DIDENT culture(s) ôdiste et plus si affinités

8

DIDENT

mai 2018

le MOOK de la culture rôliste et plus si affinités



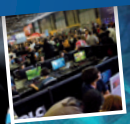
SCIENCE & FICTION
les sœurs ennemies du jdr ?

LE MATCH : **Univers Warhammer 40000** / À FROID : **Aventures dans le Monde Intérieur** / WIP : **Maquettiste** / AVANT-PREMIÈRE : **Sweepers INC** / MON TRUC À MOI : **le jdr en durée limitée** / MOND-O-RAMA / SCÉNARIOS : **Eclipse Phase, SF générique, Wastburg (officiel), Deadlands, setting Chroniques des Féals (officiel)** / [ALT] **Devâstra**

DU 4 AU 7 JUILLET 2013

PARC DES EXPOSITIONS DE PARIS-NORD VILLEPINTE



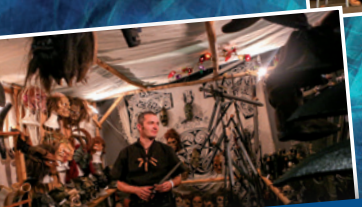




SAISON 5

LE FESTIVAL EUROPEEN DE LA POP CULTURE

COMIC CON PARIS







WWW.COMIC-CON-PARIS.COM

COMICS ∘ BD ∘ SÉRIES TV ∘ CINÉMA ∘ ANIMATION ∘ JEUX VIDÉO ∘ JEUX DE RÔLE ∘ LITTÉRATURE

ACCÈS ▶ RER B - Station Parc des Expositions · Autoroute A1, A3 ou A104 (Sortie 2) - Parc des Expositions (Accès Visiteurs)

HORAIRES D'OUVERTURE ▶ 10h - 19h (tous les jours)

TARIFS ▶ Jeudi : 10€ · Vendredi : 12€ · Samedi : 17€ · Dimanche : 14€ · Forfait 4 Jours : 40,50€

RÉSEAU FNAC ∘ FNAC, Carrefour, Géant, Système U, Le Bon Marché - 0 892 684 694 (0,34€/min) - www.fnac.com

Location Belgique : FNAC - 0 900 00 600 (0,45€/min) - www.fnac.be

RÉSEAU TICKETNET ∘ Auchan, Cora, Cultura, E.Leclerc, Virgin Megastore - 0 892 390 100 (0,34€ TTC/min) - www.ticketnet.fr

GSS EVENT

© GSS EVENT 2013 - Tous droits réservés
GSS EVENT - Au capital de 100 000 € - RCS
B 510 983 RCS BOBIGNY
Crédits photos : Saint Events - © Planet
Lucas - © Marvel - © Sony Pictures
Blanc • © Audrey Marchand • © Saysaveth Tu
• © David Beron • © Julien Chicoine

fnac.com · 4 · GAME ONE · nickelodeon · MTV · comicsblog · OUI FM · wat.tv · Direct Matin

« Non mais comment on peut s'intéresser à une bande de mecs en pyjama dans l'espace ? Sérieusement... » croyance populaire

Tout est question de cycles. Avec le retour de Fading Suns, la présence massive de l'univers de Warhammer 40K, l'arrivée d'Eclipse Phase et en attendant Cobra et Star Wars : Edge of the Empire, la SF au sens large semble revenir en force après des années de disette. Comment un courant aussi majeur dans la littérature fantastique a pu être relégué, chez nous, en seconde division, loin derrière le med-fan et le contemporain ? Est-ce que la donne est sur le point de changer ? En tout cas elle a changé pour nous ! Jamais un numéro de Di6dent n'aura autant tourné autour de son thema : en plus de la section classique qui lui est réservée, la SF a également envahi beaucoup d'autres rubriques histoire de planter bien fermement son drapeau sur notre mook. Au point d'obliger certaines de nos rubriques à battre en retraite le temps d'un numéro. Mais la résistance s'organise et tout rentrera dans l'ordre dès septembre. Avec, on l'espère, une petite surprise pour nos lecteurs cet été. Mais, chuuuut, je ne vous ai rien dit...

Julien De Jaeger
et la rédac6on de DI6DENT



sommaire

6 2d6

8 LA VÉRITABLE JEUDERÔLOGIE DU PROFESSEUR TACO : L'ÉCRAN DU MJ

9 LE MATCH : LE FILS PRÉFÉRÉ DE L'EMPEREUR

13 À TABLE

14 LE SYNDROME DU PANDA : AMNESYA

16 AVANT-PREMIÈRE : SWEEPERS INC.

19 À SAISIR : BULLDOGS !

21 WIP : MAQUETTISTE

27 STORYGAMES : OUVREZ LES BOÎTES À MYSTÈRES

30 MON TRUC À MOI... : LE JDR EN DURÉE LIMITÉE

34 MOND-O-RAMA : ÉPISODE 3 - NOXUNDIS

45 THEMA
science & fiction,
les sœurs ennemies du jdr ?

46 *Dans l'espace, qui vous entend* ***faire rouler les dés ? :*** *panorama des jeux de SF*

54 *aide de jeu :* ***les voyages spatiaux***

59 *aide de jeu :* ***magie ou hi-tech ?***

63 *inspi :* ***Firefly***

65 ***Fuir là-bas, fuir ! :*** *scénario* ***Eclipse Phase***

81 ***Le Mal Gris :*** *scénario* ***SF générique***

88 À FROID : AVENTURES DANS LE MONDE INTÉRIEUR
88 *Critique*
90 ***Interview :*** *Mikaël Cheyrias & Yann Bruzzo*
92 ***L'Île Mystérieuse :*** *scénario*

99 PLAY
100 *inspi* ***Le Carnoplaste***
106 ***Aldarenche*** *setting officiel* ***les Chroniques des Féals***
122 ***Le Train de l'Épouvante :*** *scénario* ***Deadlands***
131 ***Têtes et Sac de Nœuds :*** *scénario officiel* ***Wastburg***

139 [ALT] DEVÂSTRA : RÉINCARNATION
140 ***présentation*** *et adaptations*
148 ***Pratisamdhi :*** *scénario*

157 LA TABLE ALÉATOIRE : LES TRÉSORS QUI ONT DE LA GUEULE

159 VOX POPULI : QUELLE FFJDR POUR 2013 ?



.ours

Rédacteurs en Chef : Julien De Jaeger et Vincent Ziec

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, Guillaume «Tuin» Agostini, Romuald «Aliath» Renaud, Alexandre «Kobayashi» Jeannette, Cédric Reinhardt, Rodolphe «Rodi» Bondiguel, Stéphane «Stephlong» Treille, Thomas Karim, Jérôme Isnard

Illustrateurs : Karl Beley, Kevin «Netzach» Baussart, Nicolas Fructus, Tania Sanchez-Fortun, David Robert, Julien De Jaeger

Maquette et Direction Artistique: Julien De Jaeger

Remerciements : Akae, Cédric Ferrand, Jérôme Isnard, Fabien Deneuville, Black Book Éditions, Samuel Tarapacki & Sans-Détour, les éditions John Doe, les XII Singes, les camarades de chez Casus, Sci-Fi Universe, Julien Pirou & Nolife

---

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

plansix@di6dent.fr

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

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

2d6



julien de jaeger | vincent ziec | matthieu carbon

julien de jaeger

Après quasiment trois ans d'existence, je suis toujours surpris par **toutes ces bonnes âmes qui veulent aider Di6dent.** Notamment, et ça c'est assez nouveau, par tous ces illustrateurs talentueux, dont certains professionnels reconnus, qui nous offrent leurs services. J'espère qu'on aura de la place pour vous tous, vous le méritez ! (même si ça va m'obliger à moins illustrer moi-même…)

Il y avait matière à râler, tant, pour contrebalancer le dé blanc du dessus, il y a eu des déceptions depuis trois mois ; entre les éditeurs susceptibles avec le Fix, les interviewés et les rédacteurs d'un jour qui ne répondent plus aux mails, les articles annulés… mais le pompon revient encore une fois à **monsieur de chez Mégara**, qui prétend que je n'ai pas bien fait mon boulot en descendant sa stratégie Ulule dans le dernier *Vox Populi* : pourquoi, oserez-vous prétendre que cette souscription n'a pas été un lamentable fiasco dû à un manque flagrant de préparation et qu'aucun de vos «clients» n'a été déçu ? Allez, qu'on rigole !

vincent ziec

Au risque de passer pour un gros fan boy, je dédie mon dé blanc à **la politique éditoriale des XII Singes** : jeux d'initiations, pret à jouer, intégrale, suivis de gamme régulier et risque éditoriaux qui nous permettent de découvrir, en français, des perles comme ***Hollywood Party.*** Mon coup de coeur du moment.

Allez ! Je joue ma carte *«j'enfonce des portes ouvertes»* : à force d'écouter des podcasts ou de participer à certaines conversations théorique sur le jeux de rôle, le rôle, la narration, etc… j'ai l'impression qu'**on oublie parfois la notion de jeu et son principal objectif :** s'amuser.

matthieu carbon

L'anneau unique. Quelle bonne surprise ! Cela fait maintenant plus de vingt ans que je suis déçu des JdR sur Tolkien (***JRTM***, ***LoTR***…). Et là, je tombe sur un parfait jeu d'initiation. Des règles simples, un cadre bien défini (et assez ouvert et éloigné des romans pour qu'on puisse y jouer sans s'attirer les foudres des experts ès-Tolkien) et surtout un plaisir immédiat. J'en redemande et je vous le conseille !

Nephilim. Quelle joie d'avoir redécouvert ce formidable jeu, surtout sous la forme de ce magnifique coffret collector. Mais maintenant ? Plus rien ? Un coup d'épée d'orichalque dans l'eau ? Un jeu sans suivi est mort-né, l'histoire du JdR fourmille d'exemples… Et ce jeu ne mérite pas ce triste sort !



julien clément | david robert | ludovic papaïs

Narrativiste Édition. À la base, je n'aurais pas forcément misé un kopeck sur eux (choix très pointus, abus de Ulule…) mais, au final, pas mal de mes derniers coups de cœur sortent chez eux : ***Mnémosyne*** et ***Dungeonworld*** coup sur coup, par exemple pour ces dernière semaines. Et en plus, ils vont bientôt réaliser un de mes fantasmes ludiques : ***Spirit of the century*** en VF. Cool !

le manque d'humour de pas mal de rôlistes. On avait déjà décidé d'arrêter nos interviews foutraques à cause d'incompréhensions à répétition, on se demande s'il ne va pas falloir expurger notre **Fix** de la moindre blagounette qui froisse l'ego de tel éditeur ou de telle communauté de fans hardcore. Eh, les gars, on se prend moins au sérieux et on se rappelle que tout ça, c'est du jeu drôle, OK ?

Les conventions bien pensées : organisateurs/trices concerné(e)s, planning bien pensé et respecté, sens de l'accueil, facilités sur place sont autant d'éléments qui mettent les participants dans les meilleures conditions pour produire des parties de qualité, des débats intéressants et une ambiance exaltante et conviviale. Merci aux bénévoles, vous êtes l'énergie de notre passion !

Les conventions mal gérées : systèmes de préinscriptions mal pensés ou de bourse aux parties qui s'éternisent (avec le risque de laisser des joueurs sur le carreau), conditions matérielles peu propices à la pratique du jdr, dilettantisme des organisateurs qui peut confiner au je-m'en-foutisme. Est-ce vraiment raisonnable lorsqu'on sait que certains participants ont consenti à faire plusieurs centaines de kilomètres (avec les frais afférents) pour être présents ?

Andor qui a été élu jeu de l'année à Cannes, il y a quelques mois. C'est un jeu qui permet de vivre des aventures en défendant un royaume contre les assauts de vilaines créatures. Ca fait du bien d'avoir un bon JdP médiéval fantastique !

La fin de mon histoire avec Di6dent. En effet, je ne ferais plus parti des 6 qui dirigent d'une mystérieuse main ce merveilleux magazine. La faute à un manque de temps qui ne me permet par de m'impliquer autant que je voudrais et devrais.

Toute la rédac6on se joint à moi pour souhaiter tout le meilleur à Ludovic et sa Boîte à Heuhh, encore plein de jeux un peu fous à écrire ou à traduire dont on se fera toujours un plaisir de parler !

Pendant ce temps, Di6dent reste Di6dent, et les intrigues de cour vont bon train pour reprendre la place encore toute chaude de Monsieur Papaïs… rendez-vous au prochain numéro pour connaître l'Élu !

Julien De Jaeger

la VERITABLE jeuderôlogie du

Professeur TACO



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

aujourd'hui : l'écran du MJ

S'il y a bien un objet qui fait partie intégrante d'une tablée rôliste, c'est le fameux **écran du meneur de jeu**. Tel un vénérable objet magique, il a le pouvoir de conférer de nombreux atouts à son utilisateur : charisme, bluff, intelligence… voire un sacré bonus d'armure !

Si, dans sa version ludique, l'écran n'est en fait qu'une adaptation du porte-lettres du ***Scrabble*** (1950) ou du cache-pions du ***Mastermind*** (1962), il est tout à fait logique de lui trouver une origine dans des accessoires plus surprenants, comme les paravents (appellation, d'ailleurs, également reconnue pour les écrans), qui avaient pour fonction de sauvegarder l'intimité et la pudeur des jouvencelles, voire, en Chine, de protéger des courants d'air… ou des démons ! Bien que je m'interdise en règle générale tout élan romantique, je dois avouer préférer cette interprétation, l'écran étant bien souvent le rempart protégeant le meneur des joueurs mécontents (**44%** d'entre eux, proportion grimpant à **92%** en cas de mort, méritée ou non, de leur personnage). Demandez donc à un collègue de mes jeunes années qui se reconnaîtra : sans la protection d'un écran en bois fait maison, sa carrière de MJ aurait fini bien tôt, fauchée d'un jet de couteau lancé par un joueur probablement cousin de l'elfe de Naheulbeuk. Mais, déjà, je m'égare…

La croyance populaire veut que chaque jeu ait son écran. Pourtant, seuls **87%** en disposent réellement. Pourtant, priver un meneur de son écran, c'est, dans **73%** des cas, le contraindre à chercher sans cesse des points de règles dans un pavé de 350 pages, mais, surtout, **dans 100% des cas**, l'empêcher de faire croire qu'il maîtrise son sujet, qu'il a parfaitement préparé son aventure ou que ses jets de dés servent à autre chose que de savoir s'il va prendre une cacahuète ou un curly !

Côté joueurs, la **composition** d'un écran répond à des normes précises, étudiées et testées durant de nombreuses années, et approuvées par la **GMSCG** (*Game Masters' Screen Creators Guild*, implantée dans l'Utah, l'état des Mormons). Il doit rassembler des concepts évocateurs en proportions millimétrées, tel que **l'héroïsme** (**27%**, qui peut être remplacé par la peur dans les jeux à base de tentacules), le **mystère** (**21%**), un ciel volontairement improbable climatiquement parlant (**16%**)… et un gros **monstre** (**36%**). Bah oui, ça reste du jdr, quand même ! Certains ont bien essayé de lutter contre ce lobbying castrateur (le dernier en date étant **Tenga**, avec seulement **4%** d'héroïsme, **7%** de fagots de bois, pas de monstre et **77%** de neige, preuve qu'il ne pleut pas toujours la nuit dans ce jeu), mais c'était peine perdue : trop peu, trop tard. D'ailleurs, la proportion de poitrines ou de cuisses dénudées est bien plus faible (**-64%**, excusez du peu) sur les écrans que dans les livres eux-mêmes. Si, si, vérifiez ! Si ce n'est pas une preuve tangible du pouvoir de censure de la GMSCG, je me demande ce qu'il vous faut !

Pour conclure, j'ajouterai que, comme on l'a vu, un écran peut littéralement changer la vie d'un meneur. Pourtant, aucun éditeur n'a encore eu l'audace de sortir mon concept breveté d'écran en acier riveté. Incompréhensible ! Manquerait plus qu'on commence à faire des jeux sans MJ, tiens…

par Julien De Jaeger & la rédac6on



Le fils préféré de l'Empereur

Dans la bibliothèque **interdite**

Précédé d'un Scribe serviteur le Répurgateur Calixien pénétrait l'une des cryptes les plus secrètes de l'Adeptus Inquisitorius, un endroit truffé de systèmes intelligents capables d'analyser les mouvements de chacun en temps réel. A la moindre ébauche de tentative de violence le contrevenant connaitrait les rigueurs du champ de stase. Passé sous un portique destiné à déceler d'éventuelles bombes bio ou autres sottises il fit face au Gardien de la Porte. De l'orifice au centre de l'œil unique du gardien cyclopéen se déroulèrent des appendices visqueux souples comme des fouets. A leur extrémité, les barbes se réduisait jusqu'au niveau moléculaire. Ils se plaquèrent sur les avant-bras de l'impétrant et entamèrent leurs procédures de diagnostic. Celui-ci n'oublia pas de frémir, comme s'il ressentait le contact qu'une greffe trop récente ne lui permettait pas de connaître.

Visiblement absent, le Scribe semblait se parler à lui-même : *« Il est là. Quelque part dans la cité impériale, je le sens. »*
« Vous pensez vraiment qu'il est là ? répondit le Répurgateur qui venait de se voir ouvrir les portes, *la rumeur est peut-être infondée ».*
Le serviteur ne releva pas et le précéda dans la pièce où les attendait un Maître Archiviste de la Deathwatch, assis devant une antique vitrine recelant trois incunables et une arme de maître. Passant d'un sujet à l'autre sans faire cas de cette imposante présence il commenta la situation : *« Il ne nous manque plus qu'une séquence du code pour obtenir l'accès à son contenu, mais il semble s'agir d'un bicarré latin orthogonal d'ordre 6. Même avec une puissance de calcul phénoménale, je crains que cela ne nous prenne encore plusieurs jours pour… »*
Le Calixien s'était approché et promenait désormais un doigt précis sur la surface de la serrure. Accompagné d'un souffle d'air le champ de force qui entourait les reliques

par David Robert
toutes illustrations © Edge Entertainment

disparu. Il saisit le pistolet Inferno dont les voyants s'illuminèrent, heureux de retrouver une main amie, avant qu'il ne fasse entendre le « wouf » caractéristique de ce genre d'arme. La boule de plasma creusa un tunnel de la taille d'un poing dans la figure du Scribe avant d'aller se loger profondément dans le plastacier de la paroi derrière lui. Puis il dit : *«Je t'ordonne, ignoble esprit, quelle que soit ta nature éminemment corrompue, toi qui possède la dépouille de ce serviteur de l'Empereur-Dieu, par les mystères de Son Ascension et de Son perpétuel sacrifice enchaîné au Trône d'or, de m'obéir à la lettre, moi, l'humble serviteur de l'Empereur-Dieu ! Va-t-en donc slictueux torve, méprisable transgresseur ! Va-t-en et brûle pour l'éternité dans les ténèbres de l'au-delà qui t'attendent, toi et ta race maudite ! »* Cela accompli il rangea l'arme et dévisagea l'Archiviste, qui n'avait pas sourcillé.
« Maître, je vous prie de ne pas prendre mon geste comme une offense ».
« N'ayez pas d'inquiétude, Répurgateur Alpha, je sais faire la différence entre un casus belli et un comportement dissident lorsque j'en vois un ». Puis, portant son attention sur les tomes de pouvoir dans la vitrine : *« Il ne doit en rester qu'un, dites-moi lequel. »*

Carte stellaire

Les pages de garde (forcément impériales) des volumes en question comportent une carte d'une portion du cosmos qui varie selon le jeu. C'est ainsi que ***Dark Heresy*** se déroule dans le Secteur Calixis, une zone du Segmentum Obscurus conquise par le Seigneur Militant Angevin un millénaire plus tôt. ***Rogue Trader*** prend quant à lui place dans les Etendues de Koronus, une zone inexplorée de la galaxie située au-delà du secteur Calixis. Dans ***Deathwatch*** la zone secouée par des conflits titanesques où se déroule le jeu est nommée L'étendue de Jericho. Placée à l'autre extrémité de la galaxie par rapport aux deux secteurs contigus des jeux précédents, elle leur est liée par un portail *warp* du nom de Gueule de Jericho, qui permet de faire transiter des vaisseaux entiers.

Le marteau **dans l'espace**

Le célébrissime univers de jeu de combat futuristes avec figurines a commencé à donner lieu à des jeux de rôles futuristes, édités par **Black Industries** puis **Fantasy Flight Games**, utilisant le système de la seconde édition du jeu de rôle ***Warhammer Fantasy Roleplay***, à quelques ajustements près, notamment au niveau du système carrières. Disons en préambule que nous ne pensons pas que le choix de décliner cet univers en plusieurs gammes successives soit le plus approprié : il eut été de notre point de vue préférable de proposer un unique livre de base servi ensuite par des suppléments thématiques. Mais nous le savons, l'univers de la marque de Nottingham est avant tout marchand et il va nous falloir choisir, tout en nous en tenant au trois opus disponibles en français au moment où s'écrivent ces lignes…
Étant donné que les trois premiers primarques de l'univers *jeuderôlistique* de ***WH40k*** sont issus du même moule, nous ne nous étendrons pas ici sur leurs nombreuses similitudes mais nous essayerons de les différencier selon différents angles afin de désigner au final le fils préféré de l'Empereur. Nous essayerons donc de déterminer quel est celui qui nous procure le plus de plaisir, selon différentes catégories : l'aspect esthétique, l'approche scénaristique, le côté tactique, la satisfaction de la pulsion des collectionneurs et enfin la synthèse ludique.

Beau comme **un camion**

L'ensemble de la gamme est servie par des illustrateurs de très grand talent comme Andrea Uderzo (le fil de) ou Karl Kopinski et John «La légende» Blanche qui donnent vie à cet univers de façon magistrale, mais on notera quelques nuances. Ainsi, ***Dark Heresy*** a une esthétique plus sombre, proche justement de ce que fait John Blanche lorsqu'il pratique le noble art du Blanchitsu et dans la lignée de jeux comme Necromunda, Inquisitor et des codex Inquisition et Sœurs de bataille. Rogue Trader se rapproche des origines de ***Wh40k*** et du livre éponyme et propose des choses plus convenues dans le genre *space opera*. ***Deathwatch*** enfin se conforme à l'esthétique **Games Workshop** le plus connu : celui du jeu

de bataille, d'où parfois quelques éléments visuels profilés adolescents pré-pubères du plus bel effet pompier. C'est ainsi que ***Dark Heresy*** se place devant ***Rogue Trader*** et ***Deathwatch*** arrive bon dernier, pénalisé par ses fautes de goût.

Des campagnes **impériales**

L'approche scénaristique est bien entendu très importante et de ce point de vue nous sommes servis : les jeux ***40k*** marchent sur les traces de leur glorieux ainé médiéval-fantastique. Les scénarios de ***Dark Heresy*** et de ***Rogue Trader*** sont les meilleurs avec notamment *l'Héritage des Haarlock* pour ***Dark Heresy*** et une véritable pépite pour ***Rogue Trader*** : *Des murmures dans la tempête*. Cependant ***Dark Heresy*** étant un jeu à missions cela peut à la longue s'avérer un peu frustrant pour les joueurs, et ***Deathwatch*** se cantonne à un style plus euh… moins… enfin, qui tire le maximum de puissance du système : c'est quasi *no limits* car à Jéricho les murs se sont effondrés et les complexes semblent avoir avalé la trompette. Avantage donc, d'une courte tête, à ***Rogue Trader***.

