

septembre 2012

DI 1 DENT

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

le jdr, un loisir sous influences

LE MATCH : **Nephilim vs. Trinités** / À FROID : **Z-Corps** / WIP : **Boutiques** / INTERVIEWS : **Fabrice Colin, Neko, Mike Pondsmith** / LE SYNDROME DU PANDA : **Dying Earth** / AVANT-PREMIÈRE : **Agon** / MOND-O-RAMA / SCÉNARIOS : **l'Appel de Cthulhu, Mouse Guard, Necropolis, générique SF** / [ALT] : **COPS** / & BEAUCOUP DE NOUVELLES RUBRIQUES !



« La vie, c'est comme une bicyclette, il faut avancer pour ne pas perdre l'équilibre. »

Ça fait toujours bien de commencer par une citation, surtout quand on l'emprunte à Einstein. Après deux ans, il était donc temps pour nous aussi de continuer à avancer.

Deux ans, sept numéros et un hors série. Mais plutôt que nous congratuler pour le travail accompli - et vous remercier tous, passionnés lecteurs, au passage - la rédaction a préféré bousculer ses petites habitudes et tout remettre à plat. Quelles conclusions tirer de la première étape de notre aventure ? Beaucoup de choses fonctionnaient, d'autres moins. Certaines rubriques nous faisaient de l'œil depuis quelques temps, d'autres avaient besoin de prendre des vacances bien méritées. C'était donc l'occasion de repartir sur **une nouvelle «saison» de Di6dent**, avec un nouvel habillage, de nouvelles idées, de nouvelles envies.

C'était également l'occasion de réaliser du chemin personnel que chacun d'entre nous avait parcouru durant ces deux années. Des naissances, des publications, des projets et des créations, bref, autant d'éléments qui viennent enrichir, mais aussi inévitablement perturber, le travail de la rédaction. C'est pourquoi j'en profite pour remercier tous ceux qui rendent possible l'aventure Di6dent, tous ceux dont le nom a, à un moment, figuré dans nos pages, et qui ont contribué à faire du magazine ce qu'il est.

Et qu'est-ce qu'il est, aujourd'hui, ce mook ?

Ça, c'est à vous de nous le dire !

Julien De Jaeger
et la rédaction de DI6DENT

sommaire

6	2d6
8	LA VÉRITABLE JEUDERÔLOGIE DU PROFESSEUR TACO : LE FIGOLU
9	LE MATCH : NEPHILIM VS. TRINITÉS
14	À TABLE
15	AVANT, J'ÉTAIS RÔLISTE (MAIS MAINTENANT ÇA VA MIEUX) : FABRICE COLIN
19	INTERVIEW : MIKE POND SMITH
24	LE SYNDROME DU PANDA : DYING EARTH
26	AVANT-PREMIÈRE : AGON
29	À SAISIR : LAMENTATIONS OF THE FLAME PRINCESS
31	WIP : LES BOUTIQUES
35	STORYGAMES : MÉCANIQUE / LA NARRATION PARTAGÉE
39	MON TRUC À MOI... : LE JDR PÉDAGOGIQUE
44	MOND-O-RAMA : ÉPISODE 1 - PROTHÉOS
54	TALES FROM THE MYTH

POUR DES RAISONS COMPLÈTEMENT IN-
DÉPENDANTES DE NOTRE VOLONTÉ, LA
RUBRIQUE «RÔLE OVER THE WORLD» NE
FIGURE PAS AU SOMMAIRE DE CE NU-
MÉRO. NE VOUS INQUIÉTEZ PAS, ELLE NE
DISPARAIT PAS ET REVIENDRA ENCORE
MEILLEURE AU PROCHAIN NUMÉRO !

55	THEMA le jdr, un loisir sous influences ?
56	<i>Licence to Geek : panorama</i>
62	<i>aide de jeu : un autographe, s'il vous plaît ?</i>
67	<i>aide de jeu : Le Souffle de l'inspiration</i>
72	<i>La Brigade Chimérique : une genèse</i>
78	<i>inspi : Mass Effect</i>
80	<i>Le Grand Détournement : synopsis</i>
84	<i>Les Racines du Mal : scénario l'Appel de Cthulhu</i>
91	<i>Les Héros de Gilpledge : scénario Mouse Guard</i>
99	À FROID : Z-CORPS
99	<i>Critique</i>
102	<i>Interview : Neko</i>
104	<i>Prudhoe Bay : scénario</i>
113	PLAY
114	<i>Campagne interactive : aide de jeu</i>
127	<i>Fallen Angels : scénario générique Science-Fiction</i>
135	<i>The Shield : scénario Necropolis</i>
143	[ALT] COPS
144	<i>présentation et adaptations</i>
149	<i>Burning Wheels trame de campagne</i>
157	LA TABLE ALÉATOIRE : TWIST SCÉNARISTIQUE
159	VOX POPULI : POURQUOI ON RÂLE QUAND IL N'Y A PAS DE MONDE DU JEU ?

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, Éric Nieudan, Nathalie «Elfyr» Zema, Virginie «Kali» Gros, Sanne «SaSti» Stijve, Jérôme «Brand» Larré, Sébastien «Wenlock» Delfino, Guillaume «Tuin» Agostini, Romuald «Aliath» Renaud, Fayçal Lalmi, Stéphane De Geiter, Franck Florentin, Alexandre «Kobayashi» Jeanette, Fabien Fernandez

Illustrateurs : Aurélie Jouannin, Virginie «Kali» Gros, Kevin «Netzach» Baussart, Thibault Michel, Julien De Jaeger

Maquette et Direction Artistique: Julien De Jaeger

Remerciements : Fabrice Colin, Neko, Willy Favre, Vincent Vandelli, les Éditions Sans Détour, Serge Lehman, les camarades de chez Casus, Sci-Fi Universe

DI6DENT est publié par **plansix**
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



julien de jaeger

vincent ziec

matthieu carbon

6



Les nouvelles saisons des séries TV arrivent ou sont déjà là ! **Breaking Bad**, **Sons of Anarchy**, **Dexter** et **le Visiteur du Futur**, de l'inspi direct en intra-veineuse ! Et **Walking Dead** ?

Euh, on peut toujours espérer, mais je préfère pour l'instant me rabattre sur le jeu vidéo de **Telltale**, moins bavard et plus rythmé que la série. Et sans actrice inexpressive et insupportable. Oui, Sarah Wayne Callies, je parle de toi là. Mais Laurie Holden n'est pas beaucoup mieux non plus...



Je peux déjà vous assurer que la rubrique «**vox populi**» du prochain numéro sera consacrée

à **Ulule**, un outil formidable, utilisé à tort et à travers par de plus en plus d'«éditeurs» parfois tout sauf sérieux. Les exemples commencent à pleuvoir et il est dommage de voir des rôlistes payer pour rien ou si peu. Sans compter que certains «éditeurs» se paient le culot de faire culpabiliser ceux qui osent ne pas soutenir leur projet moche et bancal. Non, mais c'est vrai, quoi, bande de faux rôlistes, payez et taisez-vous ! Mais où va-t-on ?



Allez ! Un peu d'autosatisfaction pour ce premier dé blanc de la rentrée : **notre premier hors-**

série cartonne ! En dehors des ventes, je parle surtout des nombreux retours que nous avons sur les scénarios joués ! Et ça, ça fait bien plaisir. Un grand merci à vous de l'intérêt que vous portez à tous nos projets. What's next ?



Le temps libre. Les productions françaises sont nombreuses et de qualité. Difficile de trouver le

temps pour s'approprier tel ou tel univers. Surtout quand l'on voit **de très bons jeux sans matos prêt-à-jouer** (Polaris, Sable Rouge, etc.). Oui, je veux une grande campagne dans ces univers riches et originaux ! Il faut signer où ? (et ne me parlez pas de souscription, merci...)

Et sinon, je suis obligé de dire ici que je trouve la nouvelle collection de chez Jules à chier (Private Joke avec Bob Darko)



Vous allez dire que je suis lourd mais j'assume : **Blood Bowl** est le meilleur jeu de figs pour 2

joueurs de toute l'histoire de l'humanité intergalactique ! Cela faisait plusieurs mois que je n'avais pas touché à mes dés de la NAF et c'est presque par accident que j'ai rempilé pour un tournoi. Piétiner des skavens avec passion, propulser des nains dans les gradins et enfin savourer sa victoire sur des cadavres d'elfes, ça n'a pas de prix !



Je tiens ici à faire mon **mea culpa public**. Ma vie professionnelle et personnelle ne me laisse que

trop peu de temps pour le JdR en général et pour Diôdent en particulier ; je tiens à m'en excuser vis à vis de toute l'équipe de Diôdent, mais aussi de nos lecteurs, y compris ceux du Fix. Je cite Baudelaire : «*Souviens toi que le temps est un joueur avide qui gagne sans tricher, à tout coup ! c'est la loi*»



julien clément

david robert

ludovic papais



Casus Belli. Oué, ça fait Bisounours. Mais je prends vraiment plaisir à lire les nouveaux opus du Grand

Ancien de la presse rôliste. Le format mook inauguré par nos pommes est vraiment cool à bouquiner. Le contenu est de très bon niveau et me semble complémentaire de celui de Di-6dent (un max d'actu, pas d'approche thématique...). Et, ce qui ne gâche rien, les passerelles et collaborations entre nos deux équipes se renforcent. Longue vie à nous deux !



Notre thème du #4 sur l'argent du jdr a dû être lu en diagonales par pas mal de rôlistes. Perso, **j'en peux plus de lire sur les réseaux sociaux que « c'est trop cher »** pour tout et n'importe quoi dès que ça dépasse le seuil du gratuit. Un exemple ? La nouvelle collection **6** des XII Singes : des recueils de 6 scénarios liés par un thème, vendus moins de 20 euros. Bah, « c'est trop cher ». Sérieux ? On a le droit de trouver ça tout naze ou même « trop cher pour ce que c'est » mais moins cher que ça, objectivement, c'est la gratuité.



En ce moment je suis vraiment enthousiasmé par la série d'articles abordant différents aspects de notre loisir qu'**Arnaud Cuidet** a commencé à publier sur Facebook. Cela fait partie des choses les plus pertinentes que j'ai pu lire sur le sujet dans la période récente, et je me retrouve largement dans ses prises de position.



Je vais ouvrir cette petite fenêtre de protestation parce que j'étouffe. Je n'en peux plus de cette conjonction qui fait qu'entre **les avis des particuliers sur internet** qui prennent de plus en plus d'importance, la **tendance générale** à penser qu'un concept sexy suffit pour assurer le succès d'une nouveauté (sans s'occuper de la jouabilité, de la maquette, ou de quoi que ce soit d'autre), les **ululeurs fous** et la difficulté qu'éprouvent parfois les **medias rôlistes** à prendre des positions fortes sur telle ou telle nouveauté pour cause d'intérêts croisés, le rôliste en quête d'un « bon » jeu à acquérir risque d'être mal conseillé. En ce qui me concerne, voici 5 productions françaises disponibles* que je vous recommande : **Shade, Hollywood, Metal Adventures, Les Ombres d'Esteren, Sombre.**



Je viens de découvrir **l'univers papier de Marvel**. Ça envoie du pâté à clous et j'ai passé mes vacances à lire les 70 numéros de **Spider Man Ultimate**. Ça m'a juste donné envie de lire les autres « Ultimate » et de continuer avec les originaux. Bêtement, cela m'a aussi fait retomber en enfance en relisant du Carl Barks. Allez, j'enchaîne avec les Castors Juniors. J'ai une bonne excuse, ce n'est pas pour moi mais pour ma descendance. Mais je crois que le pire, c'est que ça m'a donné envie de voir **le nouveau premier Spider-Man** au ciné... Faible que je suis.



Coté point négatif, je n'ai pas grand-chose à dire. Je n'ai **même pas envie de taper sur Ulule**. Rendez vous compte, on boucle ce numéro en plein été, au beau milieu des vacances. Comment voulez vous râler en vacances. Bien sûr, on pourrait ressortir le marronnier des bouchons, les cons de français râleurs, les arnaques, les attrape-touristes, mais non, je passe mon chemin. **se frotte le ventre d'où jaillit un arc-en-ciel** Ah si quand même, je peste contre une vidéo : tapez **nice peace sous youtube...** Une horreur qui reste dans la tête !!!! **retourne à l'asile**

* auxquelles je n'ai pas collaboré à ce jour

la VÉRITABLE jeuderologie du Professeur TACO

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



aujourd'hui : le Figolu

Rendez-vous compte ! Notre sujet d'étude, le *Figolu*, est un *panis biscotus* (mmm, moelleux et fourré avec une délicieuse garniture de figue qui... oups) ignoré par 97,2% des ménages et qui, pourtant, est présent, d'après nos calculs, sur 43,5% des tables de jdr. Alors, Grand Dieu, pour-quoi, oui, pourquoi ? Quel mystère fascinant !

Grâce à plusieurs mois d'étude poussée sur le sujet (et pas moins de 122 paquets de *Figolu* disséqués), nous sommes en mesure de tout vous révéler :

- **Approche génératio-chronologique** : *Figolu*, lancé par LU en 1961, est plus âgé que le jdr. Ainsi, 97,9% des rôlistes auraient pu consommer des *Figolus* dès leur naissance (certes, si leurs parents n'avaient eu la moindre notion sur la nutrition infantile). En 50 ans, la petite briquette à la figue a eu le temps de se faire une place au soleil (pas trop quand même sinon la figue, elle fond) sur les tables de jdr. Les petits nouveaux de l'industrie agro-alimentaire ne sont pas prêts à l'en déloger. Vous en connaissez beaucoup vous des tablées qui carburent aux *Oreo* ?
- **Approche nutritio-calorique** : le *Figolu*, c'est bon pour les sportifs. Et donc, par analogie, pour les rôlistes d'élite. Savez-vous qu'une partie moyenne de jdr correspond à deux marathons ? Si, en équivalent perte de temps. Un *Figolu*, c'est 40 kcal la briquette de 10 g remplie à ras bord de glucides. Pour tenir le coup, les rôlistes carburent aux *Figolus* plutôt qu'aux *Pailles d'Or*: CQFD. En ingérant 16 *Figolus* au rythme de 1 toutes les 20 mn (la posologie est ici très importante), un rôliste moyen peut tenir au moins 5 heures de jeu sans s'arrêter. Impressionnant.

- **Approche ethno-culturelle** : un *Figolu*, honnêtement, ça ne ressemble à rien. A rien qui se mange en tout cas. Du coup, ça ne casse l'ambiance d'aucune partie. Un cassoulet en plein **Cyberpunk**, ça tue la *suspension of disbelief*. Un *Figolu*, non. C'est indifféremment une tablette énergétique à base de krill. Ou une ration de survie NT5. Ou un pain elfique. Bref, un truc qui n'existe que dans un univers de fiction. Je veux dire : personne ne mangerait ça en vrai, si ?
- **Approche pratico-magcyverienne** : le *Figolu* est compact, ne s'émiette pas trop, ne coule pas... bref, le *Figolu* est pratique sur une table de jeu. Pas de compteurs pour les points de vie ? Des *Figolus*. Représenter le rationnement des PJ ? Des *Figolus*. Matérialiser des portes ou des véhicules sur le *Velleda* ? Des *Figolus*. D'après nos algorithmes, 52,7% des besoins réels des joueurs autour d'une table peuvent être satisfaits avec un seul paquet de ces biscuits.

Voilà, c'est tout pour aujourd'hui. La prochaine fois, nous aborderons un nouveau sujet édifiant : le **Pschitt orange**. Merci de votre attention.



GRAND JEU BONUS

Cher lecteur, vérifie vite si ton **Di6Dent** est un exemplaire collector gagnant. S'il contient un véritable *Figolu* écrasé entre les pages 64 et 65, alors réjouis-toi : tu es l'heureux gagnant d'un *Figolu* écrasé, félicitations !

par Julien Clément & la rédaction





le match

Ces deux fleurons du jdr occulte contemporain made in France ont souvent été soupçonnés de partager bien plus que de vagues ressemblances : alors, **Nephilim** et **Trinités**, consanguinité ou complémentarité ?

NEPHILIM VS Trinités

La nuit, **tous les comploteurs sont gris**

Il y a des soirs comme ça où rien ne se passe comme prévu. Comme cette nuit où j'ai réalisé qu'il y avait sur Terre bien d'autres êtres tout aussi puissants que moi, voire plus. La nuit où moi, Hakim des Gémeaux, une Trinité, j'ai appris l'existence des Nephilim.

Je suivais la piste d'un homme d'affaires que je pensais être un Lige au service du Lièvre. Alors que je surveillais le restaurant où il dînait en charmante compagnie, j'ai soudain été pris de panique : comme si l'air autour de moi devenait solide, impossible de respirer. La dernière chose dont je me souviens avant de m'évanouir ? Le bruit anormalement étouffé de pas qui se rapprochent. Puis plus rien, le noir total.

mal **occulte**

Une lumière aveuglante. Une sensation de brûlure dans les poumons. Une silhouette trouble, ma vue qui s'habitue à la lumière. L'homme qui se tient devant moi reste dans l'ombre, il me jauge. Je suis attaché sur une chaise, je peux sentir le métal froid de la paire de menottes qui meurtrit mes poignets. Il plane dans la pièce comme une odeur de soufre, où est-ce que je suis tombé ? Ma joue gauche me lance affreusement. J'en déduis qu'il ne m'a pas réveillé en me murmurant des mots doux à l'oreille.

 Alors comme ça, tu t'intéresses à Le-monnoir, ça fait plusieurs jours que tu ne le lâches pas, tu es tout sauf discret, tu sais ? Qu'est-ce que quelqu'un comme toi peut bien lui vouloir ?

 Pourquoi, toi aussi tu es au service du Lièvre, cet enfoiré d'Archonte-Roi ?

 Tu ne comprends pas dans quoi tu mets les pieds. Un Archonte, tu dis ? Je n'en connais qu'un et ce n'est pas comme ça qu'il s'appelle. Et Dracka n'est pas Roi, il ne manquerait plus que ça...

 Alors on ne doit pas parler de la même chose, car moi, j'en connais plus d'un ! Huit, même. Tous plus pourris les uns que les autres. Tu joues au dur qui sait tout sur tout, mais tu ferais bien de te renseigner un peu. Un Archonte-Roi, c'est ce qu'il y a de plus sombre dans l'âme humaine, alors si tu ne bosses pas pour l'un d'eux, tu as tout intérêt à me laisser faire mes petites affaires comme je l'entends !

L'homme s'avance enfin, je peux distinguer ses traits. Il a le visage dur, ses yeux sont comme deux rubis, il me scrute avec un soudain intérêt.

 Tout ce que tu me décris, ça me rappelle vaguement des choses qui me sont familières, mais comme perversités par l'orichalque, on dirait que ça a été écrit par un de nos scribes. Il faut dire que certains prennent bien des libertés avec l'Histoire, ce qui n'est peut-être pas un mal après tout, moins les humains en savent, mieux cela vaut pour tout le monde, nous y compris. Mais ça ne me surprend pas de la part d'un Ar-Kaïm, vous n'êtes que des enfants, vous ne connaissez rien à rien. Sortis de votre Zodiaque, c'est le néant total, toute une éducation à faire...

 Un Ar-quoi ? Nan, nan nan mon pote, le Zodiaque, c'est la base de toute chose. C'est ce qui me définit, c'est de là que je tire mes pouvoirs.

De simples menottes : un bon moyen de montrer mes talents. Celui qui croit en lui, nul ne saurait le contraindre, ni chien ni loup... Décidément, ce Verset prouve son utilité un peu trop souvent, je devrais me montrer plus prudent !

D'ailleurs, pas très efficaces, tes menottes, tiens, je te les rends. Comme si ça pouvait retenir une Trinité ! Tu ne crois pas qu'il y a plus important à faire que de se tirer dans les pattes, le Millénaire du Verseau se termine, et les Ténébres vont l'emporter si on ne fait rien. Hé, qu'est-ce qui arrive à tes yeux ? Tu fais un malaise ?

Ses yeux se révoltent, il est comme pris de tremblements incontrôlables, mais cela ne dure qu'une poignée de secondes, et il retrouve rapidement ses moyens, comme si de rien n'était. Qu'est-ce que c'est que ce type ?





derrière le voile

Trinités

édité par **les XII Singes**

- 10 Livres et un écran
- 12 Livrets «Vies Antérieures»
- 3 Campagnes en téléchargement gratuit de nombreux Bréviaires et Mancies en téléchargement gratuit

Nephilim

3 éditions parues chez **Multisim + Nephilim : Initiation** chez **Ubik**1^e Édition

- 11 livres de contexte et un écran
- 7 scénarios ou campagnes

Seconde Édition

- 11 livres de contexte et un écran
- 22 livrets «Arcanes Majeurs»
- 3 (excellentes) campagnes

Nephilim : Révélation

- 7 livres de contexte et un écran
- 1 campagne
- 1 scénario

À noter également, une édition américaine de **Nephilim** éditée par **Chaosium**, composée d'un livre de base, 6 suppléments et une campagne. Des ajustements de background y ont été faits pour faire des États-Unis une terre un peu moins «hostile» aux Immortels.

 Simple vérification. Bon, on dirait que tu n'es pas ce que tu sembles être au premier abord... Tu m'intrigues, peut-être astu ton mot à dire, après tout. Mais de quelles Ténèbres parles-tu ? Il y a tellement d'obstacles sur le chemin de l'Agartha pour nous autres. Serais-tu en lutte contre les Templiers, ou encore l'Arcane de l'Épée, les Mystes, disciples de Prométhée, que leur initiation emmène jusqu'aux tréfonds de l'Hadès ?

 Tu me parles des 8, ces sociétés secrètes qui prétendent détenir les clés du Monde Occulte ? Non, je te parle des vraies Ténèbres, celles que j'ai en moi aussi mais que, pourtant, je combats. Chaque action est un choix cornélien : prendre la voie que j'ai décidé d'emprunter, ou me laisser tenter par le chemin opposé en y contractant une Dette.

 Un combattant, hein. Et tes Ténèbres, avec quoi comptes-tu les affronter. À part tes talents de prestidigitateur, je ne vois rien de très impressionnant...

Un peu de théâtralité ne fait jamais de mal. Maintenant que j'étais libre de mes mouvements, je pouvais à mon tour impressionner mon ravisseur. Je fis donc le geste de dégainer une épée et, comme à chaque fois, elle apparut :

 Juste ma Lame-Sœur, que m'a confiée Izrâ'îl, le Messager qui m'a révélé ma vraie nature, que je suis amené à faire pencher la balance. Mais moi non plus, je n'arrive pas à savoir ce que tu es, ni Lumière ni Ténèbres, et sinon, chez moi, les gens polis se présentent...

 Il est vrai. Mon nom est Kjeldorian, je suis un Phénix, un Nephilim du Feu. Je n'ai pas la prétention d'œuvrer pour le Bien ou le Mal, mais je suis un rempart pour les miens contre nos ennemis. Même si je ne me rappelle pas de tout, je sais que j'existe depuis des millénaires : ce corps n'est qu'un vaisseau pour moi, j'en ai habité beaucoup d'autres. Nous sommes les Fils des Éthers, liés par notre Pentacle aux cinq Ka-Éléments. Ce monde fut le nôtre avant que l'Homme ne l'arpente, et, depuis, nous avons appris à nos dépens qu'il va-



dans le ventre de la Bête

Le système qui fait tourner **Trinités** repose sur l'utilisation de d12 de couleurs différentes, un de Lumière et un de Ténèbres. L'originalité réside dans le fait que, selon son « alignement » naturel, le personnage est censé utiliser le dé lui correspondant... mais si son dé opposé lui apporte un avantage qu'il juge intéressant, il peut contracter une **Dette** envers son Deva ou son Archonte, selon le dé choisi, Dette qu'il faudra solder tôt ou tard ! Notons également le système de combat, qui comprend une dimension **tactique** qui le rend particulièrement ludique.

En trois éditions (et demie), la gamme **Nephilim** a vu évoluer ses mécaniques. Du système **Chaosium** (d100) des débuts, amélioré pour la **Seconde Édition**, à un système complètement créé pour **Nephilim : Révélation**, basé sur des **adverbes** quantitatifs (« très » Intelligent, « assez » fort, « peu » séduisant, etc.) et une **table de résolution universelle**. Quoiqu'un peu lourd à assimiler – les rôlistes restent attachés aux nombres – ce système colle bien à l'ambiance du jeu, et il est tout à fait possible de se contenter de n'utiliser que les règles de base du jeu, ou la version « light » proposée dans **Nephilim : Initiation**, paru chez Ubik. Mais un aspect de **Nephilim** n'a pas changé : pour créer un personnage, il vous faudra toujours quelques heures, tant les possibilités sont nombreuses, pour peu que vous vouliez vous l'approprier réellement...

lait mieux garder notre existence secrète. Ceux d'entre nous qui ont voulu aider les hommes l'ont souvent payé très cher : un humain initié est un humain dangereux. Sans même parler des Selenim, fils de la Lune Noire, ou les nouveaux-nés Ar-Kaïm, jetés dans ce monde qu'ils ne comprennent pas avec des pouvoirs qu'ils maîtrisent encore moins. C'est d'ailleurs pour cela que tu es ici, tu me semblais bien être l'un d'eux. Mais, dis-moi, comment peux-tu lutter contre les Ténèbres avec une « simple » épée ?

les mécaniques du cœur



La discussion prend une tournure plus civilisée, je préfère ça. Mon Karma, mon énergie magique, me vient du Deva et de l'Archonte qui me guident, et je l'utilise de plusieurs façons différentes. Tout d'abord, comme tu as pu le voir, pour activer les Atouts de ma Lame-Sœur. Mais également pour développer l'Aura de mon Thème Astral, ou pour lire un Verset du Grand Livre.



Très intéressant. Nous devons être cou-sins, quelque part. Chez nous, c'est le Ka qui régit tout. Il est agencé selon nos affinités élémentaires en un Pentacle qui nous permet d'interagir avec l'univers. Il contient tous nos souvenirs, tout notre savoir, et nous donne accès aux Sciences Occultes que nous avons développées à travers les âges : la Magie, élémentaire, instinctive, l'Alchimie, toute en préparation et savants mélanges et enfin la Kabbale, la Voie que j'ai choisie, qui me permet d'invoquer des créatures à mon service, à condition de savoir les maîtriser et être en accord avec elles !



Et tu as dit que l'humain dont vous prenez le corps n'est qu'une enveloppe...



Il n'en a pas toujours été ainsi. Autrefois, nous étions libres. Aujourd'hui, pour survivre, nous sommes obligés de prendre ces corps. Libre à chacun de voir l'humain, le Simulacre, comme il l'entend. Certains le respectent, d'autres n'en ont cure. Mais ne te trompe pas, la conscience de l'humain est perdue dès que



nous en prenons possession. Elle est refoulée au plus profond de lui, et ne nous sert qu'à nous adapter au monde actuel. Pour tout le reste, les souvenirs de nos incarnations passées demeurent accessibles. Il suffit parfois d'un petit détail pour nous rappeler une époque dont aucun humain ne peut se souvenir.



Nous aussi, nous avons vécu de nombreuses incarnations, mais pour nous ce ne sont pas de simples souvenirs. Pour ceux d'entre nous qui ont choisi la voie du Grand Livre, il est possible d'en arperter les Versets et de réécrire l'Histoire, changer les événements qui ont donné un avantage certain aux Ténébres afin de rétablir l'équilibre. Même si l'espoir est mince, il existe. D'après ce que tu me dis, pour vous, l'avenir est malheureusement bien sombre...

l'ourobouros **infini**



Notre existence même est une lutte permanente, mais il reste des motifs d'espoir. Il y en a parmi nous qui préparent de nouvelles révélations pour le monde. Quant à toi, j'ai réalisé l'ampleur de mon erreur. Tu n'es pas un ennemi, tes combats ne sont pas les nôtres. Ton existence n'est pas une menace. Notre rencontre, aussi désagréable qu'elle fut peut-être pour toi, n'en demeure pas moins enrichissante. Il y a encore bien des choses à découvrir sur cette Terre et au-delà. Tu m'as rendu un peu d'humilité, et je t'en remercie. C'est libre que tu quitteras ces lieux.

Avant même que j'aie pu répondre, une étrange sensation s'empare de moi, comme si j'étais libéré d'une emprise... une silhouette à l'allure droite et sévère s'extirpe de Kjeldorian, je n'arrive à distinguer que ses yeux, comme deux rubis qui me transpercent. Ce n'est qu'à cet instant que je remarque l'étrange dessin fait à la craie aux pieds de mon ravisseur. Je me sens fatigué, tellement fatigué... Quand je me réveille à nouveau, la pièce est vide, plus aucune trace de ce qui vient de s'y dérouler. Les Nephilim... mieux vaut pour moi les laisser suivre leur route, en espérant qu'ils en fassent de même...



prochainement dans **le Monde Occulte Contemporain...**

Priorité aux aînés, tout d'abord. Pour fêter les 20 ans de la sortie de la première édition de **Nephilim**, les rumeurs se multiplient autour d'un retour sur le devant de la scène du best-seller français. Une édition anniversaire verra bien le jour, dirigée par l'éternel Frédéric Weil autour d'autres Grands Anciens de la gamme (Fabrice Lamidey, Sébastien Célerin) ; mais, si elle déroulera de nos jours, elle ne devrait pas proposer de réelle mise à jour de l'univers et, donc, reprendre là où les choses s'étaient arrêtées. L'illustrateur Yayashin aura, lui, la lourde tâche de succéder à Aleksï Briclot. En parallèle, l'association les **Héritiers de Babel** continue l'aventure avec, entre autres projets, de nouveaux **Palimpsestes** et le fanzine **Vision-Ka**. Souhaitons-leur à tous de continuer leur avancée vers l'Agartha !

Du côté des **XII Singes**, on nous annonce les **Livres XI** et **XII**, le premier consacré au **Labyrinthe** (fin 2012/début 2013) et le second qui s'intéressera de près aux **Élohims** (courant 2013). Sont aussi au stade d'idée ou de projet **plusieurs campagnes** (basées sur les Jardins, la voie du Zodiaque, voire quelques écrits d'un certain auteur né à Providence) ou d'autres suppléments de **ressources**. La gamme est donc encore bien vivante et reste une référence de régularité !



*Pour jouer à de l'occulte contemporain, rien de tel que des plats surprenants dont les saveurs se méritent et se laissent découvrir progressivement. Que ce soit dans **Nephilim**, ou plus récemment dans **Trinités**, la notion de secret est essentielle. Voici de quoi égayer les papilles des Adams et des Simulacres...*



La pénitence **du Templier**

Ceci ressemble à une religieuse, a la texture d'une religieuse mais elle n'est pas comme les autres. Elle cache en son cœur du thon épicé...

Ingrédients

Pour la pâte à choux :

- 2 œufs
- 75 g de farine
- 50 g de beurre
- 5 cl de lait
- une pincée de sel

Pour la garniture et le nappage :

- 150 g de fromage frais (type St Morêt)
- 2 c à s de fromage persillé (type Boursin)
- 75 g de thon en boîte
- 1 c à s de lait
- gingembre, curry (selon les goûts)
- 1 échalote
- 2 c à c d'ail semoule
- 2 c à s de jus de citron
- Colorant alimentaire vert (rayon pâtisserie)

Préchauffez le four à 180°C. Dans une casserole, faites bouillir 7 cl d'eau avec le lait, le beurre et le sel. Hors du feu, ajoutez la farine. Mélangez. Portez à feu doux pour sécher la pâte. Dans un saladier, mélangez cette pâte aux œufs.

Lorsque la pâte est homogène, mettez la préparation dans une poche à douille (ou un sac congélation dont vous découpez le bout) et faites des petits tas sur votre plaque de four recouverte de papier sulfurisé : autant de gros que de petits. Mettez au four 20 minutes à 180°C puis laissez refroidir.

Pour la farce, émiettez le thon à la fourchette et mélangez avec 100 g de fromage frais, les herbes et les épices. Mettez la préparation dans la poche à douille pour garnir les choux. A part mélangez le reste du fromage frais avec le lait et le colorant. Nappez les choux de ce mélange.

Assemblez les petits choux sur les gros, décourez la jonction avec le boursin grâce à la poche à douille.



Rencontre du Deva et de l'Archonte

Ce dessert illustre ces deux aspects entremêlés et opposés de l'enseignement de l'Adam.

Ingrédients

- 50 g de farine
- 3 œufs
- 100 g de beurre
- 3 c à s de crème fraîche
- 100 g de sucre
- 250 g de chocolat noir pâtissier
- 1 carré de chocolat blanc par moelleux

Faites fondre le chocolat noir et le beurre (bain marie ou micro-onde). Versez dans un saladier avec la farine, la crème fraîche, le sucre et les jaunes d'œufs.

Battez les blancs en neige puis incorporez les au reste.

Versez dans des moules individuels, à la moitié du remplissage, placez un carré de chocolat blanc, puis finissez de remplir pour recouvrir le carré.

Faites cuire à 220°C pendant 15 à 20 minutes selon le coulant souhaité. Servir immédiatement.



avant j'étais rôliste

(mais maintenant ça va mieux)



avant j'étais rôliste : Fabrice Colin



Fabrice Colin

15

Bref, il y a des rôlistes partout. Mais tous ne cachent pas leur passion pour ce loisir. Di6dent vous propose donc pour cette nouvelle rubrique d'interviewer des auteurs, illustrateurs et autres personnalités connues qui ont un eu leur période rôliste. Même si aujourd'hui ils vont mieux, rassurez-vous !

Et pour cette première, nous sommes heureux d'avoir pu interviewer Fabrice Colin, romancier et scénariste, dont la rédaction apprécie beaucoup le travail.

Sans le savoir, nous côtoyons des rôlistes dans notre quotidien : un serveur de café lyonnais qui vous apprend que lui aussi était rôliste en voyant votre t-shirt Di6dent ou encore un patron qui laisse, malgré lui, son sac plastique un peu trop ouvert derrière son bureau, laissant entrevoir un livre de JDR.



Nous allons commencer par une question classique, mais qui nous permettra de commencer sur de bonnes bases : Fabrice Colin, peux-tu te présenter à nos lecteurs ?

fc En gros, je suis romancier, mais ne le dites pas à mon banquier : il croit que je suis socialement inséré. J'écris depuis quinze ans, pour les adolescents et pour les adultes ; j'ai publié une quarantaine de bouquins, plus quelques scénarios de BD et une demi-douzaine de pièces radiophoniques. J'habite à Paris, marié, deux enfants et, si je regarde dans le rétroviseur, j'aperçois un rôliste de quatorze ans qui me fait de grands signes – un brave garçon, en fait, pas trop bosseur mais pas trop boutonneux non plus, serrant fiévreusement contre sa poitrine un exemplaire corné de **Rêve de Dragon**.



Tu as participé à de nombreuses gammes telles que Nephilim, Guildes ou encore Dark Earth. Quel est ton meilleur souvenir en tant qu'auteur de jeu de rôle ?

fc Mon meilleur souvenir, c'est le jour où j'ai été embauché par Didier Guiserix, le rédacteur-en-chef de **Casus Belli** (« le » magazine de JdR dans lequel j'officialisais en tant que pigiste depuis des années et que je lisais avec dévotion depuis ma prime adolescence) et que j'ai compris que j'allais manger tous les jours à la même cantine que les rédactrices de 20 ans.

fc *Et ton meilleur souvenir de rôliste ?*

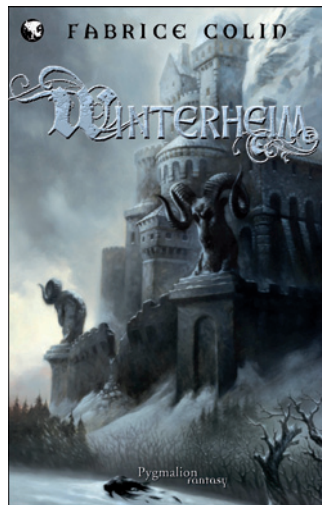
fc Une campagne de **Warhammer** : plusieurs mois d'errances viriles et belliqueuses à travers le Vieux Monde. J'officialisais en tant que meneur de jeu. Mes joueurs ne faisaient rien de spécial. Ils se promenaient et ils distribuaient des baffes du chaos dans des villages à consonance germanique.

fc *Jusqu'où le jeu de rôle a-t-il nourri ton imaginaire ? T'a-t-il « influencé » dans ta carrière d'écrivain ?*

fc Il est très difficile de répondre à cette question. J'ai lu mon premier livre-jeu à douze ans et mes rédactions ont aussitôt commencé à se peupler d'assassins encapuchonnés : 8/20, mec Tout mon rapport à l'imaginaire peut être examiné à travers ce prisme mais est-ce que ça change quelque chose ? Si le jeu de rôle n'avait pas existé, j'aurais lu **Conan** et **Le Seigneur des Anneaux** et **Elric** de toute façon. M'aurait-il manqué un truc ? Est-ce que j'aurais écrit différemment ? Je n'en ai pas la moindre idée. Peut-être que je n'aurais pas écrit du tout, parce qu'un roman, c'est quand même vachement plus impressionnant qu'un scénario. Concrètement, et pour reprendre une blague d'ancien combattant, le jeu de rôle m'a appris à écrire vite pour quasi rien : c'est une formation utile.

fc *L'écriture de scénario pour Casus Belli a-t-elle apporté une certaine expérience pour tes premiers romans ?*

fc J'ai rédigé mon premier roman pendant que je travaillais à **Casus Belli** : c'était **Neuvième Cercle**. Il a aussitôt été chroniqué par Roland C. Wagner, qui a fait preuve de



beaucoup d'indulgence. Là encore, difficile d'évaluer l'influence du jeu de rôle de manière concrète. On dit parfois que l'écriture de scénario est au roman ce que l'apprentissage du latin est à celui des langues vivantes. Il est évident qu'écrire une histoire dotée d'une storyline unique, peuplée des personnages qui font ce que tu as décidé qu'ils feraient, peut ressembler à une sorte de récréation par rapport à la conception d'un scénario de jeu de rôle. Sauf que d'autres questions ne tardent pas à se poser, autrement complexes.

fc *Peut-on dire que le jeu de rôle t'a servi de tremplin ?*

fc Il m'a fait rencontrer des gens. Il m'a fait rencontrer Stéphane Marsan et Mathieu Gaborit et, en cela, il a contribué à changer ma vie. C'est un tremplin, oui, si l'on veut – dans la mesure où il m'a permis de sauter dans une grande marmite pleine d'elfes, d'éditeurs, de passion et de rêveurs fauchés.

fc *As-tu « honte » de ton passé de rôliste ou est-ce quelque chose que tu mets facilement en avant ?*

fc Je ne vois vraiment pas pourquoi j'aurais honte. La majorité des écrivains français de fantasy est passée par le jeu de rôle et ça a plutôt donné de bons résultats. Le jeu m'a apporté de superbes amitiés, il m'a fait vivre une adolescence riche, heureuse et bien remplie. Il



y a bien des gens qui sont sauvés par le rock. Pour le reste, j'ai un peu de mal à mettre le JdR en avant, notamment dans les collèges où je parle de mes romans jeunesse, parce que ça m'oblige chaque fois à expliquer ce que c'est – et vous savez à quel point l'exercice est fastidieux.

fc À tes débuts, quand tu avais une histoire ou un univers en tête, en dehors de l'aspect économique, t'es-tu déjà posé la question de savoir si tu voulais lui donner vie à travers un roman ou un jeu de rôle/scénario ?

fc Au départ, c'était clair : je transformais tout ce que j'avais en tête en univers de jeu de rôle et/ou en scénario sans la moindre optique de publication. J'ai couché sur le papier mes premiers univers vers l'âge de douze ans, et j'ai rédigé mes premiers fanzines tout seul aussi – des exemplaires uniques, Dieu merci. Ensuite, j'ai commencé à gagner un peu de sous avec tout ce bazar, je suis devenu pigiste, puis salarié, chez **Casus Belli**, chez **Multisim**, et puis est arrivé le roman, qui a tout changé, et

mes histoires ont cessé de s'articuler selon des principes de choix multiples.

fc Y a-t-il un de vos romans dont tu estimes l'univers assez riche pour en souhaiter une adaptation en JdR ? (comme votre camarade Mathieu Gaborit avec les *Chroniques des Féals*)

fc Mathieu a toujours eu un rapport particulier, et bilatéral, au monde du jeu de rôle : les joueurs sont amoureux de ses livres, ils font vibrer une corde en eux. Je dirais bien qu'il a de la chance, mais je crois que ça n'a rien à voir – la question mériterait d'être développée sur des pages et des pages. Pour répondre à ta question, je pense que l'univers de *Winterheim*, par exemple, se prêterait fort bien à une adaptation (et je serais très heureux d'en voir naître une) mais c'est le cas, il me semble, de dizaines d'autres univers fictionnels français.

fc La *Brigade chimérique*, bande-dessinée que tu as co-scénarisée avec Serge Lehman, a été adaptée en jeu de rôle par les éditions Sans Détour. Comment se sont passées ces « retrouvailles » avec le jeu de rôle ?

fc Je n'ai pas eu grand-chose à faire, si ce n'est expliquer aux gens de l'*Atalante* (l'éditeur de la BD), ce qu'était un jeu de rôle (eh ouais) et les convaincre de céder gentiment les droits. À titre personnel, j'étais assez ému, évidem-



Pour aller plus loin et découvrir l'œuvre de Fabrice Colin

Ludographie :

- *Monde des Ténèbres : France*
- *Nephilim : Révélation*
- *Dark Earth*
- *Scales*
- *BaSiC*
- *La Brigade Chimérique - l'Encyclopédie et le Jeu*

Bibliographie non exhaustive :

- *Neuvième Cercle*
- *Arcadia*
- *Winterheim*
- *Confessions d'un automate mangeur d'opium* (avec Mathieu Gaborit)
- *Dreamamericana*
- *A vos Souhaits*
- *Vengeance*
- *La Malédiction de Old Haven*
- *Le Maître des Dragons*
- *Bal de Givre à New York*
- *Elric, les Buveurs d'Âmes*
- *Blue Jay Way*

Bandes-dessinées :

- *Tir Nan Og*
- *Gordo, un singe contre l'Amérique*
- *World Trade Angels*
- *La Brigade Chimérique*

ment : je n'avais plus eu le moindre contact avec le milieu du jeu de rôle depuis plus de dix ans. L'équipe de **Sans Détour**, par ailleurs, m'a laissé pantois par son professionnalisme, son pragmatisme et son imagination. Nous étions bien loin de ce niveau à notre époque. (voir notre article *La Brigade Chimérique, histoire d'une Genèse* p72)

 **Cela t'a redonné envie de t'intéresser à son actualité, et à ses univers si variés, ou tu as complètement tourné la page depuis ?**

fc Le jeu de rôle, pour moi, c'est comme une drogue qu'on aurait arrêté sans bien savoir pourquoi : on sent qu'on pourrait replonger très vite. Hey, j'aimerais beaucoup entrer dans une boutique, j'adorerais qu'on m'explique tout ce qui est sorti depuis le temps, etc. – certains de mes copains commencent à avoir des ados qui jouent, d'ailleurs, c'est marquant – mais mon problème, avant tout, c'est un problème de temps : j'ai déjà énormément de choses à lire et à écrire.

 **Auteur de romans pour adultes et pour la jeunesse, scénariste de bande dessinée. Fabrice Colin, que nous réserves-tu pour les mois à venir ?**

fc Je parlais il y a peu sur mon blog de la partie « jeunesse »¹. Par ailleurs, je travaille actuellement sur un deuxième thriller pour les éditions **Sonatine**.

 **Bon allez, il nous reste encore un peu de temps, ça te dirait, une petite partie de jeu de rôle ?**

fc Je peux même fournir les bières !



¹ <http://fabrice-colin.over-blog.com/article-automne-108264124.html>



interview



interview : mike pondsmit

Mike Pondsmit fait partie des grands anciens du JdR. Son imagination fertile a engendré plusieurs produits phares qui sont devenu des classiques et rappelleront de bons souvenirs aux vétérans : *Cyberpunk 2020*, *Castle Falkenstein*, *Mekton*, *Teenagers from Outer Space*, etc. Après une carrière bien remplie de créateur de jeux de rôles, Mike est devenu créateur de jeux vidéo et enseigne désormais cet art moderne dans une université du côté de Seattle aux États-Unis. Il a accordé une interview pour les lecteurs francophones lors de la convention Gamestorm (à Vancouver dans l'état de Washington, en mars 2011). Il nous y parle de sa vision du monde du JdR et de ses projets présents et futurs.



mike pondsmit

19



Est-ce que vous pensez que Cyberpunk est un succès ? Et pourquoi ?

mp

Oui c'est un succès, car il y a peu de jeu de rôle qui ont survécu pendant plus de 20 ans et qui ont été traduits dans plus de neuf langues. La preuve en est que dans ma carrière avec les jeux électroniques, je rencontre souvent des gens beaucoup plus jeunes qui jouent encore à *Cyberpunk*. Ça ne me rajeunit pas !



Comment Cyberpunk 3 a-t-il été accueilli par les fans ?

mp

C'était très contrasté. Nous avons attiré beaucoup de nouveaux joueurs avec cette édition, mais certains anciens fans ont eu du mal à accepter le fait que nous avons essayé de mettre à jour la technologie et le système de règles. Il est logique d'avoir mis à jour la technologie pour *3.x*, mais d'un autre côté il est vrai que celle un peu rétro de *Cyberpunk 2020* est plus cool. Donc j'aurais préféré un accueil plus unanime, mais globalement il a été bien reçu.



Sur quoi travaillez-vous ces jours-ci ?

mp

Je suis en train de travailler sur une nouvelle édition de *Cyberpunk* ces jours-ci, c'est ce que j'appelle la version *2020.2* !



Il va y avoir un nouveau Cyberpunk ?

mp

Oui et voici pourquoi : mon fils a 16 ans désormais, et il est déjà décidé qu'il allait devenir créateur de jeux. Je pense qu'il sera d'ailleurs très bon à ça. Lorsqu'il a découvert *Cyberpunk*, il m'a dit que ce qu'il aimait vraiment avec la version 2020, c'est tout le côté rétro : les téléphones cellulaires énormes, les cybermembres bien visibles en métal, etc. Il m'a donc conseillé de revisiter tout cela, en gardant le style mais en combinant des types modernes de cyberpunk (plus inspirés par les animations japonaises), et un style plus classique de cyberpunk, à la *Blade Runner*. Donc avec la nouvelle édition 2020.2 je vais essayer de tout mettre à jour, avec de nouvelles illustrations et de nouveaux commentaires.

par Franck Florentin
toutes illustrations ©



Avez-vous une date de parution pour *Cyberpunk 2020.2* ?

mp

Difficile à dire, car j'enseigne désormais à l'université. Cela me permet d'avoir pas mal de temps pendant l'été et j'en profite pour écrire. L'écriture de 2020.2 est en fait finie, et en ce moment j'attends les illustrations. J'aimerais que ce soit fini pour le présenter à GenCon (*NdT : toujours en attente aujourd'hui*). Il y aura également un supplément qui va relier les événements de l'ancienne édition à la nouvelle. Ce supplément s'appellera « **Aftershock** » et il est déjà écrit.



Quel système de jeu utilisera 2020.2 ?

mp

Il utilisera le système **Fuzion**. Je pense que ce système a été mal compris par le passé. **Fuzion** est en fait le système Interlock avec quelques modifications qui règlent de gros problèmes. Quand j'ai écrit Interlock, je voulais créer un système cinématique et je me suis rendu compte par la suite de certains problèmes d'équilibrage. C'est ce qui m'a amené à créer **Fuzion**. Malheureusement, beaucoup de gens n'ont pas compris ça. Trop de joueurs exploient les lacunes du système **Interlock**, comme tout mettre en Réflexe. Dans la nouvelle version, je fais très attention à ce que tous les anciens suppléments restent compatibles.



Va-t-il y avoir des développements dans la gamme *Falkenstein* ?

mp

Ce que nous préparons, c'est une adaptation de **Castle Falkenstein** pour le grandeur nature. **Falkenstein** se prête en effet très bien à ce mode de jeu. Cela fait plusieurs années que je présente des sessions grandeur nature de **Castle Falkenstein** aux conventions, et avec cette expérience, nous avons pu simplifier énormément la façon de jouer et d'enseigner aux joueurs comment le pratiquer. Nous nous sommes rendu compte que le mouvement steampunk s'est énormément développé depuis les débuts de **Castle Falkenstein**, surtout dans la région Pacifique nord-ouest des États-Unis. À l'origine, nous

avons dû beaucoup expliquer ce qu'était le steampunk. Maintenant que le genre est plus connu, nous pouvons passer plus de temps sur d'autres aspects du jeu. Il y a quelques années, il était très difficile de se confectionner un costume steampunk ; c'est désormais très facile. L'année dernière, nous avons dû donner un cours avant le grandeur nature à cette convention pour expliquer comment s'habiller à la mode pseudo victorienne ; maintenant, ce sont les joueurs qui peuvent nous donner des cours !



Baucoup de produits Talsorian sont centrés sur les mangas et la japanimation. Pourquoi ?

mp

Tout simplement parce que je suis un fan de japanimations depuis l'époque de Mobile Team Gunm. En fait j'ai créé Talsorian originellement pour pouvoir adapter les mangas aux jeux de rôles. À l'époque, je ne parlais pas japonais du tout et je ne comprenais pas la plupart des mangas. Mais je savais que je voulais faire un jeu de rôle avec des combats de robots géants, c'est-à-dire simuler et automatiser les combats d'Anime. Quand nous avons écrit **Mekton** et **Teenage from Outer Space**, les japanimations étaient assez inconnues. Nous publions alors également un magazine sur les mangas, nommé **Anime** et c'était le seul aux États-Unis. À l'époque c'était un passe-temps assez étrange pour le grand public, est aujourd'hui mon fils de 16 ans connaît plus de Japonais que j'en apprendrai jamais grâce à cet art. Créer ces jeux de rôles était assez profitable car nous étions les seuls à exploiter ce thème à l'époque.



Que pensez-vous de l'évolution du Jdr ?

mp

Je ne pense pas qu'il ait évolué tant que ça. Le problème en est que nous sommes encore trop centrés sur le système de jeu. C'est par exemple le problème avec la quatrième édition de **Donjons & Dragons**. Lorsque j'ai essayé ce jeu, je me suis rendu très vite compte que les mécaniques de jeu essayaient de reproduire celles de jeux électroniques comme **World of Warcraft**. Et cela ne



peut pas marcher dans un jeu de rôle sur table. Pourquoi ? Parce que ce genre de mécanique ne fonctionne dans les jeux électroniques que parce que cela se fait de façon invisible et transparente. Dès que ce genre de mécanique devient apparent, elle cesse de fonctionner.

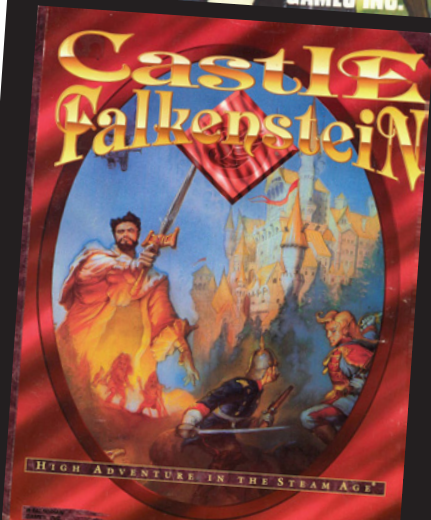
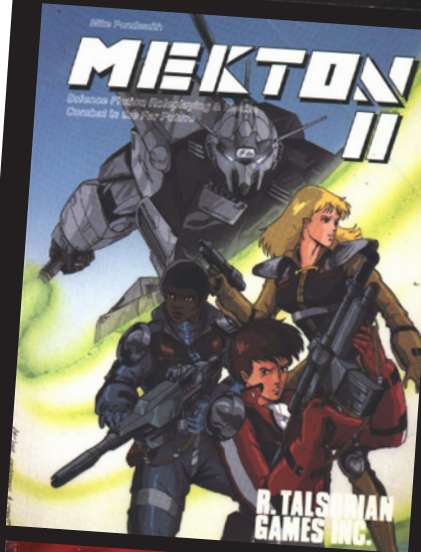
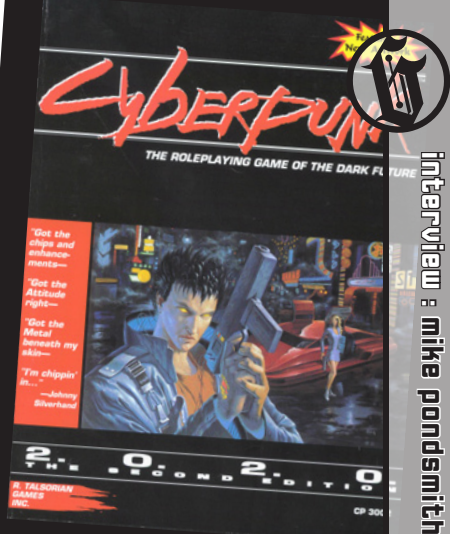
Par contre je vois une recrudescence de jeux de rôle qui se jouent via Facebook, des forums, des courriels, via Skype, etc. En général ils utilisent des systèmes de jeu de rôle déjà existant, souvent parmi les plus simples. Notre nouvelle version de **Mekton Zero** est créée de façon à pouvoir être jouée (même les combats) par messages-texte sur téléphone cellulaire. J'ai testé ça avec des joueurs et ça a bien marché. Et si l'on considère l'engouement des jeunes pour les messages texte sur téléphone, on voit que genre de jeu de rôle a des chances de les intéresser.

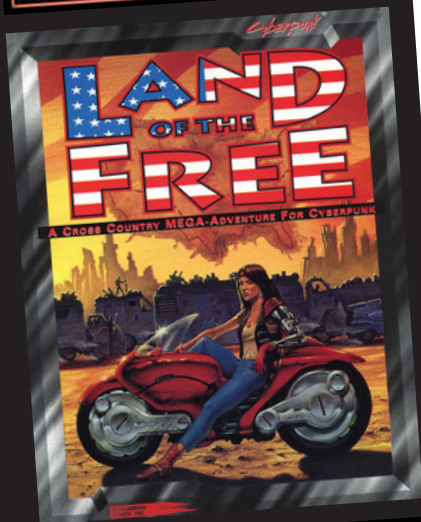
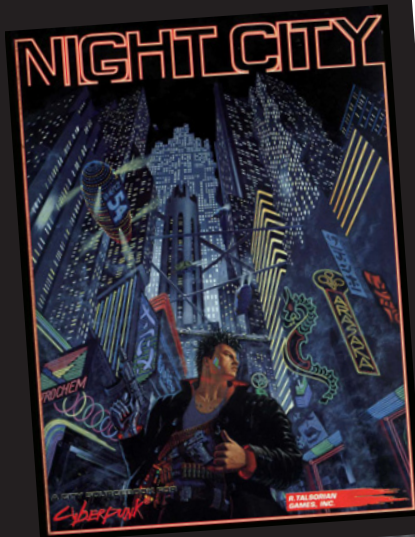
Quel est votre moteur pour écrire ?

mp Je ne peux pas m'arrêter d'écrire ! Ce qui est difficile, c'est que je n'ai pas assez de temps pour écrire toutes les idées que je voudrais exploiter. J'ai par exemple des histoires pour **Mekton Zero** que j'ai en tête depuis des mois et que je n'ai pas eu le temps d'écrire. J'écris les premières pages ou les premiers paragraphes entre deux cours et après je dois retourner au travail.

Joueur ou maître de jeu ?

mp Je suis un maître de jeu d'abord, tout le monde me dit ça. Quand je joue je commence à m'ennuyer rapidement ; car j'ai tendance à essayer de « casser les règles ». Cela tend à énerver mes maîtres de jeu. Mon fils est également un excellent maître de jeu, et j'ai découvert ça quand il avait neuf ans seulement et qu'il nous faisait une partie de Pokemon. Je me disais : « Oh il a neuf ans, ça va être mignon », et dans sa campagne j'ai fini par jouer un officier qui utilisait *Pokemon* comme une arme anti-terroriste. C'était probablement un des meilleurs jeux qu'il m'a été donné de jouer. Maintenant il a 16 ans, il est beaucoup plus effrayant !





Avez-vous besoin de beaucoup de temps pour préparer une partie ? Vous êtes du style à tout penser à l'avance ou à faire beaucoup d'improvisation ?

mp Un peu des deux. Je sais en général d'avance l'histoire globale. Je suis MJ dans les univers que j'ai créés le plus souvent, donc j'ai une très bonne idée de la chronologie des événements. Après, j'improviser beaucoup les détails. Au niveau préparation, j'élabore à l'avance l'intrigue (en gros), les PNJ (mais j'ai fait ça depuis si longtemps que c'est devenu naturel) et j'ai une bonne idée de ce qui va se passer. Mais dans mon expérience, il vaut mieux laisser les événements se dérouler, car les joueurs vont toujours faire quelque chose d'inattendu. Et c'est le plus intéressant, en fait. Certaines des meilleures scènes de jeu auxquelles j'ai participé ont commencé lorsque quelqu'un a fait quelque chose de si bizarre et inattendu que cela en a « cassé » mon intrigue.

Quel est le secret d'un bon scénario ?

mp Il faut savoir ce que vos personnages trouvent divertissant. Chaque joueur est différent à ce propos, et chacun recherche quelque chose de différent. Il y a ceux qui aiment le combat, ceux qui aiment accumuler du matériel, ceux qui aiment faire progresser leurs personnages, ceux qui aiment explorer, etc. Donc il faut trouver ce qu'ils veulent, et le leur donner.

Quels sont les jeux et les univers que vous affectionnez particulièrement ?

mp C'est une question difficile, tant il en a de bons. Curieusement, ça serait les univers de **Star Wars** et **Star Trek**. Le problème de **Star Trek**, c'est que ce qui a été fait sur cet univers jusqu'à maintenant est trop sérieux, et pas très original. Ce qui manque, c'est le côté ironique des séries originales. J'adore également le jeu de **Doctor Who** et son univers.





Participez-vous encore à des conventions ?

mp

Je n'ai pas assez de temps pour aller aux conventions. J'aime beaucoup Gamestorm (NdT : à Vancouver, WA), et Icon sur la côte Est car j'ai beaucoup d'amis là-bas. GenCon est toujours très sympa. Récemment nous sommes également allés à PAX (NdT : Penny Arcade à Seattle, WA).



Si vous aviez un conseil à donner aux jeunes auteurs, lequel serait-il ?

mp

Le système n'est pas aussi important que le type d'imaginaire que vous apportez aux jeux. Ce que la plupart des gens essaient de vendre, c'est surtout leur campagne maison avec laquelle ils ont joué depuis des années. Donc c'est unique pour eux mais pas pour le marché. Et finalement ils se

« Je rencontre parfois des gens qui jouaient à mes jeux quand ils étaient jeunes, et qui sont désormais des créateurs de jeux. Ça me donne un coup de vieux ! »



Avez-vous un rêve ?

mp

J'ai fait déjà la plupart des choses que je voulais faire au niveau des jeux de rôles. Comme quelqu'un me disait l'autre jour : « tu es déjà dans le Hall of Fame, tu fais partie des anciens du jeu de rôle ». Et il a raison, je rencontre parfois des gens qui jouaient à mes jeux quand ils étaient jeunes, et qui sont désormais des créateurs de jeux. Ça me donne un coup de vieux, et j'en parlais avec Steve Jackson (NdT : auteur de GURPS entre autres) l'autre jour : il avait le même sentiment. Donc ce que je fais maintenant, ce sont des jeux de rôles qui sont plus accessibles à tous les types de joueur. Je me rends compte que les générations d'aujourd'hui ne jouent plus comme nous jouions avant. Je vois ça chez mes étudiants, qu'ils soient adolescents ou dans leur vingtaine. Ils jouent dans un style très différent, ils ne sont pas aussi orientés sur les règles, et ils sont beaucoup plus intéressés par le style et veulent entrer dans la peau de leurs personnages. Donc les jeux d'aujourd'hui doivent tenir compte de cela.



Quel aurait été le jeu que vous auriez aimé signer ?

mp

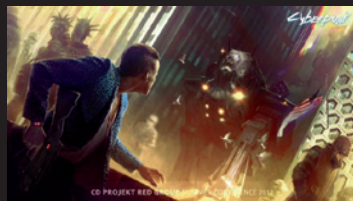
Initialement je dirais **Traveller**, suivi par **Paranoïa**. Il y a aussi **Star Wars**, mais en fait j'ai un peu collaboré dessus. J'aurais aimé travailler sur le système de jeu **Star Wars** initial, celui de West End Game.

demandent pourquoi personne n'est intéressé par leur jeu. Je vois ça beaucoup dans les jeux électroniques également.



