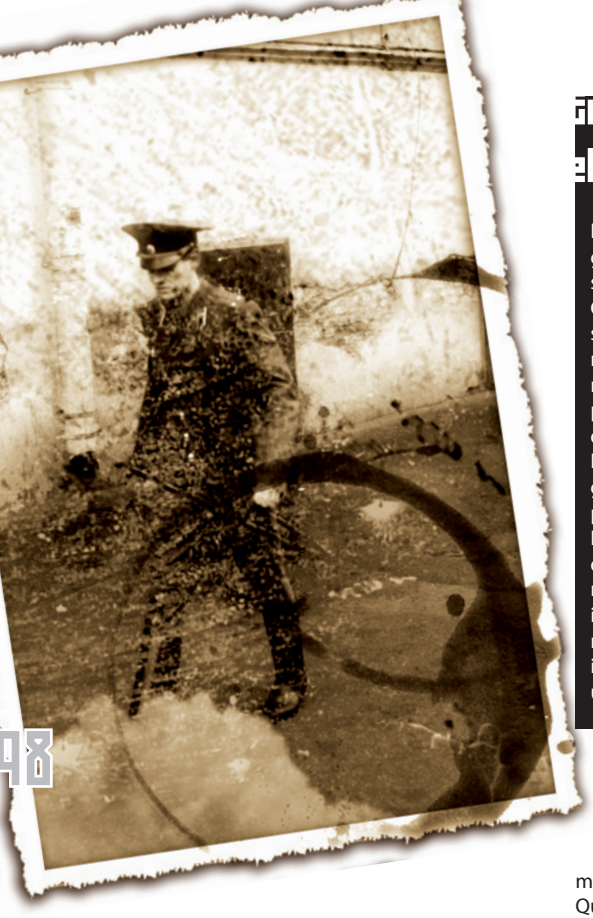
Profitez de ce début de scénario pour balader vos PJ dans leur secteur, leur faire rencontrer leurs contacts habituels.
Ces derniers jours, une accalmie plonge la ville dans une sorte de torpeur. C'est un été caniculaire et la chape de chaleur semble décourager toute offensive dans les deux camps. L'inquiétante quiétude est juste troublée par quelques opérations de l'armée d'occupation contre des factions résistantes. En effet, dès qu'un moment de cessez-le-feu point, les deux blocs se concentrent alors sur ces épines dans le pied que sont les factions indépendantes et/ou résistantes. Si la faction des PJ s'est opposée plusieurs fois au bloc contrôlant le secteur, il est probable qu'elle soit ennuyée par un raid, un contrôle ou une fouille des locaux (suivant le degré d'opposition entre la faction et le bloc).

Kobieta Wojownik (les membres de cette faction sont surnommées les KW), la faction présentée dans l'aide de jeu de ce numéro, va contacter les PJ. Ils sont approchés dans un lieu où ils ont leurs habitudes. Par exemple dans le petit bar clandestin où ils règlent leurs business avec d'autres factions ou marchands, ou encore sur le marché où ils font leurs emplettes.

La jeune femme qui les aborde est Natalia Golasowska. Brune aux yeux clairs, elle est vêtue en soldate et semble déterminée, pas forcément amicale mais les regardant sans animosité. Elle parle parfaitement le russe, connaît bien les bases du polonais mais ne parle pas vraiment bien allemand. Elle explique qu'elle souhaite, au nom de sa faction, proposer une transaction avec les PJ.
Toute remarque désobligeante ou machiste risque de couper court ce premier contact. Golasowska se présente comme la porte-parole des Kobieta Wojownik. Sauf si vous décidez que l'un de vos PJ a déjà eu affaire à eux par le passé, il leur faudra faire un jet de ***Esprit + Sciences (histoire)*** ou ***Stratégie (connaissance des principales factions)*** contre une difficulté de 10 (moyen).

Avec une marge tout juste ou passable, le PJ saura seulement qu'il s'agit d'une faction constituée majoritairement de femmes soldats.
Avec une marge correcte, il saura qu'il s'agit d'une faction constituée uniquement de femmes, orientée très « féministe ».
Pour toutes les marges supérieures, n'hésitez pas à piocher d'autres informations dans l'aide de jeu, comme par exemple la présence de la célèbre chanteuse de cabaret Hanna Konsek.

Golasowska leur propose de les rejoindre le lendemain au bar « les deux abris », un bouge situé dans le secteur de Mokotów, vers 20h.



Evghenia Abratseva et le Komingrad

Le GRU *(p.32 du livre),* le service des renseignements militaires soviétique, sait qu'Abratseva, qui s'était infiltrée au sein du Palais de la Guerre Libératrice, détient des informations sur la prochaine offensive contre le secteur nationaliste. Cependant, ils n'arrivent pas à mesurer l'importance des informations. Ils pourraient simplement l'exécuter et ainsi faire disparaître le problème mais ils ignorent si Evghenia Abratseva a eu le temps de divulguer ses informations. Et, surtout, ils ne savent pas si elles sont capitales ou anecdotiques. La dernière des choses qu'ils veulent, c'est devoir informer Moscou qu'à cause de leur négligence et de peur d'avoir laissé filtrer des informations, une offensive majeure doit être modifiée. Les agents du GRU redoutent de finir incorporés dans une colonne stakhanov pour une faute pareille. Et ils n'ont pas tort.

scène 1 : les tractations pré-opératoires

[Indice de tension 0]

Constitué de deux bunkers souterrains reliés ensemble, « les deux abris » est une vaste cantine fréquentée par de nombreux civils et quelques soldats plutôt bien accueillis tant qu'ils se montrent respectueux et calmes. Le tenancier, Vlomitz, est un homme de petite taille mais assez costaud, le crâne rasé et l'air plutôt sympathique, qui a réussi le tour de force bureaucratique de se faire démobiliser officiellement. Il n'est plus soldat sans avoir déserté mais sans être mort non plus. Cependant, il est en attente de son bon de sortie du front et des billets pour son voyage de retour depuis 8 ans. De fait, il tolère les soldats car il ne les craint pas.

Golasowska est là un peu avant l'heure, en train de discuter avec Vlomitz. Elle semble bien le connaître. Le bar est plein de monde. Les quelques moments d'accalmie font sortir les gens de leurs abris et ce genre d'établissement connaît aussitôt un regain de fréquentation. Quelques soldats désoeuvrés et passablement enivrés sont assis devant de longues tables et devisent bruyamment. Certains petits groupes poussent parfois la chansonnette. Golasowska invite les PJ à s'asseoir à une table près du comptoir. Elle se propose de leur payer un verre de la bière locale. Elle leur explique ensuite la teneur de l'arrangement qu'elle veut passer.

Evghenia Abratseva fait partie d'Armia Krajowa. Elle y a le grade de lieutenante. Elle a été capturée par le Komingrad alors qu'elle venait de découvrir des informations capitales sur le secteur indépendant de Stare Miasto. Elle a eu notamment vent des plans de la prochaine offensive soviétique sur ce seul secteur libre de WarsaW.
Armia Krajowa veut absolument que cette gradée soit sortie des geôles soviétiques au plus vite pour connaître ces informations. En effet, la faction, qui tient ce secteur, veut se préparer au mieux contre cette offensive qui s'annonce massive.
Ce que même Armia Krajowa ne sait pas, c'est qu'Abratseva est secrètement convaincue par la

démarche féministe des KW. Elle renseigne ainsi la faction des femmes sur beaucoup de sujets.
Les KW cherchent une autre faction pour les aider à extraire Abratseva des cellules soviétiques, récupérer les infos et ensuite les monnayer auprès d'Armia Krajowa. Avec la primeur de telles données, nul doute que Kobieta Wojownik entrera dans la cour des grands et accroîtra considérablement son influence sur WarsaW.

Détail d'importance qui risque d'effrayer les PJ, Abratseva est détenue à l'intérieur du Palais de la Guerre Libératrice, l'énorme bunker soviétique de 131 mètres de haut *(p.42 du livre)*.

Le contrat est le suivant. Les KW chargent les PJ de cette exfiltration. Une des leurs, Alicja Pawlak va les accompagner. C'est une soldate aguerrie qui ne les ralentira pas et pourra, au contraire, leur être d'une aide précieuse. De plus, elle parle le russe couramment et sans accent. Elle maîtrise aussi les bases de la bureaucratie soviétique pour avoir servi dans l'intendance au sein d'un bunker au nord de la ville. Les KW se chargent de fournir les uniformes et les accréditations pour pénétrer dans le blockhaus.

Comme rétribution, la faction est prête à payer grassement les PJ en matériels divers. La faction féministe a d'ailleurs mis la main il y a peu sur un gigantesque stock d'alcool. Il s'agit d'une cuve entière de vodka frelatée. Même si cela importe peu aux PJ, Golasowska affirme que, de plus, les KW leur seront redevables.

Les choses sont claires, c'est une mission très dangereuse et les chances d'en revenir sont assez faibles. Cependant, il s'agit de l'occasion unique de protéger le dernier carré indépendant de la ville, d'œuvrer pour la sauvegarde de ce qui subsiste de la nation polonaise.
Évidemment, toutes les factions ne seront pas sensibles à un tel discours. Mais chaque faction a sa corde sensible.

Au MJ d'adapter la nature du paiement suivant les intérêts de son groupe de PJ. Rémunération, partage des informations (si et seulement si la faction des PJ s'engage à ne pas trahir la cause polonaise), troc, stock de livres, d'armes… Prévoyez ce qui peut intéresser les PJ et les pousser à s'aventurer dans la gueule du loup.

scène 2 : le briefing

plusieurs possibilités d'action

[Indice de tension 0]

Les KW ont réussi à mettre la main sur des informations concernant le lieu de détention d'Abratseva. En effet, l'une d'entre elles, Joanna Operskalska est infiltrée et travaille aux transmissions en polonais. Elle a pu visiter un peu le bunker, le plus discrètement possible afin d'identifier plus particulièrement le lieu de détention.
Il s'agit du 7ème sous-sol, couloir rouge, cellule 12. Elle ne sort jamais de sa cellule, sauf pour subir des interrogatoires au 3ème sous-sol mais la salle d'interrogatoire n'est pas connue. Elle est emprisonnée depuis maintenant 3 semaines. Marta Stobba, la chef des KW, connaît bien Abratseva et elle pense qu'elle a tenu et n'a toujours pas révélé ce qu'elle sait.

Il y a trois couloirs par sous-sol, un rouge, un jaune et un bleu. On les reconnaît aux couleurs du sol.

- La prisonnière est approchée régulièrement par trois gardes et le membre du GRU qui l'interroge. Sinon, elle a eu également un contact avec le médecin chef du secteur qui gère les sous-sols 5, 6 et 7.
- Ce médecin chef s'appelle Ludmilla Vetchovna.
- L'agent du GRU s'appelle Dmitri Gergueïovitch.
- Les trois gardes changent relativement régulièrement pour éviter la corruption. Il y a une nouvelle équipe toutes les semaines. Et deux équipes alternent toutes les douze heures. L'équipe de jour n'est pas très concentrée et plutôt négligente.

Tous vivent dans le Palais de la Guerre Libératrice le temps de leur service. Mais il arrive au médecin chef et à l'agent du GRU de sortir. Vetchovna, elle, sort très peu et la plupart du temps pour se procurer de la drogue qu'elle n'arrive pas à trouver dans le palais. En effet, elle est accro à un mélange de drogues de combat et de cocaïne.

Gergueïovitch sort pour s'offrir du bon temps deux fois par mois dans un bordel fréquenté par des officiers russes. Il est très correct, paie bien les filles et est apprécié de la maison, l'Entrepôt 17.

Ce sont autant de pistes permettant aux PJ d'élaborer un plan. Ils peuvent agir à la manière à présent bien connue, gonflée et cinématographique de l'escorte du prisonnier (pensez à Han Solo et Luke Skywalker dans Star Wars) ou travailler un plan permettant de se mettre un des employés du Palais dans la poche, le faire chanter et l'utiliser…

Aussi effrayant qu'il puisse paraître, le Palais de la Guerre Libératrice n'est pas une forteresse impénétrable. En effet, le lieu est bâti et conçu pour être une tête de pont fortifiée et non une prison. De plus, l'effort de guerre n'est plus aussi vigoureux qu'avant et la sécurité est plus relâchée que par le passé. De même les dégâts causés ne sont pas réparés aussi rapidement qu'avant. Bref, une équipe bien préparée a des chances de pouvoir faire sortir une personne emprisonnée. Gardez cependant à l'esprit que l'opération doit être bien préparée et n'hésitez pas à donner des sueurs froides à vos PJ en mettant quelques accrocs dans leurs plans bien préparés. N'est pas Hannibal Smith qui veut…

scène 3 : l'opération

[Indice de tension 5]

Comme évoqué au paragraphe précédent, cette partie doit être tendue, pleine de suspense. Quel que soit le plan des PJ, il y a fort à parier qu'ils n'attaqueront pas l'établissement de front et chercheront avant tout à s'y introduire par le biais d'une couverture quelconque (pensez aux uniformes dont disposent notamment les KW).

L'ambiance dans le Palais de la Guerre Libératrice est très étrange. Il s'agit d'un bunker de plus de 30 étages, avec une bonne quinzaine de niveaux souterrains. Le bâtiment est entouré de plusieurs cercles de barbelés, le terrain est miné et des stakhanov patrouillent jour et nuit.

À l'intérieur, de très rares fenêtres très étroites, dignes de meurtrières à l'ancienne, laissent à peine passer une faible lumière du jour. La plupart des niveaux n'ont même pas une ouverture sur l'extérieur et doivent se contenter d'un éclairage blafard aux plafonniers. On perd vite la notion du temps dans ces dédales labyrinthiques. Les ascenseurs sont en panne ou réservés aux dirigeants militaires et civils. Les escaliers en spirale sur plusieurs dizaines d'étages ont vite fait de désorienter les PJ qui ne savent plus s'ils sont dans les sous-sols ou dans les étages supérieurs.

De nombreux haut-parleurs diffusent des discours patriotiques de Staline, des chants révolutionnaires de l'Armée Rouge, entrecoupés toutes les dix à quinze secondes de messages dignes de grandes surfaces adaptés à cet univers. *« Le lieutenant Kurylenko est prié de se présenter au 23ème niveau, salle 313 »*, *« Le régiment Zolensk doit rejoindre sa zone de déploiement au 8ème sous-sol, zone bleue »*, *« Prudence, l'ennemi guette vos confidences »*, *« Dans son infinie sagesse, le camarade Staline vous demande de tous travailler le prochain dimanche pour la victoire définitive sur la vermine allemande »*, *« le lieutenant chef Struptchik a été reconnu comme ennemi du peuple suite à ses aveux. Il a été condamné à douze ans de travaux forcés dans un centre de réhabilitation sociale »* etc.

Le bâtiment est fréquenté par une majorité de militaires mais est aussi peuplé d'une nuée agitée de fonctionnaires œuvrant au sein des armées. Des civils habillés de costumes sobres et gris qui fourmillent dans les couloirs, portant des dossiers, indiquant les affectations des escouades, communiquant les dernières instructions venant de Moscou ou de l'état-major de WarsaW.

De nombreuses zones sont délimitées par des barrages administratifs et il faut montrer patte blanche et la bonne accréditation pour pouvoir passer.
Il est fort probable qu'un de ces nouveaux barrages se soit installé dans un lieu imprévu par Operskalska. Comment les PJ vont-ils se dépatouiller d'un fonctionnaire tatillon secondé d'un soldat suspicieux ?
Afin de pénétrer dans une certaine zone, il faut d'abord retirer un bordereau d'entrée qu'il faudra faire valider par le chef de section responsable. Ce dernier est absent mais a délégué son autorité au secrétariat du niveau inférieur.
Une fois le bordereau validé, les PJ apprennent qu'il leur faut également le laissez-passer A-36 pour pénétrer au 7ème sous-sol. Délivré par le guichet 2 situé au 3ème étage, les PJ y apprendront qu'ils doivent auparavant obtenir une feuille d'accès nominative qui doit être signée de leur supérieur hiérarchique direct.

Bref, c'est à la fois *Brazil*, *Endiablade* et la « maison qui rend fou ». Essayez de mettre en scène les couloirs encombrés qui débouchent sur un hall totalement vide, juste peuplé d'un soldat au garde à vous écoutant le message crachotant d'un haut-parleur, les autorisations spéciales nécessaires pour passer d'une zone bleue à une zone rouge qui n'est pas valable à tel ou tel niveau, le contrôle sans ménagement par deux militaires escortés d'un commissaire politique, les bu-

reaux fermés à des horaires étranges, la file d'attente impressionnante pour faire valider un document, le passage d'un chef ou d'une personnalité importante suivie de son cortège de secrétaires et d'agents administratifs voulant lui poser une question ou lui faire signer un document…

Évidemment, il ne faut pas (trop) tomber dans la caricature en campant une ambiance par trop surréaliste mais cette opération doit être l'occasion de se confronter au cœur d'un système bureaucratique aliéné où l'homme n'est qu'un rouage d'une machine obsolète qui s'emballe par moments.
De même, ces errements administratifs vont donner du fil à retordre aux PJ mais vont également leur permettre par moments de se tirer d'affaire en profitant d'un écueil administratif, d'une erreur d'appréciation de leur demande. Et même des gardes vigilants peuvent se tromper et confondre des laissez-passer…
Multipliez les tests d'***Expressions*** (charmer, manipulation, voire diplomatie), les tests de ***Lettres*** (bureaucratie) voire même de ***Stratégie*** (commander). Assurez-vous qu'un PJ avec un bon niveau de bureaucratie bénéficie toujours d'un bonus car c'est la compétence clef.
Jouez sur les effets du stress et la perte provisoire des caractéristiques. À force de mentir aux gardes et aux agents en faction, même les PJ les plus endurcis commencent à douter, à stresser, à bafouiller. Les derniers barrages doivent être tendus. Et puis quand l'inévitable semble se profiler, une grossière erreur administrative ou un manque flagrant de professionnalisme ou une inattention saugrenue permet aux PJ de passer sans encombre (un garde ivre, un agent qui monnaye une cigarette sans même lever les yeux sur le document, un bleu impressionnable qui admire les uniformes des PJ et l'air décidé et important qu'ils tentent de se donner…).

Et n'oubliez pas la présence d'Alicja Pawlak. Elle est là autant pour garder un œil sur eux que pour les aider. Comme précisé auparavant, elle parle couramment le russe et possède des connaissances de base en bureaucratie. Elle pourra palier aux incompétences du groupe en la matière.

scène 4 : la prisonnière

[Indice de tension 5]

Abratsva est enfermée dans une petite cellule éclairée en permanence et aux murs constitués de plaques de métaux rivetées. Un lit accroché par des chaînes et des toilettes sont les seuls aménagements. Un haut-parleur diffuse en permanence des discours de Staline. La pauvre femme n'est pas en forme. Ayant subi plusieurs interrogatoires musclés, son visage est tuméfié, sa lèvre inférieure explosée, il manque des dents et des ongles, et elle boîte. Mais elle a tenu bon.

Les trois gardes sont répartis comme suit :

- Les deux premiers sont placés à l'entrée du secteur, assis dans un petit local, surveillant la galerie de prisonniers derrière une porte vitrée renforcée de tôles. Le dernier garde est de faction et arpente le couloir dans un sens puis dans l'autre, jetant un œil de temps à autre dans les différentes cellules par l'œilleton. Il y a dix cellules à la suite, jusqu'au mur, toutes du même côté.
- Les deux gardes ont sur leur bureau un bouton permettant de déclencher une alerte évasion et un autre permettant d'ouvrir la porte vitrée

donnant sur le couloir des détenus. Dans un râtelier fixé au mur, il y a la place pour plusieurs fusils mais il n'en a qu'un (un SVT 40 p. 93 du livre). Chacun d'entre eux est équipé d'une arme de poing, un Nagant 95 (p. 93 du livre).

L'ouverture de la cellule se fait avec les clefs dont dispose le garde en faction. Mais ce dernier ne peut pas ouvrir le couloir et accéder au local de ses collègues. Seuls ces derniers peuvent ouvrir l'accès au couloir. Abratseva sera capable de discuter avec les PJ, de marcher et même de courir quelques instants. Gardez cependant à l'esprit qu'elle est affaiblie et qu'elle pourra parfois avoir des vertiges. Par exemple au moment de passer un barrage…

scène 5 :
sortir du palais de la guerre libératrice

[Indice de tension 5]

Il existe plusieurs possibilités de sortir du palais. Les souterrains donnent sur des égouts et canalisations de maintenance se jetant dans la Vistule après quelques détours putrides et autres grilles rouillées. Il est également possible, même si on a vu plus discret, de s'enfuir par le sommet, dans l'un des zeppelins amarrés à la tour. S'enfuir camouflés dans un des camions quittant régulièrement la zone avec son quota de soldats, de fonctionnaires ou de caisses diverses est également envisageable. Tenter la sortie avec quelques bons de sortie trafiqués promet une bonne dose de stress mais peut être aussi une solution.

Pimentez cette scène avec un garde vigilant, l'alerte évasion, les projecteurs surpuissants qui s'allument et tentent de repérer les PJ dans l'obscurité (car quand ils sortent, quelle que soit l'heure à laquelle ils pensaient, il fait nuit), les messages de sommation dans les haut-parleurs…

Caractéristiques des PNJ

Evghenia Abratseva

Caractéristiques :
Les chiffres entre parenthèse représentent les pertes temporaires dues au stress

Force 3 Constitution 3
Esprit 3 Résistance mentale 4 (3)
Agilité 3 Perception 3 (2)
Interaction 4 (3)

Connaissances et spécialités :
Armes d'épaule 1
Armes de poing 1
Communications 2
Expressions 3
Logistique 2
Stratégie 2
Lettres 2
Bureaucratie 2
Russe 2
Polonais 2
Allemand 2

Et si les PJ se font repérer ?

Des PJ qui ratent un jet de dés, une tactique maladroite, un mauvais roleplay qui ne peut qu'attirer l'attention d'un garde même attardé ? Il est plus que logique que l'alerte se déclenche. Dans un tel cas, à vous de voir pour réagir de manière proportionnée. Si les PJ se font remarquer en tentant d'accéder à une zone qui est interdite à leur couverture et si le garde est neutralisé, le palais entier ne va pas cesser son activité pour traquer quelques soldats brutaux et maladroits. Après quelques cavalcades, à la Metal Gear Solid, considérez que des PJ planqués cessent d'être traqués. Même si évidemment, la sécurité va être renforcée pendant un moment.
Par contre, si les PJ tuent un garde, causent des dommages irrémédiables et visibles, la traque sera sans pitié et il est probable qu'il leur sera extrêmement difficile de sortir vivants du bâtiment. Si les PJ sont capturés, le scénario se concentrera alors sur leur tentative d'évasion, avec ou sans Abratseva.
Quoiqu'il arrive, dès que les alarmes se mettent à rugir dans les couloirs, l'indice de tension passe à 6 pour le reste des scènes à l'intérieur du palais.

Dans l'ensemble, que ce soit pour la préparation de leur plan ou la difficulté à organiser, mener et vivre cette opération, tout dépend de la dose de « pulp » que vous comptez introduire dans votre ambiance WarsaW.
WarsaW est un jeu au contexte sombre et à l'univers sans pitié mais il intègre quand même des codes d'aventure permettant quelques actions hautes en couleur. Suivant l'ambiance que vous voulez, de l'action ultra-réaliste quasi perdue d'avance à l'évasion spectaculaire, rendez les choses plus ou moins faciles, les plans plus ou moins réalisables et les difficultés plus ou moins infranchissables. On peut imaginer qu'un plan bien conçu et exécuté prudemment apportera sa dose de frayeurs mais devrait permettre aux PJ de repartir avec la jeune femme sans trop de casse.

Abratseva est blessée, elle a une blessure au visage (légère) et une blessure à la jambe (légère) qui font qu'elle est blessée au seuil 4 (Médium) occasionnant un malus de -2 aux caractéristiques et -1 action jusqu'à guérison.
Elle a également accumulé 6 points de stress et elle a des caractéristiques affectées par la tension (elle est en scène de tension depuis plusieurs jours et ne pourra pas récupérer mentalement tant qu'elle sera dans le palais).

Alicja Pawlak

Caractéristiques :
Force 3 Constitution 2
Esprit 3 Résistance mentale 3
Agilité 3 Perception 3
Interaction 4

Connaissances et spécialités :
Mosin –Nagant 2
Armes de poing 3
Infiltration 3
Mains nues 2
Lettres 3
Bureaucratie 3
Russe 3
Polonais 2
Radio 3

Un garde typique / agent administratif

Caractéristiques :
Force 3 Constitution 3
Esprit 2 Résistance mentale 2
Agilité 2 Perception 3
Interaction 2

Connaissances et spécialités :
Armes d'épaule (uniquement les gardes) 2
Armes de poing 3 (2 pour les agents)
Mains nues 2 (1 pour les agents)
Communications 2
Lettres (uniquement les agents) 2
Bureaucratie 2
Russe 2
Polonais 1

Compliquer les choses

Si vous souhaitez apporter un peu de « machination » à ce scénario, vous pouvez faire d'Alicja Pawlak un agent double à la solde des soviétiques qui révèlera sa véritable allégeance au plus mauvais moment.

Ou peut-être qu'une des KW ne faisant pas partie de l'opération travaille en fait pour le GRU et a prévenu les autorités du plan des PJ.

Si les PJ sont capturés, les soviétiques peuvent passer un marché et aider à une fausse évasion en échange d'informations permettant de raser la faction des KW une fois pour toute. Ou bien les laisser sortir avec l'obligation de saboter les défenses de Stare Miasto, le dernier secteur libre de la ville.

Abratseva peut être en bien plus mauvais état de santé et finir par mourir dans leurs bras suite aux mauvais traitements subis. Comment vont réagir les KW ?

Enfin, le NeuReich ou une faction combattant les soviétiques peut avoir son mot à dire et demander à la faction des PJ avec laquelle ils ont déjà travaillé ou qui leur est redevable, de laisser une bombe à un endroit clé du bunker ou leur ordonner demander de se procurer des plans situés dans des archives à un autre niveau…

scène 6 : et après ?