À vos **hordes !**

Pour ceux qui aiment jouer avec des figurines la table, la tactique ça compte. Leur choix se portera donc logiquement sur ***Deathwatch***, très proche du wargame (et en l'occurrence c'est très bien alors que ce n'est franchement pas l'idéal en revanche pour ***Dark Heresy*** – et dans une moindre mesure pour ***Rogue Trader*** - car les parties accessibles aux joueurs dans les livres de base sont volontairement axées *warriors*).

Jouer au marchand

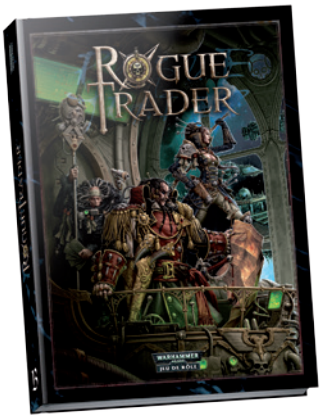
Attention ***Rogue Trader*** n'est pas un jeu de marchandage mais d'exploration et de pillage mâtiné d'activité de contrebande, une profession bien connue des amateurs de *Star Wars* et à laquelle il faut rendre justice puisqu'elle garde vivante l'amitié entre les peuples malgré l'attitude déraisonnable des gouvernements. C'est en quelque sorte la grande distribution dans l'espace : marges arrières, démarchage agressif, etc.

Les tactiques de combat y sont particulièrement développées, avec deux modes de jeu (escouade ou solo) qui permettent de varier les plaisirs et les adversaires les moins puissants y sont souvent traités comme des hordes qu'il s'agira de disloquer. C'est pourquoi, sans hésitation, le point va cette fois à ***Deathwatch*** !

Shut up and **take my money !**

Si vous êtes affligé de collectionnite aiguë et fan de cet univers nous vous conseillons d'investir dans des étagères en adamantium. Mais nous nous permettrons quand même de poser ici la question : serait-il préférable de disposer du plus de suppléments possible pour jouer ou au contraire d'aller à l'essentiel – en supposant encore une fois que ces gammes ne soient pas construites sur un principe de répétition et de verbiage qui confine au vol à main armée ? Bien entendu nous pourrions primer le jeu qui propose le plus de références disponibles en français à l'heure actuelle (12 pour ***Dark Heresy***, 5 pour ***Rogue Trader***, 3 pour ***Deathwatch***) mais nous allons éviter de flatter vos pulsions car de ce point de vue il n'y aura qu'un perdant : votre porte-monnaie !







On est une bande d'acolytes, **on s'fend la gueule...**

Pour conclure, probablement la chose la plus importante pour une tablée : le plaisir ludique. Dans quel jeu va-t-on le plus s'épanouir ? En ce qui concerne ***Dark Heresy***, la mécanique y est clairement en défaveur des joueurs puisque, hors circonstances particulièrement favorables, les PJ de bon niveau ont quand même 30% de chance d'échouer sur une action standard. Voilà qui à la longue pourrait s'avérer frustrant et tenter vilement les optimisateurs à la recherche permanente de ces fameux bonus circonstanciels pour que leurs acolytes ne soient plus anonymes. ***Rogue Trader*** nous permet en revanche de jouer des personnages plus puissants, plus autonomes, l'équivalent d'acolytes très expérimentés à ***Dark Heresy***. Ajoutez à cela le parfum du grand large avec l'exploration spatiale et le commandement d'un beau et grand vaisseau (avec son esprit d'équipage fédérateur) selon un système de points d'influence pour gérer l'accès aux ressources et la possibilité de jouer des scénarios à géométrie variable en fonction de l'ampleur des entreprises, le tout avec plusieurs niveaux d'intrigues possible grâce aux jeu des factions et aux différentes façons de mener la lutte contre les concurrents et les xénos. De son côté ***Deathwatch*** n'est pas totalement dénué de subtilité car la *Deathwatch* dont il tire son nom est une force spéciale hétéroclite et chamarrée. Formée de Space Marines d'élites venus des quatre coins de la galaxie, en congés de différents chapitres pour assister l'inquisition dans ses missions, elle doit parvenir à faire coopérer tous ces galactiques, ce qui générera peut-être de beaux morceaux de *roleplay* mais pourra tout aussi vite mal tourner parce qu'avec des anges, des lions, des loups, des salamandres, c'est un billet direct pour le cirque Pinder. Pour la cohérence de l'ensemble et le plaisir de jouer son personnage le point revient donc à ***Rogue Trader***.

Et s'il ne doit **en rester qu'un...**

Nous l'avons dit, entre les trois premiers jeux de rôles d'un futur qui ne connaît que la guerre rien vraiment ne change mais tout est différent, et il nous semble que la boucle est désormais bouclée 25 années après la sortie du jeu éponyme : c'est pour nous à ***Rogue Trader*** que revient le titre de successeur désigné au Trône d'or. Mais je m'éclipse rapidement pour éviter d'être brûlé par la foule car désigner un successeur à notre Divin Empereur, n'est-ce pas le début de l'hérésie ?



illustration de Tania Sanchez-Fortun



Avec un théma explorant la relation entre science et fiction, comment ne pas rendre hommage aux grands auteurs de SF qui nous ont fait rêver enfants et adolescents ! Je vous ai concocté quelques mets inspirés des romans que vous avez sans doute lu... Sinon il va falloir avant de masteriser votre prochaine campagne de space op ou de cyberpunk voire de transhuman !

Commençons par une boisson exquise servie au château de Lord Valentin. Mr Silverberg en est grand amateur.

Vin de feu de Majipoor

Faire macérer 20 grains de poivre noir écrasés et un demi piment rouge dans 10 cl de liqueur de chartreuse jaune pendant une semaine. Mélangez la liqueur à une bouteille de vin de paille (vin liquoreux produits dans le Jura, en Corrèze, en Alsace...). Filtrer ce mélange si possible puis servir en apéritif. Attention le vin de feu se boit glacé...

Jack Vance, auteur prolifique s'il en est, invite ses lecteurs dans le Palais de l'amour où on déguste des boulettes de viande succulentes.

Boulettes de Phi Ophiuchi

- *250 g de bœuf haché*
- *250 g de porc haché*
- *2 oeufs*
- *3 oignons hachés*
- *100 g de chapelure*
- *Sauge, persil, basilic hachés frais ensemble*
- *Sel, poivre, sucre en poudre*
- *Huile*

Mélanger ensemble les viandes, les oignons qu'on aura d'abord fait revenir à la poêle. Ajouter les herbes, les œufs et une cuillère à café de sucre. Mélanger pour obtenir des boulettes. Les rouler dans la chapelure et faire frire à feu doux près de 10 minutes. Accompagner de riz noir ou de spghettis à la spiruline.

En douceur, goûtez cette visitandine, directement importée de la planète Ténébreuse. Marion Zimmer Bradley en ferait des folies.

Visitandine aux fruits secs

- *150 g de farine*
- *80 g de sucre*
- *½ sachet de levure*
- *2 œufs*
- *250 g de noix décortiquées*
- *250 g de raisins secs*
- *1 cs de sésame grillé (épicerie asiatique)*
- *Sel*
- *Beurre et farine pour le moule*

Préchauffer le four à 180 degrés. Mélanger farine, levure puis œufs, sucre et une pincée de sel. Mélanger avec une spatule puis incorporer les fruits secs et le sésame. Verser dans le moule et faire cuire environ 45 minutes.

Et surtout n'oubliez pas que sur Dune, Rocannon, Sanzaret ou Gor, vous pourrez trouver d'autres spécialités appétissantes. Inspirez-vous de vos lectures et des univers de jeu dans lesquels vos joueurs évoluent pour surprendre leur cinq sens lors d'un buffet ou d'un repas.
Et si vous préférez la science à la fiction, lancez vous dans la cuisine moléculaire. Des kits sont vendus dans toutes les bonnes épiceries galactiques. Avec un siphon ou un bon coup de fouet, imaginez une chantilly noire à l'encre de seiche servie avec des crevettes, une verte à la menthe avec des fraises fraîches, une au curry qui aura une doré surprenant... ou encore de la salicorne et des crosnes sur la table. De quoi faire saliver les aliens de passage.

par Nathalie Zema

le syndrome du panda

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



amnesya 2K51

What if...

Premier jeu du studio **Deadcrows**, et édité en 2005 par **Ubik**, ***Amnesya 2k51*** proposait une plongée au sein d'une Amérique futuriste, ultra-libérale et sécuritaire. Dans cette société où l'individu a perdu peu à peu sa place et ses libertés, ce jeu permettait aux joueurs d'incarner des mutants (appelés *Doppelgangers*). Doués de capacités extraordinaires, ces derniers devaient lutter contre le rejet de la société et contre leur pouvoir qui les éloignait de plus en plus de l'humanité.
Prévu dès le départ en 5 suppléments, cette gamme « fermée » devait placer les personnages au centre d'une campagne qui s'annonçait sous les meilleurs auspices. Jeu engagé dans un univers sombre, pourquoi ***Amnesya 2k51*** n'a-t-il finalement pas rencontré son public ?

Dès les premières pages, les auteurs annonçaient la couleur : ***Amnesya 2k51*** n'est pas un jeu de rôle pour débutant ! C'est un jeu engagé. Engagé, c'est le mot, et ceci à tout point de vue...

un univers ***« trop » sombre***

Les auteurs n'ont pas voulu produire une énième variante de ***Cyberpunk***, ou de ***Shadowrun***, et c'est le point fort du jeu. On peut saluer le travail d'anticipation de l'équipe. ***Amnesya 2k51***, en plus de donner un véritable lifting au genre en incluant les modifications génétiques, la nanotechnologie, et l'alpha-net, nous gratifie d'un véritable univers.

Les auteurs brossent le portrait d'une société américaine sombre où le productivisme et la classe dirigeante écrasent la population. L'avenir est sans espoir, les ghettos, véritables camps de concentration, grandissent de jour en jour. « L'humanité » disparaît. On nous livre un portrait social et économique si proche du nôtre qu'il nous interpelle sur notre devenir. Et c'est dans ce contexte que les joueurs doivent incarner des *Doppelgangers*. Prochaine étape de l'évolution humaine, ils vont stigmatiser toutes les peurs et les rejets de la société. D'autant plus, que pourvus de pouvoirs spéciaux, ils doivent utiliser ces derniers avec parcimonie sous peine de tendre vers la bestialité et la folie.

Amnesya est donc bien un jeu de rôle pour un public averti et adulte. Ici pas de rêves, pas de héros, pas de merveilleux, pas d'avenir ; et c'est sa première faiblesse. Difficile pour un meneur de s'approprier le jeu sans un travail conséquent, de créer ses propres scénarios dans un univers si cloisonné. C'est pour cela que dès sa sortie, une campagne sous forme de story-line était annoncée. Les personnages amnésiques et mutants se trouvant au centre d'une campagne qui bouleverserait le monde. Hélas, trois fois hélas, si les deux scénarios du livre de base et ceux de l'écran lançaient la campagne, le rythme de parutions des suppléments mit la patience des meneurs à rude épreuve. La gamme officielle prit fin sans révéler tous les secrets des amnésiques.

par Romuald Renaud
toutes illustrations ©



une approche ***difficile***

Parlons du livre de base. Nous l'avons dit dès le départ, c'est un jeu engagé, même au niveau de la mise en page. Les auteurs ont appuyé la noirceur de leur jeu dans les moindres recoins du livre. Illustrations en adéquation avec l'univers, police d'écriture sur fond gris sombre qui rend la lecture du livre difficile, règles sous format portrait qui bouleversent le sens de lecture. Le livre de base fait tout pour immerger le lecteur dans le désespoir du monde. Cette maquette n'a pas non plus facilité la prise en main du jeu, et certains rôlistes ont été découragés par ce parti pris.
Les règles, quant à elles basées, sur le système ***Roll & Keep*** de ***L5A*** ou ***7th Sea*** ont aussi contribué à rendre le jeu difficile d'accès : un système de suite se greffant aux jets, des règles de combats à trois niveaux de complexité. Les meneurs mais aussi les joueurs devant, par conséquent, s'investir dans la maîtrise du système pour ne pas subir ce dernier. Encore une fois, les règles sont à l'image de l'engagement du jeu : sans concession.

le ***Phénix***

Au-delà du jeu proprement dit, ***Amnesya 2k51*** a aussi subi les foudres d'une industrie de l'édition française rôliste (re)naissante de l'époque. La gamme s'est enrichie d'un écran, un an après la sortie du livre de base. ***Washington : Doppelganger's comedy***, troisième supplément de la gamme et guide de Washington, sort en 2008 juste avant la fusion d'**Ubik** avec **Edge**. Cette fusion fut fatale aux mutants, la gamme ne verra pas la sortie des deux derniers suppléments qui devaient mettre fin à la campagne et faire sortir les *Doppelgangers* des États-Unis.

Mais c'était sans compter la persévérance de Raphaël Bardas et d'une équipe de fans. Partageant ses notes sur le projet ***Amnesya***, ils réussissent, après deux ans de travail, à sortir ***Weight of Years*** en 2011. Ce dernier supplément avait pour but de mettre un point final à la campagne en dévoilant les « secrets » des *Doppelgangers*, mais aussi d'ouvrir le phénomène mutant au monde à travers un atlas sur leurs conditions de vie. Tout aussi engagé que le livre de base, ***Weight of Years*** est le supplément de la « maturité ». D'autant plus que la nouvelle équipe d'***Amnesya*** offre ce supplément aux fans du jeu. Doté d'une maquette efficace, il n'a rien à envier aux productions professionnelles. Téléchargeable gratuitement sur lulu.com ou commandable en édition papier à prix coûtant, il permet à ***Amnesya*** de renaître de ses cendres.

Surfant sur cet élan, le studio **Deadcrows** propose dans la foulé un concours de scénarios pour accompagner les nouvelles règles ***d'Amnesya*** (***Evolution 2***). Le jeu se dote ainsi d'un nouveau système plus léger et équilibré, corrigeant ainsi une partie des erreurs du passé. En mars 2012, sort gratuitement ce dernier supplément, avec deux campagnes et les nouvelles règles.

En conclusion, ***Amnesya*** est un jeu qui a souffert de ses qualités. Volontairement orienté vers les joueurs matures, l'investissement pour s'approprier le jeu fut trop conséquent pour un public déjà en manque de temps. Les aléas de ces parutions ont fini par mettre fin à la gamme. Sa reprise par une équipe de fans lui a permis de renaître de ses cendres : de jeu pour rôlistes matures, il est devenu lui-même mature…

Les deux derniers suppléments de la gamme :
http://jdr.la/amnesyalulu

SWEEPERS INC.

Vous étiez des héros mais, une fois la guerre finie, vous êtes retombés dans l'anonymat. Aujourd'hui, Sweepers Inc. vous propose d'explorer l'espace et les vestiges des batailles passées pour aider l'humanité à survivre à la paix.

En partant de ce pitch, Sweepers Inc. propose donc d'interpréter des vétérans chargés d'explorer des épaves et autres stations orbitales abandonnées afin d'y récolter les ressources dont manque cruellement la Terre. L'ennemi a été vaincu, mais la guerre a laissé la planète exsangue, presque à l'agonie. Le retour au foyer de milliers de soldats ayant passé des décennies au combat n'a rien fait pour arranger une économie déjà moribonde. Le jeu en lui-même s'inscrit dans l'optique de parties rapides : 1h30 à 2h pour 3 à 5 joueurs. La création des personnages se veut brève, la feuille venant s'étoffer au fil des séances (et souvent même en cours de séance). Il n'y a pas de MJ. En début de partie, les joueurs choisissent une mission d'exploration. Chacun décrit ensuite à tour de rôle ce que fait son personnage. Un unique jet de dé par tour aide à déterminer l'orientation que prendront les scènes racontées par le joueur. Les questions posées par les autres joueurs ainsi que la possibilité de déclencher des flashbacks viennent influer sur cette part de hasard. La gestion des ressources à la disposition de chacun est cruciale : personne n'est à l'abri de se faire éjecter du vaisseau si elles viennent à lui manquer. Un personnage éjecté ne participe pas à la répartition des récompenses en fin de séance, mais dispose de ses propres moyens pour en accumuler en interférant avec la narration de ses camarades.

Laurent Devernay (***Devâstra : Réincarnation***, ***Kuro***, ***la Brigade Chimérique***, ***Humanydyne***), et Ludovic Papaïs, de **la Boîte à Heuhh**, nous ont accordé un peu de leur temps pour ce jeu que nous avons eu le plaisir de playtester…

Comment vous sont venus l'idée et le concept de* Sweepers Inc. *?

L'origine de ***Sweepers Inc.*** est assez particulière. J'ai eu la chance de bosser avec Ludovic Papaïs de **la Boîte à Heuhh** (**BàH**) à de nombreuses reprises ces derniers années. Il s'agissait principalement de relectures et de matériel additionnel pour ses jeux. Un jour, il est venu me voir avec une idée de ce qu'il voulait : un jeu SF. Partant de là, on a réfléchi à tout ce qu'on voudrait trouver dans un tel jeu tout en restant dans les clous de la ligne éditoriale de la **BàH**. Le plus simple pour définir ce qu'on voulait était de s'accorder sur quelques références. D'une part, ***Do*** et ***A Penny for my Thoughts*** (disponible en VF chez **Narrativiste**) ont quelques mécaniques qui nous intéressaient : des mots à utiliser, les questions posées aux autres joueurs. D'autre part, certains films et jeux vidéo nous paraissaient incontournables : *Event Horizon*, *Alien* et *Dead Space* principalement. Partant de là, chacun est reparti de son côté pour pousser un peu plus loin la

par Vincent Ziec
toutes illustrations ©



réflexion. On a très rapidement eu un prototype jouable et on s'est retrouvé par la suite pour réfléchir aux retours qu'on avait eus et aux diverses nouvelles idées qu'on voulait mettre en œuvre. Enfin, au-delà des conventions, nous avons adressé une version du jeu à des playtesteurs pour que d'autres tables puissent s'approprier le jeu et nous faire des retours.

lp Comme le dit Laurent, on bossait déjà ensemble pour les jeux de **la Boîte à Heuhh**, mais j'avais envie d'aller plus loin et qu'il m'aide à sortir un jeu. Étant fan de science-fiction et de films d'horreur, je lui ai proposé le thème et ça tombait bien, c'est aussi un genre qui lui plaît. Là-dessus, on est parti sur une après-midi de brainstorming pour poser les bases et c'était lancé.

Aujourd'hui, il ne suffit pas de faire un bon jeu, il faut aussi savoir le catégoriser (JDR, Narrativiste, Storygame, etc.). Comment qualifieriez-vous* Sweepers Inc. *?

ld Ludovic est meilleur que moi pour ça, je n'ai jamais été trop fan de ces classifications. La faute sûrement aux discussions sur internet qui en reviennent systématiquement ou presque à se crêper le chignon pour se mettre d'accord sur les définitions. Allez, j'essaie quand même : PMT narrativiste dans l'espace. J'aurais bien mis l'emphase sur la gestion de ressources, mais la notion de PMT l'englobe déjà à mon avis.

lp Je suis complètement d'accord avec Laurent. Je rajouterais que l'on devrait se ficher des catégories et penser juste à s'amuser. Je suis pour la découverte au lieu d'avoir des préjugés. Mais bon, il faut bien être réaliste et aider les gens à se faire rapidement une idée. C'est donc un jeu comportant des règles qui ne gèrent que la narration avec metteur en scène tournant.

Sweepers Inc.* et Polar Base *sont deux jeux français édités par la Boîte à Heuhh. Est-ce une volonté de l'éditeur d'ouvrir son catalogue aux productions françaises ? N'as-tu (Laurent) pas eu trop de mal à proposer ton jeu chez l'éditeur ?

ld Comme je te le disais plus haut, j'ai déjà eu l'occasion de travailler avec Ludovic à plusieurs reprises. C'est vraiment un travail en binôme. Pour ce qui est des productions françaises, la **BàH** a pu mettre à disposition du public français un grand nombre de jeux innovants. Au-delà de ***Polar Base*** et bientôt ***Sweepers Inc***., il y a déjà des textes propres à la version française dans certains jeux : l'écran ***Apocalypse World***, quelques aides de jeu pour ***On Mighty Thews***, des scénarios pour ***Parsely***, ***Superclique*** et ***Agon*** ainsi que du matériel publié dans des magazines. Si vous voulez proposer des jeux ou du matos à la **BàH**, n'hésitez pas. En revanche, comme toujours avec les éditeurs, faites attention à sa ligne éditoriale. Il s'y tient et suffisamment d'ouvrages sont sortis pour s'en faire une idée précise.

lp La question n'est pas pour moi, mais je confirme. N'hésitez pas à proposer vos jeux à la **BàH**, je suis ouvert à tout tant que cela reste dans ma ligne éditoriale : *« jeux originaux permettant de raconter des histoires »*.

Mieux qu'un exemple, peux-tu nous raconter une anecdote ou un bon moment de* Sweepers Inc. *vécu pendant les playtests ?

ld J'ai bien certaines anecdotes qui me viennent à l'esprit mais la rédaction de **Di6dent** m'a bien fait comprendre que nous devions rester dans les limites de la décence. Je vais donc plutôt revenir à la première partie que j'ai pu faire jouer à Octogônes l'année dernière. Il faut savoir que je n'avais pas fait jouer en convention depuis la sortie de ***Brain Soda*** chez **Krysaild Editions** en 2005. J'avais donc un peu d'appréhension (au moins) et certains de mes joueurs ne savaient visiblement pas à quoi s'attendre. Heureusement, la sauce a pris très vite et tout le monde s'est amusé. Et tout cela en grande partie grâce à une mécanique particulière du jeu : les questions. Chaque tour, le joueur actif doit répondre à une question posée par chacun de ses voisins de table. S'il répond *« oui »*, il a un bonus. Sinon, tant pis pour lui. Eh bien, laissez-moi vous dire que les joueurs révèlent souvent des sources insoupçonnées de fourberie. La liste est longue mais on ne compte plus les *« As-tu oublié de prendre des munitions pour ton arme ? »* et autres *« Vas-tu percer ta combinaison ? »*. C'est aussi à cette occasion que certains vétérans découvrent à leurs côtés des monstres visqueux très agressifs. Autant de contraintes qu'il est d'autant plus amusant d'intégrer au cours des scènes décrites.

lp Les questions sont effectivement un excellent moyen d'avoir de bons souvenirs d'une partie. Cela met l'ambiance à table et permet aussi d'adapter le ton du jeu aux joueurs. Entre joueurs qui se connaissent bien et qui sont à l'aise dans l'impro, on peut se faire de beaux tacles et s'amuser à continuer la narration avec un handicap nouvellement intégré au personnage.
Mais pour répondre à la question, j'ai un bon souvenir d'une partie où l'on incorporait pour la première fois les flashbacks. C'est un élément qu'avait testé Laurent, mais je ne l'avais pas fait sur ma première partie et je voulais savoir ce que cela donnait en jeu, si le timing était bon… Actuellement (car cela peut encore changer d'ici la sortie), le narrateur raconte sa scène puis les autres joueurs choisissent l'élément de la scène qui sera dans le flashback. En contrepartie, le narrateur a droit à un bonus. Donc ici, le narrateur raconte qu'il se trouve dans l'infirmerie et qu'il tombe sur le corps d'un homme. En lisant le nom sur sa combinaison, il se rend compte qu'il s'agit du Capitaine Davos. Il est couvert de pustules et il en émane une désagréable odeur d'œuf pourri. Je me suis aperçu, à ce niveau de description, que quel que soit le choix des autres joueurs, cela serait désagréable pour le narrateur de raconter le flashback. C'est donc un mécanisme qui contraint tout en apportant une plus-value ludique, ce qui est à mes yeux un bon mécanisme. J'ai tout de suite validé en mon for intérieur. Les autres joueurs ont choisi *« un corps recouvert de pustules »*, ce qui a donné un flashback glauque à souhait, mais aussi de la cohérence dans l'univers, puisqu'il en a profité pour expliquer l'origine de ces pustules.