Les développeurs Polonais de **CD Projekt**, déjà à l'origine du très bon **The Witcher**, ont annoncé à leur conférence annuelle de mai, l'adaptation en jeu vidéo de **Cyberpunk**. On parle d'un jeu de rôle adulte et mature, aux aspects RPG plus développé que dans **The Witcher**. Le jeu bénéficiera bien évidemment des conseils de Mike Ponds-Smith.

Pas de date de sortie pour le moment. Seulement un visuel...





Cette nouvelle rubrique va réveiller le Fox Mulder qui sommeille en nous et ressortir les dossiers classés : pourquoi des jeux qui semblaient objectivement bons n'ont pas eu le succès escompté ? À moins que la Vérité ne soit simplement ailleurs ?

JOUONS HEUREUX EN ATTENDANT LA MORT

Dying Earth

Deux JdR du courant médiéval-fantastique se réclament directement de l'œuvre de Jack Vance, *Lyonesse* (Men In Cheese, 1999) et *Dying Earth* (Pelgrane Press, 2001 ; Oriflam, 2003), ainsi qu'un supplément de science-fiction pour *GURPS, Planet of Adventure* (Steve Jackson Games, 2003). Une ambiance franchement ironique, un univers plutôt flou, un système peut-être déroutant, et un style de jeu exigeant, *Dying Earth* portait-il en lui les gènes d'un échec programmé ?

La Terre se meurt ?

Buvons encore de ce nectar !

Les romans composant la série *Dying Earth* rassemblent des nouvelles et des textes plus longs, qui ne brossent pas un tableau détaillé d'un monde homogène. Quand Tolkien se fait peintre naturaliste des Terres du Milieu, ou que les toiles nerveuses de Howard offrent à Conan un royaume à conquérir, Jack Vance joue l'impressionnisme, le kaléidoscope ; il donne un aperçu de cette Terre mourante par touches sensibles, instillant une ambiance de fin de monde et d'aventures portées principalement par l'insouciance, l'autodérision, le tragi-comique.

La Terre se meurt. Mais, au lieu de se lamenter en attendant la fin du monde, de chercher des refuges improbables et certainement inefficaces, ses habitants savourent la bonne chère, se lancent

dans des joutes oratoires au langage ampoulé, s'écharpent pour des futilités. Comment ne pas y voir un cousinage avec la Venise de la fin du Settecento, s'abîmant dans les fastes, les fêtes, les frivolités, alors que se profilait à l'horizon les orages qui mettraient fin à la République Sérénissime ?

Indubitablement, le « comment » a préséance sur l'« où » et le « quoi »

De cette essence des romans naît une difficulté particulière : autant le lecteur peut savourer ce kaléidoscope et cette approche impressionniste, autant le rôliste peut se sentir déstabilisé par le manque d'un univers construit. Comme ce JdR est basé non pas sur l'univers vancien mais sur l'ambiance qui s'en dégage, il a pu surprendre les joueurs qui attendaient un jeu construit sur un monde plus tangible. Ainsi, le livre de base ne contient à peu près aucun élément sur l'univers du jeu, laissant les joueurs orphelins sur ce plan-là. Par ailleurs, le jeu ne guide pas les joueurs avec des archétypes et autres classes de personnages qui pourraient leur permettre d'appréhender facilement le ton du jeu : à la place, il s'articule sur trois niveaux – « Cugel », « Turjan » et « Rhialto », du nom de magiciens récurrents des nouvelles et romans –, qui donnent des indications sur les pouvoirs magiques des personnages. Mais cette hiérarchie est assez trompeuse ; en effet, même les personnages les plus puissants (ceux du niveau Rhialto) se lancent dans des aventures très

par François-Xavier Cuende



Donnez-lui une première ou une deuxième chance

Si vous ne connaissez pas encore ce « mourant », n'hésitez pas à vous en faire une petite idée à partir de ce qui est disponible sur le net. Tout particulièrement sur www.dyingearth.com pour télécharger le kit des règles simplifiées et des scénarios, et sur les Arpenteurs de Rêve pour des ressources en français.
<http://jdr.la/arpenteursdevf>

Et si vous en êtes déjà familier mais que son système original vous a laissé perplexe, redonnez un chance à ce jeu, à la faveur de la publication du **Revivification Folio** (Pelgrane Press, 2012), un ouvrage qui offre un système retouché pour être plus facile à prendre en main.
www.pelgranepress.com/?p=5503

différentes de celles dans lesquelles se plongent les « magos » de haut niveau dans des univers rôlistiques med-fan plus classiques. Dans **Dying Earth**, des magiciens capables de changer la face du monde passent leur temps à se chicaner entre eux ou avec des créatures dont le principal talent est de trouver comment ne pas obéir à celui qui pense les tenir en son pouvoir. Pour jouer à **Dying Earth**, il faut donc oublier le réflexe « boules de feu » et cultiver, à la place, la plus efficace mauvaise foi !

Enfin, ce jeu de rôles insiste sur la manière, sur la forme presque plus que sur le fond. Il met l'accent sur les mots, le langage, qui doivent coller à l'ambiance. Voilà donc MJ et joueurs incités à user, dans leur parler, d'un raffinement teinté de préciosité, à jongler abondamment avec l'abstrus et l'abscons. Ceci constitue un exercice de style exigeant, à double tranchant. Certes, l'invitation à une expression lexicale et rhétorique plus recherchée pousse à prendre de la distance avec les événements eux-mêmes ; mais, en contrepartie, cela peut créer un obstacle difficile à surmonter ou contourner pour des joueurs qui manqueraient d'aisance oratoire.

À défaut du superflu, livrez-moi au moins le nécessaire

En outre, la gamme en version française a souffert d'un déséquilibre patent. Le livre de base ne permet pas de comprendre comme jouer des personnages de niveau moyen (Turjan) et haut (Rhialto)

et, les suppléments **Turjan's Tome of Beauty and Horror** et **Rhialto's Book of Marvels, the Rules of Archmagical Omnipotence**, indispensables pour vraiment profiter de ces deux niveaux de jeu, n'ont pas été traduits. Les joueurs francophones se trouvent donc démunis devant les deux Florilèges du Jet Prismatique Excellent qui, eux, proposent des scénarios pour les trois niveaux du jeu, ou même devant les quelques aventures publiées dans des magazines francophones, comme **Casus Belli** dans sa « deuxième formule ».

Autre manque notable, celui du supplément qui aurait dû être traduit parmi les premiers pour donner aux joueurs une meilleure compréhension de l'univers du jeu : l'excellent **Kaiin Player's Guide** (ne cherchez pas le « guide du maître », il n'existe pas), le guide d'une ville prétexte à mille et une rencontres et aventures.

Renoncer ? Non, ce serait d'un vulgaire !

Au total, **Dying Earth** présente des particularités qui en font un jeu surprenant, exigeant, voire élitiste. Et les gammes éditoriales se sont éteintes, avec une vie plus courte en VF (2003-2005) qu'en VO (2001-2007). Faut-il, pour autant, lui tourner le dos, et le laisser reposer en paix dans le lointain et légendaire cimetière des pandas rôlistes ? Nenni ! Il y a là, au contraire, un formidable champ à explorer, sous forme de parties isolées qui ont l'avantage de stimuler la créativité tout en évitant la lassitude qu'entraîne la répétition. Armez-vous d'un vocabulaire fleuri, aiguisez vos répliques cinglantes ou cauteleuses, et laissez-vous tenter par ces aventures acides et picaresques au ton délicieusement suranné.



Élitiste ?

Dying Earth n'est pas le seul jeu « élitiste » basé sur une ambiance littéraire. Nos voisins d'outre-Pyrénées ont ainsi publié **Lances** (Nosolorol, 2006), dont le ton des parties et la structure même des scénarios sont calqués sur les comédies du Siècle d'Or espagnol. L'univers de cape et d'épée joué sous l'angle de Félix Lope de Vega plutôt que sous celui de Pérez-Reverte.

<http://www.legrog.org/jeux/lances>



avant-première



AGON

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, Agon n'est pas un jeu de rôle vous plongeant dans la peau de joueurs de rugby posant pour le calendrier des Dieux du Stade. Non, dans Agon vous jouerez des héros grecs dans la plus pure imagerie mythologique. Prenez par exemple des films comme *Le Choc des Titans*, *Troie* ou bien *300* et dites vous que votre but dans la vie est d'amasser le plus de gloire possible.

Un jeu d'hommes musclés à demi nus aux corps huilés

Quelques infos sur le jeu

Actuellement, des discussions sont en cours, et mais on ne peut malheureusement rien annoncer de sûr pour le moment. Ce que l'on peut affirmer c'est que la traduction est finie, la VO fait 118 pages et la version française sera enrichie de matériel exclusif. Dès que nous aurons du nouveau, nous vous en ferons part dans **le fix**.

La responsabilité des jeux de mots pourris qui font office de titres incombe intégralement à monsieur Papaïs, la rédaction se défie en cas de saut par la fenêtre ou de simple incompréhension pour ceux qui n'aiment pas le foot ou Picsou Magazine.

26

Cette preview se base principalement sur ma première rencontre avec **Agon**, je vais essayer de vous communiquer le plaisir que j'ai eu à jouer à ce jeu « indie ».

En dehors de la présentation sur l'ambiance – corps huilés, héros cherchant la gloire, créatures mythologiques, jouer à qui a la plus grosse – on m'avait parlé du côté « compétitif » du jeu. Certes les joueurs incarnent des personnages se battant côte à côte (c'est donc coopératif), mais un seul amassera le max de gloire (ya donc celui qui a la plus grosse). Quand on m'avait parlé de cela, je me suis tout de suite rappelé les pires moments de JDR où le scénario n'avancait pas car chaque joueur passait trois plombes à faire des trucs dans son coin pour avoir le plus beau matos. C'était donc avec réticence que j'entamais la partie avec mon Teukros, fils de Talos.

Fais une passe **Agon** à l'on

La partie commence donc par une mise en situation. Quatre héros (trois hommes et une femme forte comme une bûcheronne grecque*) voguant sur les flots de la mer adriatique (ou pas). Les vents – sûrement influencés par les dieux – nous poussent vers une île. Le frère esquif s'immobilise à quelques toises de la plage. Et là, un joueur commence à dire, « *je me lance à l'eau pour atteindre le premier la plage, car je suis bien plus rapide que les autres, gloire à Athéna !* ». Le meneur nous dit « *ok, quelqu'un d'autre veut faire la course ? ... Oui... Alors il s'agit d'un défi**.* »

C'est là que je vous explique le premier cœur du jeu : les défis. En fait, tout ce qui n'est pas du combat contre des ennemis est un défi. Il s'agit de faire un jet de dés en prenant les dés de base du personnage + le dé correspondant à la compétence associée à l'action + des dés liés à des compétences que le joueur utilise pour réussir l'action.

par Ludovic Papaïs
toutes illustrations ©





Agon tran, **quelle chance**

Prenons un exemple pour que cela soit plus clair. Le score de base du personnage dépend de sa condition. À la création, un humain a un d6, alors qu'un demi dieu a un d8, ce dé de base progressera grâce à sa jauge de destinée, jusqu'à être un d12 quand le personnage sera proche de la fin de son épopée. Donc mon Teukros qui devait courir dans l'eau pour atteindre la plage : son dé de base est un d6, le meneur demande un jet avec athlétisme, d6 pour moi. Je décide d'expliquer que j'utilise ma compétence grâce, car je ne nage pas comme un plouc mais comme un véritable héros avec la grâce qui va avec. J'aurais pu lancer d'autres dés en disant que par exemple, je lance le d8 de musique car je chante en même temps pour m'encourager. Le mauvais côté du rajout de dés, c'est que l'on coche chaque compétence ajoutée. Si une compétence est cochée, on prend le dé inférieur (on peut cocher plusieurs fois une même compétence). Donc par la suite, ma grâce étant cochée, elle ne me rapporte plus qu'un d6 (au lieu du d8). Bien sûr, il existe un mécanisme pour décocher les compétences.

Le meneur lance les dés d'opposition (cela équivaut à la difficulté de l'action), sachant que pour les actions faciles, il lance 2d6. Et on regarde pour chacun le plus gros dé. Si les joueurs font plus que la difficulté, ils gagnent 1 point de gloire, mais si, en plus, ils font le plus gros résultat entre tous ils gagnent encore plus de gloire selon la difficulté de l'action. Ils pourront ainsi faire les malins devant leurs copains qui rongeront leur frein jusqu'au prochain défi.

Blue l'Agon

Les jets de défi sont utilisés pour tout et n'importe quoi. Ils peuvent être appelés par les joueurs, comme le montre l'exemple de la course pour atteindre la plage. Mais ils peuvent aussi être à l'initiative du meneur quand il nous demande de faire un jet pour traverser des marais. Ces tests sont à chaque fois l'occasion de fanfaronner pour certains, de chambrier ou, au contraire, de faire profil bas.

Après le premier jet, je me suis mis à me prendre de plus en plus au jeu puis à complètement adhérer au mécanisme. Surtout qu'après chaque jet de dés, on peut dépenser des points de faveur divine pour relancer un dé ou des dés, rajouter 1D6... Cela rend cette phase de jeu complètement ludique. Et, vous l'aurez compris, l'intérêt de la gloire est double : en dehors de la gloire à proprement parler, ces points servent d'XP et permettent d'améliorer son personnage.

Agon **trario**

Notre aventure a donc commencé par quelques défis, course/nage pour atteindre la plage, course pour atteindre un village, parler avec un vieux, chasser le repas du soir, traverser des marais... Tout le monde participe et essaye de faire appel aux dieux ou à leurs compétences. Bref, on dirait des ados en colos qui tentent de faire les beaux devant les minettes, sauf qu'ici il arrive un moment où un gros méchant pointe son nez et là, va falloir assurer !

Après toutes nos péripéties, on a enfin rencontré notre premier adversaire, une paire d'hommes serpents que nous nous sommes fait un plaisir de massacrer. Il est donc temps que je vous présente le second cœur de la bête : les combats.

Ce qui est plaisant avec **Agon**, c'est que même s'il repose sur deux mécaniques différentes, elles sont simples et très ludique. On a plaisir à utiliser les mécanismes, jouer avec les différents leviers qui nous sont offerts et optimiser le tout, car oui dans **Agon** on s'amuse à optimiser nos jets de dés pour pavaner.

Agonisant

Donc les combats... Ils se déroulent sur un « plateau*** » représentant des cases. Les héros sont en général placés à une distance spécifique des créatures-à-tatner. Cette distance, calculée en cases, dépend de l'environnement. Par exemple, en extérieur, de jour, la distance est de 7 cases. Le but du jeu n'est pas de faire de la simulation, mais vraiment de proposer un combat ludique. Avant de jeter les dés, les joueurs doivent



* l'équivalent antique du bûcheron canadien.

** l'ensemble du texte est une traduction personnelle, je n'ai que la VO sous la main et je ne suis pas sûr de bien me souvenir des termes utilisés lors de la partie.

*** une simple feuille de papier imprimée.

dire quelles armes ils prennent et comment ils allouent les dés qu'ils ont entre l'attaque et la défense. Ensuite, le combat est découpé en tours qui se composent de trois phases, le jet de position, le déplacement et la résolution.

Le jet de position est classique, on prend son dé de base + le dé d'athlétisme : le plus faible se déplace, puis les autres jusqu'au plus fort. Sachant que l'on peut aussi déplacer ceux qui ont fait un plus faible score que soi.

La résolution commence par les épées, les javelines, les javelots et enfin les arcs. Chaque arme a une distance d'attaque et une pénalité s'appliquera si l'on n'est pas à distance. On regarde simplement si on touche, si on pare, etc. Je passe les détails. On enchaîne ainsi jusqu'à la mort ou la fuite d'un des deux camps.

Ah ! Guenièvre

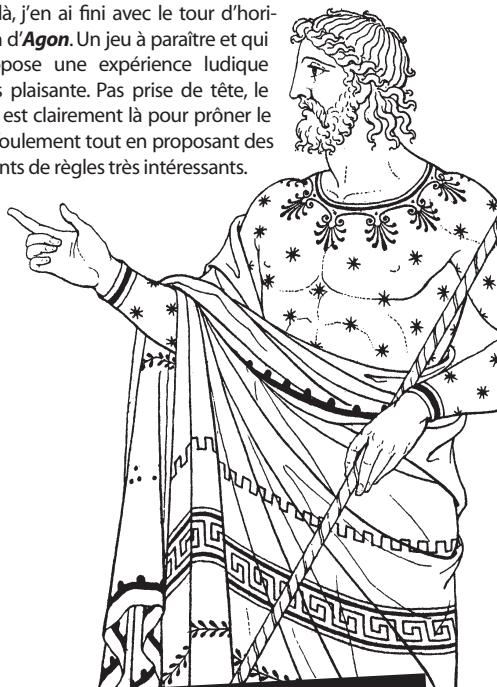
Je me répète, mais cette phase n'est en rien simulationniste, elle est complètement dans un côté ludique et le plaisir vient des possibilités et non du côté simulo-réaliste. De toute façon, on est en train de lacter de la gorgone, on s'en fout de savoir que le jet de javelot est dévié de 3 pieds par le vent sud sud ouest et donc il faut faire un jet de déviation. Non, on est là juste pour bourriner !

Par certains aspects, le jeu fait penser à **God of War** (en beaucoup moins sombre), on a vraiment un sentiment de jeu vidéo en jouant à **Agon** avec ces sortes d'arènes où l'on doit casser du sbire à la chaîne. Et oui car le meneur peut dépenser des points pour « *poper* » des sbires. Je passerai l'explication sur ces points mais sachez que le meneur en gagne durant la partie et les dépense pour augmenter l'adversité donnée aux joueurs.

Sachez que, pour chaque quête, le meneur aura un pool de points qu'il dépensera pour créer des boss, *poper* des ennemis, acheter des pouvoirs aux boss... Vous avez bien lu, le meneur aura des règles de créations de PNJ plutôt sympas. Cela renforce le côté « jeu vidéo » d'avoir des boss avec des pouvoirs particuliers que les joueurs vont découvrir et devoir gérer.

Damned, le temps me manque pour vous parler de plein de petits détails du jeu. La gestion des faveurs divines, de la gloire, de la destinée, mais surtout les faveurs entre personnage. Et oui, on va pouvoir demander des faveurs, genre « *tu me déplaces au lieu de te déplacer ?* » Bien sûr, il s'agira de faveurs auxquelles les joueurs ne peuvent pas dire non. Je passe sous silence les scènes d'interlude où les joueurs pourront jouter entre eux mais surtout se reposer et récupérer toutes leurs faveurs divines.

Voilà, j'en ai fini avec le tour d'horizon d'**Agon**. Un jeu à paraître et qui propose une expérience ludique très plaisante. Pas prise de tête, le jeu est clairement là pour prôner le défoulement tout en proposant des points de règles très intéressants.



Mais c'est 3 : 16 Carnage dans les étoiles ton jeu !

Ben non, on retrouve certes l'idée de plateau servant pour les combats avec une distance face aux créatures. Mais dans **Agon**, l'échelle est plus importante et les monstres peuvent se déplacer. De plus, les règles n'ont rien à voir. Les deux jeux n'ont pas le même objectif.

Quelques pages de la VO :

http://www.agon-rpg.com/agon_sample_0720c.pdf





à saisir !



Jeux amateurs ou jeux étrangers, il y a chaque semaine ou presque de nouvelles perles qui mériteraient leur édition française et/ou professionnelle... Laissez-vous guider !



LES LAMENTATIONS DE LA PRINCESSE DES FLAMMES TOUCHERONT-ELLES LES OREILLES FRANÇAISES ?

Pourquoi traduirait-on un jeu qui nous parle de nains, d'elfes, de niveaux et de classe d'armure ? En plein 21ème siècle ? Vous êtes malades ?

Il était une fois EN FINLANDE

La question mérite d'être posée. Pourquoi traduire un jeu écrit par un américain émigré en Finlande, fan de heavy metal tendance doom et de **Donjons & Dragons** période boîte rouge ? Parce qu'en écrivant **Lamentations of the Flame Princess (LotFP)**, James Edward Raggi IV propose bien plus que de la nostalgie en boîte. Il donne à son jeu une saveur toute particulière, d'une part en modifiant subtilement les règles de l'ancêtre, d'autre part en faisant appel à l'intelligence du lecteur plutôt qu'à son amour des règles. Pour cela, il lui livre sa vision du jeu, des règles et de l'ambiance qu'il souhaite insuffler dans ses parties.

Donjons & DIVERGENCES

Là où **Donjons & Dragons** tire ses références des œuvres de Fritz Leiber, Jack Vance ou J.R.R Tolkien, **LotFP** fait plutôt appel à Edgar Allan Poe et H.P Lovecraft. Le texte du jeu ainsi que l'ensemble de ses illustrations créent donc une atmosphère plus proche des romans gothiques du 19ème siècle que du Seigneur des Anneaux. Le monde dans lequel trainent les aventuriers est en

grande partie « normal » : la magie est une chose rare, les gens s'aventurent rarement à plus de quelques lieues de chez eux et très peu ont croisé un elfe ou un nain au cours de leur existence. Les personnages des joueurs sont donc souvent considérés avec méfiance et leur existence est souvent aussi courte que dangereuse. Les personnages débutants sont fragiles et le jeu ne propose pas de règles qui permettront de les sauver d'un mauvais jet de dés ou d'un faux pas. Pour James Raggi le meneur se doit d'être réellement impartial et une fois que les dés roulent sur la table, le sort en est jeté.

Le bon sens AVANT LES RÈGLES

L'essentiel de ces conseils se retrouvent dans le livre du meneur. Ils couvrent des sujets divers, de la création d'une aventure à la gestion d'une campagne mais, surtout, ils présentent la « philosophie » du jeu. James Raggi y tord le cou à bien des idées reçues : vous pensez que les dés ne servent qu'à faire du bruit derrière le paravent ? Pourquoi les utiliser alors ? Vos aventuriers ratent un indice important parce qu'ils ont raté un jet de dés ? Réfléchissez avant de leur faire lancer les

dés à tort et à travers... À une époque où les règles sont de plus en plus pointées du doigt comme le coupable idéal lorsqu'une partie tourne mal, James Raggi nous renvoie à nos fondamentaux. Si votre partie de la veille s'est mal passée, peut-être que vous l'avez mal préparée ou que vos joueurs n'ont pas été assez réactifs. James Raggi a des opinions bien arrêtées sur le sujet « *Si vos joueurs semblent être dans une impasse, que faites-vous ? Vous ne faites rien [...] si les joueurs ne prennent pas de décision le Meneur ne peut rien faire et les joueurs lui font perdre son temps* ». Pour James Raggi il n'y a pas de règles « magiques ». Pour devenir un bon meneur et un bon joueur il faut jouer, et il faut jouer beaucoup.

Un jeu qui MÉRITERAIT UNE VF

Alors que l'on voit fleurir nombre de jeux reprenant les règles de l'ancêtre, LotFP est le seul qui propose une vision claire du déroulement d'une partie et des rôles du meneur et des joueurs. Il est capable de séduire des personnes qui ne nourrissent aucune nostalgie par rapport à **D&D** et qui ne sont pas attirées par le genre de fantasy qui lui est généralement associé. Ce n'est pas qu'un « clone » mais un jeu à part entière, plus simple qu'un **Dungeon Crawl Classics**, aussi évocateur qu'un **Warhammer** dépouillé de ses excès et une véritable réussite en matière de concision, de clarté et de présentation. Le meneur y est pris par la main : une « aventure dont vous êtes le héros » pour saisir les règles, une bibliographie commentée et une excellente aventure accompagnent un jeu déjà très complet. Les chances de le voir arriver en français sont pourtant réduites et c'est bien regrettable...

Partir À L'AVENTURE...

James Raggi a écrit l'ensemble des scénarios pour **LotFP** parus jusqu'à présent. *Death Frost Doom* est à juste titre considéré comme une des meilleures aventures publiées à ce jour pour le jeu. Très peu de monstres, de portes et de trésors mais une ambiance à couper au couteau qui ne manque jamais de créer un sentiment de malaise chez les joueurs. Pour ceux qui voudraient commencer plus en douceur, *Tower of the Stargazer* est destiné à des joueurs et des meneurs débutants et remplit parfaitement son office en mettant en scène l'atmosphère si particulière du jeu. *Hammers of the God* possède une histoire efficace mais difficile à faire passer aux joueurs. *Weird New World* est la tentative de James Raggi de proposer un continent entier à explorer. Exercice périlleux quand on ne s'accorde que 24 pages pour le faire... *People of Pembrooktonshire* vous propose une galerie de PNJ excellente mais qu'on imagine mal tous habiter dans le même village tel que le décrit le livre. Le reste de la gamme à ce jour est oubliable.

...Sur des terres INCONNUES.

La gamme **LotFP** compte également trois suppléments de contexte. *Vornheim* vous donne en 64 pages la description de la ville et des outils qui vous permettront de gérer vos aventures urbaines. Le style est clair, la ville regorge d'idées originales, qu'il s'agisse de personnages ou de lieux. Une vraie réussite à traduire rapidement ! Avec *Carcosa*, Geoffrey McKinney (l'auteur) souhaitait offrir un univers baroque et démesuré. Un monde où barbares et sorciers corrompus s'étripent pour acquérir les artefacts d'une civilisation disparue. Ça a l'air drôle ? Malheureusement ça ne l'est pas car en dépit d'une présentation somptueuse la description de l'univers est aride et manque du souffle épique qui aurait pu le faire vivre... Le même auteur récidive avec *Isle of the Unknown*, une île au parfum d'antiquité grecque dont l'intérêt se noie dans un texte sans saveur ponctué d'illustrations grotesques.





Les Boutiques

Les boutiques ne sont pas, à proprement parler, un maillon faisant partie de la chaîne de fabrication d'un jeu de rôle, tel que nous l'entendions jusqu'alors dans cette rubrique. Et pourtant, nous ne pouvons pas faire d'elles un chaînon manquant car les boutiques sont tout simplement indispensables dans la vie d'un jeu. Pour avoir une meilleure vision de leur rôle aujourd'hui, nous sommes allés interroger deux boutiques représentatives : **Ludikbazar**, l'une des boutiques de référence de l'e-commerce ludique et **Rocambole**, LA boutique de jeux de la région Lilloise.



Pouvez-vous vous présenter, ainsi que votre boutique et depuis quand existez-vous ?

ldkb Je m'appelle Piotr Borowski et je suis le fondateur, en mars 2004, de la société **Ludikbazar**. **Ludikbazar** est à l'origine un site internet spécialisé dans l'occasion qui s'est très vite tourné vers le déstockage ainsi que vers les produits neufs. À l'heure actuelle, nous sommes le plus gros site français de vente de jeux de simulation avec en moyenne 15 000 références en stock ainsi que dix salariés. En 2009 nous avons racheté la boutique Descartes Meissonier à Paris et ainsi ouvert notre premier point de vente physique avec une équipe de quatre conseillers vendeurs.

rcb Rocambole est une boutique de Jeux de Société: Jeux de Rôle, Figurines, Jeux de Cartes, Jeu de Plateaux et accessoires (dés, peintures, etc.). La boutique existe depuis septembre 1991. Nous sommes 3 à travailler ici: le gérant et deux vendeurs.



Quel est votre rôle dans vente de JDR aujourd'hui ? Vos conseils ont-ils toujours autant d'écho auprès des joueurs qu'à l'époque. Ou internet est passé par là ?



32

ldkb Sur la partie internet le jeu de rôle représente toujours de 25 à 30% de nos ventes de produits neufs, c'est un marché très stable en progression constante -mais légère- sur ces dernières années. Le public est informé et connaît les produits, notre rôle de conseil est limité, voire inexistant sur ce créneau.

rcb Il est difficile d'ignorer l'arrivée d'internet dans notre domaine. L'influence d'un tel support est très grand: à l'image des magazines de nos jeunes années, c'est devenu le moyen d'obtenir avis, pas toujours impartiaux, et conseils rapidement et facilement. Que ce soit pour les jeux professionnels et la possibilité d'acheter en pdf ou pour les jeux amateurs qui ont vu s'offrir un espace de diffusion jusqu'alors inimaginable, internet est une ressource inépuisable. Cependant, nous sommes toujours le premier ou dernier maillon de la chaîne: soit comme orientation de base (quel jeu pourrait me plaire?), soit comme aide à la décision finale (qu'est-ce que je dois posséder pour commencer?).

ldkb En boutique physique, les clients sont également bien plus informés qu'avant, mais le rôle des vendeurs reste primordial. C'est la seule forme de boutique où vous pouvez encore convertir de nouveaux joueurs, faire essayer des jeux ou convaincre d'anciens rôlistes de franchir le pas à nouveau. Ces cas ne sont pas courants, mais ils existent. Quant à savoir si les conseils ont autant d'écho qu'avant, j'en doute car le niveau d'information du client jeu de rôle est tellement important qu'il faut une vraie relation de confiance avec le vendeur ou une réelle envie de se laisser guider vers un jeu inconnu pour franchir le pas.

Comment avez-vous vécu le boom des boutiques en ligne ?

ldkb Étant un de ces boomers, je l'ai vécu comme une grande aventure humaine faite de rencontres et de nouveaux terrains à défricher. Ma démarche a été d'aller de l'internet vers la boutique physique, donc j'imagine que la question est plutôt destinée aux boutiques physiques.





rcb Chaque éditeur, chaque enseignant va de son site de vente en ligne. Pour nous, il n'y a pas de meilleur moyen que de feuilleter un livre pour s'en faire une idée; le seul bénéfice d'internet à ce niveau est plus dans l'offre en pdf qui évite de se balader avec 25kg de livre dans son sac.

rcb *Quel est votre regard sur marché rôliste aujourd'hui ?*

ldkb Ayant également une casquette d'éditeur de jeux de rôle, je vais tâcher de répondre d'un point de vue uniquement commerçant. Pour moi le marché du jeu de rôle reste stable voire évolue quelque peu. On assiste à une époque où les boutiques sont de plus en plus éliminées du processus de vente de jeux de rôle (vente de pdf hors du circuit boutique, impression à la demande, kickstarter et autres ulule, auto édition, promotions, précommandes etc.), mais je pense que cela ne nuit pas aux boutiques et au contraire valorise les jeux qu'on trouve en boutique, renforçant largement la crédibilité de ces jeux aux yeux des rôlistes. L'édition de jeux de rôle nécessite des moyens qui ne sont pas accessibles à tous, il est donc compréhensible que ces méthodes soient utilisées afin de générer un peu de trésorerie d'avance ou de tester les retours des joueurs. Tant que ces méthodes restent limitées et qu'elles permettent d'assurer la pérennité des structures les plus fragiles alors il n'y a pas de souci.

Concernant les joueurs, on voit un peu tous les âges, de 12 à plus de 40 ans. On voit des vétérans qui jouent toujours, des anciens qui souhaitent s'y remettre avec leurs amis comme avec leurs enfants, maintenant suffisamment grands pour tenter l'expérience. Parmi les plus jeunes, certains y arrivent car leur parents jouaient aussi et d'autres qui ont découvert ça par des copains ou bien par le jeu vidéo (*Baldur's Gate* ou *World of Warcraft* entre autres) ou encore par le jeu de figurines (*Warhammer* pour ne pas le nommer).

ldkb Pour finir on entend ici ou là qu'il n'y a pas de marché rôliste, que les méthodes alternatives sont le futur etc... c'est complètement faux, le jeu de rôle fait vivre plusieurs dizaines de personnes en France et pèse 4-5 millions d'euros par an pour le circuit boutique, auquel il faut encore ajouter la vente pdf, l'impression à la demande, l'occasion, les souscriptions etc.

« on entend ici ou là qu'il n'y a pas de marché rôliste, que les méthodes alternatives sont le futur etc... »

*c'est complètement faux »
Piotr Borowski - Ludikbazar*

rcb Le marché semble en bonne forme. Il y a toujours de grosses machines comme *l'Appel de Cthulhu*, *Pathfinder* ou la gamme *Warhammer 40K* mais l'arrivée de gammes one-shot (chez *John Doe* ou *les XII Singes* par exemple) a permis à des joueurs de continuer à jouer sur un rythme plus tranquille ; voire, avec *la boîte à Heuhh*, d'improviser une partie facilement.

rcb *Au niveau des ventes, y a-t'il une tendance qui ressort ?*

ldkb Comme je le disais, elles ont tendance à progresser, mais légèrement. Je dirais qu'il y a une certaine stabilité sur ce marché, ce qui en période de crise est plutôt positif.





rcb Comme dit précédemment: l'**Appel de Cthulhu**, **Pathfinder**, **Warhammer 40K** mais aussi les gammes one shot qui ont su se faire une place.

Faites-vous de l'import ?

rcb Très peu et uniquement sur demande. Les joueurs français ont presque littéralement une aversion pour l'anglais.

ldkb Nous en faisons aussi bien sur internet qu'en boutique physique, toutefois les ventes de VO ont beaucoup baissé et nous avons drastiquement réduit notre offre sur ce type d'ouvrages. La production de jeux de rôle en français est importante et les grands jeux sont systématiquement traduits, cela contribue à sérieusement réduire le volume de vente sur les jeux de rôle en anglais.

Êtes-vous en partenariat avec un club et/ou y a-t-il des parties de démo chez vous ?

rcb Nous n'avons pas la place pour organiser des démos en boutique mais nous avons établi des partenariats avec différents clubs de la région. En fonction de sa demande, nous pouvons orienter un joueur vers telle ou telle asso qui nous semble plus dans l'esprit qu'il peut rechercher à une table.

ldkb Nous faisons assez peu de démonstrations de jeux de rôle, le format est rarement adapté pour des démonstrations rapides. Nous sommes toujours ouverts à ce genre de proposition mais il faut bien saisir qu'une démonstration devrait idéalement durer entre 30 et 60 minutes afin de susciter l'intérêt et la curiosité. 3-4 heures pour faire tester un jeu, un comble pour le seul type de jeux de société où on est pas obligé d'expliquer toutes les règles du jeu aux joueurs avant la partie !



merci à Rocambole pour les photos de leurs étals

mécanique : la narration partagée

35

Parmi les nouvelles rubriques proposées dans ce numéro, « Storygames » abordera les jeux ayant une mécanique originale ou atypique. Nous avons volontairement gardé le terme anglophone, afin de ne pas soulever passions et débats en justifiant notre choix pour une éventuelle traduction. Car l'intérêt ici est, vous l'aurez compris, de mettre en avant les mécanismes qui sortent de l'ordinaire et d'expliquer ce qu'ils apportent en jeu.

Cette rubrique, prévue sur plusieurs numéros, pourra également évoluer en fonction de vos retours, suite à la lecture de cet article ou de vos expériences de jeu. Pour ce premier numéro, je vais vous parler de mécanismes précis proposant une autre façon de partager la narration (via les règles), au travers de 3 exemples concrets.

1244, année

Loire Atlantique

Commençons avec **Montségur 1244** sorti en VF chez les **Écuries d'Augias**. Comme son nom l'indique, il propose de revivre la chute de la place forte éponyme, bastion des hérétiques cathares qui devaient renier leur foi ou brûler. Les joueurs vont mettre en scène à tour de rôle des personnages qui vivent au château, des « prétrés » qui font en grande partie le sel du jeu car les joueurs « possèdent » ainsi chacun un personnage majeur de l'histoire.

Montségur est le symbole (dans cet article) des jeux à « *check points* » (appellation personnelle contrôlée). Je ne vais pas m'étendre sur la mécanique qui gère les scènes et les narrations, ce n'est pas ce qui nous intéresse ici, mais je vais plutôt vous parler de ce petit détail : une partie se découpe en 6 chapitres, chacun d'entre eux com-



mençant par la lecture d'un petit texte d'introduction qui pose l'ambiance des scènes qui vont suivre. Ces textes sont ce que j'appelle les *check points* du jeu, des points de passage obligés, car ils sont immuables d'une partie à l'autre.

Regardons l'inconvénient d'un tel principe, on va toujours raconter la même histoire : celle de la chute du bastion. Mais ce défaut n'en est pas vraiment un. Même s'il y aura toujours des personnes qui pensent que cela réduit drastiquement la jouabilité, il vous suffit de faire une partie pour vous rendre compte de la richesse narrative du jeu, notamment au travers d'éléments aléatoires. Il y a par exemple les cartes *scènes* ; le joueur qui va lancer une scène joue une de ses cartes qui comporte un élément qui devra apparaître dans la scène. Suivant dans quel ordre apparaissent et surtout comment sont interprétées ces cartes, les parties ne se ressembleront pas du tout. Il y a aussi des cartes *histoires* qui permettront aux joueurs de ne pas tourner en rond en racontant toujours la même chose.

Montségur est donc comme un roman initiatique : ce n'est pas la destination qui est importante, c'est le voyage. Et il passe par des étapes qui permettent de faire évoluer la situation, ces *check points* donnant du grain à moudre aux joueurs/personnages et les guidant vers cette destination. Et oui, jouer à *Montségur*, c'est lire du Nietzsche¹.

J'ai abordé en partie l'avantage de ce mécanisme, il permet de cadrer l'histoire, de faire en sorte qu'elle ne parte pas en sucette et de donner un terrain fertile à l'imagination des joueurs. Les *check points* doivent suffisamment être bien écrits pour qu'à leur simple lecture, ils fassent pousser les idées de scènes dans l'esprit des joueurs. La difficulté est de ne pas faire germer qu'une seule scène et que cela puisse coller à toutes les configurations (en termes de personnages présents). Si *Montségur 1244* fait parti des classiques, c'est en partie parce qu'il a réussi cet exercice avec brio. Il propose des *check points* chronologiques qui font progresser le conflit jusqu'à son dénouement.



Grey ranks est un autre jeu du genre *check point* qui est moins connu mais propose néanmoins une mécanique très sympa, mais avec un thème très lourd : les joueurs incarneront des adolescents polonais qui luttent activement contre les allemands lors de la révolution polonaise en 1944. Il s'agit d'un soulèvement populaire qui dura 63 jours, le jeu se déroule entre juillet et octobre de cette année. Ici aussi, les textes introductifs permettent d'avancer chronologiquement dans l'histoire, ils correspondent à chaque fois à de grands événements de l'histoire de Varsovie.



¹ : Ça c'est pour donner du grain à moudre aux détracteurs de ce type de jeux. Mais attention pour les autres, on n'est pas là pour se prendre au sérieux, cela reste un jeu. On prend du plaisir dans la narration sans se poser de questions. Mais ça ne nous empêche pas de prendre un peu de recul en off et de réfléchir, non ? Puis j'avais un gage, caser Nietzsche dans cet article....



« Cohen Cohen » dit le canard enrhumé²

Notre deuxième jeu, **Fiasco**, vous permet de raconter des histoires dans l'esprit des films des frères Cohen. Il se joue sans meneur : à tour de rôle, le personnage de chaque joueur sera au centre d'une scène jusqu'à ce que l'on arrive à la fin du premier acte. Avant de passer au second, les joueurs définiront le déclic qui fera basculer les personnages d'une vie « normale » à une vie où tout par en couille.

Ce qui m'intéresse ici, c'est la création de groupe. Un jeu qui veut, de par ses règles, un partage important de la narration entre les différents participants doit proposer une mise en situation qui donne envie de jouer. Au départ, les joueurs se mettent d'accord sur le **setting** dans lequel ils veulent évoluer. Puis, un joueur lance un certain nombre de dés. Les valeurs ainsi obtenues permettront de créer la situation de départ en piochant dans des listes liées au setting choisi. Ces listes définiront des liens qui les unissent aux autres personnages : une relation, un lieu, un objet ou un besoin.

Pour construire cela, à tour de rôle, un joueur va prendre un dé du centre de la table et va regarder les listes du setting. Par exemple, il veut préciser la relation qu'il a avec un de ses voisins de table. Dans le setting « *banlieue chic* », il aura le choix entre famille (1 sur le dé), boulot (2), le passé (3), liaison amoureuse (4), crime (5), communauté (6). Si le joueur prend un 2, il définit ainsi une relation de travail avec son voisin. Ensuite un des deux joueurs pourra préciser quelle est cette relation, le tableau « boulot » est lui aussi décomposé en 6 boulots différents, tout dépendra donc du dé choisi. Exemple avec un 1, cela donne « *des rivaux dans des entreprises qui vont mal* ». Ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait défini deux liens.

Difficile de sortir les mauvais côtés de cette mécanique tellement **Fiasco** est une référence du genre. Bien sûr, cela ne veut pas dire que cela plaira à tout le monde. Cela signifie simplement que si le genre vous plaît, le jeu vous

Bitch (verb) de Danielle Lewon est un des « storygames » les plus particuliers qu'il m'ait été donné de voir. Pour 1 dollar, vous aurez un petit jeu à jouer sur le pouce qui vous permettra de savoir qui parmi vous est la plus « salope ». Il aura même droit à un petit badge « *Awesome bitch* » ou « *Such a bitch* ». Un jeu d'impro totalement barré et second degré.

<http://jdr.la/bitch>



comblera très probablement. Cette création de groupe propose un savant mélange de choix imposés et de liberté. Cela permet d'avoir une mise en place simple et dynamique. En effet, si on laisse les joueurs sans support ou mécanisme de création, ils peuvent se regarder dans le blanc des yeux sans qu'aucune idée n'en sorte.

ce n'est pas sale, ton corps change

Je finis par un jeu que j'ai édité, **Dirty Secrets** (chez **la Boîte à Heuhh**, donc). Je ne suis donc pas réellement objectif sur ses qualités, mais on est là pour parler cambouis. Je tâcherai donc d'être factuel sans trop m'enflammer. Il permet de raconter des histoires du genre polar noir contemporain. Si je caricature, il s'agit d'un jeu avec un joueur qui incarne un enquêteur et les autres sont meneurs à tour de rôle. Dans la pratique, le jeu est bien plus libre que cela. Cette petite présentation faite, revenons-en à ce qui nous intéresse vraiment.

Dirty Secrets est un jeu d'enquête. Il y a des crimes, des suspects, des victimes et des coupables. Et là, vous me direz : « *pfiff une enquête sans rebondissement, ce n'est pas très intéressant* ». Et bien non, ami rôliste, tu te trompes. Dans **Dirty Secrets**, la mécanique est justement là pour apporter les rebondissements nécessaires à l'histoire. Tout d'abord, il gère les rebondissements liés aux révélations concernant les relations entre PNJ. À tout moment, durant la partie, le joueur qui incarne l'enquêteur peut demander une scène de révélation, qui est régie par un **mécanisme semi-aléatoire**. Cela permet de savoir si deux PNJ ont un lien familial, sont liés par le travail ou ont une relation amoureuse. Si l'on apprend à un moment donné qu'untel et untel sont amants, l'enquête est totalement relancée et l'on a ainsi de nouvelles pistes à explorer.

Ce petit système a le don de dynamiser une partie et d'attiser l'imagination des joueurs. Le mécanisme suivant est là pour dire qui est cou-

pable. Reprenons au début : la partie se joue de scènes en scènes. Durant celles-ci, l'inspecteur va croiser des suspects. Il faudra en choisir un qui sera noté sur une grille. À un moment précis, les joueurs vont tirer une case de la grille au hasard. Le nom qui figurera sur cette case sera le nom d'un coupable. Il suffira ensuite aux joueurs de recoller les pièces du puzzle pour définir ce qui s'est réellement passé. Le jeu est fait de telle manière que tout le monde a quelque chose à cacher, tout le monde est louche (dans le plus pur respect du genre *noir*). Ce n'est donc jamais bien difficile de tirer les ficelles. Cela ressemble un peu au moment où l'on comprend tout dans un film policier avant que la solution soit révélée par le héros (ou le grand méchant). **Dirty Secrets** est intéressant en cela : les joueurs peuvent être surpris par les rebondissements sans qu'il y ait un meneur pour les introduire.

Voilà, c'est la fin de cet article. J'espère qu'il vous aura plu et que cela vous a montré comment on peut, par les mécanismes, partager la narration et jouer différemment. Je vous conseille pour aller plus loin, l'excellent article de **Casus Belli** n°3 qui vous propose une présentation de la narration partagée et quelques pistes pour apporter cela à vos tables.



Le jeu de rôle est un loisir formidable, et la bonne nouvelle c'est qu'il est même plus que cela. Il peut se révéler être un outil efficace et amusant, notamment en pédagogie, domaine abordé ici au travers de plusieurs initiatives.

Le jdr pédagogique



Apprendre en s'amusant, sortir de la passivité

Les moyens habituels de la pédagogie - livres, cours, exposés, expositions - sont connus de tous. Comparés à ceux-ci, le jeu de rôle peut apporter beaucoup sur pas mal de plans : le JdR implique les participants en leur donnant un rôle actif. Il facilite l'immersion, met les gens en situation, choses très utiles pour transmettre informations et méthodes. De plus, le côté ludique maintient l'attention et augmente l'implication. Sans oublier que, du fait de sa relative « rareté » par rapport aux cours ou expositions, participer à un jeu de rôle constitue un événement pour le public.

Les parties organisées par la FFJdR lors de la Fête de la Science à Antony en octobre 2011 en sont un bon exemple. Le JdR y a servi de support à l'apprentissage de concepts scientifiques pour un public familial, composé en

grande majorité de 6-12 ans accompagnés de leurs parents. Les visiteurs ont eu le choix entre deux ateliers. « **SSI 2020** » met en scène des scientifiques dans une base spatiale qui doivent faire appel à leurs connaissances pour résoudre diverses situations. « **Opération Piroska** » offre aux joueurs d'incarner des scientifiques capturés par les Russes pendant la Guerre Froide et contraints à travailler sur une nouvelle forme d'énergie.

Un autre exemple est celui des expositions de la Bibliothèque nationale de France. La directrice des éditions multimédia de la BnF désirait dynamiser ces expositions et ne plus laisser les visiteurs n'être que des consommateurs passifs de culture. Elle a donc fait appel au collectif *Imaginez.net* pour créer des jeux de rôles en relation avec les expositions du moment (voir exemples en encadré). Pour pouvoir progresser dans la partie, les visiteurs-joueurs doivent avoir compris bon nombre d'éléments de l'exposition qu'ils sont amenés à « mettre en jeu ».

Gérer les contraintes d'un JdR **à but pédagogique**

Un tel jeu doit être adapté à la matière à transmettre ainsi qu'au public cible. Laissons de côté le milieu scolaire - qui fera certainement l'objet d'un prochain article - et les contraintes qui lui sont propres. La matière à transmettre pourra influencer sur le background du jeu, le scénario, voire les règles. Quant au public, tout dépend du cadre dans lequel s'inscrit le jeu. Les joueurs peuvent être connus à l'avance ou pas, être déjà conquis par l'idée de participer à un JdR. Dans certains cas, il faudra attirer le public, le séduire pour l'encourager à venir jouer. Il se peut même que le nombre de personnes ainsi que le temps qu'ils ont à consacrer au jeu ne soit pas défini.

La solution adoptée lors de la Fête de la Science à Antony a été de proposer des scénarios courts de 2 heures ainsi que des tables ouvertes. La table ouverte est un format de jeu où les joueurs peuvent entrer et quitter la partie à n'importe quel moment. Le jeu s'y déroule en continu et les joueurs qui veulent y participer le font en venant s'installer directement à la table de jeu. Cela implique bien sûr des contraintes sur le scénario, qui est adapté au format : c'est un jeu «en sketch», autrement dit où sont mis

en scènes, dans un lieu fixe et clos, plusieurs situations et courts scénarios qui peuvent se terminer à tout moment par le déclenchement d'un événement terminal. C'est un format très pratique lors d'événements grands-publics pour ne pas rebuter les visiteurs.

Structure et contenu **d'un JdR pédagogique**

L'écriture en cours d'un jeu pédagogique sur le plancton (!) pour l'association DIRE-Environnement basée dans les environs de Toulouse va permettre d'illustrer comment un tel jeu peut se construire. Cette association organise déjà des expositions et activités sur le sujet mais le but ici était de transposer cela sous forme de JdR pour faciliter l'apprentissage (faire plutôt que voir). Le thème lui-même est intéressant pour diverses raisons : c'est grâce au plancton que l'atmosphère terrestre est respirable, il a des qualités nutritives non-négligeables et reste un maillon essentiel de la chaîne alimentaire marine. De nombreuses sous-espèces existent, chacune possédant parfois des propriétés étonnantes. L'une d'entre elles se fabrique par exemple une carapace en verre à température ambiante, ce que l'homme serait bien en peine de faire.





Le problème qui se pose alors est : comment mettre tout ça en scène sous la forme d'un jeu ? Faire jouer du plancton ? Pas très attrayant ni motivant. Intrigant, sûrement, mais pas suffisamment pour attirer les joueurs. Le moment était donc arrivé de réfléchir de façon plus globale. Le plancton n'est pas la seule thématique liée à l'environnement qui mérite qu'on s'y intéresse alors autant proposer un jeu sur l'environnement. Pour faciliter l'identification aux personnages, ceux-ci seraient des enfants/adolescents s'intéressant à des problématiques liées à l'environnement. Le but serait de comprendre d'où viennent certains problèmes, en inculquant au passage les bases du raisonnement scientifique (comprendre la photosynthèse, la chaîne alimentaire et plus généralement les causes et conséquences d'un phénomène).

Le système se doit d'être simple et avec un minimum de calcul à effectuer. On se limite à quatre caractéristiques : eau, air, terre et cœur. La dernière permet de communiquer avec les animaux, ce qui est attrayant. Les trois autres permettent d'interagir avec les éléments correspondants. L'une sera le point fort et matérialisée par un familier, histoire de rendre le tout plus attachant.

Le background du jeu est réduit au minimum vital, chaque thématique/problématique faisant l'objet d'un scénario assorti d'aides de jeu (schéma sur la photosynthèse, par exemple) mais aussi de documents relatifs aux sujets abordés. Le tout doit être illustré et émaillé d'exemples pour être attrayant et accessible. La trame du scénario doit donc être simple et aussi clairement définie que possible. Des cartes peuvent s'ajouter pour mettre en avant les obstacles à franchir (pourquoi trouve-t-on une prolifération de méduses ?), fournissant également un support visuel et rapportant des récompenses immédiates. Ces récompenses sont des « points de victoire » utilisables pour invoquer au final Mère Nature dont le rôle sera de féliciter les personnages (et à travers eux les joueurs) et d'apporter une solution concrète au problème (ce qui reste hors de portée des personnages). On reste

donc bien dans la compréhension de problème tout en montrant indirectement que les solutions toutes faites n'existent généralement pas.

Le JdR - idéal pour l'enseignement de certaines matières bien spécifiques ?

De par sa nature participative et immersive, le jeu de rôle permet d'enseigner certaines matières qui sinon passeraient très mal en cours «*ex-cathedra*».

Le meilleur exemple est ici celui du JdR pédagogique créé pour la Banque Mondiale. La BM a un réseau global de professeurs animant toutes sortes de groupes, de séminaires, de visites, de cours et de concours. Il leur faut parfois enseigner des sujets arides tels que la négociation ou le financement du développement, où les moyens habituels de l'enseignement sont limités. C'est pour ce besoin spécifique que la BM a approché la FFJdR en 2006 pour créer un jeu de rôle (voir encadré page suivante), moyen permettant une bien meilleure immersion.

Les retours d'expérience ont montré que le jeu est assez réaliste, ouvrant les yeux sur les réalités intrinsèques de la négociation ainsi que des rapports de force. « *Nous voulions rendre les dynamiques du processus de négociation vivantes en exposant aux étudiants les intérêts et contraintes des parties impliquées* » note M. Jean-Christophe Bas, Development Policy Dialogue Manager, sur le site du Youth Development and Peace Network. « *Le résultat est un jeu plein de suspense qui requiert de ses participants d'avoir une stratégie, de négocier, de consulter, de chercher des compromis, d'évaluer les résultats et finalement de prendre des décisions quant au financement de projets. À la fin du jeu, les étudiants ont développé une série de mesures et d'actions afin d'éradiquer la pauvreté* ».

Jeux de rôle à la BnF

Deux jeux de rôle ont été créés pour l'exposition « *Héros - d'Achille à Zidane* » qui s'est tenue d'octobre 2007 à avril 2008 sur le site François-Mitterrand de la BnF, dans le XI^e arrondissement de Paris.

Dans le premier, intitulé ***Odyssées Héroïques***, les joueurs incarnent des héros mycéniens de la Grèce du II^e millénaire av. J.-C. Outre la découverte des héros et créatures mythologiques de cette période, l'objectif de ce jeu est aussi de faire vivre l'existence réelle de membres d'une civilisation du passé telle que l'archéologie nous la restitue. La découverte induite par le jeu est donc aussi bien dans le fantastique (divinités de l'Olympe, chimères, centaures, nymphes...) que dans l'univers quotidien de la Grèce antique, croyances et conventions incluses. Le côté « héros » est reflété dans le système de jeu, notamment dans la définition des niveaux : Commun, Héroïque, Mythique, Divin et Titanesque.

Le deuxième jeu, ***Le Club des Vengeurs Masqués***, nous plonge dans un univers 3 à 4000 ans postérieur au premier. Il y est question d'incarner des vengeurs masqués au sein d'une mégapole nord-américaine, dans la grande tradition des comics de super-héros. Tous les poncifs du genre sont là : valeurs manichéennes du bien et du mal, kitsch, naïveté et capacités hors du commun.

Un troisième jeu, ***Légendes Arthuriennes***, invite les participants de l'exposition du même nom à devenir acteurs des légendes de la Table Ronde, dans le plus pur esprit des récits de Chrétien de Troyes. Il a servi de support aux animations organisées sur plusieurs après-midi.

Ces trois JdR sont disponibles sur le site de la BnF aux adresses : <http://jdr.la/bnfheros> et <http://jdr.la/bnfarthur>. Un nouveau jeu serait en préparation pour une nouvelle exposition.

Pourquoi c'est meilleur quand c'est fait avec un JdR ?

On retient mieux les choses lorsqu'on les fait soi-même, dit-on. De par son caractère immersif, le jeu de rôle permet justement de s'en approcher au plus près, en impliquant le joueur. Il est aussi avéré que l'on apprend mieux lorsqu'on s'amuse. Et là notons que nos JdR ludiques nous permettent d'apprendre plein de choses « par la bande » : l'histoire avec les JdR historiques, bien sûr, mais pas seulement. C'est un peu grâce aux JdR que certains se mettent sérieusement à l'anglais. Avec des jeux comme ***Transhuman Space***, on apprend plein de notions scientifiques. Grâce au med-fan, certains sont incollables sur les armes et armures utilisées au Moyen-âge. ***Te Deum pour un Massacre*** est une mine d'informations sur les guerres de religion.

Mettre en situation pour transmettre informations et méthode tout en utilisant un côté ludique pour maintenir l'attention et augmenter l'implication - telle serait la recette du jeu de rôle à but pédagogique.



Enseigner la négociation à la Banque Mondiale

Le jeu de rôle développé pour la Banque Mondiale, joliment intitulé « **Le développement : parties prenantes et enjeux** », simule le déroulement d'un sommet mondial lié à un programme de développement. Chaque joueur interprète l'un des participants au sommet : force politique au sein de l'un des pays bénéficiaires, bailleur de fond, ONG. Quelques semaines avant la conférence, chaque participant reçoit le background ainsi que la description de son personnage - description qui inclut aussi ses objectifs personnels, sa personnalité, ses craintes, ses faiblesses, ses préjugés, etc. comme dans la « vraie vie ». Les pays bénéficiaires sont imaginaires, mais représentent un condensé de certaines particularités géopolitiques : il y a un pays africain, un d'Europe orientale, un du Moyen-Orient ainsi qu'un pays-continent d'Asie. Divers événements viennent émailler le

sommet, comme par exemple des flashes infos contenant des révélations sur un participant, au sujet d'une catastrophe naturelle au pays, d'une intervention d'une ONG ou d'un coup d'état. Le nombre de participants est significatif : entre 20 et 100 !

L'enjeu est de faire toucher du doigt aux participants le déroulement vraisemblable d'un processus de développement et d'ancrer dans les mémoires les parties prenantes, les enjeux, les obstacles, le calendrier, le déroulement et les conséquences possibles de l'exercice lorsqu'il se déroule réellement. Et de le faire mieux que ne peut le faire un cours habituel !

Aller plus loin

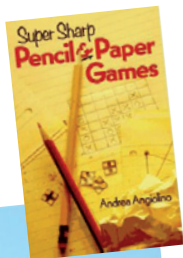
Le jeu de rôle pédagogique existe donc bel et bien, et les exemples sont déjà nombreux, voire même prestigieux. L'Italie est là très en avance, avec des créateurs comme Andrea Angiolino, nommé « concepteur de jeu expert » par le gouvernement, et avec la publication par des institutions publiques de plusieurs jeux de rôle éducatifs comme **Orlando Furioso**, **Senio 1945** ou **Giocastoria**.

Il y a différentes manières d'aborder un tel jeu, et la mise en place est finalement assez aisée, pour peu que l'on soit organisé et que l'on connaisse quelques techniques, comme par exemple les tables ouvertes.

Conscient de n'avoir fait qu'effleurer le sujet, il est probable que des thèmes comme le JdR à l'école, les tables ouvertes ainsi que comment faire découvrir le jeu de rôle - soit la pédagogie du JdR, en quelque sorte - apparaissent dans nos prochains numéros.



Remerciements à la FFJdR
ainsi qu'à l'association DIRE-Environnement pour leur aide.



Premier carnet :

PROTHÉO

Cher, cher lecteur !

Tu ne soupçonnes pas le plaisir que j'ai à savoir que mes écrits ont trouvé le chemin de tes yeux. Souffre que je cède à l'appel de l'ego et que je présente ma moderne personne. Athanase Zéphirion Flöpp de Vance, professeur de métaversologie, voyageur des mille mondes et érudit ubiquité. Je gage que nous nous sommes déjà rencontrés lors de nos errances respectives. Ne t'en fais pas, personne ne me reconnaît jamais. Pourtant, je suis là, dans l'ombre, occupé à prendre des notes. Je porte la robe du sage ou la veste en velours de l'enseignant. J'ai sur le nez des bécicles ou dans le front des implants mémoriels. Si tu m'apercevais ainsi, assis sur un banc d'auberge, tu pourrais croire que c'est toi que j'étudie. Tu aurais tort. Les arpenteurs de ton acabit ne m'intéressent en rien. À ma manière bien particulière, n'en suis-je pas un aussi ?

Mais trêve de fanfaronnade ! Parlons du propos de ces carnets. Je les rédige à ton intention, afin de guider tes pérégrinations dans ces mondes que je défriche. Libre à toi de les visiter à ton tour, d'en explorer les recoins et les reflets en compagnie de tes amis. J'espère que ce qui suit te donnera envie de découvrir le monde où mes aventures ont véritablement commencé, le musée du multimétavers : j'ai nommé, Prothéo.





Avec quel système jouer ?

Si Prothéo vous tente, vous aurez besoin de règles suffisamment génériques pour accommoder tous les genres qui se mélangent dans Prothéo, et assez héroïques pour faire passer l'aspect grandiloquent de l'univers. Quelques pistes : le **dk System**, **Feng Shui**, **GURPS**, **Les Mille Marches**, **Savage Worlds** ou **Risus**.

PROTHÉO VU PAR LA LORGNETTE

Après ce préambule indéniablement personnel, je me permettrai d'adopter la langue aride du professeur pour te décrire Prothéo dans ses grandes lignes. J'étais déjà un bourlingueur intermondaïn d'expérience quand j'apparus par hasard à Prothéo. Laisse-moi te présenter ses merveilles. La lorgnette que je te tends ici fera de toi un spectateur des plus hautes loges du théâtre, celui qui a la meilleure vue d'ensemble.

● LA MUSE ET LE POÈTE

L'histoire de Prothéo est, comme le monde lui-même, ancienne et changeante. Personne n'est aujourd'hui capable de dire ce qui constitue la véritable identité des Prothéons d'origine, tellement ils se sont mêlés aux Façons conjurées par des douzaines de générations.

L'origine de la civilisation prothéone remonte au mythe du Poète et de la Muse. Jumeaux immortels, ils vivaient dans un monde peuplé d'une faune docile, heureux du peu qu'ils avaient. Comment ils découvrirent les autres mondes est sujet à discussion. D'aucuns parlent d'un voyageur venu d'ailleurs qui leur aurait décrit les merveilles du multimétavers.

D'autres disent que les jumeaux auraient créé les mondes par la seule puissance de leur imagination. La vérité ne sera connue que le jour où la Muse et le Poète s'éveilleront de leur long sommeil. Aujourd'hui, quelques dix mille ans plus tard, Prothéo compte des dizaines de milliards d'âmes. Les Figures, comme on nomme les descendants du couple originel, côtoient les outremondains curieux et aux êtres créés par démiurgie, les Façons.