[Indice de tension 0]

Une fois Abratseva libérée et revenue dans son repaire, les PJ sont invités à une soirée festive organisée pour son retour. C'est un moment de détente mais aussi de discussions et de business. Abratseva sait beaucoup de choses sur les Soviétiques et ses informations ont une grande valeur. Néanmoins, tout en respectant leur parole (et en payant aux PJ ce qu'elles doivent), les KW ne veulent pas en laisser filtrer plus que nécessaire. Cette soirée sera l'occasion de tenter d'en apprendre un peu plus, de capitaliser sur leur position de « sauveurs », de lier des amitiés…
En tant que MJ, c'est le moment pour lâcher quelques informations liées à vos futurs scénarios côté Komingrad. Abratseva peut être l'outil pour dévoiler quelques éléments de vos prochaines séances. Profitez-en pour introduire vos futurs PNJ importants de ce camp, une offensive que vous aviez prévue ou une innovation pionnière qui va arriver sous peu à WarsaW. La jeune femme sait beaucoup de choses et malgré les regards assassins que lui lance régulièrement Marta Stobba, sa chef, pour qu'elle se taise, la jeune femme est très reconnaissante envers les PJ et veut leur parler de ce qu'elle sait. Même si elle n'ira pas jusqu'à dévoiler les informations capitales, celles qu'elle garde pour sa faction.

En tout état de cause, l'offensive sur Stare Miasto est annulée et des têtes tombent dans l'administration soviétique. Joanna Operskalska, la KW infiltrée au sein du palais peut évoquer ces bouleversements. L'appareil d'état local semble paralysé pour un temps, permettant à quelques factions combatives de WarsaW de gagner un peu de terrain.

Stare Miasto et notamment Armia Krajowa connaissent le rôle de la faction des PJ et n'oublieront pas leur opération commando ayant permis de peut-être sauver le secteur. On peut imaginer que sous peu, les PJ seront invités au château royal pour rencontrer Alina Kramsztyk ou un émissaire.

Sans nul doute, cette périlleuse opération aura permis d'apporter une influence certaine à la faction. Vous pouvez exceptionnellement leur octroyer en plus de leurs points d'expérience un point supplémentaire dans cette caractéristique de faction. Mais ce bonus n'est pas sans contrepartie. La faction récupère alors un point supplémentaire en menace qui est la contrepartie de ce bonus, vu que le Komingrad risque d'avoir les PJ en ligne de mire pendant quelques temps.

Merci au camarade Stephane Treille pour ses conseils avisés et sa relecture efficace.

Terra Incognita

«Oh les mecs ici, pour leur premier article sur les JDRA, ils parlent du jeu d'un de leurs membres. Soit ils n'ont pas d'idées, soit dans le milieu du JDR, c'est vraiment que du copinage !». A ceci, nous te répondrons cher lecteur que tu as raison, mais que tu as tort aussi. Tu as raison, parce que tu nous lis (et c'est pour ça qu'on t'aime) et que, oui, c'est vrai, on parle du jeu de Sieur Narbeuh. Mais tu as tort, parce que d'une : on a pleins d'idées (d'abord!) et deux, c'est loin d'être du copinage tout simplement parce que Terra Incognita est un bon jeu. Que ce soit par son fond ou sa forme. Et voilà l'exemple type de ce qu'on aimerait te proposer pour chaque numéro : de bons jeux qui n'ont d'amateur que le nom...

bienvenue en *Terres Inconnues !*

Un an après sa mise en ligne, j'ai testé *Terra Incognita*, le JDRA de Julien Clément (alias Narbeuh), qui nous propose d'évoluer dans une fantaisie baroque située dans une année 1720 uchronique et baignée dans un fantastique influencé par les références littéraires de l'époque (les aventures de Robinson Crusoé et surtout celles de Gulliver) où le Chat Botté par exemple existe, de même que les voyages dans les Empires de la Lune et du Soleil. On peut y interpréter de nombreux archétypes (appelés ici Figures) : un Alchimiste en quête de Substances ou un Artiste en mal d'Inspiration, un Astrologue contestataire ou un Basteleur en rupture de troupe, un Bretteur à la recherche de nouveaux défis si on est d'humeur batailleuse, un Courtisan mourant d'ennui, un Explorateur intrépide, un Machiniste illogique ou un Malandrin en cavale, ou pourquoi pas un fantasque Officier affabulateur ou un utopique Philosophe en quête des Lumières, à moins que ce ne soit un Prêtre réfractaire… les possibilités de roleplaying sont légion !

Avant de pouvoir jouer, j'ai d'abord consacré une journée à l'impression du livre de base et de deux scénarios *L'Isle aux marmousets* et *Monsieur de 4 Pattes*. Tout ceci est librement téléchargeable au format PDF sur le tout nouveau site web dédié au jeu : *http://www.pays-denullepart.fr/*. Tombé à court de feuilles blanches, j'ai dû me résigner à imprimer le livre de base sur des feuilles perforées... Il est maintenant dans un classeur. Ça lui donne un cachet supplémentaire et permettra à l'avenir de détacher certains chapitres pour les joueurs. Bien entendu, si vous n'êtes pas aussi bricoleur que moi, vous pouvez opter pour l'impression à la demande (à prix coûtant) proposée par l'auteur.

par Thomas Munier

l'invitation *aux voyages*

Le livre de base est d'une lecture très agréable. L'écriture est soignée, pastichant le style littéraire du 18e siècle jusque dans la partie « système » du jeu. Ledit système, s'il part d'une base simple à appréhender, se complique pas mal dans ses développements. L'usage intensif de tableaux n'y est pas étranger. Mais l'écran en récapitule les plus importants et beaucoup de ces modules sont facultatifs.
L'ensemble est didactique, avec sommaire et lexique. La maquette, digne d'un jeu édité, rend la lecture très plaisante et participe à l'immersion.

La grande réussite de ce jeu est son background, qui puise le meilleur dans l'historique et le merveilleux et m'a donné envie de me lancer, bien qu'au départ je ne sois pas féru de jeu de rôle historique. À tenter le jeu des subtiles différences entre l'histoire et l'uchronie, on se surprend à faire chauffer Wikipedia ! Et pour faire jouer du cape-et-épée, je privilégierais dorénavant *Terra Incognita* aux *Secrets de la 7ème Mer*.
Le livre de base esquive cependant le cœur de son sujet : les éponymes *Terra Incognita*. En effet, les secrets majeurs sont évoqués dans l'historique (topographie des Empires de la Lune et du Soleil, identité de l'Homme au Masque de Fer, mystérieuse Affaire des poisons, description des Pays de Nulle Part) mais n'y sont pas développés. Cela laisse une grande liberté au MJ pour élaborer une campagne, mais réserve d'emblée le jeu aux MJ très autonomes. Les autres devront attendre la parution de suppléments de background, et s'aider de la gazette prévue pour accompagner le jeu : *le Mercure Céleste*.

de capes, de crocs *et d'epees*

J'ai donc fait jouer le premier scénario, L'Isle aux Marmousets. Privilégiant un ton décalé à la *De Capes et de Crocs*, j'ai proposé à mon unique joueuse d'interpréter Harpagon, l'avare des pièces de Molière, et l'ai flanquée d'un PNJ valet de fortune, le roué Scapin. *L'Isle aux Marmousets* est un scénario agréable à maîtriser, didactique et modulable en termes de durée et de péripéties. Avec un seul PJ, j'ai limité les combats et favorisé les résolutions de conflits par la négociation. Nous avons utilisé les règles de base et les Prodiges permis par la Sérendipité, la caractéristique qui mesure le don des PJ à faire des trouvailles inattendues et à en tirer profit. Nous avons pris le pli de parler avec des tournures ampoulées et je me suis ainsi fait plaisir lors d'un naufrage, où les marins sont entrés en panique en récitant des alexandrins ! Toute la séance a été une friandise : jouer dans un style candide m'a changé de mes tablées habituelles.

J'ai aussi lu le scénario *Monsieur de Quatre Pattes*, sans pouvoir pour le moment le faire jouer. Plus ambitieux, il promet pas mal de plaisir de jeu autour de la personnalité de ce Monsieur de Quatre Pattes, de la rencontre avec Jean de la Fontaine, et les intrigues entre Coteries. Le twist final est très astucieux et j'apprécie la forme de fables philosophiques que prennent ces deux premiers scénarios, évoquant la littérature du Siècle des Lumières. Il me tarde de remonter une équipe pour ce jeu. Et pourquoi pas une campagne entière, avec visite des États de la Lune et du Soleil ? En attendant, vous pouvez aussi vous intéresser au tout nouveau gros scénario de 64 pages (avec de nombreuses aides de jeu) proposé par l'auteur, Un sinistre voyage qui vous fera voyager dans une ambiance Mille et une nuits vers les rives de l'Arabie Heureuse, dans l'étrange Royaume du Grand Achabé.

au fond de l'inconnu *pour trouver du nouveau !*

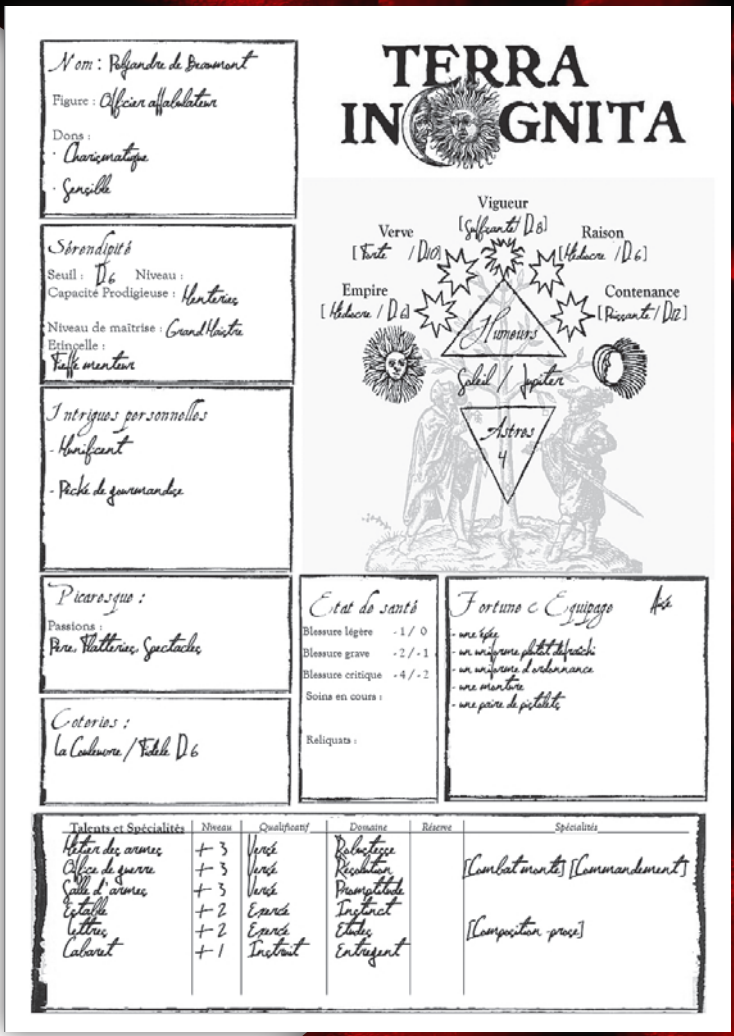
Pour conclure, *Terra Incognita* est, plus qu'un bon JDRA, une perle de jeu de rôle en général. Un MJ peu expérimenté a déjà quatre scénarios amples et didactiques à sa disposition (à quand un synopsis de campagne ?). Un MJ autonome pourra facilement élaborer des intrigues autour d'éléments tels que la Quête des Substances, le Jeu des Coteries, la Guerre Céleste. C'est en revanche un jeu très personnel. Bien que l'auteur s'en défende, il sera réservé à une élite férue d'histoire et de littérature classique, en tout cas du côté MJ. Mais ce n'est pas sale.

Les plus

- un matériel de jeu abondant ;
- une thématique forte (la sérendipité, le merveilleux et le picaresque) expliquée et exploitée dans ses moindres détails ;
- un système en adéquation avec le ton du jeu ;
- des scénarios pensés comme des fables philosophiques.

Les moins

- une richesse culturelle qui n'en fait pas le jeu de tout le monde ;
- beaucoup de modules et de tableaux ;
- un livre de base qui, pour étoffé qu'il soit, ne fait qu'effleurer les principaux secrets du jeu ;
- ne le confondez pas avec son homonyme américain référencé sur le GROG !



Mediagraphie

« *Aux Pays de Nulle Part* », le joli site web officiel du jeu : http://www.paysdenullepart.fr

« *Les Voyages de Gulliver* » de Jonathan Swift

« *De Capes & de Crocs* », Série BD de Masbou & Ayrolles (Ed. Delcourt)

« *Candide* » & « *Zadig* » de Voltaire

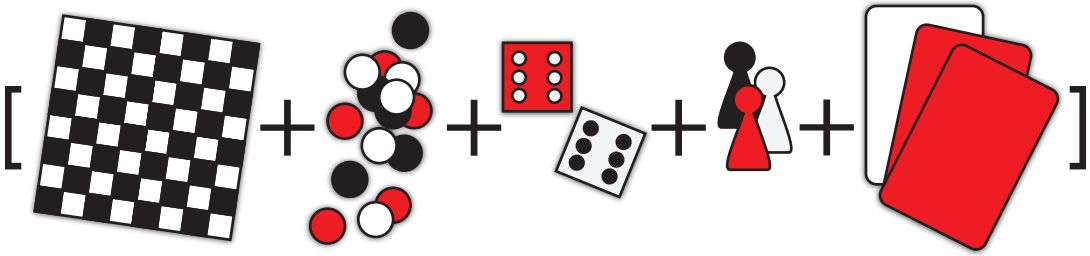
« *Cyrano de Bergerac* » d'Edmond Rostand

Les trois volumes de l' « *Atlas des géographes d'Orbae* » de François Place, et toute son œuvre en général, chez Casterman

« *Les Aventures du baron de Münchhausen* », film de Terry Gilliam (1989).

sur un plateau

[L'ACTU DU JEU DE PLATEAU]



on a testé pour vous !

Bienvenue dans la rubrique «jeux de plateau qu'on ne voit pas tous les jours» ! Ce numéro de Di6dent étant un spécial filles, et même si je ne suis pas obligé de coller au thema, je vais vous présenter quelques jeux de société nippons... ni mauvais (blague obsolète n°078).*

[KAITEN SUSHI]

Commençons par un jeu sympathique, *Kaiten Sushi* est un jeu pour 2 à 4 joueurs s'éclatant pendant 30 minutes, pour des habitués, jusqu'à 4 heures, pour des handicapés de la baguette (attention, à lire sans «r»). Le jeu est constitué d'une grille composée de tuiles faces cachées sur lesquelles sont posés des sushis (ou plutôt des makis) en bois (il s'agit d'un palet en bois sur lequel repose un petit carré). Il y a aussi un marqueur qui se balade autour de cette grille dans le sens horaire. Chaque joueur possède son propre plateau qui est composé d'une grille 3x3, et qui permet de poser 9 sushis/makis.
À son tour, le joueur essaye de prendre avec des baguettes un sushi, qui ne peut être choisi que parmi ceux qui se trouvent en face du marqueur et de le poser devant lui sur son propre plateau. Essayez d'attraper un palet lisse avec des baguettes sans faire tomber la petite pièce de bois qui se trouve dessus… ben ce n'est pas facile! Mais c'est drôle.

Ensuite, suivant la case sur laquelle vous avez posé votre nouveau sushi, le marqueur avance de X cases, le but étant de faire des alignements spécifiques sur votre grille 3x3, des combinaisons de couleurs qui rapportent plus ou moins de points. En plus de cela, lorsque vous prenez un sushi, vous prenez la tuile qui se trouve dessous. Elle vous donne ainsi du wasabi ou du gingembre qui servent à séparer les sushis blancs des noirs (c'est là qu'on voit que c'est des makis).

Bref, je ne vous fais pas le tour complet, mais quelques règles bien sympa rendent le jeu moins con qu'il n'y paraît, le fou rire lorsqu'un joueur galère, le plaisir de manipuler des baguettes, mais quid de la rejouabilité ? En tout cas, quand on a testé sur le stand, on a appris que plusieurs éditeurs étaient intéressés pour de l'import. **À tester !**

** Quel est le lien entre le Japon et les filles ?… Allons ! Quand même !*

par Ludovic Papaïs

[CAT & CHOCOLATE]

Chat et chocolat pour nos amis anglophobes, le nom trouve difficilement écho dans le jeu que je vais vous dépeindre. Il monopolise 3 à 6 joueurs pendant 30 minutes. Les joueurs appartiennent à deux camps différents (des sorciers contre une secte, il me semble, mais on s'en fout un peu), ils ne savent pas qui est avec qui, et ne le sauront qu'à la fin de la partie sans pouvoir le deviner pendant. Autant dire qu'il s'agit d'une règle totalement inutile, le jeu se jouant très bien sans. Bref. Vous explorez un manoir hanté et allez devoir surmonter de nombreux obstacles. Pour cela, vous avez des cartes objets en main. À votre tour vous retournez une carte lieu qui vous indiquera quel danger menace (par exemple : la femme la plus belle du monde vous séduit. Mais c'est un démon). Vous devez à ce moment là raconter comment vous le surmontez à l'aide des objets que vous avez en main (tout ou partie).

Après votre narration, ce sont les autres joueurs qui votent pour déterminer si oui ou non votre histoire est sympa / crédible. Si c'est le cas vous gagnez la carte lieu faisant ainsi office d'un point de victoire, si ce n'est pas le cas vous ne gagnez rien. Ainsi de suite jusqu'au tirage de la carte «End» (le jeu étant anglophone), à ce moment là on compte les points de victoire. Un jeu narratif très sympa dans une ambiance «fais moi peur» idéale pour jouer au coin du feu dans un château hanté. **À tester !**

[Q-JET 21XX]

Dans la série, on rethématise un succès existant, je voudrais *Q-Jet*. En 2004, on a vu poindre au pays du soleil levant un jeu de course de scooters de l'espace. Il s'agissait déjà d'une rethématisation de l'ancien *Avé César*. Et là où ils sont forts ces japonais, c'est qu'ils l'ont fait alors que le jeu était introuvable et très recherché en Europe. À l'origine, le jeu est une course de chars du temps de la Rome antique (édition de 1989, et tire son titre du fait qu'il faut, avant le troisième tour, passer devant la tribune impériale saluer Césaret ainsi perdre du temps. Il s'agit d'un jeu où chaque joueur a sa propre pioche de cartes sur lesquelles est indiqué un chiffre, qui détermine le nombre de cases que parcourt le char. Or, si on fait la somme de toutes nos cartes, on se rend compte que l'on a à peine de quoi faire 3 tours (2-3 cases de rab peu être) et c'est là tout le sel du jeu. Cela implique qu'il va falloir éviter de faire l'extérieur ou se faire coincer sur la piste. Bref, c'est un jeu d'enflure bien sympathique, dont la rethématisation en scooter de l'espace est … comment dire… ben y'a que des japonais pour avoir une idée pareille, non ? Par contre, méfiez vous, la version 2006 de Edge est ratée (oui on dénonce !), en effet on fait facilement les trois tours avec la somme de nos cartes, et les circuits sont en plus moins sujets aux coups bas. Décevant ! Jouable de 2 à 6, on ne va pas tortiller du cul, ce n'est sympa qu'à 5 ou 6. Plus on est de fous, moins y'a de riz. **À tester dans sa version nipponne ou Ravensburger.**

[FAIRY TALE]

Les jeux de cartes sont très à la mode et, pourtant, depuis 2004 existe ce petit bijou du draft. *Fairy Tale* est très simple, on joue 4 manches, à chacune d'entre elles 5 cartes sont distribuées aux joueurs. Ensuite, on fait du draft pour construire sa main. C'est-à-dire qu'on garde une des 5 cartes et on passe les autres à son voisin tout cela simultanément. Ensuite on en garde une parmi les 4… Etc etc. Toujours simultanément. Lorsque la main est faite, on va poser 3 des cartes que nous avions gardées. Cela se fait une par une et tous les joueurs en même temps. Les deux cartes en trop seront écartées ; on gardera donc parfois des cartes juste pour que notre voisin ne l'ait pas, sans vouloir la jouer. Le fait de poser des cartes entrainera des effets (sur soi ou sur les autres), des combos, de quoi maximiser nos points de victoire à la fin… Après 4 manches, on aura donc 12 cartes devant nous ce qui créera une histoire.

Comme tous les jeux de cartes à combos, on ne peut pas vraiment retranscrire par écrit la richesse (ou non) du jeu. Je peux juste dire qu'il existe différentes couleurs qui correspondent à des royaumes bien typés, et que les cartes forment des histoires. Le jeu est prévu pour 2 à 5 joueurs s'extasiant devant tant de poésie nippone. Plaisant à jouer, mais peut être pas aussi riche qu'un *7 Wonders*. **En tout cas, je vous conseille de le tester surtout qu'une édition VF existe chez Edge.**

[ASRUS]

Terminons cet article par une bonne grosse daube sortie de derrière les fagots. Et oui les éditeurs de jeu ne font pas que des bons jeux, ni même des passables. Parfois, ils craquent complet. Alors *Asrus* est un jeu sud-coréen (oui bon on avait dit japonais, mais je tenais à critiquer un jeu coréen), qui, comme de nombreux jeux de ce charmant pays, sont repompés sur d'autres, avec plus ou moins de classe et de talent. Faut dire que j'ai déjà passé deux heures surréalistes à tester des jeux sur un stand coréen en jouant à « retrouve de quel jeu ils se sont inspirés ». Je peux vous assurer que c'est parfois trop facile. Ca serait fait avec talent, en ajoutant une petite touche agréable, je ne dirais rien, mais là ! Bref, revenons à *Asrus* qui est la contraction de Astro Ludus qui signifie le « jeu des étoiles » (d'après l'éditeur). Il s'agit d'un *6 qui prend,* le jeu de carte super répandu. L'éditeur dit que dans ce jeu il faut deviner ce que les autres vont faire. Un peu comme dans le *6 qui prend* en fait, sauf qu'ils ont rajouté des cartes événement. Le jeu n'étant pas assez chaotique, ils se sont dit qu'il fallait en rajouter. Surréaliste. Bon je suis un peu méchant, il prend pour toutes les daubes coréennes que j'ai pu tester, d'autres jeux sont bien pires. Mais celui là… quand même. **À ne pas tester !**

de MJ à MJ

[inspis & conseils]

Ce n'est pas le tout de parler des filles, encore faut-il savoir les interpréter ! Aidé par les principales intéressées, Sébastien Delfino a compilé pour vous tout le nécessaire pour vous mettre sur la bonne voie. Vous n'aurez plus d'excuses ! Et si vos joueurs s'en sortent, selon vous, trop facilement dans le scénario aux petits oignons que vous leur avez concocté, Brand vous livre 30 complications pour leur mettre des bâtons dans les roues et relancer l'intrigue...

Dans la peau d'une femme

CONSEILS DE JEU POUR NOUS, LES HOMMES

illustration : Soutch

Parce que nous en sommes à l'origine et que nous baignons dedans depuis des décennies, nous ne remarquons plus guère cette lourde odeur de testostérone qui imprègne non seulement le milieu rôliste en tant que masse sociologique, mais également nos tables de jeu, nos univers, nos groupes de PJ et jusqu'aux histoires que nous racontons.

Comprenons-nous bien : nous ne sommes pas forcément des monstres de machisme dans la vie de tous les jours mais nous nous complaisons très largement dans des rôles et des univers misogynes où l'aventure consiste assez fréquemment à affronter les obstacles à coups de substituts phalliques en claquant au passage le fessier virtuel des servantes accortes, histoire de montrer à tout le monde *«qui c'est l'homme»*.
Ce n'est pas forcément un problème : ça peut être amusant, c'est -fort heureusement- assez dépaysant pour les gentils garçons modernes et bien élevés que nous sommes sans doute pour la plupart et si cela peut nous permettre d'épancher nos instincts primaires dans la fiction plutôt que dans la réalité, c'est peut-être même salutaire.

par Sébastien Delfino

Par contre, ça peut aussi lasser à la longue et si vous êtes intéressés par l'idée de jouer de manière plus adulte, plus mixte et plus subtile, vous n'êtes pas obligés d'attendre que la parité advienne enfin dans notre loisir ni de compter sur notre minorité féminine pour déniaiser vos parties : vous pouvez le faire vous-mêmes, par ce miracle de la fiction qui nous permet, à nous les hommes, de jouer des femmes.