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 !

BULLDOGS !

La science-fiction qui déchire (tout)

«Good news everyone !». Si vous avez lu ce passage en utilisant la voix du professeur Farnsworth de Futurama, Bulldogs ! est peut-être pour vous !

En 2004 paraissait ***Bulldogs !***, un jeu de science-fiction qui promettait de l'action débridée parmi les étoiles, des personnages hauts en couleur et de l'Aventure avec un grand A. Dans une galaxie très, très lointaines deux empires se livrent l'équivalent de la Guerre froide. D'un côté, une République qui ne s'encombre guère de bons sentiments et de l'autre, une dictature militaire expansionniste. Au milieu ? Une zone neutre et les personnages des joueurs… Cette première version du jeu était destinée au système d20. Un choix problématique car entre l'ambiance voulue par l'auteur du jeu, Brennan Taylor, et la minutie du système d20, il y a avait un monde. La sauce, à mon sens, ne prenait pas et ***Bulldogs !*** est parti rejoindre la Pile des Jeux Qui ne Seront Jamais Joués. Les années passent et en 2011, ***Bulldogs !*** fait son come-back, motorisé, cette fois-ci, par le système ***FATE*** (voir encadrés).

Bulldogs ! Le fun livré **en 48 heures chrono**

En plus de ces nouvelles règles, l'auteur propose un angle d'attaque plus précis. Trop de jeux de rôle de science-fiction ont en effet des univers passionnants mais aucune « porte d'entrée » : le meneur est rapidement dépassé par les possibilités de l'univers et ne dispose pas de pistes pour lancer ses joueurs à l'aventure. Dans ***Bulldogs !***, vous avez la compagnie Transgalaxy, une gigantesque corporation spécialisée dans la livraison de biens divers et variés aux quatre coins de la Galaxie. Dans le rôle des coursiers obligés de traverser des champs d'astéroïdes et d'affronter des armées de robots tueurs pour apporter un grand cru à un dictateur de la zone neutre : les personnages des joueurs, des individus au passé louche qui se sont vus contraints d'accepter un contrat de cinq ans avec Transgalaxy pour échapper à leurs créanciers. Voilà donc une bande de looser flamboyants qui sillonnent l'espace connu en pleine guerre froide intergalactique pour remettre des colis aussi dangereux qu'improbables.

Vous ne serez jamais **en panne d'idées de scénarios**

Ce pitch de départ pose un univers visuel qui rappelle le dessin animé *Titan A.E.*, une ambiance à la *Futurama* avec une bonne dose de Han Solo pour éviter de sombrer dans la simple comédie. La présentation de l'univers est lapidaire, l'essentiel de ce livre de 168 pages étant consacré au système de jeu (création de personnage, combat spatial, création de peuples extra-terrestres, etc.). Le style de l'auteur est clair et concis, et la lecture de l'ouvrage, fluide et agréable. Une fois votre lecture terminée, l'auteur ne vous

par Alexandre Jeannette
toutes illustrations ©

donne en fait que trois choses : une situation de départ, un système de jeu et beaucoup d'enthousiasme. Et l'enthousiasme sera nécessaire car le meneur aura du travail à fournir ; mais au bout du compte, les inspirations ne manquent pas : de *Futurama* à *Firefly* en passant par *Capitaine Flam*, vous pourrez rapidement pondre du scénario au kilomètre. L'univers de ***Bulldogs*** !, bien qu'à peine esquissé, vous remettra en mémoire toute cette science-fiction optimiste et débridée ,avec juste ce qu'il faut de mauvais esprit pour ne pas sombrer dans la naïveté, et suffisamment de légèreté pour ne pas tomber dans le piège du cynisme.

De la nécessité **d'une version française**

Alors que plusieurs jeux ***Fate*** seront a priori traduits dans les mois qui viennent, il serait bon que ***Bulldogs !*** ne soit pas oublié. Il propose un jeu facile à prendre en main (qualité dont peu de jeux fondés sur le système ***FATE*** peuvent se targuer), aussi bien au niveau des règles que de l'univers. Une version française de ce jeu pourrait se permettre de corriger les points les plus faibles du jeu : des peuples extra-terrestre assez fades, une description d'univers rachitique... Nous aurions la possibilité de transformer un bon jeu en un jeu excellent et de sortir enfin les jeux de rôles de science-fiction des miasmes « horrifico-dark » dans lesquelles ils se complaisent depuis trop longtemps.

FATE, un système

Au début, il y avait ***FUDGE***, créé par Stefan O'Sullivan. Définir un personnage par des mots et utiliser quatre dés portant des « + » et des « - ». Votre personnage n'avait plus 15 ou +8 ou 70% en Escrime, son niveau était défini par un simple adjectif : Excellent, Médiocre... Autant de mots placés sur une échelle sur laquelle les dés déterminait votre réussite (en obtenant des « + ») ou le degré de votre échec (si les « - » étaient majoritaires). Quelques années plus tard, Rob Donoghue et Fred Hicks affinent le système. En plus des compétences des personnages, d'autres points peuvent décrire un personnage, comme des aspects : «Ami des elfes », « Caractère de cochon », et avoir un effet sur les actions de votre personnage. Ce qui peut s'exprimer par une phrase simple et claire peut aussitôt être « transformé » en élément du jeu. L'histoire nourrit le système qui nourrit l'histoire à son tour. Et même si ce système n'est pas exempt de défauts, il possède une fluidité indéniable.

[Une remarque personnelle sur l'échelle des valeurs dans ***Fudge*** : elle est faussement « non mathématique », puisque les différents adjectifs de l'échelle correspondent, chacun, à une valeur arithmétique, par entiers successifs. Ce n'est donc pas différent, au fond, d'une échelle en « 1, 2, 3, 4, etc. ».]

FATE, une gamme

Dans leur désir de clarté et d'accompagnement du meneur et des joueurs, les divers auteurs des jeux ***FATE*** en ont peut-être fait un peu trop, à tel point qu'on a cru assister à la course de celui qui produirait le livre le plus épais sur un sujet donné. Après ***Spirit of the Century*** et son univers inspiré des pulps des années 20 (422 pages), on a pu voir arriver ***Starblazer Adventures*** (du space opera en 632 pages), ***Legends of Anglerre*** (la fantasy en 386 pages), un jeu fondé sur les ***Dresden Files*** (deux ouvrages : 688 pages). Accompagné d'une étude très précise de leurs thèmes et d'une multitude de conseils et d'options, les jeux devenaient finalement de moins en moins abordables, car « un ouvrage de 500 pages facile à prendre en main » reste un oxymoron, quelle que soit, par ailleurs, la bonne volonté des auteurs et l'excellence de leur travail. La logique du système est pourtant simple : les actions des personnages ont une influence sur le monde et celui-ci leur rend la pareille, dans un cadre qui dépasse de très loin le simple combat physique ou le gain d'expérience.

w.i.p. maquettiste





Dernier maillon de la chaîne créative, le maquettiste est souvent un travailleur de l'ombre : délais plombés par les retards antérieurs, manque de considération (un simple exemple : le GROG ne crédite pas les maquettistes des jeux...), casquettes multiples, nous tenions à réhabiliter une profession qui s'échine à satisfaire le lecteur. Pour bien refléter la variété du travail d'un maquettiste, nous avons souhaité donner la parole à Damien, qui assure chez Black Book des gammes pléthoriques pour la plupart traduites, et Christophe, « artisan » des Écuries d'Augias. Peaufinez vos têtières et attention aux veuves et aux orphelines !

Peux-tu te présenter et nous citer les jeux auxquels tu as participé ?

dc Bonjour, je m'appelle Damien C. et je suis associé et travaille à **Black Book Éditions**. J'ai participé à 99% des sorties **BBE** (***Pathfinder***, ***Polaris***, ***Chroniques Oubliées***, **Casus Belli**, ***Deadlands***, ***Shadowrun***, ***Midnight***, ***Pavillon Noir***, etc.), de près où de loin, et plus particulièrement au niveau de la maquette, bien que je sois également passé par toutes les cases : traduction, écriture, relecture, illustration, participation à la direction éditoriale et même vente. On est peu nombreux pour faire vivre la société, donc il faut savoir faire plein de choses différentes !

cc Je m'appelle Christophe Chaudier, j'ai 36 ans et j'habite Saint-Etienne. Dans la vie de tout les jours je suis informaticien, j'ai été développeur, ingénieur de production et je suis depuis peu administrateur système UNIX. Je m'intéresse tout particulièrement au logiciels libres. A côté de cela je suis maquettiste et auteur indépendant ainsi qu'éditeur au sein des **Écuries d'Augias**.J'ai participé aux maquettes des jdr ***Crimes***, ***Within***, ***The Lost Room***, ***Limitrophe***. J'ai aussi participé au webzine **Jeux d'Ombres** en tant que rédacteur en chef des numéros 2 à 6.

Maquettiste, ce n'est pas une vocation, si ? Comment t'es-tu retrouvé à faire des mises en page ?

dc Par hasard. Au départ, c'était pour aider mon ami et patron de **BBE** quand, à ses débuts, la société s'est retrouvée en difficulté. Bien sûr, aussi loin que je me souvienne, j'ai toujours eu le goût de confectionner mes feuilles de personnage, depuis la machine à écrire manuelle de ma grand-mère quand j'étais en classe primaire (et le ctrl+Z n'existait pas !) au premier Mac familial en passant

par Julien De Jaeger
toutes illustrations ©

par les premiers ordinateurs rudimentaires de l'école. J'ai aussi toujours été passionné par le magazine **Casus Belli** et à une époque, je passais mon temps à recopier sur mes cahiers les scénarios, en refaisant les dessins, les typos, le tout à la main. Un massacre touchant quand je revois ces cahiers, que j'ai gardés dans un coin ! Quelque part, ça a été formateur. Je me suis formé sans m'en rendre compte ! Enfin, il faut également avouer qu'un côté de ma famille tient depuis plusieurs générations un journal local dans le 01, donc voir et participer à la réalisation d'un journal, même si ce n'est pas du JdR, ça donne quelques clés !

CC Non ce n'est pas une vocation mais j'ai commencé a la fin des années 90 pour le fanzine **Spies** dans lequel j'étais rédacteur. **Spies** était un fanzine multiculturel principalement tourné vers le cinéma, la bande dessinée, le jeu vidéo et la musique. Chaque rédacteur était chargé de faire la maquette de ses propres articles, je travaillais alors avec Publisher dont j'ai assez vite atteint les limites. Après une longue pause je suis revenu en 2005, 8 ans déjà, à la maquette pour le livre de base de Crimes afin d'aider le maquettiste principal. C'est là ou j'ai rencontré Indesign et Photoshop, depuis nous ne nous somme plus quittés et je les utilise toujours avec plaisir. Je ne suis pas vraiment graphiste mais j'aime la typographie. Je vais de plus en plus vers la simplicité et l'aération.

Quelles doivent être, selon toi, les deux principales qualités d'un maquettiste ?

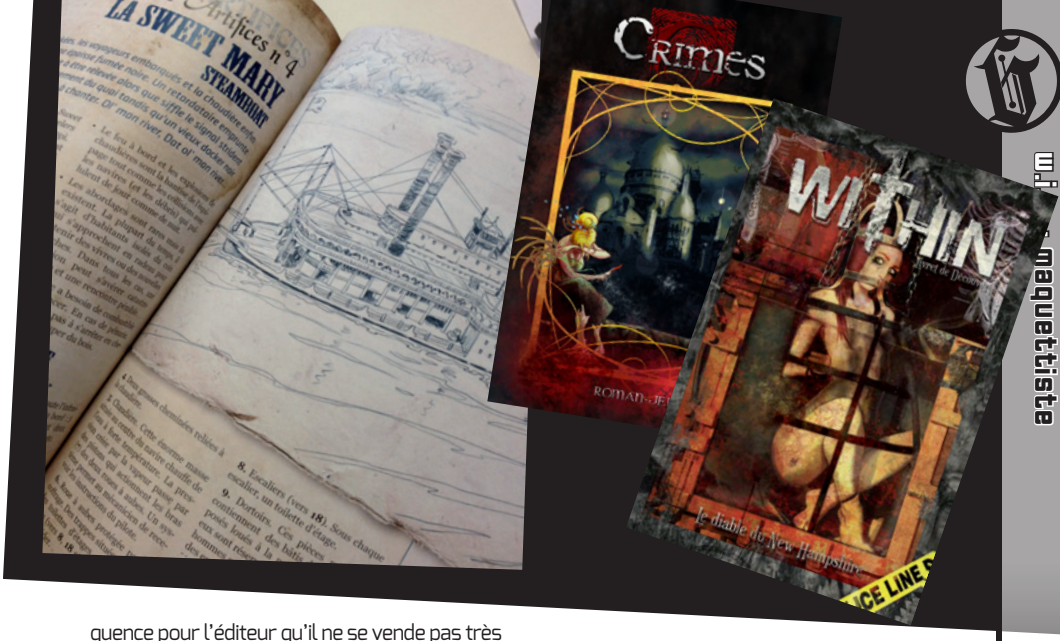
CC Pour moi les qualités principales sont créativité et rigueur. La créativité pour permettre de sortir de ce monde préformaté ou tout se ressemble, c'est compliqué car en plus nous baignons tous dans un jus visuel constant et gorgé de choses pas toujours de très bon goût. Comme je le disais plus haut j'aime de plus en plus la typographie et les travaux qui me plaisent le plus sont ceux qui modernisent des maquettes vintage du début du siècle. La rigueur car quand on maquette des livres de jdr de plus de 200 pages avec plusieurs types d'objets (titre, liste, encadré, illustration, filets, etc.) il ne faut pas se perdre dans l'information à faire passer et ne pas se tromper dans la mise en page. Ne mettez pas le bon pictogramme à l'encadré et vous perdrez le lecteur !

dc Dans le JdR, qui est quand même un milieu particulier, la première et principale qualité d'un maquettiste à mon sens, c'est d'être rôliste justement. Il est impensable de demander à un maquettiste lambda de devoir comprendre et respecter les détails et les spécificités du JdR, notamment tout ce qui touche au règles de jeu. La deuxième qualité, pour moi, c'est la rapidité. Du moins dans mon cas, qui ai la chance de pouvoir pratiquement vivre de mon travail dans le JdR, la rapidité est une obligation. Le marché ne permet pas de payer le temps de travail nécessaire à un produit de qualité, alors que les exigences des rôlistes sont très élevées. La rapidité permet donc de compenser et de dégager un peu de temps, ce temps nécessaire à la recherche et la conception d'un design de qualité pour un nouveau jeu par exemple.

Quel poids a le maquettiste dans la réalisation d'un jdr ?

dc Cela dépend fortement de l'organisation du travail décidée par l'éditeur. Un maquettiste peut être intégré à la conception même de l'univers et des textes, dès le départ, où se retrouver en bout de chaîne, pour mettre en forme des textes livrés tels quels.

CC Il a pas mal de poids car son travail est directement visible par le lecteur. Par exemple c'est lui qui est chargé de rattraper les retards du reste de l'équipe (enfin c'est ce que l'éditeur aimerait !), concevoir la charte graphique, mettre en page les textes et illustrations tout en les mettant en valeur, concevoir les éléments graphiques qui aideront le lecteur à naviguer et les aides de jeu qui aideront le MJ à immerger ses joueurs dans l'histoire et enfin respecter la pagination définie par l'éditeur. C'est difficile et, parfois, il faut élaguer dans les textes avec l'aide de l'auteur et de l'éditeur, souvent au dernier moment. Si la maquette est ratée il y a de fortes chances pour que le jeu ne plaise pas, avec la consé-



quence pour l'éditeur qu'il ne se vende pas très bien. A contrario, quand une maquette est bien faite et efficace elle est presque invisible pour le lecteur qui saura trouver la bonne information au bon endroit.

Comment se passe le travail entre toi et les illustrateurs ?

CC Cela dépend des projets en fait. Aux **Écuries d'Augias** le chef de projet est chargé de l'encadrement graphique : illustration et maquette. Sur les petits projets, comme les ***carnets de Crimes***, il y a peu d'interactions entre l'illustrateur et le maquettiste. Sur les plus gros projets comme les livres de base, je suis plus impliqué avec les illustrateurs, mais cela est biaisé car je suis souvent chef de projet, donc c'est en partie mon travail d'encadrer la conception graphique. On aimerait tous voir les illustrateurs et les maquettistes travailler main dans la main, mais c'est souvent délicat au vu des calendriers de chacun et du manque de moyens que l'on a. Par contre, le travail des uns nourrit celui des autres et vice-versa car on échange les avancées entre nous, enfin on essaie.

dc Je n'ai pas beaucoup travaillé directement avec des illustrateurs. En tous les cas, pas pour de la conception de maquette, puisque je me débrouille généralement seul. C'est également moins cher, je vous ne vous refais pas le couplet sur l'argent dans le JdR. Mais sinon, ça se passe bien et simplement. On choisit généralement un illustrateur parce que son style nous paraît convenir au propos du jeu, donc on part en terrain conquis en général. Après, si on avait plus d'argent pour concevoir nos jeux, on pourrait passer du temps avec les illustrateurs pour avoir plus de précisions et plus d'émulation, cogiter et travailler les moindres aspects visuels. J'attends ce jour avec impatience ! Quand j'y pense, ce serait vraiment génial d'avoir les ressources dont dispose le jeu vidéo pour faire un JdR ! Ce serait fou je pense, on pourrait faire des bouquins incroyables !!! Mais je rêve là !

Penses-tu qu'il est possible de toujours se renouveler ?

CC C'est une question délicate car nous sommes baignés dans un monde ultra graphique, alors on est forcement inspiré par ce que l'on voit ou ce que l'on aime. De plus, se renouveler demande un plus gros travail, donc, par facilité on est tenté de rester dans ce que l'on sait faire. Je pense qu'il est possible de se renouveler et que c'est même nécessaire pour ne pas lasser le lecteur ,mais cela demande un gros travail.

dc C'est compliqué ça. En même temps, il y a une grosse partie technique dans le métier de maquettiste. L'aspect un peu artistique qu'on peut apporter est dilué dans le respect de questionnements simples mais contraignants : est-ce lisible ? est-ce qu'on s'y retrouve ? ce n'est pas trop dense ? pas trop aéré ? c'est propre ? c'est pas trop statique sur la longueur ? On est également limité par les capacités de notre propre personne. Cela étant, suivre tout ce qui sort, regarder ce que font les autres dans d'autres disciplines (un point qui m'aide de plus en plus pour la maquette de **Casus Belli**), voilà ce qui peut aider. Ensuite, le manque de renouvellement, c'est aussi ce qui nous caractérise quelque part. Par exemple, je reconnais souvent la patte d'Igor Polouchine (l'auteur et maquettiste de ***Shaan***). On pourrait dire qu'il devrait se renouveler, mais moi je trouve qu'il continue d'explorer sa façon de faire avec une qualité certaine, cette démarche me plaît personnellement, on n'est pas des bêtes de concours non plus !

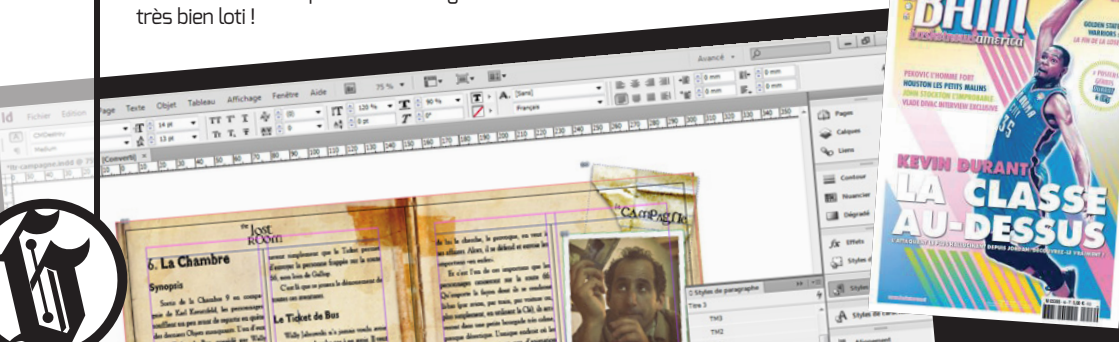
Que penses-tu honnêtement de la qualité globale des maquettes de jdr ?

dc En tant que fan, le plus grand bien évidemment ! Il y a un souci du bel objet chez les latins que nous sommes et que les anglo-saxons n'ont pas toujours eu, même si on constate que ça change de plus en plus. Aujourd'hui, quand on voit le travail de **Edge** sur certaines gammes (***L'Appel de Cthulhu*** version espagnole, ***le Livre des 5 anneaux***), **Paizo** sur ***Pathfinder*** et ce que faisait **Rakham** il y a quelques années en arrière, on se retrouve avec des choses superbes. Après, en tant qu'éditeur, je suis fatalement plus critique car j'ai besoin d'analyser pour essayer de faire aussi bien que mes confrères, mais je ne vois pas trop l'intérêt de passer pour un rabat-joie : il faut reconnaître que le milieu en général est très bien loti !

cc La qualité globale des maquettes actuelle va du bon au très bon. Franchement je pense que nos maquettes sont superbes et quand je regarde ce qui était fait il y a 20 ans je pleure. Les maquettes des jeux européens, et plus particulièrement francophones, sont au dessus du lot. Nous ne jouons pas de la même manière et nous n'avons pas le même rapport avec le livre, cela se ressent dans nos maquettes. Je suis par exemple soufflé par les maquettes de **Sans Détour**. J'ai beau ne pas apprécier ***L'Appel de Cthulhu*** je trouve la maquette de ce JDR parfaite, à la fois ergonomique et agréable à l'œil. Le travail iconographique y est important et cela se sent qu'elle été longuement pensée. C'est d'ailleurs très dur pour moi de ne pas m'en inspirer. J'avais déjà apprécié les maquettes de Christian Grussi dans ***Arkeos*** et je vois qu'il n'a pas perdu la main, bien au contraire.

Est-ce que tu travailles pour autre chose que le jdr ? À quel point est-ce différent ?

dc J'ai eu l'opportunité récemment de travailler sur un magazine de Basketball, sport dont je suis grand fan et au contact duquel j'ai rencontré parmi mes meilleurs amis rôlistes : pour moi, c'est la combinaison magique, tu fais du basket et du JdR, tu es forcément un type bien ! Le travail est différent, car c'est un lieu plus codifié et professionnel. Il faut faire efficace. Mais, il est quand même possible de proposer des trucs un peu artistiques parfois, ponctuellement. Le fait de faire des objets de plus en plus beaux, c'est quelque chose qui se voit partout je trouve, quels que soient les ouvrages, les magazines, donc la maquette aujourd'hui, ce n'est pas que de l'alimentaire ou de la manipulation technique : on peut se faire plaisir.