● LES HAUT-PÔLES

Prothéo est vaste, varié et changeant. Une chaîne de volcans aujourd'hui sera peut-être un océan demain. Seuls deux lieux sont restés les mêmes depuis que la Muse et le Poète s'y sont endormis pour toujours : les hauts-pôles.

Le Forum est le lieu de réunion du conseil des vice-démiurges. Chaque habitant peut assister aux votes et proposer des débats. Autrefois, seules les Figures y étaient admises. Mais avec le temps, les Prothéons ont cessé de s'intéresser à autre chose qu'à leurs créations personnelles et les règles se sont relâchées. Le conseil ne s'est pas réuni au complet depuis des siècles et le titanesque cirque flottant, qui accueillait autrefois jusqu'à trois mille représentants du peuple et dix fois plus de spectateurs, n'est plus occupé que par une poignée de dignes vieillards. La visite est recommandée à quiconque se pose des questions sur Prothéo. Les vice-démiurges sont tellement heureux de voir du monde qu'ils accueillent avec avidité toute intervention extérieure. Moi-même m'y suis rendu à plusieurs occasions pour animer des discussions passionnantes sur des sujets aussi variés que la cosmogonie du multimétavers ou la cuisine au piment d'Espelette dans les versions parallèles du 18ème siècle de ta Terre, docte lecteur.

Le spéos de la Muse n'a pas connu la même désuétude. Sculpté dans une montagne de roc nu et multicolore, le temple est tenu par les prêtresses de la Muse, les déifractes. Ces femmes sans âge scrutent le cristal situé dans leur saint des saints. En forme d'immense colonne de flamme, ce joyau renvoie sur chacune des

ses facettes une image d'un monde possible. Les Prothéons y viennent chercher l'inspiration pour leurs œuvres. Mais seules les Figures y sont admises. Les étrangers et les Façons sont réduits à contempler les images floues et confuses reflétées par les affleurements de cristal qu'on trouve ça et là autour du spéos. Pour le voir, il m'a fallu me déguiser et me mêler à un groupe de nonnes. Comme tu le liras plus tard, cela ne s'est pas bien terminé.

FAÇONNEURS DE L'INCRÉÉ

La science prothéone divise la matière en deux éléments primaires : le figuré et l'incrée. Présent à l'aube du monde, le figuré compose le ciel, le socle du monde et les océans, ainsi que les êtres humains (les Figures) et les animaux nobles. L'incrée est invisible et sans consistance. Il peut être façonné par quiconque a suivi les enseignements du Poète. Avec un effort de volonté et de visualisation interne, les maîtres démiurges façonnent des formes aussi complexes et réelles que vous et moi. Et quand on peut façonner un arbre, la forêt n'est qu'une question de temps, puisque la main d'œuvre peut elle aussi se créer.

TERRES CREUSES, TERRES TRUQUÉES

Je me rends bien compte que j'ai ignoré ta question pendant trop longtemps, curieux lecteur : à quoi ressemble Prothéo ? À tout. Villages et vallées, chaumières et chenaux se déplacent, changent sous l'impulsion de leurs habitants. Heureusement, des règles ordonnent quelque peu ce vaste chaos. Personne ne détruit ou ne transforme les créations d'un Prothéon de statut supérieur. L'homme de la rue respecte donc les façonnages du noble, qui évite à son tour de déranger les œuvres des vice-démiurges. Notez que si les Façons peuvent manipuler l'incrée, elles ne le font de leur propre initiative que dans la plus grande discrétion, de peur d'être renvoyées à leur état premier par une Figure vexée.

Ainsi, à la surface de Prothéo existent des territoires stables, tous des reflets de métavers observés à travers le cristal de la Muse. Parmi les

plus célèbres, citons Sinago, la mégapole où démons et vampires se battent pour le contrôle du trafic de l'alcool prohibé ; le Quatrième Royaume, nation conquérante aux guerriers-thaumaturges vêtus de vert de gris ; Hallélith, la cité sainte aux cinq temples élémentaires, en permanence assiégée par une croisade ou une autre ; Moss Astley, l'astroport du gouverneur Rikrol, perdu dans les vastes plaines de lichen de Sataïne ; ou encore la sinistre forêt elfique de Gothlorien. Entre ces régions existent des zones fluctuantes où tout est possible. Elles sont parfois conquises par l'une ou l'autre des réalités, d'autres fois le centre de nouveaux territoires qui survivront un mois, un an ou un siècle.

Je vois venir ta prochaine question, habitué des caravansérails et des terminaux à zepelins que tu es : comment voyage-t-on sur Prothéo ? En monture ou en engin volant, le plus souvent. Non que les territoires soient dépourvus de systèmes de transport de surface efficaces, bien au contraire. Mais pour passer de l'un à l'autre, il est hasardeux de compter sur la présence d'une route, d'une rivière ou même d'une mer, même si on l'emprunte depuis des décennies.

FIGURES ET FAÇONS

Esprit éclairé que tu es, cher lecteur, tu t'es déjà forgé un avis sur la situation des Façons. Citoyens de seconde zone, penses-tu. Tu n'as pas tort, mais tu omets un détail : rien ne distingue une Façon d'une Figure, à part le fait que le premier peut être dissous d'un claquement de doigt. Et comme beaucoup de gens intègrent à leur personne des accessoires, des prothèses et des organes façonnés, claquer ses doigts face à un inconnu pourrait être source de désagrément. Dans certains territoires, il est impoli de s'enquérir de l'origine de son vis-a-vis. Dans d'autres, plus rares et moins plaisants, on effectue des tests démiurgiques sur les criminels, quitte à mettre en danger la vie de Figures.

De nos jours, la plupart des Façons ont une apparence qui trahit leur origine, comme une peau de couleur vive, un sceau sur le front, un troisième œil, etc. Leurs créa-





teurs limitent également leurs capacités mentales afin qu'elles ne puissent pas changer de forme par démiurgie. Il est intéressant de noter que les gouvernements les plus avancés en matière de morale accordent depuis peu aux Façons les mêmes droits qu'aux Figures. Cependant, la plupart sont confrontés à un important problème de surpopulation.

D'INFINIES FACETTES

Cher et savant lecteur, tu n'es pas sans savoir que le multimétavers est composé de mondes déclinés en une infinité de facettes, ou reflets. Copies proches d'un univers parallèle, les reflets diffèrent par des détails qui peuvent être triviaux ou importants. Tu sais de quoi je parle : les ombres d'Ambre, les rêves des dragons et même les uchronies de ta Terre sont des facettes.

Un métavers que tu visites accompagné de tes amis sera différent de celui qu'arpente un autre groupe de bourlingueurs. Et ce, même si vos voyages se basent sur les mêmes livres. Le même phénomène a lieu à la surface de Prothéo. Il arrive que deux territoires inspirés du même métavers coexistent. S'ils sont géographiquement proches, ils peuvent alors fusionner, comme ce fut le cas pour le Troisième Royaume

La voie de Narratos

Certains meneurs de jeu ne rechignent pas à céder une partie du contrôle narratif à leurs joueurs. Un univers comme Prothéo est l'occasion parfaite pour profiter des idées de chacun. Premièrement, vous pouvez donner à chaque joueur le contrôle d'un territoire qu'il aura à charge de développer. Il pourra même y maîtriser ponctuellement. La campagne peut s'organiser de façon très carrée, avec des séances dédiées à chaque territoire. Ou bien la casquette de MJ peut passer de tête en tête en cours de partie. Si tu téléphones à Monsignor Racornetto, je passe la main à Claudine. C'est elle qui maîtrise dans le Nécrovatican.

Autrement, il est possible de laisser chaque joueur choisir un univers (de JdR, de film, de série TV, de roman ou encore de BD) et l'autoriser à en placer des éléments dans l'univers entre ou pendant les parties. Alors notre contact dans la garde du palais des Hibiscus, c'est Magnum en cotte de mailles à fleurs.

et le Reich Millénaire. D'autres fois, les rivalités nées de similitudes mènent à des conflits plus ou moins larvés. Les Prothéons d'un certain âge ont encore en mémoire la Guerre des Middhenheims, qui vit la destruction complète de trois territoires trop semblables.

TRIBULATIONS TRANSVERSALES dans PROTHÉO

Rends-moi donc ma lorgnette, que je t'entretienne des conflits de Prothéo. Au cours de mes périples, j'ai dressé une liste de situations qui pourront servir de base à tes propres explorations narratives. Je la livre en bloc à ta curiosité.

LE CHANGEMENT, C'EST MAINTENANT

Le territoire de Knight City, métroplexe en proie au crime et à la corruption, s'est transformé du jour au lendemain en une utopie prolétarienne. Suite à un accident démocratique (des élections qui n'avaient aucune chance de renverser le statu quo), l'ensemble du territoire s'est métamorphosé en une société orwellienne bienveillante. Finies les inégalités, adieu la propriété privée et bonjour le travail manuel pour tous ! À Knight City comme à l'extérieur, de nombreux mécontents cherchent à revenir au bon vieux temps des 1% et à punir les responsables.

Ceux-ci, un groupe de façonneurs plus astucieux que puissants, ont passé de longs mois à truquer les machines électorales. Ironie du sort, ils occupent tous des postes de responsabilité dans le nouvel ordre territorial.



La transe Meh-dya

LES OMBRES DU SHOGUN

Le conseil des vice-démiurges a réuni un tiers de ses membres, un taux de présence jamais égalé depuis un siècle et demi. Le Shogunat de Kage a constaté la disparition d'un nombre inquiétant de Figures importantes. Certains témoignages laissent à penser qu'ils auraient pu être dissous (ce qui est en théorie impossible, rappelons-le pour ceux qui n'auraient pas prêté attention à mes explications ci-avant) et on soupçonne diverses factions hostiles au shogun. Le conseil recherche un groupe d'investigateurs qui pourrait démêler ce mystère.

Voici une liste absolument pas exhaustive de livres, films et autres qui pourront vous servir d'inspiration pour construire votre propre version de Prothéo.

En BD, *Sur les terres truquées*, de Mézières et Christin. En littérature, la série de *La fin des temps* de Moorcock et la décalogie des *Princes d'Ambre* de Zelazny.

Les séries *Sliders* et, dans une moindre mesure, *Fringe*, pour le développement des univers parallèles. Si vous voulez vous intéresser de plus près à la question de l'humanité des Façons, allez pêcher *Blade Runner* dans votre DVDthèque. Sinon, revoyez-le quand même, ça ne fait jamais de mal.

Les jeux de rôles sont les principaux métavers dont s'inspirent les Prothéons pour créer leurs territoires. Piochez dans ceux que vous voulez ! Autrement, en plus de *Rêve de Dragon* et de *Torg*, je recommande les œuvres du très érudit Ken Hite chez Steve Jackson Games : *GURPS Alternate Earths*, *Suppressed Transmissions* et *GURPS Infinite Worlds*.

Les investigations mèneront sans doute de complot en poursuite et du shogunat à un bunker secret sous le village orque de Pikorh. Là, une cabale venue d'outremonde a découvert le moyen de canaliser le pouvoir du Poète et se dit capable de façonner le figuré comme on façonne l'incrété. Une fois la menace écartée, il faudra décider quoi faire avec cette connaissance interdite.

LES CRÉATURES UNIES

Un mouvement inter-territorial pour la reconnaissance des droits des Façons est soupçonné de financer des actes terroristes dans le Grand Empire, un territoire contemporain à ta Terre, cher lecteur, dirigé par le très strict Napoléon VI. Bals d'ambassade, cavalcades et duels au clair de lune seront certainement au programme.

Il faudra risquer le refaçonnage sommaire aux mains de la police secrète de l'empereur pour prouver qu'il s'agit d'un complot mis en place par le ministre de la propagande lui-même.

LE DERNIER SCHISME

La secte du Radieux Réveil est prête à tout pour sortir la Muse et le Poète de leur sommeil antédiluvien. L'archidéfracte Diamanda, soutient que c'est là le seul moyen de mettre fin au chaos qui règne sur Prothéo et que, sous la direction des jumeaux démiurges, le monde pourra enfin retrouver un sens.

Les opposants à cette théorie sont aussi nombreux que violents. Ils arguent que le réveil mettrait fin à la réalité elle-même, ou en tout cas, au pouvoir démiurgique. Tout se précipitera quand Diamanda est assassinée.

FAÇONNEURS DE FORTUNE

Cette tribulation transversale est destinée à ceux de tes amis qui chercheraient un angle d'attaque pour leur visite (ou campagne comme disent certains bourlingueurs). Les voyageurs pourraient assumer les identités de vagabonds aux talents aussi variés qu'exceptionnels. Fugitifs des territoires civilisés, démiurgistes de talent, ils travaillent pour qui les paie tout en cherchant à échapper à un lourd passé commun.





mond-o-rama : prothéo

49



Pas de PORTE : La STATION de CONFLUENT

Ce pas de porte est ton ticket d'entrée pour Prothéo, mon aventureux lecteur. C'est un lieu par lequel toi et tes amis entrerez aisément en contact avec ce métavers.

TERMINUS

Nichée entre les monts de l'Arc en ciel et la côte venteuse s'étendant entre Knight City et Sinago, ce petit territoire est un relais d'étape. Confluent doit son nom aux cours d'eau (en nombre variable, car la région est très changeante) qui bordent quelques douze kilomètres carrés. Les pèlerins en route pour le spéos de la Muse (qui se situe dans les montagnes proches), les convois militaires du Quatrième Royaume en provenance d'un avant-poste, récemment installé sur une île à quelques encablures de Sinago, et les guerriers cyberzen du monastère de 01100 111001100110011001101101011 s'y croisent régulièrement.

La prospérité du relais ne tient pas uniquement à sa situation privilégiée. Confluent est également le quartier général de la compagnie TransMu, un des services de transport les plus innovants de Prothéo. Elle emploie des démiurgistes à même de transformer l'environnement ou le véhicule lui-même en fonction des obstacles rencontrés. Croyez-moi, c'est assez surprenant : on s'endort dans la cabine d'un paquebot, on se réveille dans une nacelle suspendue aux tentacules d'un krakenuage.

LES LIEUX

Confluent est à la fois un port, un échangeur routier et un terminal aérien dont l'architecture relève autant de la station spatiale que de l'aire d'autoroute. C'est un bâtiment unique, incroyablement complexe mais fort bien organisé. Les murs et les plafonds sont constellés de flèches et de pictogrammes qui permettent au nouveau venu de se guider sans trop se perdre.

Comme dans tout relais de voyageurs, l'endroit est envahi de boutiques, de tavernes et de vendeurs à la sauvette. La nuit, les halls d'embarquement déserts se transforment en un dortoir improvisé pour ceux qui ne peuvent pas s'offrir une chambre ou une paillasse dans une des auberges. Le lieu de détente le plus populaire est le Big Sheridan's Pub, un bar sur trois étages où les bières sont aussi mémorables que les bagarres.

Trois routes convergent jusqu'à la station. Les véhicules en tous genres et les montures de tout poil s'entassent sur un parking qui ressemble à un souk dans les allées duquel tout peut se troquer. En contrebas, les pistes d'envol et les hangars à dirigeables sont nettement plus calmes, gardés qu'ils sont par les équipages des aéronefs parqués là.

Enfin, un petit port abrité accueille les navires fluviaux comme marins. Il est principalement fréquenté par les bateaux à aubes de TransMu et leurs voyageurs en goguette, et par les vedettes du Quatrième Royaume, constamment occupées à charger et décharger des hommes et du matériel.

LES GENS

À n'importe quelle heure du jour et de la nuit, les murs de Confluent abritent plusieurs centaines de voyageurs, pour une population fixe avoisinant les quarante personnes. La station est une coopérative entre les principaux commerçants des lieux. TransMu bien sûr, mais aussi Big Garrett Sheridan, le propriétaire du pub ; Polgère Farias, une vice-démiurge qui s'est reconvertie dans l'entretien et la production de véhicules (elle tient l'atelier attenant au parking) et Iblyo, un humanoïde longiligne à la chevelure bleu électrique, en charge de la maintenance, et l'architecte principal de la station. Ce dernier ne cache pas qu'il est une façon, et tous ceux qui suggèrent qu'il ne de-



Le coin du crunchophile : règles de démiurgie

LA COMPÉTENCE. Il n'y a pas à y couper : vous aurez besoin d'une compétence ou d'un talent pour refléter l'entraînement au façonnage. Appelez-la façonnage, par exemple.

vrait pas manipuler l'incrée sont rapidement escortés hors les murs par les adjoints de la grosse shérif Yolanda Long. Dernier notable de cette petite communauté : Zucker, un jeune outremondain qui n'a rien à vendre, si ce n'est les histoires de méta-vers lointains dont il régalé les voyageurs chaque soir.

LES PROBLÈMES

Les bruits de couloir dans la station prennent ces temps-ci un tour inquiétant. Envieux de l'importance de Confluent dans la région, d'aucuns réfléchiraient à l'annexer purement et simplement. Et la présence continuelle des embottés du Royaume, connus pour leur propension à s'installer sans demander l'avis des locaux, ne fait rien pour calmer les esprits. Entre autres partis intéressés, l'église du Radieux Réveil, qui y voit une base de départ pour la conquête du spéos de la Muse.

Cette pression met à mal la bonne entente des habitants de la station. La shérif et Polgère Finias sont d'avis de traiter avec le capitaine Johann Tanz du Quatrième Royaume pour obtenir sa protection en gardant une certaine indépendance. Les autres refusent catégoriquement et proposent de recruter une véritable milice. En attendant qu'une décision soit prise, Iblyo a discrètement entrepris de fortifier le périmètre.

Ajoutez à cela les trafics, enlèvements et autres agissements interlopes qui ont notoirement lieu dans les relais routiers, et vous obtenez un fameux panier de crabe. Croyez bien que je suis soulagé de n'être resté à Confluent que deux nuits avant de partir vers le spéos.

LE JET. Réussir un jet permet d'obtenir de 1 à 3 points de Démiurgie, que vous pouvez matérialiser par des jetons ou des compteurs.

LA DESCRIPTION. Avec un point, le joueur peut énoncer un aspect de la création : c'est un bâtiment ; il est habité ; il a cinq pièces, etc. Ou bien : c'est un animal, il est de la taille d'un camion, il est intelligent, il connaît bien la région. Et ainsi de suite. Si plusieurs personnages façonnent en même temps, ils décrivent un aspect chacun à leur tour. Là où les choses deviennent drôles, c'est que l'incrée a parfois sa volonté propre. Vous avez aussi le droit d'énoncer des aspects, en alternant avec les joueurs. Amusez-vous à leurs dépens et compliquez-leur la vie, mais ne ruinez pas toutes leurs tentatives.

LES LIMITES. Gardez à l'esprit que la quantité d'incrée manipulée n'entre pas en ligne de compte – c'est la complexité de la création qui importe. Il est aussi facile de faire apparaître une montagne qu'un galelet, mais façonner un téléphone portable (doté de nombreux aspects) demande beaucoup d'efforts. En revanche, pour une œuvre de grande taille, il faut que l'environnement recèle suffisamment d'incrée. Le téléphone pourra être façonné presque n'importe où, tandis qu'il faudra trouver une vaste région non peuplée pour fabriquer une montagne. C'est vous qui décidez si les environs disposent de suffisamment d'incrée pour chaque œuvre.

LA DISSOLUTION. Pour dissoudre une création quelle qu'elle soit, il faut réussir un jet dont la difficulté dépend de la compétence de son façonneur. Tout dépend de votre système de jeu.



mono-o-rama



52





Conclusion ET POINT DE DÉPART

Je terminerai ce carnet par une ultime note personnelle. On ne peut pas toujours s'effacer devant les faits, n'est-ce pas ? En vérité, cet épisode est primordial pour expliquer le pourquoi de ces carnets. Il va te révéler, curieux lecteur, comment je suis devenu le bourlingueur ubiquite.

J'ai mentionné comment j'ai visité le saint des saints de la Muse travesti en nonne. Les dieux m'ont fait cadeau d'un certain talent en la matière et je m'en serais très bien sorti si je n'avais pas bêtement marché sur le bas de mon voile. Ainsi démasqué, je fus promptement encerclé par les statues vivantes qui protègent le spéos. Reculant pour éviter leurs poings métalliques, je me retrouvai acculé à la colonne de cristal. J'étais entouré de visions du multimétavers. Sur ma gauche, des nuages jaunes défilaient sur un paysage en ruines. À ma droite, une rue emplie de fêtards avinés. Face à moi, les statues d'acier se rapprochaient inexorablement. Et plus loin – trop loin – résonnaient les appels des nonnes qui cherchaient de l'aide.

Dans un instant de désespoir, je résolus de me servir de mes maigres capacités de démiurgiste. Je voulais simplement graver une ou deux prises dans la paroi pour me soustraire aux tueurs métalliques le temps qu'une des prêtresses vienne les arrêter. Je compris mon erreur dès l'instant où je focalisai mon esprit sur le cristal. Une volonté d'une force inouïe s'engouffra dans le processus et – je n'ai pas d'autres mots – m'aspira dans le multimétavers. Ma substance, ma conscience même fut déchirée en un million de fragments et propulsée à travers l'infini.

Je t'écris à présent depuis la terrasse d'un petit café de la Venise Engloutie. Mais sans doute mes prochains carnets seront-ils rédigés par un autre. L'épithète d'ubiquite n'est pas usurpé, vois-tu : je suis partout. Chaque métavers est désormais affligé d'un reflet de ma personne.

Regarde dans les coins tranquilles. Scrute la foule. Si tu cherches bien, tu m'y verras.

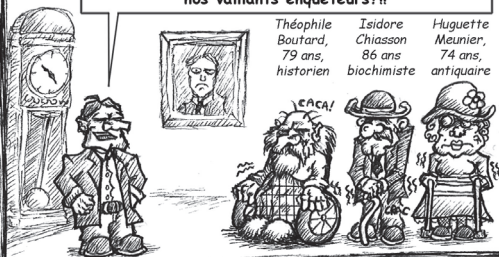
vous jouez ?

Si vous visitez Prothéo, ou un reflet qui lui ressemble, n'hésitez pas à m'envoyer un petit mot pour me raconter votre voyage. Peut-être y ferai-je mention dans un prochain carnet ou sur le site du magazine.

athanase@quenouille.com

Les grands anciens

Voilà notre équipe d'investigateur formée! Qui sont nos vaillants enquêteurs?!



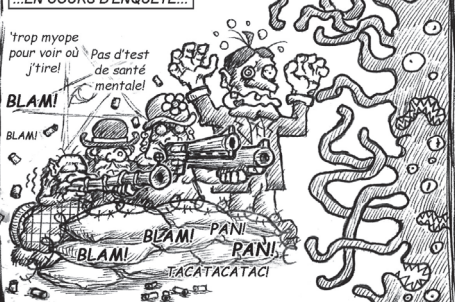
Ah... Mais notre enquête sera périlleuse! Êtes-vous bien équipés au moins?



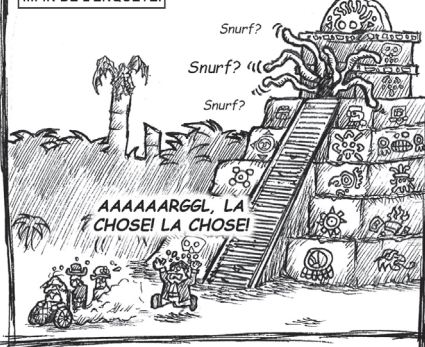
DÉBUT DE L'ENQUÊTE...



...EN COURS D'ENQUÊTE...



...FIN DE L'ENQUÊTE.



Mon diagnostic: complètement taré.

Je vous le rends dans vingt ans.





homo rolisticus

coupe dynamique
réminiscence d'Astro le petit robot
(existe aussi en modèle
«lisse comme Bruce Willis»
et «chevelu comme Shiryô»)

lunettes
les mêmes que Rick Moranis dans Ghostbusters

t-shirt geek
qui signifie surtout «j'y étais»
(à un salon aux USA, à un concert
de métal en Hongrie ou à
l'avant-première
de Dark Knight à Londres)

bermuda
«si c'est assez bien pour
Peter Jackson, Kevin Smith
et Jeff Bridges,
c'est assez bien pour moi !»

petit air coquin
emprunté à Han Solo et répété devant le miroir

barbe fourmie
mix improbable entre Aragorn,
CM Punk et George Lucas
(avant la seconde trilogie)

cœur d'enfant
qui espère secrètement que le gentil
gagnera toujours à la fin

cigarette
parce que Solid Snake fume,
parce que Dirty Harry fume
parce que Lucky Luke a arrêté

chaussures en édition limitée
reprenant un motif de son super-héros favori

thema

le jdr
un loisir
sous
influences ?

Il y en a qui boivent leur café dans un mug *Star Wars*. Qui vont à la plage sur une serviette *Seigneur des Anneaux*. Qui portent des slips *Batman*. Autant dire que si un jeu sort sur leur thème favori, ni une, ni deux, ils achètent. Et ce, même s'il s'agit d'un jeu tout bizarre avec des dés biscornus et des concepts auxquels on ne comprend rien. Bref, le potentiel commercial des JdR liés à une franchise célèbre est bien réel et les éditeurs l'ont compris depuis longtemps. Petit retour en arrière sur cette relation tarifiée.



56

LICENCE TO GEEK

panorama

Licence poétique

Avant tout, cadrons un peu la chose. Nous allons parler ici, quasi exclusivement, des jeux de rôles à part entière, professionnels, édités sur papier. Si, en effet, nous devons comptabiliser les jeux PDF, les jeux amateurs et les simples suppléments ou extraits de suppléments (d'une gamme comme **GURPS**, par exemple), nous nous rendrions vite compte qu'en fait le moindre roman de gare, le moindre nanar, bref : que TOUT a déjà été adapté en JdR. Difficile d'en tirer des conclusions. Exceptionnellement, il nous arrivera sans doute de citer un supplément mais, quand nous avançons des statistiques, il s'agit uniquement de jeux complets. L'autre difficulté du sujet abordé concerne l'ambiguïté entre licence et adaptation. Ainsi, **Pendragon** est une adaptation littéraire mais n'est pas un jeu à licence. C'est de ces derniers que nous parlerons. Toutefois, la distinction n'est pas toujours simple. Par exemple, **Trail of Cthulhu** se base sur les écrits de Lovecraft, tombés dans le domaine public (pas de licence à payer) tout en se revendiquant décliné d'un autre JdR, **L'Appel de Cthulhu**, qui, lui, est une marque commerciale. Dans ce genre de cas, nous avons essayé de prendre, au coup par coup, des décisions de bon sens.

par Julien Clément
toutes illustrations ©





Vous êtes licencié !

L'idée de faire d'un JdR un produit dérivé d'un univers déjà connu est presque aussi vieille que le JdR. Il semble que le plus ancien jeu à franchise soit une adaptation de **Flash Gordon** (mais si, vous savez : ce bon vieux *Guy L'éclair* !) par **FGU** dès 1977. On gagne en notoriété et surtout en actualité dès l'année suivante avec un jeu **Star Trek** signé **Heritage Games**. Toutefois, pour beaucoup de rôlistes, la véritable entrée, un peu brutale à vrai dire, du JdR dans l'univers impitoyable des licences se fait chez **SPI** avec... **Dallas RPG** (1980) !

Tout ça fait peu de choses et se limite à l'anecdote. En effet, aux origines, les adaptations sont particulièrement peu nombreuses et cela se comprend bien : le potentiel commercial de ce nouveau genre de jeu qu'est le JdR est alors quasiment nul et le coût d'achat d'une licence semble hors de portée à moins d'être un éditeur tiers (**SPI** excelle dans le wargame). De plus, les univers qui servent de support aux premiers JdR sont eux-mêmes souvent relativement indistincts de leurs sources d'inspiration. Ainsi, les premiers univers medfan comme ceux des modules pour **D&D**, sont essentiellement un collage de nombreuses références littéraires (des créatures de Tolkien, des sorts de Jack Vance, des méchants de Howard, etc.). Pourquoi s'encombrer d'une licence officielle, après tout ?

Le décollage du genre est très net au milieu des années 80. On trouve soudainement plus de 5 jeux par an (en moyenne) portant sur une franchise. Le JdR est bien installé dans le succès aux États-Unis et commence même à s'exporter (dont en France). Si ces licences couvrent tous les genres possibles, on peut attribuer cette flambee soudaine aux différentes formes de bandes dessinées (comics, manga, etc.) qui connaissent un réel renouveau et qui représentent alors environ la moitié des adaptations en JdR. On peut citer **Elfquest**, **Marvel Super Heroes**, **DC Heroes**, **Judge Dredd**, **Robotech**, etc.

À la fin des années 1980, les rangs des jeux à licence prennent très clairement de l'embonpoint en se gavant d'univers de films, plus particulière-

ment des gros blockbusters hollywoodiens. Désormais, les rôlistes peuvent revivre les aventures d'*Indiana Jones*, *Star Wars*, *Ghostbusters*, *Batman*, *James Bond 007*, etc. La tendance se prolonge durant la décennie suivante (*Aliens*, *Dracula*, *Men In Black...*) mais est, semble-t-il, en voie de disparition. Ainsi, des succès récents du box office comme *Avatar* ou *Inception* auraient tout à fait pu donner lieu à des JdR intéressants mais personne n'a pu ou voulu s'en donner les moyens¹. On peut y voir là une évolution significative des JdR à licence qui paraissent se replier prudemment vers des franchises peu connues du grand public et donc moins chères mais qui ont un gros pouvoir de séduction auprès du geek moyen.

En toutes franchises

À ce titre, il est logique d'aller chercher des univers qui ne peuvent que plaire au gamer... celui d'autres jeux ! Le moins que l'on puisse dire, toutefois, c'est que cette idée a été longue à faire son chemin. La première véritable tentative de ce genre est un OVNI complet dont les joueurs des années 1990 aiment encore à rire sous cape : **Streetfighter**, le mémorable jeu vidéo de baston, adapté, qui plus est, par les chantes du storytelling d'ambiance, **White Wolf**. Ouch. Le jeu reste anecdotique et soulève alors des critiques sur l'aspect purement mercantile de l'opération.

D'autres relations jeux vidéo/JdR ont laissé également sceptiques ; on ne peut pas dire que **Rune** soit le plus gros succès du célèbre Robin D. Laws, pas vrai ? Même pour les autres jeux, cela n'a pas été de soi non plus. Ainsi, au moment du rachat de **TSR** par **Wizards of the Coast** (l'éditeur de **Magic**), tout le monde se prend à imaginer un JdR ou, au moins, une adaptation à **D&D** de **Dominaria**, l'univers du célèbre JCC. Eh bien, non. Après de nombreuses rumeurs et déclarations contradictoires, le projet ne verra jamais le jour. Sans doute les rôlistes n'aiment-ils pas que d'autres joueurs viennent leur donner des leçons sur ce qu'ils estiment être, à tort ou à raison, leur spécialité : l'imagination.



1 : bon OK, *Avatar* le JdR existait avant le film : ça s'appelait **Shaan**...

Il faut aussi se souvenir des débuts de **Warhammer**. Avant de devenir un classique unanimement respecté, le jeu était avant tout vu comme une iconoclaste adaptation d'un univers de jeu de figurines. Comment des gars dont l'imaginaire se limite à savoir sous-coucher correctement et comptabiliser leurs points d'armée pourraient-ils savoir écrire du JdR, pffffff ? À ses débuts, le jeu suscite débat. On trouve alors souvent son univers limité, peu original et, surtout, ses règles excessivement centrées sur le combat. Il faudra une gamme soutenue et notamment la célèbre *Campagne Impériale* pour donner ses lettres de noblesse rôlistique au Marteau de Guerre.

Du coup, des tabous sont levés et c'est finalement à la fin des années 90 avec l'éditeur **AEG** (**LSR** puis **7th Sea**) que la tradition du « *trans-media* » (un même univers partagé par des jeux et des supports différents) va entrer dans les mœurs rôlistes. L'adaptation en JdR d'univers d'autres jeux est désormais dans la norme (notamment les jeux de figurines de l'univers **Warhammer 40 000** et les LDVELH comme **Loup Solitaire**). En France même, **Multisim** s'est également illustré dans le domaine, déclinant par exemple l'univers **Dark Earth** aussi bien en JdR qu'en jeu vidéo. Là, on quitte toutefois le thème de l'adaptation car les jeux sont conçus en même temps, comme plusieurs façons d'explorer un même univers.

Les années 2000 sont marquées par la véritable apogée des licences. Au début de la décennie, on atteint presque une moyenne de 8 jeux à licence publiés chaque année ! Comme auparavant, on continue d'adapter avant tout des romans de genre (cette source est restée remarquablement stable depuis le début) et des BD de toutes origines. Mais, surtout, ce qui emporte la décision, c'est désormais le succès grandissant que connaissent les séries TV auprès du public amateur de JdR. Du coup, *Star Trek*, *Buffy*, *Babylon 5*, *Battlestar Galactica*... deviennent à leur tour des univers de JdR.



Localisation

Clairement, aujourd'hui, les Français s'y mettent. La licence a longtemps été associée dans l'imaginaire rôliste aux blockbusters américains. C'est d'ailleurs par des traductions que la mode des licences semble avoir pris en France. Ainsi, à la fin des années 80, le rôliste francophone voit arriver une véritable déferlante avec les VF de **Star Wars**, **James Bond 007**, **Hawkmoon**, **Stormbringer**... autant de jeux qui, en outre, rencontreront un réel succès et feront entrer dans la pratique rôlistique locale la fréquentation d'univers déjà connus.

Après un creux relatif dans les années 90, la conquête de la France par les franchises reprend de plus bel et, à la fin des années 2000, le taux de traduction d'un jeu à licence de la VO vers la VF augmente très nettement ; en dehors d'univers quasi inconnus chez nous comme ceux des romans *The Laundry* ou *The Dresden Files*, la plupart des licences sont désormais traduites : **Le Trône de Fer**, **Légendes de la Garde**, **L'Anneau Unique**, etc.

Les exceptions franco-françaises existent mais restent rares. Elles concernent très souvent des romans à succès (plus de la moitié des adaptations de création francophones puisent dans la littérature). La première d'entre elles est **La Compagnie des Glaces**, dès 1986. On note aussi **La Terre Creuse** (1989), **Thoan** (1995) ou encore **Agone** (1999). Peu de choses finalement, et surtout des jeux qui ne rencontrent guère le succès.



La tendance semble nettement en train de s'inverser. En 2010, les rôlistes francophones ont connu un nouveau jeu autour d'*Abyrne*, une ambitieuse adaptation des BD *La Brigade Chimérique* ; en 2012, c'est au tour des *Chroniques des Féals* et de *Luchadores* pendant que des adaptations des romans *Wastburg* ou encore *Les Lames du Cardinal* sont dans les tuyaux des différents éditeurs locaux. Un vrai raz-de-marée.

Si ce n'est sans doute pas la seule explication à ce phénomène, le rapprochement toujours plus grand du cercle des auteurs de JdR et de ceux de romans ou scénarios des littératures de l'imaginaire ne peut qu'y contribuer. Fabrice Colin, l'un des scénaristes de *La Brigade Chimérique*, est un ancien rôliste célèbre, Mathieu Gaborit, l'auteur d'*Abyrne* et des *Féals* aussi, Cédric Ferrand, l'auteur de *Wastburg* itou, Julien Heylbroeck, le « traducteur » des aventures de *Green Tiburon*, un auteur célèbre dans le milieu, etc. Une façon de boucler la boucle ou, au moins, de quoi faciliter les négociations au moment de discuter d'une éventuelle adaptation de leur œuvre en JdR.

Licence des mœurs

Est-ce possible de résumer l'apport des jeux à licence à leur potentiel commercial ? Non ! Comme on vient de le voir au gré des titres cités dans cet article, on a là un véritable inventaire à la Prévert ! Le principe des franchises a sans doute été un élément déterminant pour montrer aux rôlistes l'apport d'autres univers de jeu. Il

faut se rappeler en effet qu'aux origines le rôliste francophone passe la quasi-totalité de son temps, soit à explorer de vastes donjons, soit à prendre possession de maisons hantées en Nouvelle-Angleterre. Au milieu des années 80, les rôlistes qui arpentent des univers historiques, de SF, de superhéros... sont encore plus que marginaux.

Si on prend l'exemple de la SF, *Star Wars* a ainsi sans doute eu un réel impact sur les mentalités. Avant la traduction de la franchise en 1988, les JdR de space opera existent bien sûr mais peinent à convaincre (même le récent *Empire Galactique*, pourtant vendu à des dizaines de milliers d'exemplaires, reste relativement peu joué). À partir de cette date, par contre, Jeux Descartes inonde le marché, jusqu'à la fin des années 90, de dizaines de suppléments, de rééditions, les scénarios et aides de jeu fleurissent dans la presse spécialisée... et, comme par un miracle de la Force, il n'est plus un rôliste francophone qui, désormais, ignore ce qu'est un blaster, un droid ou un vol hyperluminique. Bref, il semble qu'il fallait au moins l'enthousiasme des fans pour la saga pour convaincre les rôlistes francophones, plutôt réticents, à se mettre aux joies du space op'.

Même s'il est moins spectaculaire, le constat vaut pour d'autres niches. Le jeu de superhéros ou celui d'espionnage auraient-ils été pratiqués en France sans le poids des licences auxquels ces jeux étaient adossés (*Marvel*, *JB 007*) ?

Enfin, sans licence associée, quel rôliste sain de corps et d'esprit accepterait, presque sans sourcilier, d'incarner autour de la table une souris medfan (*Mouse Guard*, 2008), une tortue amateur de pizzas (*Teenage Mutant Ninja Turtles*, 1986) voire un lapin suprématiste (*Albedo*, 1988) ?

Il faut s'adapter

Il est certain que les adaptations les plus réussies ont permis des avancées décisives en matière de *game design*. Pour leurs créateurs, la problématique était : comment réussir à ce que les joueurs se racontent des histoires « à la façon de » ? Cela a donné une prise de conscience : il y a





plusieurs façons de raconter une histoire en JdR ! De ce fait, le but d'un bon jeu est de donner aux joueurs les clefs pour recréer autour de la table le style et l'ambiance voulus par les créateurs de l'univers original. Ainsi, il n'existe pas un système de jeu ultime, mais des systèmes plus ou moins adaptés à un style.

Ce cheminement n'a toutefois pas été sans mal et on ne compte plus les adaptations unanimement considérées comme ratées et qui n'auront eu une vie commerciale que le temps du buzz autour de l'œuvre éponyme. L'*Indiana Jones* de TSR (1984) est un bon exemple de cette maladie infantile du JdR à licence. Ce jeu ne contient en effet aucun système de création de PJ puisque les joueurs sont censés y incarner Indy et ses petits copains. Écrasés par l'omniprésence du héros au fouet, les PJ auront bien du mal à trouver leur juste place dans le récit... Notons que de nombreux jeux à licence, très anciens (*Dallas*) ou plus récents (*Buffy*, même s'il propose d'autres pistes de jeu) ont persisté dans cette impasse ludique.

Une autre illustration de ce problème nous est donnée par le pourtant excellent (voir ci-dessous) *James Bond 007*. Certes, dans ce jeu, les PJ ne sont pas James Bond... mais sont censés revivre (ou quasiment) ses aventures ! La quasi-totalité de l'abondante gamme est en effet constituée de scénarios très fortement inspirés des films de 007. Souvent, seuls des noms propres et d'infimes détails changent. Plutôt frustrant !

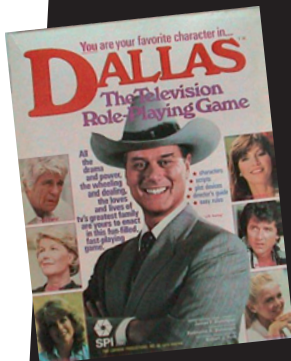
Heureusement, les créateurs prennent vite la mesure de ces problèmes et proposent des adaptations plus libres. Ainsi, la comparaison entre l'*Indiana Jones* de TSR (voir ci-dessus) et celui de WEG (pile 10 ans plus tard) est-elle riche d'enseignements. Dans ce deuxième opus, la création de PJ a été prévue et si, en effet, les suppléments s'inspirent des films de l'archéologue, ils ne sont que des sourcebooks permettant de jouer « à la façon de ». On peut y voir, chez l'éditeur, l'expérience acquise lors du travail fait sur la licence *Star Wars* (auquel les auteurs de cet *Indiana Jones* ont participé), indéniable succès du genre.

Le jeu qui a sans doute le plus compté dans cette optique est *James Bond 007*. Dans une période (les années 80) où la panacée semble être le simulationnisme, l'adaptation des aventures du célèbre espion de Sa Majesté rappelle à tous que les histoires ne sont pas toujours réalistes : on parle quand même là d'un gars qui se bat sur les ailes d'un avion, prend une douche et va draguer des meufs au casino, hein ? Il n'est donc pas nécessaire que les règles d'un JdR le soient. Et c'est ainsi que dans *JB 007* les PJ disposent de points d'héroïsme, ou bien qu'il coûte moins cher en points de création de faire un alter ego beau et distingué qu'un pékin moyen (plus discret et donc plus efficace que l'agent 00 lambda).

Au titre de ces expérimentations narratives, on notera également les tentatives plus ou moins réussies des jeux qui tentent, sur le coup de 3-4 h du mat', de faire parler nos malheureux joueurs comme les héros de l'univers décliné. Par exemple, des jeux aussi différents que *Men In Black* (1997) ou *Dying Earth* (2001) récompensent les joueurs dont le personnage aura réussi à placer quelque *punchline* bien dans le ton. Ce dispositif reste sans doute un peu vain et pour le moins artificiel.

Ce même *Dying Earth* va d'ailleurs beaucoup plus loin dans l'adaptation du système de jeu à l'univers émulé. Pour simuler le monde picaresque et gouailleux du *Cugel* de Jack Vance, Robin D. Laws a en effet imaginé un système à base d'enchères, de relances et de gestion de réserves vouées à s'épuiser tôt ou tard. Le jeu ouvre une tendance qui semble désormais bien





En tout cas une chose est sûre : à travers ces 3 jeux tirés de séries TV, nos camarades américains démontrent une certaine continuité dans leur savoir faire en matière de composition graphique de couvertures. Ou pas.

installée et qui étonne au regard des adaptations anciennes, souvent plates et parfois ratées : les jeux les plus novateurs sont souvent, aujourd'hui, des jeux à licence. Ainsi, c'est carrément à la structure narrative classique d'une partie de JdR que s'attaquent **Mouse Guard** (en donnant la main aux joueurs dans leur propre phase de jeu) ou **Smallville** (en bâtissant des intrigues presque exclusivement sur les relations tissées entre les PJ et/ou les PNJ).

Quand on veut bien prendre un peu de recul, on se rend compte d'ailleurs que cette tendance n'est pas si nouvelle que cela. Au-delà de ses défauts et de son univers peu attractif, l'ancêtre **Dallas RPG** était très audacieux pour son temps offrant aux joueurs une phase dite « de conflit » durant laquelle, bien dans l'esprit de JR et Sue Ellen, les PJ agissaient non ensemble mais les uns contre les autres.

Produit dérivé ou produit à la dérive ?

Aujourd'hui, le jeu à licence semble avoir le vent en poupe. Après avoir écarté le danger financier des trop grosses licences, puis compris qu'un bon jeu à licence devait avant tout être un bon jeu tout court, les éditeurs, francophones ou étrangers, ont l'air décidés à miser très largement sur les licences.

Même si on est encore loin de cet extrême, on peut commencer à se demander si le JdR n'est pas en train d'abandonner ses prérogatives de faiseur d'univers pour devenir un simple produit dérivé. Une incarnation parmi d'autres, d'univers construits pour et par d'autres médias. Comme les action figures. Ou les boîtes de céréales pour le p'tit déj.

Ainsi, si on veut bien avoir l'indulgence de considérer les forums et réseaux sociaux rôlistes comme une source fiable, ce qui semble exciter notre petit milieu ces derniers temps a souvent quelque chose à voir avec la licence. Des exemples ? Le succès des gammes **Warhammer 40 000**, la traduction rapide de **The One Ring**, la levée de fonds XXL pour une VF de **Mouse Guard RPG**, voire le remake de **Bloodlust** dans sa version **Metal** ou encore les rumeurs d'une adaptation de **Cobra Space Adventure** chez **Pulp Fever**.

Indiscutablement, tous ces nouveaux univers ouverts aux rôlistes, toutes ces nouvelles façons de raconter des histoires « à la façon de », toutes ces opportunités de faire découvrir à autrui le JdR par le biais d'un univers déjà connu sont autant de chances à saisir pour notre loisir. Prenons garde, toutefois, à ce que le jeu de rôle continue, en parallèle, à créer ses propres univers.



Un autographe, s'il vous plaît ?

Le jeu de rôle adapté d'une œuvre (qu'elle soit film, roman, bande dessinée ou autre) est un genre généralement hautement prisé. Il est en effet la garantie pour les fans de ladite œuvre de pouvoir jouer dans un univers qu'ils connaissent et affectionnent. Mais paradoxalement, ce type de jeux de rôle souffre d'un syndrome de rejet qui est le revers de sa qualité principale : l'univers est connu et balisé, l'histoire a déjà été racontée et ce sont des héros forcément autres que les personnages-joueurs qui l'ont vécue.

En somme, l'adaptation rôlistique est à la fois un fabuleux stimulant à l'imagination et un frein total à celle-ci – selon le point de vue que l'on adopte. Cet article a donc pour but de faire un rapide tour d'horizon des moyens dont dispose un meneur de jeu pour s'approprier un contexte connu et y intégrer les aventures de ses personnages-joueurs – sans que la toile de fond utilisée devienne contre-productive ou inhibitrice.

Attention Spoilers !

Cet article contient des révélations sur les intrigues de certaines œuvres et risque de compromettre votre plaisir de lecture si vous projetez de vous y plonger !

Le Cycle d'Elic, le Cauchemar d'Innsmouth, le Trône de Fer, Dune, Marvel Heroic Role-playing, Star Wars

par Romain d'Huissier
& François-Xavier Cuende
toutes illustrations ©





Jeux historiques et jeux à storyline

Ces deux genres ont beaucoup en commun avec les jeux de rôles adaptés d'œuvres.

Ainsi, un jeu historique n'est jamais que « l'adaptation » d'une tranche de l'Histoire – un grand récit jalonné d'événements, orienté par les actes d'individus hors normes.

De la même façon, une storyline n'est jamais qu'une narration prenant pour cadre un univers de jeu de rôle – il peut même en être tiré des romans et des nouvelles.

Les conseils donnés ici sont donc parfaitement valables, ainsi bien pour des jeux historiques (*Qin, Te Deum pour un Massacre*) que pour des jeux à storyline (*le Livre des Cinq Anneaux*).

La bonne adaptation, elle se passe dans un univers connu...
et la mauvaise adaptation, bon, elle se passe aussi dans un univers connu, mais c'est une mauvaise adaptation, tu vois...

Jouer dans un univers connu car adapté d'une œuvre présente aussi bien des avantages que des inconvénients.

AVANTAGES

Le plus évident saute aux yeux : arpenter un monde que l'on aime, que l'on a découvert dans un livre ou un film et qui nous a tant stimulés que l'on ne peut s'empêcher de vouloir y vivre nos propres aventures. De plus, pour peu que le récit soit connu, la référence est partagée par tous autour de la table – ainsi, les rôlistes ont quelques œuvres-cultes qui forment le socle commun d'une certaine culture (*Star Wars*, *le Seigneur des Anneaux*, Conan, les récits de Lovecraft, *les Annales du Disque-Monde*...). Avoir une vision commune se fait alors naturellement.

En corollaire de ce plaisir de sillonner un univers connu et apprécié, il y a celui de jouer avec ses éléments : explorer les lieux mythiques du récit (Tatouine, le Gondor, Arkham, Arrakis, Ankh-Morpork...), en rencontrer les personnalités (Aragorn, Conan, Han Solo, Rincevent...), exploiter des éléments évoqués mais restés dans l'ombre de la trame principale (comment les rebelles se sont-ils emparés des plans de l'Étoile noire, comment se sont déroulées les batailles au Nord de la Terre du Milieu durant la Guerre de l'Anneau...), etc. Les œuvres évoquées étant souvent déclinées sur de multiples supports (films, livres, bandes dessinées, jeux vidéo), les sources d'inspiration ne manquent pas non plus et fournissent au meneur de jeu un important bagage pour construire ses campagnes.

INCONVÉNIENTS

Là encore, il en existe un évident : bien souvent, l'univers n'est qu'une toile de fond aux aventures

des vrais héros de l'œuvre et une fois l'histoire racontée, il n'y a pas grand-chose à y faire de plus – pour peu que leurs actes aient en plus un impact majeur. Dans *le Cycle d'Elric* par exemple, l'histoire se termine par rien moins que la destruction du monde ! Dans de telles conditions, les joueurs peuvent se sentir prisonniers d'une trame pré-écrite et le meneur de jeu voir son imagination complètement bridée...

L'univers étant connu par chacun autour de la table, il peut s'avérer difficile également de créer la surprise, si l'on souhaite respecter un tant soit peu l'œuvre. D'autant plus si un joueur s'avère un spécialiste pointilleux qui n'aura de cesse de rappeler le « canon » officiel – souvent au grand agacement de ses compagnons de jeu...

Plus délicat encore, une œuvre n'est pas qu'une histoire ou un univers : c'est aussi une ambiance... Et parvenir à la retranscrire est en général délicat. Ainsi, *le Seigneur des Anneaux* pourrait n'être qu'une classique quête d'heroic fantasy, mais Tolkien y insuffle une poésie qui rend prégnante la magie intrinsèque d'un monde ancien. De la même façon, Lovecraft n'écrit pas une horreur classique, mais a sa propre façon de rendre l'indicible dans ses textes. Sans même parler de la gouaille que met Jack Vance dans *Dying Earth* ou de l'humour de Terry Pratchett dans ses récits du *Disque-Monde*... Pas évident à rendre en pleine partie, entre deux lancers de dés alors que l'on se gave de chips en se racontant le film vu la veille...

Quand l'univers exploré ne pose pas ce problème...

Je ne suis pas un numéro !

Ce cas est, en réalité, le plus simple. Il n'est en effet pas rare que l'univers de l'œuvre adaptée en jeu soit suffisamment vaste et libre pour que personne ne s'y sente à l'étroit. C'est le cas quand ce contexte est l'arrière-plan de chroniques : des aventures de héros qui n'ont pas un impact fondamental sur le monde.

Citons par exemple Conan : le barbare cimmérien a beau être le protagoniste principal des récits de Robert Howard (et encore : pour certains comme Au-delà de la Rivière noire, cela se discute), ses exploits n'ont guère de retentissements à grande échelle. Même lorsqu'il devient souverain d'Aquilonie, cela reste presque anecdotique : un roi en remplace un autre, et son règne sera oublié comme celui de tous les autres avant lui – dans la logique légèrement nihiliste de l'auteur.

De la même façon, les aventures de Green Tiburon sont ponctuelles et s'inscrivent dans la norme de ce qu'accomplissent les lutteurs masqués de **Luchadores**. L'archipel de Los Murcielagos ne se voit pas irrémédiablement transformé au cours des enquêtes du catcheur au sourire carnassier et d'autres Luchadores ont largement la place d'y vivre leurs propres aventures.

Si Buffy est bien la seule Tueuse (enfin... presque !) du Whedonverse, le spin-off *Angel* montre clairement que cet univers est suffisamment vaste et riche pour que d'autres groupes y vivent leurs propres aventures.

Même les nouvelles de Lovecraft peuvent entrer dans ce cadre. Car si quelques événements d'importance y prennent place (la destruction d'Innsmouth ou le bref réveil de Cthulhu), ils n'ont qu'un impact ponctuel. On notera d'ailleurs que la gamme de **L'Appel de Cthulhu** est une des plus riches en matière de scénarios : preuve de la grande impression de liberté ressentie dans ce monde.

Dans cette configuration, il est très facile pour le meneur de jeu de s'approprier l'univers : il lui suffit de s'en servir comme toile de fond, d'en res-

pecter les paradigmes et de ne pas se préoccuper des héros dont les aventures sont racontées dans l'œuvre adaptée – puisque leur présence n'est en rien essentielle à la dynamique de l'univers.

Il peut ainsi aisément profiter des avantages de jouer dans l'adaptation d'une œuvre sans se sentir limité par certains des inconvénients.

Respecter l'univers

Ici, nous traiterons de la façon de jouer dans un univers connu en respectant au mieux l'œuvre adaptée.

CHANGER DE PÉRIODE

Il n'est pas rare que l'univers d'un roman de fantasy ou d'un film de science-fiction possède une histoire fictive, qui lui donne densité et crédibilité. Parfois très développée (*le Silmarillion* raconte toute l'histoire de la Terre du Milieu !) ou juste évoquée en filigrane (*Dune* fait référence à quelques événements majeurs du passé comme le Jihad Butlérien), cette histoire permet aisément au meneur de jeu d'exploiter le décor de jeu (et de conserver l'attrait de jouer dans une œuvre adaptée) tout en s'émancipant du carcan du récit originel, en en décalant la temporalité.

- **LE PASSÉ** : exploiter un événement du passé ou une période à laquelle l'œuvre de base fait souvent référence est un bon moyen de gagner une certaine liberté sans pour autant se lancer dans l'inconnu. En effet, les éléments piochés dans la chronologie offrent tout de même un cadre (on sait globalement que la rébellion Greyjoy sera écrasée dans *le Trône de Fer*) mais celui-ci peut être investi car des zones d'ombre y demeurent. Des gammes officielles font ainsi ce choix : citons **la Brigade chimérique** qui situe l'action des personnages (dont la campagne **la Grande Nuit**) environ cinq ans avant les événements de la bande-dessinée ou **l'Anneau unique**, dernière adaptation en date du *Seigneur des Anneaux*, qui propose de jouer peu après *Bilbo le Hobbit*.

*Quand vous direz « j'y étais »,
on dira « c'est un brave ».*





Le petit plaisir supplémentaire peut venir du fait de jouer des événements du passé ayant directement mené à la situation présentée par l'œuvre – sur le mode « *J'y étais !* ». Et si les joueurs faisaient partie des bannerets accompagnant Robert Baratheon et Ned Stark dans leur guerre contre la dynastie Targaryen dans *le Trône de Fer* ?

- **L'AVENIR** : Ici, on choisit de jouer après le récit narré dans l'œuvre, dans un futur qui est encore une page vierge. Ce choix est plus audacieux que le précédent car rares sont les univers dont on connaît le devenir après que les héros y aient vécu leurs aventures (les appendices du *Seigneur des Anneaux* sont sans doute l'un des seuls exemples) et le meneur de jeu peut donc exploiter cette liberté pour mieux surprendre ses joueurs : assister au retour d'un mal ancien (ou d'un allié devenu ennemi), explorer les pistes laissées en suspens, assumer l'héritage des héros, etc. C'est également l'occasion de profiter de certaines ouvertures : il devient possible de jouer un groupe entier de Tueuses après la saison 7 de *Buffy* et Luke Skywalker fonde une nouvelle Académie Jedi après la fin de la trilogie *Star Wars* ! Là aussi, certaines adaptations officielles font ce choix de se placer dans l'avenir de leur œuvre de référence – comme *les Chroniques des Féals*.

CHANGER DE LIEU

Si le meneur de jeu préfère jouer au présent par rapport à l'œuvre, il lui est possible – s'il veut se garder une marge de manœuvre – de changer cette fois-ci de lieu. Les héros vivent leurs aventures dans une partie du monde et souvent, ce

qui se passe ailleurs n'est que peu ou pas évoqué. Il est ainsi possible d'explorer des régions peu détaillées (comme le mystérieux Khitai dans *Conan*), de partir en mission lointaine tout en ayant un impact sur l'action des héros (un chevalier breton allant chercher le Graal au sein de régions méconnues dans *Pendragon*), de participer aux événements de l'œuvre mais sans marcher sur les plates-bandes des héros (mener les batailles du Nord durant la Guerre de l'Anneau, ce qui semble être l'optique de *l'Anneau unique*), de profiter des remous causés par le récit principal pour en envisager les répercussions ailleurs (comment une Maison mineure de l'Imperium pourrait-elle profiter de la prise de pouvoir des Atréides dans *Dune* ?), etc.

Cette solution permet également quelques écarts : rien n'empêche le meneur de jeu, au gré des pérégrinations des personnages, de ramener brièvement ceux-ci dans le giron de l'œuvre et de leur faire croiser des personnalités majeures ou de leur faire vivre certains événements cruciaux (participer au sac d'Imrryr dans *Etrac*, faire un saut à New York à l'occasion de la bataille finale de la *Civil War* dans *Marvel Heroic Roleplaying*...) avant que leur chemin ne les ramène vers des contrées plus éloignées du centre de l'action.

L'uchronie

Ici, le meneur de jeu décide de reprendre l'univers de l'œuvre, mais sans s'embarasser d'en respecter le récit ou héros.

LAISSER LES PERSONNAGES SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE

Peu importe l'œuvre – à part sa toile de fond. Le meneur de jeu utilise le décor avant tout et pour le reste, il décide de respecter uniquement le paradigme premier du jeu de rôle : tout peut arriver ! Les joueurs sont libres de leurs actions et celles-ci peuvent avoir un impact sur l'univers à la mesure de leurs choix – quitte alors à ce qu'ils volent la vedette aux héros du récit originel. Ainsi, on peut imaginer que la composition de la Compagnie de l'Anneau soit bien différente de celle présentée dans *le Seigneur des Anneaux* ! Ou que les héros de la Nouvelle République de *Star Wars*, ceux qui

ont vaincu l'Empereur et détruit son Étoile noire, ne soient absolument pas Luke Skywalker et Han Solo...

Ici, le plaisir retiré par les joueurs peut être très gratifiant – à part peut-être pour les spécialistes pointilleux. Non seulement ils jouent dans un univers qui a leur affection, mais en plus ils en sont les protagonistes majeurs et ce sont leurs actions qui le font évoluer ! La liberté devient grissante et le meneur de jeu peut dès lors ménager diverses surprises – en gardant un cadre connu et structurant pour ses scénarios.

JOUER LES HÉROS

Une variante de la situation précédente : confier aux joueurs des prêtres. Mais pas n'importe lesquels : les héros de l'œuvre dans l'univers de laquelle on joue !

Qui n'a jamais rêvé d'être Aragorn, Paul Atréides ou plus récemment Lanfeust ? Comment les joueurs auraient-ils agi s'ils avaient été à la place de ces personnalités ? Cependant, aussi attrayante que paraisse cette option, elle a des limites claires : si les joueurs connaissent l'histoire (et ce sera souvent le cas), l'aventure perd grandement de son impact. Cette option peut être intéressante s'ils ignorent tout de l'œuvre et que le meneur de jeu souhaite la réécrire à partir des actions de sa table. On peut ainsi imaginer des joueurs n'ayant jamais vu *Battlestar Galactica* et se voyant remettre les fiches d'Adama, Appolo,

Helo et Starbuck : à eux de mener ce qui reste de l'humanité vers son salut ! L'avantage du meneur de jeu est de construire aisément sa campagne en reprenant l'histoire originale, adaptée aux actions des personnages.

Autre possibilité : jouer les héros, mais dans des sagas inédites ! Par exemple, interpréter Aragorn, Faramir et Eomer après la Guerre de l'Anneau : comment les joueurs vont-ils bâtir les prémisses du Quatrième Âge, une fois les peuples libres débarrassés de la menace de Sauron ? Ici, le plaisir est double : jouer un héros tout en ayant la liberté d'écrire une page de l'histoire du monde. Un jeu de super-héros se prête plutôt bien à ce concept : il est très facile d'inventer de nouvelles aventures de la *Justice League* dans **DC Adventure** et les joueurs peuvent en interpréter les membres – seul souci, ils se battront tous pour jouer Batman !

Conclusion

Comme on le voit, il existe de nombreuses méthodes pour profiter au mieux d'un univers adapté d'une œuvre. Malgré les limites et inconvénients de l'exercice, la somme des avantages et possibilités offertes pour transiger avec ces barrières explique sans doute le succès que rencontrent en général les jeux de rôles tirés d'une œuvre.

On ne peut donc que se féliciter de la tendance récente du marché français au retour de ces adaptations – que cela soit en création (*les Lames du Cardinal*, *Wastburg*) ou en traduction (*les Légendes de la Garde*, *l'Anneau unique*). Et on se prend à rêver au retour de vieilles franchises ayant fait leurs preuves (un nouveau *Star Wars*) ou à des adaptations d'œuvres récentes ayant le vent en poupe et pouvant – soyons fous – amener un nouveau public à la pratique de notre loisir (à quand le jeu de rôle officiel *Harry Potter* ?).





Le souffle de l'inspiration



Tout le monde n'a pas la chance d'être doué d'une inventivité sans faille, de l'étincelle qui fait éclater la bonne intrigue d'un scénario, la saveur de personnages, la justesse de décors. Cependant, chacun peut aller piocher son inspiration dans l'œuvre des autres et, pour cela, les filons sont nombreux.