Si cet article espère être également utile aux joueurs et aux MJ, il est à l'inverse peu probable qu'il renseigne notre public féminin. Néanmoins, même si vous ne décidez pas d'interpréter une femme dès la fin de votre lecture, il se pourrait que vous en tiriez au passage quelques idées pour incarner des personnages masculins qui changent un peu de l'habituel aventurier insensible et bourrin.

un peu de finesse *dans un monde de brutes*

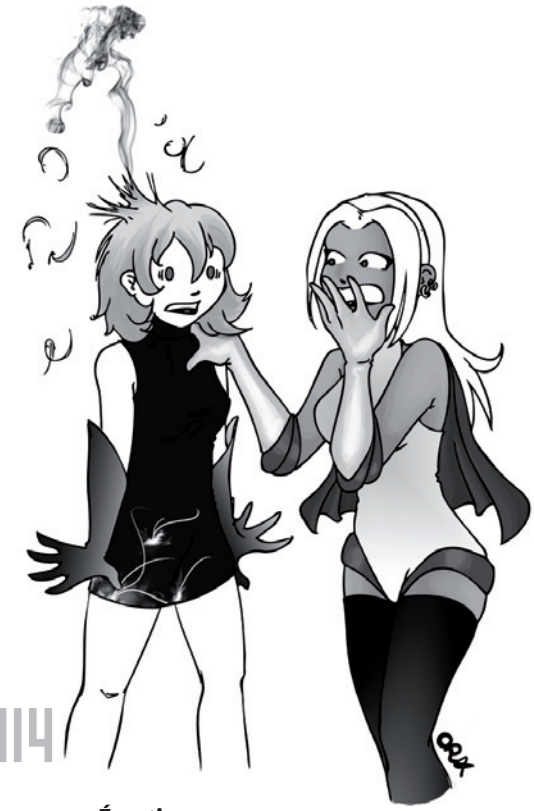
Jouer une femme quand on en est pas une n'est certes pas une question de quota ou de réalisme historique : l'article de la rédac6on sur le sujet *(voir p.42)* démontre combien la parité est tout aussi utopique dans l'Histoire «réelle» que dans nos récits ludiques.
L'intérêt d'un personnage féminin est plutôt d'amener le rôliste mâle à explorer des situations narratives différentes et souvent plus adultes, que ce soit en interprétant des PNJ dont la féminité soit plus que cosmétique ou en inscrivant fortement dans le groupe de PJ les questions inhérentes aux rapports hommes-femmes (lutte sociale, sexualité, difficultés de communication...) et les valeurs considérées (assez injustement) comme «féminines» : assumer et exprimer ses sentiments, communiquer et être attentifs aux autres, favoriser le relationnel et la communication, cultiver la coopération et le partage, endosser des responsabilités éducatives ou familiales... Toute chose capable d'apporter une profondeur et une tonalité nouvelles à nos aventures, en mêlant un peu de finesse à des histoires trop fréquemment centrées sur l'opposition brutale entre macho sans attaches. Car on peut (déjà) me reprocher de caricaturer, mais prenez quelques-uns de vos groupes de jeu de rôle au hasard et comptez, pour rire, combien de personnages sont des célibataires sans famille : ça vous paraît crédible ?
S'il n'est absolument pas nécessaire d'être ni d'incarner une femme pour pouvoir jouer les aspects intimes et émotionnels de la vie des PJ, c'est par contre un moyen radical de trancher avec le roleplay primaire et un excellent prétexte pour goûter aux plaisirs trop souvent négligés des intrigues sentimentales et des complications émotionnelles, toutes choses qui ouvrent des possibilités narratives infinies et peuvent avantageusement rafraichir la plupart des genres. Quel merveilleux artifice que celui qui nous permet d'être temporairement des midinettes...

du bon usage *des stéréotypes*

Même quand il ne se sent pas spécialement menacé dans sa virilité par le fait d'assumer un rôle féminin, il paraît que le rôliste s'abstient fréquemment «de peur de tomber dans la caricature». Pourquoi ? La vie et la psychologie du pirate stellaire ou du pisteur apache ne nous sont a priori pas plus familières que la féminité et nous les abordons pourtant sans rougir par la simplification et les archétypes. Arrêtons de faire nos mijaurées et permettons-nous cette licence narrative : caricaturons. On aurait bien tort de se priver si les stéréotypes nous facilitent l'accès au personnage. Et si l'angoisse vous prend de passer pour un vil misogyne, rappelez-vous que ce n'est que pour jouer, et que vous aurez par la suite l'occasion de nuancer votre rôle si ça vous intéresse.
Dans tous les cas, cet article n'a aucune prétention à vous révéler la nature profonde des femmes : d'abord parce que son auteur doute sérieusement qu'une telle «nature» existe en dehors de quelques charmants détails biologiques, ensuite parce qu'il serait surprenant qu'un article de jdr suffise à la transcrire, mais surtout parce qu'une très éventuelle Vérité n'aurait guère d'intérêt dans les univers fictifs que nous explorons.
En tant que rôliste, nous n'avons d'autre responsabilité vis à vis des personnages féminins que de les rendre «intéressants» à jouer et à côtoyer. Au passage, si l'on ne se vautrait plus dans le cliché sexiste qu'aux tables de JdR, ce serait déjà un progrès considérable.

Les stéréotypes de genre ont d'ailleurs un autre avantage : largement répandus, tant dans la fiction que dans les essais de pseudo-psychologie simplificatrice*, ils bénéficient de nombreuses références qui -si leur pertinence «réelle» est plus que discutable- forment une large base documentaire pour concevoir et interpréter un personnage de l'autre sexe. Voyons un peu...

**Je pense spécifiquement au best-seller mondial de la grosse généralité sexiste de John Gray, «Les hommes viennent de Mars, les femmes viennent de Vénus», mais on pourrait encore citer «Pourquoi les hommes n'écoutent jamais rien et les femmes ne savent pas lire une carte routière» d'Allan et Barbara Pease ou encore «Pourquoi les hommes sont lâches (et les femmes imprévisibles)» de Gilles d'Ambra.*



Émotive

Si les hommes sont traditionnellement dressés à être rationnels et stoïques (avec plus ou moins de succès), on considère que les femmes sont d'avantage sujettes aux émois. Qu'on l'attribue à l'hypothétique «Nature Féminine», à l'éducation différente des deux sexes ou à nos fameux stéréotypes de genre, exprimer des réactions émotionnelles face aux situations est une bonne base de roleplay «féminin».

La première chose à faire est donc de s'émouvoir : là où l'aventurier viril doit affronter les évènements avec l'émotivité d'une brique au risque de voir l'archétype s'effriter, les aventurières peuvent profiter des dangers, des mystères et des intrigues qui émaillent normalement une partie de jeu de rôle pour ressentir et exprimer largement la surprise, la peur, la colère, la tristesse, la joie, le plaisir, l'inquiétude, l'espoir, l'amusement, le découragement, l'enthousiasme, la curiosité, le dégoût... À l'extrême, la girouette hyper-émotive sur-réagissant à chaque événement ou changement d'ambiance reste une caricature jouable (quoique fatigante), mais rien n'empêche votre donzelle d'être pourtant capable de détermination et de réflexion : par contraste avec son caractère émotif, sa résolution n'en sera que plus spectaculaire et son engagement plus profond.

Pour bien caricaturer la féminité, apprenez comme un mantra que «l'émotion est une excellente raison» et peut justifier n'importe quoi. Par exemple, en tant que femme, vous avez désormais le droit absolu d'emmerder le monde puisque vous êtes énervée, ce n'est pas parce que vous êtes en tort que vous devriez vous retenir de gueuler puisque vous avez eu peur et le fait d'être submergée par l'émotion est un argument qui surpasse n'importe quelle explication logique... surtout que c'est un puissant moyen de saboter les lourds débats pseudo-rationnels où tentent constamment de vous entraîner les mâles.

N'hésitez d'ailleurs pas à employer alors le fameux coup de grâce féminin consistant à déclarer que «les mecs ne comprennent jamais rien» : non seulement ça les désarme, mais c'est parfaitement vrai puisqu'ils ne semblent jamais réaliser que l'émotion est pour vous, femme stéréotypique, l'élément crucial de toute situation.

Changeante

Encore plus caricatural, encore plus efficace : l'absence de cette inertie émotionnelle masculine, qui vous permet de passer en une fraction de seconde d'un sentiment à un autre, voire d'en ressentir plusieurs à la fois, même s'ils sont concurrents ou contradictoires. Cette multiplicité d'émotions peut notamment être à l'origine de changements d'humeur apparemment soudains qui signifient simplement qu'une émotion vient de prendre le pas sur une ou plusieurs autres. Si vous vous amusez par exemple à exprimer une rafale d'émotions différentes sans vous souciez d'éventuellement vous contredire d'un instant à l'autre (puisque, souvenez-vous, votre émotion du moment suffit à justifier n'importe quoi), vous devriez pouvoir produire chez vos camarades de jeu ce regard de désorientation inquiète qui est, chez l'homme, la marque incontestable d'une rencontre avec la féminité.

Ne vous fatiguez d'ailleurs pas à interpréter « logiquement » ces humeurs féminines : la rationalisation n'est qu'un «truc de mec» et vous pourriez tout aussi bien tirer aux dés la disposition de votre personnage féminin puisque, encore une fois, les hommes ne comprennent rien.

Sentimentale

Les femmes étant paraît-il plus affectives, départissez-vous presque complètement de l'indifférence (qui est donc «un truc de mec»). À l'extrême, il ne devrait plus y avoir que deux catégories de personnes : celles que vous aimez et celles que vous détestez.

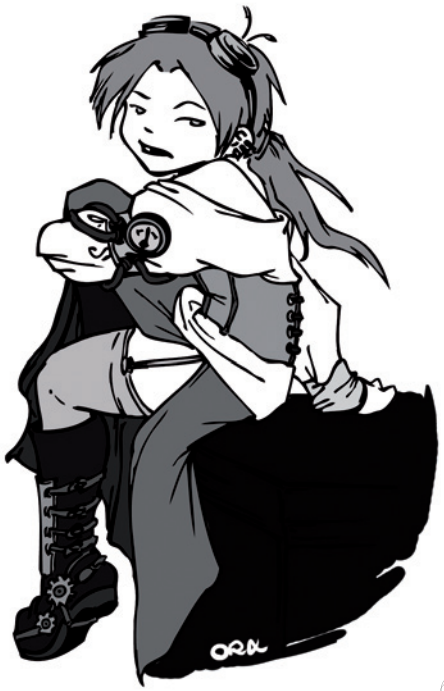
Vos affections et aversions auront évidemment des intensités variables, mais puisque vous devriez être plus sensibles à la condition et aux émotions d'autrui, une éventuelle indifférence est déjà chez vous la marque d'un certain mépris.
En plus d'être plus nombreux, vos élans devraient aussi être plus profonds et plus désintéressés que ceux des hommes : dans tous les jeux qui le permettent, investissez largement dans les relations et l'entourage de votre personnage. La famille et les ami(e)s, notamment, devraient avoir pour un personnage féminin une importance particulièrement intime. N'hésitez pas non plus à vous approprier les sentiments et émotions d'autrui.
Une femme est également sensée pouvoir éprouver (et gérer) plusieurs inclinations à la fois, voire ressentir en en même temps plusieurs sentiments divergents envers la même personne : vous pouvez insulter un être cher et pourtant le défendre contre quiconque abonderait inopportunément dans votre sens ou faire preuve d'empathie envers vos ennemis sans oublier qu'ils le sont. À vos yeux, ce n'est pas contradictoire : c'est parallèle. Et ça ne vous empêche toujours pas de réfléchir...

Extravertie

Non contente d'être la proie de tant d'émotions, vous allez en plus les extérioriser, d'abord parce que c'est plus sain, ensuite parce que c'est la base des échanges sociaux dont vous êtes sensément friande : vous devriez donc les exprimer plus souvent et de manière plus intense que les hommes ne se le permettent. Pour cela, vous avez notamment à votre disposition un panel très large d'expressions faciales, d'attitudes et de gestes «typiquement féminins» pour manifester plus ou moins subtilement vos sentiments et attitudes. Même si vous ne vous sentez pas de les jouer directement, n'hésitez pas à décrire vos moues pensives ou dégoutées, l'écarquillement de vos grands yeux outrés ou surpris, la main dont vous couvrez votre gorge lorsque vous êtes émue, vos sourires attendris ou conquérants, la manière dont vous tortillez vos mèches lorsque vous êtes pensive, dont vous rajustez votre tenue pour vous donner une constance... Bougez beaucoup, jouez des épaules et des hanches (c'est possible même sans vous lever de votre chaise), minaudez, penchez la tête. Si vous voulez pousser la caricature, basez-vous sur les actrices de cinéma muet ou sur les héroïnes de dessin animé (les personnages de Disney sont spécialement extravertis, par exemple). N'hésitez pas non plus à être «tactile», à vous rapprocher de vos interlocuteurs, à corriger leur tenue pour montrer que vous vous souciez d'eux, à étreindre les êtres chers ou à tenir le bras ou la main d'autrui : c'est beaucoup plus admis de la part des femmes que des hommes, spécialement vis à vis d'autres femmes.
Et si cela vous amuse, ajouter le son : faîtes des «Ho !», des «Ha ?», des bruits de gorge et des gémissements de jouvencelles, riez, gloussez, grondez, soupirez...

Bavarde

Votre personnage féminin éprouvant tant de choses subtiles et profondes autant que le besoin de les communiquer, l'expression non-verbale se double en général de beaucoup de paroles : plus vous êtes à l'aise ou intime avec quelqu'un, plus vous causerez. De vos émotions, sentiments et relations, bien sûr, mais également de vos opinions et réflexions ; vous commenterez les situations, poserez des questions, prendrez des nouvelles, échangerez vos centres d'intérêts... Si vous devriez logiquement préférer la conversation des autres femmes, plus enrichissante, vous aurez aussi à vous enquérir fréquemment des états d'âmes des hommes, ces andouilles oubliant constamment de les exprimer. Votre intérêt pour autrui peut aisément conduire aux commérages et vous devriez de fait être bien plus informée des interactions sociales et de l'humeur des gens que vos compagnons masculins.



illustrations : Aurélie Jouannin

Coquette

Souvent dressées dès l'enfance à être décoratives, ces dames ont paraît-il une conscience esthétique plus développée (et s'appliquant à tout un éventail de sujets), mais surtout le réflexe acquis de «se faire belles». Si les tenues, la coiffure et le maquillage (largement répandu dans la plupart des cultures depuis la haute antiquité) sont souvent inscrits profondément dans la conscience et l'estime d'elle-même, leur apparence possède des fonctions plus étendues et sophistiquées que la seule esthétique, et n'ont plus rien de futile quand on les considère : se faire remarquer ou se dissimuler, séduire, s'imposer ou s'intégrer, se situer dans la hiérarchie, affirmer son identité ou son appartenance, se parer (dans les deux sens du terme) et tenir autrui à distance, afficher diverses intentions...

Avant même de bouger et de parler, vous pourrez ainsi exprimer par votre apparence toutes sortes d'attitudes et de dispositions en dosant -plus ou moins savamment selon vos capacités matérielles, sociales et culturelles- l'esthétique, la mode, la visibilité et la sensualité (ou ce fameux « naturel » qui n'est que rarement «fortuit»). Si une part de vos efforts seront fréquemment perdus pour le public masculin, la société des femmes sera généralement sensible aux nuances et vous traitera en conséquence.

Domestique

Depuis des temps immémoriaux, les fonctions ménagères ont été dévolues aux femmes, bon gré mal gré, et même les sociétés modernes continuent très largement de les y entraîner dès l'enfance. Si l'archétype masculin est extérieur et conquérant, le stéréotype féminin devrait donc prêter une attention particulière aux fonctions de subsistance et d'entretien, à la gestion à longs terme, au confort et à la santé des groupes auxquels elle appartient, et ce même dans les environnements macho ou combattant.

Mais les charges domestiques ne sont pas que matérielles : de par leurs capacités relationnelles supposées, les femmes héritent fréquemment des fonctions sociales «intérieures» et se préoccupent d'avantage de la communication interne et de la cohésion du groupe, du bien-être physique et moral de ses membres, du règlement amiable des différents (les hommes étant plutôt sensés trancher d'autorité) et de l'ambiance générale.

quelques archétypes *féminins*

Pour concevoir nos rôles féminins, nous disposons en plus des stéréotypes comportementaux évoqués plus haut d'un certain nombre d'archétypes largement employés depuis l'aube des temps. Non contents de nous fournir des concepts de personnages souvent originaux en comparaison des héros masculins, nombre de ces archétypes impliquent également des situations sociales particulières qu'il peut être intéressant d'explorer en jeu, que ce soit pour les assumer ou les remettre en question.

La Guerrière

Amazone, walkyrie, onna bugeisha, pétroleuse, résistante, soldate de l'Armée Rouge ou de Tsahal, la guerrière est un symbole puissant, largement répandu à travers les mythologies et jusque dans l'Histoire réelle*. D'abord parce qu'elle présuppose que, pour aller à la guerre, le « sexe faible » déploie une volonté combative bien supérieure à celle des hommes : une volonté souvent dictée par une nécessité impérieuse ou un idéal élevé, qui confère aux combattantes une dimension particulière, qu'elles tendent vers la tueuse nazie, la prêtresse guerrière ou la «macho-woman with gun» popularisée par la SF et les films d'action bourrins.
Considérer au moins quelle force puissante l'a conduite à prendre les armes et quels effets elle aura sur les hommes et les guerriers en particuliers devrait, avec un peu de réflexion, produire une guerrière plus intéressante qu'un fantasme sexuel en bikini d'acier.

La Princesse

Qu'elle soit fille d'un grand seigneur, d'un capitaine d'industrie ou d'un baron de la drogue, héritière putative ou «princesse consort» destinée à un mariage de raison, cet archétype peut aisément varier de la potiche passive et geignarde à l'idéal féminin, aussi séduisant qu'inaccessible, en passant par l'emmerdeuse intouchable ou la femme de tête en devenir, tant son statut est ambigu et indépendant de sa personnalité.
Personnage récurrent de la fantasy et de la SF, la princesse prend une toute autre dimension dès lors qu'elle ne se contente plus d'attendre bêtement qu'on vienne la protéger et prend en main son sauvetage, son mariage, son statut et son destin.
Notamment parce qu'une princesse peut devenir une «Reine» et que jouer cette ascension peut être une très intéressante base de campagne.

**d'Arachidamia à Lucie Aubrac en passant par Teuta d'Illyrie, Hua Mulan, Jeanne de Flandre, Catherine d'Aragon, Laskarina Bouboulina, Renée Bordereau, Deborah Sampson, Céleste Bulkeley...*

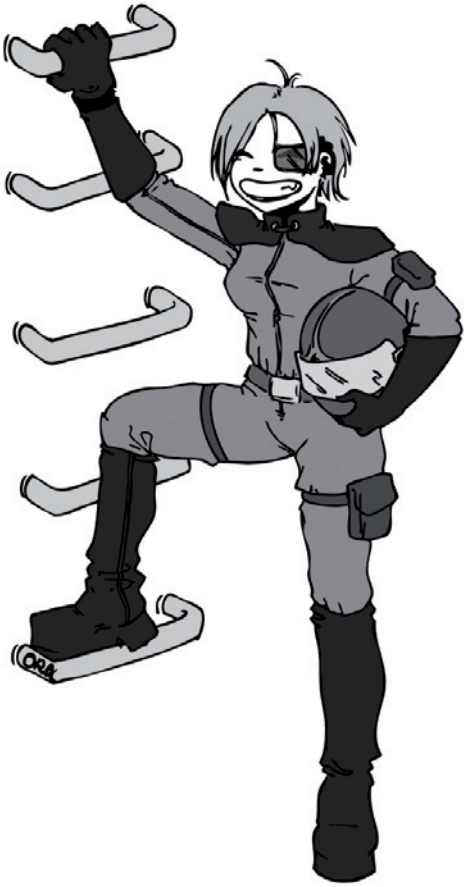


illustration : Aurélie Jouannin

La Reine

Impératrice douairière, matriarche tribale, ambassadrice plénipotentiaire, cheffe mafieuse ou présidente élue, les femmes de pouvoir vont bien au-delà de la simple indépendance et offrent une alternative intéressante aux règnes masculins, propre à inspirer des dévouements plus passionnés. Ce genre de souveraineté est également propice aux idéaux (et à l'idéalisation), le pouvoir féminin étant souvent vu comme plus juste, plus soucieux de ses administrés, exercé avec plus de finesse sociale et de diplomatie, s'accompagnant d'autant de séduction que d'autorité, voire d'une sorte de compassion toute maternelle. Si l'on choisit d'en prendre le contre-pied, un personnage de femme autoritaire et implacable -ou simplement une cheffe guerrière- n'en sera évidemment que plus frappant.

C'est en tous cas un archétype à la fois très ancien, depuis le mythe des matriarcats préhistoriques, la Reine de Saba, Isis ou Cléopâtre*, et éminemment moderne, de part la multiplication des politiciennes et cheffes d'états depuis la fin du XXème siècle (en parallèle de l'émergence de tels personnages dans la politiquefiction et la SF). Entre les deux, on trouvera des personnages aussi fascinants que Salome Alexandra, Mary Stuart ou Isabelle la Catholique.
Un rôle de cheffe peut en tous cas être un challenge particulier car une dirigeante, en plus des responsabilités de sa position, devra souvent défendre son autorité face aux pouvoirs masculins et/ou brutaux, la contrainte du mariage dans les sociétés féodales, l'éventuelle dimension sentimentale donnée aux intrigues politiques...

L'Épouse

Si les rôles de «compagnes» sont souvent réduits à ceux de quasi-servante ou de trophée vivant, un personnage féminin qui se définisse notamment par son lien avec un homme peut offrir une multitude d'accroches scénaristiques et des situations de jeux aussi intéressantes que rarement abordées : que fait la femme de l'Ambassadeur quand la diplomatie tourne au désastre, la reine quand le monarque meurt, la «régulière» quand son gangster part en taule ?
Le mari lui-même peut être bien autre chose que son «maître» ou son grand amour : un allié, un chevalier-servant ou un prête-nom qui la suivra dans ses aventures ou lui ouvrira certaines portes fermées par le machisme, ou bien un absent, un accusé, une victime, un ennemi, ou même un monstre qui va l'inciter à l'action, à l'enquête ou à l'aventure. Elle peut même être une veuve, joyeuse, héroïque ou éplorée, en tous cas héritière des projets, de la famille, des ennuis ou du fief du défunt.
Par extension, le rôle de **mère** -pour peu qu'elle soit active ou même aventureuse- a donné naissance à nombre d'héroïnes prêtes à toutes les extrémités pour défendre leur progéniture.

La Rebelle

Partisane résistante ou révolutionnaire, princesse pirate, brigande vengeresse, suffragette-activiste-militante, fiancée rétive ou rockeuse, les personnages féminins ont longtemps été -et sont encore souvent- «insoumis» par nature, puisque le fait même d'être actives, voire aventurières, impliquait pour les femmes d'échapper à leur statut traditionnellement passif et domestique.

**qui sont en réalité sept, la dernière et la plus célèbre étant l'une des rares à n'avoir pas effectivement régné...*

C'est en tous cas un élément de personnalité fréquent (par nécessité) et un archétype de personnage aussi ancien que l'Ancien Testament (Lilith, Vashti...), déjà répandu dans le théâtre et la mythologie grecs (Hélène de Troie, Lysistrata, Diane, Atalante...), plus ou moins présent à travers toutes les civilisations, qui prend de l'ampleur en occident à partir du XVIIIème, après que les révolutions française, américaine et industrielle aient vu se constituer le mouvement féministe qui augmente lentement (et se radicalise en partie) depuis la fin du XIXème.
Si vous êtes assez anticonformiste pour jouer une femme, peut-être pouvez-vous en jouer une anticonformiste.

La Séductrice

Archétype féminin par excellence, la séductrice embrasse largement les stéréotypes de genre, de la coquetterie à la finesse psychologique en passant par l'émotivité, pour en faire les armes de son propre pouvoir sur les hommes. Un tel personnage est d'autant plus intéressant que sous les apparences de la sentimentalité et de la frivolité, il peut dissimuler une froideur calculatrice, une insensibilité, une détermination ou une insouciance romantique et sexuelle qu'on attribue souvent au principe masculin.
Si l'on veut bien l'examiner, la question de la séduction est une intéressante base de personnage puisque non seulement elle se manifeste vis à vis d'autrui -créant moult roleplay et interactions sociales- mais qu'elle est souvent (indépendamment du sexe) la manifestation d'une faiblesse (manque affectif, précarité matérielle...) ajoutant une certaine profondeur à un rôle et, enfin, une arme à double-tranchant, qui peut produire des situations de jeu aussi sentimentales que purement prédatrices ou fonctionnelles. C'est aussi plus difficile à jouer qu'il n'y paraît, la séduction véritable étant bien souvent plus romantique qu'érotique, et ce seul aspect nécessitant déjà une certaine maturité autour de la table de jeu pour produire autre chose que de la gaudriole sordide (vous êtes prévenus).
Si les courtisanes, intrigantes, vamps, dames-dragons et autres femmes fatales peuvent être considérées comme des archétypes machistes en ce qu'ils réduisent le rôle féminin à un objet de désir masculin, le concept est là encore très ancien et, souvent voisin de la magicienne, fleurit dans les récits depuis la plus haute antiquité (Lilith, Dalila, Aphrodite, Calypso...), se répand avec la littérature libertine puis romantique («Les Liaisons Dangereuses», «La belle dame sans merci», «Point de lendemain», «Carmen», «Salome», «Carmilla»...), l'affaire historique de Mata Hari, le roman et le cinéma «noir» («la Dame de Shanghai», «Le Grand Sommeil», «Assurance sur la mort»...), la science fiction ou le pulp... et n'est toujours pas passé de mode.

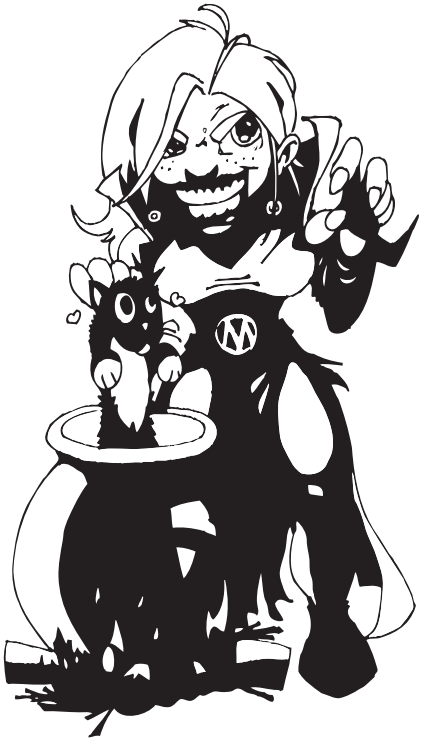


illustration : Julien De Jaeger

La Magicienne

Bonne fée, devineresse mystique, chamane tribale ou sorcière vénéneuse, la magicienne est la personnification du «mystère féminin» et de la puissance «naturelle» créatrice autant que sauvage, fondatrice des mythes de la déesse-mère, des cultes de la fertilité, wicca ou des mystères d'Isis. On la retrouve à travers toutes les époques jusqu'aux transpositions modernes en voyante, extralucide et autre médium.
Fondamentalement équivoque, elle a été longtemps le deuxième archétype féminin, à la fois séducteur et mystérieux, fondamentalement indépendant -et martyr- du pouvoir patriarcal, au point d'être devenu une icône féministe.
Si les univers de fantasy ont largement répandu l'image du sorcier, c'est oublier que le pouvoir magique, ne serait-ce que celui de donner la vie, est par tradition féminin.