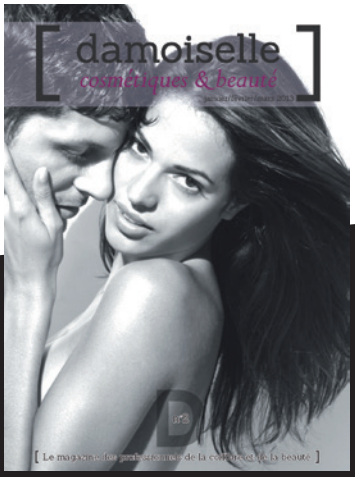
Sinon, là où le travail est surtout différent, c'est que les journalistes sont des professionnels formés par des années de pratique quotidienne. Ils remettent des textes pile-poil, dans les temps, tout rentre dans les clous, les consignes sont toujours respectées, il y a des suggestions visuelles précises qui font qu'on n'est pas livré à soi-même en cas de panne d'inspiration. Bref, comparé à ce que propose le milieu du JdR, c'est vraiment très différent.

CC En dehors du JdR j'ai conçu et j'assure la direction artistique, l'iconographie et la maquette du magazine damoiselle[1] aussi disponible gratuitement en pdf, depuis le numéro 2. Il est distribué gratuitement aux coiffeurs de quelques régions de France. Il est Le travail est différent, car je gère tout l'aspect graphique de A à Z, je conçois même certaines publicités. Cela me demande plus d'écoute vis-à-vis du client et je dois parfois travailler avec lui les propositions. Je dois aussi mettre de côté certains avis graphiques car il connaît mieux sa cible que moi ! Néanmoins, je lui donne toujours mon avis quand je suis en désaccord avec lui et je lui dis pourquoi afin qu'il puisse trancher en connaissance de cause. C'est un travail clairement moins graphique et exigeant qu'un livre de JdR mais cela n'en est pas moins important pour mon client car c'est sont principal outil de communication.

La maquette dont tu es le plus fier, et pourquoi ?

dc Honnêtement, je ne me suis jamais posé la question et je n'en ai pas créé tant que ça, vu qu'une grande partie de mes travaux de maquette portent sur de la traduction. En fait, la maquette dont je suis le plus content, c'est celle que j'ai bricolée pour la collector ***Pathfinder***. Ce n'est pas forcément stratosphérique d'autant que je suis parti d'iconographies de **Paizo** que j'ai retravaillées, mais l'alliage de ce simili-cuir très luxueux, de la gravure et de la dorure est super. J'adore le gobelin de Wayne Reynolds, sur le dos par exemple ! Pour moi, c'est le plus beau truc qu'on ait proposé chez **BBE**, avec peut-être la boîte de whiskey imitation Jack Daniels' contenant la collector ***Deadlands***.

CC ***The Lost Room*** même si je l'ai accouché dans la douleur. Tout simplement car je l'ai créé de toutes pièces et que c'était la première fois que je partais de rien. J'ai à la fois conçu les gabarits et mis en forme la maquette de manière complètement autonome. Je ne suis, par contre, pas fier du temps que j'ai mis pour la sortir, mais j'avais pas mal de travail à coté et aussi pas mal de problème persos qui m'empêchaient de me concentrer dessus.



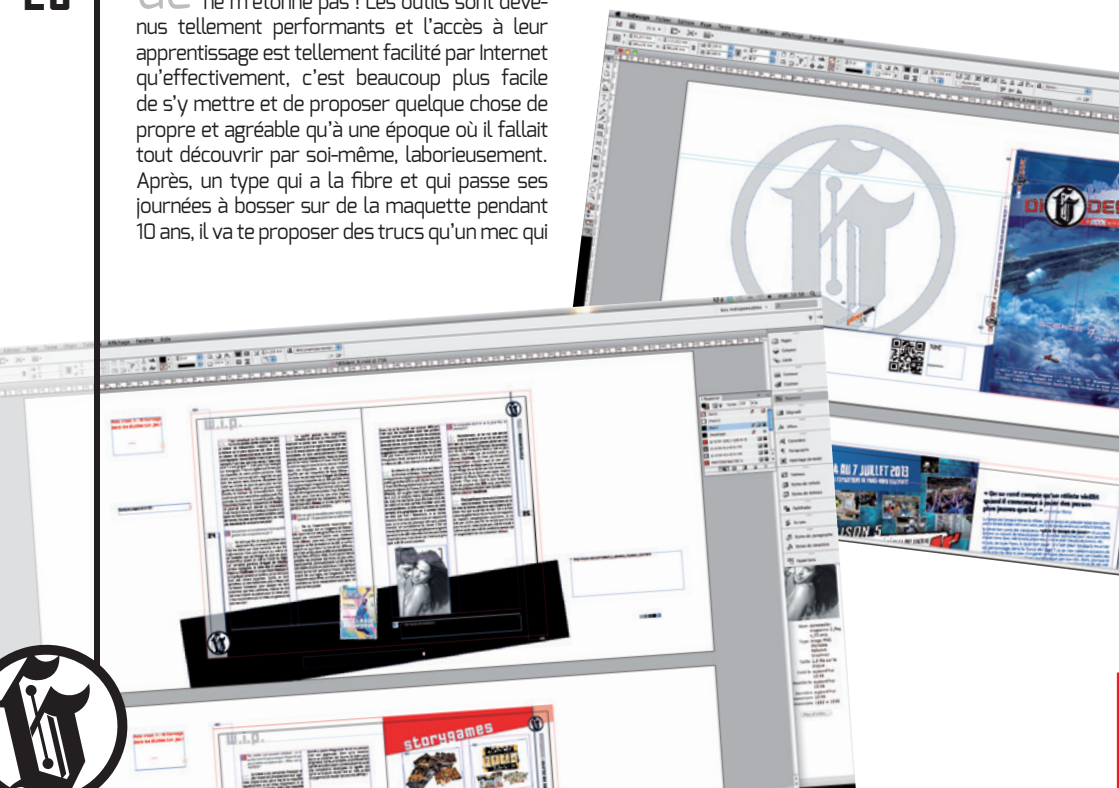


1 : http://www.damoiselle.eu/

Ton métier est souvent rabaissé : on a pu lire ici et là que presque n'importe qui peut mettre en page un jeu... Allez, vas-y, explique !

cc Je conseil à ces personnes d'essayer et elle réviseront probablement leur jugement. Depuis 8 ans que je fais de la maquette régulièrement, je ne cesse d'apprendre et je pense que ça continuera. Faire une maquette ce n'est pas seulement savoir mettre en forme un document sous Word avec des images, c'est surtout savoir choisir les polices adaptées à l'ambiance du jeu, renforcer l'impact du texte et des illustrations en les équilibrant bien, placer les titres sur une page, respecter les contraintes de l'éditeur... Bref il faut à la fois des compétence techniques et artistiques. On peut très bien commencer sans rien connaître, mais on ne sera pas un véritable maquettiste avant pas mal de pratique. Utiliser par exemple du Time news roman ou du Comic sans dans une maquette relève, selon moi, du mauvais goût.

dc Ha, ha ! L'attaque est fourbe, mais elle ne m'étonne pas ! Les outils sont devenus tellement performants et l'accès à leur apprentissage est tellement facilité par Internet qu'effectivement, c'est beaucoup plus facile de s'y mettre et de proposer quelque chose de propre et agréable qu'à une époque où il fallait tout découvrir par soi-même, laborieusement. Après, un type qui a la fibre et qui passe ses journées à bosser sur de la maquette pendant 10 ans, il va te proposer des trucs qu'un mec qui débarque ne pourra jamais proposer. Jamais. Ce sont des sommes de petits détails, de connaissances, d'inclinaisons personnelles travaillées et retravaillées... toutes ces choses qui font la différence pour moi. Je sais que dans le JdR, certains n'apprécient pas qu'on entre dans le clivage professionnel/amateur, mais pour moi, ce n'est pas tabou. Non pas qu'un professionnel fait forcément du bon boulot et un amateur du mauvais ! Mais un professionnel qui travaille bien fera toujours un meilleur taf qu'un amateur qui travaille bien. Il faut du temps et des points d'expérience pour développer les qualités nécessaires d'un métier, et c'est vrai de n'importe quelle activité d'ailleurs. Le professionnel y passe chaque jour de sa vie, puisque c'est son gagne-pain, alors qu'un amateur devra se contenter des heures de loisirs pour progresser. Après, je le répète, un professionnel qui fait un boulot pourri, ça reste pourri et avoir une compétence développée ne signifie pas qu'on va toujours réussir son jet, mais ça aide et ça permet de réussir des jets très difficile !







OUVREZ LES BOÎTES À MYSTÈRES !

En mars 2007, J.J. Abrams (*Lost*, *Mission Impossible 3*, les 2 derniers films *Star Trek* et le prochain *Star Wars*) donnait une conférence pour l'organisme T.E.D[1]. A cette occasion, il présenta pendant 20 minutes son principe de la *« Mystery Box »* - symbolisé par une boîte de magie que lui avait offert son grand-père et qu'il n'a jamais ouverte. Le réalisateur justifie ce dernier point en expliquant que *« le mystère est plus important que la connaissance »*. Puis, durant ces 20 minutes d'interventions, il explique comment les films racontent des histoires sur le principe de cette *Mystery Box*.

Aujourd'hui, **les XII Singes** nous proposent deux boîtes de jeux nous permettant de raconter des histoires : ***Brunan, l'aventure au comptoir*** et ***Hollywood Party***. Deux *Mystery Box* ludiques, en quelque sorte.

Commençons par le plus grand public, de par son accessibilité : ***Brunan, l'aventure au comptoir***. Dans ce jeu à MJ tournant, chaque joueur raconte une histoire, ou plutôt une aventure vécue.*« Vous souvenez-vous de la fois où, sans le vouloir, nous avons détruit un temple sacré ? »* Partant de là, le joueur actif – appelé guide – pioche 4 cartes qu'il devra intégrer dans son aventure. En plus d'être des éléments qui viendront enrichir le récit, ces cartes servent également de défis que les joueurs devront surmonter ensemble. S'il est réussi, le défi apporte des pièces d'or à l'un des joueurs (l'attribution dépend du type de défi), sinon la carte est défaussée et l'aventure continue.

Nous abordons ici l'un des points forts de ***Brunan, l'aventure au comptoir*** : les mini-jeux. Cette mécanique mélange coopération et compétitivité au jeu, puisque le joueur ayant le plus de pièces d'or (pour chaque mini-jeu remporté) en fin de partie gagne.
De plus, ces mini-jeux génèrent une dynamique autour de la table pour que tout le monde s'amuse. Cela peut paraître évident pour un jeu, mais il est bon, parfois, de le rappeler. Comme type de défi, je peux vous citer en exemple les défis d'exploration, où les joueurs devront retrouver la combinaison parfaite du chemin pris à l'époque (ex : tout droit, gauche, tout droit, gauche). Ou encore, les défis de magie où les joueurs devront découvrir le mot que leur mime le guide (défis qui n'ont rien à envier à la troisième manche d'un ***Time's Up!*** pour ceux qui connaissent).

par Vincent Ziec
toutes illustrations ©

Il y a également des défis mentaux ou de combat que les joueurs devront relever en se basant sur leurs caractéristiques de personnage. Car oui !, les joueurs ont des feuilles de personnages pré-tirés, comprenant quelques caractéristiques simplifiées donnant l'occasion de quelques jets de dés. Chaque PJ bénéficie également d'une compétence spéciale (à utiliser en cours de partie - bonus au combat, pour négocier une enchère, etc.) et d'un objectif facultatif, octroyant un bonus de pièces d'or en fin de partie si ce dernier est atteint.

Le second point fort de ***Brunan***, comme je le disais en introduction, est son accessibilité. Tout le matériel proposé dans la boîte est là pour simplifier la mécanique (feuille de perso, cartes d'équipement, jauge de points de vie, système de règles léger) et permet ainsi de se concentrer sur l'essentiel : l'histoire.
Les débutants seront même accompagnés pour leurs premières parties par six aventures complètes que le guide (joueur actif) pourra lire et facilement adapter en fonction des défis piochés. Puis, pour ceux qui sont un peu plus à l'aise, une table aléatoire d'accroche d'aventure est proposée. Pour les autres, vieux rôlistes que nous sommes, Dieu sait que nous en avons, des aventures vécues à raconter. Et si vous ne voyez toujours pas l'intérêt de raconter des histoires à partir d'éléments imposés, dites-vous que Keyser Söze, lui, adore ça.

Hollywood **Party**

Restons dans le thème du cinéma et revenons quelques instants à la conférence de J.J. Abrams où il disait : « *Pensez aux histoires en terme de contenant : que sont les histoires si ce n'est des boîtes à mystère ?* »

En suivant son argumentaire (je vous invite vivement à regarder la vidéo), ce raisonnement paraît logique, mais il n'y a pas que ça. Il ne faut pas oublier les codes propres au genre. Si vous deviez réaliser le prochain épisode de *Star Wars* à la place de J.J Abrams, vous êtes d'accord que vous devriez y placer des incontournables : un combat au sabre laser, dire « *Que la force soit avec toi !* », etc. Ainsi, chaque genre possède ses propres clichés : polar noir, Slasher movie, film de zombie, western, et d'autres encore. Vous en connaissez un grand nombre, j'en suis certain. Et ça tombe bien, car ***Hollywood Party*** vous propose de jouer avec ces codes.

Comme pour un jeu de rôle, les joueurs incarnent un personnage dans un univers donné. Ici, pas de feuille de personnage ou de jet de dés. L'intérêt du jeu est tout autre : vous devez raconter une histoire, survivre et marquer des points !« *Quoi ?! Un jeu de rôle compétitif où on marque des points !?!* » Oui. Le raccourci est un peu vite fait, mais ce n'est pas totalement faux.

Pourtant, avant d'aller plus loin, laissez-moi vous expliquer la mécanique – très simple - du jeu. Chaque joueur incarne un personnage. À son tour de jeu, le joueur décrit en une seule phrase ce que fait son PJ. Il peut, s'il le souhaite, intégrer un autre PJ, au maximum, dans son action. Une fois que le joueur a dit sa phrase, on passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et ainsi de suite.

De plus, en début de partie, chaque joueur se voit octroyer un certain nombre de cartes défis (en fonction du nombre de joueurs et de la durée de partie souhaitée). Comme leur nom l'indique, ces cartes servent à défier le joueur actif si sa phrase (son action) ne vous convient pas. Si le joueur actif remporte le défi, il conserve sa phrase. Sinon, le gagnant modifie la phrase tout en gardant les personnages impliqués et l'un des verbes de la phrase initiale. Simple et efficace. Même si la limitation d'une phrase peut frustrer certains joueurs souhaitant développer leur personnage ou enrichir le contexte. Mais après quelques parties, on comprend qu'***Hollywood Party*** n'est pas un jeu « d'histoires », mais plutôt un jeu de « personnages ».

Une fois la mécanique acquise, il ne reste plus que deux choses à faire avant de commencer la partie : choisir son décor de jeu et définir son personnage. Pour le premier point, ***Hollywood Party*** propose six ambiances :

- *Plongée en eaux troubles :* l'horreur d'une base sous-marine où rôde un tueur.
- *Complots en col blanc* : drame familial, lutte de pouvoir et gros sous.

1 : http://www.ted.com/talks/j_j_abrams_mystery_box.html



Hollywood Party est la traduction française de ***Panthéon***, un jeu de Robin D. Laws paru en 2000.

- *Au fond du trou :* des gangsters entre chantage, trahison et revanche.
- *Panique à Tokyo :* l'affrontement de monstres géants, détruisant tout sur leur passage.
- *Panthéon :* créez l'univers à nouveau, et jouez les apprentis dieux!
- *Zombusiness opera* (exclusivité de la version française) : des zombies dans les bureaux d'un quartier d'affaires.

Ensuite, libre à vous de créer votre personnage. Certaines ambiances proposent leurs propres « prétirés » sous forme de carte (nom, fonction et background rapide), idéal pour les débutants.

Voilà. Vous pouvez vous lancer dans la partie, faire interagir vos personnages, éliminer les autres PJ… Mais pas trop vite. Votre personnage doit d'abord devenir le héros de l'histoire ; laissez-vous le temps de placer le plus de « clichés » possible pour marquer des points de victoire. Vous voulez jouer dans une ambiance Western ? Il y a de fortes chances de marquer des points en déclenchant une bagarre dans un saloon, en acceptant un duel dans la rue, en défendant une diligence attaquée par les Indiens, etc. L'intérêt étant de ne pas connaître la feuille de score avant la première partie.

Par exemple, en jouant « *Au fond du trou* », où nous incarnons tous des mafieux. L'introduction (proposée dans le livre de jeu) nous place tous autour d'une table, dans un Diner, prêt de l'autoroute. En sortant de là, j'étais sûr de marquer des points en plaçant un otage dans le coffre de la voiture. À mon tour de jeu, je dis donc : « *Avant de prendre le volant, FedeX (mon personnage) s'assure que l'otage est toujours bien ligoté dans le coffre de la voiture.* »

Pas de bol, je n'ai pas marqué de point. Et on s'est retrouvé avec un otage sur les bras durant toute la partie (ce qui a amené des situations très drôles). En termes de jeu, et pour poursuivre avec le même exemple, le fait que mon personnage prenne le volant de la voiture lui donne un avantage sur le déroulement de l'histoire. Mon PJ peut orienter le trajet et, si on le menace pour lui faire changer de direction, il peut accélérer et menacer de créer un accident. Cette phrase peut donc être « défiée » par un autre joueur pour que ce soit lui (ou un autre PJ) qui prenne le volant. Et ce qui est très drôle, et qui est difficile de retranscrire ici, ce sont les complications que les joueurs amènent d'eux-mêmes et les peaux de banane placées pour les autres joueurs.

Voilà, maintenant que j'ai contenu mon enthousiasme pendant toute cette chronique, je peux vous le dire : ***Hollywood Party*** est clairement mon coup de cœur du moment ! Ce jeu est génial ! Et pour tout le monde ! Des amis, peu adeptes des jeux narratifs (« *mais non, tu sais, je n'ai pas beaucoup d'imagination…* ») et récalcitrants à l'idée d'essayer le jeu ont finalement beaucoup aimé. Après deux tours de jeu, votre personnage se sent obligé d'agir ou de réagir à ce qui se passe. Ce qui permet au joueur d'être tout de suite dans la partie. ***Hollywood Party*** serait-il une bonne initiation au jeu de rôle ?

En tout cas, ne laissez pas le jeu au simple stade de *Mystery Box*. Ouvrez-la et jouez-y. Il serait vraiment dommage de passer à côté de cette expérience ludique.

le jeu de rôle sur une durée limitée



Le jeu de rôle, tel qu'il est majoritairement pratiqué aujourd'hui, est une activité extrêmement chronophage. Pour le meneur de jeu, il nécessite, au départ, l'assimilation d'une grande quantité d'informations – même si des jeux en format court existent – puis la préparation de la partie. Pour les joueurs, il implique, la première, fois la familiarisation avec le système et l'univers de jeu, la création des personnages, puis une ou plusieurs séances de jeu longues de plusieurs heures pour arriver au bout du scénario. Au final, une partie dure traditionnellement plus de trois heures, et une aventure complète s'étale sur plusieurs sessions. Tout le monde le constate : il est difficile de consacrer régulièrement autant de temps à un hobby, surtout quand on a une vie professionnelle, une vie de famille, tout un tas d'obligations et… d'autres loisirs ! Nombreux sont ceux qui, rebutés par un tel investissement, préfèrent se consacrer à des activités plus « courtes » : jeu de société, cinéma, jeu vidéo… Ce qui peut expliquer partiellement la morosité économique actuelle du jeu de rôle. Mais une partie de jeu de rôle doit-elle être longue ? Et si l'une des solutions consistait à trouver des formes de jeu plus rapides, sans pour autant sacrifier la saveur si particulière du JdR ?

Cet article signe le début d'un partenariat entre la FFJDR et Di6dent ! L'intention est de voir Di6dent relayer dans le Fix des informations concernant les actions de la Fédé, et que celle-ci publie des articles de fond comme celui-ci dans nos pages.

par le CA de la FFJDR

Un format court : **le jeu en sketch et son pendant, la table ouverte**

Au *festival des mondes imaginaires* de Bagneux, au sud de Paris, le grand public se bouscule : familles, parents, enfants viennent assister à un événement de plus en plus couru. Il s'agit d'un salon ouvert à tous, rassemblant auteurs, illustrateurs de fantasy, science-fiction, fantastique et proposant ateliers et conférences au tout-venant. Parmi les animations, du jeu de rôle. Mais le public est difficile. *« Vous avez déjà essayé le jeu de rôle ? » « Non, jamais. » « Vous voulez essayer ? » « Je veux bien, mais on n'a pas prévu de rester très longtemps sur le salon et il y a plein de choses à voir… » « Très bien, je peux vous proposer une partie courte d'une vingtaine de minutes, qu'on appelle jeu en sketch et qui vous permettra d'essayer. Ça vous va ? »* Le groupe d'amis finit par accepter de participer à une partie qui sera rapide, mais qui leur donnera un aperçu de ce que permet le jeu de rôle. Ainsi se succèdent des groupes d'enfants, des adultes curieux, des familles. Au total plus de 200 visiteurs, pour la plupart novices, ont, dix minutes ou deux heures, pu jouer à la table du meneur, finalement épuisé mais heureux !

Le format court (*« en sketch »* et *« table ouverte »*), comme dans cet exemple, a été à l'origine développé par le collectif *Imaginez.net*[1] pour permettre une découverte du jeu de rôle lors d'événements ouverts au grand public, où en général les gens n'ont pas beaucoup de temps à y consacrer. Mais il peut aussi intéresser les joueurs plus expérimentés qui cherchent un moyen de garder les sensations du jeu de rôle sans pour autant avoir à y passer plusieurs heures, ou encore des habitués ayant une heure à tuer en attendant le retardataire de la partie traditionnelle.

Pour que cela fonctionne et démarrer la partie le plus vite possible, il est nécessaire de bien choisir le jeu que l'on fera jouer. L'objectif est de proposer un univers de jeu facilement accessible, un système de règles simple, puis de plonger les personnages pré-créés immédiatement dans l'action. Le monde doit pouvoir s'expliquer en une phrase, être facilement reconnaissable et visualisable par le public ciblé (*« Vous êtes des pirates des Caraïbes », « Vous êtes des super-héros plein de super-pouvoirs », « Vous êtes des étudiants à l'école des sorciers d'Harry Potter »*, …). Le système de jeu doit être totalement intuitif pour se découvrir facilement et au fur et à mesure de la partie. Si vous passez 5 minutes à décrire l'univers et 3 minutes à expliquer les règles, vous avez déjà consommé la moitié du temps que les gens étaient prêts à vous consacrer. Dans leur esprit, ils se disent probablement déjà *« Ouh là ! Ça a l'air compliqué, leur truc ! »*. Le choix du jeu est donc critique pour cette découverte (d'où la notion de *« Label découverte »*[2] mis en place par la FFJDR pour aider les meneurs à choisir les jeux adaptés : ce n'est pas un label de qualité mais d'accessibilité). Dans l'exemple présent, le jeu *« de sketch »* (ou *« en table ouverte »*) pousse cette logique de simplicité à l'extrême avec des univers très populaires (médiéval, far-west, pirates…) et utilise une mécanique (le *« jeu de rôle pour tous »*, originellement conçu pour des joueurs qui ne savent ni lire ni compter) fondée sur le lancer d'un seul dé et des personnages définis par une description et 6 caractéristiques.