Au regard de mon expérience dans le domaine, je tire sans détours le constat que je crée très rarement des scénarios de JdR à partir d'idées fortes personnelles, et que je pratique plutôt le recyclage, m'inspirant de ce que d'autres créent et qui me séduit : la trame d'un polar, les décors d'un film, un personnage incarné par un acteur, un fait divers, etc. Je n'ai pas développé de méthode-miracle, mais plutôt un savoir-faire qui me convient. Alors, pourquoi ne pas partager quelques tuyaux ?

Vite, une bonne intrigue !

Le plus souvent, c'est pour bâtir une trame de scénario que je recours à des sources d'inspiration comme un roman, une BD, un film. Et là, plusieurs pistes s'offrent.

TRANSPPOSITION DIRECTE : ATTENTION, DANGER !

La transposition directe d'une œuvre très connue n'est pas un exercice aussi facile qu'il peut le paraître à première vue, parce que le résultat final est sans surprise pour les joueurs. Une aventure rôlistique fidèlement calquée sur la trame d'un film, jusqu'au titre du scénario, n'a qu'une saveur bien tiède, même en prenant la précaution de changer quelques éléments ; le scénario *Goldfinger* pour le JdR **James Bond**

007 (Victory Games, 1983) en est un exemple criant. Rien de pire que d'entendre un joueur s'écrier, souriant voire goguenard, après deux scènes de l'aventure, « Ouah, c'est comme dans *Indiana Jones et le Temple maudit*, le passage secret pour sortir d'ici est dans une anfruosité de la paroi ! ». Il convient donc de déployer un peu de ruse, pour surprendre les joueurs.

RUSE N°1, UTILISER UNE ŒUVRE MOINS CONNUE.

Quand bien même les rôlistes dévorent des brouettées de films, mangas et romans, ils ne peuvent pas ingurgiter toute la production du monde, et cela laisse donc des champs où cueillir des inspirations peu courues. Par exemple, des œuvres en VO pas encore traduites en français, ou qui sortent des horizons qu'ils parcourent généralement (fantastique

médiéval ou contemporain, SF, etc.), ou suffisamment anciennes pour être un peu tombées dans l'oubli et pas assez marquantes pour être des « classiques ». Pour cela, les rayons des librairies « étrangères » ou les bacs des bouquinistes, et bien évidemment les sites de vente en ligne pour ceux qui en sont friands, peuvent receler quelques perles. Ainsi, le thriller *Pattern Crimes* (1986) de William Bayer, remarquable de construction mais passé assez inaperçu en traduction française, peut-être du fait de son titre mièvre : *Voir Jérusalem et mourir* (je vous laisse juges...) ; des crimes en série mais pas commis par un serial killer selon le modèle usé jusqu'à la corde, un décor – Jérusalem – qui change des mégaloportes états-uniennes, et voilà une inspiration directe pour un solide et original scénario « policier contemporain ».

RUSE N°2, CAMOUFLER LA TRANSPOSITION.

Rien de novateur en cela, bien des auteurs y ont recours. Ainsi, il n'a pas échappé aux cinéphiles que le film (*The Magnificent Seven* / *Les Sept mercenaires* de John Sturges (1960), sur un scénario de William Roberts, emprunte sa trame à *Shichinin no samurai* / *Les sept samuraïs* d'Akira Kurosawa (1954), écrit par Akira Kurosawa, Shinobu Hashimoto et Hideo Oguni. Ou que le même Kurosawa s'est fait emprunteur, à son tour, pour son film *Ran* inspiré de *King Lear*

/ *Le roi Lear* de William Shakespeare. Parfois, ce simple changement d'apparence de la trame originelle suffit à ne pas éveiller brusquement les soupçons des joueurs. C'est en marchant, bien modestement, dans ce même genre de traces que j'ai ainsi cannibalisé le roman de Barbara Cleverly, *Ragtime in Simla* (2002) / *Énigmes dans l'Himalaya*, transposant cette intrigue d'usurpation d'identité aux confins des Indes anglaises dans les années 1920, en une aventure d'espionnage au cœur de Paris en 1567 pour *Te Deum pour un massacre*.

RUSE N°3, JOUER LE COCKTAIL D'INSPIRATIONS.

Si je crains que les joueurs ne reniflent quand même mon inspiration sous son déguisement, je brouille les pistes en mêlant plusieurs sources. L'exercice est plus compliqué, mais il apporte de la variété et de la surprise, surtout en alliant des inspirations de nature très différente. Par exemple, pour écrire un scénario publié dans le webzine de *la Voix de Rokugan*, consacré au jeu *Le livre des 5 anneaux*, j'avais entretissé des éléments tirés du roman policier *Les sept cavaliers* de Patricia Finney Chisholm, qui se déroule à la frontière anglo-écossaise au XVI^e siècle, à ceux du tome 5, *Alda*, de la série de bandes dessinées *Les tours de Bois-Maury* d'Hermann, ancrée dans notre X^e siècle : j'avais emprunté au roman les éléments de l'acte I du scénario (un poste-frontière affecté par l'incurie et la corruption) et une partie de ceux de l'acte II (des raids entre clans rivaux, un mort « encombrant »), et à la BD, ceux de l'acte III (l'idée du vieux seigneur tombé sous la coupe d'une jeune femme peu scrupuleuse et d'une horde de brigands).

Le laboratoire

du Dr Frankenstein

Maintenant que je dispose d'une matière première d'inspiration, il me reste à la triturer et lui redonner une forme pour en faire ma « re-création ».

Ma première phase, dans ce processus de savant fou, consiste à décortiquer l'œuvre, pour





en révéler la trame essentielle. Je la déshabille de tout ce qui est particulier à l'univers dans laquelle elle s'inscrit, pour n'en garder que le squelette : l'intrigue principale, quelques personnages, leurs motivations, etc. Je laisse de côté les intrigues secondaires si je ne vois pas ce qu'elles pourraient apporter. Je pointe également les différents personnages de premier et de second plan de l'aventure m'attachant tout particulièrement à ceux qui deviendront les PNJ du scénario ; toujours dans l'esprit de dépouiller la source d'inspiration de ce qui la relie à un univers particulier, je renomme les personnages de manière générique, en fonction des rôles qu'ils joueront dans l'aventure : « le traître », « la victime », « les complices », etc. Évidemment, je n'oublie pas de retenir les relations tissées entre eux, telles qu'elles interviennent dans le scénario (subordination, souhait de vengeance, complicité, etc.), pour obtenir une idée synthétique des forces en présence et des appuis ou écueils pour les PJ. Avec cet ensemble (intrigue, personnages, relations), je tiens le « squelette » de mon futur scénario.

J'entre alors dans la phase suivante, celle où j'habille ce squelette emprunté à d'autres, avec une chair plus à ma convenance. C'est cette nouvelle chair qui apportera au scénario sa saveur particulièrement adaptée à l'univers dans lequel je veux le décliner. Pour donner vie à ma créature, je travaille à la fois sa globalité et ses détails, les particularités de l'intrigue et des personnages, les décors, tout en respectant la trame initiale autant que possible.

Pourtant, même si j'apporte ma touche personnelle avec cette nouvelle chair, je n'oublie pas que c'est, en fait, la solidité du squelette qui constitue la force première de l'édifice. La fureur western d'un *Broken Lance* / *La lance brisée* (1954) d'Edward Mytryk, le tourbillon japonais d'un *Ran*, et le maelstrom médiéval anglais d'un *King Lear* qui les a tous deux inspirés, reposent sur les mêmes ressorts de jalousies, d'amour et de haine, de luttes pour le pouvoir. Et si *Apocalypse Now* (1979) de Francis Ford Coppola nous emporte dans la folie de la guerre du Vietnam, son moteur est l'interrogation sur le glissement de l'homme vers la sauvagerie de cette

bête qui est peut-être en chacun de nous et qui se révèle quand nous sommes loin de la « civilisation » ; c'est-à-dire exactement le moteur de la nouvelle *Heart of Darkness* / *Au cœur des ténèbres* (1899) de Joseph Conrad, dont le film est très fortement inspiré. Un même squelette pour deux créatures différentes qui serpentent, l'une au cœur de l'Afrique noire, l'autre jusque dans la jungle cambodgienne.

Des pépites dans la boue

S'il y a bien une source d'inspiration à ne pas négliger, et encore moins à sous-estimer, c'est la gigantesque mine des romans dits « de gare ». En polar, en espionnage, en SF, en fantastique, des centaines de titres n'attendent qu'un MJ pour s'en emparer, et notamment dans les séries anciennes comme les aventures de *Bonder* (André Caroff, éd. Fleuve Noir) ou de *Perry Rhodan* (une vingtaine d'auteurs différents, éd. Fleuve Noir, puis Pocket), ou celles de longue haleine de *SAS Malko Linge* (Gérard de Villiers, Plon / Presses de la Cité, puis éd. GdV), pour ne citer que celles-là. Évidemment, ce n'est pas de la grande littérature, et cette mine-là est pauvre en bonnes surprises ; il faut brasser beaucoup de cailloux stériles avant de tomber sur une pépite. Un des avantages de ce genre de romans, c'est qu'on peut les trouver pour une pincée de kopecks, et les lire en diagonale sans en perdre grand-chose.

Les yeux plus gros que le ventre

Le principal écueil qu'il m'arrive de rencontrer, dans cette méthode de décorticage-rhabillage, est de me laisser prendre à vouloir transformer en scénario un roman ou un film qui m'a pris aux tripes en tant que « très bonne histoire »... et qui s'avère trop complexe ou trop fade en le regardant de plus près.

Une intrigue qui berne le spectateur, comme *The Usual Suspects* (1995) de Bryan Singer, ou, mieux encore, *The Big Sleep* / *Le grand sommeil*

(1946) de Raymond Chandler, dont l'auteur lui-même avouait ne pas connaître tous les tenants et aboutissants, peut devenir, en JdR, une aventure dans laquelle joueurs et PJ s'engluent, à leur grand déplaisir. Ou même un marais de sables mouvants dans lequel le MJ lui-même finit par disparaître, s'il n'a pas bien analysé toute la structure de l'intrigue.

Parfois, c'est le contraire, une histoire bien enlevée dont on se rend compte, en la décorifiant, qu'elle repose sur une intrigue finalement anémique, pleine de trous. Mais pourquoi a-t-elle tant plu au spectateur, au lecteur, que je suis ? Parce que son ton – comique, ironique, tragique, contemplatif, etc. – était plus important que la trame elle-même. Une fois déshabillé de son ton, le roi est nu. Et, à moins que j'arrive à le rhabiller d'un ton tout aussi savoureux, il restera un souverain fade. Raté.

Je peux vous emprunter

vos mots ?

Parfois, c'est pour planter les décors ou les situations que le MJ peut se trouver en panne d'inspiration. Même pour des décors simples, comme une maison, une salle de tribunal. Certains JdR fournissent, certes, des plans de bâtiments, mais ça n'aide pas vraiment à imaginer ces bâtiments dans leurs volumes, et encore ce qui s'y déroule au quotidien. Que dire, alors, d'imaginer puis de trouver les mots pour décrire une ville grouillante, un désert sans fin, un combat à l'abordage, une inondation catastrophique ?

Là encore, pourquoi se priver d'emprunter chez ceux qui ont manié le verbe avec plus d'aisance. Pour une ville grouillante, je repense à un commentaire, dans les bonus DVD de la série télévisée *Rome*, où l'un des membres de l'équipe du film disait qu'il se représentait la Rome de César et Pompée comme une ville de l'Inde d'aujourd'hui, colorée et peuplée ; alors pourquoi ne pas chercher les mots pour cette Rome dans des récits de voyage à Bombay ? Un MJ lyrique piochera dans les romans ; un MJ plus terre-à-terre, dans les ouvrages de

grands reporters ; un MJ soucieux de couleur locale, mais pas toujours d'authenticité, dans les témoignages de première main d'aventuriers de tout poil.

Invités VIP *et seconds couteaux*

Les œuvres littéraires et cinématographiques, les actualités d'hier et d'aujourd'hui, fournissent également au MJ une galerie de personnages presque prêts à l'emploi, pour en faire des PNJ de premier plan ou des figurants. Peu d'éléments suffisent à composer un PNJ qui va marquer les joueurs, retenir leur attention : quelques traits physiques saillants, une attitude générale, une réplique bien sentie. Si l'inspiration du moment vient à manquer, le MJ a tout loisir de piocher dans ses souvenirs de cinéma ou de lectures ; et, pour sa préparation de scénario, un MJ friand de répliques cultes du cinéma trouvera son bonheur sur le site de l'*International Movie Data Base* (imdb.com). Le risque est de choisir, dans la précipitation, un personnage ou une réplique qui écartera les joueurs de l'ambiance du scénario : par exemple, un « *Hasta la vista, baby* » qui les ramènerait trop brutalement vers *Terminator* pendant une partie de *L'appel de Cthulhu*. Mais certains univers, faits de bric et de broc, ou humoristiques, peuvent s'y prêter sans souci. Une inspiration bac-à-sable

Certaines œuvres peuvent servir d'inspiration à un cadre de campagne, c'est-à-dire un niveau intermédiaire entre l'intrigue pour scénario unique et l'univers de jeu tout entier. Par exemple, le roman *The Pillars of the Earth* / *Les piliers de la Terre* (1989) de Ken Follett, avec ses luttes d'influence entre des factions nobiliaires et religieuses aux buts plus ou moins avoués, dans cette Angleterre du milieu du XIIe siècle qui se déchire pour la succession du défunt roi Henri : des temps d'anarchie politique, des seigneurs féodaux voulant se tailler la part du lion, des monastères soucieux de leur indépendance, des artisans rêvant de bâtir le plus beau des temples, et tout un peuple qui survit comme il peut... N'y a-t-il pas là de quoi inspirer un MJ pour une campagne de *Tenga* ?





Sachons rendre à César...

Pour cuisiner une tambouille pour des amis, peu importe à qui l'on emprunte les ingrédients. Néanmoins, quand il s'agit de publier un scénario, que ce soit sur le net, dans un zine ou une gamme « pro » d'un jeu, je mets un point d'honneur à indiquer, en fin de texte, les œuvres, connues ou méconnues, dans lesquelles j'ai sciemment et abondamment pioché pour bâtir le scénario. Quant aux inspirations inconscientes, certainement encore plus nombreuses encore, considérons-les comme des parcelles d'une culture globale et reconnaissons qu'il serait impossible de les repérer et citer toutes.

Bon, il reste des montagnes de livres à lire, des wagons de films à regarder, et des pelletées de scénarios à écrire. Ne restons pas là à nous tourner les pouces, et fions exploitons sans vergogne toutes ces ressources !



Suivez le guide

Le format de cet article ne permet pas d'entrer dans le détail de ma méthode de décorticage-rhabillage d'une œuvre pour en tirer un scénario de JdR. Je l'ai toutefois exposée de manière plus fine dans des billets de blog, en utilisant comme exemple le roman *Les ombres de Wielstadt* (2001) de Pierre Pével, avec l'autorisation de l'auteur. Ce roman, dont la colonne vertébrale est l'histoire de la vengeance d'un érudit qui punit ceux qui l'ont trahi et dépouillé de ses biens, présente l'intérêt d'être facilement abordable, et transposable dans des univers de jeux très variés, de niveaux technologiques très divers, avec ou sans fantastique. L'intrigue ayant pour cadre le Saint-Empire romain germanique de la guerre de Trente ans, ce roman, avec son kabbaliste vengeur, ses goulés, ses juges secrets et ses spadassins, se prête à une adaptation presque directe au monde de **Warhammer**. Mais la jalousie, la trahison et la vengeance sont des thèmes éternels, aussi les pistes de transposition sont-elles très nombreuses ; et bien des MJ pourront y trouver une inspiration pour leur univers favori.

<http://inspirole.blogspot.fr>

Sortie en novembre 2010 durant les Utopiales de Nantes, au moment même où le dernier tome de la bande-dessinée adaptée paraissait, **la Brigade chimérique – l'Encyclopédie et le Jeu** a connu un parcours atypique qui nous est raconté par le chef de projet de la gamme : Romain d'Huissier.



La Brigade chimérique : une genèse

l'Encyclopédie et le Jeu

Naissance d'une envie

C'est en août 2009 que je tombai par hasard chez mon libraire sur le premier tome de *la Brigade chimérique* – après être passé totalement à côté de la campagne promotionnelle. Intrigué à la fois par la couverture, le résumé et le nom des auteurs, j'en fis immédiatement l'acquisition. Ce fut un choc : j'ai lu ce volume environ cinq fois durant le week-end. Sans trop comprendre pourquoi d'ailleurs : ce n'était alors qu'une mise en place et une présentation de personnages dont je n'avais jamais entendus parler (à l'exception – paradoxalement – des quelques guests américains comme Doc Savage). Et pourtant... *la Brigade chimérique* éveillait quelque chose en moi, comme un vieux souvenir agréable flottant à la lisière de ma mémoire.

Ce n'est qu'avec le tome 2 de la bande-dessinée que je suis devenu irrémédiablement accroc. L'histoire prenait de l'ampleur et surtout continuait à faire résonner quelque chose dans mon inconscient... Et un site consacré à la série venait d'être lancé sur internet : il y avait la note d'inten-

tion des auteurs (faire revivre des super-héros français ayant réellement existé dans la littérature populaire d'époque) et une présentation de tous les personnages et des nombreuses références parsemant l'œuvre. Et c'est là que j'ai compris pourquoi *la Brigade chimérique* fonctionnait aussi bien sur moi : j'avais toujours été accroc aux super-héros et par défaut, je dévorais les comics américains – alors seule source d'histoires de ce genre. Et d'un coup, je prenais conscience – mais presque comme si je m'en étais toujours douté – qu'il existait une mythologie européenne du surhomme, que de tels êtres fabuleux hantaient les Paris, Londres, Berlin de l'entre-deux-guerres dans des récits de science-fiction incroyablement décomplexés. Le Nyctalope était même le premier super-héros jamais créé ! D'un seul coup, je prenais conscience d'un héritage que l'on m'avait toujours caché – et c'était un véritable trésor, un coffre à jouets fabuleux.

Et c'est finalement avec le tome 3 de *la Brigade chimérique* – et le développement de l'ampleur de l'histoire contée – qu'est née l'envie sérieuse d'en faire une adaptation en jeu de rôle – officielle. À la lecture des deux premiers volumes,

par Romain d'Huissier
toutes illustrations © Éditions Sans Détour





j'avais caressé l'idée de proposer un vague PDF sur internet, une adaptation de cet univers à un système de super-héros – sans doute celui d'Humanydyne – mais ce vague désir se transforma alors en volonté concrète d'aller bien plus loin. Il faut savoir qu'à l'époque, j'étais sans réel projet rôlistique et même persona non grata chez certains éditeurs. Alors j'ai décidé de me lancer pour de bon. Après tout, qu'avais-je à y perdre ?

Premières démarches

L'un des coscénaristes de *la Brigade chimérique* étant Fabrice Colin, c'est à lui que je décidai d'écrire en premier. Ancien auteur de jeu de rôle lui-même, il était le plus à même de comprendre de quoi j'allais lui parler. Je lui envoyai donc un long mail pour lui présenter mon idée – adapter officiellement *la Brigade chimérique* en jeu de rôle, développer cet univers si prometteur, permettre à un nouveau public de se l'approprier. À mon grand plaisir, sa réponse fut rapide et porteuse d'espoir : il était ouvert à l'idée et allait en parler aux autres auteurs.

Serge Lehman, scénariste et principal démiurge de *la Brigade chimérique*, se montra à son tour intéressé par l'idée ; puis Gess, le dessinateur, également. Les auteurs de la bande-dessinée étaient donc parfaitement ouverts à ce que leur œuvre trouve un prolongement rôlistique. Première victoire !

Ils me mirent alors en contact avec l'éditeur (**l'Atalante**) en la personne de la responsable des droits dérivés. Elle-même se montra très intéressée et nos discussions me permirent de lui présenter ce qu'était un jeu de rôle, à quoi ressemblait ce marché (si proche et pourtant si éloigné de celui de l'édition classique, dont elle avait plus l'habitude) et comment nous pourrions travailler ensemble. Il faut se rappeler qu'à ce moment, j'étais un simple auteur avec une envie, un projet – sans éditeur et sans équipe derrière lui – et que pourtant, tous les acteurs de *la Brigade chimérique* m'ont pris au sérieux.

Et puis – alors que, dès le début de mes démarches, je m'étais attendu à tout instant à me faire éconduire poliment – j'ai fini par me rendre compte que tout le monde avait envie de voir ce jeu de rôle voir le jour. Les auteurs de la bande-dessinée,

l'éditeur et bien sûr moi-même... Ça devenait de plus en plus sérieux et probable. Il fallait donc que je passe à la vitesse supérieure et que je monte un véritable projet à proposer à un éditeur de notre milieu – afin que tout ne s'arrête pas là. Car même si il fut évoqué le fait que **l'Atalante** produise le jeu de rôle directement, cette solution fut rapidement écartée : l'éditeur n'avait pas une assez bonne connaissance de ce genre de produits.

Concrétisation

J'ai donc rédigé une plaquette présentant le projet d'adaptation de *la Brigade chimérique* en jeu de rôle, en prenant soin de souligner les aspects intéressants d'un tel univers pour la population rôliste : les années d'entre-deux-guerres déjà popularisées par le *blockbuster* **l'Appel de Cthulhu**, l'exploitation d'un patrimoine littéraire peu utilisé, la synergie avec un éditeur de bande-dessiné réputé – et bien sûr, le fait que j'avais déjà l'accord de principe de tous les ayants-droits.

Afin de renforcer ma proposition, je sélectionnai parmi mes collaborateurs habituels ceux qui me semblaient les plus à même de former l'équipe idéale pour ce projet :

- **Willy Favre**, l'un des meilleurs game-designers français, grand connaisseur de la culture comic-book, auteur prolifique et illustrateur de grand talent.
- **Julien Heylbroeck**, historien de formation et ayant une immense culture sur le sujet du totalitarisme et du communisme – sujets centraux de *la Brigade chimérique*.
- **Laurent Devernay**, amateur de super-héros et de comics et scénariste émérite.
- **Stéphane Treille**, lui aussi historien et spécialiste des mouvements d'extrême-droite, dont le pointillisme allait nous être précieux.

Ils répondirent tous présents et leur présence à mes côtés – ainsi que leur soutien sans faille depuis le début – fit beaucoup pour crédibiliser ce projet.

Il était temps d'envoyer la plaquette à un panel d'éditeurs du milieu. Sur le lot, certains me répondirent que le projet n'entraient pas dans leurs

possibilités ou leur ligne éditoriale, d'autres ne me firent aucun retour et enfin, **Sans Détour** se montra intéressé. Ayant déjà à son catalogue des gammes se déroulant dans des périodes similaires (*L'Appel de Cthulhu*, *Hollow Earth Expedition*), j'espérais bien sûr que l'adaptation de *la Brigade chimérique* se ferait chez eux. À ce moment, il ne faisait plus aucun doute que **Sans Détour** était devenu l'un des leaders du marché avec des sorties régulières et luxueuses.

Un entretien téléphonique avec Christian Grussi – directeur artistique de cette maison d'édition – confirma ma bonne impression. **Sans Détour** voyait les choses en grand pour *la Brigade chimérique* : livre tout en couleur avec couverture rigide, 256 pages, appellation d'encyclopédie pour toucher les fans de la bande-dessinée, distribution en librairie, sortie aux **Utopiales** afin de créer l'évènement, etc. Plus que je n'en espérais !

Donner forme

Pendant que *l'Atalante* et **Sans Détour** négociaient de leur côté, je mis mon équipe au travail. En premier lieu, nous avons défini un chemin de fer – un sommaire prévisionnel, nous permettant de distribuer les tâches. Une fois obtenue l'approbation des auteurs et éditeurs sur ce plan, l'écriture put commencer.

Afin de coller au mieux à l'œuvre de base, nous avons travaillé sous le regard des auteurs de *la Brigade chimérique*. Ils nous communiquèrent au préalable tous les documents qu'ils avaient utilisés pour écrire la bande-dessinée : script des épisodes, chronologie des évènements, sources d'inspiration, explications diverses sur tel ou tel élément de l'univers, etc. Avec tout ce matériel, nous avons pu avancer en chemin connu – et chacun de nos textes fut dès lors relu et approuvé par Serge Lehman en personne (qui n'hésita jamais à nous faire des suggestions, des corrections, etc.). Sur certains chapitres (par exemple, celui traitant de l'Hypermonde ou les conseils pour comprendre et s'approprier l'univers), il y eut presque un travail de co-écriture avec Serge Lehman – qui eut par ailleurs la gentillesse de nous rédiger la préface et la bibliographie.

Le travail de rédaction à proprement parler nous occupa environ sept mois. Après cette phase, il y eut celle de la relecture intensive : il ne fallait laisser aucune incohérence car chaque texte devait être parfaitement raccord avec l'ensemble du livre – et de la bande-dessinée. Puis les fichiers furent envoyés à la relecture orthographique chez **Sans Détour**.

Sur le plan graphique, Gess se montra rapidement enthousiasmé à l'idée de pouvoir prolonger son travail sur la bande-dessinée. Ainsi, outre tout le matériel graphique produit pour *la Brigade chimérique* (ce qui comprenait non seulement les cases mais aussi les images promotionnelles et celles issues du site internet de la série), il se proposa de produire également de superbes doubles-pages afin d'ouvrir chaque chapitre du jeu de rôle. Il en signait également – et de façon évidente – la couverture et l'écran du meneur. Willy Favre produisit également de superbes décors qui enchantèrent chacun des participants au projet. Il fut ainsi le deuxième illustrateur à poser sa patte sur cet univers.

Et finalement, la maquette fut confiée à Christian Grussi qui put profiter de tout cet abondant matériel graphique pour nous offrir une mise en page élégante, lisible et colorée.

La Brigade chimérique – l'Encyclopédie et le Jeu était née. Restait à la présenter au monde !



La Brigade chimérique : l'univers étendu



Dès le départ de la rédaction du jeu, un souci se posa : les auteurs de la bande-dessinée – qui avaient déjà dans l'idée de la prolonger via des spin-offs – nous demandèrent comment nous allions faire pour ne pas trop verrouiller cet univers (un risque lorsqu'on s'attèle à produire une « encyclopédie » sur une œuvre encore en développement) – afin de ne pas leur couper l'herbe sous le pied. La réponse était simple et mit tout le monde d'accord. La bande-dessinée restait l'œuvre principale, la véritable continuité et c'est elle qui continuerait à faire autorité en la matière. L'encyclopédie quant à elle offrait une sorte « d'univers étendu » dans lequel nous pouvions produire à peu près ce que nous voulions (à condition bien sûr de respecter l'esprit de la *Brigade chimérique* !) – mais en sachant que les auteurs de la bande-dessinée pouvaient annuler ou contredire nos développements et proposer des éléments que nos textes n'avaient pas encore couverts (après tout, même si nous proposons une chronologie, celle-ci est suffisamment large pour que bien des événements et aventures puissent s'y insérer).

Sortie

En octobre 2010 sortait le sixième et dernier tome de *la Brigade chimérique*.

Et en novembre, à l'occasion du festival européen de la science-fiction des **Utopiales**, c'était au tour de **la Brigade chimérique – l'Encyclopédie et le Jeu** de montrer le bout de son nez.

À cette occasion, **l'Atalante** et **Sans Détour** avaient mis les petits plats dans les grands. Nous autres auteurs du jeu de rôle avons ainsi été invités à participer – aux côtés des auteurs de la bande-dessinée – à deux conférences, l'une pour le public et l'autre pour la presse spécialisée, afin de présenter notre travail. C'était très valorisant et une belle expérience, une vraie reconnaissance de nos efforts et surtout du jeu de rôle en tant que loisir pouvant intéresser un public plus large que celui habituel.

Il y eut également durant le festival des séances de dédicaces, de nombreuses interviews ainsi que des parties de démonstration organisées par l'association nantaise **Axis Ludi** (qui fit là un excellent travail).

À partir de là, **la Brigade chimérique – l'Encyclopédie et le Jeu** commença sa vie dans le milieu du jeu de rôle – mais aussi en marge de celui-ci. Ainsi, si le produit fédéra rapidement une petite communauté rôliste (créant un site, un forum et même un e-zine : **la Gazette du Surhomme**), il se tailla également une bonne réputation dans le milieu de la littérature et de la bande-dessinée. Le jeu fut ainsi coup de cœur de la rédaction du site spécialisé BD Gest et se trouva nommé au prix ActuSF de l'uchronie en 2011, à l'occasion des **Rencontres de l'Imaginaire** de Sèvres.

Suivi

La question du suivi de la gamme se posa assez tôt et il fut décidé par **Sans Détour** que l'écran sortirait en même temps que la *Brigade chimérique – l'Encyclopédie et le Jeu*.

Étant donné que le livre de base comportait déjà une petite campagne en trois scénarios et qu'il était prévu de fournir de nombreuses autres aventures prêtes-à-jouer à la fois dans des magazines (**Diédent**, **Casus belli**, **le Maraudeur**, **Jeu de Rôle Magazine**) et en PDF sur internet, nous avons choisi de remplir le livret de cet écran avec de nombreux PNJ – inventés ou tirés de la littérature d'époque et « chimérisés » pour l'occasion.

Une façon de montrer aux futurs meneurs de jeu comment s'emparer de cette culture et l'intégrer dans l'univers du jeu, en même temps que leur fournir diverses inspirations.

Puis il fut temps de penser à un premier vrai supplément. L'un des retours les plus fréquents concernant le jeu était que – bien que fascinant – l'univers en était également intimidant. Toujours dans une optique de proposer du matériel à jouer utilisable directement, nous avons conçu **Aux Confins du Merveilleux-scientifique** comme une boîte à outil en ce sens.

Six scénarios (dont un bien épais), prenant place tout au long des années 1930 et explorant différentes facettes de l'univers, furent écrits afin de permettre aux meneurs de jeu de les faire jouer à leurs tables ou de s'en inspirer pour comprendre comment explorer cet univers par eux-mêmes. Les différentes aides de jeu avaient un but similaires :

Le suivi parallèle

La gamme de **la Brigade chimérique** – **l'Encyclopédie et le Jeu** n'est pas le seul suivi ou l'unique inspiration d'un meneur de jeu.

En premier lieu, la bande-dessinée adaptée est bien entendu un incontournable pour qui veut réellement s'immerger dans cet univers. De plus, à la fin de l'année sortira une intégrale – reprenant tous les épisodes ainsi que de nombreux bonus – et un spin-off mettant en scène un personnage entraperçu dans la saga.

Serge Lehman continue de son côté à remettre le super-héros français au goût du jour. Avec *Masqué*, il situe cette fois-ci l'action dans un avenir proche – propice au retour des surhommes à Paris. Cette nouvelle bande-dessinée a de forts liens avec *la Brigade chimérique*, et un meneur de jeu consciencieux gagnerait à s'y intéresser et à en reprendre quelques idées et concepts.

Serge Lehman – toujours lui ! – poursuit également son œuvre d'archéologue de la science-fiction européenne. Ainsi, après l'omnibus *Chasseurs de Chimères* (qui réunissait de nombreux textes merveilleux-scientifiques de l'époque), il propose chez **Bragelonne** *la Guerre des Règnes* : une anthologie reprenant de nombreux textes de J.H. Rosny Aîné – le parrain de la science-fiction avec Jules Verne et H.G. Wells. L'idéal pour se plonger dans ce courant littéraire qui gagne à être redécouvert !

Autre grand spécialiste à la fois de science-fiction française et de super-héros, Jean-Marc Lofficier édite chez **Rivière blanche** les anthologies des *Compagnons de l'Ombre* : des recueils de nouvelles mettant en scène des héros et gentlemen-justiciers vivant conjointement des aventures. Toujours chez **Rivière blanche** d'ailleurs, Emmanuel Gorlier a écrit *Nyctalope – l'univers extravagant de Jean de la Hire*, une étude exhaustive des nombreux romans concernant ce personnage (dont quelques-uns sont ressortis chez ce même éditeur).

Citons également la bande-dessinée *les Senti-nelles*, qui met en scène des super-soldats créés par l'armée française durant la Grande Guerre – et qui peut se voir comme une prequel de *la Brigade chimérique*, en quelque sorte.



montrer de quelle manière utiliser tel ou tel élément de **la Brigade chimérique** – **l'Encyclopédie et le Jeu** de façon ludique et exploitable en partie. Cerise sur le gâteau, **Sans Détour** a également inclus au supplément trois nouvelles de Maurice Renard, auteur majeur du courant de la vieille science-fiction européenne (et inventeur du terme « merveilleux-scientifique » qui la définit). Une source d'inspiration directe pour goûter la saveur d'une époque oubliée – et que la Brigade chimérique se donne pour but de remettre sur le devant de la scène.

L'idée d'une ambitieuse campagne fut bien entendu la première qui nous vint en ce qui concerne un suivi éventuel – après tout, chaque grand jeu possède la sienne ! D'ailleurs, nous y pensions dès la rédaction du livre de base et l'accroche nous en fut fournie par une simple petite phrase dans la description d'un personnage – sur le site consacré à la bande-dessinée. *La Dernière Guerre*, campagne en trois scénarios qui conclut le livre de base, fut d'ailleurs écrite avec cette perspective en tête et la dernière aventure qui la constitue fait apparaître la menace qui sera au centre de **la Grande Nuit** – nom choisi pour la campagne.

À partir de ce fil rouge, Willy Favre a échafaudé la trame générale de cette campagne en tenant compte de tout ce qu'on avait envie d'y mettre (des événements et personnalités historiques, des surhommes tirés de la littérature merveilleuse-scientifique, de la grande aventure, de la politique, de l'action à grand spectacle, de l'infiniment grand et de l'infiniment petit, du voyage temporel, du surréalisme, etc.) et l'a découpée en dix synopsis.

Le défi de **la Grande Nuit** était de pouvoir proposer une saga épique dans laquelle les personnages seraient réellement au centre des





événements – leurs actions ayant un véritable impact sur l'univers de jeu – mais sans pour autant empiéter sur la bande-dessinée. En utilisant un élément évoqué par les auteurs de l'œuvre (mais non explicitée plus que ça) et en déplaçant l'action de la campagne plusieurs années avant celle de *la Brigade chimérique* (1935 au lieu de 1938 / 1939), nous acquérons la liberté nécessaire pour proposer notre propre épopée auto-conclusive – notamment en nous appuyant sur des événements historiques ou para-historiques, ce qui nous assurait de rester cohérent avec les événements de la période.

Une fois le plan général approuvé par Serge Lehman (autre garantie que nous ne risquions pas de marcher sur ses plates-bandes), l'équipe s'est mise au travail. Dix scénarios pour cinq auteurs : nous nous les sommes donc répartis à raison de deux chacun – en fonction de nos préférences et spécialités. Mais le travail se fit le plus souvent en binôme : deux auteurs défrichaient la trame en développant le synopsis de base puis l'un d'eux se chargeait de la rédaction proprement dite. Le scénario formalisé dans son premier jet était alors proposé pour relecture à toute l'équipe – et chacun y allait de ses commentaires, suggestions, ajouts, etc. jusqu'à ce que nous soyons tous satisfaits de chacune des aventures écrites.

La Grande Nuit est à notre sens une campagne profitant de tous les avantages d'un jeu adapté d'une œuvre : elle profite de son univers sans pour autant en être prisonnière.

Conclusion

Tout cela fut finalement un beau parcours pour un projet qui naquit d'un simple coup de cœur et sut se frayer un chemin jusqu'à se concrétiser de si belle manière !

Notre grande fierté dans l'équipe des auteurs est d'avoir fait de *la Brigade chimérique – l'Encyclopédie et le Jeu* une pierre supplémentaire dans le processus nécessaire de réappropriation de notre héritage merveilleux-scientifique – processus qui se poursuit encore actuellement et qui, espérons-le, remettra au goût du jour tous ces super-héros qui jadis peuplèrent les grandes capitales européennes.

Trois questions à Serge Lehman

Comment avez-vous accueilli l'idée de voir la Brigade chimérique adaptée en jeu de rôle ?

SL Avec surprise. Je ne suis pas rôliste, je connais très mal cet univers, c'est une chose à laquelle je n'avais jamais pensé auparavant. Le contact est passé par Fabrice Colin qui, lui, est plus familier de ce genre de choses.

Comment s'est passé le travail avec les auteurs du jeu de rôle ?

SL Vraiment bien ; on s'est tout de suite entendus. Romain et la bande ont approché *la Brigade chimérique* avec beaucoup de respect. Ils ont réussi à transmettre, par le jeu, les affects que nous cherchions de notre côté à susciter chez les lecteurs : l'étonnement et l'euphorie rétrospective que nous avait procurés la redécouverte du patrimoine oublié de la science-fiction française ancienne. Nous avons travaillé ensemble sur le plan, étalonné la chronologie globale, figolé certaines formulations cruciales. L'idée d'opter pour une forme encyclopédique m'a tout de suite plu. Gess a fait un gros travail d'illustration et j'ai préfacé l'ensemble.

Au final, que pensez-vous de la Brigade chimérique - l'Encyclopédie et le Jeu ?

SL C'est un livre qui me donne beaucoup de plaisir et de fierté. Je ne le considère pas comme un produit dérivé mais comme une autre forme de création à partir du thème central, un prolongement de l'univers chimérique. J'espère qu'il continuera de s'enrichir au fil du temps.

Dans tous les cas, cette expérience montre la façon dont un jeu de rôle – de par sa nature même (intégrant notamment la description élargie d'un univers) – permet d'explorer un contexte déjà existant – mais souvent à l'état de « hors-champ » – en le développant de façon à en étendre les possibilités et à en dévoiler les coulisses.



MASS EFFECT™

Un jeu vidéo de science-fiction de chez BioWare,
par Casey Hudson, Dew Karpyshyn, Preston Watamaniuk et Mike Spalding

[œuvre]

Mass Effect est l'une des sagas vidéo-ludique les plus en vue de ces trois dernières années. Aussi bien chez les amateurs de RPG que de TPS. Elle a su remporter un franc succès. C'est un hybride à première vue incongru dont la force réside en outre dans le déroulement d'un scénario solide. Il emprunte l'évolution de personnage, le système de quêtes et d'arbres de compétence au RPG et sa dimension tactique et action au TPS. Cette recette originale et efficace a su séduire les jeunes joueurs comme les vétérans et a fait naître des envies d'exploration chez certains rôlistes amateurs du genre. Il dispose enfin d'une grande qualité qui lui fait gagner des points supplémentaires : il est très immersif.

On entre dans la peau du commandant Shepard, héros de guerre, et on se lance dans une course effrénée pour sauver la Terre, et modestement, l'Univers. On brave des races aux technologies avancées redoutables, grâce à des installations construites par des Architectes inconnus, à la recherche d'artefacts mythiques à la tête du Normandy ! Si le choix du fil rouge est classique pour du Space-opéra, on a rarement vu quelque chose de tel dans le monde vidéo-ludique. Ce genre mal aimé et obscur pour beaucoup, ne connaît que peu de succès, même auprès des geeks les plus avertis. On regrette pourtant que le frère jumeau futuriste de la Fantasy rencontre si peu d'engouement contrairement au Cyberpunk ou encore au Post-Apo très en vogue. La dimension épique du

récit plonge le joueur dans la peau du héros qu'il incarne. Dans **Mass Effect** on interprète le rôle du surhomme qui se porte au secours de l'Univers, seul face à une menace de destruction totale et implacable. Dans cet univers vaste et étendu, les possibilités sont multiples. On renoue avec les traditionnelles quêtes héroïques de la fantasy qui se marient à merveille avec l'ampleur et la créativité du Space-opéra. **Mass Effect** est un OVNI qui fait de nous le paragon de l'humanité. Il ouvre des possibilités d'incarnations vastes grâce à des options de dialogues et de choix diversifiées et libres où les notions de bien et de mal ne sont pas si nettes, ce qui rend les personnages plus « humains » et ouvre des alternatives multiples aux réelles répercussions.

Ce jeu a su exploiter tous les grands thèmes traditionnels du genre. On explore des mondes colonisés par l'humanité à l'extrême bord de l'univers connu. On découvre des races anciennes et disparues qui nous laissent en héritage des artefacts mystérieux et énigmatiques. On est pris à partie dans un conflit à grande échelle entre vie artificielle et vie organique. On se voit confronté à des choix cornéliens qui peuvent à jamais condamner ou garantir la sauvegarde de peuples entiers. À travers ces thématiques récurrentes, le jeu pose les questions métaphysiques et philosophiques que ce genre littéraire a l'habitude d'explorer : la place de l'Homme dans l'univers, la mesure de la prise que nous avons sur celui-ci, l'origine de la Vie, la nature de l'Homme, la nature de « Dieu », la portée de nos choix... Autant de pistes qui ren-





« We are eternal. The pinnacle of evolution and existence.
Before us, you are nothing. Your extinction is inevitable. We are the end of everything. »

Sovereign

forcent les perspectives que ce jeu met à notre portée et viennent enrichir la profondeur du parcours héroïque que l'on vit dans la peau du Commandant Shepard.

[inspi]

On ne peut qu'envier la licence **Dragon Age RPG** parue chez **Green Ronin** dans sa version papier début 2010, pour le plus grand bonheur des joueurs les plus assidus. Il joue la carte de la simplicité avec un système de jeu léger à la fois nostalgique et contemporain. Avec **Mass Effect**, BioWare a frappé un grand coup dans le monde vidéo-ludique et on aimerait les voir remettre le couvert avec un jeu de rôle traditionnel. La recette qui a fonctionné avec **Dragon Age** pourrait-elle s'articuler de la même manière ? Difficile de mettre en place un système de jeu simple pour un univers aussi complexe. Son étendue offre des possibilités de scénario infinies. Mais la richesse du monde et son foisonnement de pistes semblent être délicats à mettre en œuvre malgré le potentiel fabuleux et évolutif que propose cet univers.

L'épique ouvre la porte à de nombreuses adaptations et peut être transcrit dans des univers variés. On peut imaginer une aventure héroïque, médiévale fantastique, dans un **ADD**, ou dans un univers visuel grâce à **Anima**. L'archétype du paragon est tout à fait adapté à des jeux où l'honneur et les quêtes de grandeur où l'on

sauve des innocents sont centrales : **Légende des 5 anneaux** ou **Pendragon** par exemple. Même s'ils sont peu nombreux, ce type de contexte est tout à fait favorable à des jeux Space-opéra déjà existants, avec quelques modifications exigées par les univers. **Fading Suns**, **Dune**, **Babylon 5** - tous deux d'autres licences - pourraient s'y prêter à merveille. La thématique du choix cornélien permet de mettre les personnages au cœur de situations grandioses dont la portée les dépasse de loin et où chaque décision affecte le monde. Les axes de réflexion sur l'opposition de diverses formes de vie peuvent être mis à contribution dans **Shadowrun** ou **Cyberpunk** ou peuvent poser la question de la place de créatures créées magiquement ou technologiquement, dans un monde plus archaïque. La réflexion de la place de l'humain face aux dieux ou à l'infinité de l'espace peut être reprise dans des jeux tels que **Scion** ou **Trinités** où on peut développer une véritable quête des origines.

Pour conclure, il est difficile d'extraire brièvement toutes les pistes d'un univers aussi riche mais on compte déjà quelques JDR amateurs, faits maison, qui tentent l'aventure **Mass Effect** ou d'autres grand succès du Space-opéra comme **Stargate SG-1** ou encore la saga littéraire **Perry Rhodan**. Alors à quand la licence officielle ?



Adapter des romans, des films ou des BD en JdR, cela pose la question de la position des aventuriers par rapport aux événements décrits dans l'œuvre originale. Est-ce qu'on joue après les événements, pour finir le boulot des « vrais » héros ? Est-ce qu'on joue avant en faisant semblant de ne pas savoir ce qui s'est passé « pour de vrai » ? Est-ce que le meneur est prêt à modifier les événements de l'œuvre originale pour créer sa propre saga ?

Cette dernière option est la plus rarement mise en scène, car elle va généralement contre les aspirations des joueurs et du meneur. Une des possibilités offertes pour s'adapter à l'œuvre originale sans être contraint par la trame existante des événements est de jouer entre les lignes, de faire ce qui n'est pas décrit, de combler les raccourcis scénaristiques d'origine. Cet article vous propose, sous la forme de synopsis, des amorces de scénarios qui se déroulent dans des œuvres très connues et qui permettront aux joueurs de contribuer au déroulement de l'histoire. Vos personnages pourront donc participer indirectement au déroulement de l'histoire originale, sans que le scénario soit contraint artificiellement pour respecter la narration existante.

le grand *détournement*

On commence par *la Guerre des Étoiles*. Remettez-vous en tête le briefing de la Princesse Leia dans le premier film : elle y fait allusion à un groupe de rebelles qui a permis, par son sacrifice héroïque, de remettre les plans de l'Étoile Noire à la Rébellion. Sans ces plans, la diversion de l'Amiral Akbar n'a aucune raison d'exister. Et bien, les joueurs seront cette équipe de héros anonymes qui auront rendu possible le vol et la transmission des plans de l'Étoile Noire. Imaginons un instant ce que cela suppose : identifier où les plans ont été conçus (possiblement sur des planètes très sophistiquées comme Coruscant), avec des concepteurs qui sont probablement tous surveillés, et des plans qui sont certainement éparpillés pour éviter qu'une fuite ne concerne tous les systèmes (navigation, armement, support de la vie). Il faudra certainement charger toutes ces informations dans un robot fragile et en assurer la protection et la sortie du territoire impérial, probablement en passant par les réseaux de contrebande. Et puis, même si les joueurs sont convaincus, parce qu'ils connaissent le discours de Leia Organa par cœur, de mourir, vous pouvez leur faire une surprise : on les fait passer pour morts afin de protéger leur anonymat et ils seront envoyés de nouveau au cœur de l'Empire en tant qu'espions aguerris par la suite. Sinon, leur sacrifice héroïque sera, pour toute éternité, cité dans le briefing de la Rébellion. Avoir son nom au générique, ça n'a pas de prix.

par Guillaume Agostini
toutes illustrations ©



Qui n'est pas tenté de savoir comment les répliquants de *Blade Runner* se sont enfuis de leur condition servile ? Ont-ils été aidés par des personnages au grand cœur ? Ou sont-ils manipulés par des généticiens qui souhaitent encore améliorer la qualité des répliquants en leur inculquant des valeurs d'autonomie. Qu'est-ce qui s'est passé dans l'épaule d'Orion, dans ces vaisseaux d'attaque en flammes pour que le répliquant Roy regrette que ce souvenir disparaisse avec lui ?



Il est bien évident que cet article doit parler de *Seigneur des Anneaux* à un moment, notamment avec la sortie si proche de l'Anneau Unique. Après la bataille des champs de Pelennor et celle de Morannon, plusieurs autres batailles majeures vont opposer les Peuples libres et les troupes orcs privées de leur sombre seigneur. A Mirkwood, en Lothlorien et à Erebor, ces combats majeurs vont déterminer si le Nord survivra à la fin du Troisième Âge ou non. Peu de choses sont connues de ces événements, et voilà exactement le terrain de jeu de nos aventuriers. Un scénario orienté vers l'action guerrière peut être développé dans cet espace de liberté où les personnages seront directement impliqués dans la vie de l'armée et dans ces batailles. Les aventuriers peuvent aussi s'être précédemment faits remarquer et constituer un va-tout pour le commandement

des Peuples libres en vue d'effectuer des missions de reconnaissance, pour aller saboter les efforts de guerre de Dol Guldur ou négocier des soutiens logistiques auprès des différents peuples concernés. Puisque *l'Anneau Unique* met l'accent sur la dangerosité des voyages, n'hésitez pas à augmenter violemment la probabilité de tomber sur des orcs en maraude et des araignées excitées par la perspective de se faire un bon gueuleton et une toile, mais aussi la possibilité de trouver des objets magiques qui permettent d'améliorer la qualité au combat des troupes engagées. Pour les amateurs de jeu de cartes, signalons au passage l'existence du jeu de cartes à collectionner qui a choisi aussi de se dérouler dans les interstices des œuvres de Tolkien, en basant ses aventures entre la fin de *Bilbo le Hobbit* et le début de l'action du *Seigneur des Anneaux*. Chaque extension, qui décrit une aventure autonome, peut servir de pitch efficace pour un scénario dans les Terres du Milieu (récupération de l'armure de Durin, escorte d'Arwen sur les flancs de Caradras, etc.) et en particulier la longue traque qui permit de capturer Gollum.



La plus belle invention que la saga de *Pirates des Caraïbes* nous propose est cette magnifique Boussole. Elle indique à son détenteur la direction de l'objet de son désir ! C'est probablement l'invention d'artefact la plus riche en termes de création de scénarios qui soit, qu'il s'agisse de contribuer à une aventure standard ou de replacer les motivations des personnages au centre de l'histoire. En jouant à la même époque que l'action des films, vous pouvez faire découvrir à un personnage que cet artefact est la clé pour l'aider à atteindre

son but (vengeance, gloire, amour, etc.). Il apprend incidemment qu'un pirate saoulard est en possession de cet objet mythique. Il faudra lui subtiliser (au cours d'une mémorable scène de cascade/duel/remarques vexatoires), se lancer à la poursuite du but d'un personnage avec un Jack Sparrow aux trousseaux qui pourra apparaître au mauvais endroit au mauvais moment. Bien entendu, le personnage se fera dérober ladite boussole à la fin du scénario afin de respecter la narration ultérieure.



l'Humanité, faites en sorte que le Grand Ancien ait besoin de quelques semaines pour accumuler suffisamment de pouvoir pour tout asservir, y compris l'URSS. Pendant ce délai, les investigateurs auront le temps d'apprendre l'existence de l'Arche d'Alliance, stockée quelque part dans les dépôts de l'administration américaine... Face à une horreur antédiluvienne, les personnages auront l'occasion d'utiliser la puissance divine à bon escient (et de rentabiliser les points investis en Administration).



Fedora ? Check. Fouet ? Check. Années 30 ? Check. Les films d'*Indiana Jones* regorgent de bouts de scénarios possibles. Dans une approche **Appel de Cthulhu**, les courageux investigateurs pourraient être abordés par un certain Walter Donovan en vue de récupérer au Moyen-Orient une énigmatique tablette gravée blasphématoire et inhumaine. Sur place, alors que tout semble indiquer une bonne vieille révélation cthuloïde, les personnages tombent en fait sur une indication historique de l'existence du Graal ! Quand ils feront leur rapport, Donovan leur indiquera qu'il leur envoie le plus grand spécialiste du sujet, le Professeur Jones Sr. Cette amorce de scénario, outre les aspects de dépaysement, vous permettra de surprendre des investigateurs blasés avec un scénario qui ne soit pas dans le cadre de l'horreur lovecraftienne mais qui recèle un intérêt propre. Par ailleurs, il arrivera bien un moment où vous voudrez surprendre vos joueurs quand ils auront une fois de plus échoué - de façon peut-être pas indicible mais dont ils ne seront en tout cas probablement pas très fiers - à prévenir le réveil d'un Grand Ancien. Au lieu de tricher derrière votre paravent pour sauver

J'imagine ne pas être le seul à me demander comment les morceaux d'ambre contenant des insectes ont pu être rassemblés par John Hammond pour la création de son *Jurassic Park* ? Sincèrement, qu'un milliardaire excentrique achète des bijoux bien au-dessus de leur valeur marchande, qu'il mette la main sur des stocks d'ambre russes ou polonais, qu'il pousse même le vice jusqu'à payer des intermédiaires pour faire voler ces pierres semi-précieuses dans les musées du monde entier, il y a de quoi se poser des questions, non ? Que les personnages soient justement ces as de l'intimidation et du vol ou au contraire des COPS alertés par cette étrange collection, il y a matière à alimenter plusieurs parties. Entre les bijoux de la maîtresse d'un parrain serbe à subtiliser aux fragments enterrés dans le musée du Jardin des Plantes en passant par des stocks volés par les Russes aux Allemands en 1945, on devrait pouvoir nourrir des aventures modernes pendant des semaines de jeu. Une alternative possible est de le jouer en **INS/MV** : entre ceux qui souhaitent sponsoriser ce projet hautement chaotique et ceux qui voudraient bien trancher toutes les têtes qui dépassent pour l'exemple, les possibilités ne manquent pas.





Un tel article serait incomplet sans parler de *Game of Thrones*. Les trois premiers tomes, de par leur construction narrative, laissent de nombreuses zones qui n'ont pas été décrites avec précision au sein desquelles il est possible de créer une aventure pour les personnages de nos joueurs. L'opportunité la plus franche est certainement la campagne de Robb Stark dans l'ouest de Westeros, lorsqu'il laisse River-run derrière lui et s'en prend aux terres des Lannisters. Peu de choses sont indiquées sur cette campagne et les batailles qu'il y gagne, mais on sait qu'elles sont nombreuses, qu'elles reposent sur un usage intense de ruses et d'éclaireurs et qu'il y gagne l'adulation de ses troupes ainsi que le surnom de *Young Wolf*. Des personnages qui participent à cette courte et intense campagne auront de quoi se couvrir de gloire, avant de se tailler un voyage de retour à coups d'épées. Profitez-en qui plus est pour rendre le personnage de Theon Greyjoy aussi amical et admirable que possible. Certes, il est appelé à un autre destin, mais il est tout à fait possible que cette campagne militaire soit pour lui le moment de briller loyalement sur le champ de bataille. Son devenir sera d'autant plus touchant pour les joueurs qu'il aura été remarquable pendant ces coups de main et ces sièges réussis.

Pour les amateurs d'épique, il est bien entendu possible de jouer au moment de la rébellion de Robert Baratheon, car il y a bien dû y avoir quelqu'un pour faire évader de Westeros Viserys et Danaerys. Une bande d'aventuriers débrouillards, menés par un seigneur qui au-

rait tout à détester dans la rébellion, trouvera dans cette aventure l'occasion de sauvegarder la maison Targaryen... avant d'être bien entendu lâchement assassinés. Si vos joueurs ne sont pas fans de la saga au point d'avoir déjà fini le cinquième tome, vous pouvez bien entendu pratiquer une variation sur le thème et jouer l'évasion de Connington de King's Landing juste après la défaite du Trident. Là aussi, il y a de quoi se faire plaisir avec des opérations d'exfiltration en pleine guerre civile. L'histoire de Connington, quant à elle, est bien plus difficile, car il n'a bénéficié de l'aide d'aucun puissant... peut-être seulement d'une bande d'aventuriers (une ancienne septa, un maester, etc.). Enfin, au titre des événements de Westeros peu développés dans l'œuvre originale, il y a aussi la rébellion des Greyjoy. A part la victoire navale de Stannis Baratheon, peu de choses sont révélées de cette guerre civile (et bien peu de choses concordent entre les différents témoins). Une aventure en pleine mer, à l'assaut des Iron Islands et à la rencontre de ce peuple rude et intrigant ne peut que satisfaire les personnages qui souhaitent quitter le plancher des vaches et explorer les nouvelles situations qu'offre ce soulèvement. Entre les revanchards habitants de Bear Island, les hommes de Stark ou des alliés tendancieux venant de Lannister ou de Highgarden, une aventure pourra compter sur la compétition entre les alliés autant que sur l'opposition franche des Ironmen.





Les Racines du Mal

UN SCÉNARIO POUR L'APPEL DE CTHULHU

Ici vous est proposé un scénario qui peut aussi bien servir d'introduction à une campagne, de scénario d'initiation à l'univers de l'Appel de Cthulhu ou de scénario One-Shot. Il peut être joué de façon contemplative mais est construit pour que les joueurs puissent dégager eux même les pistes engagées et les possibilités d'action. Il ne s'agit en aucun cas d'une trame pulp ou épique mais garde une trame classique pour un scénario d'horreur en huit-clos ou comme thriller psychologique. Nous suggérons au MJ de faire un travail important sur sa narration pour accentuer l'ambiance pesante de la situation. Nous lui laissons aussi le soin de broder s'il le souhaite sur les pistes à sa disposition : Strauss et son histoire, le rêve d'avertissement, empêcher les profond s'emparer de la conque pour éviter la fin du monde, étudier le tome de magie, étudier l'histoire du lieu, tenter de ne pas laisser échapper PAN. Quoi qu'ils choisissent, ils auront des choix à faire, les objectifs n'étant pas réalisables simultanément.



LE PROFESSEUR MAXIMILIEN STRAUSS

Maximilien Strauss est un homme fortuné dont la famille est originaire de Pologne. Il est austère en privé, mais en public il sait fasciner son auditoire avec un charisme froid et magnétique et ses étudiants le sollicitent souvent à titre personnel sur diverses questions. Strauss convoite depuis des années le pouvoir de transcender la mort. Il avait une épouse qu'il aimait plus que tout au monde. Alors qu'il était versé dans les sciences occultes, pour sa propre érudition et pour l'attrait de la bonne fortune, elle le gardait dans la lumière par son amour et sa bonté. Il y a une vingtaine d'années elle fut victime d'une fièvre étrange.

Opium et cocaïne ne soulageaient pas sa douleur. Il s'est tourné vers tous les médecins et les guérisseurs qu'il a pu trouver mais elle succomba en quelques mois. Son corps repose, embaumé dans un liquide conservateur, dans une des caves de sa demeure où il dispose d'un laboratoire d'alchimie et de divers tomes de pratiques occultes. Il a pris contact avec Jeremiah Casey il y a environ cinq ou six ans. Il avait appris que celui-ci détenait des secrets occultes intéressants pour ses recherches et a tenté de les soutirer à l'homme de foi. La relation entre les deux hommes était ambiguë. Bien que les visites régulières de Maximilien Strauss aient toujours été cordiales, elles étaient empreintes d'une certaine réserve. Jeremiah Casey transmettait son érudition au professeur au compte-goutte et Strauss tentait de lui extirper

par Virginie Gros
illustrations de Virginie «Kali» Gros



des informations sur l'immortalité du corps. Aussi, lorsqu'on vient lui apprendre le décès de son ami, le professeur Strauss ne manque pas de montrer son intérêt pour le presbytère et ses secrets protégés par le vieil homme maintenant que celui-ci n'est plus là !

LE PÈRE JEREMIAH CASEY

L'homme vivait seul dans le presbytère depuis une vingtaine d'années. Peu à peu ses ouailles ont déserté les lieux au profit de l'Église de l'Ordre Ésotérique de Dagon installé non loin. Le vieil homme échangeait peu, et buvait de plus en plus malgré son âge avancé. Chaque nuit, le prêtre exerçait scrupuleusement le rituel païen entre trois et quatre heures du matin et maintenant ainsi enfermé dans ce sanctuaire l'être à corne. Le « démon » maîtrisé garde le lieu de toute approche maudite extérieure qui convoiterait la conque, instrument de l'apocalypse. L'homme, hélas, décède dans son sommeil. Même s'il était réticent à confier ses secrets au professeur Strauss, il semble que les événements à venir lui aient fait oublier la prudence à l'égard de cet homme, seul en mesure de comprendre. À force d'isolement et en partie à cause de ses pratiques, *le vieux Jeremiah Casey n'avait, dit-on, plus toute sa tête !* Une lubie étrange lui donnait l'impression d'apercevoir une chose dans les murs à travers les miroirs. *Ce vieux fou buvait vraiment trop !*

En vérité Casey est bien mort de crise cardiaque mais elle a été causée par le choc de la vision.

PHILIPPE DE ROHAN ST GILLES

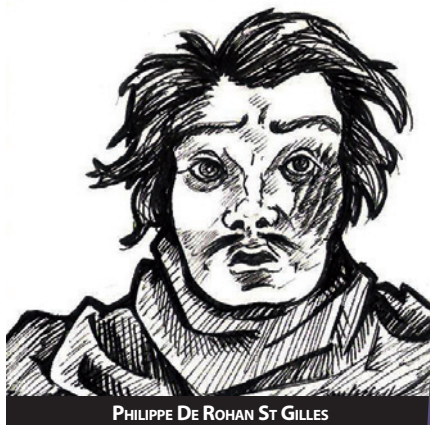
Cet occultiste américain d'origine franco-britannique a été témoin de choses incroyables durant ces dernières années. Récemment victime d'une malédiction, il se rend compte qu'il est à la fois et de manière inexplicable, vivant et mort. Il se sent inexorablement attiré par la mer. Il réalise un rituel avec lequel il croit pouvoir se sauver et passe un pacte avec une créature mystérieuse d'outre monde qui emprunte son corps en échange de quoi il lui sera restitué vierge de toute malédiction à son retour. En attendant, son esprit parcourt l'espace et le temps et il voit l'avenir de l'humanité, sa destruction totale. Il cherche à prévenir l'humanité pour empêcher cette apocalypse.