La Scientifique

Version moderne et rationalisée de la magicienne, les personnages de femmes scientifiques se sont multipliés depuis Marie Curie, ont quitté les emplois de naturalistes, de chimistes ou d'égyptologues des années pulp et, depuis les années 90, se sont doublés d'enquêtrices pour envahir la littérature et les séries télévisées policières ou fantastiques : médecins

légistes, criminalistes, psycho-criminologues, profileuses, anthropologues judiciaires... en plus de l'évidente fonction soignante, l'infirmière compatissante étant un rôle tout aussi récurrent.
Cette modernisation estd'autant plus intéressante que, en parallèle du déferlement réel des femmes dans les études supérieures, elle fait des personnages féminins la voix de la raison, de la science et de la justice (on notera également la multiplication des personnages d'avocates, procureurs et autres juges d'instruction), attributs longtemps considérés comme «masculins».

dépasser l'archétype

Continuons vers la profondeur et la sophistication pour nous pencher sur quelques concepts qui devraient permettre à ceux qui le souhaitent de produire des personnages féminins dépassant largement les caricatures faciles, en nuançant les stéréotypes et archétypes déjà énoncés ou les appliquant à bien d'autres concepts.

Nuances et contre-exemples

Si nous avons jusqu'ici largement exploité les généralités, penchons-nous sur les contre-exemples, qu'ils soient de réelles exceptions ou la preuve accablante des limites de nos fameux stéréotypes.
Le contre-pied est sans doute le moyen le plus basique d'échapper aux stéréotypes : pourquoi votre personnage féminin ne serait-il pas aussi asocial, négligé, introvertie, sentimentalement inapte ou intransigeant que les archétypes masculins ? Évidemment, si c'est pour jouer la même chose que d'habitude mais avec des seins, ce n'était sans doute pas la peine de lire (et d'écrire) cet article : c'est une question de dosage.
Votre rôle de femme peut donc intégrer presque autant de stéréotypes sélectionnés que d'antithèses, ou seulement quelques traits caractéristiques pour «féminiser» un personnage. Votre séductrice n'a pas besoin d'être coquette ou sociable et peut courir les bois en haillons comme «Manon des Sources», votre farouche guerrière peut dissimuler une âme de midinette, votre magicienne s'avérer parfaitement rationaliste et dépassionnée ou votre scientifique être une anthropologue-exploratrice sans peur mais pas pour autant sans cœur, rien n'empêche votre séductrice d'être une mère de famille ou votre reine insoumise d'être pourtant une épouse aimante.

Aucune discrimination ?

En dehors de la biologie, qu'est-ce qui différencie vraiment les femmes des hommes, et donc les personnages féminins et masculins ? La culture, l'éducation, les contraintes sociales propres à l'univers de jeu, cette fameuse (et toujours aussi incertaine) «Nature»,... rien ?!? C'est au bas mot une «question d'opinion».
Qu'est-ce qui vous empêche alors de créer au départ un personnage comme s'il devait être un homme (ou carrément sans vous préoccuper au départ de son sexe), pour ne lui appliquer qu'ensuite les «filtres» féminins qui vous paraissent s'appliquer ?
Que faudrait-il modifier pour que votre voleur devienne une voleuse, votre diplomate une ambassadrice ou votre flic une inspectrice ? Faudrait-il modifier autre chose pour que votre vampire, votre paladin, votre investigateur de l'étrange soit, en fait, une femme, peut-être même une épouse ou une mère ?
Quelles conséquences intéressantes cela peut-il avoir ? C'est certainement dans les univers les plus machistes, souvent les plus «historiques» que le changement de genre aura le plus de répercussions, mais n'est-ce pas justement ce qui rendra intéressante l'interprétation d'un personnage féminin et vous permettra d'échapper aux sempiternels archétypes masculins ? Quel impact aura eu le machisme ambiant sur la carrière d'une cambrioleuse, quelles qualités particulières aura-t-il exigé d'une journaliste qui a choisit d'être bien autre chose qu'une «présentatrice» ?
S'il vous semble qu'il n'y a plus guère de différence, c'est sans doute que vous avez déjà dépassé l'archétype de genre : ne pourrait-on alors en ré-introduire un peu ?
Ne serait-il pas intéressant que l'éternel paladin soit une jeune nonne-guerrière tout autant capable de compassion que de violence, d'émoi romantique que de dévotion ? Que l'habituel assassin ou espion ténébreux ait une raison «naturelle», à la fois biologique et culturelle d'être en rupture avec la société des hommes ?

Complexité et subtilités

C'est une généralité narrative bien plus qu'un fait sociologique, mais dès lors qu'on admet qu'un personnage féminin puisse partir à l'aventure sans renier les valeurs qu'on dit «féminines» ni se départir de toute capacité émotionnelle, on obtient rapidement des femmes plus complexes que leurs équivalents masculins. C'est peut-être, là encore, un cliché, mais si l'on considère qu'un personnage féminin peut gérer un large panel d'émotions et de relations, être «changeante» au point d'être tour à tour fonceuse et sensible, rien n'empêche une ambassadrice galactique d'avoir à la fois d'indéniables qualités humaines et diplomatiques en plus d'une inflexible détermination politique ou d'un véritable machiavélisme ; une exploratrice intrépide peut sans se renier être également l'amante éperdue d'un type bien moins aventureux qu'elle, et se faire coquette ou tendre à l'occasion ; une chaste prêtresse peut s'avérer capable à la fois de compassion, de dévotion et d'ambition personnelle...

Car, en cela au moins, nos personnages masculins et féminins sont fondamentalement égaux : c'est généralement lorsqu'ils cessent d'être monolithiques qu'ils deviennent intéressants à jouer, à rencontrer et à faire évoluer.

Rebondissements

et autres péripéties

L'aide de jeu suivante est une liste de rebondissements à intégrer dans vos parties lorsque vous souhaitez relancer l'action ou surprendre vos joueurs. Attention toutefois, il ne s'agit que de complications aux conséquences toujours négatives pour les personnages. Leur objectif n'est pas d'accabler ou de punir les personnages - et encore moins les joueurs -, mais de trouver rapidement de nouveaux problèmes autour desquels faire tourner le scénario. Ce dernier sera l'histoire de leur résolution.

(01) Au feu ! : le lieu où sont les personnages est en feu. Malchance ou tactique de leur adversaire ?

(02) Au four et au moulin : les personnages s'aperçoivent à la fin de l'aventure qu'y participer s'est fait au détriment de leurs responsabilités, par exemple en découvrant des ruines à leur retour.

(03) Besoin d'un coup de main : l'objectif de l'aventure ne peut être réalisé sans l'aide d'un expert spécifique. Bien entendu, le trouver est déjà un challenge en soi, mais ce n'est rien par rapport à réussir à le convaincre.

(04) Cadeau empoisonné : quelqu'un fait un cadeau ou offre une promotion à un personnage, si possible dont il rêve depuis toujours. Mais le don s'avère vite être en fait une gêne, un moyen d'asservir le groupe « en douceur » ou avoir un prix à payer bien trop important.

(05) Compassion ? : l'adversaire arrive, blessé ou en pleurs, en tout cas impuissant. Il se dirige vers les personnages semblant oublier leurs querelles passées.

(06) Deux fois la même erreur : depuis leur dernière rencontre, l'adversaire a appris de ses erreurs et s'est spectaculairement renforcé, amélioré ou entraîné.

(07) Dilemme : une étape indispensable de l'aventure s'oppose aux valeurs d'un personnage ou d'une partie du groupe. Au point d'en remettre en cause l'unité. Il va donc falloir faire un choix.

(08) Épidémie : les personnages sont pris au piège dans une ville que les autorités ferment peu après leur arrivée. Ironiquement, un des seuls endroits où se protéger de l'épidémie est au milieu de certaines minorités qui sont d'habitudes fuies et prises de haut.

(09) Frères ennemis : pour atteindre leurs objectifs, voire pour survivre, les personnages doivent s'allier à leurs pires ennemis.

(10) Ils sont combien déjà ? : l'adversaire se trouve être beaucoup plus nombreux, fort ou puissant que les personnages ne l'avaient prévu.

(11) Je suis ton père : l'adversaire est lié à l'un des personnages. L'un ou l'autre peuvent être au courant comme l'ignorer, mais tout cela risque de devenir très gênant très vite.

(12) Je vous ai demandé quoi ? : alors que les personnages ont atteint un objectif qui leur avait été fixé par un commanditaire important, ils apprennent par ce dernier qu'il s'agit en fait de quelqu'un qui a usurpé son identité et qu'il est particulièrement courroucé. Il vaut mieux dissiper le malentendu rapidement et espérer que les réparations demandées ne seront pas trop lourdes.

(13) Le plus beau jour de ma vie : un allié ou un personnage doit se marier rapidement contre son gré à un(e) parfait(e) inconnu(e). Il ne reste que le temps des derniers préparatifs et ce sont les personnages qui doivent les organiser.

par Jérôme «Brand» Larré

(14) Le rival : bien que moins doué que lui, quelqu'un est décidé à prouver sa valeur en battant un des personnages. Son entêtement ne connaît pas de limite et risque de se montrer rapidement dangereux pour tout le monde. Par contre sa frustration et son entêtement pourraient le pousser à s'améliorer suffisamment pour atteindre son objectif ou devenir un ennemi récurrent digne de ce nom.

(15) Le temps vous est compté : l'objectif de l'aventure doit être désormais accompli en un temps limité. La partie peut désormais être jouée en temps réel ou pas.

(16) Les gardiens du temple : quelqu'un qui a autorité sur les personnages trompe sa femme ou cache quelque autre secret honteux à un de ses proches. Il se sert d'eux comme alibi et ils se retrouvent donc à mentir à quelqu'un qu'ils respectent. Bien sûr ils ne peuvent faire perdre la face ni à l'un ni à l'autre, ni éventer le secret.

(17) Les ingrats : à la grande surprise des personnages, la population locale ne prend pas du tout la défaite de leur adversaire comme une bonne chose. Au lieu d'être considérés comme des héros, ils sont désormais haïs. L'hostilité est palpable et les répercussions violentes à craindre.

(18) Leurres : les personnages sont censés attirer l'attention sur eux pendant que d'autres sont commandités pour profiter de la diversion et atteindre leurs objectifs à leur place.

(19) Lutte d'influence : deux alliés influents ayant autorité sur les personnages leur demandent des choses incompatibles et contradictoires.

(20) Montée d'hormones : lors d'une situation difficile, un allié des personnages se met subitement à aboyer des ordres et à prendre une envergure qui n'était pas la sienne. Qui est-il vraiment? Comment va-t-il traiter les personnages? Comment eux doivent-ils le traiter?

(21) Morts inutiles : les personnages s'aperçoivent après coup que toutes les morts qu'ils ont provoquées pour atteindre leur objectif n'étaient absolument pas nécessaires et ne touchaient que des personnes qui ne le méritaient pas (adversaire qui allait se suicider de toute façon, allié déguisé, gardes qui se seraient rendus, etc.).

(22) Ne lui faites pas de mal ! : quelque chose (un ordre, des valeurs, etc.) empêche les personnages de s'en prendre à leur adversaire principal alors qu'ils ont la possibilité physique de le faire.

(23) On ne se serait pas déjà vus quelque part ? : les personnages ont participé à des événements qu'ils préféreraient taire car particulièrement compromettants. Quelqu'un de bien placé reconnaît les personnages car il était présent à ce moment-là.

(24) Quelle heureuse rencontre ! : alors que les personnages cherchent à faire profil bas, un de leurs alliés les reconnaît et leur témoigne bruyamment son amitié. Comment rester suffisamment cordiaux pour éviter un incident diplomatique et suffisamment discrets pour ne pas être découverts?

(25) Résoudre le crime et partir : les personnages sont pris au piège parce qu'un crime a eu lieu à l'endroit où ils se trouvent. Les autorités ne laisseront partir personne, et ils n'ont peut être pas intérêt à être découverts. S'ils veulent sortir rapidement de ce guêpier, le mieux reste de trouver rapidement un coupable crédible. Malheureusement le vrai responsable est leur seul allié.

(26) Révélation imprévue : un allié des personnages avoue travailler pour l'ennemi, mais pour des raisons qui l'honorent.

(27) Sabotage : l'équipement des personnages est inutilisable

(28) Seuls au monde : les compagnons des personnages disparaissent subitement.

(29) Tout le monde a un prix : un adversaire propose d'acheter à un personnage sa loyauté ou l'objectif de l'aventure. Son offre est à la fois généreuse et pertinente.

(30) Trop facile ! : l'adversaire est déjà mort ou a fui quand les personnages arrivent à lui. Ont-ils un nouvel ami ou un ennemi encore plus redoutable?

Voir les photos de Nuwenn
Envoyer un message à Nuwenn
Envoyer un poke à Nuwenn

°o°o°(*^_^*)°o°o°

Informations

Situation amoureuse :
se réserve pour le mariage

Date de naissance :
25 décembre 1993

Location :
Allée des Glands
Lorien

Amis

14 amis — Afficher tout

Fynlon Haute-branche
Arsène Lestemain
Trushk Broie-Cul
Lazare Lèvemort
Nicolas Hulot
Fynla Haute-branche

Intérêts

106 intérêts

Animal Paradise
Arwen
Alexandra Ledermann

Publicité

Pour protéger vos bourses, pensez à la Caisse des Pagnes

Nuwenn Vertefeuille °o°o°(*^_^*)°o°o°

Mur | Infos | Photos | Encarts | +

Nuwenn Vertefeuille j'ai trop passé un super anniv', thx les guys ! mais faudra m'expliqué comment marche vos kado ! xoxo
Il y a 2 jours - Commenter - J'aime

Afficher les 34 commentaires

68 personnes aiment ça

Fynla Hautebranche avec un peu d'imagination, tu trouveras... un indice, il vibre, et pourtant ce n'est pas un téléphone... si tu ne trouves pas, demande à Jøn, je suis sûre qu'il pourra t'aider...
Il y a 8 heures

Jøn Krømbruder Jr. nan ,mais c'est bon, tes insinuations, maintenant ! Ton frère, il est au courant pour toi et Tharin ?
Il y a 6 heures

Tharin fils de Thorin GG, bro ^^. les elfettes tiennent pas l'alcool !
Il y a 7 minutes

Nuwenn Vertefeuille aime Twilight

Lazare Lèvemort aime ça

Lazare Lèvemort j'ai mes chances alors !
Il y a 4 jours

Nuwenn Vertefeuille oO
Il y a 4 jours

Nuwenn Vertefeuille

a obtenu un trophée PlayStation®Network à Barbie : Stage d'équitation.
Marathonnienne (Bronze) Chevauchez pendant 4 heures d'affilée

Il y a 4 jours via PlayStation®Network - Commenter - J'aime

194 personnes aiment ça

Trushk Broie-Cul PTDR, t'a un talen caché ? sa sera tjs mieu qu'au tir a l'arc, hein, l'Arsène !!!
Il y a 4 jours

Arsène Lestemain m'en parle pas... leçon n°1, ne jamais tourner le dos à une débile d'elfe armée, même si c'est ton «amie»
Il y a 4 jours

Tharin fils de Thorin ouais, j'm'en doutais que tu «chevauchais» bien ! faut bien que tu sois bonne à quelque chose...
Il y a 4 jours

Nuwenn Vertefeuille faites passer le mot !

Il faut sauver la courge Acorn !
www.sauvonslacourgeacorn.org
Vidéo expliquant pourquoi l'espèce de courge acorn risque de disparaître dans nos contrées. Unissons nous pour sauvegarder sa chair goûtue !

Il y a 8 jours - Commenter - J'aime

69 personnes aiment ça

Fynlon Hautebranche pourquoi, tu te sens menacée ?
Il y a 7 jours

play

automne rouge

scénario officiel pour l'univers
des Ombres d'Esteren

par Nelyhann

- **Style :** enquête
- **Cadre :** val de Dearg
- **Saison :** automne
- **Durée :** environ 5 heures

RÉSUMÉ DU SCÉNARIO

L'un des PJ se réveille sur les berges d'un lac en bien mauvaise posture, son arme ensanglantée en main et un cadavre à moitié dévoré à ses côtés. Une enquête minutieuse lui permettra de comprendre les tenants et les aboutissants de cette histoire, retrouver la mémoire et déjouer une cérémonie rituelle qui provoquerait une nouvelle tragédie… et des choses bien plus sinistres encore.

SCÉNARIO MODULAIRE

Initialement, le scénario « Automne rouge » ne comporte aucun élément fantastique. Il repose entièrement sur les émotions humaines, la folie et les conséquences d'une relation père-fils brutale. Cependant, à plusieurs moments clefs du scénario, signalés par des icônes spécifiques, des encarts proposeront différentes scènes optionnelles permettant au meneur d'adjoindre du surnaturel à son histoire. Il pourra également mettre l'accent sur d'autres aspects afin de donner au scénario une ambiance qui lui correspond (gore, suspense ou psychologie). Ce système de scénario modulaire ainsi que les différents modes de jeu possibles seront utilisés tout au long de la gamme des Ombres d'Esteren. Bien sûr, il ne s'agit là que d'exemples et chaque meneur est invité à préciser plus finement ses choix de narration en imaginant lui-même de nouvelles scènes.

GORE

SUSPENSE

PSYCHOLOGIE

SURNATUREL

Where are you?
Are you hiding from me ?
Are you still looking for things
that no one else can see?

Coil

« Automne rouge » est un scénario officiel pour l'univers des Ombres d'Esteren, écrit par Nelyhann, l'un des auteurs du jeu. L'aventure se déroule dans le petit village de Dearg situé au Nord du royaume de Taol-Kaer, dans une région montagneuse et enneigée proche de la frontière de Gwidre. Les joueurs pourront utiliser les personnages pré-tirés proposés dans le Livre 1 – Univers. Ces derniers sont tous liés, d'une manière ou d'une autre, au val de Dearg. Ils pourront également utiliser ceux du Prologue, le kit de démarrage des Ombres d'Esteren, en téléchargement sur le site du jeu (www.esteren.org). Les événements d'« Automne rouge » peuvent se jouer à la suite de ceux du scénario « Loch Varn », mais ce n'est en rien obligatoire.

Le val de Dearg et ses environs

Le val de Dearg est voisin des vaux de Melwan et de Loch Varn. Situé au Nord du royaume de Taol-Kaer, dans le duché de Tulg, le val de Dearg a été très marqué par la guerre du Temple de par sa position géographique. Il est dominé par la forteresse de Smioraìl, une citadelle protégeant l'unique col praticable de la région menant au Gwidre, et abrite deux villages de quelques centaines d'âmes. Le premier

village, portant le nom de la vallée, est spécialisé dans les travaux de la mine et l'autre, Fearìl, dans le bûcheronnage. Des installations minières importantes sont bâties à l'extérieur de Dearg et sont protégées par un chenil.

Ce scénario se déroule dans le village de Dearg. Voici quelques personnalités que les PJ pourront rencontrer :

L'ansailéir Maorn

Homme respecté d'une quarantaine d'années, bon chasseur et guerrier averti, défenseur des traditions claniques. Il est le chef de village depuis quinze ans et préside le conseil de Dearg. Maorn a un fils d'une vingtaine d'années nommé Eoghan et trois filles : Tanwen, Deila et Geilis.

Le demorthèn Loeg

Le patriarche de Dearg, compétent en herboristerie et possédant quelques bases en Sigil Rann. Il a connu l'époque de la guerre du Temple et éprouve toujours un certain ressentiment à l'encontre des fidèles du Dieu Unique. Il quitte de moins en moins souvent le village du fait de son âge mais reste très proche des traditions et jouit d'un grand respect. Il siège au conseil de Dearg.

La dàmàthair Glen

Glen représente les dàmàthairs de Dearg au conseil. C'est une femme volontaire et courageuse, qui, avec l'aide des quatre autres dàmàthairs, a la charge d'éduquer une soixantaine d'enfants.

Meog Elarig

Héritier des mines de Dearg, c'est un homme austère et musculeux, ayant travaillé toute sa vie. Son rôle essentiel dans la prospérité de la communauté lui permet de siéger au conseil. Il a des relations très conflictuelles avec son unique fils, Alban, qui refuse de prendre sa suite et préférerait se consacrer à l'étude de l'occultisme. Meog rejette en bloc tout ce qui a trait à cette discipline : son père et son grand-père ont tout sacrifié pour financer cette passion. De plus, il soupçonne que sa femme en était férue et qu'elle est morte à cause de cela. Meog use régulièrement de violence à l'encontre de son fils dans le but de lui imposer sa volonté, et fera tout pour l'éloigner de cette voie, craignant que son fils gâche sa vie en reproduisant les erreurs de ses aïeux.

Alban

Un jeune homme charismatique, perçu de manière ambivalente dans le village. Tout le monde sait que ce gringalet ne veut pas reprendre la mine des Elarig. Après plusieurs années de conflit et de violences infligées par son père, la folie (désordre Exaltation) a envahi sa psyché. Il croit sincèrement aux sciences occultes et à l'existence de pouvoirs mystiques. Sa passion est également un moyen de se soustraire aux persécutions de son père et il y puise même une certaine force, car il a appris que son grand-père et le père de celui-ci étaient également férus de ces savoirs mystérieux.

Maella et Herven

Fascinés par Alban, ces deux jeunes villageois veulent croire dans ses découvertes et espèrent qu'elles les aideront à accéder à une vie meilleure que celle promise dans Dearg. Maella est très amoureuse du jeune homme alors qu'Herven ressent à son égard un mélange de fascination et de jalousie. Leurs espoirs n'ont d'égal que leur naïveté et leur crédulité.

L'apprentie barde Aïnlis

Dearg n'a plus de barde depuis longtemps et Aïnlis rêve d'occuper cette place. Elle s'est liée d'amitié avec Adeliane, l'élève de Loeg. Même si elle est également proche de Mirna, la jeune Tarish, une pointe amère de jalousie existe entre les deux jeunes femmes, en particulier du fait de leur vocation commune pour le titre de barde.

Zaïg, la brocanteuse

Une vieille femme qui, au fil des ans, a accumulé une collection insolite dans sa petite échoppe. Depuis une dizaine d'années, elle s'est convertie au culte de l'Unique et rend visite au moine Firmin habitant dans un petit monastère à l'extérieur de Dearg. On peut pratiquement tout trouver chez elle… avec un bon résultat sur un jet de Chance ! Elle est aidée dans ses travaux par Ronan et Herven, deux petits-fils intéressés par les sciences continentales. Zaïg a eu un rôle déterminant dans l'approvisionnement de la famille Elarig en ouvrages traitant d'occultisme. Elle était une amie proche du grand-père d'Alban.

Harald le maître-colombier

Cet habitant de Dearg se tient à l'écart des autres. Son pigeonnier permet de donner l'alerte à la capitale du duché. On le surnomme la fouine, ou encore la taupe, car il serait à la solde du chevalier Argan, hilderin posté avec ses hommes dans la forteresse

de Smioraìl voisine. Les hilderins ne sont pas aimés dans la région car ils abusent de leur position, même si cela s'est calmé depuis quelques temps.

Le maître brasseur Tadh

Le propriétaire de l'auberge du Chien rouge, un lieu bien connu des habitants de Dearg.

Le maître forgeron Fanch

Dearg vit de l'extraction minière et ses artisans ont développé une technique bien particulière, le repoussage du métal, qui leur permet de décorer vases et gobelets de cuivre. Fanch est le fier détenteur de cette technique traditionnelle originaire de Dearg, aidé dans son travail par quelques forgerons et apprentis.

Le val de Dearg et ses habitants seront développés dans la suite de la gamme des Ombres d'Esteren. C'est dans cette vallée que se déroulera la première partie de la campagne dont la publication est prévue pour courant 2011.

les dessous de l'histoire

Jusqu'à l'arrivée de Vaugh Elarig, le val de Dearg n'était qu'un petit village de mineurs miséreux. L'homme, en plus d'être un marchand adroit ayant fait fortune dans le commerce des métaux, était également un passionné de sciences occultes. Il avait acquis la certitude que le val de Dearg recelait un trésor datant de l'époque mythique de l'Aergewin décrit dans plusieurs livres d'occultisme : l'Ambre. Il emmena femme et enfants dans cette région isolée du Nord de Taol-Kaer, avec l'objectif d'y entreprendre de grands travaux d'excavations. Officiellement, il voulait y développer le commerce du cuivre mais sa véritable volonté était de fouiller les montagnes dans l'espoir d'y trouver ce fameux trésor de l'Aergewin. Ses recherches ne donnèrent aucun résultat, malgré l'ouverture de nouvelles mines sur l'autre flanc de la montagne, dans le val de Melwan. Vaugh finit par périr dans un éboulement.

Un siècle plus tard, Alban Elarig, son descendant, découvrit au fond du grenier de la maison familiale l'ouvrages ésotérique « Mémoire du monde », rédigé en langue continentale et accompagné de nombreuses notes de traductions. Ce vestige avait échappé au courroux de Meog, qui, suite au décès de sa femme, avait pris un soin particulier à détruire l'ensemble des recherches de son père et de son grand-père. Le jeune homme, bien plus intéressé par les livres que par le maniement de la pioche auquel le contraignait son père, se passionna pour le vieux grimoire et les notes de son aïeul. Il reprit à son compte la quête de son arrière-grand-père et, quelques années plus tard, fit une découverte qui allait changer sa vie : au cœur de la montagne, il trouva une pierre précieuse dorée grosse comme le poing. C'était certain, il venait de découvrir l'Ambre !

Les mois suivants, les relations entre Meog et Alban se dégradèrent. De plus en plus souvent, Meog avait recours à la violence pour faire entendre raison à son fils. Il ignorait la découverte d'Alban mais le soupçonnait de passer le plus clair de son temps à lire au lieu de travailler aux mines. Alban tenta même une fugue vers le val voisin de Melwan où la famille des Mac Lyr était réputée pour posséder une petite bibliothèque, ce qui est rare dans cette région isolée. Malgré les raclées, Alban restait accroché à sa quête secrète, ayant la conviction d'avoir fait une première grande découverte. Les livres et l'Ambre étaient devenus son refuge face à la violence de son père.

La situation continua à s'envenimer et la santé mentale d'Alban se dégrada peu à peu alors que les passages à tabac d'une violence inouïe se répétaient et que ses recherches sur l'Ambre piétinaient. Une nuit, Alban fit un rêve terrible, dans lequel il sacrifiait une personne à l'Ambre et en tirait un énorme pouvoir. Exalté par ce rêve, Alban reprit de plus belle ses recherches en occultisme et la traduction de Mémoire du monde. Il projeta de mettre en œuvre ses visions dès que possible, persuadé qu'elles étaient la dernière pièce de son puzzle. Il persuada sa compagne Maella et l'un de ses amis Herven de l'aider à capturer un « sujet d'expérience », sans pour autant leur révéler qu'il comptait tuer cet innocent pour réveiller le pouvoir de l'Ambre.

nature de l'ambre

Ce que certains occultistes considèrent comme une relique mystique n'est en fait que du Flux fossile enchâssé dans une gangue cristalline. Toute personne étudiant de près l'Ambre et connaissant la magience s'en rendra compte (jet de Magience compliqué (14)). Les PJ ont déjà pu croiser un tel cristal dans le scénario « Loch Varn ». Selon les options de jeu que le meneur choisira, ce fossile possédera ou pas des pouvoirs mystiques.