Toujours sur ces animations, le principe est d'être le plus flexible possible en proposant un format de partie appelé *« en table ouverte »*. Chaque joueur peut rester autant de temps qu'il le souhaite et n'est pas dépendant des choix des autres pour déterminer quand il commence ou finit la partie. Pour cela, on utilise le principe de l'unité de lieu : toute l'intrigue se déroule dans un seul lieu plus ou moins fermé (une taverne, un saloon…) et les personnages

1 : http://imaginez.net.free.fr/jeu/jdr/sketch/sketch.htm
2 : http://www.ffjdr.org/la-federation-francaise-de-jeu-de-role/label-decouverte

des joueurs entrent et sortent de ce lieu. Quand le joueur s'installe à la table, son personnage entre dans le lieu et dès qu'il veut partir, il quitte la table, son personnage sort du lieu dans la fiction. La Table ouverte est particulièrement efficace en convention, où les joueurs vont et viennent individuellement ou en petit groupe à un rythme que le meneur de jeu ne contrôle pas.

Ce type de dispositif ne fonctionne qu'avec des pré-tirés (de 8 à 12 en général, pour accueillir un maximum de participants simultanément et offrir de la diversité). La création de personnage est à exclure du format court.

Le scénario doit également être adapté à la durée de la partie. Comme on l'a dit, on parle de *« jeu en sketch »*. Dans le lieu choisi du scénario, le meneur va plonger les personnages immédiatement dans l'action en les confrontant à une situation initiale qu'ils doivent résoudre : par exemple par une investigation simple, une discussion avec quelques personnages, une confrontation directe (mais pas trop : ne résumez pas la partie au combat). Maintenez ensuite la pression sur les joueurs en les forçant à réagir rapidement à l'évolution des circonstances. Mais comme le sait tout rôliste, l'imagination des joueurs peut rapidement bouleverser une scène et donc faire durer l'action au-delà des limites imposées par la dure réalité. Quoi de plus frustrant que de devoir sortir de table en plein milieu de l'action ?

L'idée est ici de rester maître du timing et de conclure le sketch sur un *« événement terminal »* déclenchable par le meneur lorsque bon lui semble. Si l'on reprend l'exemple de l'auberge médiévale, un sketch peut être structuré de la façon suivante : l'événement initial est l'arrivée d'un bûcheron du village qui affirme qu'il y a un loup-garou dans la salle. L'intrigue peut progresser et les PJ agir pour se renseigner, trouver des indices, … Juste avant l'événement final, les esprits s'échauffent, la tension monte et finalement le MJ déclenche quand il le souhaite l'événement terminal : la pleine lune apparaît à la fenêtre et l'idiot du village se transforme en loup-garou sous le regard de tous ! Les PJ ont une ultime réaction et le sketch se termine dans les trois minutes qui suivent (dans cet exemple, le loup-garou s'enfuit et disparaît dans la nuit). L'événement terminal est donc introduit par le meneur de jeu dès qu'il le souhaite (ou dès que ses joueurs le souhaitent) et met irrémédiablement fin à l'action, donc au sketch, tout en préservant une conclusion satisfaisante à l'histoire.

Une autre méthode pour faire tenir une partie en temps limitée est celle de la partie *« compte à rebours »*. Celle-ci ne fonctionne qu'avec des scénarios bien spécifiques où le temps des personnages est compté autant que celui des joueurs. Ainsi Johan Scipion propose-t-il des parties *« Deep space gore »* de son jeu ***Sombre***[3] en



Références

Retrouvez un exemple de scénario « en sketch » et « en table ouverte » dans le **Di6dent** n°7 : *En remontant le Grand Fleuve Turbide* est une aventure écrite dans ce format pour ***Terra Incognita : Voyages aux Pays de Nulle Part.***

version simplifiée (« ***Sombre 0*** »), où les personnages se retrouvent à 15 minutes de l'autodestruction de leur vaisseau spatial alors qu'une créature monstrueuse y sévit. Précisons que les 15 minutes de survie des personnages sont aussi les 15 minutes de temps réel de la partie, et vous comprendrez que le suspens et le stress y sont garantis !

Le sketch **pour tous !**

Comment étendre ce concept en dehors de la découverte au grand public ? Il peut être repris (et a, en pratique, été repris avec des rôlistes confirmés entre deux parties de convention) tel quel, par des joueurs plus expérimentés. Un « *sketch* » peut très bien se jouer en jeu « apéritif » pendant 20 à 30mn, avec exactement le même format et la même approche que décrite ci-dessus. Pour ceux qui veulent aller plus loin et ont peur de rester sur leur faim en jouant sur un temps si court (mais c'est bien souvent tout ce qu'on peut consacrer comme temps), on peut imaginer découper un scénario complet en une succession de sketchs, ou enchaîner des sketches en mode « campagne ». Ainsi après chaque sketch, il est possible de proposer une progression des personnages (suivant les règles d'expérience de votre jeu). Le scénario peut être structuré pour correspondre également à une progression de l'histoire : progression dans le temps (le premier sketch se joue en début de nuit dans la fiction, le second un peu plus tard, etc.) ou progression dans l'espace (le lieu est un lieu confiné mobile comme une caravelle d'explorateur : chaque sketch représente alors une étape du voyage). On peut ainsi raconter de véritables histoires passionnantes, tout en les découpant en sketchs… *L'Odyssée* pourrait très bien être interprétée en jeu de rôle comme une succession de situations très courtes (la tempête de Poséidon) ou un peu plus développées (le séjour sur l'île de Circé) en la jouant petit morceau par petit morceau, chacun étant limité par un *« événement terminal »*. Comptez environ un sketch par demi-heure : vous aurez ainsi une partie fortement rythmée – quoique plus dirigiste qu'un format plus classique – et qui ne laissera pas souffler vos joueurs.

Il y a donc de multiples options pour jouer sur une courte durée. L'essentiel est d'offrir à vos joueurs quelques minutes de vrais morceaux de jeu de rôle (et de bravoure !). Le format en sketch, associé à des jeux simples et faciles à prendre en main, permet des parties rapides, avec ou sans connaissance préalable du jeu de rôle pour les joueurs, ce qui rend possible un jeu facilement praticable par le plus grand nombre dans des environnements « hostiles » aux parties longues. Notons que dans l'exemple présent, même si l'univers de jeu et les règles sont très simples à appréhender, le jeu est conçu pour un meneur de jeu relativement expérimenté et capable d'improviser. Comment réduire encore le travail des participants ? On peut imaginer de nombreuses pistes : pourquoi pas, comme certaines compagnies de théâtre qui viennent jouer chez vous, avoir des meneurs « prestataires à domicile » qui se chargent de préparer et d'animer la partie de la soirée, moyennant une forme de rétribution (d'où le concept d'une « homologation » de meneurs de jeu dont les compétences sont reconnues pour des parties de découverte) ? Pourquoi pas, demain, des jeux de rôle « consommables » prêts à jouer comme des scenarios et des personnages tout prêts, qui contribueraient à rematérialiser le jeu de rôle (sous forme de boîte façon petit jeu de société apéritif), où le rôle du meneur est distribué entre les joueurs (comme on en trouve dans le jeu ***Fiasco***[4]) ? Autant de défis ludiques pour l'avenir du jeu de rôle… et au-delà !

3 : http://www.terresetranges.net/sombre.php3
4 : http://www.bullypulpitgames.com/games/fiasco/

mond-O-rama

Le travelogue multimétaversel d'Athanase Flöpp, bourlingueur ubiquite



Troisième carnet : NOXUNDIS

Cher lecteur,

Nous voici à nouveau face à face. Toi devant ton magazine papier et moi derrière ma triconsole tachyonique. Si tu n'as pas pris connaissance de mes premiers carnets, sache que je te parle à chaque fois d'un métavers différent. Comment je m'y prends ? C'est simple : j'existe simultanément dans chaque monde. Je suis donc le guide tout trouvé pour te faire visiter Noxundis. Ainsi au fait de ses dangers et de ses merveilles, tu pourras à ton tour y emmener tes amis pour une visite narrative pleine d'intrigues et d'aventure.

par Éric Nieudan
illustrations de Julien De Jaeger

Avec quel système jouer ?

Ici, tout dépend de l'optique que vous voulez donner à vos scénarios. Exploration, intrigue ou combat ? Tous les jeux qui intègrent suffisamment de technologie et de pouvoirs des boyaux de la tête devraient fonctionner sans problème. L'ambiance science-fiction des années 80 sera sans doute mieux rendue par un jeu *old school* : ***Metamorphosis Alpha*** ou ***Traveller*** par exemple. Si vous n'êtes pas collectionneur archéorôliste, procurez-vous le quasi-rétroclone ***Stars Without Number*** de **Mongoose Publishing**.

Noxundis, la comète vivante

Dans ce métavers, il est un mythe qu'on retrouve chez presque tous les peuples de la galaxie : celui de Noxundis. De la taille d'une géante gazeuse, cette planète dérive dans l'espace profond, sa trajectoire un mystère total. Au fil des millions d'années, elle a attiré colons, réfugiés et xénoarchéologues. Certains se sont installés dans les labyrinthes et les corridors existant dans ses strates, d'autres ont creusé leurs propres complexes. Aujourd'hui, des douzaines de colonies prospèrent et se déchirent dans les profondeurs de la comète vivante.

Sur le pas de portail

Le havre de C'ters-Phinn

Contrairement à mes prédécesseurs, j'ai décidé d'entamer ce carnet par nos premiers pas sur Noxundis. Tâchons nos bottes magnétiques de poussière acide et foulons la surface ! Nous aurons toujours le temps de regarder le géodiagramme plus tard, assis dans le souk autour d'un sirop de swiipol.

La chute

Comment arrive-t-on sur Noxundis ? Si l'on ne dispose pas d'un vaisseau rapide ou d'une flotte d'assaut, on peut emprunter la Chute. Ce portail transluminique d'origine inconnue relie divers points de la galaxie à la surface de la planète errante. La Chute est une faille dans le sol rocheux qui semble capable de changer de taille. Parfois trop étroite pour laisser passer un rhinocéphale adulte, parfois assez large pour qu'en émerge un croiseur léger. Ce passage a de multiples points d'origines : certains sont fixes et documentés, d'autres aléatoires et inconnus. Les gens et les choses qui le traversent ne sont donc pas toujours des voyageurs volontaires – d'aucuns happés sans prévenir, avalés avec leur navette ou bien extirpés de leur couchette, sans autre possession que leur tenue de nuit. Ces malheureux sont d'autant plus à plaindre que la Chute ne fonctionne que dans un sens.

C'ters-Phinn est un havre neutre, une ville de bric et de broc construit autour de la Chute. Toutes les races, colonies, alliances, sectes et formes d'intelligence y vont et viennent librement. Autour du portail s'est installée une ville commerciale bariolée. En plus des échoppes, souks et showrooms corporatistes, on y trouve des ambassades et des comptoirs des principales colonies installées sur la comète géante. Noxundis a connu de nombreuses vagues de peuplement au fil des millénaires. Si les savants de la bibliothèque-satellite ne savent presque rien de ses bâtisseurs, ils s'accordent le plus souvent sur l'ordre d'arrivée des colonies qui suivirent.

La comète géante a une atmosphère des plus minces, mais les abords du havre sont équipées de générateurs qui transforment les vents acides de la planète errante en brumes respirables par la plupart des races.

La toile de ˜Ydm

L'ambiance paisible du havre de C'ters-Phinn doit beaucoup à ceux qui l'ont établi. Les Maîtres de ˜Ydm sont la raison pour laquelle la Chute n'est pas lourdement gardée en permanence. Beaucoup d'invasions sanguinaires ont été évitées grâce à leur force de persuasion. Il suffit de passer quelques minutes en conversation avec un moine en robe iridescente pour oublier toute pulsion violente. Des régiments entiers de marines coloniaux se sont installés dans leur temple pour consacrer leur vie à la culture hydroponique ou aux métiers à tisser fractaux. Le temple de ˜Ydm est un labyrinthe de couloirs cristallins qui s'étendent sur des kilomètres autour du portail. Ses habitants religieux comme laïcs vouent un culte à Noxundis, qu'ils disent consciente. Pour eux, quiconque évolue sur la planète errante fait partie de son système et se doit de considérer tout ce qui l'entoure comme une part de lui-même.

Le Prime-maître Optigue, l'abbé de ˜Ydm, est une figure populaire à C'ters-Phinn. C'est un humain au visage lunaire qui préfère les plaisanteries aux sermons. On le trouve souvent à la tête d'un petit groupe de maîtres, évoluant par les rues du havre, dispensant conseils à qui les lui demande.

Le colosse des Sanctis

À l'écart de la cité se trouve l'antique ambassade du peuple sancti. Construite à même la roche de Noxundis, cette statue titanesque n'abrite qu'une poignée des mystérieux diplomates. Les Sanctis se réclament de l'héritage des bâtisseurs de Noxundis, des intelligences supérieures pour lesquelles personne n'a de nom. Personne n'a pu vérifier la véracité de ces dires, mais les

La voie de Narratos

Il y a beaucoup de place pour les idées des joueurs sur Noxundis. Si vous n'avez pas peur de partager un peu la narration, suivez ces quelques conseils de base.

Avant la partie, posez des questions pour savoir ce que les joueurs ont envie de faire : exploration, intrigue, campagne militaire, un peu des trois ? Prêtez attention aux choix qu'ils font pour leurs personnages. Si vous avez un groupe de bidasses, barbouzes et autres baroudeurs, vous pouvez ranger vos idées d'intrigues subtiles et de missions diplomatiques.

Si les personnages sont originaires de Noxundis, exigez des détails sur leurs colonies. Laissez-les inventer toute une civilisation s'ils en ont envie. Tout ou presque est possible dans les profondeurs de la planète errante.

Pendant la partie, n'hésitez pas à solliciter leur avis. Les phases d'exploration se prêtent particulièrement bien à cet exercice. Les héros forcent les portes d'un reliquaire oublié et que vous n'avez qu'une vague idée de ce qui se trouve derrière ? Posez franchement la question aux joueurs. La plupart du temps, ils espèrent ou craignent quelque chose. N'ayez pas peur des gros bills qui découvrent l'arme psionique ultime dans le premier tombeau venu. Posséder un tel artefact entraînera son lot de problèmes, ne serait-ce que par les convoitises qu'il va créer. Acceptez les suggestions, ça fera plaisir aux joueurs. Puis retournez-les pour créer des situations intéressantes.

connaissances des Sanctis sont indéniables. On raconte qu'ils connaîtraient les emplacements d'autres Chutes, loin dans les strates inférieures de la planète. De la taille d'une enfant de huit ans, les ambassadeurs sont mal adaptés à la gravité de la comète. Ils se déplacent le plus souvent juchés sur des cycles antigrav qui évoqueraient des gamins sur des bâtons à ressorts si ce n'étaient leurs lobes crâniens démesurés.

Secrets et hautains, les Sanctis se comportent comme si la planète leur appartenait, ce qui leur a valu de se mettre à dos nombreuses espèces et colonies. Cependant, à chaque fois que l'une d'entre elles a menacé d'entrer en guerre avec eux, elle s'est rétractée après une séance de négociations secrètes. Les diplomates semblent toujours savoir ce que leurs interlocuteurs désirent.

Sissiniys Sessux est l'ambassadeur le plus présent dans les ruelles de C'ters-Phinn. Son cycle antigrav est drapé dans un long manteau à capuche qui lui confère une silhouette presque anonyme. Sissiniys est un érudit et un poète qui, contrairement à la majorité des siens, s'intéresse à l'extérieur.

Les phalanges des Hryxxs

Parmi les premiers à s'être installés sur Noxundis, les Hryxxs sont un peuple hybride autrefois proche de l'être humain. Suite à un événement dont ils refusent de parler, ils se sont trouvés associés à une espèce parasitaire, des insectoïdes d'origine inconnue. Lecteur, tu les reconnaîtras à leurs carapaces colorées et aux appendices sensitifs qui émergent de leurs cous. Minces et élancés, ils ont la grâce des mantes chasseresses des forêts de Deneb, et ils sont tout aussi dénués de sentiments. Doués d'une sorte de conscience collective, ils disposent de grandes capacités intellectuelles mais d'un libre arbitre très limité. On ne parle jamais à un Hryxx, même s'il est seul : on s'adresse à sa phalange. Unité sociale et fonctionnelle, une phalange est composée d'une douzaine à des centaines des milliers d'individus.

La culture des Hryxxs est entièrement tournée vers l'expansion et la colonisation. La plupart des peuples qui ont rencontré leurs flottes-ruches les considèrent comme un des pires fléaux de la galaxie. S'il n'est pas rare que des escarmouches aient lieu dans les strates, aucune alliance n'a encore vu le jour contre les Hryxxs. Cela s'explique en partie parce que les phalanges gouvernantes se montrent très peu gourmandes en matière de territoires. Une réalité qui étonne, d'autant que les populations des colonies hryxxs augmentent sans cesse.

Les phalanges présentes à C'ters-Phinn sont en général dédiées au commerce, aux relations diplomatiques et au renseignement. Quelques sans-phalanges opèrent en tant que mercenaires, gardes du corps et intermédiaires. L'existence de ces renégats coupés de leur ruche n'est tolérée qu'en raison de la trêve tacite qui règne dans le havre. Les sans-phalanges sont prompts à s'associer avec quiconque leur promet un groupe duquel ils puissent se réclamer.

J'po-254-12 est une agent de renseignement de bas niveau. Avec le reste de la phalange J'po-254 (« *J'po* » signifie « espionnage » en langue hryxxe) elle est chargée de collecter des informations sur les activités de tous ceux qui traversent le havre. L'espionne cache la carapace vert sombre et les longues antennes capteuses des J'po sous un maquillage holographique qui lui donne l'apparence d'une Gm'a, une négociante en denrées alimentaires. Tous les jours, elle a une table réservée à la Trucide Bleue, la taverne la plus réputée de C'ters-Phinn, où elle traite les affaires de sa couverture. Le reste du temps, elle erre par les marchés à la recherche d'opportunités commerciales – c'est à dire de renseignements sur les activités des forces en présence dans la comète. Quand une simple conversation ne suffit pas, elle débranche son holo-masque et s'introduit dans les bureaux et les habitations. Elle pirate alors les bases de données, force les coffre-forts et, dissimulée au plafond grâce à son camouflage naturel, enregistre les conversations.

La transe Meh-dya

Il y a des tonnes de sources d'inspiration pour un monde comme Noxundis. Déterrez donc ce que vous avez en SF des années 80, sérieuse ou non, quel que soit le médium. En BD, *Valérian agent spatio-temporel* est incontournable. En télévision, *Babylon V* et *Star Trek: Deep Space Nine* pour les imbroglios diplomatiques et *Les mondes engloutis* pour l'ambiance souterraine. Au cinéma, l'*alien-predator-verse* (y compris le nanaresque *Prometheus*) pour les ambiances lourdes et claustrophobes. En jeu de rôles, les grands anciens de la SF comme ***Empire Galactique***, ***Metamorphosis Alpha***, ***Traveller***, ***2300 AD*** ou ***Star Frontiers*** devraient vous donner des idées.

Les galeries des Viklangens

Mille et un peuples, qu'ils soient ou non présents en masse sur Noxundis, passent par C'ters-Phinn. Si les humanoïdes à base carbone forment la majorité des visiteurs, on aperçoit aussi nombre de formes de vie siliceuse, de gaz conscients dans leurs containers blindés et de créatures d'énergie pure. Dans cette dernière catégorie, les plus notables sont certainement les Viklangens, sanglés dans leurs scaphandres automotifs si noirs qu'ils semblent absorber la lumière. Ce peuple originaire d'une nébuleuse lointaine est une énigme pour tous ceux qui ont tenté de l'étudier. Très individualistes, les Viklangens vouent leur existence à l'art. Mais halte-là, érudit lecteur : tu commettrais une erreur mortelle en comprenant par là que les Viklangens sont inoffensifs. Car leur conception de l'art défie toute tentative d'explication. Si d'aucuns se contentent de peindre des toiles en quatre dimensions, d'autres décident de se servir de tes quartiers d'habitation comme canevas – toi y-compris. Et ne t'avise pas de te plaindre ! Un Viklangen se montre très sensible aux critiques. Il n'hésite pas à le faire savoir les armes à la main. La violence fait d'ailleurs partie des formes d'expression les plus communes dans l'art viklangen. Une catégorie d'artistes pratique l'expression duellistique : à mains nues, à la négahache, au lance-grenades atomique. Les dégâts collatéraux sont nombreux. Une autre réalise des sculptures hurlantes à l'aide d'organes prélevés sur des douzaines de personnes, volontaires ou non. Peut-être est-ce parce qu'ils en sont dépourvus, mais les Viklangen apprécient les fluides vitaux comme matériau pour leurs œuvres.

On vient de tout Noxundis pour visiter les trente-trois galeries viklangens de C'ters-Phinn. Elles exposent autant d'œuvres contemporaines que de reliques trouvées dans les profondeurs de la planète. Car les Viklangens se sont découvert une passion pour l'archéologie locale. La plus fameuse de ces galeries est sans aucun doute celle de **Dworfrö Lonodö**, qui présente ses propres réalisations – des amas de systèmes nerveux interconnectés auquel il est possible de s'interfacer – comme celles des artistes les plus côtés. On notera les tridéos-génocides de Gaörd Fwaörd et les viols psychiques à distance du Collectif Douleur. Prends garde en visitant ces endroits, lecteur. Tu pourrais te trouver pris dans les feux croisés d'une danse au désintégrateur.

Le bonheur des Swiipols

Un des peuples les plus communs sur Noxundis, les Swiipols déambulent tels des ballons vacillant sur leurs pseudopodes postérieurs, un sourire béat plaqué sur leurs visages poupins. Ils communiquent au moyen d'interjections enthousiastes telles que « *Coolcoolcool !* » ou « *Omnomnom !* » D'une intelligence tout juste suffisante pour être déclarés conscients, les Swiipols mènent une vie aussi insouciante qu'improductive. Ils se nourrissent de racines hydroponiques et se contentent de peu : un toit préfabriqué pour eux et leurs familles, un tri-écran débitant des émissions pour



enfants et des programmes populaires. Tout ceci étant gracieusement offert par diverses compagnies ou particuliers. Tu t'en doutes, ami lecteur, il ne s'agit pas là de philanthropie. Un Swiipol paie la facture le jour de ses dix ans. Il prend alors congé de ses femmes et de ses enfants et, une chanson aux lèvres, se dirige vers l'abattoir. Car vois-tu, les Swiipols sont élevés pour leur grand pouvoir nutritif.

Des barres énergétiques premier prix au fameux ragoût stellaire de l'hôtel Tril, beaucoup d'aliments vendus dans Noxundis contiennent de la protéine de Swiipol. Le jour de leur « départ », ils organisent une fête pour tous leurs proches, Swiipols et autres. Si tu le souhaites, cher lecteur, je t'emmènerai plus tard à celle des mes amis **Pou et Gou**, deux frères que j'ai connus pendant un match de graviball.



La loi et l'ordre à C'ters-Phinn et ailleurs

Le havre n'a guère besoin de forces de l'ordre. D'une part tout le monde y est parfaitement capable de se défendre et d'autre part, les éléments les plus violents sont vite repérés puis désamorcés par le temple de ~Ydm. Ce qui rapproche le plus d'une police à C'ters-Phinn, ce sont les patrouilles dans leurs exo-armures écarlates, le logo de l'agence Arès sur le torse. Arès, l'organisation paramilitaire la plus réputée de la planète errante a installé un avant-poste sur la place du grand souk. À la tête de sa garnison de cinquante hommes et androïdes, la **capitaine Virona Powers** est bien consciente qu'elle dirige une opération publicitaire.