PROFESSEUR MAXIMILIEN STRAUSS



PÈRE JEREMIAH CASEY



PHILIPPE DE ROHAN ST GILLES



Pointe de Clason

*L'histoire de la pointe de Clason
et les profonds de Throg's Neck*

LE PRESBYTÈRE

Le vieux bâtiment se tient droit sur le bord à pic de la pointe sud de Clason. À ses pieds un vieux lierre se développe et descend le long des falaises érodées. La construction a été presque abandonnée au cours des dernières décennies. Elle ne dispose que d'une chaudière au fuel qui fonctionne mal. Ni électricité, ni gaz, ni eau courante. Les miroirs du bâtiment ont tous été brisés et ne restent que les cadres vides sur les murs délavés.

Une porte fermée mène au sous sol du presbytère : une grande pièce vide qui ne contient rien d'autre que la chaudière, une porte métallique fermée à clé et un miroir immense posé sur le mur en face de la porte d'entrée retourné face contre le mur. La porte semble blindée. Cette lourde porte d'ordinaire fermée à triple tour de clé mène sur un petit escalier en bois, construit dans un boyau de pierre. Celui-ci a été excavé à la main et descend profondément sous la bâtisse jusqu'à une grotte artificielle, construite du temps des indiens Lenapes.

LA GROTTÉ

La grotte se situe en sous-sol de l'église, et est assez basse de plafond. Ses parois sont constellées de peintures rupestres retraçant l'histoire de la pointe Clason et du massacre qui y a été perpétré. En les étudiant on peut comprendre qu'une race d'hommes-poissons tenta autrefois d'envahir les peuples indigènes. Ils furent massacrés et chassés par les indiens qui conservèrent la conque et s'approprièrent la grotte. Les dessins le long des murs de pierre creusée expliquent qu'une entité séculaire réside en ces lieux et peut empêcher « ceux qui vivent dans la mer » de s'emparer de cette conque. Celle-ci donnait autrefois sur la mer mais les indigènes en ont coupé tous les accès depuis très longtemps. Malgré tout, la crypte est restée humide et sent les embruns. Les murs ont été couverts de dizaines de crucifix et des vestiges de bougies qui ont fini de brûler sont visibles un peu partout. Des marques étranges sont gravées dans la pierre sur le sol.

La grotte a été creusée avant l'arrivée des colons et sert à contenir une menace séculaire : une conque géante gardée dans un mystérieux et antique tube fait dans un matériau inconnu. Cette grande cuve a été encastrée dans la pierre et contient de l'eau de mer en grande quantité. Le coquillage géant de deux mètres de diamètre comporte deux réceptacles. L'un est habité par le mollusque et l'autre utilisé pour les rituels des Profonds. La conque est couverte d'inscriptions mystiques, de dessins semblables à des cartes maritimes, de signes inconnus et de symboles occultes.





Université de Columbia, New-York

Dimanche 28 Octobre 1923, 18h

Les investigateurs démarrent à l'université de New-York. Les cours du Professeur Strauss ne sont pas comblés bien que l'homme soit renommé dans son domaine. Tous, pour de multiples raisons participent aux cours du soir de philosophie dans cette université. Ils se connaissent de loin ou se sont déjà vus.

Après le cours, une sœur intercepte le professeur. On lui annonce que le père Casey, une de ses vieilles connaissances, est décédé. Le vieux prêtre entretenait un ancien presbytère sur la pointe de Clason, en descendant vers le Queens. La religieuse lui explique que le père Casey a été retrouvé inconscient au matin par celle qui lui apportait ses repas et qu'il a expiré à l'hôpital vers midi. Elle lui remet une boîte en étain. On lui parle aussi d'un tome étrange annonçant des événements obscurs qui aurait appartenu à Jeremiah Casey. Avant de mourir il était visiblement préoccupé et il semble que Maximilien soit le seul qu'il ait cité dans son journal à ce sujet. Il aura besoin d'aide pour le traduire au plus vite. Il fait donc appel à ses élèves pour venir l'aider dans ce week-end de travail.

Lundi 29 Octobre

Lorsque l'équipe arrive à la pointe de Clason, il pleut. Du ciel au sol, tout semble plongé dans une chape grise et morne. Ils ont l'impression qu'on les observe, le ciel se fait épais, la végétation menaçante. Ils arrivent devant l'édifice qui se dresse sur le bord de la falaise. Trois individus locaux, flanqués de ciré, de vieilles loques et de bon-

nets, ils les fixent comme des étrangers importuns. Quelque chose est dérangeant dans leur physique et leurs attitudes sans qu'on puisse déterminer quoi. Une fois le groupe entré dans l'église, ils resteront planté devant le portail ouvert, fixant le bâtiment... Les membres du groupe pourront tous s'installer plus ou moins confortablement s'ils ont bien pensé à prendre quelques matelas et duvets.

Casey est décédé en tenant entre ses mains le coffret en étain qui contenait la clé de la porte qui relie le sous-sol à la grotte, un chapelet ancien, un livre de psaumes et un carnet manuscrit. Ses notes personnelles ne retracent pas grand chose de ses recherches, à croire que le vieux religieux retenait tout de tête. Il décrit seulement le secret qui le rongait et dont il ne devait pas parler. Quelques mots rédigés à propos des visites qu'il recevait : les religieuses qui venaient lui apporter sa nourriture tous les deux jours, Strauss qui passait de temps en temps, une petite vielle qui semble-t-il le visitait à chaque Noël - mais qui cette année ne viendra pas, il a officié son enterrement le mois dernier - et un vieil alcoolique qui se déplaçait parfois pour confesser ses frasques. Une note parle d'une créature qui circule dans les murs qu'il aperçoit quand elle passe derrière les miroirs. Il dit que c'est « *le diable ! Satan ! Baphomet !* ». La dernière note du journal est datée du 27 Octobre à 4h du matin et dit : « *J'ai juré que je conserverai le silence quoiqu'il arrive mais je ne peux plus garder ce secret pour moi seul. Le danger est bien trop grand ! Celui qui dort va se réveiller, l'Humanité doit être préparée* ». L'homme raconte dans certaines notes qu'il faisait sans arrêt le même rêve étrange : un homme dans un costume noir annonçait la fin du monde, avec une voix lointaine. Et selon le prêtre le message se répète inlassablement.

Le tome de magie nommé « *Les Cantiques Anathèmes* » a été rédigé en plusieurs langues et par plusieurs auteurs anonymes. Il est divisé en 3 chapitres et difficilement datable. Certains passages sont en latin, d'autres en grec, d'autres en gothique. Il semble aussi qu'il s'agisse d'un palimpseste : des passages anciens ont été effacés et on a recopié par-dessus à de nombreux endroits. Il faudra plusieurs heures de travail acharné pour décrypter le puzzle. Les premières informations ne seront dégagées que le lendemain.



S'ils étudient la cuve contenant la conque ils constatent que la construction est extrêmement ancienne, et une intuition convainc les plus sensibles d'entre eux que cet objet n'est pas d'ici et qu'il est plus vieux que toute conception humaine.

Dans la soirée, si les joueurs y prêtent attention le nombre de personnes agglutinées devant la propriété augmente progressivement : les yeux fixes et le teint pâle, ils semblent attendre quelque chose. Durant chaque nuit qu'ils passeront au presbytère, ou dès le moment où ils s'endormiront, chacun fera le même rêve que celui décrit par Casey dans son journal.

LA VISION

Chacun fera plusieurs fois ce rêve, de manière plus ou moins fragmentaire, durant ces trois jours. D'abord ils se retrouvent sous un ciel différent qu'il leur est impossible de situer. Puis ils traversent une immense cour pavée de dalles. Ils ont la certitude qu'elle n'a pas été construite pour ou par des humains. Les constructions semblent anciennes bien que clairement issues du futur d'un ailleurs inconnu. Ils voient de part et d'autre des plantes gigantesques aux couleurs et aux formes improbables. L'apparition est masculine, parle dans un anglais ampoulé mais utilise des mots étranges. Il est vêtu d'une robe étonnamment brodée et d'un noir profond. Il se tient debout et semble avoir du mal à s'exprimer comme s'il était pris de douleurs. De temps en temps sa présence s'efface et tressaute comme le son d'une vieille radio. Il parle avec une grande confusion et ses mots sont entrecoupés de bourdonnements : *« Ceci n'est pas un rêve, j'utilise l'électricité de votre cerveau comme récepteur. Je suis capable de transmettre à travers les neuro-interférences de votre conscience... Vous recevez ce message mais j'émet depuis un temps et un lieu différent. Vous recevez cette transmission dans le but d'altérer la réalité que vous voyez. Il y a peu de temps j'ai vu la fin du monde. La conque... Encore... Peut-être une autre, ailleurs... je ne sais pas. Notre faute... je l'ai cru... Elles sont à l'origine de tout. Vous devez les arrêter, me retrouver, je dois revenir de demain. Ce que vous voyez à l'apparence d'un rêve mais c'est la réalité, le futur pour vous, le passé pour nous. »* Ils se réveilleront avec la sensation effrayante d'avoir un instant quitté leur propre corps.

Mardi 30 Octobre

Quand ils se réveillent, l'ambiance du lieu ajoutée au cauchemar de la nuit, ils sont plutôt tendus. Il n'y a plus que trois autochtones devant la propriété, différents de ceux de la veille. Le professeur Strauss est extrêmement nerveux et insiste afin que les recherches avancent au plus vite. Il regarde souvent sa montre. Si le groupe avait apporté de la nourriture, il constaterait que celle-ci a pourri comme si elle était là depuis plusieurs semaines. D'autres phénomènes feront leur apparition au cours de la journée et iront en s'amplifiant : des nuées de mouches, les murs qui se mettent à saigner alors que des bruits étranges parcourent la charpente...

En étudiant de près le conteneur dans la grotte le groupe pourra déterminer qu'il s'agit d'un alliage inconnu qui ressemble à du cuivre mais paraît être à la fois minéral et métallique. S'ils ont des connaissances mystiques, ils feront le rapprochement avec le métal mythique qu'est l'Orichalque. Le tube dispose d'un mécanisme interne complexe qui, semble-t-il, ne permet l'ouverture que depuis l'intérieur. Il ne peut pas être forcé et dégage un fort magnétisme. Au cours de leurs observations certains jureront avoir vu la conque bouger, sans pour autant en être sûr.

La nuit venue, les locaux se regroupent sous la pleine lune dans leurs haillons et leurs vieux habits de pêcheur autour de l'église ; ils empêchent toute retraite vers les terres. Ils sont plus d'une vingtaine à rester plantés là et à errer autour du lieu saint, attendant ou observant on ne sait quoi.

On entend un drôle de chant dont les syllabes claquent de façon sordide et le brouillard se lève. Au loin, dans la baie, on entend l'orage. Si quelqu'un regarde vers le large après minuit, il aura l'impression de voir une silhouette titanessque se découper au-dessus des flots et disparaître dans le brouillard.





Le livre

« Les Cantiques Anathèmes »

L'étude de « Cantiques Anathèmes » est organisée en trois chapitres :

Le premier conte la légende du « *Mal qui dort* ». Il dit que le Seigneur du Séisme se réveillera et causera la perte de l'humanité. Il parle des apôtres des ténèbres qui menèrent une guerre contre les enfants de la mer afin que les titans ne surgissent pas des eaux. Il raconte qu'un réceptacle a été forgé par la Grande Mère Noire et ses alliés dans la première moitié de l'éternité pour enfermer la Mémoire du Monde. Le Fils a régné un moment mais un événement a fait basculer son royaume dans l'outre-monde. Il est dit que le Gardien est prisonnier. Il est dit que Dieu fera surgir son fils des eaux et le Christ viendra, il était extra-terrestre mais humain d'apparence : « *J'ai envoyé un de mes anges sur terre pour témoigner à l'humanité que cette chose-là devra restée enfermée pour l'éternité* ». Il y eut une guerre et les Lenape, aidés par les fils de la Mère et guidés par « *le Gardien* », ont scellé la conque et chassé « *ceux qui vivent dans la mer* ».

Le second chapitre réunit plusieurs rituels relatifs à une entité distincte : « *Providence de la Mère* », « *Libérer/enchaîner le Gardien* », « *Invoquer les fils de la Terre* ».

Le troisième et dernier chapitre regroupe des rituels plus généraux hérités des Lenapes qui ont visiblement été réécrits par les missionnaires chrétiens dans un vieil anglais teinté de hollandais : « *Consacrer le sanctuaire* », « *Ouvrir/sceller les portes* », « *Le bannissement du Cerf* ».

Au matin les autochtones sont toujours là, nombreux et agités. Ils ont cessé de chanter mais ils sont bien plus vifs, et semblent se relayer régulièrement autour de la propriété. Il devient impossible de les compter. Au réveil, les personnages s'aperçoivent que du sang a coagulé le long des murs, formant les mot « *Je suis vivant* » ; ils se répètent de manière plus ou moins dense selon qu'on se rapproche du sous-sol. D'autres manifestations surviendront : certains des personnages seront atteints de poussées de boutons inexplicables ou d'infections sur de simples coupures. Ils auront toute la journée pour étudier le livre, la conque et son contenant.

Ils pourront également déchiffrer les rituels durant la journée. Strauss viendra les voir pour faire un topo sur le livre et leur empruntera leur « notes » afin de, dit-il, « *les regarder de plus près dans la soirée* ». Vers 22h le nombre de gens à l'extérieur a doublé et ils se mettent à chanter comme la veille alors que Strauss reste introuvable ! L'orage se lève.

Aux alentours de minuit, Strauss descendra discrètement à la cave et pratiquera le rituel du Gardien pour le libérer. Il espère obtenir en échange une forme d'immortalité. En ouvrant la « porte » et en faisant sortir le Gardien de sa prison, il désacralise le lieu et laisse libre accès à la foule au dehors, qui était tenue à distance par la présence du Gardien dans ses murs. La foule commence à s'approcher lentement, en clopinant pour entrer. Ils veulent la conque ! Lorsque les joueurs les verront de plus près et exposés à une source de lumière, ils s'apercevront qu'il s'agit d'hommes-poissons tels que décrits sur les fresques.

Alors que l'assaut est donné depuis le rez-de-chaussée par les hommes-poissons, M. Strauss se tient devant le grand miroir, qu'il a retourné face visible avant de pratiquer la dernière partie du rituel ! La surface du miroir est sombre, comme un liquide légèrement frémissant. La main gauche de l'invocateur est ensanglantée et il récite inlassablement une litanie incompréhensible. Alors qu'il avance sa main celle-ci plonge

Le Gardien dans les murs

Grand Dieu Pan - Père de la vie

(Caractéristiques des Profonds c.f. l'Appel de Cthulhu 6^e édition : Malleus Monstrorum p.237)

Cet avatar représente l'aspect masculin de Shub-Niggurath, il incarne la force sauvage. Tout comme la majorité des avatars de Shub-Niggurath il peut changer d'apparence bien qu'il se montre souvent sous la forme d'un satyre. Tous ceux qui sont confrontés à son vrai visage ignoble risquent la folie (test de SAN 1d100) et peuvent même mourir de frayeur, l'expression figée d'effroi. Sous sa forme de satyre il peut charmer les créatures inférieures pour les soumettre à sa volonté. S'il vainc le POU d'un investigateur celui-ci est sous son emprise. Le charme ne se rompt que lorsque la créature s'en va. Mais sous n'importe quelle forme l'avatar conserve le pouvoir sur les animaux, les plantes, le climat...



dans la surface noire et il en tire une main griffue à la peau rugueuse couleur de rouille, puis un bras, un coude et peu à peu c'est une créature inconcevable de plus de deux mètres, campée sur deux pattes de cerf, surmontées d'un torse aux attributs de mâle et d'une tête zoomorphe ornée de cornes ! Strauss, à genoux en posture de vénération s'adresse à la chose : « Maître, Fils de la Mère Nue, accorde à ton serviteur qui t'a libéré le secret de transcender la mort et les siècles. » La chose le regarde, émet un grondement sourd et indicible dont la provenance affreuse ne saurait être révélée, et saisit le professeur. Tous ceux qui aperçoivent son visage en le regardant dans les yeux sont submergés d'effroi. La chose mi-homme mi-animale semble hypnotiser Strauss. Lui lève le poignard qu'il a dans la main droite, les yeux fixes, et se tanche lui-même la gorge avant que la créature ne le jette à travers le miroir et qu'il ne disparaisse dans l'espace insondable. Elle se dirigera ensuite vers le rez-de-chaussée avec la ferme intention de quitter les lieux en masquant le plus de créature amphibie possibles, contrôlant les plantes et la vermine à plusieurs mètres à la ronde !

Le « lierre vampire »

(Caractéristiques des Profonds c.f. l'Appel de Cthulhu 6^e édition : Les secrets de New-York p.95)

Les tribus indigènes ont volontairement implanté cette plante sur toute la périphérie de la pointe. Cette végétation suceuse de sang enserrant souris et grenouilles à mort. Plaçant leurs espoirs dans cette habitude de dévorer les petites créatures, les indiens Lenapes l'ont enseignée afin de repousser les hommes-poissons de leurs côtes. Cette flore au bord de l'extinction est une épaisse masse de vrilles qui enserrant ce qui tente de lui grimper dessus et enfonce ses vrilles dans ses proies en poussant à la recherche de nutriments. Quand on coupe cette plante elle saigne littéralement mais coagule vite. En hiver elle perd ses feuilles. Si un Profond souhaite la braver il doit réussir un jet de volonté pour ne pas être repoussé.





les Héros de Gilpledge

scénario mouse guard

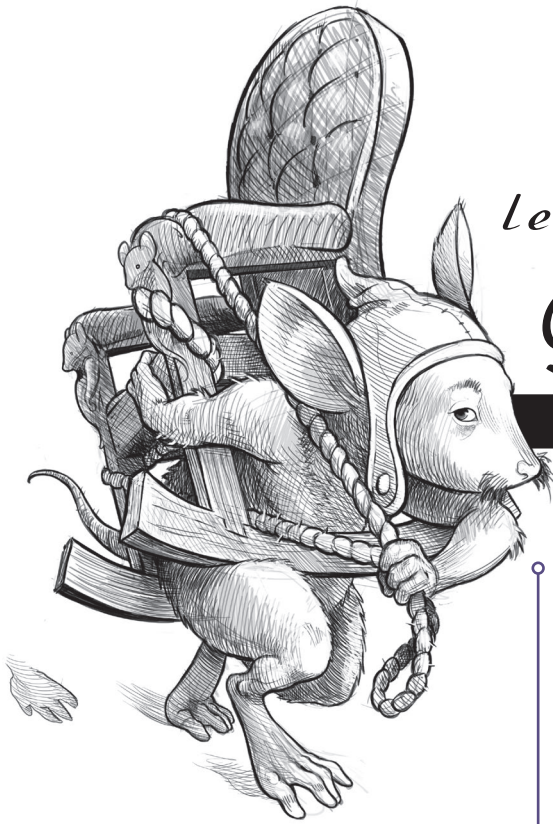
Faire la patrouille

Si les prétiés que propose le LdB pour «Distribuer le Courier» et même «Des ennuis à Grasslake» peuvent parfaitement convenir à cette petite trilogie pour peu qu'on adapte leurs Objectifs, les scénario gagnerons en intérêt si les PJ ont des Croyances et des Instincts plutôt protecteurs ou combatifs comme «Toujours aider les civils en détresse» ou «Ne jamais se rendre sans combattre» car le MJ aura moult occasions de les défier. La présence d'une ou plusieurs pattes-tendres pourrait aussi faciliter l'introduction. Vu les risques encourus, si un patrouilleur devait être tué ou fait prisonnier, les PNJ Angus et Mabel feraient sans doute de bons personnages de remplacement.

mission 1 : développer

« distribuer le courier »

La mission décrite dans le livre de base consiste à livrer le courier aux communautés d'Elmoss, Sprucetuck, Dorigift et Gilpledge, en se concentrant sur cette destination finale où les Gardes vont rencontrer **Martin**, un fameux charpentier réfugié du village de Walnutpeck, abandonné aux belettes lors de



Pour fêter la sortie prochaine des «Légendes de la Garde», somptueuse version française de **Mouse Guard** éditée par **Footbridge Éditions** avec une pléthore de matériel (dont une campagne originale de nos collègues Jérôme «Brand» Larré et François-Xavier «Xaramis» Cuende), nous vous proposons une mini-campagne prolongeant la mission du livre de base «Distribuer le Courier». Elle entraînera vos souris au delà de la Limite des Territoires jusqu'au village abandonné de Walnutpeck, pour y découvrir un complot des furets dont ils devront ensuite protéger le sympathique village frontalier de Gilpledge...

Si ces 5 petites missions ont bénéficié de l'aide de l'éditeur quant à la traduction et qu'il est possible de les employer pour initier vos joueurs à cet univers particulier (puisqu'elle aborde plusieurs de ses thèmes récurrents), notez qu'elles s'éloignent par certains aspects (optionnels) des recommandations du jeu...

par Sébastien Delano

illustrations de Sébastien «Wenlock» Delano

la guerre de l'hiver 1149. Sa fille devant épouser bientôt le fils d'un notable (originellement un politicien d'Ironwood, dans notre version l'aubergiste de Gilpledge), le charpentier est décidé à lui offrir comme dote un important «héritage» caché dans son village natale lors de leur fuite, et Martin risque d'entraîner la patrouille dans cette dangereuse expédition vers le village perdu.

Toutes les modifications apportées au scénario de base consistent à donner plus d'importance à Martin et à présenter d'autres habitants de Gilpledge pour lier d'avantage les PJ au village et les pousser vers la suite de l'aventure...

À LOCKHAVEN

Lorsque Gwendolyn expose la mission aux PJ, profitez-en pour insister sur le fait que le courrier est le principal lien entre les communautés et rappeler à la patte-tendre du groupe les devoirs de la garde (voire lui faire réciter le serment de la Garde). La matriarche leur précisera alors que le sac de lettres contient plusieurs missives de sa part à des correspondants de la garde dans chaque village, souvent une garde à la retraite ou un vétéran de la guerre contre les furets, chargés d'informer Lockhaven de l'état des villages frontaliers et dont ils devront ramener le rapport d'hiver.

Lorsqu'ils auront bien compris que cette mission apparemment «facile» revêt en fait une grande importance sociale et stratégique, accordez-leur éventuellement **un bref Tour des Joueurs pour préparer leur départ**¹, en faisant jouer leurs Cercles et leurs Ressources afin de se procurer des informations sur l'itinéraire auprès de leurs mentors (Obstacle 1), une charrette pour leurs sacs de courrier (Obs.2), voire un gros scarabée pour la tîrer ou des équipements «+1D» (maximum un chacun, Obs.3).

Lors des trois premières étapes du voyage qui lanceront le Tour du MJ, décrivez leur la foule qui se presse autour de la patrouille pour obtenir des nouvelles, les familles rassemblées pour lire leurs lettres, les petits drames, l'excitation et les grandes joies qu'apporte le courrier. Chaque fois, une lettre en apparence parfaitement banale est échangée contre une autre auprès d'une souris

amicale et manifestement «notable» (âgée, couverte de cicatrices ou occupant une fonction importante) : les fameux correspondants.

Le printemps étant une saison au climat éminemment changeant (*Puissance 6*), n'hésitez pas à employer des «*complications liées au climat*» si les PJ échouent face au premier *obstacle de terrain*.

LE CORBEAU

Sur la route de Gilpledge, le LdB propose comme «*complication liée aux animaux*» un corbeau (décrit p.219) décidée à voler le sac de courrier. Introduisons une variante et notre premier PNJ en faisant carrément de cet oiseau un obstacle : alors qu'ils approchent de leur destination, les Gardes entendent les appels à l'aide d'un souriceau, qu'ils découvrent bientôt cachés dans le creux d'une branche morte, harcelé par le corbeau qui tente de lui arracher le grand bouclier de cuivre brillant (+1D!) auquel il s'accroche désespérément pour boucher le trou où il s'est réfugié.

Dès que les gardes interviennent, un «*combat animal*» s'engage entre le corbeau (dont l'objectif est de «*voler le bouclier*») et les gardes qui auront tout intérêt à faire deux équipes pour affronter l'oiseau tout en secourant le môme.

S'il est sauvé, les PJ feront la connaissance d'**Alvin**, un gamin spécialement têtue et gavé de légendes chevaleresques qui a emprunté la dague et le bouclier paternels pour se rendre à Darkwater pour une «quête secrète».

Si le Tour des Joueurs est consacré à l'interroger, il finit par admettre (Obs.3, une info par succès : c'est *vraiment* une tête de bois) qu'il s'est donné pour quête de retrouver le fiancé disparu de sa grande sœur chérie, Loretta, et qu'ils sont les enfants d'Olivander, le maire de Gilpledge : sa mère étant morte en couche, c'est sa sœur qui l'a élevé, lui lit des histoires épiques et l'appelle son «p'tit chevalier». S'il leur reste des «*coches*», les PJ peuvent alors au choix ramener Alvin à son père, à sa sœur (Loretta et son amoureux sont décrits dans *Distribuer le Courrier*) ou lui permettre de réintégrer le village sans révéler sa téméraire tentative, afin de lui éviter une sévère engueulade.



¹ Non, ce n'est pas dans les règles, mais c'est très pratique, surtout lorsqu'on part pour une longue expédition.





À GILPLEDGE

Le nouveau Tour du MJ va d'abord demander aux PJ de calmer le début de panique qui s'est emparé de Gilpledge depuis la disparition d'Alvin, les patrouilleurs découvrant son père monté sur la terrasse de l'auberge pour organiser les recherches, en recommandant aux (nombreux) volontaires de s'armer ! Il faudra réussir des jets d'*Orateur* ou *Conseilleur* Obs.2 pour ramener le calme, éviter à l'enfant une solide correction paternelle (Obs.3, +1D s'ils ont sauvé le bouclier), organiser proprement la remise du courrier aux habitants anxieux et comprendre ce qui se passe (faites-en une *complication* si nécessaire) : depuis quelques semaines, un corbeau harcèle les environs de Gildpledge et jusqu'à Dorigift en raflant tout ce qui brille, dont plusieurs outils coûteux et les rares armes des villageois, perpétuellement inquiets de la proximité de la frontière.

C'est à la fin de la distribution qu'interviendra le second «*Obstacle lié aux souris*» incarné par Martin le Charpentier (*plus expérimenté que la version de base, voir les PNJ p.98*), correspondant local de Gwendolyn et pilier de la communauté des réfugiés qui, après avoir remis aux patrouilleurs un épais rapport sur la situation des rescapés de Walnutpeck, va supplier nos héros de l'accompagner vers le village abandonné pour y récupérer un magnifique *fauteuil à bascule sculpté* (!) par son propre grand-père et dans lequel tous les enfants de sa famille ont été bercés par leurs mères depuis. S'il échoue à les convaincre à ce moment-là, il passera la soirée à rameuter ses relations et les notables feront de leur mieux... S'il vous faut une complication de plus, vous pouvez également leur présenter le cas de Loretta, qui reviendra plus tard.

Le Tour des Joueurs a de bonnes chances de se faire à l'**auberge de Gildpledge**, tenue par l'affable **Roland** qui les invite à loger chez lui et à écluser les tournées de bière offertes par Olivander «*À la santé de la Garde !*» pour fêter le sauvetage de son fils et l'arrivée des nouvelles avec quelques notables, dont Martin, sa fille **Maureen** (qui attend son mariage, et donc le fauteuil, avec une impatience accentuée par son ventre arrondi) et son fiancé **Colin** (le

propre fils de Roland, qui lui est naturellement bonnant), le forgeron à la jambe de bois **Angus**, l'herboriste **Meredith** (qui vient de Dorigift à la recherche de plantes médicinales) et la jolie chasseuse **Mabel**, reconvertie en serveuse depuis sa fuite de Walnutpeck (où elle regrette d'avoir du laisser un excellent arc fabriqué par Martin). Tout ce petit monde va leur vanter l'importance du charpentier pour la communauté, souligner la menace du corbeau comme les malheurs des réfugiés («*C'est vous dire si deux beaux mariages ça remonterait le moral du village en scellant de nouvelles amitiés...*») et leur rendre moult services pour se rendre sympathiques aux patrouilleurs (c'est le moment de réparer ou de remplacer le matériel perdu, de se reposer, de se soigner, de se renseigner sur la région et de tracer des cartes...).

Olivander va surtout leur proposer de retarder leur départ pour participer à un raid contre le corbeau (qui niche près de la frontière), Martin et Mabel tentant de négocier un détour vers le village abandonné. Nos héros sont évidemment libres de refuser, les villageois se montrant pour l'heure aussi désolés que compréhensifs.

mission 2 : « Corbeaux »

Le lendemain matin, le Tour du MJ commence par un réveil plus ou moins difficile des Gardes suivant la quantité de bière locale absorbée la veille, dans le bruit grandissant d'une troupe rassemblée devant l'auberge (notre premier Obstacle):

Tout Gilpledge est venu saluer le départ de la patrouille et des volontaires Martin, Mabel, Angus (en armure lourde !) et Colin (que Maureen a su pousser à l'héroïsme conjugal) dans cette fameuse attaque sur le nid du corbeau pour y récupérer des armes et tenter une «petite reconnaissance» vers Walnutpeck. Soulignez dans vos descriptions que si la chasseuse et le forgeron seraient plutôt des atouts, le charpentier et le fils de l'aubergiste risquent surtout de les ralentir.

Dès que les joueurs commencent à protester qu'ils n'ont rien promis de tel ou à rappeler le péril de s'aventurer dans une zone notoire-

ment occupée par les belettes, une «*dispute*» s'engage entre eux et Olivander, soutenu par Roland, Martin, Maureen et Meredith : le maire et ses alliés cumulant alors 10D, les PJ devront probablement se contenter de limiter la casse en arrachant un compromis comme laisser Colin au village, éviter Walnutpeck ou la promesse de rebrousser chemin illico au premier signe des furets. Dans tous les cas, définissez les *Objectifs* des joueurs pour ce nouvel épisode **après** la résolution du conflit.

Un jet de *Trace-Sentier* Obs.3 (soutenu si besoin par Mabel) et quelques jours de marche plus tard, les PJ devraient approcher leur destination pour le Tour des Joueurs. En cas de *complication* (ou si un joueur déclenche un Trait comme «*Distrain*» ou «*Curieux*» contre lui-même, et fait échouer le test) vous pouvez au choix les perdre assez longtemps pour les faire arriver directement à Walnutpeck (l'épisode 20 faire intervenir Alvin qui les a suivi discrètement pour participer à l'aventure, jusqu'à ce qu'il soit repéré par un renardeau de l'année (comme le Renard p.213 du LdB, mais Nature 3) une fois passée la Limite : les PJ devront alors chasser le prédateur débutant et décider s'il vaut mieux employer leur Tour à rattrapper le téméraire Alvin ou le garder avec eux au moins jusqu'au nid du corbeau.

L'ARBRE FOUDROYÉ

Pratiquement à mi-chemin entre Gilpledge et Walnutpeck, mais un peu plus au sud et techniquement au-delà de la frontière, un grand arbre mort dépasse de la forêt au sommet d'une colline hérissée de rochers et couverte d'épineux racornis : presque dénué d'écorce, son bois a tourné au gris et sa cime semble avoir été brisée de longue date.

L'ambiance est pour le moins lugubre et devrait inciter la patrouille à inspecter prudemment les environs... Un jet d'*Éclaireur* Obs.2 leur révélera le nid installé dans les plus hautes branches de l'arbre et, pour chaque succès supplémentaire, quelques-uns des objets dispersés dans les broussailles (des serpentes, une faux, une théière en étain, une girouette, toutes sortes d'armes forgées, des pièces d'armure...

et peut-être le bouclier d'Olidanver). Des jets de *Chasseur* ou d'*Érudit* Obs.3 leur permettront de repérer que le corbeau *féminelle* est au nid pour couvrir, peut aisément surveiller les alentours (et, sur 3 succès ou plus, qu'elle a probablement un compagnon dans les parages).

Tout personnage s'aventurant sur la colline devra réussir un jet en opposition entre sa Nature (pour se dissimuler) et celle du corbeau (8) : chaque succès permettra de récupérer un objet de son choix, mais au premier échec, l'oiseau repère l'imprudent. Il s'envolera immédiatement en croassant, appelant son compagnon (qui arrivera en 3 ou 4 tours pour former une deuxième équipe à la poursuite des souris), puis attaquera illico, engageant un combat dont l'objectif restera de «*chasser les intrus*», mais ne rechignant pas à blesser ou même tuer des personnages s'ils doivent accorder des *compromis*. Si les souris parviennent à repousser les corbeaux, ceux-ci se replieront sur leur nid d'où ils investissent les pillards, désormais libres de récupérer tout ce qu'ils auront repéré.

mission 3 : «*Walnutpeck*»

Même si les PJ ont refusé la mission de reconnaissance, Martin les lâchera au premier moment calme pour s'aventurer vers le village abandonné, obligeant probablement la patrouille à se lancer après lui : ce Tour du MJ commencera alors par un conflit de *poursuite* suivi d'un *obstacle de terrain* comme un ruisseau en crue à traverser... Situé au creux d'un vallon où s'accrochent encore quelques plaques de neige printanière, le Walnutpeck est construit au pied d'un noyer dont les racines noueuses, celles-ci découpent des rues biscornues et forment des passerelles surélevées entourant la place du marché dont la grande halle au toit d'ardoises semble s'être effondrée (D) depuis le départ des souris (ce qui surprendra Martin, ayant présidé à sa construction à l'automne 1149 et pouvant assurer qu'il avait doublé le nombre de piliers pour supporter le poids des ardoises : «*Croyez-moi que c'était du solide !*»). Le tout est encerclé par une palissade





en partie effondrée où s'ouvrent deux portes : une au nord (A) dont le chemin aujourd'hui envahi par les herbes menait vers Sprucetuck, et une au sud (G) qui, après un détour pour traverser le ruisseau par un gué, conduisait vers Dorigift et Gilpledge.

Comme les PJ pourront le découvrir sur un petit jet d'Éclaireur Obs.2, les deux accès sont chacun gardé par une paire de sentinelles furets qui semblent plus préoccupées de se plaindre l'une à l'autre ou de piquer un petit somme que de monter la garde (prenez les *soldats furets*, -1D à tous les jets de repérage pour leur condition «Fatigués»). Si les PJ s'approchent pour espionner leur conversation (Nature des souris contre *Chasseur* 2D) ou à envoyer des éclaireurs observer les allées et venues dans le village (Obs.2 sur *Éclaireur* ou même *Trace-Sentier* s'ils cherchent un passage dans la palissade délabrée), ils apprendront que (une info par succès, en fonction des questions des joueurs) :

- ces soldats épuisés sont en fait une dizaine encadrant deux fois plus de furets ouvriers...
- tous coincés à Walnutpeck depuis des jours sans ravitaillement...
- à cause de l'obstination de leur capitaine, surnommé «le Balafré»...
- à continuer la percée d'un tunnel largement compromis...
- en direction des Territoires des Souris.
- à l'intérieur du village lui-même, la surveillance se résume à trois soldats...
- gardant (théoriquement) le tunnel de sortie (C) creusé entre la halle et la fontaine...
- mais actuellement rassemblés dans une grange (B) donnant sur la place...
- où ils tâchent de faire cuire discrètement les maigres vivres qu'ils ont pu trouver dans le village abandonné (pour ne pas avoir à partager avec les autres, -1D sur leur jets de surveillance).
- tous craignent les mouvements d'humour du Balafré, qui sort fréquemment du tunnel pour inspecter le périmètre...
- et doit actuellement être à l'extérieur du village.

POURQUOI TANT D'ACHARNEMENT ?

Comme les PJ le découvriront peut-être, la compagnie menée par ce capitaine pour creuser des galeries en direction des Territoires a du remonter vers la surface en découvrant une couche de roche dure et s'est alors heurtée aux racines du noyer. Fragilisant le sol à force de creuser dans tous les sens pour en sortir, les furets ont soudain vu la halle s'effondrer dans le souterrain, tuant plusieurs ouvriers et ruinant des jours de travail. Et comme le Balafré est déjà en délicatesse avec sa hiérarchie à cause de quelques erreurs passées, le capitaine en sursis ne peut pas se permettre d'échouer... ou de laisser s'échapper des espions.

La maison de Martin (E) se trouve elle-même de l'autre côté de la place mais possède un accès par l'arrière (une petite porte donnant de l'atelier sur le jardin niché au creux de deux grosses racines) et c'est par là que le charpentier compte s'introduire et sortir son précieux fauteuil à bascule.

Mabel, pour sa part, sera sans doute tentée d'aller chercher son précieux arc long (*longue portée* +3D !) dans la petite hutte (**F**) qu'elle occupait prêt de la porte nord. Pour servir le suspens, faites vraiment les jets de Martin et Mabel contre les furets pour déterminer s'ils parviennent à ramener leurs trésors sans être repérés et tous ceux qui les accompagneraient avec eux. Tenez compte toutefois de ce que le splendide fauteuil à bascule sculpté encombre son porteur au point de causer -1D de pénalité à toutes les actions de discrétion ou de déplacement...

Si les souris font des erreurs, la meilleure complication sera évidemment de déclencher l'alerte : dès qu'un furet découvre la présence des souris, une *poursuite* commence, 5 ou six soldats et éclaireurs (utilisez le profil d'*espion furet*) se lançant à leurs trousses dans le but de «*capturer toutes les souris*». Permettez aux PJ d'employer toutes les options décrites au paragraphe «*Armes de Poursuite*» (p.139) mais n'hésitez pas à les séparer dans la cavale, à les

perdre en forêt ou à blesser des personnages si le camp des PJ y laisse un *compromis*.

Et si des souris tentent de combattre, le but des furets sera alors de «*tuer*» plutôt que de capturer : cette scène doit être un grand moment d'effroi pour les PJ, n'hésitez donc pas à leur faire peur et mal... ni à leur donner l'occasion d'être héroïque, de jouer leurs *Croyances et Instincts* pour sauver un compagnon, de balancer le butin pris aux corbeaux ou d'abandonner quelqu'un la larme à l'œil pour prévenir Gilpledge.

«TWIST AGAIN À WALNUTPECK» :

Plutôt que de déclencher l'alerte au premier raté, préférez d'abord la *complication* qu'est le **Crétin** : cette belette maigrichonne, inepte et mal en point (Nature 4 et «*blessée*») est la seule survivante de l'équipe d'ouvriers qui a pris la halle sur le museau et le capitaine, l'accusant d'en être la cause, l'a sévèrement battu avant de le chasser de la troupe. Il «*furète*» depuis aux abords du village en cherchant une occasion de rentrer en grâce et, s'il tombe par hasard sur des «*espions*», préférera tenter de les capturer lui-même plutôt que de prévenir les soldats (jouez-le comme un être vraiment pathétique, que les joueurs aient presque honte de le molester ou de l'embobiner).

Alternativement, un **nouvel éboulement** voit soudain les vestiges de la halle disparaître dans le sol en projetant un grand nuage de poussière, dont une vingtaine de belettes et de furets durement secoués émergent alors en désordre pendant que toutes les sentinelles convergent vers la place...

LA FUITE À TOUS LES COUPS ?

En fait, il serait tellement dommage que les souris repartent sans avoir été repérées qu'il vaudrait alors presque le coup de décider qu'un éclaireur du Balafré a trouvé leurs traces au bord du ruisseau et que, lors du premier bivouac, les furets déboulent en nombre et les prennent en chasse, faisant de la fuite une mission en soi : d'abord la *poursuite*, puis un *obstacle de terrain* suffiront au Tour du MJ.





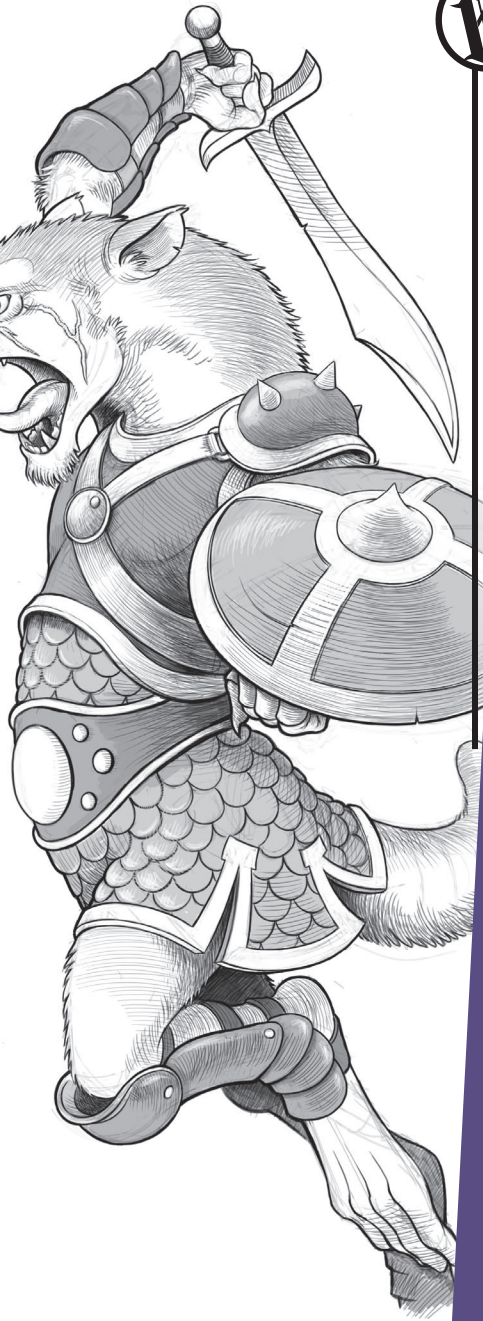
CAPTURÉS !

Les souris qui tomberont vivantes aux griffes du Balafré seront traînées dans les tunnels (ou dans une grange si la place s'est tout à fait effondrée), attachées et détenues dans une cellule improvisée (une galerie en cul-de-sac, un cellier...) avant d'être interrogées une par une : durant cette *complication* le capitaine veut savoir combien d'espions ont pu lui échapper, mais surtout combien de troupes les souris ont-elles déjà massées à la frontière. S'ils réalisent alors qu'ils ont l'occasion de bluffer le Balafré pour gagner du temps et permettre à leurs compagnons de préparer la défense du village, nos héros devront pour cela résister à l'interrogatoire (géré comme une *dispute*) puis, à moins qu'ils parviennent à convaincre tout à fait les furets, à la torture : c'est un *conflit* où le capitaine emploiera plutôt sa *Nature agressive* et ses Traits contre les la Volonté ou la compétence *Conseilleur* des prisonniers, infligeant de préférence la condition « *blessé* » en cas d'échec. S'ils survivent jusqu'à leur Tour, les PJ pourront alors tenter de s'enfuir, éventuellement en baratinant le Crétin, la complication la plus probable étant qu'il dénonce leur tentative.

mission 4 : « Le siège »

À partir de là, les PJ seront libres de mener toutes les actions qu'ils jugeront nécessaires pour secourir d'éventuels prisonniers, se préparer à l'attaque des furets, tenter de les intercepter avant qu'elles n'approchent le village...

Pour commencer le Tour du MJ, les souris respapées doivent affronter un *conflit de voyage* contre la forêt sauvage et les intempéries de printemps pour que le retour soit lui aussi une gageure : en cas de victoire, ils prendront une certaine avance sur les furets à leurs trousses, pourront éventuellement perdre quelques ennemis dans les sous-bois (ils manqueront donc à la bataille finale) et, en cas de victoire totale, pourraient même gagner chacun une coche supplémentaire pour leur Tour suivant².



² : Ce n'est pas non plus très orthodoxe, mais ce sera encore très utile.

Lorsque ils atteignent Gilpledge pour annoncer que les furets sont à leurs trousses, la panique se répand à travers tout le village et, d'abord, Olivander voudra rejeter la faute sur la patrouille, tout spécialement si Alvin a été blessé ou capturé. Si les PJ parviennent à calmer les esprits au prix d'un «*versus*» contre le maire (si vous le jugez utile, la sage Meredith leur prêterait main-forte), ils pourront alors employer leur Tour à organiser la défense avec *Militaire*, sans quoi ils devront affronter la colère des villageois, vite tentés de les livrer au Balafré pour le convaincre d'épargner Gilpledge...

En cas de *complication*, vous pourrez leur envoyer :

- des **éclaireurs ennemis** (2 soldats et un espion) qui, après avoir jeté un œil, repartiront pour donner le feu vert à l'offensive à moins d'être battus en *combat*, trompés ou capturés,
- le **mouvement de panique** d'une poignée de villageois prêts à prendre la fuite vers Dorigift (en longeant la Limite des Territoires, donc : mauvaise idée) que les PJ devront calmer ou poursuivre pour les ramener,
- la **réticence de Roland et Maureen** à prêter leur auberge aux défenseurs (c'est pourtant le bâtiment le plus adéquat, solide et couvrant la porte principale) et qu'il faudra convaincre ou expulser.

Parmi les **préparatifs possibles aux Tours des Joueurs**, citons évidemment soigner les blessés et réparer le matériel mais aussi...

- **obtenir le soutien d'Olivander et Roland** (*versus de «discours»*, s'ils sont présents, Martin et Angus seront, comme Meredith du côté des PJ),
- **enrôler des volontaires** et les organiser en unités (voir plus bas) avec *Militaire* ou *Orateur* Obs.4 (1 unité par succès : d'où l'intérêt d'être soutenus),
- **équiper ces unités** (*Armurier* ou *Forgeon* Obs.3 pour chaque unité, Obs.1 si les PJ ont ramené des armes de l'arbre foudroyé),

- **fortifier le village** en renforçant le portail, hérissant la palissade d'épieux ou montant des barricades pour fournir des bonus de défense (*Charpentier* ou *Maçon* Obs.2 pour obtenir +1D par «fortification»).

Gageons néanmoins que les PJ tenteront bien d'autres choses, comme attirer les furets sur le territoire des corbeaux (ou à la recherche de la mère du renardeau), abattre le Balafré pour que sa troupe se débande, simuler la présence de troupes nombreuses à Gilpledge, foncer chercher du renfort à Dorigift...

mission 5 : La bataille

Pour le jet de *disposition* au début de ce «*conflit de guerre*», le meilleur *Militaire* parmi vos gardes lancera 1D supplémentaire par unité «équipée» pour les souris, contre la Nature du Balafré (5) augmentée d'1D pour chaque furet encore valide sur les 9 de départs. Le but du capitaine sera de «massacrer le plus de souris possible», aussi chaque point de défense comptera dans la bataille. En cas de compromis en leur défaveur, tuez sans scrupule les PNJ souris et, quelque soit l'issue de l'escarmouche, le second *obstacle* permettra aux PJ d'affronter directement le Balafré et les furets survivants dans un *combat* à mort, le capitaine n'ayant à ce stade plus rien à perdre (ses soldats, par contre, ne rechigneront pas à fuir si leur chef devait être vaincu).

P&J

Tous les personnages de Gilpledge sont basés sur les profils fournis au chapitre «*Denizens of the Territories*» (p.217 et suivantes) : **Olivander** est l'archétype du *Politicien*, **Roland** du *Tavernier*, **Angus** est un *Forgeon* additionné de *Fighter 4* et *Savoir (Guerre) 2*, **Mabel** a le profil de *Bandit*, en remplaçant seulement *Manipulateur 3* par *Chasseur 3*. **Le Balafré**, lui, est évidemment un *capitaine furet* (p.230).





Zombie. Ce simple mot est capable de susciter un intérêt certain chez de nombreux geeks / rôlistes / cinéphilés. Quel que soit le domaine, le thème a déjà eu l'occasion d'être décliné de plusieurs manières et sur différents médias, jeu de rôle inclus. Mais bien avant ce nouvel engouement qui tourne autour des zombies ces dernières années (*Walking Dead*, *Dead Island*, etc.), le 7ème Cercle édita, à l'occasion du Monde du Jeu 2010, son JdR Zombie maison : *Z-Corps*. Mais quelle est l'approche choisie, parmi les deux principaux axes du genre ? Le survival ou l'extermination de morts-vivants ? La réponse est simple : les deux mon capitaine ! Et c'est ce que nous allons détailler ensemble dans cet article.

un bon générique, c'est important

Mais avant de présenter le background du jeu, abordons tout de suite la technique en parlant du système. *Z-Corps* utilise l'**open D6**. Un système générique, à la fois simple et efficace, déjà connu par de nombreux rôlistes. Mais pour ceux qui ne le connaîtraient pas encore, pas de panique, voici, en quelques mots, comment il fonctionne : votre personnage est défini par les inséparables caractéristiques (18D6 à répartir sur 6 caracs) / compétences (7D6 à répartir sur 12 compétences à choisir). Chaque dé que vous devez attribuer peut être divisé en trois «+1», appelé tiers. Ce qui nous donnera au final des compétences sous la forme 3D+2.

Maintenant que nous avons, via ces valeurs de caractéristique / compétence, le nombre de D6 à lancer, il nous suffit, pour résoudre une action, d'obtenir un résultat supérieur ou égal à un seuil de difficulté imposé par le MJ (une difficulté moyenne se situant entre 11 et 15).

Afin de rendre ce système moins simpliste, les règles offrent quelques «finesses». Par exemple, sur le total des dés lancés, l'un d'entre eux doit toujours être de couleur différente (appelé le dé joker). Ce dernier sert à définir un succès critique sur un 6 (dans ce cas la valeur est ajoutée

et on relance le dé joker) ou un échec critique sur un 1 (meilleur dé soustrait au résultat final OU on ajoute la valeur du dé normalement, mais une complication, plus ou moins importante, se produit). De plus, vos personnages, à défaut d'être des héros, sont des durs à cuire et bénéficient par conséquent d'un pool de points de *cojones*, qui peuvent être dépensés pour doubler le pool de dés à lancer ou pour relancer un test échoué. Viennent s'ajouter à cela des règles pour gérer le stress (ainsi que la folie et les phobies qui peuvent en découler), la contamination, etc.

Un système donc rapidement assimilable (d'autant plus que le chapitre, comme toute la gamme d'ailleurs, n'est pas avare en exemples) et permet de gérer bon nombre de situations (même si d'autres points de règles sont abordés dans les autres suppléments).

Vous auriez préféré un système dédié, des règles axées sur la survie et le stress plus poussées pour jouer des survivants ou encore des règles plus orientées action qui permettent de poutier du zombie par paquets de 12 en tant que membre de l'unité *Z-Corps* ? Soyons clairs : l'objectif et l'avantage de ce système générique est de pouvoir facilement vous faire passer d'une ambiance *survival* à un style *Z-corps* ou l'inverse. Que ce soit pour les besoins de votre campagne, casser la routine ou redonner à coup de fouet à l'intérêt de vos joueurs.



L'éditeur a donc choisi un système générique, facilement assimilable, qui sait se faire oublier de par sa simplicité pour, au final, garder ce qui fait le sel d'un jeu de zombie : les interactions humaines et les choix moraux que vos joueurs devront faire. Et là dessus, il y a de quoi faire.

z'ai cru voir **un gros zombie...**

Fin de l'été 2012. Aujourd'hui. Si nous suivons la *timeline* du jeu, cette période correspond à la 6ème semaine depuis le début de l'épidémie. Originaire du Kansas, les médias présentaient ce virus local comme une nouvelle grippe A où les personnes infectées décèdent sous 24 heures. Le net a rapidement pris le relais en révélant certains points omis par les médias : les personnes mortes suite à cette contamination se relevaient pour attaquer les vivants. La puissante compagnie One-World mit en place de gros dispositifs (médicaux, armés, informatifs, ...) pour contrer cette menace alors que le gouvernement et l'armée (qui enchaîne décidément les bavures) se montrent impuissant. Parmi ces dispositifs, la mise en place d'une milice privée, baptisée Z-Corps, officiellement reconnue par l'état comme force d'intervention anti-zombie privilégiée.

Face à cette apocalypse naissante, les PJ devront tenter de sauver leur peau en tant que survivant ou de lutter en tant que membre de l'unité Z-Corps. Et en fonction du «camp» que vous choisirez, vous n'aurez pas accès, dans un premier temps, au même niveau d'information. Le livre de base, propose deux versions de la *timeline*, la première pour les survivants, qui a une vision de monsieur-tout-le-monde de la pandémie et une seconde pour les Z-Corps, où certaines rumeurs, issues de la première *timeline*, seront ici confirmées ou démenties.

Je ne vous cache pas qu'il va m'être difficile de vous présenter le jeu sans partir dans tous les sens et ce, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, et vous l'aurez compris, le jeu offre deux ambiances, à la fois distinctes et complémentaires : un univers bac à sable si vos joueurs incarnent des survivants et un jeu à missions dans le cas de PJ Z-Corps. Ensuite, parce que le jeu offre un background fourni, riche en intrigues et en secrets qui peut vite faire basculer votre campagne en *techno-thriller* aux enjeux politiques (et humains) importants.

Donc, dans un premier temps, nous parlerons du jeu axé sur les survivants, pour finir sur les Z-Corps. Là où se trouve une grande partie de l'intérêt et l'originalité du jeu. Mais en même temps, c'est normal : chez le **7ème Cercle**, on ne choisit pas un nom de jeu au hasard.

Suppléments pour les joueurs

Dans la lignée des «livrets pour le joueur», souvent appréciables mais rarement indispensables, le **7ème Cercle** propose deux livrets bien distincts : « **le carnet du survivant** » pour une ambiance survivant, et le « **manuel du contrôleur** » pour une ambiance Z-Corps. Chacun propose une carte des États-Unis en couleur (sans les indications de propagation du virus - sinon, c'est trop facile), un résumé des consignes dédiées pour chaque section (règles de survie ou les différents codes mission), résumé des règles de jeu, une fiche de personnage et plusieurs encadrés utiles pour compter ses munitions, ou pour prendre des notes : historique, lieux et communautés rencontrées pour les survivants. Missions réalisées, avancement et indices sur l'enquête sur la contamination pour les Z-Corps. Des petits livrets fort utiles en cours de partie.





i will survive

Le livre de base, comme chaque supplément de la gamme, propose deux scénarios. L'un destiné aux Z-Corps et le second destiné aux survivants. Mais en dehors de son scénario d'introduction et son chapitre dédié, il y a très peu de contenu proposé pour alimenter votre bac à sable si vous souhaitez mettre en place une campagne *survival*. Tout le background et les synopsis proposés dans le livre de base traitent de l'origine du virus, des secrets qui tournent autour, et des puissants qui jouent un rôle dans ces événements en cours et à venir.

Mais ce manque sera vite comblé avec la sortie de l'écran - qui propose un scénario faisant directement suite à celui du livre de base - et du premier supplément, intitulé **8 semaines plus tard**, fournissant tout ce qu'il faut, conseils et synopsis, pour mettre en place une campagne *survival*. Un supplément exclusivement réservé au meneur de jeu et qui a le mérite de proposer des pistes d'intrigues liées au fil rouge

de la campagne Z-Corps. Très appréciable à la lecture, mais pour pouvoir en tirer profit, il faudra un meneur de jeu impliqué pour pouvoir faire sa propre cuisine avec tous ces ingrédients mis à disposition. À titre

d'exemple, le scénario survivant du livre de base se joue en semaine une alors que celui du premier supplément se joue en semaine 8. A vous, donc, de combler ce laps de temps. Mais, avec un peu de recul, la *timeline* proposée dans chaque supplément n'est autre qu'une campagne en synopsis à suivre où vos PJ pourront être acteurs des événements, ou tout simplement spectateurs, victimes et impuissants face au drame qui se déroule sous leurs yeux.

Un autre exemple pour illustrer le travail que peut avoir à faire le MJ : hors scénario, il n'y a aucune caractéristique de PNJ dans les suppléments. Par défaut, il est proposé d'appliquer des caractéristiques génériques (un groupe de survivants : tel profil. Un groupe de Z-Corps ou de SWAT : tel profil, etc.).

En pratique, ça tourne. À vous de jauger ce point, en fonction de l'importance que vous donnez au système en cours de partie.

Avec ce premier supplément, la gamme s'enrichit donc de très bons conseils vous permettant de gérer la roadmap de vos joueurs ou leur campement, s'ils décident d'attendre les secours. Vous trouverez également une liste de bonnes ou de mauvaises rencontres. Ainsi qu'un excellent chapitre vous expliquant comment varier les zombies et donner un peu de «vie» à cette menace.

En s'appropriant tous ces conseils, et en développant bien toutes les pistes d'intrigues, vous aurez largement de quoi alimenter votre bac à sable jusqu'à atteindre la semaine 9. Développée dans le supplément **Undead on Arrival**, cette période est une étape-clé dans la *storyline* du jeu. Ici, toutes les graines d'intrigues que vous aurez semées germeront, les principaux protagonistes vont abattre



leurs cartes, d'autres se dévoileront au grand jour et les événements vont se précipiter. Impossible d'en dire plus sans vous gâcher une partie du suspense. Mais sachez que l'origine du virus est connue. Certaines multinationales cherchent à la découvrir alors que d'autres veulent en effacer toutes traces. Qu'après la lecture des deux suppléments parus à ce jour, vous aurez une vision globale de la menace, des protagonistes, des conséquences et des prises de décisions qu'elles impliquent, qu'elles soient militaires, gouvernementales, économiques ou encore mondiales (le dernier supplément aborde, sur cinq pages, les forces étrangères et leur implication dans la menace).

Z-Corps est donc un bon jeu, voire un excellent jeu de zombie. La différence se jouant au niveau du temps de préparation et de l'implication que vous y consacrerez. Mais, clairement, tous les éléments sont là pour satisfaire les amateurs de zombies. Et son approche «*techno-thriller*» séduira tout bon fan de *Resident Evil*.

On espère maintenant que le final sera épique, car le jeu en a clairement le potentiel !

*En lisant la critique du jeu dans les pages précédentes, vous vous êtes probablement rendu compte que nous n'avons pas parlé l'intrigue globale de **Z-Corps**, afin de ne pas spoiler vos joueurs comme le premier troll venu. On est comme ça nous, on prend soin de vos joueurs. Mais pour que vous ne restiez pas sur votre faim, nous sommes allés poser quelques questions à Neko, éditeur et co-auteur du jeu, qui vous en parlera encore mieux que nous.*

Le zombie a toujours eu son succès auprès du public et, par conséquent, le thème a déjà eu l'occasion d'être décliné plusieurs fois en jeu. Quelle est la particularité de Z-Corps qui vous a fait dire, en tant qu'éditeur : « Allez ! Faisons-nous aussi notre jeu de zombies ! »

neko En fait, c'est un magasin qui nous l'a réclamé. Nous avions déjà fait un jeu de zombies mais en jeu de plateau (**Les Morts aux Trousses**), on aime bien le thème. Mais on n'avait pas envie ni de faire jouer des zombies (déjà fait), ni uniquement des survivants. On en a discuté et on a décidé de mettre au point les unités Z-Corps embauchées par One World et créer un véritable background avec conspiration, patient zéro, etc. Et nous aimions bien la possibilité de débiter simple survivant puis s'engager dans les Z-Corps... ou pas. Comme nous permettons également de jouer dans les zones non-infectées, ce qui est une alternative supplémentaire ou juste l'occasion d'un intermède. Ce qui permet d'éditer un jeu englobant plusieurs options et donc permettre aux MJ de trouver leur bonheur dans cette histoire. En outre, la contamination est en cours alors que beaucoup de jeux proposent un univers déjà «zombifié». Là, cela laisse la porte ouverte à beaucoup de scénarios.

Pourquoi avoir choisis les États-Unis comme décor et non pas la France/l'Europe ?

neko Les zombies et les films de zombies sont en majorité américains (ou anglais). Je ne voyais pas la possibilité de la création d'une milice privée par une



multinationale en Europe. Aux USA, cela me paraît plus probable. Il y a aussi plus d'armes à portée des gens, le fédéralisme, etc. L'imaginaire zombie est typiquement américain. Et puis, je trouve cette option plus dépayssante sans être inaccessible. Le background américain est très connu (films, séries et pas que ceux de zombies). Personnellement, un «red-neck» aux prises avec un zombie me fait plus rire qu'un français. Le recul peut-être ?

❧ Z-corps propose deux manières d'appréhender l'univers, en tant que survivant ou en tant que membre de l'unité spéciale qui donne son nom au jeu. Comment gérez-vous ces deux approches ? Est-ce que les retours des joueurs et des meneurs influencent le contenu à venir, voire la propagation du virus ?

neko Nous travaillons sur la chronologie de l'infection et de la propagation du virus. Les unités Z-Corps sont immédiatement concernées non seulement par les zones infectées mais aussi par le jeu politique et les enjeux changeants de la gestion du problème, l'évolution du métaplot. Pour les survivants, ensuite, nous examinons ce qui dans cet état des lieux pourrait servir et les nouvelles options que nous pourrions en tirer. Comme nous l'avions promis, nous avons lu les compte-rendus de parties que les MJ nous ont renvoyés et nous en avons tenu compte, pour les demandes des joueurs mais aussi pour la propagation du virus. C'est ainsi que nous avons fait dans le supplément 8 semaines plus tard, un spécial survivants (gestion de communauté, etc). **Z-Corps** est un jeu qui évolue avec les joueurs.