Pouvoirs de l'Ambre

En utilisant cette option, l'Ambre possédera des propriétés surnaturelles : elle induit des cauchemars hypnotiques (notamment le rêve d'Alban). Être au contact de l'Ambre pendant plus d'un mois nécessite un jet de Résistance Mentale compliqué (14) sous peine d'être envahi par les cauchemars. Chaque mois, un nouveau jet de Résistance Mentale compliqué (14) est tiré et inflige deux points de Trauma à chaque échec, jusqu'à la folie. La victime sera alors susceptible de mettre en œuvre ses cauchemars, ayant la conviction délirante qu'ils sont des intuitions surnaturelles.

Utiliser un objet de pouvoir

Avec cette deuxième option, la passion dévorante de Vaugh Elarig et de son petit-fils pour l'occultisme trouve en fait sa source dans un ouvrage très particulier.

Mémoire du monde

Initialement, le scénario « Automne rouge » ne comporte aucun élément fantastique. Il repose entièrement sur les émotions humaines, la folie et les conséquences d'une relation père-fils brutale. Cependant, à plusieurs moments clefs du scénario, signalés par des icônes spécifiques, des encarts proposeront différentes scènes optionnelles permettant au meneur d'adjoindre du surnaturel à son histoire. Il pourra également mettre l'accent sur d'autres aspects afin de donner au scénario une ambiance qui lui correspond (gore, suspense ou psychologie). Ce système de scénario modulaire ainsi que les différents modes de jeu possibles seront utilisés tout au long de la gamme des Ombres d'Esteren. Bien sûr, il ne s'agit là que d'exemples et chaque meneur est invité à préciser plus finement ses choix de narration en imaginant lui-même de nouvelles scènes.

Ce livre d'occultisme traite des vestiges de l'Aergewin et fait notamment l'hypothèse d'un lien direct entre le Flux fossile et cette époque mythique *(Cf. Livre 1 p. 26, p. pour l'Aergewin et p.162 et p.286 pour le Flux fossile)*. Bien que rien dans le livre ne vienne étayer cette hypothèse, elle garde un certain attrait pour les occultistes qui en ont connaissance. Ses phrases mystérieuses, comme celle qui dit qu'« Au cœur de la montagne, protégée par le loup, repose l'Ambre, la mémoire du monde, trésor du sage qui pourra voir l'avenir aussi clairement que le passé », ont motivé les expéditions d'un illustre chasseur de trésor dont le nom s'est perdu au fil du temps. Ce continental a traversé le monde entier avant d'arriver en Tri-Kazel, guidé par sa quête des vestiges de l'Aergewin. Hélas, il est mort dans un éboulement alors qu'il était sur le point de faire une découverte importante. Le livre recueillit alors une part de la volonté de l'aventurier au moment de son trépas et devint un Objet de pouvoir. Il fut retrouvé sur son corps et connut plusieurs propriétaires avant de tomber entre les mains de Vaugh Elarig, puis de ses descendants.

Propriétés
L'ouvrage, écrit dans une langue continentale, nécessite plusieurs jours de lecture et confère à son possesseur un bonus de +2 lorsqu'il utilise le Domaine Occultisme. Les bonus s'estompent au bout d'un mois si l'on se sépare de l'ouvrage.

Influence
Tant qu'il possédera le livre, le propriétaire sera passionné par les thèmes du Flux fossile et de l'Aergewin, poursuivant à son insu la quête du chasseur de trésor continental. Il ne se séparera pour rien au monde de son livre et se lancera sans hésiter dans une expédition, même dangereuse, liée de près ou de loin à cette passion. De manière ponctuelle, il pourra faire des rêves induits par le livre qui pourront l'aider dans sa quête… ou le mener à sa perte.

L'enquête commence alors que l'un des PJ est en très mauvaise posture. Les PJ ont trois jours pour tirer l'affaire au clair. Le meneur devrait faire en sorte qu'ils ne puissent pas interroger Alban Elarig pendant ce premier Acte (même pendant la scène 3), ni Ronan, le frère d'Herven, encore sous le choc et qui refusera de parler à quiconque. Il sera également impossible de visiter les chenils pour cause de travaux. Quant à Firmin, le fidèle du Temple, il sera absent de son monastère. Tous ces PNJ pourront être rencontrés et interrogés pendant l'Acte 2.

Acte 1 : le piège

Scène 1 • Sur les rives du lac Rouge

David Darling – Dark Wood - 2 In Motion

En début de partie, le meneur fera tirer un jet de Chance à chaque personnage masculin, à l'exception d'Eoghan si ce pré tiré est utilisé. Celui qui fera le plus petit score sera le PJ concerné. Le meneur prendra à part le joueur et lui décrira la scène, sans omettre aucun détail car ils ont chacun leur importance pour la suite :

Des grognements sinistres réveillent le PJ qui gît sur les berges du lac Rouge, non loin de Dearg. Il émerge soudain de l'inconscience en poussant un grand cri. Son esprit est encore embrumé par des images cauchemardesques où il se voit courir sans fin dans une lande désolée. Le PJ, gravement blessé (État de Santé Critique), est passé par un état semi-comateux avant de reprendre conscience. Une grande éraflure, plus spectaculaire que grave, zèbre son visage. Il a également un énorme hématome douloureux au-dessus de l'oreille droite, et plusieurs plaies, qui évoquent des blessures de poignard. Enfin, il porte les marques d'une ou deux morsures, qui semblent avoir été causées par des loups ou des chiens. Ce n'est pas tout, car le PJ se réveille avec son arme habituelle dans les mains, ensanglantée, et un cadavre à ses côtés. Des loups ont commencé à dévorer ce dernier (les grognements entendus au réveil), mais ils se sont prudemment écartés lors du cri du PJ. Le corps arbore lui aussi des blessures (venant de l'arme du PJ) ainsi que des morsures. La première constatation est claire : le PJ a tué l'autre individu, qu'il pourra reconnaître comme étant Herven, petit-fils de la brocanteuse de Dearg, Zaïg. La mémoire du PJ est floue, son dernier souvenir remonte à quelques jours et rien n'explique la situation présente.

Vu son état, le PJ ferait bien de rentrer au village… mais l'accueil risque d'être glacial ! S'il décide de s'éloigner de Dearg, il finira par croiser un groupe d'éclaireurs (les autres PJ), envoyés par le conseil pour retrouver les disparus (le PJ et Herven). Les loups demeurent circonspects et partiront si on les menace, mais n'hésiteront pas à se jeter sur la dépouille d'Herven si le PJ s'éloigne.

Ce qui s'est vraiment passé

Maella a séduit le PJ et lui a donné rendez-vous le lendemain soir sur les berges du lac Rouge. Herven, Alban et deux chiens, tapis dans la brume, attendaient le meilleur moment pour capturer leur proie. Mais rien ne se passa comme prévu : le PJ se défendit comme un beau diable, tua Herven et blessa Alban ainsi que l'un des chiens, avant d'être neutralisé. Incapable de transporter qui que ce soit, Alban et Maella décidèrent de maquiller la scène en un simple règlement de compte. L'éraflure sur le visage du PJ correspond à une griffure causée par une bague portée par Maella. Ce dont le PJ ne se souvient pas, c'est qu'il était parti avec son calyre pour le rendez-vous. Celui-ci s'est enfui et a trouvé refuge dans le monastère de Firmin.

L'un des intérêts de ce scénario est de jouer sur le cliché du héros qui doit se disculper d'un meurtre qu'il n'a pas commis. Or, ici, le PJ a vraiment tué Herven, et il devra enquêter pour démontrer qu'il ne pouvait pas faire autrement. Le meneur pourra laisser une grande liberté dans l'enquête et la manière dont le PJ va assumer ou pas les charges qui pèsent contre lui. La petite galerie d'habitants de Dearg présentée précédemment permettra d'improviser des interactions variées avec les PJ, des fausses pistes ou des indices, etc.

Scène 2 • Le conseil de Dearg

Au village, les habitants sont inquiets car depuis hier, Herven et le PJ sont introuvables. Évidemment, la réapparition soudaine du PJ, ensanglanté, provoque une vive agitation. Il est rapidement accusé et sommé de s'expliquer. Le conseil lui laisse trois jours pour prouver son innocence. Les autres PJ sont chargés de le surveiller et l'aider dans son enquête.

Dans le village, si la majorité pense que le PJ est coupable, d'autres hypothèses sont avancées, autant de fausses pistes possibles : le prêtre Firmin faisant des sacrifices à son dieu, les chevaliers hilderins corrompus, les feondas rôdant dans la forêt ou encore la « bête du lac », une créature de légende qui serait tapie dans les profondeurs du lac Rouge.

Scène 3 • Un rendez-vous suspect

Alors que la nuit est tombée, l'un des PJ surprend une entrevue suspecte entre deux ombres. S'il réussit un jet de Discrétion ou de Perception compliqué (14), il reconnaît un varigal récemment arrivé à Dearg, parlant à Alban Elarig. « Des gens de la capitale ont payé très cher pour t'envoyer ça ». Le varigal donne un message au jeune homme sans plus d'explication.

S'il est interrogé plus tard, le messager dira juste qu'il a fait son travail en livrant cette lettre. Il indiquera également qu'il trouve le jeune homme bizarre :

« une intuition l'ami, j'en ai vu beaucoup des bougres au cours de mes voyages, et celui-ci est bizarre. »

Scène 4 • Une nouvelle disparition

Le premier soir, les habitants de Dearg se rendent compte d'une nouvelle disparition : la bergère Maella. Une rapide enquête permet de découvrir que Maella et Alban flirtaient. En fait, la jeune femme est réfugiée dans la cache secrète d'Alban. Ce qu'elle ignore, c'est que le jeune homme projette de la sacrifier. Son plan a échoué et son père Meog veut le forcer à participer à d'importants travaux d'excavation dans quelques jours. Le temps presse pour Alban, qui redoute plus que tout une nouvelle confrontation avec son père et les autres mineurs.

LE VARIGAL JALFRED

Jalfred est un homme de trente ans, solitaire et taciturne, les traits tirés par des années de voyages, une épaisse barbe mangeant la majeure partie de son visage. Il a traversé tout le pays pendant l'hiver et l'épuisement se lit sur son visage.

Il a été grassement payé par des sorciers d'Osta-Baille afin de remettre un message à Alban Elarig. Jalfred ignore tout de ses commanditaires. Il a accepté la somme d'argent et a traversé le royaume depuis la capitale pour livrer cette missive. À la fin du scénario, les PJ seront peut-être en mesure de récupérer le message en question. Il indique un lieu de rendez-vous, une bibliothèque d'Osta-Baille, où Alban Elarig est invité à se rendre en possession de l'Ambre.

La nouvelle de la disparition de Maella agit comme un électrochoc pour le PJ amnésique : celui se souvient soudain qu'il avait rendez-vous avec la demoiselle très récemment, peut-être même le jour où il s'est réveillé sur les bords du lac. Ce flash sera l'occasion pour le meneur de lancer quelques mauvaises pistes : et si le PJ et Herven étaient des rivaux amoureux ? À moins que le PJ soit également à l'origine de la disparition de Maella ?

Acte 2 : mener l'enquête

Scène 1 • Le chenil

L'entrepôt – situé au cœur de Dearg - où sont stockés les minerais récemment extraits est gardé par quelques maîtres-chiens au service des Elarig. Leurs molosses sont parqués dans un grand chenil, à l'intérieur de l'entrepôt. Les maîtres-chiens laisseront entrer les PJ le deuxième jour. Si les PJ sont attentifs, ils remarqueront que l'un des chiens est blessé (la blessure infligée avec l'arme du PJ qui s'est réveillé sur les rives du lac Rouge dans l'Acte 1). Si les maîtres-chiens sont interrogés, ils répondront qu'ils ne savent pas ce qui est arrivé à l'animal, mais révèleront que c'est bien Alban Elarig qui en avait emmené deux avec lui, le jour même où le PJ s'est réveillé sur le rivage. Cependant, Alban a l'habitude de se rendre aux mines accompagné de ses molosses ; cela n'a rien d'étonnant pour les maîtres-chiens. Si l'on cherche à rencontrer Alban, les maîtres-chiens indiqueront qu'il est parti pour les mines tôt ce matin. En s'y rendant, les PJ se rendront compte qu'Alban n'y est pas et que personne ne l'a vu. En fait, il s'est rendu dans sa cachette pour effectuer la cérémonie sacrificielle.

Scène 2 • Une passion pour l'occultisme

Pendant cet Acte, il sera possible d'interroger le grand frère d'Herven, Ronan. Ce dernier est un jeune homme intelligent, curieux, à l'esprit cartésien. Passionné par la magience, il rêve d'étudier en Reizh. Les PJ pourront apprendre qu'Herven passait pas mal de temps avec Alban, ce que lui reprochait Ronan. Le grand-frère méprise l'occultisme, qu'il estime être un ramassis de foutaises et a toujours déploré que son frère s'y intéresse. La majorité des rencontres entre Herven et Alban était secrète. Ronan pourra relater la violence du père d'Alban qui, un jour, surprit leur réunion. Ronan pense même qu'une troisième personne assistait parfois aux réunions organisées par les deux garçons (il s'agit de Maella).

Ronan acceptera que les PJ fouillent dans la chambre d'Herven mais ils ne trouveront rien de particulier. Par contre, en interrogeant Zaïg, avec qui Herven avait une certaine complicité, les PJ pourront apprendre l'existence d'une cache secrète (une ancienne tanière de brigands dans la forêt, mais Zaïg ignore sa localisation exacte) utilisée par les apprentis occultistes.

Scène 3 • Le monastère d'Alestor

Si les PJ vont au monastère, situé à deux heures de Dearg, ils pourront cette fois-ci rencontrer le vieux moine Firmin. Celui-ci revient de Fearìl où il a rencontré un charpentier et quelques autres ouvriers qui vont effectuer quelques réparations du lieu de culte. Firmin indique aux PJ qu'à son retour, il a trouvé un calyre dans le monastère. Lorsque les PJ le voient, des souvenirs reviennent brusquement à celui qui s'est réveillé sur les berges du lac Rouge : il se revoit quitter Dearg avec son calyre pour se rendre à un rendez-vous avec Maella… puis, surgissant des fourrés, Herven et Alban ainsi que plusieurs chiens. Les suites du combat sont floues mais le PJ se souvient clairement d'une chose : c'est lui qui a tué Herven ! Cette révélation brutale induira un jet de Résistance mentale compliqué (14).

Scène 4 • La cachette des brigands

La seule personne connaissant la cachette mentionnée par Zaïg est Harald le colombier. Il tient cette histoire d'Argan. Le chevalier hilderin, avec ses hommes, traquèrent quelques brigands jusque dans la forêt et découvrirent cette cache. Alban a lui aussi entendu cette histoire, c'est comme cela qu'il a trouvé le lieu et installé son petit sanctuaire.

Acte 3 : un dernier espoir

Scène 1 • Le sanctuaire occultiste

Coil – Musick to play in the Dark vol.2 - 6 - Where Are You ?

Grâce aux informations données par le colombier, les PJ retrouveront l'entrée de la cache, dissimulée au sol sous quelques branchages et mousses. La trappe donne sur une petite pièce humide qui s'ouvre sur un couloir donnant sur une grande salle.

Grande salle

Lorsque les PJ entrent ici, le meneur devra passer à la scène 2 (la confrontation). Cette grande pièce charpentée devait autrefois accueillir des réserves, des tonneaux et le produit du brigandage. Il reste quelques caisses ici et là mais l'aspect de la pièce a été transformé par Alban. Les tonneaux et caisses sont pour la plupart couverts de tissus sombres et des cierges éclairent la pièce d'une lueur tamisée. Une odeur désagréable règne dans ce lieu où les effluves de renfermé et de bougies se mélangent de manière écœurante. Une grande pierre plate trône dans la salle et fait office d'autel.

Chambre d'Alban

Dans une pièce adjacente, Alban a entreposé une paillasse ainsi que quelques reliques. Un coffret contient le livre « *Mémoires du monde* » ainsi que le message remis par le varigal. On peut également y trouver son journal où le traquenard dans lequel est tombé le PJ est décrit. Sa lecture induit deux points de trauma si un jet de Résistance Mentale compliqué (14) est manqué. Si les descriptions des projets de sacrifices et de ses cauchemars regorgent de détails insoutenables et font apparaître la folie d'Alban, quelque chose de plus sinistre encore perturbe l'esprit du lecteur sans qu'il puisse cerner exactement quoi.

Alban et ses chiens

Alban Elarig

Att. : 6 Déf. : 10 Rap. : 5 Pot. : 2
Dom. 2. Prot. : 0 Santé : 19

Chien de garde

Att. : 10 Déf. : 10 Rap. : 7 Pot. : 2
Dom. 2 Prot. : 0 Santé : 15

La mutation

Jocelyn Pook - Eyes Wide Shut
08 - Masked Ball

En utilisant cette scène optionnelle, le meneur donnera un tour surnaturel très marqué à la fin de son scénario. L'Ambre révélera des pouvoirs insoupçonnés. Irradiant une lueur étrange pendant la scène finale, elle provoquera la mutation d'Alban , le gratifiant d'une force immense, à même de défier tout être humain – y compris son père. Lors de la confrontation finale, Alban aura tout d'abord les yeux blancs et ne parlera pas. Il se jettera sur les PJ pour les étrangler. Les PJ devraient facilement le neutraliser mais il sera pris de convulsion et mutera de manière hideuse. Ses os craqueront, son cou s'allongera de manière horrifique, sa carrure s'épaissira et ses bras se distendront. Ce spectacle, ajouté aux sons de la chair se déchirant et aux grognements mêlés aux cris d'agonie et de douleur d'Alban entraînera un jet de Résistance Mentale difficile (17). Un nouveau combat s'engagera dans des cris et des hurlements inhumains.

Caractéristiques d'Alban - mutation

Att. : 16 Déf. : 16 Rap. : 8 Pot. : 2
Dom. : 3 Prot. : 0 Santé : 40

Du cauchemar à la réalité

Il se peut que les PJ ne découvrent jamais la cache d'Alban (ou encore qu'ils trouvent le sanctuaire vide) et rentrent au village en désespoir de cause. Pendant la nuit suivante, le PJ qui s'est réveillé sur les berges du lac Rouge fait un terrible cauchemar. Il voit son calyre le mener jusque dans un antre sordide. L'animal est alors dévoré par une créature horrible, à moitié humaine. Le PJ se réveille en sursaut, heureux d'être dans son lit mais encore angoissé par le cauchemar.

C'est alors que des hurlements se font entendre dans Dearg. Tandis que les PJ descendent dans la rue, ils tombent nez à nez avec une créature hideuse, une posture voûtée, un cou long ignoble au bout duquel dodeline une tête distordue. Le plus horrible est que les PJ reconnaissent les traits d'Alban Elarig sur cette tête monstrueuse. La créature a déjà déchiqueté deux ou trois habitants de Dearg, tenant dans ses mains griffues des membres arrachés. Ce spectacle provoque un jet de Résistance Mentale difficile (17). La créature cherche son père afin de se confronter à lui.

Scène 2 • La confrontation

La scène sera très différente selon le moment où les PJ arriveront. En voyant Maella, le PJ qui a été victime du guet-apens a un dernier flash : la grande éraflure sur son visage correspond à la bague de Maella et il se rend compte que la jeune femme était de mèche avec Herven et Alban.

Avant la cérémonie

Les PJ ont été perspicaces. Ils arrivent avant que le sacrifice ait commencé. Maella est attachée sur une grande pierre plate faisant office d'autel. La terreur se lit sur son visage alors qu'elle comprend qu'elle sera bientôt morte. Alban est dans sa chambre et ses chiens (nombre égal à celui des PJ) surgissent sur le seuil. Alban apparaît à son tour, possédé, les yeux fous, les cheveux en bataille, complètement exalté (État de Folie) et parlant d'une voie subtilement déformée : *« Vous ne m'empêcherez pas d'accomplir mon œuvre ! »*. Il lance ses chiens sur les PJ et se rue au combat armé d'une épée. L'Ambre peut être retrouvée dans le coffret de la chambre.

Au moment de la cérémonie

Il se peut que les PJ surgissent juste au moment où le sacrifice doit avoir lieu. Alban, psalmodiant des paroles dénuées de sens, s'apprête à dépecer vivante Maella. Il tient un couteau dans une main et l'Ambre dans l'autre. Si le meneur utilise la scène modulaire impliquant du surnaturel (Cf. La mutation), l'Ambre pulse d'une luminosité hypnotique. Les chiens aboient, mais Alban ne semble pas faire attention aux PJ et s'apprête à pourfendre Maella alors que ses molosses se jettent sur les intrus. Si un Personnage lui fonce dessus, il s'en rendra compte au dernier moment et entamera le combat. Il y a de fortes chances pour que l'Ambre soit brisée pendant le combat.

Après la cérémonie

Les PJ ont été trop lents. Lorsqu'ils arrivent, ils découvrent une scène de désolation alors que les chiens aboient. Le corps de Maella est lacéré et son visage tordu dans une douleur atroce. Cette vision, ajoutée à l'odeur infecte des lieux, implique un jet de Résistance Mentale compliqué (14). Au sol, Alban est inerte, les yeux clos et le visage livide, en transe. Lorsqu'il se réveille, le spectacle est pathétique : Alban croit que les PJ sont des envoyés de l'entité qu'il essaye désespérément de contacter. Le mettre face à la réalité aura comme conséquence de le voir s'effondrer, sanglotant, alors qu'il réalise toute la portée de ses actes. Il est clair que si les PJ décident de livrer Alban à Dearg, son propre père risque bien de le tuer dans un accès de furie. En fait, Alban est atteint de folie, il n'a pas conscience de la gravité de ses actes. Seul un traitement psychique approprié ou un long séjour dans un sanatorium pourrait lui faire du bien.

Épilogue

L'épilogue dépendra beaucoup de la manière dont les PJ auront résolu cette aventure. Quoi qu'il en soit, ils pourront se poser de nombreuses questions à propos de l'Ambre, de l'ouvrage « Mémoires du monde » ou encore sur ces mystérieux commanditaires qui ont envoyé le varigal porter ce message.

scénario officiel pour
La Brigade Chimérique

137

Préambule

Ce scénario pour la Brigade Chimérique est prévu pour un groupe de personnages débutants, du fait de sa relative linéarité. Il se situe au début de l'année 1935 (durant l'hiver) mais peut aisément être transposé à une autre période – le Meneur de Jeu devra alors adapter le contexte en fonction de la chronologie *(p.12 du Livre de Base)*.

Synopsis

Ayant découvert une étrange race de minéraux télépathiques en Afrique, l'aventurier Hareton Ironcastle en ramène un échantillon à Paris. Attaqué à l'aérodrome par de mystérieux brigands, la carte indiquant l'emplacement de ces cristaux lui est dérobée. L'accompagnant dans la capitale, les personnages vont découvrir que Mabuse est derrière ce vol. Désirant augmenter encore sa puissance hypnotique, le maître de Berlin envoie Sun Koh en Afrique pour récolter ces cristaux.
Lancés à sa poursuite à travers les cieux, les personnages vont devoir affronter les redoutables zeppelins allemands, se crasher au beau milieu de la jungle et enfin affronter Sun Koh pour décider du sort des cristaux.

Les enjeux

Ce scénario contient une forte composante d'aventure exotique – la présence d'Ironcastle en témoigne ainsi que le rythme trépidant qu'il convient de donner aux péripéties.
Mais loin d'être léger, il se termine par un dilemme assez crucial : les personnages détruiront-ils une race superscientifique afin d'empêcher Mabuse de gagner encore en puissance ?

Les protagonistes

Hareton Ironcastle est un explorateur et aventurier célèbre. Véritable force de la nature malgré sa cinquantaine avancée, il sillonne les contrées les plus inhospitalières pour faire reculer les frontières du possible. Il accompagne les personnages tout au long de leur périple mais ne doit jamais leur voler la vedette : s'il peut aider à plusieurs occasions, cela ne doit être qu'en dernier recours afin que les joueurs n'aient pas l'impression que l'aventurier fait tout le scénario à lui seul. Ses caractéristiques se trouvent p.7 du Livret de l'Écran.

Sun Koh se prétend le dernier Atlante. C'est un homme puissant, au service de Mabuse. Il est ici

par Romain d'Huissier
pour la Confrérie du Radium

le chef de l'expédition allemande mais les personnages ne devraient pas avoir à l'affronter directement. Ses caractéristiques se trouvent p.108 du Livre de Base.

La Valkyrie est une surhumaine créée par des expérimentations allemandes. Officier dans l'armée, cette majestueuse blonde sanglée dans son uniforme possède une puissance physique hors norme. Elle est là pour fournir une opposition concrète aux personnages lors du dernier acte.

introduction

En résumé : durant cette scène, les personnages vont à la rencontre d'Ironcastle, affrontent ses agresseurs et découvrent le vol de la carte du site des cristaux.

La découverte d'Ironcastle

Envoyé en mission d'exploration en Afrique par une faction proche des personnages (ce peut aussi bien être l'Institut du Radium que le Club de l'Hypermonde ; ou tout simplement un club ou une ligue créés par le Meneur de Jeu), Ironcastle y a découvert une véritable curiosité superscientifique : un large cratère (sans doute creusé par une météorite durant les temps préhistoriques) envahi par une « forêt » bien étrange. Des milliers de cristaux luisant d'une radiance bleuâtre s'y développent en effet, comme des plantes. Ces minéraux sont vénérés par une tribu locale comme de puissants esprits de la nature : en effet, ils ont l'étrange faculté de stocker les souvenirs de qui les touche et de pouvoir les partager ensuite. Il semble qu'il s'agisse là d'une race extra-terrestre semi-consciente, se nourrissant d'émotions et d'informations.