L'agence Arès a un pied à terre dans toutes les communautés de Noxundis. Le travail ne manque pas entre les créatures qui rôdent dans les strates et les accrochages entre colonies. La capitaine Powers accueille les mercenaires de tous horizons. Mais plus que des gros bras, l'agence recherche des débrouillards.

Son omniprésence dans les colonies en fait l'intermédiaire privilégié quand il faut mener des enquêtes compliquées par les relations inter-espèces. Cela va sans dire, Arès examine aussi les requêtes pour des missions d'espionnage et d'assassinat.

Le coin du crunchophile : gravité à la manque

Pour gérer les problèmes de gravité dans les entrailles de Noxundis, vous pouvez utiliser un système aléatoire simple. Décidez du score de stabilité de la zone où se situe l'action, exprimé en pourcentage (si nous n'avez pas d'idée, lancez simplement 1d100).

À intervalles réguliers – tous les jours, toutes les heures, toutes les minutes, comme vous le sentez – lancez 1d100. Si le jet est supérieur au pourcentage de stabilité, la gravité change. Plus le jet est éloigné du score, plus la différence se fait sentir.

Le Bureau Vérité

Étrangeté parmi les bizarreries du havre, le Bureau Vérité est une entreprise privée vouée à l'exploration de Noxundis. Sous la férule du charismatique androgyne **Ibybs**, cette société occupe l'unique immeuble de verre de C'ters-Phinn. La profession de foi du bureau est simple : découvrir les secrets de la comète vivante. Elle entretient une base de données grandissante, entièrement consacrée aux trouvailles topographiques et archéologiques, et se targue de disposer des meilleurs relevés cartographiques de tout Noxundis. Régulièrement, des expéditions scientifiques sont envoyées explorer les strates pour compléter le savoir du Bureau.

Sous le vernis très professionnel de cette entreprise se cache une philosophie un rien dérangée. Les membres de son cercle intérieur sont persuadés que Noxundis est un organisme vivant. Mais à la différence des Maîtres de ˜Ydm, ils pensent qu'elle est morte. Les créatures monstrueuses qui hantent ses profondeurs seraient alors ses décomposeurs. Ibybs et ses associés paieraient des fortunes pour voir leur théorie confirmée. Actuellement, ils préparent une expédition secrète vers une région lointaine et inexplorée où reposeraient ce qu'ils soupçonnent être le cœur de la planète.

Quitter le havre : les transports

C'ters-Phinn a une vocation de plaque tournante pour mille et une denrées. On y vient et on en repart soit par le gravitube, le système de train pneumatique qui s'enfonce dans les profondeurs de la planète, soit en navette. Le gravitube est opéré par la société Magna, un consortium qui a su rester neutre. Présent dans la plupart des colonies du quadrant sud, il n'a qu'un but: maintenir la libre circulation pour favoriser le commerce. Les navettes, quant à elles, se louent à prix d'anti-matière auprès d'**Okr-5478-332**, un Hryxx de la caste des conducteurs qui s'est installé dans un hangar militaire abandonné.

Pour les moins fortunés qui souhaitent éviter le gravitube, il reste l'option d'engager celui qu'on surnomme le taxi fou. **Urwä Dwu** de son vrai nom, ce Viklangen possède un véhicule expérimental auquel il apporte sans cesse des améliorations : boosters gravifiques, bouclier déflecteur soi-disant capable d'encaisser une collision avec un blattodonte, et dernièrement un modulateur de phase qui permettrait au taxi de traverser les parois rocheuses. Jusqu'ici, tous les clients d'Urwä Dwu ont survécu, même si tous ne sont pas arrivés là où ils souhaitaient aller. Sachant que la course est gratuite – car le taxi fou pilote pour la beauté de l'art – personne ne s'est jamais plaint.

Noxundis vue par la lorgnette

Les profondeurs de Noxundis sont un gigantesque complexe de boyaux et de cavernes de toutes tailles. Dans de nombreuses parties de la comète, les parois sont percées par des salles et des tunnels qui sont autant d'empreintes d'habitants oubliés. La plupart de ces zones sont pourvues d'une atmosphère ténue mais respirable.

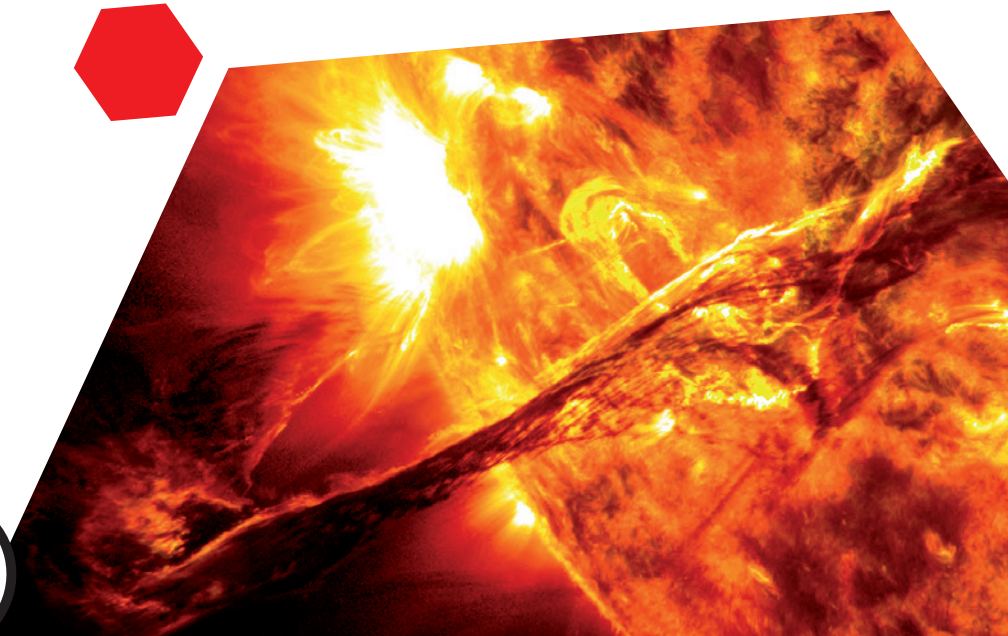
La principale difficulté pour qui s'aventure dans les strates inférieures est posée par les fluctuations de gravité. Il est conseillé de s'équiper d'un jetpack ou d'une ceinture gravifique quand on s'écarte des routes balisées. Il arrive fréquemment qu'un couloir où la gravité était constante débouche dans une salle en apesanteur. Si certaines zones sont particulièrement capricieuses, la plupart ne souffrent que de peu de variations. Le phénomène s'accentue à mesure qu'on s'enfonce dans les strates. Dans les cas extrêmes, très près du cœur de la planète, le temps lui-même est affecté par la force gravitationnelle. Une minute peut alors se passer dans une caverne alors que trois s'écoulent dans la suivante.

Colonies et créatures

Seule une minuscule portion de Noxundis est habitée, et la partie explorée n'est guère plus vaste. Les colonies importantes, principalement hryxxs et viklangen, sont installées dans les strates supérieures. Certaines sont de véritables relais ouverts aux étrangers, d'autres sont des avant-postes militaires où il faut montrer patte blanche pour ne pas se faire désintégrer à vue.

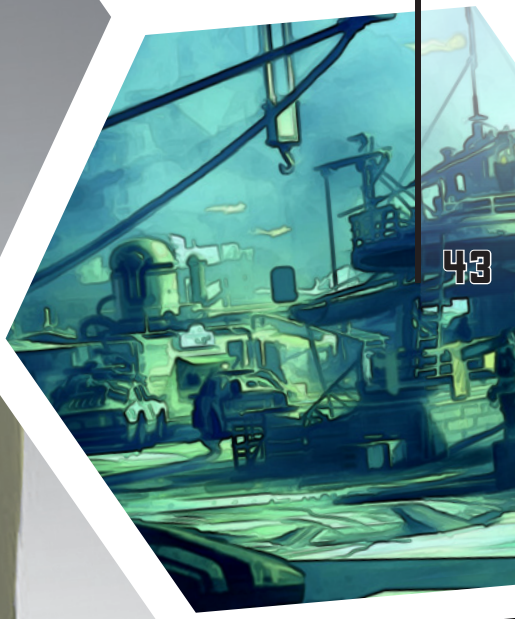
Les Sanctis ne sont pas absents des profondeurs de Noxundis, au contraire. Ils considèrent comme leur devoir de protéger les reliques de la rapacité des pillards primitifs. Quand on croise un groupe de petits humanoïdes au détour d'une caverne, on peut être certain de s'approcher de quelque chose. Le plus difficile est alors de ne pas éveiller la curiosité de ces gardiens des strates.

Les strates inexplorées ne sont pas pour autant désertes. Toute une faune de prédateurs monstrueux rôde par les boyaux et les cavernes. **Les blattodontes**, arthropodes de la taille d'un mammouth, ont été importés – bien involontairement – par les premiers colons hryxxs. On les trouve maintenant presque partout.















C'est un travail quotidien que de poser des pièges à plasma dans les galeries et d'empêcher ces horreurs de nicher trop près des colonies. Heureusement, le blattodontes constituent la principales nourriture des **vers de Nox**, d'immenses reptiles carnivores.

Les rhinocéphales sont des êtres primitifs à l'intelligence comparable à celle des grands singes. Recouverts d'une épaisse carapace, ces créatures sauvages vivent en clans familiaux qui se disputent les quelques souterrains habitables des strates supérieures. Ils sont adaptés à la fois à l'atmosphère raréfiée de la planète et aux fluctuations du champ gravifique. Très compétitifs, ils refusent le plus souvent de communiquer avec les explorateurs. Selon le xénoanthropologue **Nervon N'jo**, les rhinocéphales descendraient des survivants d'une colonie depuis longtemps détruite.

Le premier secret

La vieille Noxundis cache nombre d'énigmes dans ses profondeurs. Au fil de ses éons d'errance, elle a accumulé bien des reliques de civilisations oubliées, disparues, ou si distantes qu'elles pourraient aussi bien n'avoir jamais existé ailleurs qu'ici. Ces connaissances attendent dans les ruines enfouies ceux qui seront assez habiles pour les ramener à la surface.

Mais tous ces trésors ne sont rien en comparaison du secret qui repose au centre de la planète errante. Si une expédition parvenait au centre de la planète, il découvrirait le cœur de Noxundis. Le noyau de la planète errante est une sphère parfaite de huit kilomètres de diamètre. Composée d'un alliage d'une densité jamais vue ailleurs dans la galaxie, cette structure a été mise en place par les mythiques bâtisseurs. Que contient-elle ? Un soleil, tout simplement. Un phénomène rarissime, tenant à la fois de l'étoile à neutrons et du pulsar. Un corps si dense qu'il se serait transformé en trou noir sans la sphère qui annule une partie de sa force d'attraction. Ce sont les pulsations du soleil qui sont à l'origine des anomalies de la gravité – car la structure de la sphère fatigue avec le temps. Un jour, peut-être bientôt, elle s'affaissera et Noxundis s'effondrera sur elle-même, réduisant à néant toutes les créatures qui l'habitent. À moins bien sûr que des explorateurs ne découvrent le problème…

Carte postale dans l'hyperespace

Si vos errances narratives vous entraînent dans l'orbite de Noxundis, n'hésitez pas à en faire part à notre bourlingueur du multimétavers. Vous pouvez lui écrire à l'adresse suivante :

athanase@quenouille.com



thema

En France, le jdr de Science-Fiction, surtout de SF lointaine (space opera, planet opera, etc.), n'a pas très bonne réputation. La notoriété du genre se situe à des années-lumière (aha-ha) de celle du Med-Fan et on peine à citer une locomotive du genre comme on peut le faire aujourd'hui avec **Pathfinder** *ou* **L'Appel de Cthulhu** *dans d'autres domaines. Pourtant, riche en voyages, en découverte, en action, organisé autour de la notion d'équipage (du vaisseau spatial, par exemple), le genre semble avoir de nombreux atouts pour une transposition en jdr. Or, si les succès de SF existent tout de même dans les pays anglo-saxons, ils sont particulièrement absents du paysage rôlistique francophone. Auscultation d'un trou. Noir, bien sûr.*

dans l'espace,
qui vous entend faire rouler les dés ?

PANORAMA DES JEUX DE SCIENCE FICTION



Les limites de **l'espace infini**

Si on s'en tient au sens strict, des jeux de SF, bah, il n'y en a pas des masses. Ou trop, c'est selon. On peut considérer qu'un univers de SF propose une vision plus ou moins fantasmée de ce que pourrait être notre propre futur. Ainsi, ***Star Wars***, dont ce n'est pas le propos, ne serait pas vraiment de la SF. Alors que ***Deadline***, oui. Or, ici, ce n'est pas de ce dont nous voulons vous parler. Les problématiques ludiques qui vont nous intéresser parlent de mondes inconnus à découvrir au-delà de notre propre système solaire, de voyages dans l'espace, de technologies fabuleusement avancées voire, le cas échéant, de rencontres extra-terrestres. On peut retenir que si au moins 3 de ces critères-là sont réunis, cela entre dans le cadre de ce panorama. Par convention, on appellera cela le « *jdr d'aventures spatiales* ». C'est donc le space opera, principalement, mais on ne se privera pas non plus d'évoquer les jdr de planet opera, de space fantasy, de hard SF, etc.

D'autre part, nous allons nous concentrer sur les jeux francophones (ayant bénéficié d'une édition pro en papier). Nous serons certes amenés à évoquer les grands anciens anglo-saxons et d'autres pépites jamais traduites dans la langue de Barjavel mais, pour l'essentiel, nous chercherons à affiner et expliquer cet étonnant constat: les enfants de Jules Verne ne jouent pas beaucoup à des jdr de SF.

par Julien Clément
toutes illustrations ©

Le mur **de Planck**

Le jdr interstellaire débute petitement. Alors que les dragons commencent à prendre leur envol, l'année 1976 semble être celle du début de l'ère spatiale en jdr. Cette année-là, **TSR**, l'éditeur de qui-vous-savez, tente d'investir l'Espace profond en lançant son ***Metamorphosis Alpha***. Il s'agit là sans doute d'un des jeux les plus moqués de l'histoire du jdr. Sous une couverture laide à faire peur se cache en effet une pathétique transposition du *dungeon crawling* dans les coursives d'un vaisseau géant abandonné. Mouaif. ***Starfaring*** est lui l'œuvre de Ken Saint-André, Môssieur ***Tunnels & Trolls***. Il réussit à être encore plus laid que son concurrent mais offre un contenu bien plus séduisant : le groupe des PJ est assimilé à un équipage de vaisseau spatial et gagne ainsi sa liberté d'aller et venir dans la galaxie. On peut en conséquence le considérer comme le véritable ancêtre du jeu de SF spatiale.

Ceci dit, le vrai décollage (aha-ha bis) du genre est à situer dans les années suivantes. On reparlera du bien nommé ***Space opera*** (1980) dans quelques lignes mais c'est surtout le mythique ***Traveller*** qui fait, depuis 1977, office de dinosaure des jdr d'aventures spatiales.

Faisant ses premiers pas sous la forme d'un petit ensemble de règles assez disparates (carrière de PJ dans des formations militaires ou paramilitaires, création de planètes, de vaisseaux, etc.) présentées de façon austères, le ***Traveller*** de **Game Designer's Workshop** n'a d'abord pas d'autre but que d'être la boîte à outils idoine pour tous les rôlistes voulant enfin s'essayer sérieusement aux aventures spatiales. Devant le succès énorme du jeu aux USA, la gamme ne tarde pas à développer son propre univers, l'Imperium, qui propose une SF très classique inspirée de la littérature de « l'âge d'or ». Au menu, conquête spatiale, E.T. arrivant à la cheville de tout-puissants humains, méchants PSI et, bien sûr, système impérial autoritaire. Tout cela est décliné dans une foultitude d'ouvrages publiés dans une infinité de sous-gammes (***MegaTraveller***, ***The New Era***, ***GURPS Traveller***, ***Traveller T20***, etc.) ayant finalement épuisé les uns après les autres une armée d'éditeurs.

Donc, on est bien d'accord ? On parle là d'ouvrages qui ne verront jamais les confins francophones. Parmi tous ces pionniers, seul ***Traveller*** est finalement traduit en VF (alors que des versions en allemand et en espagnol existent depuis des années). Et encore. La localisation du célèbre jeu a fait l'objet de pas mal de rumeurs et de fantasmes. On se souvient notamment il y a quelques années d'un projet semi-amateur, finalement abandonné au milieu d'une ceinture d'astéroïdes. Et puis, finalement, en 2010, le nouveau propriétaire de la licence, **Mongoose Publishing,** se lance lui-même dans la traduction française et nous livre un manuel de base et une poignée de suppléments (3 à ce jour). Peu attractifs, souffrant d'un planning plutôt aléatoire, ces livres ne semblent pas avoir trouvé une grande audience du côté de chez nous. Trop tard peut-être, non ?

Patriiiiick **(Baudry) !**

En France, le jdr d'aventures spatiales ne tarde pourtant pas à tenter sa chance au mitan des années 1980. Dans l'ensemble, cela n'est pas couronné par un énorme succès. C'est par exemple la VF de ***Star Frontiers***, une tentative assez anecdotique de **TSR** pour se faire pardonner ***Metamorphosis Alpha***. Profitant du prestige de son « autre jeu » (mais si vous savez bien…), **TSR**, via **Transecom**, réussit à distribuer des boîtes de base (avec plein de petits machins en carton dedans) de son jeu spatial orienté débutants jusque dans les magasins de jouets de l'époque. Moi, perso, je me souviens avoir vu ces boîtes de jeu en boutiques. Par contre, je cherche encore mon premier joueur de ***Star Frontiers*** sous nos latitudes…

Du côté de la création, les francophones ne sont pas en reste et tentent très vite d'inventer l'Ariane rôlistique. C'est d'abord (1984) l'ambitieux ***Empire Galactique*** qui semble y parvenir. On détaille cette aventure éditoriale

hors du commun dans l'encart ci-contre. Finalement lessivé par une armée de croiseurs stellaires et de chasseurs TIE, ***EG*** est relayé en 1988 par ***Multimondes***, édité par **Oriflam** en boîte luxueuse (la preuve : il y avait même une disquette 5 pouces un quart dedans !). Rédigé par une équipe s'étant essentiellement illustrée dans le mythique ***Maléfices***, ce jeu restera comme un des plus vilipendés par la critique, obligeant le **Casus Belli** de l'époque à sortir de son habituelle réserve neutre-bon : bugs, incohérences, mauvaise relecture, explications confuses… Celui qui est le principal prescripteur de l'époque enterre le projet naissant en lui attribuant, entre autres, le Crapou « *Ceci est un jeu pour Martiens !* ». R.I.P. Vendu à moins de 1500 exemplaires, bien loin des chiffres de vente de l'époque, la gamme ne s'en remettra pas.

A côté de ces ambitieux projets soutenus par des éditeurs en place, la SF est aussi dans la France de la fin des années 80 le terrain (vague) d'expression de ceux qui veulent faire « autre chose ». Ainsi, **Siroz**, alors seulement connu pour le très keupon ***Zone***, sort cette même année 88 la gamme ***Universom***, un concept alors novateur de jeux petit format (un écran et des livrets dedans) au système générique. ***Silrin*** et ***Koros***, peu servis, il est vrai, par une présentation vraiment amateur, ne donneront pas naissance à un vrai engouement pour le genre.
On peut encore relier à ces tentatives sympathiques mais au final bien maladroites l'obscur ***Alter Ego*** (1989). Le jeu, présenté sous forme de classeur permettant de ranger les feuillets perforés d'hypothétiques suppléments, semble avoir mis le meilleur de lui-même en offrant à jouer des jumeaux génétiquement modifiés télépathiquement reliés par l'intermédiaire d'une sorte de… de… gerboise. Oui, je sais, moi aussi ça me le fait.

Le panorama de ces années 1980 ne serait pas complet sans évoquer la très large diffusion du jeu ***MEGA*** qui connaît sa première édition sous forme de hors-série du mythique magazine **Jeux & Stratégie** en 1984. On est là aux limites de notre définition du genre (voyages dans le temps, dans des univers parallèles, etc.) mais, selon mon expérience personnelle, pas mal de tablées profitaient de la large distribution du jeu des Messagers Galactiques (deux autres éditions en kiosques en 1986 et en 1992 via **Casus Belli** cette fois-ci) et de l'absence d'une réelle concurrence, pour en faire leur jeu de base quand il s'agissait de causer E.T. et pistolets-laser.

Licences de vol **hyperluminique**

Ce qui manque alors au jeu de SF pour prendre vraiment son envol vers les étoiles, c'est une référence incontournable. Un jeu si évident que même les accros de la fireball et de la vorpale voudront quand même essayer au moins une fois. Bref, un jeu sous licence *Star Wars*. En France, c'est net, il y a un avant et un après l'adaptation de la célèbre saga cinématographique réalisée par **West End Games**. ***Star Wars*** (dit par la suite D6) est très vite traduit en VF (dès 1988, soit à peine un an après sa sortie en VO) par le gros éditeur de l'époque, **Jeux Descartes**, et nettoie au sabre-laser les alentours : les jeux contemporains, comme ***Empire Galactique*** (qui cesse de paraître la même année) ou ***Multimondes*** (sorti, hélas pour lui, cette année-là), n'y survivront pas. ***Star Wars D6***, c'est clairement l'exception qui confirme la règle sous nos latitudes. Le jeu a connu un succès incontestable, a été réédité dès que possible (on compte même une version 2.5 en 1996 – soupir) et comptabilise pas moins de 30 suppléments édités en VF tout au long de son existence. Un phénomène.



Empire Galactique, la belle aventure

Empire Galactique (***EG***) est un des rares jdr de SF spatiale de création française. Paru dans les années 80, il a marqué son temps de plusieurs façons et a ainsi compté pour bien des rôlistes de l'époque. A contrario, son ancienneté, son aventure éditoriale compliquée et, bien sûr, la triste disparition de François Nedelec, son principal promoteur, en ont fait un parfait inconnu pour bien des rôlistes de moins de 30 ans. Portrait.

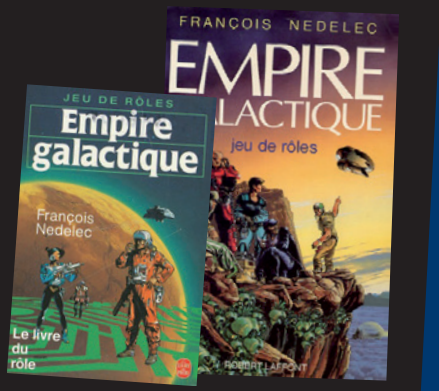
EG est un des tous premiers jeux de rôles français. Les livres de base, principalement signés François Nedelec, connaissent deux éditions en 84 et 87. Outre un recueil de scénarios, la gamme s'enrichit de deux splendides suppléments fourre-tout : les Encyclopédies Galactiques, co-signées par de nombreux noms parmi lesquels on retiendra celui de Pierre Zaplotny. Livres de grand format au papier de qualité, ces Encyclopédies bénéficient de très nombreuses illustrations de Manchu. Le dessinateur, rendu célèbre par ses couvertures de romans de SF, a joué dans ***EG*** un rôle bien plus important que celui d'un «simple» illustrateur. Grâce à un travail de design en amont, Manchu a ainsi pleinement collaboré à la création de l'univers du jeu.