❧ Z-Corps est un jeu à gamme fermée, dans la lignée des jeux de votre catalogue. Que nous réservez-vous pour les suppléments à venir ?

neko D'abord Denver sera à la fête dès octobre (dans la *storyline*, c'est une ville importante) et ensuite la campagne, dans laquelle nous offrirons plusieurs alternatives pour conclure la gamme. Le dernier supplément sortira en janvier 2013.

❧ Et parce qu'il n'y a pas que le zombie dans la vie, pouvez-vous nous parler de votre actualité ?

neko D'abord, **Keltia** qui est un vrai succès. Les 300 collectors numérotés du LDB sont partis en quelques heures. L'écran est déjà disponible et en septembre nous proposerons le premier supplément, «**Avalon**». Deux versions en langue étrangère vont également sortir. La campagne d'**Yggdrasill** arrive à sa conclusion avec «**Les fils d'Halfdan**» également en septembre, mais nous ferons comme nous l'avions promis, un petit bond temporel avec un clin d'oeil pour les PJ de la campagne et nous pourrions clore la gamme avec «**Hrolf Kraki**» en février 2013. Nous devrions en savoir plus sur **Fading Suns V3** à la Gencon 2012 et si oui, ou non, nous pourrions le proposer pour cette fin d'année. Deux nouveaux jeux sortent chez nous en 2012. Il y a aura donc aussi une traduction de **Night's Black Agents** de Pelgrane Press (des agents secrets à la Bourne contre des vampires) et **Jérusalem 1119** une traduction d'un jeu espagnol de chez Holocubierta Ediciones, mettant en scène les croisades.

Bien entendu, nous ne sommes pas à l'abri d'un coup de cœur à la Gencon Indy en août ! Nous sommes ravis du succès de nos licences à l'étranger, que ce soit en espagnol pour **Yggdrasill**, **Z-Corps** et **Keltia**, ou aux USA/UK pour **Yggdrasill**, **Kuro**, **Keltia**, **Z-Corps** et **les Contes Ensorcelés (Little Wizards !)**. En version anglaise, **Yggdrasill** sort pour la Gencon 2012 et **Kuro** sera disponible en septembre. **Keltia** sortira en mars/avril 2013. Bref beaucoup de travail mais une reconnaissance internationale qui fait plaisir.



PRUDHOMÉ BAY

Note d'intention : Z-Corps est un jeu « bac à sable » dont l'intrigue et les révélations avancent en fonction des choix de vos joueurs. Difficile pour nous donc, de vous proposer un scénario qui coïncide parfaitement avec votre campagne actuelle. C'est pourquoi nous vous suggérons ici un scénario pouvant être joué soit en one-shot, soit comme une sorte de flashback vous permettant de glisser des éléments que vous développerez ensuite dans le cours de votre campagne.

INSPI : 30 JOURS DE NUIT, LE TERRITOIRE DES LOUPS, THE THING, RESIDENT EVIL, LE CONVOI DE L'EXTRÊME (S3)

L'HISTOIRE, EN QUELQUES MOTS

Dans les premières semaines de l'épidémie, l'armée enquête en interne pour comprendre comment une base a pu être « oubliée » depuis la guerre du Vietnam sans que personne ne s'en aperçoive.

Ces investigations font rapidement apparaître qu'Alma n'est pas un cas isolé et que plusieurs bases similaires ont été construites dans les années 60. Parmi celles-ci, un certain nombre ont été situées dans des lieux qui étaient alors sous contrôle américain, et très éloignés à la fois de leur population et de l'opinion publique : Alaska, Berlin, Cuba, Japon...

Mais l'armée est une organisation tentaculaire et les ambitions n'y sont pas moins présentes qu'ailleurs. Un des officiers chargés des investigations, à la fois intrigué et intéressé par tout ce remue-ménage, décide de ne pas révéler l'existence de la base en Alaska. Au contraire, il envoie

par Vincent Ziec & Jérôme Larré
illustrations de Kevin «Netzach» Baussart





ses propres hommes sur place, pensant ainsi y trouver quelque chose capable d'aider sa carrière. Sa bêtise va provoquer un nouveau massacre et une énorme catastrophe économique et écologique pour le pays qu'il avait fait le serment de défendre. Est-ce que ses hommes, les PJ, arriveront à éviter que tout cela s'accompagne également d'une catastrophe sanitaire ?

AVANT DE COMMENCER

Situation initiale : les PJ font partie d'un commando (vous pouvez reprendre et adapter les archétypes du *livre de base* : p.114, p.116, p.120 ou encore celui du supplément *U.D.O.A* p.58) et participent à cette opération noire. Avec deux autres escouades, ils sont amenés en hélicoptère pour être déployés non loin de Prudhoe Bay, en Alaska, où se trouve la base en question.

Situation de l'Alaska dans Z-Corps : l'État de l'Alaska a beau être très éloigné de celui du Kansas, il n'en est pas pour autant immunisé contre la menace. En effet, quelques cas d'infectés ont déjà été relevés à Ketchikan (*U.D.O.A* p.34) et sur l'île de Kodiak (*L.d.B* p.138). N'hésitez pas à broder des rumeurs autour de ces événements.

INTRODUCTION

Les personnages sont reçus dans la salle de briefing avec deux autres unités, soit une petite quinzaine de soldats au total. Le responsable de l'opération, le lieutenant McBride, n'a pas de temps à perdre avec les présentations. Ils ont été sélectionnés pour une mission spéciale : retrouver une base militaire abandonnée, et y récupérer des documents de la plus haute importance. Leur mission est simple : se rendre sur place, fouiller la base, trouver les documents (McBride souhaite connaître les expériences liées à cette base. Libre à vous de préciser à vos joueurs l'objet des documents recherchés ou pas) et les ramener au lieutenant. L'opération n'a jamais existé, et il donc primordial de garder le secret absolu sur celle-ci, y compris par rapport au reste du personnel. Les PJ n'ont que peu de temps pour se préparer : les hélicoptères décolleront dans une heure.

Vous pouvez appuyer ce briefing par un dossier contenant une localisation approximative de la base, une très vague carte du complexe, des photos des lieux, des données sur les conditions météorologiques du jour et ceux à venir, etc. (documents fournis sur notre site web www.did6dent.fr)

Chaque hélicoptère embarque une escouade, soit cinq soldats, et le trajet dure suffisamment pour que les personnages puissent faire connaissance avec les éventuels PNJ (selon le nombre de PJ) ou peaufiner leur plan. Soudain, sans raison apparente, les indicateurs de vol s'emballent et, dans une panique évidente, le pilote leur hurle de se préparer à un atterrissage forcé. L'hélicoptère s'écrase dans un vacarme assourdissant. Les personnages sont en pleine nature et le froid les tuera dans quelques heures s'ils ne font rien. Le pilote, lui, est déjà mort et un PNJ (soldat supplémentaire, copilote, etc.) est grièvement blessé.

Note au MJ : L'hélicoptère a été saboté par deux agents de chez Génomic Trust(c) - infiltrés dans l'une des escouades. Ces derniers ont pour mission de récupérer les documents pour leur employeur.

PARTIE I

RETROUVER LA CIVILISATION

Face à un tel accident, les personnages voudront sans doute se concentrer sur les premières urgences : se mettre à l'abri, s'occuper des blessés, récupérer le matériel et les munitions, etc. Ils auront raison. Les moyens d'appeler des secours et tous les documents relatifs à la mission ont été détruits et, pour une fois, il est primordial de bien noter ce qu'ils emportent avec eux et de gérer leur équipement (encombrement, vitesse, etc.).

Exemple d'objets utiles pouvant être récupérés dans la carcasse de l'hélicoptère :

- trousse de premiers soins
- armes et munitions
- kit de survie (couverture de survie, fusée de détresse, couteau, allumettes)
- radio cassée
- rations

Les PJ doivent choisir rapidement ce qu'ils emportent et partir au plus vite s'ils veulent avoir une chance de trouver rapidement la civilisation sans mourir de froid. Prudhoe Bay et la base se situent à environ 30 kilomètres, soit bien 9 heures de marche à un bon rythme. Avec des blessés, la vitesse peut facilement être réduite de moitié.

Menez cette partie du scénario comme ce qu'elle est : une bonne grosse phase de survival en plein air. Faites-la durer autant que nécessaire, et, dans une certaine mesure, laissez vos joueurs s'imaginer qu'ils auront résolu le scénario une fois qu'ils auront retrouvé la civilisation. Laissez les personnages s'orienter en fonction de la carte (jet de survie) ou des souvenirs des documents qu'ils ont parcourus pendant le briefing (jouer ici avec les souvenirs des joueurs et non pas ceux des personnages - Qu'ils comprennent que les documents de missions ont leur importance). À un moment ou un autre, les PJ verront une explosion loin au nord provenant de Prudhoe Bay. Celle-ci pourra les aider à retrouver leur chemin, si besoin.

Mais, avant cela, voici quelques complications à mettre en scène selon vos envies :

Demandez quelques jets d'endurance (diff. 14) contre le froid. Si les PJ échouent, faites-leur faire un jet de volonté et appliquez les règles de stress correspondantes (*LdB p. 196*). Toutefois, le PNJ blessé (s'ils l'ont amené) ne supporte plus la douleur. Lui donner les derniers calmants veut dire ne plus en avoir pour les personnages. Selon la durée du trajet, il aura besoin de s'arrêter de temps à autre pour reprendre des forces. Mais le froid, de plus en plus mordant, rend tout cela critique. À chaque instant, une question se fait de plus en plus pressante : est-ce que le garder en vie ne condamne pas le groupe ?

Les personnages sont suivis (survie diff. 13) par une meute de loups affamés. Ils peuvent sentir leur présence dans le lointain, les voir se rapprocher, prendre leur temps pour attaquer, attendre qu'ils s'épuisent, etc.

Ils sont une menace présente, pesante, parfois invisible, mais toujours perceptible. Ils n'attaqueront qu'au moment où les personnages seront le plus en position de faiblesse. (*Pour les caractéristiques des loups, prenez ceux du chien de garde p.211 du LdB*)

Si des PNJ accompagnent les personnages, les pauses sont l'occasion de faire connaissance. En effet, l'un d'entre eux revient d'une mission « particulière », par exemple à Ketchikan (*U.D.O.A p. 34*) ou Kodiak (*L.d.B p. 138*). Vous pouvez également placer tout autre élément issu de la chronologie **Z-Corps** qui vous semblera opportun.

Si les PJ rejoignent la route (Dalton Highway), ils y découvrent un des énormes camions de marchandises chargés de ravitailler Prudhoe Bay accidenté. Son conducteur est blessé et conscient. Il s'agit d'une aubaine permettant de gagner du temps et d'avoir enfin un peu de chauffage, mais encore faut-il réussir à le réparer (*Réparer Diff. 14 - p.47 du LdB pour les éventuels modificateurs à prendre en compte*) - surtout si les loups passent à l'attaque - et à le conduire dans ces conditions extrêmes (*Pilotage Diff. 13 - sol glissant mais le véhicule est adapté pour*). D'autant plus qu'un peu plus loin, il faut passer un lac gelé sans faire céder la couche de glace. Bien entendu, s'il est toujours là, c'est le moment que choisit le conducteur pour revenir à lui sous forme de zombie.

PARTIE II PRUDHOE BAY

Prudhoe Bay est le principal gisement pétrolier des USA et d'Amérique du Nord. Situé sur les rives de l'Océan arctique, ses proportions donnent le tournis. Ses infrastructures s'étendent sur presque 100 000 hectares où se mêlent réservoirs, cuves, oléoducs et même un gazoduc en cours de construction. Non loin on aperçoit Deadhorse, la bourgade où se trouvent les logements des quelques milliers d'ouvriers, l'hôpital, l'aéroport, et le seul general store à des kilomètres.





À leur arrivée, les personnages doivent se rendre à l'évidence : il n'y a pas âme qui vive. Si le froid fait qu'on ne s'aventure guère dehors sans une très bonne raison, les quelques bâtiments en flammes achèvent de les convaincre que la situation n'a rien de normale.

Voici quelques éléments pour vous aider à décrire les lieux :

- il n'y a aucun enfant dans la population locale, et il s'agit presque exclusivement d'hommes
- les bâtiments sont entièrement construits en préfabriqués et il n'y pas de fondation ni de sous-sol. De même, il n'y a jamais plus d'un étage
- à part les véhicules, presque rien n'est entposé dehors. Le froid détruit tout
- il n'y pas une trace d'alcool. Nulle part

Durant cette partie du scénario, encouragez les joueurs à prendre des initiatives et se perdre dans les installations dévastées. Laissez les personnages errer entre les bâtiments de Dead-horse ou dans le complexe de Prudhoe Bay. Ils chercheront sans doute un abri, du matériel, des provisions ou un endroit pour appeler des secours, mais, où qu'ils aillent, ils sont confrontés à des zombies. Faites-vous plaisir et n'hésitez pas à réciter vos gammes. Pensez toutefois à varier l'aspect des infectés : grands costauds capables de travailler sur des plates-formes pétrolières, éventuellement avec d'énormes outils, zombies habillés de vêtements chauds et donc rembourrés, etc.

Quels que soient les éléments que vous souhaitez faire jouer, concluez cette partie par une rencontre de taille en confrontant les personnages à un ours polaire infecté. Cette monstruosité hante les lieux à la recherche de nourriture et devrait se révéler un adversaire mémorable. En attendant, voici quelques petites complications pour rythmer cette phase, en fonction des objectifs que se fixent les personnages :

OURS POLAIRE

agilité 3D, bagarre 5D, esquiver 3D, adresse 2D, puissance 5D, courir 4D, connaissance 1D, perception 3D, pister 2D, présence 3D, intimidation 5D, volonté 3D
déplacement: 8,

niveaux de blessure : 2,

bonus aux dégâts : 3D

capacités spéciales : Fourrure épaisse (armure +2), griffes (dégât +1D), dents (dégât +2D)

Aller à l'hôpital : plus un dispensaire qu'autre chose, le bâtiment a été miraculeusement préservé des infectés. Mais, ironiquement, c'est un sort au moins aussi cruel qui y a attendu les patients : une partie du toit a été arrachée et la plupart d'entre eux sont morts de froid. Aussi, les lieux sont silencieux, pesants, semblables à un tombeau. Toutefois, il est possible d'y trouver facilement des médicaments et du matériel médical. Voir même quelques survivants ou des infectés sanglés sur des lits si vous le souhaitez.

Trouver un radio ou de quoi réparer celle récupérée dans l'hélicoptère : de nombreux bâtiments ou véhicules disposent de radio. S'ils parcourent les fréquences civiles, ils reçoivent des appels à l'aide de deux groupes de survivants. Les deux s'accusent mutuellement de s'être abandonnés ou comportés comme des criminels et sont menacés par des zombies. Bien sûr, seul il n'est pas possible de sauver les deux et, une fois l'hystérie passée, les rescapés risquent de se diviser entre ceux qui leur reprocher leur choix et ceux qui les en remercient. Si les personnages parcourent les fréquences militaires (électronique 10), leurs camarades des autres escouades les appelleront au secours de l'intérieur de la base.

Trouver des armes : le bureau du shérif est plus que sommaire et sa présence surtout symbolique, vu le peu de criminalité sur place. Les lieux ont déjà été pillés, mais il reste quelques armes, menottes et munitions. De plus, on trouve un fusil dans la plupart des bâtiments (rarement à sa place cependant). Pour le reste, il faut aller le prendre aux zombies.

Se procurer des provisions : il n'y a guère que deux options, piller les cuisines des habitations ou le general store. S'ils se rendent dans ce dernier, ils entendent des bruits venant de l'arrière-boutique. Perchés sur des caisses et cernés par des zombies, des survivants appellent au secours. L'un d'eux semble être le shérif. Il est possible de rentrer pour les aider, mais cela veut dire attirer l'attention des zombies. Est-ce que les personnages sont prêts à courir le risque ?

Quitter les lieux : il ne reste que peu de véhicules, à la fois parce qu'il y en a déjà très peu sur place (généralement de gros engins adaptés aux conditions climatiques), mais également parce que la plupart de ceux qui étaient là ont été pris d'assaut par des survivants souhaitant fuir pour le rester. En cherchant bien, ils finissent par trouver un traîneau avec son attelage. Les chiens sont infectés et particulièrement agressifs. Une fois qu'ils auront réussi à se libérer, ils seront une véritable plaie à gérer (*caractéristiques des chiens zombies* : p. 211 du livre de base).

S'ils tardent à se décider, ils entendent des coups de feu. Des infectés, fusil au poing, tirent au hasard de façon aléatoire. Si les personnages sont à Deadhorse, le danger est réel, mais relativement limité (prendre une balle perdue et/ou voir les autres zombies arriver, attirés par le bruit). À Prudhoe Bay, avec la quantité de carburant inflammable entreposé partout, l'affaire est bien différente.

Quoi que fassent les personnages, il devient rapidement évident qu'ils n'ont qu'une alternative : s'enfuir, éventuellement avec les rares survivants rencontrés, ou se diriger vers la base. S'ils arrivent à contacter leur hiérarchie, celle-

ci accepte de prendre en charge la population encore en vie, mais leur ordonne de terminer la mission : deux traîtres étaient dissimulés dans les autres escouades et s'en sont pris à leurs camarades. Il est inacceptable qu'ils s'en sortent ou que cette mission soit un échec.

Cependant, qu'ils agissent après avoir été contactés par les personnages ou de leur propre chef, les militaires choisiront de faire une frappe chirurgicale sur Deadhorse quelques heures plus tard pour éviter que l'épidémie ne se propage, puis d'envoyer des troupes sur place pour terminer le travail. Malheureusement, tout est loin de se passer comme prévu et les bombes atteignent les champs pétroliers de Prudhoe Bay, causant une explosion gigantesque de plus et mettant le feu aux réserves d'hydrocarbures et à l'oléoduc traversant tout l'Alaska. L'impact écologique et économique sur le pays est inestimable.

PARTIE III

LA BASE

« Je crois qu'à l'avenir, celui qui détient l'Alaska tiendra le monde. Je pense que c'est l'endroit stratégique le plus important du monde. »

*Le général Billy Mitchell
au Congrès américain en 1935*

Cette dernière partie est riche en révélations. En retrouvant les documents, les personnages peuvent en apprendre davantage sur l'utilisation de ces bases, mais également les éléments suivants :

LES TRAÎTRES ET L'ORIGINE DU VIRUS

Nous vous proposons ici deux leviers scénaristiques que vous pouvez plus ou moins mettre en avant suivant vos envies :

Deux traîtres font partie de la mission et sont essentiellement là pour vous permettre d'introduire la société Genomic Trust © (LdB p.180) dans votre campagne. Leur objectif est de s'emparer des documents présents dans la base avant que l'armée ne mette la main sur eux. Concernant l'origine du virus : ce dernier a pu tout simplement être amené par un militaire déjà infecté ou par un groupe de militaire envoyé il y a quelques jours par un autre lieutenant avide, lui aussi, de reconnaissance. Quoiqu'il en soit, le virus ne provient pas de la base de Prudhoe Bay.





- il existe d'autres virus
- durant les guerres précédentes (2^{de} G.M, Vietnam, etc.), l'armée a mené des expériences dans des bases de ce type (bombes incendiaires, biologiques, améliorations physiques de soldats, etc.)
- d'autres gouvernements étaient au courant et poursuivaient sans doute des recherches similaires. Ceci pourrait notamment expliquer l'intérêt des Japonais pour les îles aléoutiennes durant la Seconde Guerre mondiale

ET LA STORYLINE DANS TOUT ÇA ?

Le scénario que vous êtes en train de lire risque d'amener vos joueurs à imaginer que l'armée est à l'origine du virus. C'est très bien. C'est l'objectif. D'ailleurs, eux-mêmes meurent sans doute d'envie d'y croire. Mais dans les faits, rien n'est moins sûr. Il faut bien que vous soyez conscient, en tant que meneur, que ces éléments ne dépendront que de la *storyline* du jeu et des révélations, à venir, de ses auteurs. Autant bien s'assurer que vous ne révéliez rien que vous ne regretteriez par la suite. Tout ce qu'il y a à apprendre dans ce scénario, c'est :

- qu'il existe plusieurs bases similaires à celle d'Alma (mais attention de ne jamais la nommer en cours de partie - Alma n'existait pas à l'époque où la base de Prudhoe Bay a été créée)
- qu'il y avait des expériences faites bien avant celle de l'Homme Millenium (*LdB p.188*). Là encore, gardez-vous bien de faire toute référence à ce projet. Attendez d'avoir le fin mot de l'histoire avant de permettre à vos joueurs d'ouvrir cette porte

Pour le reste, à savoir s'il s'agit d'expériences liées au virus, ou la nature exacte des projets en question, laissez vos joueurs dans le flou pour l'instant. Ils seront déjà suffisamment occupés à essayer de s'en sortir en vie !



TROUVER LES DOCUMENTS

Quelles formes ont les documents ? Dans les bureaux et autres laboratoire, les PJ peuvent trouver des documents imprimés, comprenant des formules, des noms de code pour les expériences qui y sont menées, voir des «tubes» contenant des échanges sur les expériences en cours dans d'autres bases. Concernant les ordinateurs, ceux des années 60 sont beaucoup moins ergonomiques qu'aujourd'hui. Tout fonctionne en commande clé (INDEX, TC pour exécuter des programmes de calculs, etc...). Les PJ, s'ils trouvent quelque chose qui leur parle, peuvent lancer la commande COPY (sur de vieilles disquettes) ou PRINT (mais il y aura du délai!).

Comment savoir si les documents sont les bons ? On part du principe que plus le document est important, plus il est difficile à trouver. Un jet d'informatique dont le résultat est compris entre 16 et 20 (difficile) permet de trouver une partie des documents. Entre 21 et 25 (très difficile), les PJ trouvent tout. Pour améliorer le résultat, vous pouvez appliquer quelques modificateurs (un scientifique comprend les formules et les annotations : bonus de +2 au jet, un des PJ ou PNJ présent est vieux et a entendu parler de ces ordinateurs : bonus de +1, etc.)

Les personnages sont en train de chercher des documents dans un complexe militaire secret. Ce sont donc des dizaines de couloirs et de salles qui les attendent. Ils ne connaissent presque rien des lieux, si ce n'est que des hostiles les y attendent : zombies, traîtres, etc. Par contre, peut-être qu'il reste encore des survivants quelque part. Voici de quoi agrémenter l'exploration des lieux.

Malgré l'intervention des deux autres escouades, le complexe est encore infesté de zombies. Ceux-ci reproduisent les gestes liés au métier qu'ils occupaient auparavant : des ouvriers venus depuis Prudhoe Bay ou Deadhorse tapent le mur d'un rythme régulier avec un objet quelconque, les sol-

dats font les cent pas, etc. Leur attitude est a priori inoffensive tant qu'ils ne se rendent pas compte de la présence des personnages. Ces derniers peuvent choisir de passer discrètement ou des les éliminer, mais cela risque d'attirer l'attention d'autres infectés.

Comme si les zombies ne suffisaient pas, le complexe abrite de nombreuses expérimentations peu ragoûtantes : cuves contenant des corps difformes, liquides à la nocivité évidente, plantes peu sympathiques, etc. N'hésitez pas à demander quelques jets d'agilité (diff.9) à vos joueurs pour s'assurer que les personnages ne découvrent pas leurs propriétés un peu trop rapidement (en renversant un flacon par maladresse)

L'accès à certaines salles est limité par d'antiques systèmes de sécurité. Si tous les codes sont loin d'être introuvables, les personnages ont sans doute le matériel (explosifs) ou la ressource pour ne pas se laisser arrêter par une porte fermée. Même blindée. Toutefois, là encore, difficile de prendre le risque de faire du bruit et de signaler sa position à tout ce que les environs peuvent compter d'infecté ou d'hostile.

Si les chiens de traîneau sont libres, l'un d'eux a suivi les personnages jusqu'au complexe. Il tient un avant-bras dans sa gueule, avec un bout d'uniforme qui ne correspond pas à celui des hommes de McBride. Pourtant, on dirait bien qu'il est d'origine militaire.

Dès que vous estimez que vos joueurs sont prêts, les personnages se retrouvent nez à nez avec trois de leurs anciens camarades. Ils sont remontés et s'en prennent à eux, pensant avoir compris ce qu'il se passe, et refusant de se laisser tuer ou de répandre l'épidémie. Ils ont vu ce qui est arrivé aux autres et se sont battus. Ils ne veulent plus obéir à la mission et sont parfaitement conscients de ce que cela signifie pour leur hiérarchie, mais ignorent tout de cette histoire de traîtres (à moins bien sûr que vous décidiez qu'il ne s'agisse de l'un d'entre eux).



Si l'affrontement se confirme, il doit être très âpre : les adversaires sont entraînés et savent s'adapter, les combats ont lieu au milieu des zombies, du verre brisé, des vapeurs toxiques, etc.

Si le dialogue est établi, les soldats peuvent tout autant convaincre les personnages ou être apaisés et les rejoindre. Les personnages apprennent alors que la région est en train d'être bombardée et que la base est attaquée par l'armée. Probablement d'autres commandos de troupes spéciales.

Dans tous les cas, ils ne tarderont pas à être confrontés à ces derniers, soit directement, soit via leurs messages radio où il apparaît clairement que les commandos les considèrent tous comme des traîtres et ont ordre de les abattre. De toute évidence, l'armée veut effacer les

traces et éviter le scandale. À ce stade, les personnages hésiteront sans doute entre deux options : faire un baroud d'honneur et emporter le plus d'ennemis avec eux avant de mourir ou s'enfuir au plus vite.

S'ils choisissent de tenir, donnez-leur du grand spectacle et, par exemple, la possibilité de faire exploser la base sans que l'armée ne puisse mettre la main sur les armes ignobles qui s'y trouvent. Faites de leur dernier combat un feu d'artifice, éventuellement même au sens littéral. Par exemple, localisez certains affrontements dans une cage d'escalier ou un ascenseur alors que les zombies sont en train d'affluer, dans une salle informatique ou des ordinateurs larges comme des armoires servent de barricades, dans une serre pendant qu'un liquide peu rassurant se déverse, dans un vestiaire ou les casiers sont entrouverts et suffisamment grands pour que l'on puisse s'y cacher, dans un parking au milieu des explosions de véhicules, etc.

S'ils choisissent de partir, il leur faut trouver un moyen de locomotion et y accéder. N'hésitez pas à utiliser quelques-unes des suggestions ci-dessus si vous voulez compliquer leurs déplacements au sein de la base. Parmi les moyens de s'échapper :

- **le véhicule avec lequel ils sont arrivés** : malheureusement, c'est le premier endroit où sont allés les commandos. La résistance y est féroce, et, si les personnages réussissent à s'en emparer, il est détruit peu après et ils doivent s'adapter de toute urgence
- **les souterrains** (trouvables en explorant les sous-sols ou en trouvant un plan des lieux) :



quelques zombies tout au plus, un passage dans l'eau quasi gelée, mais surtout une sortie deux kilomètres plus loin, dans le grand froid. Il va falloir improviser pour voler un véhicule avant de s'enfuir, d'autant plus que Prudhoe Bay vient d'être bombardée et est en flammes

POUR ALLER PLUS LOIN...

Il n'y a qu'une seule façon pour que ce scénario se termine bien pour les personnages : en retrouvant la civilisation sans avoir été contaminés. Dans ce cas, les possibilités pour le continuer sont légion (traque par l'armée, rejoindre Genomic Trust ©, vendre ce qu'ils savent au plus offrant, etc.). Sinon, les alternatives sont beaucoup plus pessimistes (morts dans des explosions ou le froid, capturés par l'armée, etc.). Toutefois, ce n'est pas parce que les personnages ont tout perdu que c'est le cas de vos joueurs. Aussi, privilégiez surtout la façon dont les informations dont ils auront pris connaissance durant ce scénario seront intégrées dans votre campagne (rapport, enregistrement, survivant traqué, rencontre avec McBride ou un autre PNJ, etc.).

112

COMMENT FAIRE UN BON RACCORD ?

Après avoir joué ce scénario « one-shot », comment revenir à votre campagne ?

Le plus simple est de faire en sorte que les personnages réguliers voient l'explosion de Prudhoe Bay au journal télévisé. L'explosion du site est une catastrophe économique et écologique de premier ordre !

Le journaliste donnera bien entendu une version totalement différente, montrant ainsi que l'armée modifie l'opinion publique en mentant sans vergogne, avec le plus grand mépris pour le peuple qu'elle est censée protéger.

Si vous faites jouer des z-corps, vous pouvez mettre en place une mission d'extraction (pour des PJ ou PNJ survivants). En effet, les soldats savent des choses qui peuvent intéresser One-world.





▶ **PLAY**



Si cette rubrique a jusqu'ici traité de méthodologie ludique, elle s'aventurera désormais vers des contrées plus théoriques chaque fois que l'envie lui en prendra (car elle n'a peur de rien). Cet article inaugure ainsi cette petite réflexion conceptuelle avec la notion d'**interactivité** : la part qu'elle occupe dans le JdR, les formes qu'elle prend et, tout de même, les moyens pratiques d'en tirer parti aux tables de jeu. Parce que le but n'est pas de théoriser dans le vide mais bien de vous offrir de la matière à jouer, il s'agit ici de vous proposer quelques principes pour concevoir des campagnes interactives, donc ouvertes et mêmes vivantes. Rien que ça. Installez-vous confortablement, c'est parti...

PRINCIPES

Commençons par expliquer les quelques notions sur lesquelles repose cet article, dont la plus fondamentale est que **le JdR étant par nature participatif, l'interactivité est son mécanisme fondamental** (carrément) et que presque tout l'intérêt ludique et narratif naît justement de la qualité des interactions diégétiques¹ entre les protagonistes et l'histoire comme des interactions -sociales, ludiques, narratives et peut-être même créatives- entre les joueurs incarnant ces protagonistes et le MJ coordonnant cette histoire. Tout le reste, de l'univers au scénario en passant par le système, a dès lors pour seul but de participer à cette interaction ou, au minimum, de lui fournir de la matière.

Et l'interaction s'épanouit tout particulièrement en campagne, où elle a le temps de s'installer, le contexte d'évoluer, les PJ de faire des choix importants... et le MJ le temps d'en gérer les conséquences scénaristiques entre les séances. Car l'univers de jeu se doit d'être lui-même «réactif», non seulement dans le sens où les personnages pourront subir ou bénéficier des conséquences de leurs décisions, mais aussi dans la mesure où les PNJ, les situations et même les décors devraient refléter la progression des événements et les émotions qu'ils suscitent. Car c'est parce

114



par Sébastien Delno
illustrations de Sébastien «Wenlock» Delno



que le monde où ils évoluent manifestera des réactions, qu'ils pourront l'influencer et en être affectés en retour, que les personnages et leurs joueurs seront concernés par la campagne et qu'on atteindra le summum de l'interactivité : le point où **les joueurs nouent une relation avec l'histoire**, parce qu'elle donne vie à leurs personnages et leur donne l'impression de vivre par elle-même.

Pour qu'une narration soit interactive, voire «vivante», il faut d'abord qu'elle soit ouverte : elle peut bien sûr être plus ou moins scriptée, mais doit au minimum ménager aux joueurs une certaine marge de manœuvre et de **véritables choix** qui influenceront la direction et le déroulement de l'histoire. Cela implique une structure assez particulière, alternant généralement des segments relativement linéaires, des embranchements lors des choix principaux et des passages d'ouverture totale. Tout l'art consiste alors à gérer une progression narrative assez générale pour intégrer les détours et les décisions des PJ tout en faisant monter la tension au fur et à mesure qu'on approche d'un dénouement forcément très ouvert, et ce grâce au double fil rouge de la chronologie et d'une véritable thématique...

CONFLIT THÉMATIQUE

Un scénario de JdR est toujours basé sur un conflit, quels qu'en soient la forme, l'ampleur et les enjeux. Et dans une campagne ouverte, où la thématique du récit va beaucoup faire pour la cohérence de l'ensemble, ce conflit doit être assez *large* pour rassembler des scénarios variés et assez *profond* pour leur donner une direction narrative forte. Car la nature de ce conflit, du combat perpétuel du Bien contre le Mal jusqu'aux manigances politiciennes en passant par la répression du banditisme ou la lutte des classes, va en fait déterminer **le genre narratif** de la campagne. Au fil des épisodes, on pourra alors explorer les différentes facettes de l'affrontement, tout en ayant toujours une opposition dynamique pour faire évoluer le récit, proposer des choix et des dilemmes, générer du drame par ses différentes conséquences, amener de la tension par l'escalade progressive des enjeux et fournir matière à de nouvelles interactions : pratique, non ?

Le déroulement de la campagne dépendra aussi en grande partie du **positionnement des PJ par rapport au conflit**... S'il tentent de rester à sa périphérie, ils devront d'abord lutter pour éviter d'être pris dans l'engrenage ou d'en subir les dommages collatéraux, mais rien ne dit qu'ils ne finiront pas par devoir choisir un camp. S'ils prennent parti, tentent d'empêcher la situation de dégénérer ou cherchent à en tirer profit, il leur faudra évidemment s'y impliquer d'avantage et, d'une toile de fond animée, l'affrontement deviendra un enjeu et une menace constante pour leurs actions. Si enfin ils y participent en première ligne, en étant le fer de lance d'un des camps, le conflit sera alors vraiment «leur bataille» et tous ses aspects prendront pour eux une connotation toute personnelle.

Le degré d'implication des PJ sera sans doute plus ou moins guidé par le scénario mais ce peut être, justement, le premier choix que vous leur laisserez, en particulier si vous donnez de véritables enjeux dramatiques et moraux aux différentes alternatives (combien de temps peuvent-ils rester «en marge» avant que leur mode de vie et leurs projets soient en péril, y a-t-il un «bon» camp à choisir ou la seule véritable solution est-elle d'**empêcher** le conflit, est-ce seulement possible, que se passe-t-il s'ils ne choisissent pas le même camp que leurs proches...?). Mais au final, **une évolution progressive de l'engagement des PJ** peut apporter beaucoup au développement de l'histoire et de la tension dramatique, tout en offrant un élément perpétuellement interactif car, chaque fois que le conflit va s'étendre, s'intensifier ou s'envenimer, le scénario leur posera la question essentielle d'une campagne ouverte : que vont-ils faire de cette nouvelle situation ?

Pour prendre un exemple concret, la mini-campagne «*Les Héros de Gilpledge*» proposée dans ce numéro est basée sur le conflit fondateur de **Mouse Guard** entre les souris et les furets, mais elle commence par introduire les PJ en marge du problème. Après quoi leurs devoirs envers les (imprudents) habitants du village menacé va d'abord les inciter à aller voir ce qui se passe puis, peu à peu, à prendre la tête d'une communauté pour la mener à la bataille.



1 : Petite précision lexicale déjà mentionnée dans «La Cuisine Scénaristique» de notre premier hors-série, *la diégèse* recouvre en narratologie le contenu de l'univers fictif (contexte, intrigues et personnages compris) par opposition à la narration qui désigne la manière (et les moyens) de raconter les histoires qui s'y déroulent. Par exemple, un PNJ est un élément «diégétique» mais son roleplay est un effet «narratif»

ANTAGONISME ÉVOLUTIF

Dans un conflit à l'échelle d'une campagne, les adversaires vont évidemment être la principale source d'interaction. Une grande part du jeu consistant de fait à les découvrir, à enquêter sur eux, à les affronter, à déjouer leurs plans ou même à négocier avec eux, la campagne sera d'autant plus intéressante que les ennemis sauront offrir aux joueurs du défi et du *drama*².

D'abord, que les PJ choisissent un camp ou affrontent un peu tous ceux qui s'opposent à leurs propres objectifs, **les antagonistes vont incarner le conflit et sa thématique** : si vos PJ luttent contre la corruption empoisonnant le Chicago des années 30, celle-ci sera personnifiée par la multitude des avocats véreux, des gangsters distribuant des pots-de-vin aux politiciens cupides, des trafiquants, des proxénètes et des maîtres-chanteurs ; alors que s'il s'agit d'enrayer une guerre civile, le conflit prendra corps non seulement dans les troupes et les états-majors de chaque camp mais aussi dans les violents débats entre idéologues ou simples citoyens.

L'ennemi devrait également posséder **une dynamique narrative et ludique** qui va à la fois faire *avancer* l'histoire en provoquant des événements, faire *monter* la tension tout le long de la campagne en accroissant la menace et proposer des défis grandissants. Cette dynamique peut prendre la forme d'une stratégie à long terme dont les personnages tenteront de déjouer les machinations successives, d'une sorte de « hiérarchie de l'adversité » qu'ils remonteront en affrontant des ennemis de plus en plus dangereux ou d'un scénario global et plus ou moins scripté qui verra la menace grandir et la situation empirer... mais souvent d'un mélange de tout ça.

Car si l'antagonisme comprend à la fois un dessein difficile à stopper et toute une gamme d'adversaires auxquels se mesurer, ses plans peuvent fournir la structure de toute une saga. Une classique invasion extra-terrestre pourrait ainsi commencer par l'enquête des PJ sur les manigances d'agents infiltrés, leur cavale pour échapper aux exécuteurs inhumains et alerter les autorités incrédules, la flotte alien surgissant alors de l'espace pour faire basculer

la campagne vers une sanglante bataille planétaire et débarquer des troupes de plus en plus puissantes (*tatatin !*). Cette bataille sera peut-être « perdue d'avance » pour déboucher sur un troisième chapitre où les PJ, maintenant à la tête de la résistance, chercheront dans les ruines de leur civilisation l'arme capable de leur redonner l'avantage.

Que vos héros combattent un fléau social en cherchant ses causes intrinsèques ou une armée d'ennemis obéissant à des directives, doter votre antagonisme d'une **ligne de conduite** vous servira également à déterminer ses réactions chaque fois qu'il rencontrera les PJ, permettant donc à vos joueurs d'*interagir* avec lui. Et plus son comportement sera à la fois logique et varié, plus ses interactions avec les PJ seront riches et ludiques.

Ainsi, ce n'est que si l'ennemi fait preuve d'un minimum de stratégie que l'on pourra jouer à la contrecarrer mais, après s'être heurté aux PJ, c'est sa capacité d'adaptation qui lui permettra d'abord de les reconnaître comme des rivaux (leur conférant une place dans le conflit et dans ses propres priorités) puis de réviser ses plans pour riposter, donc renouveler le challenge et enrichir l'interaction. Au passage, donner à vos méchants une tactique « par défaut » (plutôt « pièges politiques retors », négociation, troupes de gros bras, assassinats ciblés...) vous évitera d'avoir à réinventer la roue chaque fois qu'il faudra les mettre en scène, mais constituera aussi un mode opératoire que les joueurs apprendront à reconnaître et la base de scènes types, représentatives de votre conflit et porteuses d'ambiance. Et lorsque les joueurs commenceront à s'y habituer et auront trouvé des parades, le changement de méthode des adversaires les surprendra d'autant plus.

Mais c'est sa **capacité à susciter l'émotion** qui fera la véritable richesse de vos antagonistes. D'abord par les actes et les méthodes qu'impliquent leurs desseins et qui vont inspirer la peur, le dégoût, la révolte ou la haine des PJ et sans doute les inciter à s'opposer à eux (le désir de revanche étant une puissante motivation chez les joueurs). Ensuite par leur(s) personnalité(s) même, car ils doivent être **tout autant des personnages que des ennemis** et donc manifester eux-mêmes des croyances ou une idéo-

116



² : Au sens classique de la « dramaturgie », c'est-à-dire de l'action et des événements autant que des émotions qu'ils suscitent.



logie, des sentiments envers le monde, leur action et les PJ. Ils devraient également posséder des failles et des limites, des défaillances structurelles que les joueurs pourront exploiter (hiérarchie trop lourde, personnel ignare, technologie dépassée...) ou des faiblesses personnelles (des doutes, des maladresses, des peurs ou des manies...) qui les humaniseront. Car c'est parce que les adversaires seront véritablement humains (ou, inversement, tout à fait inhumains) qu'ils pourront en fait **nouer des relations intenses avec les protagonistes**, qu'elles soient négatives ou positives (devenant alors source de scrupules et de dilemmes), distantes, intimes, conscientes, cordiales, ambiguës ou orageuses, générales ou différenciées. Et ce tout en fournissant des enjeux ludiques : avoir un ami dans le camp opposé, par exemple, est tout autant un crève-cœur qu'une opportunité qu'on pourra exploiter en tenant compte des risques non-seulement stratégiques mais personnels ; se mettre « dans la peau de l'ennemi » peut amener autant d'informations précieuses que d'angoisses viscérales³ ; s'allier temporairement à un adversaire peut créer maintes possibilités malgré une lourde méfiance ; on développera parfois de l'estime voire du respect pour un rival à sa mesure... De manière générale, il est important de **personnaliser le conflit**, c'est à dire que l'opposition des différents partis se cristallise peu à peu en une vendetta personnelle entre les protagonistes et quelques Némésis précises, comme le démon occupant le corps d'un de leurs proches, la division *Überwolf* ayant massacré leur régiment d'origine ou l'inspectrice tenace chargée d'enquêter sur eux. En plus des possibilités d'appropriation du combat qu'elle offre aux joueurs, c'est également un moyen efficace de personnifier l'ennemi, de lui donner un visage auquel les PJ pourront parler ou sur lequel cracher franchement. Car, finalement, dans une campagne-conflit, la qualité de l'histoire dépendra largement du *caractère* des antagonistes et de leurs *intentions*, mais aussi des *rapports* que les joueurs et vous saurez nouer entre les PJ et leurs adversaires.



BOUSSOLE MORALE

Pour que tout votre petit monde ait des opinions et des émotions, un bon moyen de programmer des réactions «vivantes» sans avoir à doter le moindre passant d'une psychologie détaillée réside dans l'instauration d'une sorte de boussole morale représentant les grands groupes sociaux. La plupart des sujets de votre royaume pourraient par exemple se répartir en quatre catégories voisines disposées en cercle : **les Loyaux > les Moutons > les Rebelles > les Ambitieux** (et retour aux premiers). Dans les situations normales, chacun s'en tient à son attitude par défaut : les Loyaux soutiennent fidèlement le souverain et appliquent ses édits, les Moutons (majoritaires) vont où on les pousse, les Rebelles s'opposent à l'ordre établi et les Ambitieux tentent de progresser dans la hiérarchie du royaume. Lorsque survient un événement qui favorise nettement l'une des tendances, par exemple de sérieuses inquiétudes sur la succession du roi, tous les PNJ concernés (donc au moins «au courant») se décalent d'un cran vers l'attitude ainsi mise en avant, en l'occurrence la révolte : les Ambitieux y voient une occasion d'ascension sociale, les Moutons sont soudain tentés de désobéir, le parti des Rebelles s'agrandit et devient plus actif alors que les Loyaux, privés de leadership, se divisent entre des instincts répressifs («Sus aux traîtres !»), des rêves de grandeur (les voilà «ambitieux») ou un comportement attentiste presque «moutonnier». À l'inverse, si une des attitudes était clairement mise en échec, par exemple si les premières tentatives de rébellion étaient réprimées dans le sang, nombre de ceux qui s'y réfèrent d'habitude seraient profondément troublés, peut-être au point de tomber dans les deux catégories voisines. Différents groupes du même contexte peuvent bien sûr posséder des tendances morales différentes, mais la boussole doit rester davantage un guide qu'une règle stricte. Elle n'exclut en rien les attitudes exceptionnelles, échappant complètement aux catégories ou s'y manifestant de manière extrêmes : le jeune frère du roi pourrait être outrageusement ambitieux en toutes circonstances, le chef des brigands se révéler beaucoup plus «cupide» que vraiment rebelle et le vieil alchimiste rester totalement détaché de tout ça... Mais lorsque vous avez besoin d'évaluer rapidement l'attitude d'un PNJ «moyen» et d'improviser sa réactions aux PJ ou à une situation nouvelle, cette boussole sociale peut grandement vous faciliter la tâche.

UNIVERS RÉACTIF

Quelle que soit l'intensité et la nature du conflit, il finira toujours par affecter le reste du monde, des simples civils aux gouvernements en passant par le décor ou l'actualité. Pour qu'il soit, plus qu'une simple toile de fond, un cadre *interactif*, **l'environnement doit être vivant**, contenir un thème capable de souligner celui de l'intrigue générale, certains mécanismes «naturels» et tout un peuple de PNJ et d'institutions que le conflit viendra perturber. Ce contexte doit ensuite se manifester ludiquement en un terrain de jeu composé de ressources à découvrir, de possibilités à exploiter, d'enjeux stratégiques à conquérir et d'obstacles à surmonter.

Autorités concernées

Dès que votre monde possède trois sous de structure sociale, même une «guerre secrète» finira presque toujours par attirer l'attention des autorités, ne serait-ce qu'à force de faire des dégâts. Il sera donc utile de prévoir dans votre campagne ce qu'elles savent du conflit, ce qu'elles en pensent, croient ou comprennent et ce qu'elles veulent y faire. Leur intervention pourra alors se traduire en jeu de diverses manières qui pourront, au choix, compliquer l'opposition, manifester la «norme» ou apporter un secours, mais elles ne devraient jamais pouvoir régler le problème puisque, ça, *c'est le boulot des PJ*.

Néanmoins, l'influence réelle des pouvoirs politiques sur le conflit dépendra principalement de leur **puissance** réelle... S'ils sont franchement surclassés (comme dans le cas d'une Société des Nations impuissante face à un affrontement mondial), leur implication se bornera souvent à compter les points en protestant mollement, à soutenir l'un des camps... ou à embaucher des PJ pour agir à leur place (ce qui est en soi un mode d'introduction intéressant). Si une tierce-partie possède par contre des moyens d'action équivalents ou supérieurs aux belligérants, par exemple une police s'interposant dans une guerre des gangs, elle pourra alors progressivement s'affirmer comme une troisième force largement capable de perturber le conflit... et que le MJ va pou-





voir utiliser pour exercer un certain contrôle sur les situations («*Barrez-vous, v'là les flics ! - Mais on se reverra, bandes de salauds !*»). Elle peut même prendre la forme d'une «menace générale neutre», une sorte d'**arbitre** qui, en voulant endiguer les rivalités, va simplement obliger les belligérants à maintenir une façade de respectabilité et une certaine discrétion pour continuer à s'entre-déchirer tranquillement. Éviter d'alerter l'autorité sera alors une préoccupation majeure pour tous les partis impliqués mais, si elle est manipulable, un des camps trouvera probablement le moyen d'instrumentaliser cette volonté de maintien de l'ordre contre ses adversaires, déséquilibrant (ou ré-équilibrant) l'opposition par cet avantage nouveau.

Dans tous les cas, l'intervention d'une institution devrait tenir compte de l'inertie des grandes structures et du facteur humain : même si vos investigateurs de *Cthulhu* laissent des cadavres de cultistes sur le pavé, il faudra d'abord qu'une enquête soit ouverte, qu'elle finisse par pointer vers eux et qu'elle révèle assez de preuves pour qu'on les recherche, des PJ retors pouvant intervenir à chacune de ces étapes pour détourner les soupçons ou faire dérailler la procédure. Et quand bien même ils seraient pris, il y a peu de chances que les forces de l'ordre comprennent jamais les enjeux de leur combat mais, justement, plus votre contexte de jeu sera moderne et contrôlé, plus la liberté d'action des PJ et de leurs ennemis reposera sur l'ignorance (ou le désintérêt) des pouvoirs publics.

Là aussi, vous gagnerez évidemment à **personnaliser les institutions** par des PNJ notables qui en exprimeront avec plus ou moins de délicatesse ou de franchise les intérêts et le pouvoir qu'ils représentent.

Population émotive

Si les autorités vont manifester les normes sociales, les «civils innocents» vont incarner des points de vue variés sur le conflit : tous ceux qui vont subir les affrontements sans y participer vont au moins s'en faire une opinion et en parler, notamment aux protagonistes, en leur rappelant que le monde ne se résume pas à «leur» conflit mais qu'il y a des tas de gens qui ont d'autres préoccupations (ne serait-ce que

«vivre tranquille») et des avis peut-être plus terre-à-terre, plus sages, plus intimes, plus sensibles, plus pacifiques, moins informés, moins concernés... En cela, les PNJ revêtent une fonction dramatique particulière, celle d'**illustrer une réaction «sensible» aux événements** et aux actions des personnages principaux (PJ, alliés, autorités, antagoniste) en ajoutant de la panique lors des catastrophes, en exprimant la peur face aux menaces et à l'avenir incertain, en pleurant aux funérailles, en personnifiant l'opinion publique, des critiques légitimes ou certains extrémismes... Toutes choses qui rendent le monde vivant et lui confèrent une certaine qualité émotive propre à favoriser l'immersion, puisque les joueurs eux-mêmes faillissent ou peinent souvent à les exprimer par leurs personnages. L'impact émotionnel des «gens normaux» sera d'ailleurs d'autant plus important qu'ils auront été introduits comme de véritables seconds rôles ou que les PJ auront besoin d'eux : un attentat terroriste les affectera d'avantage si un de leurs contacts compte parmi les victimes et les reproches seront plus blessants s'ils leur sont faits par la prêtresse qui a pansé leurs plaies. Cet effet peut même être avantageusement amplifié en intégrant carrément un «agent du MJ» au groupe des protagonistes : leur fidèle serviteur ou leur guide indigène sont autant de PNJ avec qui ils auront l'occasion de se lier, de partager leurs aventures et dont vous pourrez exploiter la relations aux PJ pour manifester des émotions et des points de vue. Et si, à force d'échange, les protagonistes se lient à eux par affection ou intérêt, chaque personnage secondaire pourra ensuite devenir un enjeu dramatique et un nouvel élément d'interaction.

Au fil de la progression du conflit, certains de ces civils pourront même, à leur tour, se révéler des «partisans en puissance» qui finiront par prendre parti pour soit rejoindre un des camps, soit ouvrir une «troisième voie», et que les PJ devront éventuellement persuader de se rendre à leur point de vue (avant que ces nouveaux belligérants ne s'en prennent à eux ou se fassent tailler en pièces par les méchants). Les prises de position des simples citoyens seront alors tout à la fois une occasion supplémentaire d'interaction, un moyen diégétique de remplacer les enjeux du conflit ou d'en ma-



nifester l'évolution et, si cette problématique vous intéresse, de questionner l'engagement même des PJ. Les PNJ seront ainsi une source supplémentaire de drames petits ou grands et l'occasion de scènes plus intimistes ou plus triviales, leurs opinions pourront inciter au roleplay et aussi bien produire une distance humoristique que d'horribles tragédies ou de grands moments de fierté («*Dis Monsieur, c'est vrai qu't'es un héros ?*») et apporter au joueurs toutes sortes d'informations indirectes. Dans tous les univers, les sources d'informations «civiles» (médias, racontars de tavernes, témoignages de PNJ...) vous seront d'ailleurs très utiles pour résumer la situation aux joueurs, apporter un éclairage nouveau sur certains faits ou les avertir d'événements en cours.

Cartographie narrative

Parce qu'un conflit thématique dans un contexte riche donne des histoires relativement complexes, les lieux vont vous servir à organiser votre univers, à illustrer les ambiances et à matérialiser les situations. L'environnement devant alors être simultanément un décor, un terrain de jeu et le cadre sur lequel tendre la trame de votre campagne, il mérite donc qu'on lui prête une attention particulière lors de la préparation d'une campagne, en considérant tour à tour sa géographie, ses paysages et, surtout, ce qu'il va offrir de possibilités ludiques.

Dès la conception, l'espace va vous permettre de structurer votre campagne en créant, sous une forme plus ou moins géographique, **une carte des intrigues et des épreuves ludiques**⁴. Le plus simple est généralement de commencer par placer à distance les uns des autres quelques pôles d'attraction regroupant des accroches de scénario, les germes de votre conflit de fond, les ressources d'un des camps et ses principaux personnages, le tout installé dans un cadre évocateur du thème.

En particulier, il est extrêmement utile d'y établir quelques **lieux récurrents** qui vont placer sur la carte les PNJ réguliers et les principales fonctions ludiques (le siège de leurs employeurs, la taverne des bons tuyaux, le manoir du Patricien, l'astroport, le dispensaire du toubib «compréhensif»...) et donner à chacun un décor caractéristique, fixer ainsi des repères géographiques (que chaque nouvelle destination puisse être située par rapport aux endroits connus) et permettre aux PJ d'y prendre des habitudes, donc de s'approprier le contexte.

À partir de ces centres ludiques et narratifs, vous pourrez étaler des **zones cohérentes et des paysages typiques** où semer ensuite les enjeux ludiques (objectifs à conquérir, chemins à découvrir, notables à courtoiser, mystères à élucider...), séparés par des obstacles spécifiques. Employé avec assez d'abstraction pour que vos différents lieux forment plutôt **des nœuds diégétiques connectés par des trajectoires ludiques** qu'une stricte topographie physique, ce principe peut par ailleurs s'appliquer à n'importe quel contexte : les survivants d'une apocalypse recherchant de



4 : Si elles vous intéressent, ces notions de «terrain de jeu» thématique et de structuration de l'histoire par l'espace ont été plus amplement décrites dans les articles «Porte, monstre, histoire» de notre n°2 et «Sandbox : le bac à sables mouvants» du n°5, toujours disponibles (pour le moment !).





ruines en déserts un havre sûr où s'établir, la concurrence perpétuelle des marchands parcourant les routes interstellaires, les flux d'informations et les forteresses virtuelles de la Matrice, les enquêtes menant d'indices en soupçons sur la piste des coupables... Suivant que vous vouliez alors offrir un maximum de liberté à vos joueurs ou instaurer une progression presque linéaire de l'histoire, vous n'aurez qu'à **multiplier les liaisons** d'un point vers les autres **ou les réduire à une poignée d'itinéraires balisés** pour exercer plus ou moins de contrôle sur l'enchaînement des épreuves et des événements. Gardez néanmoins à l'esprit que l'exploration, c'est-à-dire le déplacement comme moyen de découverte, est la principale interaction que la géographie puisse offrir à vos joueurs et que toute latitude que vous leur laisserez en la matière bénéficiera probablement à leur implication dans l'univers de jeu.

Et pour peu que vous prévoyiez un peu finement les mécanismes de circulation, les épreuves et les distances entre les différents lieux, vous pourrez influencer les déplacements et donc **rythmer le jeu**... Ainsi, un univers vaste mais «fluide» où l'on pourra circuler librement, communiquer facilement avec des gens variés et se procurer toutes sortes de matériels va probablement disperser un peu le jeu et l'histoire, mais va surtout donner aux personnages beaucoup plus de moyens et de liberté d'action. Inversement, installer ses intrigues dans un trou paumé aux options limitées, voire carrément en vase clos, va permettre nettement limiter les «digressions» de l'intrigue, accélérer les événements et donc concentrer la narration.

Vous pouvez encore éloigner les destinations pour ralentir la progression ou y insérer des intrigues intermédiaires, multiplier les obstacles si vous voulez mettre en valeur les enjeux spécifiques du voyage ou en faire presque un jeu en soi ; et si vous voulez accélérer l'histoire, il vous suffira de résumer les trajets ou de disposer vos lieux les uns à côté des autres.

En structurant ainsi l'espace à partir des principaux éléments narratifs et en établissant une cartographie plus ou moins concrète du terrain de jeu, votre cadre de campagne se constituera peu à peu selon le thème et la dynamique établis au départ. Par exemple, le thème classique

de la colonisation verrait la conquête des terres orientales partir du secteur ouest, rassemblant des villages rectilignes reliés par des routes bien nettes à la grande cité géométrique de la côte occidentale. Passé l'avant-poste des montagnes centrales qui serait le point focal de la colonisation, on s'aventurerait dans les jungles de l'est, parsemées de campements indigènes installés auprès des rivières ondulantes vers les pontons anarchiques du sanctuaire lacustre du Serpent-Dieu. Dans le secteur déjà civilisé, on emploierait son influence politique afin d'obtenir les moyens de s'aventurer dans la contrée sauvage, d'affronter ou d'amadouer les indigènes pour le contrôle des précieux lotus psychotropes : et voilà une campagne organisée dans l'espace.

Environnement expressif

Si les PNJ peuvent exprimer opinions et émotions, les décors sont de remarquables vecteurs d'*ambiance*, en particulier lorsqu'il s'agit de traduire une situation générale, l'empreinte de certaines personnalités, l'activité humaine ou les évolutions du contexte. Et dans notre préoccupation constante d'interactivité, il est essentiel que le cadre lui-même puisse «réagir» à l'histoire et donc se modifier au fil de la campagne, d'abord en reflétant le passage du temps : le cycle des moissons ou l'alternance jour/nuit sur la station spatiale, les lents progrès d'un chantier titanesque ou le programme des fêtes religieuses, les nouvelles de l'étranger ou les arrivages de marchandises, tout peut être prétexte à **donner vie à l'environnement**, à mettre en scène ses changements et son actualité. En la matière, le climat et donc le passage des saisons comme les intempéries sont peut-être le meilleur moyen de transformer les décors d'une manière à la fois très «sensitive» (le bruit du vent ou des badauds aux beaux jours, le flou du brouillard ou les lueurs du couchant, la neige poudreuse ou le goudron visqueux des grandes chaleurs, l'odeur des sous-bois après la pluie ou des pollens printaniers...) et éminemment symbolique, capable de traduire l'atmosphère des situations et d'accompagner les fluctuations du récit.

Ce principe est spécialement pertinent lorsque **le cadre évolue en réponse aux événements**, et en particulier aux actions des joueurs : les

tâches de sang de leur précédent combat intrustées dans le parquet du grand hall, les fanions et cocardes couvrant la ville pour le couronnement de leur mécène ou la végétation envahissant la piste depuis qu'ils ont renoncé à commercer avec les tribus du nord. Plus encore, donner aux PJ les moyens de *modeler* leur environnement, de laisser leur marque sur les monuments, de boucher le puits démoniaque, de défricher la forêt, d'y construire des structures ou de raser le fortin ennemi va énormément favoriser l'immersion des joueurs dans l'univers et leur implication dans le récit.

Parc d'attractions

Si vous êtes prêts à flirter avec le *sandbox* et le jeu de fief⁵, l'interaction avec l'environnement peut aussi prendre la forme d'un coffre à jouets à l'échelle du contexte, en y disséminant plus que des ressources ou des objectifs : des ressorts ludiques.

Chacun de ces «jouets» va en fait représenter **un double enjeu, à la fois épreuve et moyen d'action**. En effet, il faudra d'abord se l'approprier, donc sans doute le localiser (par l'exploration ou en découvrant des informations à son sujet) et y accéder malgré les obstacles, probablement l'arracher à l'ennemi ou en vaincre les dangers propres (codes d'activation, pièges, instabilité...), étudier et comprendre son fonctionnement pour, enfin, en prendre les commandes. Alors seulement les joueurs pourront l'utiliser et en tirer de nouveaux pouvoirs, peut-être faire pencher le conflit en leur faveur ou carrément modifier le contexte (et remodeler le décor !)... jusqu'à ce que de nouvelles difficultés surgissent.

Imaginez par exemple un cairn ancien et source d'une grande magie, redécouvert à l'occasion d'une guerre occulte entre magiciens hermétiques et infâmes démonistes : tout un chapitre de votre campagne pourra alors concerner la prise du site mégalithique aux séides démoniaques, la traduction d'anciennes inscriptions pour le remettre en état, l'apprentissage de son maniement, le réveil soudain de son esprit-gardien et son apprivoisement... avant d'enfin canaliser son pouvoir pour prendre un avantage décisif sur l'adversaire. Mais ce pourrait aussi bien être une arme galactique, l'amitié volatile d'une bande de truands, une drogue de com-

bat ou un précieux gisement de minerai en territoire hostile. Et lorsque les joueurs auront bien profité de leur joujou, il sera temps d'en exploiter les conséquences et d'introduire de nouveaux défis : une subite perte de contrôle, des effets secondaires inquiétants, la convoitise grandissante de leurs alliés (le «syndrome Boromir» ?) ou le retour d'un «propriétaire légitime».

Si ses capacités sont assez remarquables, son fonctionnement assez amusant, cohérent avec le thème de la campagne et qu'il génère assez d'intrigues, vous pouvez même baser toute une campagne sur un seul jouet : un navire révolutionnaire et son vaillant équipage permettant aux joueurs d'explorer l'archipel mystérieux au-delà de la Mer des Tempêtes, un super-ordinateur capable de signaler les crimes avant qu'ils ne soient commis mais dont l'intelligence risque perpétuellement d'échapper à ses créateurs...