Fraternisant avec la tribu, Ironcastle a pu négocier la permission de ramener un de ces cristaux pour le faire étudier par ses commanditaires. Mais cette information finit par tomber entre de mauvaises mains… De retour à Paris et à peine débarqués de l'avion, Ironcastle et son équipe sont attaqués par des brigands à motos, relativement bien armés. Le cristal est finalement protégé mais les agresseurs en voulaient à la carte – leur attaque était une diversion tandis qu'ils dérobaient les précieuses coordonnées avant de s'enfuir…

L'implication des personnages

Les personnages sont tout simplement mandatés par les commanditaires d'Ironcastle pour aller l'accueillir à l'aérodrome du Bourget et prendre livraison du cristal. Le Meneur de Jeu peut trouver bien des raisons à cela : ils connaissent Ironcastle, sont redevables d'un service à la faction qui les emploie, travaillent pour elle directement, etc. Afin de faire le lien avec la Dernière Guerre (p.218 du Livre de Base), le commanditaire peut être le Professeur Charpentier, lancé dans un nouveau projet.

Un premier problème va retarder les personnages dans leur expédition. Il faut qu'il leur semble anodin, comme une mésaventure visant à faire tester les règles aux joueurs.
En fonction de la manière dont les personnages comptent se rendre à l'aéroport, ils subiront un retard fortuit et indépendant de leur volonté : soit leur moteur tombe en panne et nécessite une petite mais fastidieuse réparation, soit le chauffeur du taxi les mène à travers divers « raccourcis » qui vont s'avérer autant d'impasses, soit le bus ou tramway sera bloqué par un accident, etc.
En réalité, il s'agit de l'œuvre des agents allemands qui essaient de les retarder au maximum (sabotage du véhicule, corruption du chauffeur de taxi, accident déclenché sur la voie publique…). Les personnages arriveront donc avec un certain délai au rendez-vous avec l'équipage d'Ironcastle – ce qui permet aux motards de commencer leur attaque tranquillement.

Arrivant à l'aérodrome du Bourget alors que le soir tombe, les personnages entendent coups de feu et moteurs pétaradants : visiblement, il se passe quelque chose ! S'ils se ruent sur place, voici ce qu'ils peuvent voir : sur la piste la plus proche des bâtiments de l'aérodrome, l'avion immobilisé d'Ironcastle est encerclé par une vingtaine de motards. Ceux-ci tirent sur l'équipe de l'aventurier, qui protège de son mieux un cylindre de plomb. La scène est rendue confuse par l'obscurité, la pluie, la fumée, le bruit ambiant… Mais les personnages devraient vite se ressaisir et se porter au secours d'Ironcastle – qui est déjà blessé à l'épaule et se tient le bras, un genou à terre. Autre renfort inattendu : l'Homme-moineau lui-même (ou l'un de ses successeurs plus probablement), qui était fortuitement présent à l'aérodrome, va se lancer dans la mêlée.

La Valkyrie

Attributs :
Robustesse 4
Prestesse 5
Ténacité 4
Cognition 3
Sensibilité 3
Allure 5

Profils :
Aventurier 4
Militaire 5
Scientifique 3

Réserve de Radium : 5
Réserve de Combat : 9 (13)

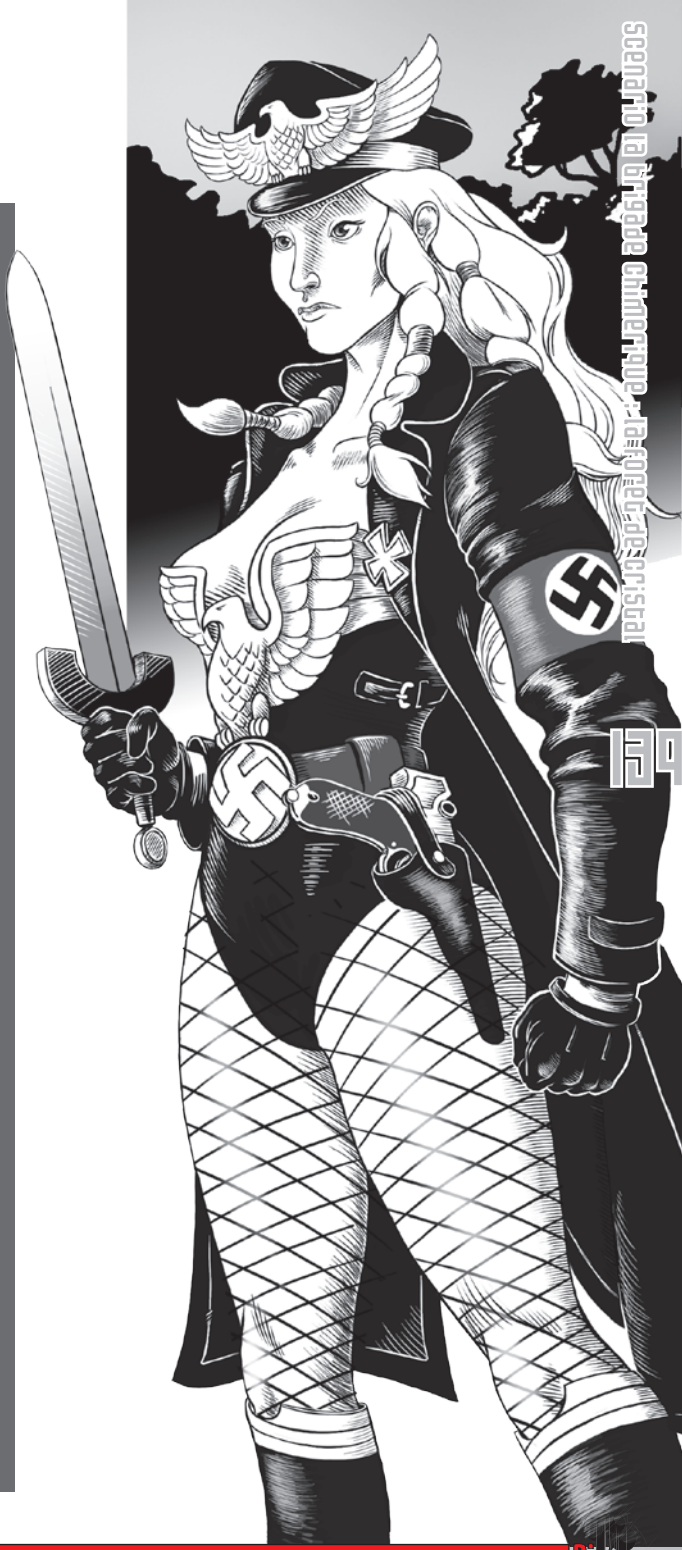
Pouvoirs :
Force du Walhalla (Anatomie surhumaine : Robustesse) : 4 / Personnelle / Illimitée
Combativité des Valkyries (Anatomie surhumaine : Réserve de Combat) : 4 / Personnelle / Illimitée
Endurance de Hel (Anatomie surhumaine : Ténacité) : 4 / Personnelle / Illimitée

Les motards

Attributs :
Robustesse 3
Prestesse 3
Ténacité 3
Cognition 2
Sensibilité 2
Allure 2

Profils :
Criminel 3
Militaire 3

Réserve de Radium : 1
Réserve de Combat : 9



Les motards sont armés d'automatiques lourds *(dommages = 5)* et leurs véhicules sont rapides. Toutefois, ils ne semblent pas très organisés et l'opposition des personnages les poussera à fuir assez rapidement. C'est le moment de proposer une scène d'action tendue, un combat rendu difficile par les conditions face à des malandrins sans foi ni loi qui n'hésitent pas à jouer du pistolet. Ces bandits tentent de s'enfuir dès que la situation tourne en leur défaveur mais les personnages peuvent toujours tenter d'en capturer.

Comprendre la situation

Une fois le calme revenu, Ironcastle vient remercier les personnages et demande aux autorités de l'aérodrome d'appeler les secours – plusieurs de ses hommes étant blessés. Et justement… faisant l'appel parmi son équipe, Ironcastle constate qu'il manque son cartographe, un certain John LaBruse. Les personnages le découvriront un peu plus loin : mort percé de plusieurs balles… Sa serviette repose ouverte non loin de lui, de nombreux papiers répandus. Visiblement, il avait tenté de se mettre à l'abri mais a été intercepté par les motards.

Une fois le groupe remis des ses émotions et bien au sec dans l'aérodrome, Ironcastle laisse exploser une impressionnante colère – notamment contre les personnages arrivés en retard, à eux d'expliquer pourquoi et de faire le lien avec ce traquenard. Ses hommes font l'inventaire des documents de LaBruse et se rendent à l'évidence : la carte comportant les coordonnées permettant de trouver l'emplacement de la forêt de cristal a bel et bien disparu.

Expliquant la situation aux personnages, Ironcastle leur demande leur aide. Il faut retrouver la carte tant que la piste est encore fraîche – bien que l'aventurier ait retenu par cœur leur emplacement, ces cristaux sont trop dangereux pour risquer de tomber entre de mauvaises mains. En attendant, il se repose à l'hôtel – et veille sur le cristal ramené d'Afrique.

Selon que les personnages ont pensé ou non à capturer un des agresseurs, le début de cette enquête sera plus ou moins facilité.

Paris, jungle urbaine

En résumé : lancés dans les bas-fonds de Paris en pleine nuit, les personnages vont débusquer les motards et se lancer dans une course-poursuite effrénée jusqu'à ce que les bandits trouvent refuge à l'ambassade allemande…

Interrogatoire musclé

Méthode la plus simple si les personnages sont parvenus à capturer l'un des motards, l'interroger devrait permettre d'en apprendre plus. L'homme étant un dur, il faudra sans doute se montrer très persuasifs (ce qui ne pose aucun problème à Ironcastle, le bras en écharpe), voire aller chercher les informations directement dans son esprit si un personnage dispose de tels dons.

Voici ce que peuvent apprendre les personnages :

- La bande s'appelle les Roues de Feu. Ce sont de simples malfrats des bas-quartiers, qui d'habitude se contentent de racket ou de braquages.
- Ils ont été embauchés par un homme qui n'a pas dévoilé son nom, mais parlait avec l'accent allemand. Celui-ci voulait le plan permettant de trouver la forêt de cristal – et il a payé cher pour ça.
- Les Roues de Feu devaient lui remettre ces coordonnées au plus vite après les avoir obtenues.
- La bande a comme quartier-général une vieille usine désertée, dans les quartiers Est de la capitale.

Avec ces informations, les personnages peuvent aller traquer les malandrins dans leur tanière.

Pister les prédateurs

Si par contre les personnages n'ont pas pensé ou pas pu capturer un motard, il va leur falloir trouver un autre moyen de procéder.

Voici les méthodes à leur disposition :

- Des personnages ayant des Pouvoirs adéquats (super-sens, psychométrie, etc.) peuvent parvenir à remonter une piste jusqu'à la base des Roues de Feu. Cela ne sera pas évident de nuit et sous la pluie, mais des traces de pneus des motos peuvent peut-être être exploitées – avec un

gadget superscientifique qui les rendrait luminescentes par exemple. Au pire, Ironcastle est le meilleur chasseur du siècle et peut leur apporter son aide – en gardant à l'esprit qu'il est blessé et pas dans son environnement de prédilection.

- Si les personnages ont des contacts dans la police ou dans la pègre (parmi les Habits noirs par exemple), ils peuvent en jouer pour réunir des informations sur les Roues de Feu. Échange de bons procédés ou pots de vin leur permettent d'apprendre le nom de la bande, ses activités habituelles et l'emplacement de son quartier-général.

D'une manière ou d'une autre, les personnages en possession de ces informations sont prêts à aller débusquer les brigands.

Éviter l'incident diplomatique

L'usine où les Roues de Feu ont leurs quartiers est vaste et sombre, emplie de bruits inquiétants. S'y infiltrer n'est pas forcément difficile, mais s'y orienter est déjà plus dur. Il s'agit d'une petite jungle de métal et de pierre, à la faune interlope (clochards, rats, Vampyres pourquoi pas ?).

Lorsque les personnages arrivent, les motards se préparent à quitter leur base – visiblement pour aller remettre le fruit de leur larcin à leur commanditaire. S'ils sont attaqués, une partie d'entre eux fera son possible pour neutraliser les personnages tandis que quelques-uns s'enfuiront ventre à terre.

Les personnages devront déjà se débarrasser de ceux qui les retiennent et se lancer à la poursuite des autres : là encore, une scène d'action palpitante doit être mise en place. Une poursuite au sein de Paris, à la lueur des lampadaires et des phares, le bruit des moteurs et des coups de feu rythmant les coups d'éclat des uns et des autres. Ajoutez la police qui s'en mêle – voire le CID – et il y a de quoi provoquer une belle pagaille dans les rues de la capitale !

Hélas, malgré leurs efforts les personnages n'arriveront pas à arrêter tous les motards. Ceux-ci utilisent leur mobilité, se séparent et se regroupent afin de perdre leurs poursuivants. Ils finissent par arriver à l'ambassade allemande... et y pénètrent in extremis, sous les yeux des personnages !

Il est bien sûr impossible de les suivre. Si les personnages demandent à entrer, ils sont poliment éconduits par les soldats de faction, qui nient en outre avoir laissé passer des motards quelques minutes plus tôt. Et rapidement, ils voient les imposants dirigeables noirs frappés de la croix gammée se mettre en branle, direction le Sud…

stratogyre contre zeppelins !

En résumé : ayant appris que la carte est probablement entre les mains des hommes de Mabuse, les personnages vont se lancer à la poursuite des zeppelins de Sun Koh, les affronter au dessus de l'Afrique et s'écraser en pleine jungle après une bataille épique.

Trouver un moyen de transport

Les personnages comprennent à présent que Mabuse compte faire main-basse sur les cristaux, sans doute pour augmenter encore sa puissance hypnotique déjà considérable. Prévenir Ironcastle est indispensable, lui seul sachant encore où se trouve la forêt de cristal.

La solution la plus simple pour le contrer est de se lancer à la poursuite des forces allemandes et de les intercepter avant qu'elles n'arrivent à destination. Mais pour cela, les personnages auront besoin d'un véhicule aérien suffisamment puissant pour rattraper les dirigeables noirs… L'avion d'Ironcastle peut faire l'affaire au pire (ou le véhicule des personnages, s'ils ont investi des points de Ressource pour cela), mais la meilleure solution est d'aller emprunter ce qui se fait de mieux en matière d'aéronef : un stratogyre du CID !

Se faire recevoir par le Nyctalope en sa forteresse de Montmartre n'est pas chose aisée, mais en faisant jouer leurs relations ou leur réputation et en expliquant bien la situation aux agents du CID, les personnages devraient pouvoir rencontrer Léo Saint-Clair – en dernier recours, le Meneur de Jeu peut utiliser Ironcastle comme deus ex machina, l'aventurier connaissant le chef du CID…

Bien que réticent à prêter l'un de ses aéronefs, le Nyctalope comprend rapidement la situation et accepte finalement de confier un stratogyre (dont la description se trouve p.47 du Livre de Base) en urgence aux personnages, pendant que lui-même voit ce qu'il peut faire de son côté sans risquer l'incident diplomatique – il ne peut rien promettre, hélas.

Poursuite !

Un agent du CID nommé Évrard (p.80 du Livre de Base) guide les personnages jusqu'à l'embarcadère des stratogyres. Il se présente comme leur pilote pour cette aventure – et il semble plus qu'honoré d'accompagner les personnages (si ceux-ci ont un score de Célébrité positif) et Hareton Ironcastle.

Le stratogyre finit par décoller et se lancer dans la direction prise par les zeppelins superscientifiques. Hélas, ceux-ci disposent d'une large avance et même un stratogyre du CID mettra du temps à les rattraper. Durant ce début de trajet, les personnages peuvent se reposer ou se familiariser avec les diverses commandes de l'aéronef, notamment les postes de tir : mitrailleuses et canons à onde de choc équipent en effet ce modèle. C'est également le bon moment pour se faire raconter la découverte d'Ironcastle, les cristaux, leur intérêt pour Mabuse, etc. Il est essentiel que les personnages comprennent l'importance de la forêt de cristal pour la superscience afin que le dilemme final leur pèse. L'aventurier peut leur montrer son cristal : les personnages (surtout ceux disposant de dons mentaux) percevront, en le touchant, des bribes de souvenirs lointains (des images psychiques d'animaux, d'indigènes, etc.) et sentiront que le cristal s'imprègne des leurs en luisant doucement. Le contact est tiède et agréable – et leur laisse une impression étrange, comme une rencontre avec un être insolite mais amical, la tentative d'une communication sous-tendue par une saine curiosité.

Après plusieurs heures de vol, le stratogyre survole enfin l'Afrique. La température s'est bien réchauffée depuis Paris et la lumière du soleil permet de rapidement apercevoir un cortège de zeppelins de différentes tailles à l'horizon. Alors qu'ils se rapprochent, les personnages peuvent en voir deux se détacher du groupe pour se porter à leur rencontre ! Il s'agit de petits zeppelins de combat, moins massifs que les autres mais bien plus mobiles. Les premiers tirs sifflent autour du stratogyre…

Au cœur de la bataille aérienne

Les zeppelins de combat affrontent le stratogyre pendant que le reste du cortège se dirige vers sa destination. Il va falloir que les personnages s'en débarrassent avant de pouvoir continuer la poursuite. *(voir page ci-contre)*

l'étonnant voyage avec Hareton Ironcastle

En résumé : se remettant d'un crash aérien, les personnages se retrouvent perdus dans la jungle. Il va leur falloir y survivre en progressant dans la direction du site des cristaux. Le temps perdu sera hélas mis à profit par Sun Koh pour commencer l'exploitation de la forêt…

Un réveil douloureux

Endommagé de toute part, le stratogyre des personnages a fini par s'écraser violemment. Le choc a été tel que les personnages ont probablement tous été assommés. Ouvrant les yeux après plusieurs heures d'inconscience, ils peuvent constater les dégâts : le véhicule est brisé au-delà de toute réparation, totalement inutilisable…
Plus grave : Évrard est grièvement blessé. Il va falloir mobiliser toutes les ressources médicales pour le maintenir en vie (le stratogyre contient une trousse d'urgence). Ironcastle et les personnages vont à peu près bien même si le choc les a secoués (ils sont tous au Niveau de Blessures Touché au moins) mais les blessures de l'aventurier se sont rouvertes. La première chose à faire est de dresser un bivouac de fortune pour soigner le pilote du CID, se remettre de leurs blessures et surtout permettre à Ironcastle de se repérer.

Où qu'ils regardent, les personnages sont entourés d'une jungle si dense qu'il est même difficile d'apercevoir le soleil – ce qui n'empêche pas la chaleur d'être aussi étouffante qu'humide. Insectes et reptiles grouillent partout autour d'eux et au-dessus, les cris inquiétants d'animaux inconnus se font entendre. Cette jungle mystérieuse instille un sentiment de malaise palpable – même Ironcastle reste sur ses gardes.

Une Afrique chimérique

Le Meneur de Jeu n'a aucun besoin d'être précis ou cohérent dans sa description de l'Afrique. Il s'agit là du Continent noir tel que le voyaient les gens dans les années 1930 : un fantasme fait de jungles, de déserts, de moiteur, de tribus étranges, d'animaux exotiques, etc. Qu'importe que la savane y côtoie un marécage puant, l'essentiel ici est de jouer sur le dépaysement et le sentiment de danger.

Gérer cette bataille

Les zeppelins et le stratogyre sont considérés comme ayant des Niveaux de Blessure comparables à ceux des personnages. La Ténacité du stratogyre est de 8 et celle des zeppelins de 7.

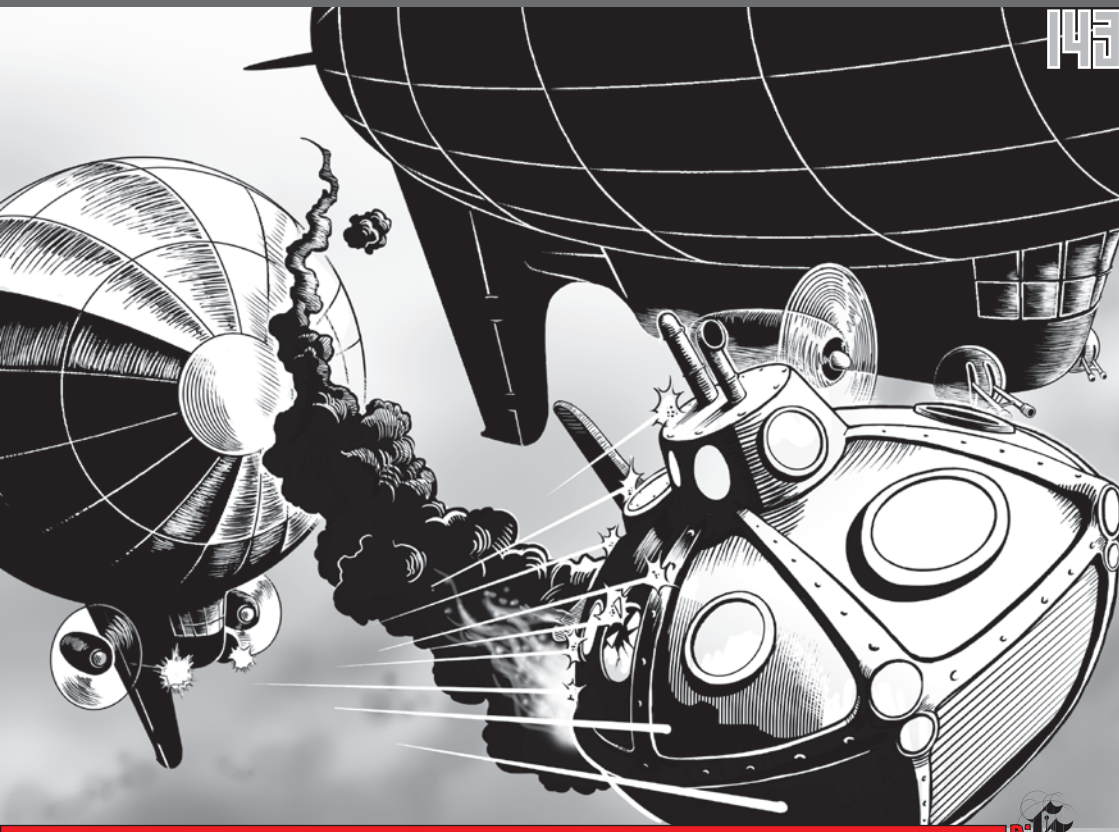
Les zeppelins sont équipés de mitrailleuses (p.205 du Livre de base) et chacun dispose d'un canon (dommages = 10, un tir tous les 3 tours). Le stratogyre dispose lui aussi de mitrailleuses et d'un canon à ondes de choc (dommages = 8, un tir tous les 2 tours).

Les personnages utilisent les règles de combat classiques (p.196 du Livre de Base), mais doivent se servir des armes embarquées du stratogyre. Les dommages sont également encaissés par le véhicule. C'est Évrard qui le pilote : il est donc le seul à pouvoir faire des Tests de défense, à moins qu'un personnage le remplace à son poste.

Les personnages qui le peuvent grâce à leurs Pouvoirs ont la possibilité d'attaquer directement les zeppelins (vol, rayons énergétiques, etc.) voire de les aborder pour en éliminer l'équipage.

C'est au Meneur de Jeu de rendre cette scène mémorable : l'affrontement de véhicules superscientifiques dans le ciel africain avec manœuvres aériennes, canonnades, balles qui sifflent et percent les coques, alarmes qui hurlent, etc.

Mais au final, même vainqueur, le stratogyre doit se retrouver tellement endommagé qu'un atterrissage en catastrophe est la seule option. Selon leurs Pouvoirs et compétences, les personnages peuvent le rendre plus ou moins délicat mais ce crash doit avoir lieu.



Une progression difficile

Après un temps de repos, il est temps de se mettre en route. Ironcastle sait à peu près vers où se diriger. Selon leurs Pouvoirs, les personnages auront plus ou moins de mal à tracer leur chemin à travers la jungle mais dans tous les cas, la progression doit être pénible : la chaleur, les insectes, les blessures menaçant de s'infecter, Évrard dans le coma qui les ralentit (mais il est possible de l'abandonner pour aller plus vite : les personnages feront-ils un tel choix ?), etc.

Quelques évènements peuvent émailler la semaine que les personnages vont mettre pour arriver finalement à destination (cf. encart ci-contre. Le Meneur de Jeu est bien sûr libre d'en inventer d'autres).

Finalement, après plusieurs jours de périple, les personnages finissent par sortir de la jungle pour déboucher sur un paysage de savane. Ils peuvent apercevoir au loin un village, et juste à côté l'immense cratère qui luit d'un éclat bleuté.
Les voici à destination.

des dilemmes emboîtés

En résumé : arrivés sur le chantier de Sun Koh, les personnages vont devoir mettre au point un plan d'action. Entre la tribu réduite en esclavage par les Allemands et les cristaux transférés dans les zeppelins, il faudra faire des choix cornéliens afin d'empêcher Mabuse d'acquérir cette manne télépathique.

Le chantier

La joie des personnages d'être arrivés à destination est de courte durée : en effet, tout le site est occupé par les hommes de Sun Koh.
Ainsi, le village a été réquisitionné et sert de quartier-général ; les zeppelins y sont amarrés. Certains indigènes (femmes et enfants principalement) sont enfermés dans un vaste enclos, parqués comme des bêtes. La forêt de cristal est désormais sillonnée de rails et de wagonnets et ce sont les indigènes qui triment à « cueillir » les cristaux, les mettre dans des containers et pousser les wagonnets jusqu'au site d'embarquement vers les dirigeables. Le tout sous la surveillance de soldats brutaux et braillards.

Ironcastle serre les poings en voyant cela. Les personnages doivent aussi ressentir l'infamie de ce spectacle : Sun Koh, en parfait tenant de la théorie suprématiste, traite les Noirs tel du bétail – il y a des relents de l'anti-être ici et des personnages sensibles aux remous de l'Hypermonde le sentiront.

en chemin...