Le jeu a connu une aventure éditoriale aussi inhabituelle que tortueuse. Paru chez un puissant éditeur généraliste, Robert Laffont, le jeu en a logiquement hérité formats (format roman en 84, livre de poche en 87), réseaux (disponible en librairie)... et tirages ! Le livre de base se vendit ainsi à près de 12 000 exemplaires, son supplément (un recueil de scénarios) à 8000 ! Hélas, ces chiffres de vente qui feraient le bonheur de tout éditeur spécialisé des années 2010 ne convenaient pas à un éditeur généraliste des années 1980 et l'aventure éditoriale d'***EG*** s'arrêta là.

Ses origines éditoriales (c'est une commande passée par Gérard Klein, alors directeur de collection SF) font qu'***EG*** ne ressemble que d'assez loin aux univers de SF des autres jdr. C'est ainsi le jeu qui se rapproche sans doute le plus de ce que l'on peut lire en littérature SF : pas de guerre galactique, pas de méchants extra-terrestres menaçants l'humanité, pas non plus de hard science (ainsi, les pouvoirs PSI existent) ou de galaxie dominée par les sombres intérêts des corporations. Par contre, au fil des Encyclopédies et des 9 scénarios publiés dans la gamme se dessine une SF adulte, humaniste, écologiste et même, osons le dire, poétique (voir, sur ce point, le Triche-Lumière évoqué dans notre article sur les voyages spatiaux).

Bon, ce système de jeu, on en parle ou bien ? Disons que le système de jeu d'***EG*** (par pudeur, on ne parlera que de la 2ème édition) a sans doute souffert d'avoir été en avance sur son temps. Il est basé sur des traditionnels D6 et toutes les variables sont situées sur une échelle unique de 6 ou de multiples de 6 (les caractéristiques, les niveaux de compétences, les grades des PJ, les effets des pouvoirs PSI...). Tout ceci est ensuite mis en jeu grâce à une très simple et unique table de résolution qui indique, en fonction de la difficulté de l'action tentée et des intentions réelles du personnage (agir vite ou prendre son temps, faire un travail de qualité ou juste efficace...), le nombre de D6 à jeter. La somme des dés doit alors être inférieure ou égale (à la façon d'un jet de pourcentage) à un classique couple caractéristique + compétence. Souple et élégant.

Si tout ceci a su vous intriguer, réjouissez-vous : grâce à l'ouverture d'esprit de ses créateurs et au travail acharné de passionnés (dont votre serviteur), toute la gamme ***EG*** est disponible gratuitement et légalement au format PDF sur le site *http://www.empiregalactique.fr/* où vous trouverez également plusieurs interviews des auteurs et d'autres informations ou aides de jeu inédites.





A ce titre, on ne peut qu'être étonné des difficultés plus récentes de la fameuse licence en France ; ce sont celles-ci qui, sans doute, nous en disent long sur les réticences du marché local pour les aventures spatiales. **Jeux Descartes** dût abandonner la licence précocement, en 1998, à cause de la faillite de **WEG** alors que le jeu semblait bien se porter. A ce titre, une anecdote me semble révélatrice : dans le numéro de **Casus Belli** qui annonce la fin de **WEG**, on trouve un gros dossier (avec scénario et tout) sur ce jeu. Explosion en plein vol, quoi. La licence mettra du temps à s'en remettre. Son attribution suivante, sortie en 2000, pourtant pleine d'atouts (vogue du D20, très gros éditeur, gamme pléthorique, etc.) ne sera ainsi jamais traduite en français. Au final, en attendant de bonnes nouvelles de chez **Edge** (voir encart p55), on sera restés pas moins de 15 années sans produits ***Star Wars*** dans les rayonnages de jdr francophones et ce malgré la nouvelle trilogie diffusée dans les salles.

Le destin des autres licences célèbres en jdr est également révélateur pour notre propos. Dans tous les cas, leur empire semble de ne devoir jamais atteindre nos contrées. Parfois, le mal est tellement profond que les chances de le faire sont gâchées dès le départ. Certaines adaptations n'ont jamais pu connaître le succès escompté sur le marché anglo-saxon compte-tenu de tares ludiques ou de micmacs éditoriaux. Dans ce dernier cas, on peut citer le feuilleton ***Dune*** avec son édition mort-née en 2000 : l'éditeur, **Last Unicorn Games**, étant racheté par **Wizards of the Coast**, il n'eut le temps que de lancer un premier tirage du livre de base avant que le repreneur ne mette prématurément fin à la gamme. Pour le reste, on dira poliment que des jeux comme ***Aliens*** (1991) ou ***Starship Troopers*** (2005) ont laissé une trace moins inoubliable en jdr qu'au cinéma… En France, la seule tentative de ce type est l'ambitieuse gamme des ***Métabarons*** (d'après l'univers des BD de A. Jodorowsky) déployée en 2001 par **Yeti Entertainment** à la fois en français et en anglais (via un partenariat avec **WEG**). Toutefois, après une poignée de suppléments luxueux, l'éditeur lui-même n'y survivra pas.

Mais, même les adaptations qui remportent un large succès aux USA ne sont pas garanties de se voir proposer une version française, loin de là. Le cas le plus emblématique est le destin de la licence *Star Trek*. Adapté par **FASA** dès 1984, l'univers de la célèbre série est repris dès 1998 pour l'édition ***ICON*** par **Last Unicorn Games** qui le décline en pas moins de 3 jeux explorant chacun l'une des époques de la tortueuse saga. Enfin, en 2002, l'édition dite ***CODA*** par l'éditeur **Decipher** démontre l'incroyable assiette de fans dont dispose cet univers aux States. Comme vous le savez, ce n'est pas le cas chez nous et, bien évidemment, aucun éditeur ne prit le risque de nous proposer une VF de l'un ou de l'autre de ces manuels de jeu. Le même constat, certes un peu moins accentué, peut être fait pour des gammes parfois pléthoriques comme ***Babylon 5*** (2003) ou ***Serenity*** (2005).

Le pire étant peut-être, finalement, que bien des succès de la SF n'ont jamais fait l'objet de la moindre adaptation en jdr, ni de ce côté de l'Atlantique, ni de l'autre. Pourtant, un jdr *Avatar* (le blockbuster de James Cameron) ou une gamme *Hypérion/Endymion* (les romans à succès de Dan Simmons), ça aurait de quoi attirer son public, non ?

Au final, on en arrive à ce curieux paradoxe : les gens, y compris en France, aiment voir des films de SF, lire des bouquins de SF… mais sont privés des occasions de se réunir autour d'une bonne vieille table de jdr pour y partager des aventures dans ces univers futuristes qu'ils ont aimés.

L'impasse **simulationniste**

En dehors de la question des licences, d'autres caractéristiques du jeu d'aventures spatiales semblent pouvoir être sollicitées dans l'explication globale de ce relatif désert ludique. Ainsi, dans notre loisir, les années 80 (en débordant parfois sur le début des années 90) ont été marquées par une nette prédominance des approches simulationnistes. Il s'agissait de proposer des systèmes de jeu aptes à émuler des situations



plausibles, à guider de façon réaliste les réactions des PJ, etc. Pourquoi pas après tout ? Le problème est que ce qui n'était déjà pas évident pour de l'escrime médiévale ou des poursuites en Ford T s'avère une gageure pour un univers hard science ! Les voyages interstellaires, les armes hi-tech, la différence de gravité, les caractéristiques des ET, l'impact des machines (robots, ordinateurs…), les progrès de la médecine, des télécommunications… n'en jetez plus !

On peut avancer que cette piste (aux étoiles ?) est une impasse. Elle ne peut, dans le cas de la SF, que donner lieu à une surenchère de règles, souvent absconses, parfois jusqu'au ridicule. On peut ainsi se souvenir avec émotion (ou pas) des heures passées à essayer de se mettre dans la tête la notation hexadécimale des caractéristiques des PJ dans ***Traveller*** ou celles passées à programmer avec amour nos calculatrices scientifiques du lycée pour résoudre les formules avec racines carrées (si, si, si) du système de combat spatial d'***Empire Galactique***. Et encore : on vous parle là de deux jeux qui ont la réputation d'avoir des systèmes de jeu plutôt simples, c'est dire !

Ainsi, la surenchère simulationniste fait-elle des ravages à l'orée des années 80. C'est indéniablement le cas du vétéran ***Space Opera*** (1980) de **FGU** qui entendait bien à l'époque tailler des croupières à ***Traveller*** en lui opposant un système de jeu plus abouti mais aussi au final autrement plus complexe. Du corps 8, des tableaux en veux-tu en voilà, des règles de création de ci, des règles de création de mi, 14 caractéristiques de PJ, 10 fois plus de compétences… Le concept du jeu vendu au poids. Ce sera, plus tard, un peu le même sillon creusé par **ICE** qui se persuade que c'est une bonne idée de décliner son ***Rolemaster*** dans l'espace profond : ***Space Master*** (ouah, l'originalité du titre !) était né (1985). Ouch, mais où est passée ma table des coups critiques pour les armes à énergie ? On citera encore le moins connu ***Other Suns***, une autre tentative de **FGU** (1983) de dégoûter les MJ non-matheux de maîtriser des aventures de SF spatiale.

Comme on le voit, les MJ francophones n'ont pas vraiment eu l'occasion de tâter de ces bêtes de concours. Toutefois, leur effet néfaste peut se mesurer de façon indirecte à la fois par leur influence insidieuse sur les rares créations locales dans le genre (voir ci-dessus mon exemple à propos d'***Empire Galactique***) et par la diffusion de l'opinion majoritaire selon laquelle jdr et SF spatiale, bah, finalement, ce n'est peut-être pas une si bonne idée que cela…

Super**nova**

Si l'équation simulationniste s'avère impossible à résoudre, il reste la possibilité de la contourner. Là aussi, *Star Wars* a montré la voie : la Force est clairement la magie de cet univers et permet de justifier toutes les entorses à la probabilité scientifique. De fait, on dit souvent que *SW* doit plus au roman de chevalerie ou au western et c'est bien là la voie explorée au cours des années 90 : essayer de faire de la SF sans faire de la SF. En tout cas de la pure SF. De fait, les sous-genres et autres déclinaisons de niche se mettent à pulluler.

Au tournant des années 80-90, on note ainsi deux tentatives coup sur coup de **TSR** de prendre enfin pied sur le terrain spatial avec d'une part la gamme ***Spelljammer***, que l'on pourrait résumer par « ***D&D*** dans l'espaaaace » et d'autre part le jeu original ***Buck Rogers***, dans le style des *comic strips* des années 30. Tout cela n'a jamais été traduit en VF sinon, oui, on aurait enfin eu le jdr ***Roger le Mâle*** dont on rêve depuis longtemps. Ou pas.

La veine parodique n'est pas à négliger non plus. On s'amuse alors de l'impossibilité de simuler la vie dans le futur en y imaginant les tribulations d'alcooliques assez spatiaux (***Tales from the floating vagabond***, **Avalon Hill**, 1991) ou en y déclinant la lutte millénaire des anges et des démons. Mais avec des croiseurs stellaires (***Stella Inquisitorus***, le spin off de ***INS/MV***, 1993).

Plus raisonnables sans doute sont les tentatives de fixer l'action d'un jdr à un seul monde, dans ce qu'il convient alors d'appeler un *planet opera*. Après l'échec du pourtant mythique ***Skyrealms of Jorune*** dans les années 80, le milieu des années 90 investit vraiment le genre avec, en France, ***Shaan*** (qui est très franchement *Avatar RPG* bien avant l'heure) et, aux USA, ***Blue Planet*** qui a depuis connu pas moins de 3 éditions et de nombreux suppléments.

A new **hope ?**

Beaucoup de ces jeux de niche s'avèrent sans doute trop confidentiels pour être traduits en VF. Ainsi, malgré plusieurs rumeurs alors associées à **Multisim** ou au jeune **7ème Cercle**, ***Blue Planet*** n'a jamais fait l'objet de la moindre traduction de ce côté-ci de la planète bleue.

De fait, les années 1990 et 2000 sont une longue traversée du désert pour le jdr de SF dans la langue de Gérard Klein. Alors que le nombre de jeux produits en langue anglaise dans ce genre devient remarquablement élevé… pratiquement aucun d'entre eux ne franchit le cap de la traduction ! En plus de tous ceux dont a déjà parlé ci-dessus, on peut encore évoquer le cas de gammes au succès conséquent outre-Atlantique comme ***Shatterzone*** (1993, chez **West End Games**, avec une équipe d'auteurs ayant travaillé sur ***Star Wars***), ***Trinity*** (1997, sûrement un des seuls jeux **White Wolf** à n'avoir jamais été traduit en VF) ou encore ***Alternity*** (la puissance de feu de **TSR/ Wizards of the Coast** pour une grosse gamme US mais rien en VF non plus). Sans parler de ***Fading Suns***, qui a même eu la primeur d'être traduit dans nos contrées.

Du côté de la création francophone, c'est le vide interstellaire également. Pour l'exhaustivité, on peut simplement évoquer ***RAS*** en 2000 (de la SF militariste qui s'éloigne peu des standards amateurs mais qui possède ses aficionados) et ***Tigres Volants*** en 2006 (publié par **2dsansfaces**, le jeu doit surtout sa survie éditoriale à la pugnacité de son unique auteur, Stéphane Gallay). 2006, c'est aussi l'année de sortie du remarquable ***Final Frontier*** chez **John Doe**. Mais là aussi, comme pour ***Tigres Volants***, seule une solide dose d'auto-dérision et de second degré semblent à même de faire passer la pilule de l'aventure spatiale.

Arrivés là, on pourrait se dire que c'est plié : les rôlistes français ne jouent pas au jdr d'aventure spatiale et, malgré la tarte à la crème de « l'odyssée de l'espace », ce ne sont pas les années 2000 qui risquent de nous contredire. L'idée de ce théma nous est malgré tout venue car la tendance semble sérieusement devoir s'inverser. Les deux dernières années ont déjà été étonnamment riches en sorties de jdr SF et les plannings des éditeurs francophones débordent de projets de ce type (voir encart). Mais qu'est-ce qui se passe ?

On peut y voit un regain d'intérêt général pour le genre : la crise économique, le réchauffement climatique et plus largement l'incertitude de l'avenir peuvent expliquer la volonté d'apprivoiser un futur angoissant en en jouant. Du côté du jdr lui-même, la mise en retrait du simulationnisme (par exemple, le petit ***3 : 16 Carnage dans les étoiles*** traduit au **7ème Cercle** en 2009) ou le renouvellement du traitement du genre (par exemple avec la SF *post-cyber* et déjà spatiale de ***Transhuman Space*** et surtout ***Eclipse Phase*** ou encore le *« space & sorcery »* avec la version papier du ***Mahamoth*** du Grümph chez **les XII singes** en 2010). Mais tout cela n'est peut-être aussi que simplement conjoncturel (si j'osais, je dirais que les astres sont propices, quoi) avec le retour sur le marché de grosses licences comme les multiples jeux déclinés de l'univers de ***Warhammer 40.000*** ou, bien sûr, le retour attendu d'un jdr ***Star Wars***.

Alors : feu de paille ou vrai conversion au genre ? Bien entendu, seules les prochaines années sauront nous dire si, dans le jdr francophone, le futur a encore un avenir.

SF **Fix**

Notre newsletter d'infos jdr gratuite (ah, vous ne connaissiez pas ?) est un bon témoignage de la vitalité de l'édition de jdr SF cette année. Extraits :

2d sans faces : ***Passages*** est le futur projet de SF orienté enquêtes et découvertes de la coopérative helvétique Franchissement espéré pour 2013. Ou 2014. Enfin, éditeur suisse quoi.

7ème Cercle : bien sûr, l'actu SF chez cet éditeur, c'est d'abord ***Fading Suns v3*** dont ***le Guide du Maître*** est annoncé pour fin septembre. Mais le **7C** prévoit aussi la traduction d'un jeu de SF hard science au nom encore inconnu. Il faut dire que sa VO ne serait elle-même pas encore sortie.

Black Book Editions : qui a raté le buzz de la sortie d'***Eclipse Phase***, le jeu transhumaniste ? La planification du suivi est en cours. On a hâte d'avoir la réponse des IA de chez **BBE**. Certes un peu en marge de notre propos, on ne peut passer sous silence un des jeux phares de l'éditeur, ***Shadowrun***, puisque, pour la fin 2013, **BBE** annonce la traduction de la... ***5ème édition*** du jeu !

La Boîte à Heuhh : nous prépare ***Sweepers INC.***, un jeu narrativiste où il s'agira, je cite, « d'explorer l'espace et les vestiges des batailles passées pour aider l'humanité à survivre à la paix ».

Edge Entertainment : évidemment plein de ***Warhammer 40K***. D'abord, du suivi pour ***Dark Heresy***, ***Deathwatch*** et ***Rogue Trader***. Surtout, l'univers de SF baroque s'enrichira prochainement de deux nouveaux jeux : ***Black Crusade*** dont le livre de base VF est en approche frontale rapide et ***Only war*** (d'ici à fin 2013). ***Black Crusade*** bénéficiera aussitôt de la publication d'un kit du MJ actuellement en traduction. De plus, ***Hand of corruption***, un scénario pour ce jeu, est déjà à la maquette. Et puis, dans un autre genre, on aura finalement ***Star Wars – Edge of the Empire*** : **Edge** ne pouvait pas passer à côté d'une licence avec un nom pareil, pas vrai ? Compte tenu du planning chargé de l'éditeur, on devrait attendre encore quelques mois pour en profiter.

Pulp Fever : là aussi, du très attendu avec ***Cobra – Space adventure***. Le livre de base est espéré avant la fin du 1er semestre 2013. Le premier supplément sera un écran rigide en 4 volets accompagné d'un supplément sur le Rug-Ball : été 2013. Pour fêter Noël avec Cobra, vous pourrez vous procurer alors le ***Guide de L'Univers Zéro 1 : Adversaires et Alliés*** au titre plutôt explicite. Viendront ensuite : le ***Guide de l'Univers Zéro 2 : Planètes & races extraterrestres*** (2014) et le ***Guide de l'Univers Zéro 3 : Technologie & vaisseaux spatiaux*** (2014 aussi). Enfin, la gamme sera enrichie d'une grande campagne qui devrait mener les joueurs dans une chasse au trésor à travers la galaxie.

Éditions John Doe : et ça continue ! Deux projets SF chez cet éditeur. ***Quantiquité*** : le jeu des Grecs dans l'Espace est annoncé depuis longtemps mais la Pythie ne voit toujours rien de précis pour le moment. Mais on devrait aussi voir arriver dans l'année la VF de ***Stars Without Number***, un jeu de SF qui a eu son succès critique et ludique, notamment du fait de ses aspects «bac à sable» et rétroclone.

Le Matagot soigne ses classiques avec ***Metal Adventures*** ; même si la première série de suppléments est désormais terminée, la gamme ne s'arrête pas. Un nouveau livre sobrement intitulé ***Les pirates de l'Espace*** (il fallait y penser !) est prévu pour le 1er semestre 2013.

Iello distribuera dans le courant de cette année ***Shaan Renaissance***, le planet opera d'Igor Polouchine, qui bénéficiera donc d'une nouvelle édition sous la forme d'un livre de 450 pages tout en couleur avec un nouveau système de jeu et des illustrations colorisées. Un kit de découverte est disponible pour se faire une idée.



les voyages spatiaux

« PNC aux portes, armements des bulles de survie, vérification du sas opposé »

Ça y est, votre vaisseau spatial de ligne va décoller de l'astroport de Banthu. Direction le système stellaire de Wuytens à 3 parsec de là. Vous pouvez détendre vos jambes, voire enlever vos chaussures. Même à vitesse hyperluminique, le voyage va durer plusieurs jours. De quoi bien se faire chier, en somme.

Impasses **et perds**

Voilà, c'est dit : les voyages spatiaux, c'est chiant. Attention, on ne parle pas là de ceux durant lesquels le vaisseau emprunté par les PJ va être victime d'un abordage de pirates stellaires ni de ceux durant lesquels une avarie va obliger à un atterrissage en catastrophe sur une planète hostile. Moi, je vous parle des voyages ordinaires, ceux qui émaillent une grande partie des campagnes d'aventures spatiales quand il s'agit d'aller rencontrer un témoin capital sur une planète, d'aller traquer ses ennemis sur une autre avant d'explorer les ruines d'une civilisation disparue sur une troisième. Bref, quand c'est comme voyager par le bus sauf que ça prend une plombe, que vous devez partager votre siège avec un Centaurien ventripotent et qu'en plus on ne peut pas ouvrir un hublot pour aérer. Non, on ne peut pas.

Bien sûr, il existe des réponses simples à cette problématique spatiale mais, perdu, ce sont toutes des mauvaises réponses. D'une part, on peut donner dans l'elliptique : *« 15 jours plus tard, vous atterrissez sur Omega Prime et… »*. Dans un tel cas, le voyage spatial cesse tout simplement d'exister et vous n'avez plus qu'à donner dans l'aventure de proximité : que les lieux visités soient éloignés de 5 mn à pied ou de 15 jours en vaisseau spatial, le traitement en jeu est alors le même et c'est bien tout ce que les joueurs autour de la table retiendront de cette (non-)expérience. C'est simple mais ce n'est plus du jdr d'aventures spatiales.

A l'extrême opposé, vous pouvez décider d'assumer le truc : si c'est chiant, c'est chiant. Et chaque jour de voyage, vous décrivez la routine du bord, les films TriD tout nazes, la voisine Vénusienne qui vomit dans un petit sac en papier, les hôtesses tentaculaires qui passent entre les rangs avec un chariot char-

par Julien Clément & David Robert
toutes illustrations ©

gé de toute la bouffe imaginable dans la galaxie, etc. Marrant le premier jour, ça devient une gageure pour le MJ dès le suivant. Et puis, hélas, l'ennui est sans doute l'état d'esprit le plus facile à faire expérimenter à une bande de rôlistes, donc attention de ne pas trop vite y parvenir car c'est toute la partie du vendredi soir qui risque d'être compromise.

L'avis **des autres**

Bien sûr, de nombreux auteurs ont réfléchi à cet écueil au moment de se lancer dans la rédaction de leur jeu de SF spatiale. Certains ont fait le choix radical du *planet opera*, un genre particulier où les voyages interstellaires existent (ou, au minimum, ont existé) mais sont rejetés à l'arrière-plan (de fait, on ne les joue pas) car l'action se concentre sur une et une seule planète. On peut ainsi citer le jdr français ***Shaan*** (1996 ; très bientôt une réédition sous le nom de ***Shaan Renaissance***) dans lequel on joue les aliens dérangés dans leur quotidien par de méchants humains qui, eux, se sont en effet fadés le voyage interstellaire pour arriver. Oui, on peut même supposer que c'est ça qui les a rendus hargneux. Pour mémoire, on peut citer également en jdr de type *planet opera* le très réussi ***Blue Planet***, le très cryptique ***Jorune*** ou encore le très éphémère ***Dune***. Comme on le voit, pas vraiment de gros succès en France.

D'autres auteurs ont choisi des réponses plus modérées. Pour eux, impossible de se passer du voyage spatial dans un univers de SF. Alors, autant essayer de faire de cet écueil pénible un moment d'anthologie de leur jeu en se focalisant dessus. Comme vous pouvez le découvrir dans l'interview qu'il nous a accordée page suivante, c'est ainsi le choix fait par Arnaud Cuidet pour son ***Metal Adventures***. Parmi les autres jeux faisant ce choix, on peut citer le pourtant parodique ***Final Frontie***r (**John Doe**, 2006). Bien que simple, le système de jeu fait une large place au vaisseau spatial (qui possède sa propre fiche), à la notion d'équipage (chaque PJ possède un poste bien défini) et aux règles ou même au vocabulaire chargé d'animer tout ça.