Il est à signaler d'ailleurs que, si l'on a le souci de la cohérence, plus un outil ludique sera puissant, plus il attirera les ambitieux, plus son contrôle sera probablement difficile, ses origines intrigantes et ses effets potentiellement «dramatiques» (dans tous les sens du terme).

NAVIGATION NARRATIVE

À ce stade, vous aurez constitué une thématique «conflictuelle», une direction scénaristique globale née du conflit lui-même et/ou de la stratégie générale des antagonistes et un contexte à la fois géographique, émotif et ludique où mettre en scène vos intrigues. L'ensemble devrait déjà générer de multiples interactions, reste à introduire les PJ, à structurer (tout de même) votre narration et à gérer tout ce bordel *sur la durée*⁶.

Choisir un cap

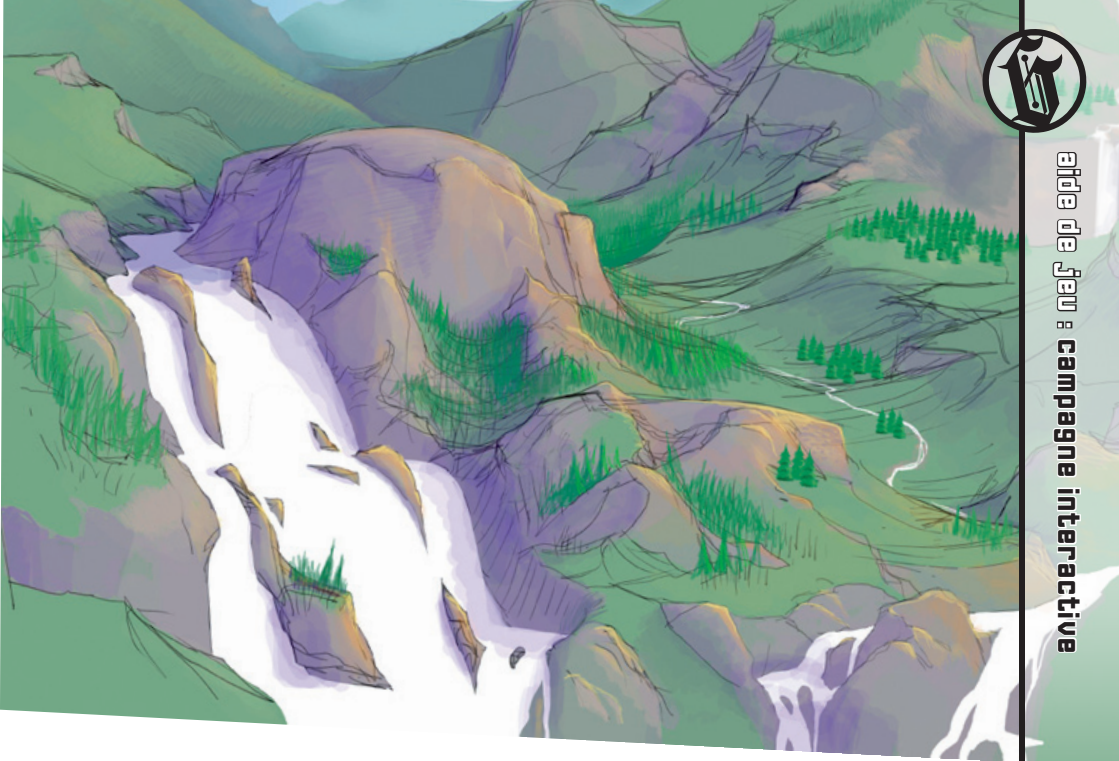
D'abord, vous gagnerez toujours à établir clairement, pour vous-mêmes, une note d'intention narrative qui vous permettra par la suite de conserver une direction claire, fut-elle un peu souple, dans laquelle pousser vos joueurs et votre campagne. Elle peut être aussi courte que «*Ça tournera au tragique.*», intégrer un pro-



5 : Le «jeu de fief» consiste à mettre les joueurs à la tête d'une organisation ou d'un territoire, et fera l'objet d'un prochain article de notre rubrique...

6 : Si nous résumons ici les principes essentiels, vous trouverez de plus amples informations concernant les structures narratives et l'écriture rôliste dans «La Cuisine Scénaristique», publiée cet été dans notre premier hors-série : pas cher non plus, tout plein d'excellents scénarios.





nostic quant à l'issue du conflit (qui va gagner, à quel prix, après quelles modifications du contexte), programmer des situations (jouer le siège de la capitale, le procès du parrain) sans en déterminer l'issue, planifier à peu près le nombre d'épisodes ou englober des objectifs prédéfinis pour l'ensemble des personnages, chacune des factions et des intrigues à l'oeuvre. Mais puisque une campagne interactive va se construire avec les joueurs, **évit**ez de **fixer trop de choses à l'avance**, au risque de figer la narration et de brider votre groupe.

Sur cette base, vous allez tout de même pouvoir écrire de véritables scénarios, pour peu que vous y laissiez de la place pour les futurs choix des joueurs et que vous ne prépariez vos parties qu'en proportion de l'avancée du jeu. Notamment, votre direction scénaristique générale va vous permettre de décider **vers quel genre de dénouement pointera votre histoire** : va-t-elle profondément changer l'univers ou rétablir finalement le *statu quo*, allez-vous attiser le conflit jusqu'à une grande bataille finale, suivrez-vous quoi qu'il arrive les protagonistes jusqu'à leur fin (leur mort, leur retraite) ou comptez-vous circonscrire votre

campagne à un point focal particulier (les chroniques de la conquête spatiale, le destin d'un personnage symbolique, la fin d'un règne...) ? Quand vous connaîtrez à peu près la destination finale de votre récit, il sera temps d'en concevoir le début...

Lancement

Lors de la création d'une campagne, le tout premier épisode devrait focaliser l'essentiel de vos efforts scénaristiques car il va devoir présenter successivement les personnages, l'univers, le genre du récit, souligner leur degré de liberté⁷ et les principaux enjeux qui sous-tendront toute la suite, puis imprimer un puissant élan à votre groupe pour les expédier efficacement à l'aventure. Les protagonistes, en particulier, méritent d'être liés le plus possible au contexte narratif dès leur création et d'intégrer chacun des objectifs individuels ou des problématiques cohérentes avec la thématique générale qui puissent les impliquer dans le conflit⁸. Si vous comptez jouer longtemps, il peut vraiment valoir le coup de proposer une introduction personnelle à chaque PJ, qui ex-



7 : Car la véritable interactivité est assez rare en JdR pour mériter d'être soulignée comme un principe de jeu assumé, et pour laisser ensuite aux joueurs le temps de s'en convaincre et de la prendre en main.

8 (voir note page suivante)



8 : Le plus simple est souvent de guider la création de personnage à partir du cadre de jeu ou, inversement, de concevoir les PJ avant de développer l'intrigue principale : vous proposez d'abord un thème de campagne à vos joueurs, puis ils créent leurs perso et



Naviguer à vue

À partir de là, vos épisodes vont donc plus ou moins régulièrement alterner des phases scriptées, des choix et des séquences véritablement «ouvertes». Les segments scénarisés seront souvent les plus rythmés et les plus intenses en terme d'action (parce que les plus préparés), ils serviront souvent de piste d'accélération au récit, enchaînant les péripéties et accumulant de la tension dramatique pour amener les «nœuds dramatiques majeurs». Ces nœuds sont les quelques passages absolument obligés de l'intrigue, formés par les événements principaux réorientant la course de l'histoire et qui, dans le cas de notre narration interactive, devraient souvent se conclure sur de nouveaux choix aux options plus ou moins limitées (s'impliquer d'avantage ou éviter les ennuis, poursuivre vers l'une des quelques destinations proposées, s'allier à l'un des camps...). Ce n'est que lorsque la situation permettra aux joueurs de prendre pleinement l'initiative qu'interviendront les phases d'ouverture les plus larges, invitant les joueurs à déterminer leurs objectifs, à se consacrer pour un temps à leurs propres projets ou à mettre en oeuvre les stratégies qu'ils auront conçues.

C'est là qu'il faut savoir doser ses préparatifs. Si vous devriez notamment pouvoir anticiper à peu près la prochaine étape de chacune des alternatives offertes aux joueurs, gardez-vous bien de les détailler avant qu'ils n'aient pris une décision. Le mieux est encore de **finir vos séances sur l'instant du choix** pour que, d'ici la prochaine partie, vous puissiez effectivement développer l'option qu'ils auront retenue. De même, il est possible de concevoir deux ou trois épisodes d'avance tant que les personnages continuent dans la droite ligne de l'intrigue principale, mais c'est lorsque les choix des joueurs les éloigneront du «fil rouge» de la campagne que les incertitudes vont se multiplier.

La meilleure méthode reste donc d'établir un déroulement «prévisionnel» de l'histoire sous la forme de quelques notes préparatoires, mais de n'enrichir le contenu des futurs épisodes qu'au fur et à mesure du jeu, en proportion de leur proximité avec la trame prévue et donc de leur probabilité de se produire. Ainsi, si vous

mettez en scène un voyage, l'itinéraire le plus direct devrait être le plus détaillé, les détours, les villages excentrés et les chemins de traverse étant de moins en moins définis à mesure qu'ils s'écartent de la route principale. Le principe s'applique pareillement aux épreuves ludiques, aux personnages secondaires et à tous les éléments du jeu, qui ne seront donc détaillés d'avance que s'ils sont au centre de la campagne, et se contenteront sinon d'être improvisés à mesure que les joueurs s'en approcheront...

Composants scénaristiques

Dès lors qu'il ouvre largement son scénario à l'influence des joueurs, un MJ ne peut plus vraiment contrôler l'enchaînement des événements et l'écoulement de l'histoire. Mais, tout en partageant le pouvoir narratif avec les joueurs, il peut par contre efficacement préparer toutes sortes d'outils et de composants ludiques et narratifs : du matériel scénaristique capable de nourrir les parties pour produire des situations dramatiques et des défis ludiques d'une part, d'autre part des instruments pour pousser le cours de l'histoire dans la direction établie au départ et l'empêcher de se disperser. Il n'est alors plus le seul conducteur d'une campagne roulant sur des rails, mais le machiniste et l'animateur d'un jeu de narration collectif.

De ce point de vue, une fois établis le thème et la note d'intention, presque tous les autres éléments de l'histoire peuvent être conçus et préparés de manière indépendante car **modulaire**, leur enfilade sur le fil du récit ne se faisant qu'ensuite, lors de la partie, en fonction de la progression des événements et des choix des joueurs. Si par exemple vous menez une enquête dans la République de Florence, vous n'avez pas besoin d'en forcer tout le déroulement pour déterminer que, passés l'introduction et l'événement déclencheur (programmés), les joueurs vont épier au coin des monuments, qu'il y aura une poursuite en carrosse (sur la route en lacet ou dans les rues étroites des bas-quartiers), une escarmouche sanglante contre des spadassins (dans l'ombre des arcades ou derrière une église), une ravissante espionne vénitienne (qui les aidera peut-être si l'un d'eux la séduit)... jusqu'à la

alors seulement vous échauffez une intrigue qui puisse les lier tous au conflit de fond. Dans tous les cas, les protagonistes et l'histoire seront d'autant plus cohérents que leur élaboration sera, déjà, un processus commun et participatif. Décider tous ensemble des thèmes, de la direction narrative et du cadre de jeu peut ainsi être extrêmement fructueux sans nécessiter du tout de déflorer les futures intrigues.

confrontation finale avec le cardinal machiavélique (largement scriptée). Vous pouvez de même élaborer des décors et des intrigues secondaires, des obstacles et des épreuves, des scènes de genre et de purs éléments d'ambiance, des tronçons de dialogue et des bases de descriptions (le duelliste au regard triste, une fresque de Michel-Ange, la sérénade au balcon fleuri de la vénitienne...), en les développant là encore selon leur «probabilité de servir» (qui dépend en partie de votre envie de les faire apparaître, avouons-le).

Votre cartoucière scénaristique ainsi remplie d'avance, vous emploierez vos munitions où et quand vous le voudrez pour créer l'émotion, faire monter la tension ou relancer l'intrigue en comptant sur le thème pour assurer la cohérence et sur votre note d'intention pour maintenir le cap narratif, les nécessaires moments d'improvisation étant d'autant plus faciles à gérer qu'ils auront été «juste assez» préparés. Mais pour maintenir la cohésion de nombreux éléments à l'échelle d'une campagne, quelques outils supplémentaires vous seront d'une aide précieuse...

Un attracteur sera un motif et un objectif récurrent dans votre histoire, capable de motiver les PJ et de les attirer à l'aventure chaque fois que vous aurez besoin de relancer l'action. Par exemple, «*la caverne au trésor de Barbenoire*» tractera par à-coups votre campagne de pirates, un nouvel indice sur son emplacement apparaissant ou un vieux corsaire leur rappelant toutes les merveilles qu'elle est sensée contenir (y compris la boussole enchantée et l'élixir des sirènes dont ils auraient déjà besoin) si vos flibustiers commencent à se demander ce qu'ils étaient venus faire aux Caraïbes. En fait, chaque fois que vous en aurez besoin, leur fiancée sera enlevée contre rançon ou un traître tentera de voler leur fragment de la carte et l'attracteur exercera sur les protagonistes sa force d'attraction. Si en plus «Barbenoire» rôde toujours dans le coin avec son équipage-vaudou et qu'ils forment carrément l'enjeu principal de la campagne, le trésor ramènera également les PJ vers le grand méchant et l'intrigue principale.

Pour que votre campagne ne parte pas dans tous les sens, il doit également y avoir des li-

mites. À l'inverse des attracteurs, **les défecteurs** sont des barrières bordant l'histoire pour renvoyer les joueurs vers l'intrigue principale lorsqu'ils ont tendance à sortir du cadre de jeu. Et pour que même la barrière ne soit pas «frustrante» mais «intéressante», il faut qu'elle soit dramatique et typique du genre narratif : par exemple, elle ne doit pas empêcher une tentative comme «parler de la guerre secrète à la presse» mais la *faire échouer* d'une manière dramatique, voire spectaculaire, qui va encore faire monter la tension lorsque le journaliste qu'ils auront contacté brûlera sous leurs yeux dans l'explosion de sa voiture avec les documents, réaffirmant la nécessité de la discrétion et la puissance des conjurés... tout en amenant quelques nouveaux indices sur les hommes de main de la conspiration. De même, la destination que vous n'avez pas encore préparée n'est pas bêtement inaccessible, mais la route en est tenue par les troupes du Grand Khan et ne redeviendra justement praticable que lorsque les PJ auront résolu l'intrigue diplomatique en cours.

Un défecteur n'est donc pas un mur de briques barrant la route mais le rail de sécurité dans un virage : il vous empêche de déraiper complètement en vous remettant dans la bonne direction après une petite courbe et une grande gerbe d'étincelles.

Au final, vos travaux préparatoires devraient former une grande esquisse, pleine de détails exploitables mais largement inachevée : un contexte cohérent avec le conflit global, une arborescence narrative qui s'amincit en s'éloignant de l'intrigue principale, des antagonistes et toute une population de PNJ, des ressorts ludiques à double-enjeu, des morceaux de descriptions et des cartouches narratives, des attracteurs, des défecteurs... Tout un matériel brut, entre le coffre à jouets et la boîte à outils, unifié par la thématique et globalement pointé dans une direction narrative déterminée mais qui ne prendra vraiment sens que lorsque vos petits camarades viendront jouer avec vous. Parce que c'est là, autour de la table, que se situe la véritable interactivité.





Ce scénario est une aventure générique de science-fiction. Il pourra être adapté à plusieurs systèmes et/ou univers existants dans le commerce (**Fading Suns**, **Metal Adventures** ou **Mahamoth** par exemple) ou bien même être joué en one-shot avec un système minimal. En effet, il est essentiellement composé d'une galerie de PNJ avec lesquels les joueurs vont interagir. Outre les paragraphes d'introduction et le Grand Secret, tout le scénario repose sur la présentation de ces PNJ, de leurs motivations, leurs capacités et leur manière d'être.

Cette aventure est bien entendu destinée à un MJ assez solide qui aura le temps de s'imprégner des différents personnages et de leurs aspirations. Sa préparation peut donc être assez longue. Cette histoire est plus facilement jouable avec un faible nombre de joueurs, du fait des interactions avec les figurants (ça fait toujours bizarre, les tentatives de baratin avec cinq inconnus qui débarquent dans une chambre de bonne, non ?).

FALLEN ANGELS

UNE COLONIE PERDUE ATTIRE L'ATTENTION CAR DE NOMBREUX ÉVÉNEMENTS ÉTRANGES S'Y DÉROULENT. POUR DÉMÊLER LE VRAI DU FAUX PARMIS LES COLONS, LES AVENTURIERS DEVRONT GARDER LA TÊTE FROIDE ET LES YEUX GRANDS OUVERTS POUR COMPRENDRE CE QUI S'Y PASSE.

INTRODUCTION

Il s'est passé un événement déclencheur sur Valerio-244 (plus de nouvelles des colons, leurs produits d'exploitation sont bizarres ou d'une qualité inattendue) et les joueurs débarquent pour découvrir le pourquoi du comment. On peut éventuellement lorgner du côté d'Asimov et de Philipp K. Dick, de *Solaris*, des *Chroniques Riddick* ou à la rigueur du film *Doom* pour y piocher de l'inspiration.

L'accroche la plus évidente est que les expéditions de minerais qui proviennent de la colonie minière ne correspondent pas du tout, en termes de qualité et de quantité, aux prévisions. Après avoir éliminé une possible fraude du transporteur, le conglomerat minier en place charge les joueurs d'enquêter sur place. Une autre accroche possible est que plusieurs rumeurs concordantes indiquent que des artefacts aliens auraient été découverts sur Va-

lerio-244. Un colon non identifié aurait même pris contact avec des receleurs pour en écouler. Les aventuriers pourraient alors intervenir pour tirer au clair cette information, pour le compte d'une agence gouvernementale (en charge de la culture, de la diplomatie avec les races extraterrestres ou tout simplement pour en assurer un recouvrement) ou de la mafia (qui compte bien s'approprier ces reliques inestimables sans passer par un intermédiaire local).

LE GRAND SECRET

La Colonie Valerio-244 a certes été colonisée par l'espèce humaine, mais elle a auparavant été le berceau d'une espèce extraterrestre restée inconnue jusqu'à ce jour. Puisqu'elle est inconnue, elle n'a pas de nom, mais lorsqu'elle sera identifiée par des scientifiques audacieux après ce scénario, il est très probable qu'ils soient nommés les Ubiks.

Si vous m'avez bien lu, vous aurez aussi compris que les personnages seront infectés peu après le début de leur séjour sur Valerio-244. Par conséquent, au bout d'un certain laps de temps (que le MJ décidera de manière dramatiquement appropriée), ils vont commencer à développer leurs propres hallucinations. Prenez donc bien

L'aspiration principale de Zeeno est donc la réussite financière de la colonie. Il peut espérer être tombé sur une excellente colonie productrice de terres rares, ou bien convoiter un monopole local sur certains métaux, voire espérer secrètement découvrir pendant les forages des reliques d'une espèce extraterrestre éteinte. Cette dernière option est certainement la plus baroque et la plus difficile à mettre en œuvre, car les hallucinations de Zeeno seront très fa-





cilement percées à jour par les joueurs un peu trop curieux. Sinon, Zeeno peut se convaincre aisément de l'exceptionnelle qualité des métaux extraits par la colonie (il suffit d'entretenir une illusion financière sur les résultats d'exploitation), ce d'autant plus naturellement que les hallucinations de Nissabelle Talleyr et d'Ali Worms concourent à cette illusion. Quardangle se méfie vaguement de Falsaw, bien que les deux hommes aient des aspirations très proches et que Zeeno pense pouvoir corrompre le responsable de la sécurité si le besoin s'en faisait sentir.

Zeeno Quardangle est généralement bien perçu par l'ensemble des colons, car c'est un administrateur efficace, qu'il joue aussi le rôle de patriarche et de juge de paix au sein de la communauté et qu'il se montre très généreux avec ses employés. Il a certainement trop tendance à tout considérer sous l'angle financier, ce qui peut heurter les personnalités les moins matérialistes. En revanche, comme il paraît compétent et qu'il paie bien, la plupart des colons le respectent.

Si les joueurs tentent d'obtenir un levier vis-à-vis de Zeeno, cela se révélera extrêmement difficile : ses goûts sont simples, il est d'un caractère entier et possède peu de vices. Son principal regret est d'avoir raté ses nombreuses vies familiales. Il est possible que son

hallucination, une fois qu'il sera rassuré du succès commercial de Valerio-244, se déplace vers l'amour filial de ses enfants – ce qui sera certainement plus difficile à maintenir dans le cadre de la colonie.

ALI WORMS

Ali Worms agit comme l'intendant et le second de Zeeno Quardangle. C'est un administrateur dévoué, consciencieux et appliqué qui manque souvent d'imagination (ce qui est bien souvent un avantage dans son activité professionnelle). Il pourra servir aux joueurs comme source de renseignements sur le fonctionnement et les personnalités de Valerio-244, étant bien plus disponible que Zeeno.

Worms, le cinquième enfant d'une fratrie de huit rejetons d'une planète sans intérêt, cherche depuis longtemps la reconnaissance et l'appréciation de ses pairs. Pendant ses études, son assiduité était motivée par la reconnaissance potentielle de ses professeurs ainsi que celle des camarades les moins studieux lorsqu'il leur rendait service. Aujourd'hui, l'excellence qu'il met dans ses travaux quotidiens est uniquement motivée par la soif de remerciements.



De fait, les Ubiks provoquent chez lui l'illusion d'une pluie de compliments de la part de tous les autres colons, en particulier de Zeeno et de Hemmel. Il a même conçu l'idée que Sand Ripppo, dans une lettre imaginaire laissée derrière lui pour expliquer son geste, y avait glissé quelques phrases élogieuses à l'attention d'Ali. Les personnages qui souhaiteraient à mettre la main sur une telle lettre pourraient la chercher longtemps... De même, le moindre « merci » poli venant de la part des joueurs sera interprété comme un concert d'éloges qui le fera rosir de plaisir.

Par ailleurs, comme il cherche à obtenir la reconnaissance et l'admiration des autres colons, il aura tendance à les conforter dans leurs propres illusions. Il est donc un danger particulièrement important pour ces autres colons, qui trouveront en lui le témoin des mêmes événements. Il pourra au choix, avoir été un témoin du mariage secret de Nissabelle, avoir constaté de lui-même les mêmes artefacts aliens ou les mêmes comptes mirobolants que Zeeno, ou les mêmes comportements excessifs que Hemmel. En conséquence, il est aussi le personnage qui risque le plus de construire des illusions paradoxales entre les différentes hallucinations des autres colons... pour finir avec un cerveau en sérieux état de surchauffe. Cerise sur le gâteau cosmique, il est évident qu'il confortera de la même manière les hallucinations des joueurs, quelles qu'elles soient.

ROBERT FALSAW

Robert Falsaw est le responsable de la sécurité de la colonie. Salarié du consortium minier, il n'est pas un représentant de l'ordre gouvernemental. Policier, il le fut. Plus précisément, capitaine dans un commissariat d'une banlieue favorisée. Son penchant pour les femmes lui a coûté son poste, il a eu une relation avec l'épouse d'un notable de la ville. Cette relation découverte, il a dû présenter sa démission. A la recherche d'un poste tranquille, et bien rémunéré pour la fin de sa carrière, il a sauté sur cette opportunité.



Falsaw est un homme d'une cinquantaine d'années, grand et élancé, les cheveux grisonnants, et les yeux bleus, c'est ce que l'on peut appeler un bel homme. Toujours tiré à quatre épingles, c'est un homme qui est perpétuellement dans la séduction. Ayant choisi ce poste pour sa tranquillité et sa rémunération, Robert fait le minimum requis. Les altercations et le grabuge sont rares dans la colonie, et étant rémunéré en partie sur ses résultats, il n'hésite pas à présenter des statistiques truquées à Zeeno Quardangle. Les sabotages de Jack Wellkins ne faisant pas de victimes pour le moment, ils passent aux oubliettes. Le suicide de Sand ayant été classé comme tel, n'a pas plus que cela alerté Falsaw. Malheureusement, ses vieux démons reviennent à la surface. Il est de plus en plus attiré par Nissabelle Talley, et trouve n'importe quel prétexte pour se retrouver avec elle.

Robert est tout aussi contaminé que les autres membres de la colonie par les Ubiks, et son envie de tranquillité lui masque les problèmes de la colonie. Pour lui, tout grabuge aura une explication anodine, tout sabotage sera une panne innocente, tout meurtre aura tendance à s'expliquer par un accident ou un suicide. Lorsque les personnages commenceront à mettre la pagaïlle dans la colonie, il est certain qu'il les ignorera royalement.



Falsaw est sûrement l'un des PNJ que les personnages rencontreront rapidement. Il sera avenant et collaborera avec les PJ très facilement. Fier de la tranquillité de cette colonie, il ne cachera rien aux PJ car il n'a rien à cacher. Il mettra en avant son passé dans les forces de l'ordre pour se rapprocher des personnages si ces derniers sont des représentants de l'ordre. Il n'hésitera pas à passer du temps avec eux. Il fera tout pour camoufler les exactions de Jack en avançant des défaillances mécaniques ou des erreurs humaines. Si un personnage répond aux avances de Nissabelle Talleyr ou si celle-ci rend publique leur relation, ce dernier pourra être la victime d'un accident malencontreux.

JACK WELLKINS

Agent d'entretien extérieur, il a en charge la maintenance des infrastructures extérieures des bâtiments de la colonie. Cet emploi très physique et répétitif oblige Jack à travailler de nombreuses heures seul à l'extérieur en absence d'atmosphère. Il travaille 12 heures d'affilée et se repose 24h par la suite. Âgé d'une bonne quarantaine d'années, Wellkins est l'archétype même du mécano : peu soigné, mal rasé et légèrement bedonnant.



Jack souffre en fait d'un dédoublement de personnalité. Il a dû fuir la Terre, l'année dernière, après que son alter ego Erwan Mc Fine a tenté de tuer son supérieur hiérarchique alors qu'il travaillait sur une plate-forme de forage.

Jack et Erwan connaissent chacun l'existence de l'autre, mais Jack subit la domination d'Erwan. Lorsqu'Erwan prend l'ascendant, il devient une personne à part entière : voix, démarche et raisonnement sont totalement différents. Erwan peut alors se servir des souvenirs et des savoir-faire de Jack, alors que ce dernier ne garde que peu de souvenirs des actes d'Erwan.

Erwan Mac Fine se prend pour le leader d'un groupe d'éco-terroristes dont le but est d'empêcher toute exploitation des sols. Ces exploitations étant vues comme un crime contre Gaïa, la mère nourricière. Erwan sabote des machines et perturbe régulièrement l'extraction minière. Ses dernières actions n'ayant pas ralenti l'exploitation, ce dernier envisage des actions plus brutales.

Jack étant sous la personnalité dominée, elle est peu influencée par les Ubiks. Au pire, lorsqu'il répare les sabotages d'Erwan les perçoit-il comme des pannes normales. Erwan souffre beaucoup plus des hallucinations car il pense être le chef d'une organisation importante. Il interprète dès lors les propos des autres colons dans ce sens : certains comme Miroslav Watt et Sand Rippo faisant partie de son organisation, et d'autres étant des ennemis (Sigurd Hemmel, Zeeno Quardangle).

Les PJ pourront avoir des contacts avec Jack de différentes façons, soit lors d'une visite des installations où ils croiseront de façon régulière cet homme en scaphandre, soit s'ils enquêtent sur les divers sabotages. En effet, si Erwan en est l'auteur, c'est Jack qui, la plupart du temps, les répare. Erwan pourra aussi interpréter leur arrivée comme une menace en les confondant avec des agents gouvernementaux voulant mettre fin à son organisation.



MIROSLAV WATT

Miroslav est un homme à tout faire un peu simple. Présent sur la colonie pour atteindre les quotas de personnes handicapées dans les entreprises, il est principalement affecté à des tâches rudimentaires, utiles et multiformes, de la livraison des repas à des colons en convalescence à du bricolage en passant par la manutention. Il sera souvent là pour donner un coup de main si les personnages ont besoin d'aide – après tout, c'est sa fonction sur Valerio-244. Il est généralement bien apprécié de toute la colonie et il a rendu service à pratiquement tout le monde. Par conséquent, il peut facilement savoir où est telle personne ou ce qu'elle fait habituellement.

En revanche, il décevra les personnages qui voudront échanger avec lui sur des sujets sophistiqués ou obtenir des informations qui nécessitent de jongler avec plusieurs concepts à la fois. Sans être vraiment handicapé, il reste frustré dans ses raisonnements et n'a pas la capacité de concentration nécessaire pour appréhender des concepts trop abstraits – notamment tout ce qui a trait à la religion, aux mathématiques ou à l'artistique lui échappe en grande partie.

Il pourra souvent être vu avec Nissabelle Talleyr, Jack Wellkins ou Sigurd Hemmel, qui ont toujours besoin d'un coup de main dans leurs activités quotidiennes. Miroslav pourra se souvenir de Sand Rippo et regrette qu'il soit décédé. Il a bien compris que Sand était désespéré, mais il ne comprend pas qu'on puisse se suicider. Il préfère par conséquent parler d'un accident pour désigner le décès de Sand.

Chez lui, les Ubiks sont de peu de conséquence, car Miroslav n'aspire qu'à des choses triviales qui n'ont pas de répercussions sensibles. Il souhaite bien manger, aussi sa nourriture lui paraît-elle meilleure qu'elle n'est en réalité. Il aime bien dormir après une longue journée et son lit lui semble donc plus confortable que les standards de la colonie ne le sont. Ses hallucinations n'ont par conséquent pas d'interactions avec les autres individus et elles sont par conséquent indétectables. Quand les joueurs commenceront à douter de la réalité qui les entoure, le fait que Miroslav ne présente aucun symptôme de démence leur donnera du grain à moudre.

SIGURD HEMMEL

Officiellement, Sigurd est chargé du maintien opérationnel d'une partie des systèmes de survie automatisés (traitement des déchets, répartition de l'eau potable et de l'énergie, etc.) et il s'acquitte parfaitement de sa tâche. Il est généralement très apprécié des autres colons, du fait de son efficacité (aucun problème technique n'a été relevé pour ses activités) et de sa discrétion (il reste souvent dans son coin, respectueux de la vie privée des autres). En fait, personne ne sait vraiment d'où il vient ni quel est son passé. Ce qui est plutôt normal, car Sigurd est un alien...

Sigurd a pris l'apparence d'un être humain une cinquantaine d'années après que son espèce a identifié l'existence de la race humaine. Il est en mission de reconnaissance pour comprendre cette espèce et évaluer quels types de relations les deux espèces peuvent entretenir (association, guerre, etc.). Ils sont actuellement





Un MJ généreux fera de Sigurd le seul être vivant de Valerio-244 qui ne soit pas affecté par les Ubiks. Sigurd pourra même déjà avoir conclu lui-même à la cause des hallucinations des humains et il en profite pour identifier comment ces derniers réagissent face à un problème inédit. Pour un MJ plus retors, Sigurd sera un alien légèrement raciste, affecté par les Ubiks et qui sera donc la victime d'hallucinations qui conforteront tous ses préjugés concernant les êtres humains : tendance à la violence, avarice, individualisme forcené, etc. Il se peut aussi que Sigurd ait compris la dualité de personnalités de Wellkins / Mc Fine.

Sand Rippo est mort. C'est l'un des derniers colons à avoir intégré Valerio-244, ce qui lui a permis de comprendre pourquoi les autres colons étaient atteints de démence. Quand il a lui-même commencé à souffrir d'hallucinations (ses enfants, morts dans un accident de voiture sur une autre colonie, sont réapparus dans son habitation comme si de rien n'était), il s'est suicidé. Le médecin de la colonie qui

Il a déclaré mort a mis ce suicide sur un stress particulier qui peut affecter les colons qui changent trop souvent de monde. Toutes ses affaires personnelles sont sous clef et si les joueurs en prennent connaissance, ils pourront récupérer un carnet de notes qui indique que Sand était probablement fou (il remet en question la réalité du monde).

Outre le fait que son carnet de notes pourrait donner aux joueurs quelques indices lorsque le moment sera le bon, Sand Rippo a surtout programmé quelques robots pour assembler dans un recoin peu fréquenté de la colonie, une bombe nucléaire. Ces robots, comme les milliers d'autres qui interviennent dans Valerio-244, passent inaperçus pour la plupart des humains. Ils peuvent en toute impunité récupérer des câbles électriques, des sources d'énergies, des déchets radioactifs, etc. Néanmoins, la plupart des ingénieurs se rendent compte d'un nombre anormal de pannes (des systèmes sont volés) ou d'erreurs dans les stocks (il manque des matières premières). Les personnages auront donc l'occasion de détecter cette activité parallèle et de tomber sur l'héritage de Sand Rippo. Selon la tournure du scénario, les PJ pourront tenter d'interrompre cette construction ou de la favoriser pour anéantir la colonie et les Ubiks.





Nissabelle est une jeune ingénieure affectée à l'extraction du minerai sur Valerio-244. C'est son premier poste, qu'elle doit occuper pendant 5 années en contrepartie du paiement de ses études par un conglomérat minier. Elle est plutôt attirante, mais choisit habituellement de ne pas se mettre en valeur pour coller à son image de technicienne. Son ambition première est de faire bonne impression, afin d'obtenir une prochaine affectation sur une colonie plus valorisante. Les Ubiks créent donc chez elle l'illusion qu'elle est très appréciée pour son travail, alors que la plupart des colons ignorent ses qualités – voire l'ignorent totalement. Avec l'arrivée des personnages, elle gagnera pour

tant une nouvelle aspiration et une nouvelle opportunité de se créer une illusion. Elle va en effet avoir le béguin pour un des personnages. C'est un classique, bien entendu, mais la présence des Ubiks changera singulièrement la donne : Nissabelle sera convaincue que le personnage élu de son cœur et elle partagent des nuits torrides d'amours clandestines, voire qu'ils se marient secrètement après quelques jours passés sur Valerio-244. Nissabelle pourra alors feindre en public une attitude neutre envers ce personnage, et profiter des instants en tête à tête pour voler un baiser, le complimenter sur les exploits de la nuit précédente et lui donner un rendez-vous galant pour plus tard. Que le personnage décide de jouer le jeu (et de conforter Nissabelle dans son délire) ou qu'il soit authentiquement intéressé ou rendu paranoïaque (et que les Ubiks renforcent cette première impression), vous aurez de quoi utiliser ce ressort dramatique classique d'une manière plus originale.

La plupart des colons ne connaissent pas Nissabelle et ses activités. Les autres PNJ la connaissent en revanche très bien : elle rend régulièrement des comptes à Worms et présente des rapports d'exploitation à Quardangle, elle est fréquemment en relation avec Hemmel, et Wellkins pour le maintien en conditions opérationnelles des systèmes d'exploitation minière et demande souvent du soutien de la part de Miroslav Watt. Falsaw a depuis peu pris un intérêt personnel et appuyé envers Nissabelle, ce qu'elle n'a pas encore vraiment remarqué.





THE SHIELD

scénario necropolice

Ce scénario est destiné à être joué en campagne. Vous pouvez aisément y intercaler d'autres scénarios tout en profitant des différents protagonistes de l'histoire. Très inspiré de la série The Shield, il contient de nombreux spoilers. Pas mal d'éléments clés que les aficionados de la série reconnaîtront.

135

PILOT

Un nouveau conseiller pour la police vient de prendre ses fonctions à la mairie de Rio de Janeiro. Les élections locales sont dans un an et il compte profiter de ce tremplin pour se faire élire. Il exploite donc tous les filons politiques et fait intervenir la section Medium. Il y a peu, une unité spéciale de la police locale, le Punho (le Poing), a fait une descente et a perdu un de ses hommes durant l'opération. Cela serait presque une banalité si l'agent n'était pas infiltré récemment pour enquêter sur le Punho. Les PJ vont devoir prouver la culpabilité de l'équipe antidrogue dans ce crime, ainsi que d'éventuels liens avec des cartels. Pour couronner le tout, le milieu des narcotrafiquants colombien est en ébullition. Un wagon plein d'argent de leur drogue a disparu dans la banlieue de Rio. Du coup des tueurs débarquent en ville, mais pas seulement puisqu'un agent spécial colombien va profiter de l'enquête des PJ pour intégrer temporairement la section Medium.

OUR GANG

Les agents sont convoqués avec leur lieutenant respectif par la capitaine (ça peut être l'occasion de faire travailler des PJ sous les ordres de différents lieutenants ensemble). Dans la salle de réunion se trouve déjà le nouveau conseiller à la police de Rio David Aceves. Après une brève présentation, on leur transfère les fichiers de l'enquête ainsi que les dossiers de chaque policier concerné.

L'agent de la police des polices Corvos, a intégré le Punho il y a un mois. Lors d'une intervention pour saisir de la drogue dans une favela, il est mort d'une balle dans la tête. Aceves soupçonne l'équipe d'avoir percé sa couverture et de l'avoir assassiné. Corvos menait avait pour mission de mettre à jour les relations du Punho avec Armadillo Quintero, qui dirige un gang contrôlant le transport et la diffusion de drogue depuis la frontière colombienne.

DAVID ACEVES

David a une cinquantaine d'années, marié à Manuela et a une petite fille de 5 ans. Il a passé toute sa carrière dans la police de Rio (principalement derrière un bureau) et a gravi les échelons jusqu'au grade de capitaine, avant d'appartenir à diverses commissions anti-corruption et antidrogue, pour enfin intégrer un poste à la mairie suite à la mort de son prédécesseur. Ce dernier est décédé d'une crise cardiaque toute à fait classique, mais vous pouvez à créer le flou sur sa mort si vos PJ enquêtent sur Aceves.

Actuellement Aceves fait parti des stars locales, ayant son visage placardé dans les journaux et tabloïds, sans parler des interviews qu'il donne aisément à la télé. Il possède de nombreuses relations dans les médias et arrive à faire couvrir tout nouvel événement dont il peut tirer de la gloire. Son objectif est de faire tomber le Punho par tous les moyens, pour ensuite tirer à lui la couverture médiatique.

Au début de l'histoire Aceves n'est pas corrompu, mais plus l'enquête traîne en longueur, plus il est tenté d'accepter des pots de vins. L'un de ses plans est notamment de réhabiliter des parties de favelas en échange de votes et en ayant pour cela comme intermédiaire des gangs. À la suite de ça, tous les moyens seront bons pour obtenir ce qu'il veut.

Profil : Barateur

FOR 2, DEX 3, CON 3, INT 4, SAG 3, CHA 4

Compétences : Athlétisme 7, Fouille 12, Idée 9, Influence (Police) 16, Influence (Média) 10, Influence (Politique) 10, Langue (Brésilien) 9, Lire et écrire 10, Psychologie 10, Tir 8, Volonté 14.

Atouts : Chance 2, Questionnement poussé 1, Trahison 2.

DOSSIER NÉCROLOGIQUE DE CORVOS

Corvos a pris une balle de calibre 12 dans la pommette droite et est mort sur le coup. Les PJ ne peuvent avoir accès au corps que durant les 24 prochaines heures. Après il sera enterré religieusement avec tous les honneurs dus à un flic mort en service et donc son âme ne sera plus accessible. Le corps ne révèle rien de plus même avec les pouvoirs des PJ. Ses derniers instants de vie ont été dans le noir quasi complet et la balle est venue de la pénombre.

Le dossier sur la mort de Corvos établit que le tireur était dans la salle de bain et lui dans la pièce principale, ce qui coïncide avec les témoignages de l'équipe ou les éléments sur place (douille et cadavre du tireur présumé).

DRAGONSCHASERS

Aceves propose plusieurs approches indirectes pour l'investigation.

Si l'un des agents est un **Intello** on lui propose de se faire passer pour un contrôleur comptable. Il doit alors se rendre dans le service et passer ses journées à questionner les policiers sur leurs dépenses et vérifier les livres de comptes. Ce qui lui octroie une approche indirecte du Punho.

Pour un **Survivant**, on lui propose d'infiltrer l'un des gangs sur lequel le Punho enquête pour recueillir des éléments.

Un **Justicier** peut-être amené à entrer dans le service comme un flic et recueillir des informations sur les collègues du Punho.

Par ailleurs d'autres méthodes plus classiques sont envisageables comme la filature. La première étape est d'amasser indirectement le plus d'informations possible : sur la famille des flics, leur compte en banque ou encore leur dossier personnel (nombre d'affaires résolues et criminels relaxés faute de preuves, etc.). Mais enquêter sur des collègues, même de la police locale est mal perçu. Il faut donc opérer discrètement en continuant leurs affaires courantes en plus de celle-ci.





WHAT POWER IS

Le Punho est composé de quatre détectives attachés à la brigade des stupéfiants, menée par le capitaine Jorge Cavana. Il est le seul au courant de l'action menée par la Medium.

VICTOR "Vic" MAKE

Victor a 42 ans et presque vingt années de service en passant 10 ans à la criminelle. Il est le fondateur du Punho et a obtenu toutes les autorisations pour avoir une certaine autonomie aux Stup'. Il est marié depuis 14 ans à Corina qui est infirmière dans l'hôpital Adventista Silvestre. Sa fille a 13 ans et son petit garçon autiste en a 5. Il est obligé d'être scolarisé dans une école spécialisée.

États de service : Victor possède un dossier chargé de divers blâmes et actes de violence mineurs, mais a un excellent taux de réussite dans ses enquêtes et arrestations. Il est à la tête du Punho mais il doit en répondre à son capitaine. Il a fait y a peu il une demande pour utiliser le matériel réquisitionné pour travailler. Cette demande est étayée par la signature de Cavana et le fait que la brigade manque de moyens.

Compte en banque : Victor possède un compte commun avec sa femme qui frôle le niveau zéro avec un emprunt pour leur maison.

CONRADO « LEM » LEMANSKY

Conrado a 33 ans. Baraqué, grand et avec des cheveux blonds presque blancs, il ne dénote pas de ce que l'on peut imaginer de ses origines. C'est un homme solide qui a mené plusieurs opérations de police avec Make. Il est célibataire et semble dévoué corps et âme à la police... ou au Punho.

États de service : Lem est un flic au dossier exemplaire qui a appartenu à la brigade de la protection des mineurs. Il a demandé sa mutation à la création du Punho et les éléments psychologiques accessibles de son dossier montrent qu'il devenait trop sensible dans ses anciennes fonctions.

Compte en banque : les seuls éléments notables sont ses récents achats en pharmacie à Leblon : Amoxil, Flagyl et Mopral. Et deux consultations à l'hôpital.

VICTOR MAKE

Profil : Jusicier

Aspect : Agonie

FOR 4, DEX 4, CON 3, INT 3, SAG 2, CHA 3

Compétences : Bluff 12, Connaissance (Police) 10, Connaissance (Drogue) 8, Connaissance (Droit) 11, Esquive 7, Fouille 16, Intimidation 16, Influence (Police) 8, Influence (Gang) 12, Langue (Brésilien) 8, Lire et écrire 9, Muscle 16, Perception 12, Pilotage (Voiture) 12, Psychologie 9, Renseignements 10, Résistance 12, Tir 16, Volonté 10.

Atouts : Chance 2, Déformation corporelle 2, Flair 3, Pilote 2, Procédure 1, Sniper 1, Vision de mort 1.

CONRADO LEMANSKY

Profil : Brute

FOR 4, DEX 4, CON 2, INT 2, SAG 2, CHA 2

Compétences : Bluff 6, Connaissance (Drogue) 12, Connaissance (Police) 9, Esquive 10, Fouille 16, Influence (Police) 8, Influence (Orphelinat) 6, Intimidation 9, Muscle 14, Perception 10, Renseignements 14, Tir 16, Volonté 6.

Atouts : Corps à corps 1, Dépassement de soi 3, Gros bras 2.

DOSSIER MÉDICAL DE LEM

Le dossier est sous le sceau du secret médical. En se rendant à la pharmacie, en ayant des connaissances (*Soins au-dessus de 15*) ou faisant des recherches cela mène à la même conclusion : Lem a un ulcère. Son docteur à l'hôpital demande un mandat pour ouvrir le dossier aux agents, mais un PJ utilisant son atout *Entre deux mondes* peut se rendre compte que l'ulcère progresse et que Lem n'a pas plus de 4 mois à vivre.

REINALDO GARTOCKI

Profil :

FOR 2, DEX 4, CON 2, INT 4, SAG 4, CHA 2

Compétences : Bluff 12, Connaissance (Police) 10, Connaissance (Droque) 8, Fouille 16, Influence (Police) 10, Influence (Gang) 8, Lire et écrire 14, Perception 10, Psychologie 9, Renseignements 10, Technique (Électronique) 18, Technique (Informatique) 12, Tir 12, Volonté 10.

Atouts : Infatigable, Volonté de fer 2.

SILVANO VENDRELL

Profil :

FOR 2, DEX 4, CON 2, INT 2, SAG 4, CHA 3

Compétences : Bluff 16, Connaissance (Droque) 15, Diplomatie 14, Discrétion 14, Fouille 12, Intimidation 9, Influence (Police) 10, Influence (Gang) 12, Perception 14, Psychologie 12, Renseignements 12, Tir 14, Volonté 12.

Atouts : Questionnement poussé 2, Trahison 2.

REINALDO « REIN » GARTOCKI

Rein vient de fêter son quarantième anniversaire. Ni femme, ni enfant, sa vie se résume à ce qu'il peut être dans la brigade depuis qu'il a été le binôme de Vic pendant six mois. Issu des favelas de Sao Paolo, il a fait des études en électronique et après sa sortie de l'académie de police, il est venu s'installer à Rio où il s'est acheté un appartement à crédit dans Flamengo.

États de service : Reinaldo a commencé comme agent de circulation en ville avant de monter les échelons et de se retrouver chez les narcotiques où il rencontre Vic. Son dossier

mentionne aussi des spécialités en informatique et électronique qu'il a validées par des diplômes en cours du soir. Talents qu'il a mis à profit dans de nombreuses investigations.

Compte en banque : son compte flirte en permanence avec le zéro à cause de ses crédits de voiture et d'appartement. On peut noter par certains paiements, qu'il aime bien les bars de Botafogo le soir venu.

SILVANO VENDRELL

Silvano vient de la police des mœurs et a rejoint le Punho pour retrouver le collègue avec lequel il a fait ses classes : Victor. Il a 38 ans bien que la photo du dossier laisse en paraître plus. Il est issu de la classe moyenne de Rio de Janeiro et n'a rien d'exceptionnel dans son dossier.

États de service : le dossier ne stipule qu'un seul blâme pour insubordination, une entrée dans le service de communication de la police avant de rejoindre les mœurs, puis les stupéfiants. Il vient de stipuler à son administration une date de mariage (dans 3 mois) avec Mara Sevel, qui est vendeuse dans l'immobilier.

Compte en banque : une étude dévoile qu'il dépense peu d'argent, voire trop peu, ce qui laisse penser qu'il y a des mouvements en liquide. Il n'y a néanmoins rien d'illégal.

MONEY SHOT

Les agents peuvent aborder l'enquête comme ils l'entendent, mais au bout de trois jours, un nouvel élément apparaît : l'agent Claudia Rolines. Arrivée incognito au Brésil, cet agent spécial colombien est sur la piste d'un wagon de billets qui a été volé aux FARC dans la banlieue de Rio.

Sa mission officielle est de pister les FARC arrivés en ville pour trouver le wagon. Ils sont remontés jusqu'à l'implication d'un membre d'une unité spéciale nommée Punho. Rolines tente d'obtenir des informations sur ces flics véreux afin d'arrêter les dits FARC et pourquoi pas en plus récupérer l'argent. Le pactole est évidemment sujet à discussions de juridiction internationales pour savoir quelle administration en a la charge.



**AGENT CLAUDIA ROLINES**

L'agent Rolines travaille surtout pour son père Guillermo Beltran, un des chefs du FARC. Son dossier mentionne qu'elle n'a pas de père connu, mais Guillermo a toujours veillé sur elle de très loin. Sa fille adorée a intégré la police et depuis lors, elle sert de taupe pour les FARC. Devenue spécialiste de ce que l'on nomme la Branche blanche des FARC, elle est libre de ses mouvements. De temps à autre elle emprisonne des FARC supprimant ainsi des opposants de son père dans l'organisation.

Si les PJ venaient à se poser des questions sur son dossier de flic, ils peuvent ainsi contacter ses supérieurs en Colombie et se trouver face à un agent irréprochable. Mais Rolines n'est pas simplement une infiltrée, c'est une femme qui sait jouer de ses charmes pour obtenir ce qu'elle veut. Cependant, si le jeu de séduction arrive à son terme et qu'un flic espère plus, elle lui souligne que cela ne serait pas raisonnable pour les relations inter-services pendant la durée de l'enquête. Elle sait parfaitement souffler le chaud et froid. Sa mission première est de récupérer les millions de son père et de liquider ou faire éliminer ceux qui ont fait ça. Sa dernière piste remonte au Punho, mais elle manque d'éléments sur eux.

Profil : Survivant

FOR 2, DEX 3, CON 3, INT 4, SAG 3, CHA 5

Compétences : Acrobatie 7, Athlétisme 7, Bluff 15, Escamotage 8, Esquive 10, Fouille 12, Idée 9, Influence (Police colombienne) 6, Influence (FARC) 8, Langue (Brésilien) 6, Langue (espagnol) 9, Lire et écrire 10, Perception 16, Pilotage (Voiture) 14, Pilotage (Hélicoptère) 8, Psychologie 6, Tir 14, Renseignement 7, Volonté 18.

Atouts : Chance 1, Code urbain 2, Coup de main 3, Double identité 2.

CAPITAINE JORGE CAVANA

Le capitaine est un homme d'une cinquantaine d'années, noir de peau et faisant un mètre quatre-vingt-dix pour 140 kg. Mais en dehors de sa corpulence c'est aussi un paranoïaque. Son jeu préféré est de tester la résistance mentale des flics afin de savoir qui est solide pour le terrain. Pour cela, il est toujours armé... d'un paquet de chewing-gum. La méthode est d'en offrir un et si l'agent refuse ce n'est pas grave, il fait comme si de rien n'était et de garde la main tendue avec le paquet pour qu'il se serve. Si le flic en prend un, il est considéré comme trop faible pour infiltrer les gangs. Les dernières investigations sur Vic et sa bande ont été un échec et il s'en veut d'avoir fait infiltrer Corvos. De plus, comme le Punho donne des résultats chiffrés à la direction de la police, rien n'était plus envisageable pour lui. Alors quand Aceves est arrivé, il en a profité pour le mettre au parfum dans l'espoir d'une intervention de sa part. Le capitaine peut être un bon soutien pour les PJ infiltrés, mais un peu de psychologie permet de savoir qu'il est en fait au bord de la crise de nerf et une altercation avec Vic, peut le faire craquer. Il en viendrait alors aux mains au risque de faire passer le Punho pour des victimes de harcèlement.

CAPITAINE JORGE CAVANA**Profil :** Justicier

FOR 4, DEX 2, CON 5, INT 3, SAG 3, CHA 3

Compétences : Bluff 14, Connaissance (Drogue) 8, Connaissance (Droit) 14, Connaissance (Police) 12, Fouille 12, Idée 14, Influence (Police) 12, Lire et écrire 12, Perception 14, Psychologie 10, Tir 10, Volonté 10.

Atouts : Flair 2, Points de vie 3, Procédure 3.



TROPHY

Une dizaine de jours après le début de l'enquête, Aceves se fait agresser. En bordure d'une favela (au choix du MJ), la police le trouve dans une maison en construction avec un cadavre. Lui est bien amoché, mais reste présentable devant les caméras. Si les personnages entretiennent de bonnes relations avec leurs Acolytes où s'ils ont des relations avec des médias un peu racoleurs, ils pourront arriver sur place juste avant l'interview qu'Aceves donnent aux TV, sinon ils la verront le soir même sur les écrans du JT.

VERSION OFFICIELLE POUR LES PJ : le conseiller devait rencontrer un indic sur place qui devait lui donner des éléments sur les agissements du Punho. Sur place, il y avait des Colombiens qui

l'ont questionné afin de savoir si leur wagon avait été enregistré dans les pièces à conviction de la police de Rio. Évidemment, il n'a rien dit et a profité d'un moment de relâchement du Colombien pour se saisir de son arme et le menacer. Il a tiré en légitime défense. Un bon jet de Psychologie permet de savoir qu'il ne dit pas toute la vérité.

LA VERSION COURTE POUR LES MÉDIAS : c'est un peu plus romancé puisqu'il dit qu'il était sur une affaire de corruption dont il ne peut bien sûr pas parler et qu'il s'est fait agresser. Il a ensuite tué son agresseur en légitime défense. Il pense donc qu'on lui a envoyé un homme de main pour l'intimider. Mais il est intraitable et incorruptible, donc un héros pour les médias.

CE QUI S'EST VÉRITABLEMENT PASSÉ : que ce soit par le biais du cadavre ou une enquête plus longue les PJ obtiennent à un moment donné la vérité. En fait, Aceves venait négocier le fait de faire voter une bonne moitié de la favela en sa faveur avec un groupe de dealers. Une promesse de réhabilitation de quartier devait les persuader. Mais les dealers ne voulant pas avoir les tueurs des FARC sur le dos, ils ont donc passé l'information à ces derniers qui sont venus voir ce que la police savait sur leur wagon. Par ailleurs, ce qu'Aceves cache c'est qu'un second colombien lui a mis un flingue sur la tempe pour obtenir une fellation, qu'il a filmée avec son portable. Le Colombien au portable a réussi à fuir avec l'enregistrement qui pourrait faire fureur lors des prochaines élections. Aceves n'a confiance en personne en plus de la honte du viol. Donc officiellement, il n'y a qu'un homme, mais qui sait ce que des PJ Medium peuvent obtenir d'un cadavre ?

À partir de cet instant, Aceves est sur le dos des Medium pour obtenir des résultats. Il est aussi invivable pour son entourage, à tel point que sa femme le met à la porte pour quelques jours. Aceves se promène alors avec son ancienne arme de service chargée et a la gâchette sensible.



**AGENT JULIAN AMORE**

L'agent Amore vient à peine de se marier et de sortir de l'académie de police. Son rêve est d'intégrer le Punho, une équipe bien plus compétente pour lui que la BOPE. Il a fait sa demande, mais elle est pour le moment sans suite. En fait, Vic l'a vu draguer dans un bar gay de la ville, et Vic... il n'aime pas les homosexuels. Mais il profite de l'espoir d'Amore pour blanchir son équipe. La version de Julian est donc qu'il a entendu des coups de feu et que lui et ensuite le Punho ont répondu. En fait, les premiers coups de feu ont été tirés par Vendrell de l'autre coté de la planque pour que les policiers ripostent. Julian peut être rencontré par un agent infiltré dans le service ; c'est un officier qui est exemplaire et peut être trop. En fait, Julian est tiraillé entre la vie voulue conformiste du catholique pratiquant qu'il est et son homosexualité. Il s'est marié pour les apparences mais fréquente certains clubs gays de temps à autre le soir.

BACK TO ONE

Le Colombien est retrouvé quelques jours plus tard, tué par une descente du Punho. Fait du hasard ? Presque. En fait l'équipe de choc protège son butin et un indic leur a dit que des tueurs colombiens venaient d'arriver en ville et cherchaient un gros magot qu'on leur avait volé. Comme les Colombiens avaient avec eux de la drogue, le Punho légitime une descente de police avec pour appui des gens de leur service, intégrant même en première ligne l'agent Amore. L'action est rapide et sur place il y a quatre Colombiens morts.

Pour donner une bonne image de la police, Aceves décide de mener une investigation sur cette opération afin d'être certain que les flics n'ont pas tiré les premiers. Il déclare cette enquête aux

médias une heure après l'assaut et sans prévenir les PJ ou Cavana. Mais, soutenu par son administration, on le laisse faire et il questionne ainsi tous les membres du Punho et l'agent Amore.

Il est possible à ce moment-là pour certains PJ de participer ou suivre les interrogatoires. Les témoignages se succèdent et Vic commence à provoquer son capitaine et Aceves qu'il a compris être de mèche pour le faire tomber. Cette courte enquête trouve sa fin quand Make passe dans la salle d'interrogatoire et fait des sous entendus sur le fait qu'il possède l'enregistrement du viol. L'affaire est enterrée et tout le Punho est blanchi.

POST PARTUM

Tout n'est pas rose dans le Punho. Avec plusieurs millions de cachés dans une remise proche de la gare de transit ferroviaire les tensions se font sentir. **Vendrell** a commencé à consommer de la cocaïne pour tenir le coup. Sa compagne qui a deviné qu'ils étaient riches lui met la pression pour qu'ils partent tous les deux avec l'argent, mais cela ne fait que le mettre en porte à faux vis-à-vis de sa loyauté envers son ami Vic.

De son côté, le stress du dernier interrogatoire est un formidable engrais pour l'ulcère de **Lem**. Il fait part de ses doutes à Vendrell et se demande s'il ne vaudrait mieux ne pas tout arrêter.

Rein tente de recoller les morceaux dans l'équipe qui s'engueule de plus en plus souvent, tout en prenant un peu plus le parti de Make.

Enfin, **Vic** a la tête un peu ailleurs depuis qu'il a appris que sa femme était enceinte et que leur prochain gamin serait aussi autiste. De quoi déboursier encore pas mal d'argent dans l'avenir. Mais il se demande aussi comment il va avouer à l'équipe qu'il a été obligé de prendre une partie de son argent pour payer l'école de son fils. Surtout que sa femme commence à poser des questions sur la provenance de cet argent.

Quand l'enquête commence à piétiner pour les PJ qui n'ont probablement peu ou pas d'éléments, l'affaire va reprendre. Lem décide de parler à son supérieur qui le met directe-

ment en contact avec la Medium. Lem avait décidé de brûler l'argent, mais les autres l'en ont empêché. Il a alors demandé du temps pour réfléchir, puis il a pris contact pour mettre un terme à l'histoire et calmer l'ulcère qui le ronge de plus en plus. Le soir du rendez-vous, il se fait filer par Vendrell. Ce dernier lui fait signe et une heure avant de rencontrer les PJ, Lem meurt assassiné par Vendrell qui lui balance une grenade dans la voiture.

Le lieu du crime est investi par la police qui ne trouve que des morceaux de corps. Vic arrive sur les lieux et est véritablement choqué par la mort de son ami. Les autres membres du Punho arrivent peu après et Vic déduit rapidement qui est le coupable. Il tente de l'agresser physiquement, mais est retenu par les autres flics sur place.

Tout le monde se sépare et le lendemain Vendrell décide dans un moment de folie d'en finir. Il tue sa femme et se suicide. Cette fois, Vic contacte les PJ pour raconter toute l'histoire en échange d'une complète immunité et, de son intégration à la Medium.

FAMILY MEETING

Les PJ découvrent que Vic est lui aussi un médium et qu'il est prêt à négocier la localisation de plusieurs millions issus de la drogue, ainsi que des informations de corruption sur Aceves et des FARC en échange d'un poste et de l'immunité. Le choix est difficile, mais ils n'ont normalement plus que cela pour boucler l'enquête. S'ils refusent, Vic se tait et l'enquête reste en état avant la mort de Make : il est tué quelques mois plus tard par les FARC. Le mieux dans ce cas-là est que les PJ l'apprennent par la femme de Vic en larmes avec trois enfants dont deux autistes...

S'ils acceptent, leur hiérarchie les met à contribution pour savoir quel poste donner au nouveau de la section. Vic, après signature des papiers officiels le couvrant, donne alors Rein, explique l'implication de tous les membres du Punho, comment Vendrell a tué Lem, com-

ment l'argent a été détruit la veille par ses soins et comment la police de la ville est assez mal payée pour être corrompue jusqu'à un conseiller qui veut payer des gangs pour pousser des favelas à voter. Pour étayer ce fait, il n'a que des preuves mineures, mais il possède en revanche une copie du viol d'Aceves qui peut détruire sa carrière politique s'il ne se retire pas.

Enfin, Vic donne la véritable identité de Rolines. Celle-ci est localisée à l'aéroport quand les PJ ont l'information et elle ne compte pas se faire arrêter si facilement. Le MJ peut orchestrer un grand final par une prise d'otages à l'aéroport avec Rolines secondée par 2d6 gangers.



Le MJ ne doit pas oublier les actions des PJ qui peuvent mener à une fin toute autre si, par exemple, ils mettent en place des écoutes (il faut des mandats pour cela) ou des filatures en place faisant en sorte que Lem ou Vendrell ne meure pas. Il ne faut pas non plus perdre de vue les protagonistes pouvant perturber l'enquête : Aceves et ses sautes d'humeur après son viol, Cavana s'il est poussé à bout et s'en prend à Vic ou encore si un PJ tombe totalement sous le charme de Rolines et l'aide à fuir...