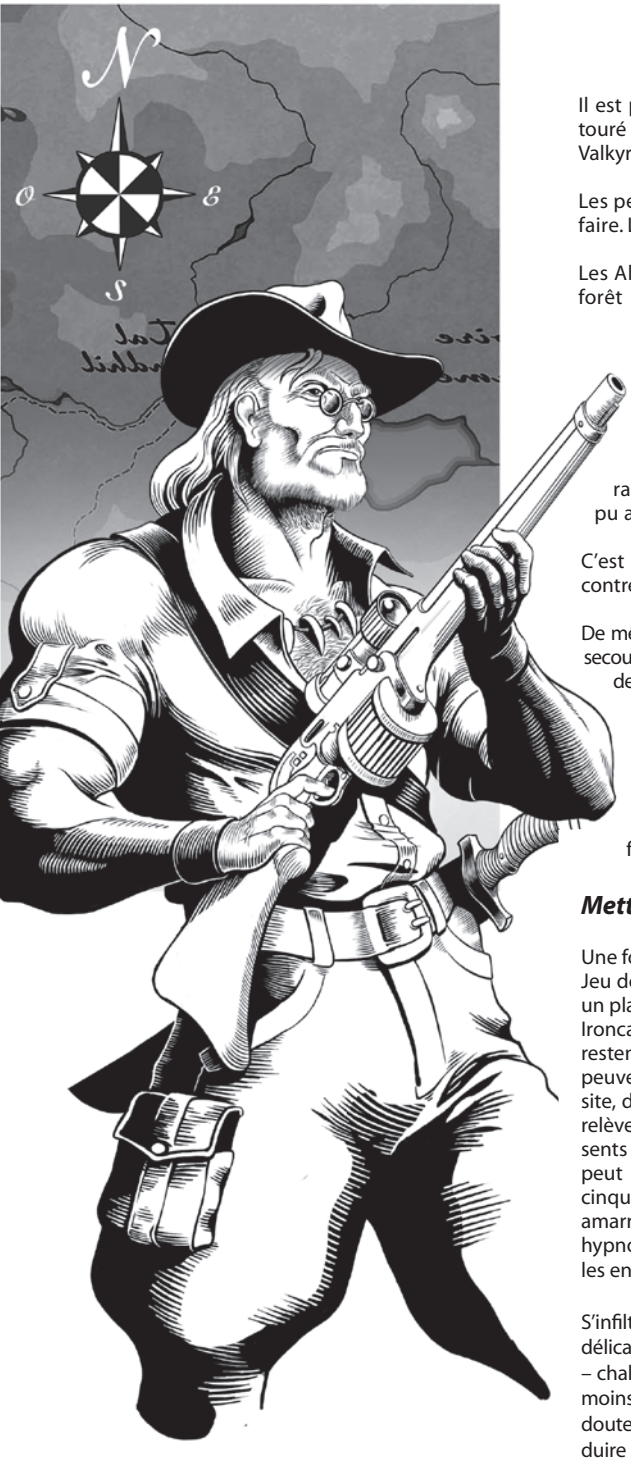
- Une étrange tribu les traque sans relâche. Ne venant jamais les affronter directement, les indigènes dressent des pièges, attaquent à la faveur de la nuit, dérobent leurs vivres, etc.

- Ils entrent sur le territoire d'une puissante panthère. L'animal se porte à leur rencontre, prêt à se battre. Il est possible de la faire fuir ou de l'amadouer notamment en utilisant le cristal pour communiquer des sentiments et des émotions, ou en changeant d'itinéraire. Ironcastle répugne à tuer inutilement un animal protégeant son territoire et probablement sa portée…

- Il faut traverser des marais sombres. Ici, sables mouvants, crocodiles affamés et moustiques porteurs de maladies inconnues sont le principal danger. Il faudra sans doute fabriquer un radeau pour parcourir les chenaux boueux.

- Une singularité magnétique brouille la boussole d'Ironcastle – ainsi que tout le matériel superscientifique en possession des personnages. Il va falloir compter sur les bonnes vieilles méthodes d'orientation, dans une jungle dont même le soleil n'arrive pas à percer les frondaisons. Là encore, utiliser le cristal peut s'avérer salutaire : celui-ci se met à briller plus intensément en se rapprochant de ses congénères.

- Une nuit, un violent orage éclate. Après une pluie diluvienne, un éclair vient frapper un arbre non loin du campement des personnages. La chute qui s'ensuit n'est pas le pire danger : rapidement, le feu se répand et fait fuir en masse les animaux. Les personnages vont devoir échapper aux flammes et à des troupeaux paniqués…



Il est possible d'apercevoir le dernier Atlante, entouré de sa garde de Crânes et accompagné par la Valkyrie, superviser les travaux d'un air nonchalant.

Les personnages doivent à présent décider quoi faire. La situation est complexe…

Les Allemands savent désormais où se trouve la forêt de cristal. Certains échantillons sont probablement en partance pour Berlin. La meilleure solution : la détruire pour empêcher Mabuse de faire totalement main-basse dessus. Mais, en bons superscientifiques qu'ils sont, les personnages hésiteront sans doute à en arriver à une telle extrémité : anéantir une race extra-terrestre si intrigante, dont ils ont pu apprécier la compagnie d'un membre…

C'est pourtant le meilleur – le seul ? – moyen de contrer les desseins allemands.

De même, il faut décider de la meilleure manière de secourir les indigènes. Ironcastle les considère comme des amis et se sent responsable de leur sort ; si les personnages ne s'émeuvent pas de la façon dont sont traités ces « sauvages » (ils sont après tout des individus des années 1930 !), l'aventurier insistera pour les délivrer. D'ailleurs, libérer les Noirs permet aussi de semer la confusion sur le chantier et d'avoir des alliés, facilitant de fait l'infiltration des personnages…

Mettre au point le plan

Une fois ces problématiques posées, le Meneur de Jeu doit laisser le temps aux joueurs de peaufiner un plan d'action.
Ironcastle connait bien les environs et tant qu'ils restent relativement discrets, les personnages peuvent effectuer des repérages tout autour du site, dresser une carte des lieux, chronométrer la relève des soldats ou compter les effectifs présents – outre le dernier Atlante et la Valkyrie, on peut voir une dizaine de Crânes ainsi qu'une cinquantaine de soldats ; quatre zeppelins sont amarrés au village. Au sein du cratère, trois robots hypnotiseurs *(p.108 du Livre de Base)* endorment les envies de rébellion des indigènes.

S'infiltrer sur le chantier et le village va s'avérer plus délicat, mais possible. La garde est plutôt relâchée – chaleur et relative tranquillité rendant les soldats moins vigilants. Et les personnages disposent sans doute de Pouvoirs divers leur permettant de s'introduire sur les lieux. Voici ce qu'ils peuvent découvrir :

- Non loin du cratère se trouvent quelques baraquements en bois. Ils contiennent divers outils (pelles, pioches…) mais surtout des explosifs en grande quantité – ayant notamment servi à creuser des tranchées d'accès vers la forêt de cristal.

- Sun Koh est sous bonne garde, constamment escorté par ses Crânes (p.109 du Livre de Base). Il passe le plus clair de son temps dans son zeppelin amiral et s'apprête à regagner Berlin, laissant la Valkyrie gérer le chantier. Les personnages n'auront ainsi pas l'occasion de l'affronter directement, voyant son dirigeable repartir lentement vers l'Europe.

- L'enclos enfermant femmes et enfants n'est que peu surveillé et facilement accessible.

- Au contraire, la forêt de cristal est bien gardée : entre les soldats et les robots hypnotiseurs, il sera difficile de s'approcher.

- Le village est assez grand et propice à l'infiltration, puisque déserté par les indigènes. La Valkyrie a pris ses quartiers dans la maison du chef.

Passer à l'action

Il est temps pour les personnages d'en finir avec cette affaire.
Quel que soit le plan mis au point, il faudra batailler rude et affronter le danger. Voici les quelques évènements qui peuvent se produire selon les décisions prises :

- Libérer femmes et enfants puis les mettre à l'abri dans la jungle est l'action la plus aisée (il n'y a que quelques gardes à neutraliser) mais elle donnera l'alerte rapidement, compliquant la suite des opérations. Par contre, les indigènes sachant leurs familles à l'abri n'hésiteront pas à se révolter aux côtés des personnages par la suite.

- S'emparer des explosifs et les placer autour du cratère pour le faire s'effondrer sur la forêt de cristal est déjà plus délicat. Les baraquements sont surveillés du fait de leur contenu et le site est globalement bien sécurisé.

- Si les personnages veulent avoir une chance, il leur faut rallier les indigènes réduits en esclavage. Et pour cela, il va falloir aller détruire les robots hypnotiseurs et neutraliser les contremaîtres. C'est sans doute la partie la plus délicate du fait de l'opposition musclée et du timing serré : il faut évacuer tout le monde avant que les explosifs ne détruisent tout.

- Si les personnages sont consciencieux, ils voudront sans doute détruire aussi les dirigeables (contenant quelques tonnes de cristaux). Car aux premiers signes de trouble, ceux-ci lèvent l'ancre et repartent à Berlin. L'effet de surprise est le meilleur allié possible pour cette entreprise (infiltration pour neutraliser les équipages par exemple). De plus, s'emparer d'un zeppelin permet aux personnages d'avoir un moyen de transport pour rentrer à Paris.

Au final, au milieu des flammes, des explosions et des tirs, la Valkyrie escortée de cinq Crânes se porte à la rencontre des personnages. Furieuse au-delà de toute raison, elle se lancera dans le combat avec toute sa puissance, frappant pour tuer. Ce combat doit être épique et mortel – afin de montrer aux personnages le fanatisme des affidés de Mabuse et la cruauté des Crânes. C'est l'affrontement final, le climax d'une épopée pleine de péripéties.

conclusion douce-amère

Si les personnages ont bien manœuvré, ils ont réussi à neutraliser le contingent allemand et à libérer la tribu. Hélas, pour empêcher le maître de Berlin de gagner encore en pouvoir, ils ont du commettre un crime contre la superscience en enterrant définitivement une merveille de l'Hypermonde : une race extraterrestre de cristaux télépathes semi-conscients.

Heureusement, il en reste quelques « boutures » au village ainsi que l'échantillon d'Ironcastle. Peut-être sera-t-il possible de « replanter » la forêt de cristal quand les tyrans comme Mabuse auront enfin été destitués et ne menaceront plus le monde ? Mais dans ce cas, Sun Koh pourra en faire autant des quelques spécimens qu'il a emporté avec lui… Plus que jamais, l'avenir est incertain en ces temps troublés.

Il convient désormais de regagner Paris après toutes ces aventures.
Ironcastle est quasiment chez lui en Afrique, il saura donc guider les personnages vers l'Europe mais cela prendra du temps – à moins qu'un zeppelin allemand ait pu être dérobé, permettant un retour bien plus confortable et rapide.

Dans tous les cas, le Nyctalope demandera aux personnages un rapport complet – bien qu'officieux – sur ce qui s'est passé en Afrique.

Infection

phase 1

INFECTION est une campagne survival-horror générique en 2 épisodes à suivre dans DI6DENT. L'action se déroule en France, à notre époque, mais est adaptable à d'autres univers (des conversions allant dans ce sens seront mises à disposition sur www.di6dent.fr)

illustrations : Julien De Jaeger

SYNOPSIS

Victimes ou témoins d'un accident de la route, les PJ sont rapatriés d'urgence dans l'hôpital le plus proche. Peu après, certains blessés se mettent à agresser patients et aide-soignants. L'infection vient de commencer et il ne reste plus qu'une seule solution : survivre. Retranchés dans l'hôpital, les personnages devront trouver le moyen d'en sortir tout en gérant les survivants coincés avec eux. Leur sauvetage ne sera malheureusement que de courte durée. Propulsés en pleine ville, ils devront trouver un moyen de s'en éloigner le plus rapidement possiblement. Ils croiseront alors la route d'un groupe de fanatiques inquiétants.

l'origine

Avensis est un laboratoire pharmaceutique qui connait depuis quelques mois des difficultés de croissance. Malgré des bénéfices conséquents, la courbe stagne depuis un moment, ce qui ne plait pas aux actionnaires. Howard Finley, le directeur général, décide alors d'élargir son domaine d'activité et rachète Biocide, une société spécialisée dans les pesticides. L'idée est d'intégrer une nouvelle bactérie dans un pesticide et d'être ensuite les seuls capables de fournir le médicament contre ce nouveau mal. Après quelques mois de recherches et d'analyses entre les deux laboratoires, le pesticide est trouvé et prêt à être commercialisé. Alors que deux camions, en provenance de Londres, sont en route pour livrer ce nouveau «poison» aux agriculteurs du nord de la France, un accident survient sur l'autoroute A1 - près de Seclin. Plusieurs voitures sont impactées ainsi qu'un des deux camions de la société Biocide. Pendant ce temps, l'autre camion poursuit sa route vers le sud de la France.

Sur place, difficile de comprendre les causes de l'accident, même pour la police ; les témoignages, confus, évoquent un véhicule qui aurait

par Vincent Ziec, Laurent Devernay, Ludovic Papais et Julien De Jaeger

perdu le contrôle, se serait déporté brutalement sur la voie de droite, et aurait percuté le camion Biocide, le second ayant échappé de justesse au carambolage. Dans le chaos ambiant, impossible de retrouver le conducteur du véhicule à l'origine de l'accident.

introduction

Des pré-tirés sont fournis sur www.di6dent.fr avec, pour chacun, un exemple d'implication qui les fait entrer directement dans le scénario. L'idée générale est de les impliquer directement dans l'accident. Pour cela, si les joueurs décident de créer leurs propres personnages, il reste possible de s'inspirer malgré tout des pistes proposées pour les pré-tirés. Suivant leur métier, certains pourront intervenir avec les secours. Pour les autres, ils peuvent par défaut être présents sur la route alors que survient le carambolage.

scène 1 : urgences

Victimes du carambolage et secours se retrouvent aux urgences mais ne sont pas tirés d'affaires pour autant.

[ARRIVÉE À L'HÔPITAL]

Les blessés et les secours se dirigent en masse vers le centre hospitalier de Seclin. Au pied de cet bâtiment massif et moderne se trouve l'aile dédiée aux urgences. Devant celle-ci s'agglutinent déjà les ambulances malgré l'heure très matinale. Le parking réservé aux particuliers semble lui aussi bien chargé.

Arrivés aux urgences, les PJ passent devant plusieurs salles d'attente bondées et d'autres salles occupées par les victimes de l'accident. On comprend vite que le personnel soignant est débordé par les événements. Le bruit ambiant se résume à des gémissements ou des cris de douleur. Le personnel ne cesse de crier «Un médecin ! Un médecin d'urgence s'il vous plait !».

Les PJ sont placés dans une salle, au premier étage, un peu à l'écart de tout ce brouhaha. Il y a d'autres victimes de l'accident avec eux. Apparemment, l'endroit est réservé aux accidentés les moins touchés. C'est l'occasion de faire intervenir quelques PNJ et de mettre leurs souvenirs en commun :

- C'est un camion citerne qui s'est retourné et a provoqué l'accident.
- Les ambulanciers et les pompiers sont rapidement intervenus. Les premiers essayaient de secourir les gens, tandis que les seconds tentaient d'arrêter le flux de liquide provenant du véhicule.
- D'après son logo, le camion appartenait à la société Biocide. Mais personne ne la connait.
- Certains toutefois affirment qu'il y avait deux camions pratiquement identiques. Un seul semble avoir été impliqué dans l'accident.
- Quelques PNJ toussent : *«Bordel, je ne sais pas ce que c'était ce produit, mais en tout cas, c'était pas bon à respirer...»*
- Les PJ peuvent également appeler un de leurs proches s'ils le désirent. Il y a un téléphone dans la pièce.

les zombies

Ce terme est ici un abus de langage car il désigne les victimes d'une infection. Celle-ci se transmet par le sang et la salive. Elle ne touche pas les morts. Ne vous attendez donc pas à les voir se relever en masse sous prétexte qu'il n'y aurait plus de place en enfer. Les effets sont très rapides pour les contaminés. Au bout de deux ou trois heures apparaissent fièvre et toux violente, le pouls se faisant de plus en plus élevé rapide. Six heures après le contact avec le virus, le cœur du malade finit par lâcher et celui-ci devient aussitôt un être enragé mû par la seule envie de se repaître des vivants encore sains. Ces êtres plus vraiment humains sont rapides et vicieux. Ils semblent sentir ceux qui ne sont pas encore contaminés et se nourrissent exclusivement de chair humaine.
Petite subtilité supplémentaire qui va accélérer la propagation du virus : il peut se transmettre par voie aérienne via les pesticides. En conséquence, les personnages ne craignent rien s'ils sont juste en présence de contaminés mais tout se complique dans une zone où ils sont particulièrement nombreux voire où les pesticides se seraient répandus. Ce serait le cas par exemple s'ils se trouvaient à proximité d'un camion de pesticides qui se renverse et dont la citerne se retrouve éventrée...

C'est également le moment pour rendre un minimum attachants les autres accidentés. Eux aussi ont une famille quelque part, un boulot où ils devraient déjà être sous peine de se faire virer, des tics et un caractère propre. Un jeune homme au front entaillé tente de rassurer une dame âgée au bord des larmes. Un bellâtre entre deux âges essaie de réconforter une plantureuse jeune femme agitée par de violentes quintes de toux. S'ils n'ont pas un minimum de « relief », les personnages n'auront aucune raison de s'en préoccuper par la suite.

[LA CONSULTATION]

Un médecin entre dans la salle et demande à voir chaque PJ, un par un, pour une consultation. En dehors de quelques analyses «classiques» le médecin posera une série de questions pour s'assurer de la lucidité de chacun et déterminer si le patient souffre d'un choc post-traumatique. D'un point de vue ludique, ces questions servent à enrichir le background du personnage. Voici quelques exemples de questions :

- Quel est votre nom ?
- Avez-vous des proches ? Si oui, les avez-vous prévenus ?
- De quoi vous souvenez-vous ?
- Suivez-vous actuellement un traitement particulier ?

[PREMIÈRE VICTIME]

De retour dans leur salle de repos, l'un des PNJ (celui qui toussait le plus) se met à cracher du sang. Pris d'une crise de toux incontrôlable, il s'effondre avant que le personnel médical ait eu le temps d'intervenir. Si les PJ sortent pour appeler de l'aide, ils constatent que d'autres victimes sont «tombées» et que plusieurs médecins tentent de les réanimer. Voyant le sort qu'ils peuvent subir, les autres sinistrés paniquent (ce qui n'aide pas le personnel....). Tous essayent de sortir de la salle de repos pour s'éloigner le plus rapidement possiblement. Une fois dans le couloir, certains poussent de grands cris et tentent de tenir éloignés ceux qui cherchent à s'approcher de la salle. Malheureusement, cet acte plein de bonne volonté va surtout causer plus de problèmes. Déjà la rumeur d'une maladie mortelle se propage rapidement et atteint les autres personnes impliquées dans l'accident. Le personnel tente tant bien que mal de ramener tout le monde au calme. Un médecin bedonnant âgé d'une cinquantaine d'années se retrouve au sol au cours d'une bousculade. Si rien n'est fait pour l'aider à se relever, il est légèrement blessé. Ses lunettes cassées et le nez en sang, il persiste à vouloir faire régner le calme. Le badge sur sa blouse indique son nom : René Messier.

Quelques dizaines de minutes plus tard, un accidenté laissé pour mort se relève et se jette sur la personne la plus proche (qui se trouve être aussi juste à coté d'un PJ) et lui arrache une partie du cou avec les dents. Félicitations, votre PJ vient de prendre sa première douche de sang.

Si aucun joueur ne réagit, un infirmier tente de séparer l'agresseur de sa proie. À son tour, l'infirmier se fait mordre le bras. Quelques instants plus tard, il tombe au sol avant de se relever, les yeux fous, et de se jeter sur un jeune homme venu s'enquérir de son état.

- Si les PJ sont attentifs, ils constatent que d'autres patients, supposés morts, se remettent à bouger.
- Il est également possible de calmer ces patients enragés avec un des objets contondants disponibles dans la pièce (chaise, extincteur, matériel médical, etc...).

Les autres patients s'empressent de s'emparer d'éléments du mobilier pour s'acharner sur ceux qui sont revenus à la vie. En particulier, le bellâtre (répondant au nom de Maxime Ostrel) n'hésite pas à écraser le crâne de la jeune femme qu'il tentait de draguer lorsque celle-ci tente de lui arracher la gorge. Sans intervention extérieure, il passe deux bonnes minutes à lui marteler la tête avec une chaise. Recouvert d'éclaboussures de sang et de morceaux qu'il est préférable de ne pas chercher à identifier, il a le souffle court, et met quelques secondes à réaliser ce qu'il vient de faire.

scène 2 : chaos

La situation, déjà catastrophique, va en empirant. Les personnages doivent lutter pour survivre. Leur altruisme les poussera peut-être même à tenter de secourir d'autres survivants.

[PAUSE]

À l'issue de la première scène, laissez le silence s'instaurer pour que les joueurs prennent le temps de réaliser ce qu'il vient de se passer. La scène est quelque peu surréaliste : personne ne sait vraiment quoi dire. Chacun est couvert de sang, le sien ou celui de quelqu'un d'autre, et ce silence soudain, qui fait suite à une violence comme les personnages n'en avaient probablement jamais vue, est tout sauf rassurant.

Une voix d'homme: *«Bordel ! C'était quoi ça ?!»*
Une voix de femme : *«On ne va pas tous finir comme ça ?* (implorant) *Dites-nous docteur, nous n'allons pas devenir comme ça?!»*
Un infirmier : *«Il m'a mordu le con ! Merde !»*
Un médecin : *«Calmez-vous, calmez vous. Nous allons entamer une série d'analyses pour mieux comprendre ce qui arrive. Ne vous inquiétez pas, tout ira bien».*

[PLUS DE VICTIMES QU'ON NE PEUT EN COMPTER]

Pas vraiment le temps de reprendre ses esprits. Les accidentés précédemment «tombés» ainsi que les mordus, se réveillent et agressent à leur tour les premières personnes à portée de main (oui oui, même les PJ). S'ils tentent de fuir par là où ils sont venus : impossible. Trop de monde bloque le passage. Il faut rester dans l'hôpital et trouver une autre sortie. Aux urgences, c'est un véritable carnage qui est en train de se produire : les hurlements de douleur se mélangent à des grognements bestiaux. Le blanc immaculé des murs a laissé place à un rouge sang dégoulinant.

Sans aucune information sur les véritables moyens de propagation de cette folie, la paranoïa s'empare de la plupart des survivants, et peut-être des PJ eux-mêmes. Sachez en profiter si vous sentez que la pression ne reste pas à un niveau assez élevé : l'un des PJ est persuadé qu'un autre a ingéré du sang, une blessure anodine qui suscite la méfiance de tous.

les infectés

À partir de ce moment, les infectés, ou enragés, ou zombies, selon le bon vouloir de vos joueurs, deviennent une menace permanente. Ils gagnent rapidement en nombre, et leur présence - ou la simple sensation de leur présence - doit être oppressante pour les personnages. Ils peuvent intervenir à chaque instant, pour vous permettre de relancer la partie ou de presser les joueurs à prendre une décision rapide.

[IL FAUT FUIR !]

Si les PJ y pensent, il y a des plans d'évacuation accrochés dans chaque allée. Ils peuvent alors franchir quelques couloirs afin de trouver une pièce sans victime ayant un lien avec l'accident. Quoi qu'ils fassent, ils seront suivis par les infectés, de plus en plus nombreux. S'ils croisent quelques membres du personnel, ceux-ci ne comprennent pas leur état de panique...jusqu'à ce qu'ils aperçoivent les enragés qui les poursuivent. Un médecin, qui tente de fuir avec eux, leur indique une salle de repos où ils pourront se barricader. C'est le seul moyen de ralentir la progression des enragés, et de profiter de quelques moments de répit.

[LA SALLE DE REPOS]

Alors que les PJ réalisent que finalement, non, ce n'est pas leur journée, les autres rescapés tentent de reprendre leurs esprits. Derrière la porte (fermée ? Vous avez vérifié ?), des cris de douleur et autres hurlements inhumains se font entendre. À travers la fenêtre, il est possible de constater que c'est le chaos à l'extérieur. Sur le parking gisent des cadavres en partie dévorés. Il n'y a pas âme qui vive en-dehors d'une vingtaine de contaminés.
C'est l'occasion de faire le point sur la situation et de comprendre un peu ce qu'il se passe.

Survivants

Un médecin, 5-6 infirmier(e)s et 3-4 patients. Avec peine, le docteur Messier est parvenu à se mettre hors de danger. Ce n'était pas vraiment facile sans ses lunettes mais il y voit suffisamment pour s'orienter dans l'hôpital. Mais pas forcément assez pour distinguer à coup sûr les zombies des individus bien portants.
Franck est finalement venu à bout de sa terreur initiale. Serrant fermement une barre métallique dans ses mains, il est prêt à en découdre. Son courage vire d'ailleurs parfois à la tendance suicidaire.

Matériel

Un extincteur. Quelques (petits) couteaux et fourchettes dans le coin cuisine. En cas de besoin, les fauteuils et la table basse peuvent être utilisés pour se défendre ou pour bloquer la porte. Un distributeur de boissons et de friandises. Un frigidaire avec quelques vivres. Un distributeur d'eau.

Événements

- Un infirmier tente de sortir par la fenêtre pour retrouver ses proches. On est au premier étage et, si on le laisse sortir, il est intercepté par des infectés au terme d'une course désespérée. Hé oui, ils peuvent courir.
- Un patient tousse. Il se justifiera en disant que *«c'est cette petite course qui lui a fait perdre son souffle. Mais pas d'inquiétude à avoir tout va bien»* (ce qui est vrai, mais vous pouvez laisser planer le doute).
- S'ils ont un portable, les PJ peuvent appeler leurs proches ainsi que les secours.
- Une ambulance percute un obstacle et part dans le décor. Des cris se font entendre.
- S'ils essayent d'ouvrir la porte, ils constatent que le couloir est jonché de cadavres et «d'enragés» errants, mais qu'une sortie est possible.

scène 3 : les secours

Il reste maintenant aux personnages à trouver un moyen de sortir de l'hôpital.

[LA POLICE ARRIVE]

Si les PJ appellent les secours : deux voitures de police (contenant cinq agents au total) arriveront une petite demi-heure plus tard. Les PJ peuvent les voir arriver et ainsi les interpeler par la fenêtre. Ils pourront assister à une course désespérée entre les policiers et les zombies. Deux agents se feront dévorer et trois réussiront à rentrer dans l'hôpital. Rapidement, ils entendront plusieurs coups de feu, puis plus rien...