[alt] = cops

143

[alt] C.O.P.S.



Ressortir vos vieux jeux et redécouvrir l'univers alors que vos joueurs le connaissent déjà par coeur. Voilà les deux préceptes de la rubrique [ALT]. Mais cette ligne éditoriale se prête-t-elle à un jeu comme **COPS** ? À cela, nous répondrons sans hésiter : oui. Pour les joueurs de la première édition, la campagne est finie et pourtant l'univers du jeu offre encore de nombreuses approches possibles pour profiter de sa richesse. Quoi qu'en disent vos COPS blasés qui ont déjà anéanti tous les gangs de LA et de ses environs. Pour les nouveaux venus, nous espérons aussi que ce [ALT] redonnera un coup de fouet à votre campagne, ne laissant pas le temps à vos livres de prendre la poussière, en attendant la réédition tant attendue des prochains suppléments !

Astiquez les chromes, patchez vos blousons et chargez vos flingues.

Dans ce [ALT] dédié, donc, à **COPS** (édité par **Oriflam**) nous vous proposons de jouer un gang de bikers. Comment créer votre propre chapitre ? Comment adapter les règles pour passer de l'autre côté de la loi ? Que peut-on jouer dans un tel contexte ? C'est ce que nous allons voir ensemble...



Créer son Club

*« Tout ce que je fais, je le fais pour le Club.
Sans vous, je n'existerais pas »*

*Président des Lost dans
Grand Theft Auto IV :
the Lost & Damned*

Afin de tout de suite impliquer vos joueurs, quoi de mieux que de leur faire créer leur propre Motorcycle Club (MC) ? Dans un premier temps, ils devront donc choisir leur place dans la hiérarchie, le nom de leur gang ou encore le trafic en cours. Seuls deux points ne pourront pas être modifiés : le nom du président du Club et le fait que ce club est sur le point de devenir un chapitre des Hell's Angels. En effet, il ne reste que quelques « épreuves » à passer pour prouver leur valeur et leur loyauté au célèbre gang de motards. Et ça tombe bien, nous nous servons de ces éléments pour lancer votre campagne.

par Vincent Ziec, Laurent Devernay
& Julien De Jaeger
illustrations de Julien De Jaeger





LE NOM

Pas la peine de s'étendre sur le sujet. Libre à vous de choisir le nom de votre MC. Par la suite, au cour de la campagne, quand les Hell's Angels incorporeront le MC comme chapitre à part entière, vos joueurs pourront choisir de garder ce nom ou alors adopter celui des Hell's Angels.

RIDE
FREE

Exemples de noms : The Lost, Sons of the Road, Angels of Chaos,...

LE RÔLE DE VOS JOUEURS

Dans chaque gang de bikers, il y a une hiérarchie bien définie. Chaque titre implique certaines obligations au sein du Club. Libre à vos joueurs de choisir leur place parmi les suivantes :

VICE-PRÉSIDENT (VP)

Le second du club. Il sera le bras droit et le conseiller privilégié du Président. En l'absence de ce dernier, il sera capable de prendre des décisions importantes pouvant faire basculer l'avenir du club. Mais toujours dans l'intérêt de tous, bien évidemment.

TRÉSORIER

Et ouais mon gars, t'as deviné : c'est celui qui gère l'argent. Loin d'être une simple fonction, être trésorier, c'est surtout un état d'esprit : on aime l'argent et on ne le dépense pas n'importe comment ! Par contre, peu importe la manière dont il rentre. Le trésorier ne se contente pas d'annoncer les mauvaises nouvelles, il trouve aussi des plans pour le bien du MC. Et il est aussi très doué en falsification pour pouvoir tenir deux livres de comptes. Celui pour le club, et celui pour les fouineurs.

LIEUTENANT / SECRÉTAIRE

C'est le mec social de l'équipe. On ne lui demande pas de prendre des grandes décisions

qui vont changer la vie de tout le monde mais d'en garder la trace. En plus, c'est souvent lui qui gère les contacts du MC et peut, parfois, faire office de porte-parole.

Ce sont les quatre membres décisionnaires du MC. À cela s'ajoutent d'autres fonctions plus ou moins officielles :

SERGENT D'ARMES

Le seul rôle officieux du club et pour cause : le sergent d'armes s'occupe de la sécurité du club. Ce qui peut l'amener bien souvent à se salir les mains. Il est de toutes les actions «viriles» menées par le MC, mais doit également s'assurer que personne au sein du club ne constitue une menace.

CHEF DE ROUTE

Il organise les trajets pris par le club, que ce soit lors des sorties officielles ou, et ce sont évidemment les plus risquées, officieuses. Il est donc chargé de la sécurité «sur la route» là où le Sergent d'Armes a un rôle plus global.

MÉCANO

Il peut dépanner un membre du Club si besoin en lui apportant une moto à un endroit voulu ou en lui indiquant un endroit où il pourra s'en procurer une facilement. Il est aussi, évidemment, le garant de la partie mécanique des motos du MC.

En fonction du nombre de vos joueurs, certains rôles ne seront pas choisis. Là encore, n'hésitez pas à créer les autres membres du club ensemble. L'objectif ici est de rapidement donner vie à votre MC et que chaque joueur tienne à ces PNJ comme à leur propre PJ. Oui, comme un vrai lien de fraternité en quelque sorte, c'est le but, après tout. Les membres du MC sont prêts à tout pour le Club et pour leurs frères, et, s'il peut y avoir des tensions ou des désaccords, cette cohésion doit être inconditionnelle.

En dehors des membres du Club, vous pouvez également définir d'autres PNJ. Des pions qui serviront à nourrir l'intrigue que nous vous proposons ensuite :

UN CONTACT DANS LA POLICE

En fonction du quartier où se trouve leur couverture (cf. plus bas), vos PJ peuvent prendre un contact dans la police. Un flic corrompu qui est vite devenu une source d'information importante. Mais comment ce lien s'est-il créé ? Le MC fait-il chanter le flic ? Le menace-t-il ? Ou est-ce simplement un flic grassement payé, avec qui ils ont développé des liens de sympathie ?

LE POLITICIEN

Vous avez toujours besoin d'un mec haut placé pour vous sortir des ennuis et il a toujours besoin de types pour faire le sale boulot. C'est un deal gagnant-gagnant, quoi.

RIDE
FREE

note : *par contre, ne prenez pas les deux. Si vos joueurs choisissent un contact parmi les flics, dans ce cas, utilisez le politicien pour leur mettre des bâtons dans les roues et inversement.*

UN PROSPECT

Votre club grandissant, il attire forcément son lot de prétendants. Et comme tout grand club, vous avez aussi vos prospects. Des apprentis qui feront le sale boulot (garder une planque dans le froid la nuit, transporter une petite amie hystérique, surveiller une chambre d'hôpital... rien de bien excitant, en somme) et qui subiront les pires outrages jusqu'à ce qu'ils deviennent membres à part entière et soient reconnus par leurs frères. Combien de prospects sont actuellement dans le club (nous vous en conseillons 2 maximum pour commencer) ? Sachant qu'un « apprentissage » dure un an, où en sont-ils dans leur phase d'intégration ? N'hésitez pas à développer un peu leur background et à leur ajouter un côté un peu gauche digne de tout bon stagiaire qui se respecte.

LES FOURNISSEURS (EN FONCTION DU TRAFIC CHOISI)

Armes, drogues, filles... ils ont ce qu'il vous faut et, à force, ils commencent à bien vous connaître. Ce n'est pas pour autant qu'ils vous apprécient. Et sauront-ils tenir leur langue s'ils se font prendre par un gang adverse ou les forces de l'ordre ?

LE REPENTI

Il est parti du MC mais file un coup de main de temps en temps (à contre-cœur ou parce que le bon vieux temps lui manque ?).

LE BOUC-ÉMISSAIRE

Il est tombé pour ses potes et va probablement finir sa vie en taule. Vous l'aidez, subvenez aux besoins de sa famille. De son côté, il fait ce qu'il peut, de l'intérieur, pour choper des infos. Ou éliminer des gêneurs.

LE TRAFIC

En tant que chapitre potentiel des Hell's Angels, le trafic auquel vos joueurs se consacreront devra avoir un lien avec ces derniers. Vous pouvez donc choisir parmi :

TRAFIC DE DROGUE : leur contact dans le milieu de la drogue intéresse les Hell's Angels. D'autant plus que ces derniers souhaitent s'implanter davantage dans le trafic de Venus08. Ce choix entraîne un conflit avec les Bandidos et autres gangs qui gangrènent L.A et qui vous « contraire » dans vos affaires.

PROSTITUTION : leur contact dans le milieu intéresse les Hell's Angels pour leur activité grandissante dans le porno.

TRAFIC D'ARMES : aussi risqué qu'enrichissant, le trafic d'armes est l'occasion d'avoir de nombreux contacts dans les différents gangs et d'avoir un poids, en tant que soutien, lors de certains conflits. Le choix de ce trafic entraîne un conflit avec la mafia Russe.

VOL DE VOITURES ET DE MOTOS : petits larcins. De quoi alimenter éventuellement le garage de vos joueurs en pièces détachées. Les méthodes de travail et la discrétion réputée de votre club intéressent fortement les Hell's Angels pour une unique raison : couper la manne financière des Bandidos en dynamitant leur studio de porno ou tout ce qui touche au deal de Venus08.





LA COUVERTURE

Quel business légal couvre le trafic de vos PJ ? À titre d'exemple, voici les plus courants dans le milieu des Hell's Angels (*Source : Gangsta Paradise p.42*) : garage, concession de motos (Harley Davidson), magasins de pièces détachées, des casses, des bars (dont la chaîne «*Two Wheels Stop*» et des salons de massage (notamment la chaîne «*Hotrod's Lounge*»).



LES COMPÉTENCES

Pourquoi réinventer la roue ? Surtout quand elle tourne parfaitement. Le système de jeu proposé par **COPS** nécessite simplement quelques réajustements afin d'adapter la mécanique pour passer de flic à hors la loi :

Pour commencer, restons simple : Instinct de flic devient instinct de criminel. Cette compétence sert à repérer une situation foireuse, lors d'une transaction ou autre (embuscade, flic infiltré, etc.)

Scène de crime reste scène de crime.

Restez dans l'idée de base de **COPS** : **Instinct de flic** sert à ressentir la situation actuelle et scène de crime sert à analyser les éléments matériels d'un fait passé.

Le fait de garder la compétence **Bureaucratie** a nourri quelques discussions au sein de la rédaction. Nous allons donc ici vous exposer la raison pour laquelle nous l'avons gardée : il y a de fortes chances que vos bikers aient déjà eu affaire aux forces de l'ordre, voire fait un peu de prison. De ce fait, ils connaissent un minimum les rouages du système. De plus, s'ils ont un contact dans la police, ils doivent avoir quelques connaissances pour savoir quoi lui demander.

Connaissance / Street Wise : connaître le milieu, les gens, les bandes... Reconnaître un patch, un tatouage, etc.

LES CONTACTS

Dans **COPS**, les contacts ont leur importance et sont souvent utilisés comme source d'informations ou comme soutien (dans la majorité des cas). Mais cette utilisation ne convient pas complètement pour un gang. En dehors de certains contacts qui se laisseront graisser la patte comme tout bon indic, la majorité des interactions entre vos PJ et leur interlocuteur se soldera par un accord. Un marché conclu où la parole du président (ou du vice-président) fait office de signature. Ce type de relation entre vos PJ et vos PNJ favorisera, en fonction de l'accord conclu, un contact au détriment d'un autre.

Pour symboliser ces relations variables, nous allons enrichir un peu le système de contact de **COPS**. Ainsi, vos PJ auront pour relations des PNJ (flic, politicien, etc.) et des entités (Mafia Russe, force de l'ordre, ATF, Gang Afro-américain, etc.). Chacun de ces contacts sera notifié d'une valeur allant de -3 à +3.

L'idée, est de déterminer pour les scènes-clés que vous allez faire jouer quelle relation la scène favorisera au détriment d'une autre. Ces valeurs de contact ne sont là qu'à titre indicatif pour le meneur, et permet de bénéficier de leviers sur lesquels vous appuyer pour nourrir vos parties en manque de rythme.

EXEMPLE :

Le MC de vos PJ a de grosses difficultés financières. Ils se sont juré de ne jamais faire de trafic de drogue, et pourtant, il faut bien l'admettre : dealer un peu leur ferait une rentrée d'argent rapide et facile.

Libre à vos joueurs de prendre la décision. Mais cela modifiera leur «table de contact» comme ci-dessous :

Cartel : +1 (le deal s'est conclu sous les meilleurs auspices - Vos joueurs pourront donc plus facilement solliciter leur aide en cas de besoin)

Triade et autres Gangs de Bikers : -1 (Le MC de vos PJ marche sur leurs plates bandes - Ces contacts peuvent donc commencer à le faire savoir en mettant des bâtons dans les roues de vos joueurs).

Vos contacts en début de partie.

Les valeurs sont volontairement faibles.
Votre MC est encore tout petit...

Hell's Angels : +1

Bandidos : 0

Associé dans le trafic choisi : +2

Comme vous pouvez le constater dans l'exemple ci-dessus, les valeurs de contacts ne correspondent pas à des «réussites» ou autres données techniques qui viendront alourdir le système, mais plutôt une aide de jeu qui vous permettra de maintenir des relations cohérentes et, surtout, de nourrir quelques sous-intrigues. Parce que, encore une fois, les relations entre gangs, quelles qu'elles soient, sont très importantes dans le quotidien d'un MC.

And now, we ride!

Ok les mecs. Maintenant, fini de rigoler. Vous avez réussi à trouver une petite place pour votre gang dans L.A. L'encre de vos derniers tatouages est encore fraîche et la chaîne de votre moto est bien graissée. Bien. Nous pouvons donc rentrer dans le vif du sujet : qu'allons-nous faire jouer à vos PJ ? Car tout l'intérêt du [ALT] est là : faire vivre quelque chose de différent à vos joueurs. Mais avant de vous présenter le fil rouge de la campagne que nous vous proposons, laissez-nous vous présenter son concept.

Dans les pages qui suivent, nous vous proposons une campagne en synopsis. Nous ne voulions pas vous proposer un scénario classique, et ce, pour plusieurs raisons. La plus évidente : un simple scénario ne servirait que d'introduction, de mise en bouche et nous ne voulons pas

vous frustrer. Ensuite, vos joueurs seront ceux qui feront l'histoire et pouvez-vous nous dire jusqu'où pourraient-ils aller pour l'honneur et le bien de leur club ? Nous non plus. C'est pourquoi, nous avons opté pour ce format. Afin de vous proposer un fil rouge à suivre, des étapes-clés à franchir, sans se formaliser sur la manière dont vos joueurs y arriveront.

Comme indiqué en introduction de cet article, ce [ALT] s'adresse aux MJ déjà bien familiarisés avec le jeu. Qui sauront sans difficulté faire intervenir tel ou tel gang, donner vie aux différents quartiers, etc. C'est pourquoi nous allons droit à l'essentiel : l'histoire et les conséquences des choix de vos PJ. Parce que la campagne qui suit fera monter la tension crescendo. Les risques seront de plus en plus grands et vos PJ risquent d'y rester. On ne joue pas juste de l'autre côté du miroir, un simple hors la loi affranchi de toutes les contraintes de la société. Les actes de vos PJ auront des répercussions. Vous avez déjà fait jouer **COPS**, vous connaissez les méthodes des gangs et autres mafias. Dites-vous que, face à des COPS, des hommes de loi, certains avaient peut-être un minimum de retenue. Face à un gang adverse, il n'y aura aucune pitié !

Kickstart

Avant de tourner la page et de rentrer dans le vif du sujet, faisons un bilan de ce qu'il vous faut pour bien démarrer :

- vos PJ !
- un Motorcycle Club bien défini (membres en dehors des PJ, prospects)
- le trafic qui a éveillé l'attention des Hell's Angels
- la couverture de votre MC
- une liste de contacts identifiant clairement les alliés et les ennemis



Burning' Wheels



[alt] : cops

TRAME DE CAMPAGNE

Avant de commencer, prenez une bonne inspiration

Petit rappel des événements en cours : deux gangs de motards se disputent la suprématie de L.A et certains trafics, les Hell's Angels et les Bandidos. Comparés aux autres gangs de L.A, ils sont considérés par les forces de l'ordre comme des gangs mineurs. Ça tombe bien, ça laissera un peu plus de « libertés » à vos PJ !

Leurs trafics et leur organisation sont abordés dans le supplément *Amitiés de Los Angeles* (p.94) et développés dans *Gangsta Paradise* (de la p.39 à p.50). Ce dernier supplément n'est pas indispensable, puisque c'est l'intrigue qui tourne autour de Melvin Bowns (*Amitiés de Los Angeles* p.95) que nous allons développer ici. Ceci étant, la lecture du supplément *Gangsta Paradise* enrichira votre connaissance du monde des bikers (activités dominantes, secondaires et en développement pour chaque gang, présentation de leur président, etc.) et vous permettra de développer et de faire intervenir d'autres protagonistes, tels que :

LE SATAN SYNDICATE : dont l'acronyme, SS, vous laisse imaginer l'extrême violence dont sa cinquantaine de membres est capable. Un but simple : développer le trafic de drogues, instaurer la terreur et attendre l'avènement de Satan. Des bons gars, quoi.

LES T-KNIGHT : l'ordre des chevaliers teuto-niques, en croisade contre tous ces bikers hérétiques et païens afin de préparer l'avènement du Christ rédempteur sur sa Harley divine.

LE MYSTÉRIEUX BIJOUTIER DANOIS : évoqué dans *Amitiés de Los Angeles* (p.95) et développé dans *Gangsta Paradise* (p.49), nous n'allons pas utiliser ici cette partie du background qui tourne autour du danois et de sa grande prêtresse, l'actrice porno, H-Cat.

Au niveau des sources d'inspirations, vous ne pouvez bien sûr pas passer à côté de la série *Sons of Anarchy* (créée par Kurt Sutter). Dans un tout autre style, le DLC *The Lost & Damned* pour *GTA4* est également vivement conseillé. Nourri de ces deux oeuvres, vous aurez toutes les références nécessaires pour donner vie à votre Motorcycle Club. Ou pour vous attirer des ennuis, mais ça, ça vous regarde.

Dernière référence : Avant les *Sons*, il y avait « *The Last Chapter* ». Une série canadienne datant de 2002. L'intégrale en DVD ne se trouve pas facilement à l'heure actuelle, mais vous pouvez toujours visionner des bandes annonces ou des extraits sur internet.

La campagne en quelques mots

La mini-campagne que nous vous proposons ici se déroulera en quatre actes. Dans un premier temps, vos PJ devront pas-

ser une dernière épreuve afin de rejoindre les rangs des Hell's Angels. Ils seront également confrontés aux Bandidos et rentreront donc vite dans le bain. Une fois admis, ils devront s'occuper de leur trafic et de leur MC. Sans oublier l'allégeance qu'ils doivent au Hell's. D'ailleurs, les demandes de Steve Paradise, le président des Hell's sont de plus en plus «bizarres». Et pour cause : il prévoit de prendre d'assaut la prison de L.A afin de faire libérer Melvin Bowns (*intrigue abordée dans Amitiés de Los Angeles p.95 et dans Gangsta Paradise p.43*). Pour rappel : Melvin Bowns est un serial Killer cannibale qui attend de rencontrer la chaise électrique. Il a été désigné Vice président des Hell's par Steve, après avoir promis de débarasser L.A des Bandidos. Comment ? Melvin connaît très bien Derek Manson, le serial killer de Palos Verdes et, accessoirement, voisin du Satan Syndicate. Derek pourrait donc permettre une alliance entre les Hell's et les SS afin d'exterminer les Bandidos. Tout ça donnera l'occasion d'une enquête pour vos COPS que nous détaillerons dans l'acte IV.

ACTE I

La dernière épreuve

Objectif : proposer une dernière épreuve pour que le MC de vos PJ soit intégré en tant que chapitre des Hell's. Cet acte sera l'occasion de rencontrer Steve Paradise, le président des Hell's, d'être confrontés à une attaque de Bandidos et de comprendre que ces derniers ne rigolent pas. Ou qu'ils ont un humour particulier. Finalité : à la fin de cet acte vos PJ devront faire partie des Hell's, quel que soit leur niveau de réussite dans l'épreuve. Vos PJ devront également terminer l'acte avec quelques griefs vis à vis des Bandidos. Assez pour avoir envie d'aller se venger.

Le MC de vos PJ a un rendez-vous avec les Hell's dans une casse de LA. Le rendez-vous est fixé en début de soirée.

À leur arrivé, Steve Paradise les attend déjà, soutenu par une quinzaine de Hell's. Steve demandera au MC de vos PJ un dernier «pe-

tit service» avant d'intégrer les Hell's et d'être reconnu comme chapitre à part entière : aller à un point de rendez-vous ce soir, près de Duarte (Amitiés Los Angeles p.17), au nord de L.A, pour y rencontrer les membres d'un autre chapitre. Leur contact sera le président de ce chapitre, Gerry Swanson. Il donnera au PJ un camion, contenant une cargaison très précieuse (de la drogue) dissimulée à l'intérieur de caisses de pièces pour le garage.

Second rendez vous de la soirée pour vos PJ et même mise en scène. Qu'ils prennent des notes pour la fois où ce sera à eux de fixer rendez-vous, apparemment, c'est comme ça qu'on fait chez les Hell's : le président au milieu, entouré d'une dizaine de gros bras armés pour un bonus d'intimidation conséquent.

Pour se saluer, les bikers se font une accolade virile, discutent un peu de la vie des Hell's à L.A, où en est leur guerre contre les bandidos, etc. Si vos PJ ne savent pas répondre, Gerry leur fera comprendre qu'il faudra qu'ils s'y intéressent très vite. Parce qu'une fois membres des Hell's, cette guerre sera aussi la leur, et qu'une balle derrière la nuque est vite arrivée s'ils ne font pas attention.

Le camion est maintenant en possession des PJ, direction leur planque pour le cacher quelques jours. En route, le convoi sera pris en embuscade par un groupe de Bandidos. Comptez le nombre de motos du MC de vos PJ et rajoutez-y la moitié pour avoir le nombre de Bandidos. Non, ils ne sont pas venus faire une petite promenade digestive.

Il y a deux issues possibles :

LE CAMION EST AUX MAINS DES BANDIDOS

Ça c'est pas bon. Pas bon du tout. Le président de vos PJ décide de faire un crochet à la planque pour chercher des renforts et il faut absolument faire jouer les contacts pour retrouver ce putain de camion rapidement !

Vos PJ peuvent également décider d'aller annoncer la nouvelle à Steve Paradise. Dans





ce cas, les renforts seront plus importants et Steve pense savoir où se trouve le camion. Par contre, vos PJ vont passer un sale quart d'heure, à base d'insultes très imagées. Et, évidemment, il leur demandera un nouveau service en contrepartie.

OÙ SE SITUE LE CAMION ?

Garé dans un entrepôt appartenant au Bandidos et qui sert aussi de studio pour leurs films pornos. Histoire de joindre l'utile à l'agréable.

COMMENT LE SAVOIR ?

Billy sait où se trouve le camion. Si on lui demande comment, il répondra qu'il a ses contacts, et que c'est aussi ça qui fait la différence entre un président et un troufion.

En fait, c'est lui qui a balancé l'itinéraire du camion pour l'embuscade. Il a conclu un deal avec les Bandidos : ces derniers récupèrent le camion, prennent la moitié de la came et laissent ensuite le camion dans un entrepôt pour «sauver l'honneur» du petit MC de vos joueurs.

POURQUOI JOUE-T-IL DOUBLE JEU ?

Bien avant que les Hell's aient contacté son MC pour lui proposer une fusion, Billy entretenait une relation très proche avec une actrice porno, qui mettait tout son talent et même plus dans les films réalisés par les Bandidos. Ces derniers n'hésitèrent pas à utiliser Billy quand ils apprirent que son MC intéressait les Hell's. Et ce chantage ne fait que commencer.

Une fois le camion récupéré avec la moitié de la marchandise, votre Club est intégré en tant que Hell's (malgré leur échec, Steve préfère avoir le maximum de bikers de son côté contre les Bandidos). Mais la fête sera de courte durée. Vos PJ ne pourront pas prendre le nom de Hell's Angels. Ils ne méritent pas ce nom et devront donc rester un sous-chapitre en attendant de vraiment mériter leur place et leur patch. De plus, vu le manque à gagner que viennent de subir les Hell's, vos PJ ont maintenant une dette. Les affaires sont les affaires.



LE CAMION EST SAUVÉ

Bien joué! Vos PJ méritent vraiment leur place au sein des Hell's Angels et ils sont intégrés avec tous les honneurs qu'ils méritent. Il remet à chacun le patch des Hell's, que chacun s'empresse d'ajouter à son blouson. La fête dure toute la nuit. Il y a des filles, de la musique rock, des combats de boxe (auxquels vos PJ peuvent participer), tout ça autour d'un énorme barbecue. Steve Paradise offrira également à vos PJ un pain d'un kilo de coke. Ils peuvent en faire ce qu'ils voudront. S'ils décident de la vendre plutôt que de s'en mettre plein le nez, il y en a pour un petit paquet d'argent.

Mais suite à l'attaque du camion, des membres y sont sûrement resté : un prospect sauvagement abattu, ou un ami de longue date qui s'est vidé de son sang pour le MC. Dans ce cas, le club doit se réunir pour voter et prendre une décision : faut-il se venger des Bandidos ?

Le président du MC votera contre. Il se justifiera en expliquant que pour le moment, la priorité est ailleurs. Il faut d'abord renforcer leur place au sein des Hell's, prouver leur valeur, et ensuite, on réévaluera la question. Et on fera payer ces chiens galeux.

La vérité est toute autre : le président du MC est en relation avec les Bandidos (cf. ci-dessus). Et ce n'est étrangement pas prévu dans son deal de se venger de ses amis secrets.

Pour rappel, la voix du président compte double. Mais si le club vote pour une vengeance, alors vengeance il y aura. Wayne sera dans une situation compliquée, mais il a l'habitude. Il fera juste en sorte que ça ne vire pas au massacre. Une vie prise pour une vie perdue. S'il en a le temps, il peut même s'arranger avec les Bandidos qui pourraient avoir envie de se débarrasser d'un de leurs membres.

ACTE II

Freeride

Ce deuxième acte sera le plus long. Libre à vous de développer le MC de vos joueurs, de leur faire prendre goût à la vie de ganger. Il y aura juste deux éléments à y placer impérativement pour préparer la suite :

1. Vos joueurs ont déjà joué à COPS et ont, par conséquent, des PJ COPS. L'idée ici est de faire intervenir ces COPS en tant que PNJ. Alors qu'ils sont dans leur planque, les PJ voient débarquer leur COPS pour un interrogatoire au sujet d'une attaque de camion il y a quelques jours. Des traces de pneu de moto sur la route, des Harley, et hop, on remonte jusqu'ici.

Prenez les joueurs à part et faite un petit interrogatoire de deux / trois questions (avec quelques-unes différentes par joueur).

Le but de cette scène est de créer un lien entre les PJ biker et les PJ COPS de vos joueurs. Nous y reviendrons à l'acte IV.

Détail important : les PNJ-COPS distribueront à chacun leur carte de visite pour qu'on puisse les rappeler « au cas où quelque chose leur reviendrait ». Un détail qui servira dans l'acte IV.

2. Les PJ sont convoqués par Steve pour une mission. En arrivant au garage où ils avaient rendez-vous, ils aperçoivent Steve avec Derek Manson, le tueur en série de Palo's Verdes. Ces derniers ont l'air de conclure un accord (*Gangsta Paradise p.43*).

Concernant leur affaire, Steve a besoin des PJ pour aller détourner l'attention des Bandidos pendant que les Hell's seront sur un autre coup. Une mission ingrate, mais il faut bien commencer petit (ou payer leur dette s'ils ont perdu la moitié de la cargaison du camion). Pour détourner l'attention, rien de plus simple : aller dans une de leur planque et la saccager, organiser un drive-by suivi d'une course poursuite, etc.

Suite à cette scène, Steve reviendra vers les PJ pour leur demander de stocker «chez eux» des caisses d'armes (bazookas, fusils d'assaut, et autres joyeux gros calibres). Il n'a plus de place chez lui, mais qu'ils ne s'inquiètent pas. Ils ne devront pas les stocker longtemps : les Hell's en auront bientôt besoin (cf. Acte III).



Passez par la case prison

Cet acte sera le dernier de vos joueurs en tant que Biker. Donc avant de le faire jouer, assurez-vous d'avoir bien développé l'acte II et d'avoir rassasié vos joueurs en tant que hors la loi.

Vos PJ sont convoqués auprès de Steve. Qu'ils cessent toute affaire en cours, c'est important et urgent. Steve leur expliquera que l'heure est venue pour lui de tenir une promesse : faire libérer le Vice Président des Hell's, Melvin Bowns, du couloir de la mort.

Pour ça, tous les Hell's seront mobilisés pour prendre d'assaut la prison de L.A. Rendez-vous demain à la première heure à la casse de L.A. Là où ils se sont rencontrés à l'acte I. Et qu'ils n'oublient pas les armes qui sont stockées chez eux. Ni leurs cojones, parce qu'ils vont en avoir besoin. Bienvenue dans la cour des grands.

Si les PJ demandent pourquoi prendre autant de risques pour un seul homme, Steve leur répondra que c'est la première étape nécessaire du projet.

NOTE AU MJ

Les PJ ne doivent pas en savoir plus pour le moment. Pour rappel, le projet en question est tout simplement de libérer Melvin Bowns - serial killer et ami de Derek Manson. Ce dernier peut en effet allier le Satan's Syndicate aux Hell's pour éliminer les Bandidos.

Une fois au RDV le lendemain matin, les PJ voient tous les chapitres des Hell's réunis. Du jamais vu jusqu'à aujourd'hui. Plusieurs centaines de blousons noirs sont ici réunis pour mener l'assaut de la prison de L.A au nom de Steve Paradise.

un MC au quotidien



Voici quelques idées d'intrigues que vous pouvez faire jouer dans cet acte si vous voulez le prolonger :

Le contact flic/politicien a appris qu'il y a un mouchard dans le MC.

La reconstitution de la scène de l'embuscade qui a été faite pour l'enquête, a révélé que les Bandidos étaient bien organisés. Ils savaient que le camion allait passer par là. Mais difficile de dire si la balance est parmi les Hell's ou parmi le MC de vos PJ.

Si vos joueurs enquêtent et découvrent la taupe, en l'occurrence Billy - leur président, ils sont libres d'agir comme ils veulent :

- **arranger la situation** et faire en sorte que Billy ne soit plus victime de chantage.
- **éliminer leur Président** (et dans ce cas, le Vice-Président devient Président et il faut élire un nouveau VP).
- **le dénoncer à Steve**. Ce qui revient vite à la même chose que le choix précédent, sauf si les PJ proposent un bon plan pour faire la nique aux Bandidos, tout en gagnant le respect de Paradise au passage.

Peu importe la finalité, cela n'aura pas de répercussion sur la suite directe des événements. Sauf si vous le souhaitez !

Un fournisseur s'est fait choper et risque de cracher le morceau.

Un deal tourne vraiment mal : quand le MC arrive, ses clients se sont déjà tous fait buter et les sirènes de flics se rapprochent.

La patate chaude : à son insu, le MC se fait re-fournir des billets marqués.

Un fournisseur qui joue clairement dans la cour des grands propose un deal très intéressant mais aussi très compromettant. Même pour des Hell's Angels.

Un beau matin, l'un des prospects ne se pointe pas au garage. On le retrouve mort, reste à savoir pourquoi et comment.

Alors que vos PJ sont en route pour l'une de leur affaire, ils sont victime d'un drive-by. Il y aura forcément des blessés et, forcément, ça va se payer. Cher, et vite.

Quelles que soient les intrigues que vous souhaitez faire jouer, notez bien tous les événements où vos PJ auront merdé ou qui pourraient nuire à la notoriété des Hell's. Cela servira dans la conclusion de l'acte suivant.

L'assaut doit être épique et mortel : des Hell's équipés de fusils sniper éliminent les gardes qui sont postés en hauteur. Les murs et les portes du pénitencier sont attaqués au bazooka. Les Hell's rentrent dans l'enceinte de la prison avec leur moto, tirant sur tout ce qui bouge. C'est le chaos total, les Hell's tiennent plus de la horde de berserkers que de l'unité d'infanterie entraînée, donc n'hésitez pas à en rajouter dans la violence de l'assaut.

La cellule de Melvins est localisée et les troupes organisées. Steve fonce avec quelques Hell's pour aller délivrer son ami. Libre aux PJ survivants de le suivre ou de contenir les forces de l'ordre.

NOTE AU MJ

Vos PJ peuvent y rester. Les autres seront de toute manière exécutés peu après. Hé oui, ils croyaient quoi, qu'ils allaient s'en sortir tranquillement ?

et si ?

Et si l'un des joueurs a été particulièrement efficace lors des missions confiées par les Hell's Angels ? C'est très simple : Steve cherchera à la contacter juste avant l'assaut, lui expliquera que lui seul est digne de confiance, et que, pour prouver sa loyauté envers les Hell's, il devra abattre ses anciens frères. Ce qui l'attend après ça en vaut la peine, une place assurée au soleil des gangs de L.A., aux côtés de Steve. De deux choses l'une : soit il accepte, et devra abattre les autres PJ, soit il leur lâche le morceau et se prendra une « balle perdue » durant l'assaut. On ne la fait pas à Steve Paradise, il n'est pas arrivé là où il est en faisant des sentiments.

DÉNOUEMENT

SI LA TRAHISE DE BILLY N'A PAS ÉTÉ DÉCOUVERTE

Quel que soit l'endroit où se trouvent les PJ et Billy dans cette cohue, Steve s'approchera d'eux, accompagné de gros bras et de Melvin. Demandra aux Hell's qui l'entourent de braquer les membres du MC (PJ et PNJ). Et il s'adressera à Billy en lui disant qu'il a découvert son alliance avec les Bandidos. Qu'il ne peut plus lui faire confiance et que, maintenant (en désignant Melvins), il aura des alliés beaucoup plus puissants et beaucoup plus fiables. Il tire une balle dans la tête de Billy. Vos PJ n'ont pas le temps de réagir : ils sont exécutés.

SI LA TRAHISE DE BILLY A ÉTÉ DÉCOUVERTE ET BILLY ÉLIMINÉ

Même mise en scène que précédemment. Steve s'approchera des PJ et les tiendra en joue. Il a appris de source sûre que les PJ entretenaient toujours des relations avec les Bandidos. De plus, il accusera les PJ de nuire à l'image des Hell's (ressortez ici les éventuelles bavures que vos PJ auraient fait dans l'acte II). Bref, ils ne sont pas à la hauteur pour la suite du projet. C'est un peu comme une sélection naturelle... et ils n'ont pas été retenus. Le premier coup de feu part. Vos PJ sont exécutés.

ACTE IV

l'enquête COPS

Le temps de jouer au motard est maintenant terminé et c'est en tant que COPS que vous joueurs concluront cette histoire et découvriront le fin mot de l'histoire. Dans un déroulement et une enquête plus classique.

Dans ce dernier acte, vos joueurs, pétris de haine envers Steve Paradise, reprendront leur PJ COPS habituel. Ils seront missionnés pour enquêter sur l'attaque de la prison et, indirectement, découvrir quel est donc ce fameux « projet » auquel faisait référence Steve Paradise avant de les exécuter.





CONVOCATION EN BONNE ET DUE FORME

C'est la merde. Difficile pour vos PJ de passer à côté des événements qui se sont déroulés à la prison de L.A. Tous les médias (journaux, télé, radio) en parlent : la prison de a été le théâtre d'un assaut jamais vu au paravant, faisant de nombreuses victimes et libérant de nombreux prisonniers.

Les forces de police sont débordées et ont du mal à assurer une présence sur tous les fronts : assurer la sécurité de la prison pour les détenus qui restent, retrouver les anciens prisonniers (dont certains sèment le chaos en ville), apaiser la situation auprès de l'opinion publique, etc.

C'est dans cette tension ambiante palpable que les PJ sont convoqués manu militari dans le bureau du Lieutenant Hawkins. Pas la peine de les informer de la situation, il suffit qu'ils allument la télé pour ça.

Voilà ce qu'il attend d'eux : *« La prison a été attaquée par les Hell's Angels afin de délivrer un certain Melvin Bowns. Ce qu'ont vite confirmé les caméras de surveillance. Et d'après le directeur de la prison, Melvin et Steve s'écrivaient de plus en plus souvent. Votre job est simple : retrouver Steve Paradise ainsi que Melvin Bowns. Tout deux disparu. Et trouver ce que Bowns a de si important pour foutre un tel bazar dans cette putain de ville !!! »*

Si les PJ demandent comment Steve et Melvin s'en sont sortis, ils apprennent qu'ils se sont enfuis en hélicoptère. Mais mieux ne vaut pas trop poser de questions. Le lieutenant vient de passer en Defcon 2 et est à deux doigts d'exploser...

LA SITUATION APRÈS L'ATTAQUE DE LA PRISON

Les Hell's Angels sont clairement affaiblis suite à l'attaque : beaucoup d'entre eux sont morts, grièvement blessés ou en taule. Pour le reste des effectifs (soit une bonne moitié tout de même), ils sont planqués, pour la plupart en dehors de L.A., le temps que tout ça se tasse un peu.

Difficile donc pour vos COPS d'enquêter de ce côté-là : les planques sont vides et les employés ne savent rien. Ils peuvent tout de même aller interroger les membres des Hell's actuellement en prison, mais ils n'apprendront pas grand chose.

Il y a toutefois un membre du MC qui a survécu. Un prospect malade le jour de l'assaut ? Un des PJ qui aurait su se montrer particulièrement prudent ou lâche ? À vous de juger qui sera la recrue idéale pour ce job. Toujours est-il que, pour le moment, il se terre dans le trou le plus profond qu'il a pu trouver. Mais, en faisant jouer leurs contacts et contre quelques services, vos COPS peuvent réussir à le dénicher. Et s'ils ne le trouvent pas, c'est lui qui finira par venir à eux. Comment ? Mais grâce à la carte de visite qu'ils avaient distribuée à l'acte II, bien sûr !

Le contact, quel qu'il soit, appelle les COPS pour leur demander une protection. Pas pour leur donner des infos. Il est paniqué et apeuré et il veut sauver sa peau. Ceci étant, les PJ diplomates pourront recueillir quelques infos :

- Steve Paradise prévoit d'exterminer tous les Bandidos. Pour ce faire, il a besoin d'un ami proche de Melvin Bowns. C'est pour cela qu'il a dû le faire libérer.
- De ce qu'il se dit dans le milieu, il se passerait quelque chose du côté de Palos Verdes. Mais il n'a pas trop compris quoi exactement là, il a d'autres priorités que de se mettre encore plus dans la merde.

COMMENT VA SE DÉROULER L'ENQUÊTE ?

Pour suivre l'intrigue proposée dans la gamme COPS, la suite des événements doivent se dérouler de la manière suivante : Melvin Bowns demande l'aide de son ami Derek Manson, pour utiliser le Satan Syndicate contre les Bandidos. Pour rappel, Derek Manson se considère comme l'unique représentant de Satan sur terre et possède une cour de fidèles qui travaillent déjà pour lui.

L'ambiance de ce dernier acte change donc radicalement puisqu'une série de meurtres sera commise avec une forte connotation satanique (rituels, organes prélevés, régularité dans les lunes le jour des meurtres, etc.).

En soi, ces premiers meurtres ne concerneront pas vos COPS. C'est le fait que chaque victime de soit un membre des Bandidos qui devrait éveiller leur intérêt. Laissez également quelques pistes simples dans un premier temps pour conforter cette théorie du tueur satanique (cire de bougie, bout de parchemin, traces de sang animal, etc.).

Toute cette série de meurtres (n'hésitez pas à glisser une autre enquête ou quelques 10-18 pour garder un certain rythme et respecter ce cycle lunaire), qui diminue considérablement les effectifs des Bandidos, doit faire prendre conscience au PJ que le fameux projet de Steve Paradise est en marche. De plus, en sachant que l'origine de ce mal est issu de Palos Verdes et en faisant jouer quelques contacts, l'enquête doit mener vos COPS au Casino de Palos Verdes, où réside Derek Manson (Amitiés de Los Angeles p.43). Les PJ entreront alors dans un univers glauque et puant. Il y a du sang séché partout sur le sol et les murs (la police scientifique va s'amuser pour identifier les ADN), ainsi que des membres laissés par terre, tel un repas que l'on n'aurait pas su terminer.

Le combat final doit être violent. Rappelez-vous que vos COPS ont des fanatiques en face, et que pour eux la scarification est un hobby amusant. En arrêtant Derek Manson, vos COPS ont su mettre fin au projet de Steve Paradise. Ce qui, en soi, est déjà une belle réussite.

Plusieurs solutions s'offrent à vous pour conclure cette affaire :

FRUSTRATION : l'enquête s'arrête là. Vos COPS ont réussi à faire parler quelques illuminés, blessés durant l'assaut du casino. Avec un peu de tact (les PJ sont toujours très imaginatifs dans ces cas-là), ils balanceront la planque où se sont réfugiés Steve et Melvin. Mais une fois sur place, la planque est vide. Cette solution, aussi frustrante soit-elle pour vos joueurs, vous laisse quelques pistes pour des 10-18 à venir ou un arc narratif plus conséquent à développer.

NO MERCY : au casino, vos COPS trouvent toutes les preuves et informations dont ils ont besoin : numéro de téléphone qui peut être tracé à partir du portable de Derek Manson, mail, sbires de Manson qui balancent tout, etc. Les COPS ont maintenant toutes les cartes en mains pour trouver et faire tomber le président des Hell's. Mais cette fin ouvre également d'autres portes : comment réagira le père Steve ? le puissant homme d'affaire Canadien qui lui a conseillé de s'allier avec Melvin Bowns ? Et une fois les Hell's rayés de la liste des gangs, le trafic de drogue deviendra le monopole des Bandidos ! À croire que ça ne finira jamais...



la table aléatoire twist scénaristique



Voilà. Dix heures de préparation du scénario, huit heures sur les aides de jeu et la playlist. Permission de 6h du matin signées par toutes les épouses / copines / animaux de compagnie. Et après seulement quelques heures, les joueurs sont déjà arrivés au bout du scénario (en se faufilant par l'entrée secrète qui passait par les égouts). Ils ont trouvé le coupable («j'avais oublié ce pouvoir de télépathie»), buté le monstre («je n'aurais pas dû leur dire que le scénario s'appelait L'horreur au fond du puits») et sauvé le royaume, héritière et autres otages typiques sans aucune égratignure. Bref, vous avez besoin d'un coup de main du Destin pour relancer l'histoire pendant quelques heures. Quoi de mieux que de laisser le Destin choisir lui-même un rebondissement inattendu ? D'autant plus inattendu qu'il n'a été prévu par personne, ni par l'auteur du scénario, ni par le MJ qui l'a préparé, ni - normalement - par ces joueurs géniaux qui sont allés *allegro* ma non piano victorieusement plus vite que la musique.

Cette première table aléatoire diédente vous permet de créer un tel rebondissement, en quelques jets de dés bien placés. **Lancez 2d6, un rouge et un blanc.** Le **rouge** (les dizaines) indique qui est à l'origine du rebondissement, le **blanc** (les unités) caractérise la nature de ce rebondissement. Allez, en piste !

1. Le Méchant...

11. Se relève d'entre les morts, et pourchasse les joueurs avec ses nouveaux pouvoirs de mort-vivant.
12. Était le gardien d'une multitude de monstres dans son laboratoire. Ceux-ci commencent à semer le chaos à mesure qu'ils s'en échappent.
13. Entretien une relation amoureuse avec un puissant personnage «gentil» qui espérait le convertir au Bien. C'est le moment de la Vengeance.
14. Est immortel. Il recommence ses exactions et il s'est désormais prémuni contre les attaques les plus efficaces des héros.
15. N'était pas un être normal, mais un avatar d'une divinité. Cette dernière dispose d'une lune pour trouver un nouvel avatar où tout l'équilibre cosmique sera rompu.
16. A prévu sa mort et se réincarne dans l'être le plus improbable (responsable politique, être aimé d'un joueur, intelligence artificielle). Il remercie les joueurs de l'avoir fait progresser dans sa quête karmique vers le pouvoir ultime.

2. La victime...

21. Meurt quand même, d'une étrange maladie qui affecte aussi tous les joueurs. S'agit-il d'une véritable infection, d'une malédiction dont il faut se purifier ou d'un manque de chance incroyable ?
22. Vole les plus puissants objets des personnages (leurs codes bancaires voir pis, leurs collections complètes de Special Strange) et s'enfuit pour refaire sa vie.
23. Commence à adopter un comportement déviant qui ressemble étrangement aux habitudes du Méchant. Réincarnation ? Empathie ? Coïncidence ?
24. Décide de faire bande à part et tue tous les criminels, pour ne pas que d'autres revivent ça. Il faut à tout pris la raisonner ou l'arrêter.
25. Devait servir à un sacrifice pour empêcher le Démon Démoniaque de se réveiller. Maintenant que les PJ ont compris le fin mot de l'histoire, que vont-ils faire ?
26. Se venge du Méchant sur les proches de ce dernier. Des proches forcément innocents (ou pas trop coupables), gentils et avec une forte Apparence.

3. la Récompense...

31. Attire des aventuriers de tous poils qui essaient de tuer son propriétaire. Des PNJ inoffensifs du début de la partie sont en fait des observateurs pour une autre organisation qui donne la chasse aux joueurs.
32. Est maudite. Les personnages qui la possèdent commencent à dépérir et doivent rechercher des informations pour la détruire définitivement.
33. Pousse son possesseur à agir comme le Méchant, à l'encontre d'un des autres joueurs. Le schéma se répète perpétuellement.
34. Permet d'identifier les personnages comme étant les élus d'une prophétie. Qu'elle soit bonne ou mauvaise, la faction adverse va tenter de les tuer, de les corrompre ou de partir à l'autre bout du monde pour servir de reproducteurs.
35. Donne des avantages supérieurs à ce qui était prévu (gain de compétences, augmentation d'attribut)... et exige une quête en rapport avec ses aspirations (tuage de Dragon, soumission à un cartel puissant, exfiltration d'un innocent d'une situation dangereuse, réédition de Rêve de Dragon).
36. Disparaît pendant la nuit, avec toutes les possessions des joueurs (oui, c'est le médaillon qui transforme tous les objets en gaz !).

4. Le commanditaire...

41. Livre les aventuriers aux alliés du méchant pour un gain financier misérable et pour se débarrasser de témoins encombrants.
42. Est tué le lendemain. Celui qui l'a assassiné commence à prendre en chasse les aventuriers.
43. Propose une suite à l'aventure qui ressemble énormément à ce qui vient de se passer. Il s'agit d'une épreuve pour évaluer la valeur des personnages et leur proposer d'intégrer une société secrète proche de ses aspirations.
44. Est trahi par son supérieur. Ce dernier propose aux aventuriers de lui régler son compte, contre une récompense pécuniaire significative.
45. Prétend que les aventuriers se sont trompés de cible pour ne pas les récompenser. Les aventuriers subissent un procès, pendant lequel ils devront fournir des preuves, soudoyer des témoins, contre-carrer l'influence du commanditaire, etc.
46. Travaille pour les forces de l'ordre et oblige les PJ à balancer des renseignements (par exemple, d'une aventure précédente). S'ils deviennent des indics, ils devront faire profil bas pour éviter que cela se sache. Sinon...

5. Un joueur...

51. Se rend compte qu'un des pnj principaux fait partie de sa famille (bonus si ce pnj est déjà mort du fait des actions des aventuriers).

52. Se réveille dans le repaire du méchant, recouvert de sang, entouré de cadavres. Un minimum de sens de l'observation permet de comprendre qu'un truc pas net est en train de se passer (les flics débarquent, un portail s'ouvre, etc.).
53. A remplacé un des objets les plus importants du scénario par une copie maladroite. Il a dissimulé l'original parmi ses affaires personnelles.
54. Court-circuite les autres joueurs pour obtenir la récompense ou les honneurs relatifs à la réussite de la mission pour son bénéfice personnel.
55. S'aperçoit qu'il est en train de changer physiquement. Non ce n'est pas sale. Il commence simplement à développer une mutation dangereuse inattendue (il peut communiquer avec les insectes, développe un organe inédit ou bénéficie d'un sens extraordinaire).
56. Développe une obsession, soit envers un autre personnage, soit envers un lieu ou un objet particulier du scénario. Il scie les nerfs des autres PJ pour obtenir leur soutien dans sa nouvelle lubie.

6. Wild !

61. Une horde barbare débarque et met la communauté à feu et à sang juste là maintenant, au moment où tout semblait si bien s'annoncer, gâchant le moment de gloire des aventuriers. Ils peuvent être du niveau des aventuriers, ou largement plus puissants, forçant les héros à fuir ou à vivre dans la clandestinité.
62. Les personnages rencontrent l'un des leurs qui vient du futur pour leur indiquer que leurs actions ont des répercussions catastrophiques sur le monde. Il est encore temps d'échouer dans leur mission.
63. Arriver à ses fins, c'est bien. Mais il y a une manière de le faire messieurs. Vous passerez devant le juge pour répondre de vos actes. En attendant, vous passerez par la case prison. « Présomption d'innocence » ? Jamais entendu parler.
64. Tout ça était une simulation numérique pour améliorer l'intelligence artificielle d'une organisation maléfique. Les PJ retournent à la case cryogénisation, en attendant d'être de nouveau câblés sur une nouvelle simulation.
65. Le Méchant est un Alien qui venait prendre contact « pacifiquement » (selon ses normes) avec l'Humanité (ou l'Elfitude). Les Nations Stellaires Unies débarquent pour passer tout le monde à la flas-houille, ça foire et c'est le chaos total. N'oubliez pas votre serviette de bain et surtout ne paniquez pas !
66. En fouillant dans les affaires du Méchant ou grâce à la Récompense, les PJ identifient qu'une épidémie de zombification est sur le point d'éclater. La Victime et le Commanditaire sont dans le coup (ou sont les premières victimes si c'est drôle ou bouleversant). It's Tronçonneuse time et on va s'en payer une bonne tranche !





pourquoi on râle quand il n'y a pas de monde du jeu?

On y croyait, pourtant : adossé au Festival du Jeu Vidéo, le Monde du Jeu avait connu 3 éditions fort réussies, qui regroupaient la quasi-totalité des acteurs du jdr francophone... Et puis, paf, la tuile : plus de Festival du Jeu Vidéo, donc plus de Monde du Jeu. Notre loisir peut-il exister médiatiquement sans un grand salon à Paris ? Comment réunir des joueurs, auteurs, éditeurs dispersés partout en France, voire en Europe ? Alors, forcément, oui, on râle, parce que se voir, c'est important. Récit d'une aventure avortée, mais qui ouvre sur d'autres espoirs, avec Vincent Vandelli, organisateur des derniers (?) Mondes du Jeu...



Entrons directement dans le vif du sujet : pourquoi il n'y a plus de MDJ ?

VV Les trois dernières éditions du MDJ ont eu lieu en même temps que le Festival du Jeu Vidéo (FJV) au parc des expositions de Paris – Porte de Versailles. Le FJV servait de tremplin et de soutien pour le petit salon qu'était le Monde du Jeu. L'association a très bien fonctionné pendant 3 éditions et le Monde du Jeu a pu se développer en proposant à ses visiteurs les prestations et les animations les plus qualitatives qui soient.

Malgré son grand succès les bases économiques du Monde du jeu restent fragiles. Elles reposent essentiellement sur l'engagement d'un tout petit nombre d'acteurs qui pèsent très lourd dans l'équilibre financier de l'événement. Ces derniers conditionnant leur participation à des conditions financières qui ne permettaient pas l'autonomie du Monde du jeu. Quand le Festival du jeu vidéo a été suspendu en 2011, il n'était donc pas possible d'envisager la tenue du Monde du jeu de façon indépendante.



Ce n'est pas frustrant de se dire que si il n'y a plus de Monde du Jeu, ce n'est pas spécialement la faute des rôlistes ?

VV Les rôlistes ont été tout particulièrement soignés sur ces trois éditions notamment par un espace conférence et un espace de jeu. L'espace conférence (avec écran géant et un technicien dédié) a pu être exploité lors de cérémonies (remise du Grog d'Or), de Master Class (**Forgesonges**), de rencontres animées par des journalistes de renom, et d'autres intervenants de premier plan (États généraux du JDR).

L'espace jdr a été conçu à grands frais pour mettre en valeur l'activité : un éclairage tamisé, de la moquette, des tables nappées (je sais, ça ne semble rien...), de très hautes et grandes bâches décoratives utilisant l'imagerie des éditeurs exposants. Ces deux espaces ont apporté une dimension supplémentaire que les participants ont tout particulièrement appréciée. Les rôlistes ont aussi très bien soutenu l'évènement en étant présents (assos, pros et joueurs). Donc du côté des rôlistes je pense que le salon a été une bonne chose. Et du côté du regard ex-

térieur, le JDR a été présenté sous ses meilleurs aspects. Ce qui permet de garantir qu'il n'y a rien qui soit « de la faute » des rôlistes ! On ne peut pas toujours tout mettre sur le dos des rôlistes. Certes, ils ont contre eux des pratiques très chronophages, ce qui va l'encontre du timing idéal imaginé par l'organisateur de salon ! Ils ont aussi en leur défaveur un loisir qui peut paraître hermétique mais là, c'est à l'organisateur de travailler la mise en scène des espaces. Avec le relais des assos et des éditeurs, ils doivent trouver des formats de jeux adaptés pour rendre le JDR accessible et compréhensible.

Les rôlistes ont encore contre eux, et c'est bien là un de leur pires défauts, une activité sans poids économique. Il y a peu de moyens dans le secteur et donc des difficultés à en montrer l'existence et tous ses intérêts.

Mais on ne pourra pas dire que dans les trois dernières éditions du MDJ il y a eu quelque chose dont la faute incombe aux rôlistes !



Depuis, tu as eu le temps de réfléchir à tout ça... Il y a des choses que tu aurais faites différemment, pour essayer de le faire perdurer ?

VV Je continuerai toujours à tenter de trouver ce qui peut améliorer et faire perdurer un tel événement. Même si, dans notre cas, le problème de son interruption ne vient pas de son organisation, ni de son public. La tenue du salon dépend uniquement de la volonté et de la capacité des acteurs de cet univers à se doter d'un événement. Dans le cas contraire, il demeurera dépendant d'un autre salon avec le risque d'être mis en sommeil ou de disparaître. C'est un choix politique que doit faire notre petite industrie.



J'ai cru comprendre que tu avais adoré le FIJ à Cannes cette année...

VV À vrai dire ce n'est pas propre à cette année, j'ai toujours pris un immense plaisir à me rendre sur ce salon. Que ce soit en tant que joueur, exposant ou pour un magazine, à chaque fois le ressenti est vraiment très bon. Il est vrai aussi que le cadre joue pour beaucoup. D'année en année, en venant de Paris, le salon de

Cannes est souvent dans l'année ma première terrasse. On quitte un Paris en hiver pour arriver sur une côte d'Azur où le beau temps peut donner très vite des airs de printemps. Rien que ça, c'est très bon pour l'ambiance et le moral ! Il y a plein de choses autour de ce Festival qui contribuent à le rendre sympathique. D'abord le *Off* qui donne la possibilité de jouer presque toute la nuit. Ensuite la taille de la ville qui permet de faire des rencontres en dehors même du salon. Se retrouver dans le même hôtel ou restaurant que d'autres joueurs et autres personnalités du jeu permet une convivialité extraordinaire. Enfin, un des éléments-clés du côté sympathique de Cannes, c'est l'ouverture aux jeux de société traditionnels (belote, Scrabble, loto...) et donc à des publics souvent plus âgés et aussi très différents...

Mais sans rentrer dans la comparaison des forces et faiblesses de chacun de ces salons, on peut se limiter à simplifier en disant que Cannes ne sera jamais Paris et Paris jamais Cannes. On a besoin de ces deux salons (en plus de tous les autres !) pour continuer à donner une vitrine de l'industrie et de l'artisanat du jeu en France.



Pourquoi est-ce si difficile de monter un salon sur Paris ?

VV Le prix des prestations (hall d'exposition, hôtels...) est inévitablement le premier frein. Le second est celui de la petite taille de notre secteur qui complique encore plus le problème des coûts.

Le prix ne serait pas un problème si la taille de notre secteur nous permettait d'envisager des salons avec plus de 15 000 visiteurs. Mais on peine à se développer, même en incluant les JCC, les JDP et les jeux de figurines.

Le prix à Paris pour un hall d'exposition est très élevé aussi parce que la demande de la part des organisateurs de salon est élevée. Ce qui n'est le cas qu'à Paris. Dans le cadre de certaines villes ou régions, les pouvoirs publics soutiennent des salons ou des festivals parce qu'ils savent que l'affluence touristique aura un bénéfice sur l'économie locale, c'est le cas sur le Festival des Jeux de Cannes, sur le FLIP de Parthenay et sur de nombreux autres événements.





Sur Paris c'est impensable, ce n'est pas la venue de quelques milliers de joueurs qui fera se mobiliser les politiques. Plus nous serons nombreux plus ça sera facilité. Mais le défi majeur pour le jeu n'est pas tant le nombre que la capacité à démontrer son intérêt.

Je suppose que tu as plein de projets pour rebondir...

VV Je travaille chez **Origames**, j'interviens sur les partenariats avec les éditeurs, et m'occupe du développement commercial des magazines, des sites, et de notre activité d'intermédiaire de fabrication. Cela me permet de pouvoir continuer à être dans le milieu car organisateur de salon, même sur Paris ça ne peut pas être une profession. Cela me permet de me tenir prêt, comme cette année où j'ai été missionné par la Japan Expo - Comic Con pour développer la partie jeux. Très intéressant ! Ça mérite de faire un focus sur ce qui s'y est fait dans un autre article !...

Donc pour faire simple mes projets sont de continuer à encourager et à développer toutes les initiatives ludiques qui permettent aux joueurs de se réunir dans les meilleures conditions. Avec comme volonté d'organiser un grand événement vitrine pour le secteur du jeu et donc du JDR. Sans oublier un soin tout particulier sur la communication pour recruter de nouveaux joueurs, pour présenter nos hobbies le plus favorablement possible et pour rendre les joueurs heureux et fiers de leurs communautés !

Je travaille aussi sur plusieurs projets dont l'idée d'un grand tournoi de JDR. Nous avons créé une commission qui réunit Opale Rôliste, la FFJDR, le Grog et La Ligue Ludique pour développer l'idée mais nous allons avoir besoin d'un bon coup de main alors si il y a des volontaires, n'hésitez pas à en parler à **Di6dent** !



Vox Populi : à vous de jouer !

Cette rubrique est la vôtre, kidnapez-la ! Nous allons à chaque numéro solliciter votre opinion sur une question d'actualité concernant le jeu de rôle : par mail, via facebook, sur les salons, sur notre forum, par colis piégé, tous les moyens seront bons pour nous faire parvenir vos lumières ! Au menu du prochain numéro :

« Ulule, Kickstarter & co : la boîte de Pandore du JdR ? »

Les projets de crowdfunding se multiplient depuis deux ans. Nous étions, chez **Di6dent**, parmi les premiers rôlistes en France à utiliser cette méthode de financement, nous nous sentons donc une certaine responsabilité quant à la situation actuelle : beaucoup de projets, de vrais talents, des gens sérieux, mais aussi quelques charlatans qui se lancent sans réfléchir... et vous, vous en pensez quoi ?



pour réagir :

redaction@di6dent.fr

<http://www.facebook.com/pages/Di6DENT/118691434833141>

<http://di6dent.forumactif.com/t508-vox-populi-la-rubrique-ouverte-aux-lecteurs>

#7

le jdr, de 7 à 77 ans ?

janvier 2013

n'hésitez pas à nous faire parvenir vos impressions, commentaires ou insultes par mail à redaction@di6dent.fr ou sur notre page facebook <http://www.facebook.com/pages/DI6DENT/118691434833141>

jouez maintenant !



AVEC LE FIX, NOTRE NEWSLETTER, VOUS RECEVEZ
VOTRE DOSE D'ACTU RÔUSTE DIRECTEMENT DANS
VOTRE BOÎTE CHAQUE LUNDI !

ABONNEZ-VOUS, C'EST GRATUIT !

<http://site.di6dent.fr/?p=211>

VOUS VOULEZ RECEVOIR VOTRE DI6DENT
AVANT TOUT LE MONDE ? ABONNEZ-VOUS !

UN AN, 3 NUMÉROS, 35€

<http://site.di6dent.fr/?p=231>

publié par **play six**®



12€

imprimé en Italie