Durant tout ce temps, même s'ils sont à l'abri, les infectés rôdent près de la salle de repos ; ils sentent leur présence, surtout si l'un des survivants est blessé. S'ils ne sont pas discrets (cris, disputes, etc.), ils seront vite repérés et les assauts contre leur barricade se feront de plus en plus violents. La barricade tiendra tant bien que mal, puis cédera, avant que les policiers (ils ne sont plus que deux) ne les sortent de ce mauvais pas. Ces derniers leur apprendront qu'ils ont intercepté sur la route un autre appel de détresse. Il y aurait donc d'autres survivants dans l'hôpital, et, apparemment, ils seraient sur le toit. De plus, le commissariat central compte envoyer des renforts pour rétablir l'ordre et clarifier tout ce merdier. Les deux policiers recommandent donc d'attendre dans le calme. Le premier, Claude, est un cinquantenaire proche de la retraite qui, même s'il se demande bien ce qu'il fout là, en a vu d'autres et garde son calme. Son autorité naturelle suffit à tempérer son coéquipier, Tony, trentenaire et nerveux. Il faut dire qu'il se demande s'il n'a pas été mordu (mais ne le dira à personne).

[COMME DES RATS]

Surprise ! Ce n'est pas la police qui vient en renfort mais l'armée. Tout le bâtiment est isolé et interdiction de sortir. Une équipe du BRI sera envoyée pour récupérer les survivants et les emmener sur le toit pour une extraction. Ceux qui semblent contaminés ou mordus sont abattus sans pitié, ainsi que tous ceux montrant des signes de rébellion. Aux joueurs de décider s'ils souhaitent tenter leur chance...

[BIG BROTHER]

À travers les haut-parleurs résonnent régulièrement de nouveaux messages provenant d'un membre du personnel. Celui-ci, du nom de Pierre, s'est enfermé dans la salle de vidéo surveillance et signale tout ce qu'il aperçoit sur ses écrans. Il pourra ainsi aider les personnages à se frayer un passage sans encombre s'ils souhaitent se rendre quelque part. Lui-même blessé et très probablement contaminé, il ne souhaite pas que quelqu'un lui vienne en aide. Il se sait déjà condamné. Effectivement, ses messages sont de plus en plus fréquemment entrecoupés de quintes de toux violentes jusqu'à ce qu'il cesse complètement d'émettre.

Il leur signale en particulier une femme et ce qui semble être son enfant enfermés dans une chambre. Celle-ci, qui s'appelle Mélanie, ne veut pas partir sans son fils. Ce dernier, Thomas, semble très mal en point. Blafard, il tousse violemment et est déjà contaminé. Les laisser dans la chambre revient à les condamner tous les deux, les emmener est un risque. Mélanie est prête à risquer sa vie pour protéger son enfant.

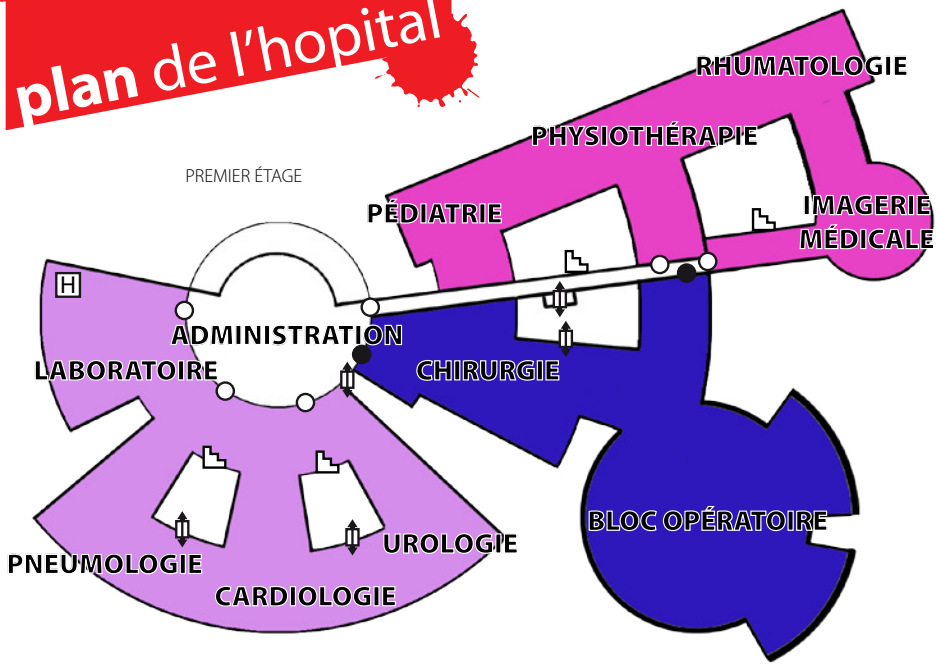
Pierre a remarqué un médecin armé de scalpels se faufiler dans les couloirs et attaquer les autres survivants. Ainsi, il retarde les infectés en leur fournissant de la nourriture pour les occuper. Une fois sa présence signalée via les haut-parleurs, le médecin prend soin d'éviter les caméras de surveillance et d'en débrancher autant qu'il peut. Il est donc doublement dangereux. Tapi dans l'ombre, il pourrait s'en prendre aux personnages. S'ils ne font rien, le fait qu'il ait désactivé les caméras risque de compliquer la suite des évènements.

scène 4 : fuite

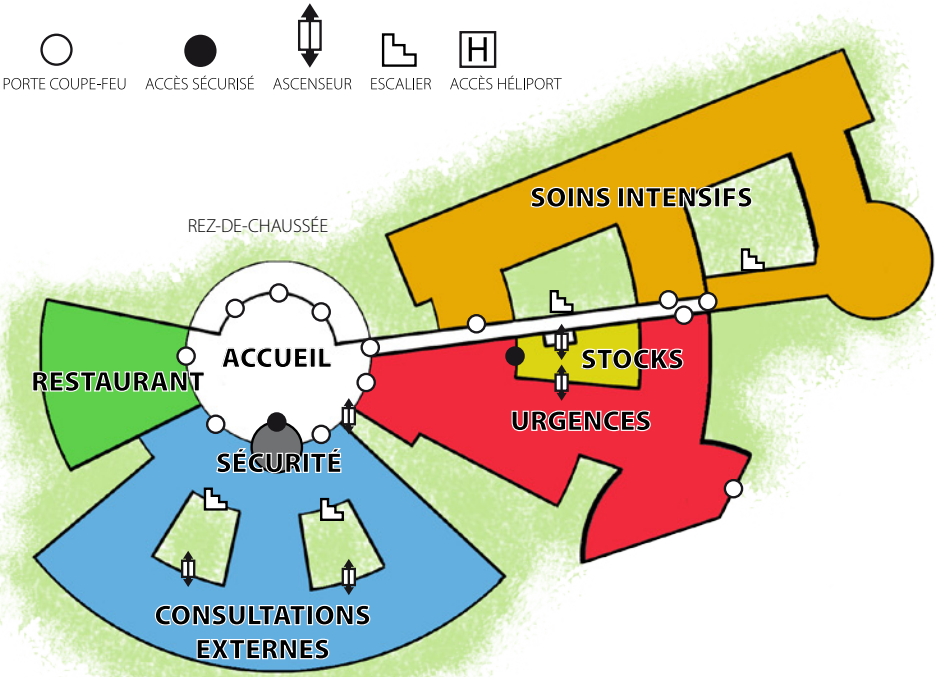
Le groupe de survivants dont les PJ font partie peut tenter une sortie vers le toit de l'hôpital. Les deux agents de police les accompagnent. Dans l'hôpital, ils tomberont nez à nez avec l'équipe de la BRI particulièrement nerveuse. C'est le moment de placer une scène de tension où les PJ devront argumenter pour prouver leur innocence et surtout leur état de santé.

Une fois arrivés sur le toit, les BRI préviennent l'unité d'extraction. Les PJ constatent, par la même occasion, le chaos qui s'est abattu sur la ville (bâtiments en flammes, horizon enfumé, etc…). Le BRI vient de recevoir un message de confirmation de

plan de l'hopital



PORTE COUPE-FEU ACCÈS SÉCURISÉ ASCENSEUR ESCALIER ACCÈS HÉLIPORT



leur base : l'hélicoptère sera là dans 10 minutes. Une poignée de survivants sont déjà sur le toit et attendent recroquevillés de pouvoir être évacués. Un troisième groupe de survivants arrive sur le toit en panique : ils sont poursuivis par une horde de «zombies» (une bonne vingtaine à vue d'œil). Il faut survivre en attendant les secours. La situation devient confuse ; des cris, des coups de feu, les survivants tombent les uns après les autres. Alors que les PJ tentent tant bien que mal de repousser les assaillants, un coup de feu se fait entendre et la tête d'un zombie explose. L'hélicoptère arrive et se pose tandis qu'une nouvelle vague d'infectés fait son apparition. Il va falloir jouer des coudes pour monter à bord car il n'y aura pas assez de place pour tout le monde. La BRI reste courageusement sur place, et tente de repousser les assaillants, mais ce n'est qu'une question de secondes. Dès qu'il n'y a plus de place, l'hélicoptère décolle direction la base militaire. Un survivant de votre choix, enragé de ne pas avoir pu monter, prend une arme sur l'un des cadavres, tire et touche l'hélicoptère. D'après le pilote *« il n'y a rien de grave, on devrait pouvoir tenir jusqu'à la base »*. Sauf que ce ne sera pas le cas.

[MAYDAY]

Durant le vol, un PJ (celui de votre choix) constate qu'il est en train de survoler sa maison. Son quartier semble être touché par les saccages qui ont touché la périphérie de l'hôpital. À cette heure-ci, sa famille doit être à la maison…
Plus généralement, la ville est devenue méconnaissable. Plusieurs incendies se sont déclarés et les routes sont jonchées de voitures arrêtées ou renversées. Sur les toits de certains bâtiments, des survivants font des signes désespérés en direction de l'hélicoptère. Certaines rues semblent envahies par les zombies.

[CRASH]

Après une dizaine de minutes, soit juste assez pour panser quelque blessures, des alarmes résonnent et l'hélicoptère commence à perdre de l'altitude : il va falloir se poser en catastrophe. L'engin subit un atterrissage violent et termine sa course en plein milieu d'un carrefour. Parmi les survivants, il n'y a qu'un seul blessé grave : un médecin (Messier, s'il a survécu jusqu'ici) dont la cuisse est transpercée par une barre de fer. Pour le sauver et stopper l'hémorragie, il faudra trouver un kit de premier secours rapidement. Ça tombe bien, en plein centre ville, il ne doit pas être trop difficile de trouver une pharmacie…

scène 5 : une ville perdue

Trois solutions s'offrent aux joueurs :

- Rester sur place à protéger / surveiller le blessé et envoyer un groupe de PNJ chercher le nécessaire médicale. Les PJ devront donc affronter de nouvelles vagues d'infectés. Avec la possibilité que les PNJ envoyés ne reviennent jamais.

- Partir explorer les environs pour trouver une pharmacie ou un supermarché. Et ce, le plus rapidement et le plus discrètement possible. Si vous êtes bon avec vos joueurs, ils trouveront au bout d'une dizaine de ruelles parcourues, une pharmacie. Fermée, mais probablement abandonné aussi. Vont-ils céder à l'interdit et commencer à voler ce dont ils ont besoin ? S'ils entrent dans la pharmacie, ils trouveront le nécessaire médical pour soigner le médecin.

- Abandonner le blessé. Si c'est un inconnu, vos PJ seront peut-être peu enclins à vouloir tout risquer pour lui...

11

tu ne voleras point

Tôt ou tard, il est plus que probable que les personnages auront recours au vol pour se procurer ce dont ils ont besoin, qu'il s'agisse de nourriture, de matériel ou même d'un véhicule. Dans ce cas, ils entendront retentir un cri de ralliement non loin de là. Un homme en capuche rouge est en train de rallier ses camarades pour mettre la main sur ces criminels et les soumettre à leur jugement. Il ne fait donc pas bon traîner dans le coin, d'autant plus que ces cris attirent également les enragés qui arrivent déjà en masse.

[SECTE]

Quelle que soit l'option retenue par les joueurs, après quelques dizaines de minutes à arpenter les rues ou à attendre (et à abattre quelques zombies qui s'approchent de un peu trop), des psalmodies et des hurlements se font entendre au loin. Puis s'amplifient. Une foule approche.

Ils vont découvrir un cortège funèbre. Un groupe de fanatiques avancent avec des infectés tenus en laisse par de longues barres de fer, tandis que d'autres adeptes sortent des maisons en trainant des survivants (par les cheveux, par les pieds, etc...). Les hurlements viennent de là. Le fidèle présente l'humain devant une sorte de prêtre, puis, après la «bénédiction» de ce dernier, jette l'humain aux zombies. C'est une véritable boucherie qui se passe se déroule sous les yeux des PJ et ils réalisent rapidement la folie et la menace que représente cette secte. C'est à croire que le monde entier est devenu fou en à peine quelques heures : comment ces gens ont pu s'organiser si rapidement ?

Si vos PJ observent le cortège un moment, ils pourront remarquer que les infectés semblent les laisser étrangement tranquilles. À moins que ce ne soit qu'une impression...

Dès qu'une maison est vidée de ses occupants, une sorte d'apôtre (on peut le différencier grâce à une capuche rouge) trace, à l'aide d'une bombe de peinture rouge, un symbole sur la porte d'entrée : un croissant, qui représente symboliquement le changement, la naissance ou la renaissance mais aussi la transformation.

Les PJ doivent réussir un jet de discrétion (15) pour ne pas être repérés. S'ils échouent, mais n'ont pas encore trouvé la trousse de soins : continuent-ils les recherches ou iront-ils prévenir les autres ? S'ils n'ont pas le temps de trouver les soins, vont-ils abattre le blessé ? Quoi qu'il en soit, dès qu'ils auront prévenu les autres survivants restés près de l'hélicoptère, il n'y aura plus de temps à perdre. Si les discussions concernant le médecin blessé prennent trop de temps, un militaire prendra son arme et l'abattra d'une balle dans la tête. Sans remord. L'intention est louable, mais risque d'attirer les fanatiques. Là, plus de doute : il faut fuir. Et vite, en volant une voiture (en espérant qu'il n'y ait pas d'infecté dedans), ou en courant, tout simplement... (un PJ ou PNJ qui habite à moins de deux kilomètres peut inciter les autres à aller chez lui).

La Doctrine

Voici la doctrine que psalmodie le prêtre, à lire aux joueurs

« Mes frères, le jugement dernier est arrivé. Laissez vos enveloppes charnelles dans ce purgatoire et libérez vos âmes. Mes chers enfants, venez à moi et témoignez-moi de votre place aux cotés du Seigneur. Car, oui, le Seigneur vous accueillera. Laissez vos votre corps aux démons pour qu'ils soient jugés et châtiés par le Tout Puissant. »

Devant une femme qui lui est présentée : « Mon enfant, tu as le regard affolé et implorant. Mais il ne faut pas. Je vois du bon en toi. »

D'un geste de la main, il indique à son fidèle de la jeter aux infectés, accompagnant ce mouvement d'un : « je te libère. »

NOTE : à partir de maintenant, la véritable menace est clairement cette secte. Les zombies font toujours « partie du décor », n'oubliez pas que vos joueurs doivent rester vigilants (au coin d'une rue, quand ils ouvrent une porte, etc…). Nous ne mentionnerons pas systématiquement leur présence pour chaque scène, mais n'oubliez pas : ILS sont là.

scène 6 : sur la route

Après quelques instants sur la de route et quelques zombies percutés, les PJ voient au loin une jeune femme fuir quelque chose (la vingtaine - pieds nus, en débardeur et petite culotte - Cf la scène d'introduction de la bande annonce de Martyrs de Pascal Laugier) fuir quelque chose. Elle est blessée. Elle boite un peu et hurle de douleur par moments. Si les PJ vont vers elle, elle s'écroulera d'épuisement dans les bras de l'un d'entre eux. Après vérification, ses blessures ne sont pas dues à des morsures. Il s'agit plutôt là de coupures et d'hématomes.

II

il faut sauver le captif William

Les PJ ne sont pas obligés d'aller se jeter dans la gueule du loup pour sauver l'ami d'une inconnue. S'ils refusent, le groupe se scindera en deux : une partie accepte d'aller sauver les prisonniers, une autre peut décider de continuer à fuir. S'ils acceptent, c'est l'occasion d'en apprendre un peu plus sur la secte. Sinon, enchainez directement avec le paragraphe ***« Un havre de paix ».***

Grâce aux indications de Chloé, il est facile de trouver le repaire des Enfants de l'Aube : ils occupent la vieille église de Wattignies-Templemars. Sur le parvis de celle-ci, une dizaine d'entre eux se sont rassemblés, entourés là aussi de zombies qu'ils maintiennent éloignés. Les capuches rouges qu'arborent ces fanatiques permettent de faire le rapprochement avec ceux que les personnages ont déjà croisés.

À l'intérieur, il leur est possible de distinguer trois personnes enchaînées, surveillées par certains de ces fanatiques. Il s'agit probablement là de futures victimes à sacrifier. Chloé indique William ou en a au moins fourni sa brève description si elle n'accompagne pas les personnages. Seuls deux fanatiques à cagoule rouge sont chargés de surveiller les prisonniers qui sont de toute façon solidement attachés. En plus d'eux se trouvent deux autres fanatiques en train de discuter. En tendant l'oreille, les personnages peuvent saisir des bribes de leur conversation.

« ...un succès.
Un succès? ...arrêter le camion, pas le détruire...
perdu beaucoup de temps.
...l'autre... vers le sud...
....déjà en route... »

Les deux individus s'éloignent ensuite en continuant leur conversation.

Il est facile de remarquer que des vivres, du matériel et des sacs de couchage sont prévus pour une trentaine de personnes. Tout semble bien organisé, peut-être même trop. Comme si les Enfants de l'Aube étaient là depuis un moment... probablement même avant l'apparition des enragés.

Il va maintenant falloir se débrouiller pour neutraliser ou éloigner les gardes le temps de libérer tout le monde (ou seulement William). Sinon, ceux qui sont à l'extérieur ne tarderont pas à arriver. Pour cela, il va déjà falloir voir comment détacher les prisonniers. Ils sont retenus par de lourdes chaînes cadenassées. L'un des surveillants détient les clés mais il n'y a pas moyen de s'en assurer a priori. Le plus facile semble sinon de détruire la chaire à laquelle ils sont enchaînés. Sachant qu'elle est constituée de bois, cela ne devrait pas être très difficile, peut-être juste un peu long et bruyant.

William semble avoir tout juste vingt ans. Son œil droit est presque totalement fermé à cause d'un cocard. Vêtu d'un jean et d'un t-shirt, il semble très maigre, presque maladif. À ses côtés se trouve une quarantenaire, Melinda, un peu enveloppée, affligée d'une entorse à la cheville droite qui risque de grandement la ralentir si elle doit se déplacer. Résignée, elle est prête à rester en arrière pour essayer de retenir les fanatiques. Le dernier prisonnier est un adolescent costaud au crâne rasé. Il porte des rangers, un treillis et une veste en cuir. Il a été capturé par les fanatiques alors qu'il tentait de piller la supérette du village. Si le groupe décide de l'abandonner dans l'église, il n'hésite pas un instant à alerter les Enfants de l'Aube. Il espère ainsi prouver sa valeur et sauver sa vie (en vain).

l'église

Survivants

En tout, on compte une quinzaine d'Enfants de l'Aube et trois prisonniers.

Matériel

des générateurs autonomes alimentent divers appareils électriques, des luminaires à la CB. Certaines caisses semblent contenir des armes à feu et d'autres diverses armes blanches. Il y a là de quoi tenter n'importe qui mais il semble difficile de s'approprier tout cela. De la nourriture en abondance sous forme de boîtes de conserve, de rations de survie et d'eau potable. Des jerrycans d'essence.

Plus tard, dès qu'elle reprendra conscience et sera calmée (ce qui demandera aux PJ une bonne dose de patience et d'empathie), elle avouera s'être évadée d'une secte d'illuminés qui se fait appeler les Enfants de l'Aube. En la questionnant judicieusement, elle leur apprendra :

- que pour la secte, le jugement dernier va bientôt se produire. Que les âmes quittent le corps des humains pour laisser place aux démons. La terre est donc devenue un purgatoire.

- que d'après ce qu'elle pouvait entendre, la secte cherche la liqueur de purification qui leur permettra de porter le jugement du seigneur vers d'autres êtres égarés.

- que la fille, qui se prénomme Chloé, demande au groupe de survivants d'aller sauver son petit ami, William, qui est toujours prisonnier des Enfants de l'Aube. Afin de motiver des personnages réticents, elle peut leur révéler qu'ils n'ont cessé de l'appeler «le Messager». C'est un mensonge ; «le Messager» (le chauffeur du camion renversé) est bien prisonnier de la secte, d'après ce qu'elle a pu entendre, et il a une grande importance pour eux, mais il a été déplacé. Elle a pensé, probablement à juste titre, que ce petit mensonge donnerait une chance à William...

[EMBÛCHES]

La progression sur les grands axes est relativement laborieuse. Les épaves abandonnées et les cadavres (animés ou pas) rallongent considérablement le trajet et nécessitent une attention de tous les instants. Il est parfois nécessaire de sortir pour pousser une voiture abandonnée, quitte à se mettre en danger.

Les personnages remarquent un bus arrêté sur la voie d'arrêt d'urgence. Il est impossible de distinguer l'intérieur car les vitres sont maculées de sang. Un peu plus loin, ils croisent trois adolescents en train de courir. Vont-ils les laisser livrés à leur triste sort ou leur venir en aide? Il va peut-être devenir difficile de loger tout le monde dans le même véhicule. Les fuyards sont un garçon et deux filles qui se trouvaient dans le bus. Celui-ci se trouvait sur les lieux de l'accident mais a réussi à continuer sa route. Jusqu'à ce que plusieurs passagers se révèlent infectés et s'en prennent à leurs camarades. Ces trois-là s'en sont sortis indemnes mais sont profondément choqués.

À la hauteur d'un péage (pour peu que les personnages soient sur l'autoroute), les personnages constatent que les militaires ont mis en place un barrage. La pile de cadavres et de véhicules abandonnés à ce niveau ne laissent rien présager de bon. Effectivement, les soldats ont reçu l'ordre de ne laisser passer personne afin de juguler autant que possible l'épidémie. Les personnages s'en rendent-ils compte à temps? Comment faire pour passer malgré tout? S'ils sont répartis dans plusieurs véhicules, comment prévenir les autres s'ils ne semblent pas se rendre compte de ce qu'il se passe?

[UNE BONNE FLAMBÉE]

S'ils ont besoin d'essence, les personnages trouvent sans peine une station service. Elle semble déserte et du carburant semble avoir été répandu un peu partout sur le sol. Si les personnages vont malgré tout y faire le plein, ils sont interpellés par quelqu'un qu'ils n'arrivent tout d'abord pas à localiser.

« Posez tout ce que vous transportez et repartez tout de suite si vous ne voulez pas finir en barbecue. Vous inquiétez pas, on accepte aussi l'argent, les bijoux, les armes et la nourriture. »

En observant les alentours, les personnages remarquent leurs interlocuteurs au premier étage d'un immeuble faisant face à la station. Ils sont quatre, postés sur un balcon. L'un d'entre eux porte un haut-parleur et ses camarades ont chacun un fusil qu'ils pointent vers leurs interlocuteurs. Si les personnages ne leur obéissent pas, des coups de feu sont tirés, englobant le groupe dans des flammes intenses. Ils peuvent au lieu de ça décider de la jouer plus finement en obtempérant pour mieux revenir se venger par la suite.

conclusion : un havre de paix

Le long de la route, les personnages croisent régulièrement des véhicules arrêtés sur le côté et des enragés se repaissant de cadavres. Certains vont jusqu'à se jeter devant la voiture. Les habitations qu'ils aperçoivent semblent elles aussi aux prises avec les infectés. Pourtant, à mesure que l'on descend vers le sud, ceux-ci semblent se faire de moins en moins nombreux jusqu'à ce que le paysage prenne des allures plus sereines et rassurantes.

Le calme semble donc revenu pour l'instant. C'est alors que Chloé est agitée par une quinte de toux violente projetant du sang sur sa main. Elle n'a pourtant pas été mordue et ne se trouvait pas sur les lieux de l'accident.

• • • FIN DE L'ÉPISODE • • •

technique

Le DK-Tombe

Gérer les PNJ

Pas besoin de faire les caractéristiques détaillées pour chaque PNJ, puisqu'ils ont un taux de mortalité anormalement élevé depuis l'accident. Mais pour vous aider à interpréter ces protagonistes, nous les avons définis en trois caractéristiques notées sur 5. Si les PJ doivent interagir avec l'un des PNJ, il suffira d'ajouter cette valeur au seuil de difficulté choisis par le MJ.

Tête brulée
Représente la réaction du PNJ face au danger.

5 : le PNJ est un véritable casse-cou. Voire inconscient
0 : c'est un véritable froussard qui deviendra un véritable boulet pour le groupe.

Charisme
Représente la force de persuasion d'un PNJ

5 : un leader né
0 : aucun pouvoir de persuasion, couplé d'une véritable tête-à-claques

Killer Instinct
Représente la capacité de combat, la combinaison des habituelles compétences Agilité / Attaque.

5 : un véritable béret vert. Intouchable au corps à corps et un as du tir à distance
0 : mieux vaux ne pas lui donner un couteau, il pourrait se blesser.

Combattre les zombies

Pour donner plus de dynamisme à vos affrontements, nous vous suggérons d'utiliser le Dkrunch *«résolution de masse»* présenté à la page 87 du Dk². Cette option, adaptée à *Infection*, fait que vous ne gérez pas les dégâts individuellement par zombie, mais par un ensemble de points de vie. Ainsi, une attaque d'infectés «standard» cumule 20 à 25 point de vie.

«Il ne se voit pas d'âmes qui,
en vieillissant,
ne sentent l'aigre et le moisi.»
Montaigne (Essais)

- Là, à 3h un zombie ! Tire !
- ... [coup de feu]
- Et là, à 11h45 un autre zombie !
- Hein ?
- Midi moins le quart, tiiire !
Shaun of the Dead

Vous retrouverez les phases suivantes d'**Infection** dans les prochains numéros de Dé

#2

DI6DENT

la FIN des COMPLEXES

mai 2011

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 !

publié par planète

12€