Si vous n'avez nullement l'intention de jongler avec des règles complexe ni même de placer vos PJ aux commandes d'un croiseur stellaire (pitié !), vous pouvez encore faire du voyage spatial un moment unique par la façon dont il va influencer le récit. Dans ce cas, il faut insister sur l'expérience sensorielle unique que doit représenter une course à travers les étoiles. Le paroxysme de cette option est bien représenté par le *Triche-Lumière*, l'espace hyperluminique inventé par Pierre Zaplotny et offert aux univers d'***Empire Galactique*** et, dans une moindre mesure, de ***MEGA***. Le *Triche-Lumière* est la dimension parallèle que les vaisseaux spatiaux empruntent pour pratiquer le vol hyperluminique. Comme on va le voir, en termes de sensations et de rencontres, elle ne réserve que des surprises aux PJ. L'idée de départ est totalement en phase avec le propos de cet article comme le confiait P. Zaplotny lors d'une interview donnée au site du jeu[1] : « *Je voulais que le* Triche-Lumière *soit certes spectaculaire, mais surtout qu'il redonne un sens au voyage, qu'il offre des merveilles à foison, qu'il présente des dangers inédits et qu'il sous-entende un avenir pour les Êtres issus de l'Évolution.* ».

En effet, dans un univers *hard science*, il n'y a aucune raison que des êtres vivants aient quoi que ce soit de bien malin à faire dans un voyage spatial : les IA, senseurs et autres machines s'occupent de tout. Sauf dans le *Triche-Lumière*. Là, les machines ne sont plus d'aucun secours ; littéralement, elles

1 : http://www.empiregalactique.fr/





Arnaud Cuidet

un quartier-maître assez spatial

Arnaud, lorsque tu as conçu* Metal Adventures *(MA), est-ce que tu avais en tête la problématique des voyages spatiaux et de leur traitement en jeu ?

ac Oui. Dès le début, je voulais restituer dans l'espace les épreuves des voyages maritimes tels qu'ils sont mis en scène dans les histoires de pirates ou de marine. Il m'a fallu plusieurs tentatives pour trouver le bon mécanisme de jeu. Je crois même que ça trotte dans ma tête depuis plus longtemps que ***MA***, puisque j'ai retrouvé un vieux **Casus Belli** (époque Arkana Press) où j'avais rédigé un article sur les embûches des voyages pour ***D&D 3***.

Quels ont été tes modèles ou contre-modèles éventuels ? Tes sources d'inspiration ?

ac Pour commencer, mon article de **Casus Belli** ! À l'inverse, je voulais absolument éviter ce qu'on voit dans *Star Wars* où, finalement, les héros se téléportent de planètes en planètes. Ce qui m'a sauvé, c'est d'être initié à *Star Trek* par ma chérie, qui m'a fait voir tous les *Voyager* pendant que je travaillais sur ***MA***. Une source d'inspiration inépuisable ! Ensuite, pour mettre ça en scène, je suis parti des contraintes du jeu, notamment le fait que tout le monde devait avoir quelque chose à faire pendant les voyages, pas juste le pilote et la vigie.

Quelles sont selon toi les particularités des voyages spatiaux dans MA ?

ac Le fait qu'ils sont joués ! Dans la grande tradition de la littérature maritime, rallier une planète perdue est aussi dangereux que combattre un gros monstre. En outre, cette contrainte donne vie à l'équipage (il faut organiser des roulements, choisir le bon matelot pour chaque poste, etc.) et même à la Galaxie toute entière : quand on joue en campagne, les joueurs optimisent leurs trajets pour limiter la casse. Du coup, les distances, la position des systèmes et leur dangerosité (du point de vue pirate) prennent du sens. Vous l'aurez compris, je suis plutôt content de moi.

Quelques conseils pour en faire des moments de jeu inoubliables ?

ac Respecter les règles avec une rigueur implacable. Si les dés disent que les PJ tombent sur un trou noir… ils tombent sur un trou noir. À l'inverse, s'ils ont de la chance et qu'ils trouvent une épave chargée de métaux précieux… ils ont de la chance. C'est, entre autres, cette incertitude qui rendra les voyages amusants. En outre, en étant implacable sur le danger que représentent les voyages, mais loyal quant à leur mise en scène, le MJ permettra aux joueurs d'être vraiment fiers d'arriver à destination. Les PJ, quant à eux, doivent s'efforcer de connaître les règles (pour avoir une chance d'arriver !), de faire vivre le voyage en jouant les messages radio envoyés d'un poste à l'autre et en décrivant les actions des personnages. Souquez ferme !



ne voient plus. Pour ressentir quoi que ce soit dans le *Triche-Lumière*, un être vivant utilise sa *Psychoperception* qui, dans les faits, se traduit essentiellement par l'extension d'un sens privilégié : les «visuels» décrivent le *Triche-Lumière* en termes colorés, les auditifs, eux, «entendent» des vibrations musicales, mélodieuses ou non, les «olfactifs» et les «gustatifs» se dirigent par le flair ou le goût et enfin les « sensoriels» perçoivent le *Triche-Lumière* comme un terrain tangible où les guident douceur et rugosité. Enfin, les pilotes les plus expérimentés se dirigent dans cette dimension grâce à une subtile combinaison de tout cela, ce qui peut donner en jeu des descriptions pour le moins poétiques comme : « *Deux bruits de sinistre augure tâchent l'odeur de sa coque salée* ».

De quoi, comme on le voit, redonner le goût du voyage spatial à n'importe quel PJ.

Sans aller jusque-là, on peut supposer que le voyage réservera des variations de gravité, des expériences de silence absolu ou au contraire de bruits incongrus et inédits. Enfin, si vos joueurs apprécient le fait de jouer des antihéros, il est aisé de mettre sur pied une petite règle vérifiant s'ils ne sont pas victimes de la maladie du vol hyperluminique avec son lot de vertiges, hallucinations et sacs de vomi.

De l'espace-temps **pour soi**

Une autre façon constructive d'assumer l'ennui du voyage spatial, c'est d'en profiter pour mettre le récit sur pause. Entre les rebondissements de l'intrigue, les initiatives plus ou moins heureuses des PJ et les scènes d'action débridées qui s'enchaînent, il arrive qu'on ne puisse pas souffler autour de la table. Du coup, on zappe tout ce qui n'est pas urgent et c'est dommage. Alors, on retire ses chaussures, on se fait servir un drink, on se cale au fond de son siège long-courrier et, pour une fois, on prend son temps, OK ?

Pour le MJ, cela peut être l'occasion de placer enfin un petit *infodump*, ces moments parfois pénibles mais nécessaires où il faut informer les joueurs des spécificités de l'univers de jeu, des enjeux géopolitiques d'une nouvelle région, etc. Là, c'est l'aubaine : le temps de latence aura à la fois servi à marquer le coup du voyage spatial qui, dans l'esprit des joueurs, aura bel et bien eu lieu grâce au changement de rythme tout en étant utile à la suite de la soirée. Pour les accros du simulationnisme, il est même possible de faire passer ça à travers une consultation de base de données ou une visite d'univers virtuel par les PJ en transit.

Dans un esprit similaire, cela peut être l'occasion de faire un peu de micro-gestion du PJ : entraînement en cabine VR, téléchargement d'un nouvel équipement sur une imprimante 3D, etc.

Dans l'Espace, **personne ne vous entendra gueuler**

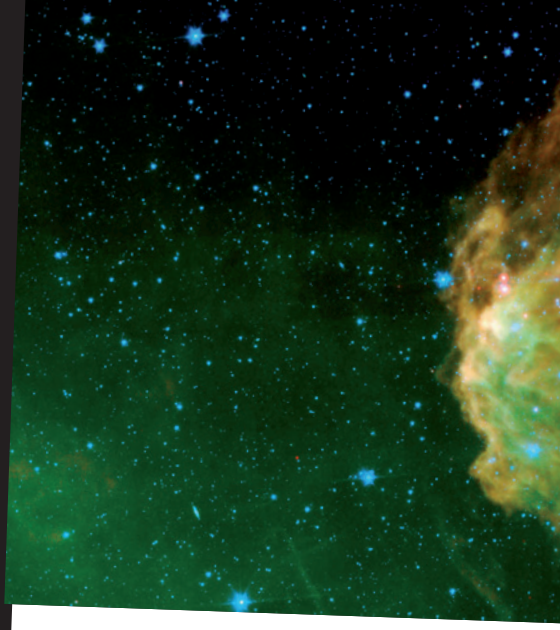
Si le vol spatial au long-cours présente cette possibilité de se concentrer sur les objectifs de chaque PJ, c'est justement qu'il est possible de leur laisser vivre un temps chacun leur vie sans crainte de briser la dynamique de groupe. Dans un vaisseau spatial, on ne peut pas aller bien loin et, régulièrement (par exemple pour traverser un champ d'astéroïdes) tout le monde est prié de revenir s'asseoir à son siège : le groupe est alors instantanément reformé.

Ce huis-clos peut aussi être utilisé pour décharger les éventuelles tensions accumulées au sein du groupe. Si le plan d'action de la prochaine scène doit être arrêté, si un vieux contentieux doit être réglé ou si des PJ veulent se livrer à des chamailleries récurrentes qui cimentent leur identité au sein du groupe, c'est le moment d'y aller franco. Encore une fois, les conséquences en termes de bouderies et de fugues seront limitées aux parois du vaisseau. De plus, la présence des autres passagers et d'un per-

Le voyage se déroulait normalement **quand soudain...**

Si, décidément, ce voyage est trop pénible, il reste la possibilité de déclencher un événement imprévu qui va faire monter la pression et susciter des réactions de la part de joueurs endormis. La difficulté est alors de se limiter à des incidents qui ne vont pas permettre aux PJ de trop s'écarter de leur but : arriver à bon port.

1. Une avarie sans gravité oblige le vaisseau des PJ à faire une escale imprévue mais dans un lieu confiné : station orbitale de ravitaillement, spatioport sous dôme, etc.
2. Une menace réelle ou supposée oblige le vaisseau des PJ à supprimer une escale sur laquelle les PJ comptaient pour descendre ou se renseigner. Ils doivent revoir leurs plans.
3. Les autorités du monde le plus proche décident d'opérer à bord un contrôle de routine (identités, bagages, etc.).
4. Une tempête stellaire à proximité oblige l'équipage de bord à mettre temporairement en veille tous les appareils dont le fonctionnement n'est pas impératif : les PJ se retrouvent plongés dans une semi-obscurité et coupés du monde extérieur.
5. Un PNJ avec lequel les PJ avaient eu le temps de sympathiser fait un malaise. Le personnel de bord demande l'avis des PJ sur ce qu'il faut faire (le mettre en stase, se détourner pour l'évacuer, l'opérer d'urgence à bord, etc.).
6. Une partie de l'équipage composée d'E.T. de la Confédération Galactique des Travailleurs menace de se mutiner pour dénoncer l'exploitation dont ils estiment être l'objet. Le reste de l'équipage est accaparé par la situation. Les niveaux de confort et de sécurité à bord baissent brutalement.



sonnel de bord vigilant devrait permettre de limiter les débordements entre PJ véhéments. Enfin, si vous avez du PJ très nerveux à bord, un soupçon de prudence élémentaire devrait le dissuader de sortir son pistolaser ou son vibro-sabre à l'intérieur d'un espace confiné et pressurisé. Bref, tout ce petit monde va pouvoir tranquillement se pourrir pendant tout le voyage, ce qui, paradoxalement, devrait sérieusement renforcer l'impression d'avoir à faire à un groupe et non à une somme d'individualités lorsque le moment sera venu de fouler à nouveau le tarmac de la prochaine planète.

Au bilan, comme bien souvent en jeu, la difficulté ne doit pas être contournée mais, au contraire, valorisée pour en faire un moment fort de la partie. Passer quelques jours ensemble dans un lieu clos mais sécurisé sans avoir grand-chose à faire est une situation rare pour des PJ souvent surbookés et hyperactifs, profitez-en pour faire des choses nouvelles ou connaître des sensations inédites.

Magie & hi-tech



Suffisamment avancé ?

Vous connaissez sans doute la 3ème des fameuses lois d'Arthur C. Clarke, le célèbre auteur de SF de l' « âge d'or » ? Je cite pour mémoire : « *Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie.* ». Je ne sais pas pour vous mais, en ce qui me concerne, je suis sceptique. Je pense même que dans le cadre de la pratique de jdr, c'est un des éléments qui condamnent le jdr de SF à rester aux yeux de la grande famille des rôlistes le petit frère légèrement débile. Alors, indignons-nous contre cette loi !

Dura lex sed lex

Il y a un truc contre lequel on ne pourra rien faire, par contre : le jeu de rôle med-fan a préexisté. Aujourd'hui encore, ***D&D*** est un synonyme courant de « jdr » alors que ***Metamorphosis Alpha*** est juste synonyme de « grosse daube ». C'est comme ça. Pour une proportion non-négligeable de nos camarades de jeu, le jdr reste avant tout l'occasion de tenir une épée magique en main, de lancer des *fireballs* bien senties et de découper des monstres ridicules en rondelles.

Bien sûr, la plupart d'entre eux ont également essayé de s'amuser dans le cadre de parties de jdr d'aventures spatiales mais, souvent, l'effet *Canada Dry* a fait des ravages. Vous vous souvenez de cette boisson de vieux ? Le slogan publicitaire ringard prétendait il y a quelques éons que *« ça ressemble à l'alcool, c'est doré comme l'alcool… mais ce n'est pas de l'alcool »*. Bah, résultat : pas mal de mes camarades qui en buvaient lors de leur prime jeunesse en ont sagement remisé les canettes verdâtres aux côtés de leurs playmobils ou de leur Atari ST et se sont depuis abonnés à la vraie bière et à l'authentique whisky. Moche.

par Julien Clément

Bah, pour le jdr, c'est pareil. Nombre de vétérans de ***D&D*** ou assimilés se sont amusés le temps de 2 ou 3 parties à troquer leur épée +2 contre un sabre laser, leur anneau d'invisibilité contre une cape de camouflage actif, leur potion de soin contre des médicaments calibrés sur leur ADN ou leur sort de lévitation contre une ceinture antigrav. Puis, finalement, ils se sont dits « à quoi bon ? » et sont retournés à leurs premières amours ludiques.

Alors, bien sûr, il serait ridicule de réduire une aventure de SF spatiale à ces quelques gadgets technologiques mais il serait tout autant naïf de ne pas percevoir l'importance de leur possession et leur utilisation dans le plaisir ludique éprouvé lors de campagnes de ce genre. Or, en jdr, par définition, tout est imaginaire. Pour un joueur, « posséder » un objet se limite le plus souvent à deux choses concrètes : une ligne écrite au crayon à papier sur la feuille de PJ et son effet concret en jeu. Par conséquent, les joueurs sont souvent déçus du manque de différences dans les sensations éprouvées entre l'emploi de la haute-technologie et celui de la magie. Quelle différence concrète existe-t-il alors entre un téléporteur à neutrons et un pentacle de téléportation ? Sincèrement, aucune.

Techno versus mago

Mais, sans prétendre au miracle, je crois qu'on peut tout de même essayer de distinguer, dans une certaine mesure, les effets liés aux artefacts hi-tech et ceux émanant d'un sortilège, d'un miracle ou d'un quelconque objet enchanté. Les quelques pistes que je vous propose d'explorer sont regroupées ci-dessous sous la forme d'une table aléatoire. Toutefois, il ne s'agit pas de faire de cette table un élément de règle commun devant être questionné à chaque utilisation d'un effet technologique puissant : ce serait absurde et rébarbatif. Il sera sans doute plus efficace pour le MJ d'y picorer de temps en temps une idée dès qu'il ressent une utilisation excessivement banalisée de la haute-technologie autour de la table (*« arrête de gueuler comme ça : ton bras va très bien repousser dans la cuve à bacta »*).

1. La contrainte d'accès commercial : depuis l'ouvrage visionnaire de Jérémy Rifkin, on sait que l'avenir économique sera (et, de fait, est déjà en partie) l'âge de l'accès. Nous sommes de moins en moins voués à posséder nos objets technologiques et de plus en plus à s'en procurer la jouissance à durée déterminée via des systèmes d'abonnement, de location, de franchise, etc. Pour le PJ, c'est un confort supplémentaire par rapport à la magie qui nécessite le plus souvent un lent et douloureux apprentissage. Par contre, cela peut aussi représenter une contrainte d'accès car il existe presque toujours un intermédiaire commercial entre lui et son objet technologique fétiche. L'usage de ce dernier peut donc être momentanément indisponible à cause d'une mise à jour de l'interface client, de la nécessité de renouveler les données de paiement en ligne, d'une enquête de satisfaction, etc. De petites contrariétés en temps normal mais de gros soucis en cas d'instants critiques.

2. La customisation : la magie repose souvent sur la tradition. Les sortilèges sont millénaires, les invocations concernent des esprits vieux de plusieurs éons et un objet enchanté a appartenu à un roi mythique du temps jadis. La technologie est-elle liée à l'innovation. Dans le futur, il ne fait nul doute que l'argument commercial numéro un des industriels sera de pouvoir livrer un objet ou un service entièrement personnalisé à son client. Le PJ doit donc pouvoir bénéficier régulièrement de cette possibilité en s'affranchissant du strict cadre des listes d'équipement fournies par le manuel de jeu. Et si ce pistolet laser disposait aussi d'un réglage non-létal ?

3. Le jargon : mages et autres alchimistes ont certainement tout un registre de langue qui leur est propre à base de termes cabalistiques et de références à des dieux anciens. Certes, mais les utilisateurs de technos ont

aussi le leur et je ne prendrais pas les paris pour savoir lequel des deux est le plus hermétique au profane. Tenez, allez donc faire un tour sur un site web consacré à l'informatique et aux nouvelles technologies : il y a fort à parier que vous ne saisissiez pas un mot sur deux. Il faut donc en jouer autour de la table. Le moindre composante possède son propre nom de code, il existe certainement en plusieurs versions (*bêta*, *2.1, 4.2*, etc.) et il est fort à parier qu'il existe différents « *protocoles* », « *sous-routines* » ou « *firmware* » qui « motorisent » tout cela pour le meilleur. Ou pour le pire.

4. Les marques : dans les jdr de SF (sauf peut-être dans le *cyberpunk*), les listes d'équipement souffrent d'une tradition étonnante qui provient certainement de la filiation *medfan*. En effet, les objets y sont indifférenciés, comme si chaque objet était issu d'une tradition artisanale intangible. Or, on peut imaginer que demain comme aujourd'hui les consommateurs de technos fassent une sacrée différence entre une ceinture antigrav au look classieux désignée et vendue par une prestigieuse marque vénusienne et sa pâle copie *low cost* fabriquée à la chaîne par une sous-marque de la constellation d'Orion. Il n'est pas très dur de bricoler un petit système de différenciation des objets en fonction des marques : sollicitez vos joueurs en leur demandant d'inventer la marque (nom, positionnement, spécialités…) de leurs objets fétiches. Pour les motiver, on peut imaginer qu'ils obtiennent un petit bonus à l'utilisation d'objets de leur marque préférée.

5. Bug ! : d'un point de vue fiabilité, la technologie se distingue assez nettement de la magie et il ne faut donc pas hésiter à en jouer autour de la table. En effet, on le vit tous au quotidien, la technologie souffre bien plus fréquemment de petits bugs : erreur d'initialisation obligeant à redémarrer le processus, objet en *freeze* pendant quelques minutes, affichage incohérent… Déjà en soi, cela peut donner lieu à des scènes croustillantes si cela se produit lors de moments de tension. Mais notons qu'il s'agit là de bugs très mineurs. L'autre grosse différence avec la magie c'est que la techno, quand ça pète, ça n'explose pas à la gueule comme une *fireball* mal calibrée ou ça n'attire pas de malédiction sur 7 générations comme lors d'une invocation foirée. Les applis ont été testées et retestées avant d'être mises sur le marché et il n'y a donc aucune raison qu'elles soient affligées de problèmes majeurs.

6. La consommation : si la magie fait souvent l'objet d'un lent apprentissage et que l'acquisition d'un objet enchanté est en principe le fruit d'un long cheminement, la technologie est, elle, marquée par l'immédiateté. Pour la plupart des objets et effets technos, il suffit de passer commande en ligne, voire de faire fonctionner son imprimante 3D et on l'a en quelques heures voire minutes à peine. On peut aussi les louer pour quelques heures d'usage ou les acheter de seconde main. Il n'est pas rare qu'en échange d'un abonnement à un service (voir la 1ère entrée de cette table) on vous offre l'objet correspondant. On peut aussi souvent se débarrasser de l'objet immédiatement après usage. Tout cela doit déboucher en jeu sur une autre gestion de la fiche d'équipement que dans un univers *medfan* : les objets doivent être toujours accessibles ou presque, doivent fréquemment changer (proscrire le stylo bille !), peuvent être aisément remplacés après un coup dur. Pour les amateurs de simplicité, on peut même partir du principe qu'à chaque talent maîtrisé correspond un objet associé (exemple : une arme pour une compétence de tir) sans plus se soucier de la façon dont il a été acquis.

7. La notoriété : la magie est par essence nimbée de mystère. Un profane a peu de chances de savoir ce que veulent dire ces invocations en langue maudite ou ces runes gravées sur l'épée de leur adversaire. Sauf pour les cas extrêmes de prototypes ou de matériel militaire secret, les technologies sont publiques et connues aisément des initiés ou même du pékin moyen ayant un

simple accès au Net. Cela peut se traduire par exemple par le fait que l'exhibition d'un objet technologique puissant suffise à dissuader des PNJ (*« laissez tomber, leur speeder est le dernier modèle de chez Gonzalez, on ne les rattrapera jamais »*). Cela peut aussi conduire les états ou autres autorités locales à dresser des législations spéciales pour interdire ou contrôler l'emploi et la possession de telle ou telle technologie.

8. L'Internet des objets : ou son équivalent dans 2D6 siècles bien sûr. L'idée est de constater que les objets vont dans un très proche avenir être placés en communication permanente entre eux. On peut donc s'attendre à ce que 1 + 1 = 3 en espérant que l'association de deux objets technologiques puisse créer un effet combo leur apportant un bonus supplémentaire. Ainsi, avoir un gros gun, c'est bien. De même, avoir un abonnement à un réseau satellitaire de géolocalisation genre GPS, c'est cool. Relier les deux pour permettre au gros gun d'ajuster une cible hors de la ligne de vue mais à portée, c'est encore mieux, pas vrai ? De façon générale, le MJ doit inviter les joueurs lui proposer des combos possibles entre les objets ou services technos possédés.

9. L'entretien : il est rare d'avoir besoin de graisser sa vorpale. L'intangibilité est même la marque de fabrique des objets enchantés qui marchent des siècles après avoir été perdus au fond d'un lac ou sous la poussière d'une salle des coffres abandonnée. La techno, non. Si on oublie de nettoyer, d'envoyer à la révision, de recharger les batteries, de faire la mise à jour logicielle, etc. eh bien, ça ne marche plus. Le MJ soucieux de différencier techno et mago devrait donc pousser régulièrement ses joueurs à faire faire de telles routines par les PJ dans les moments de creux de l'intrigue.

10. Ghost in the machine : là, l'idée, c'est le contre-pied, voire le clin d'œil. On ne saurait dépeindre de façon réaliste l'usage de la haute-technologie sans y inclure une bonne dose d'irrationnel. Ouais, de magie, en fait. Vous savez bien ? Quand vous rebootez votre PC au moindre problème sans trop savoir pourquoi, quand des gens font la queue la nuit pour attendre la sortie du dernier gadget de leur marque préférée, quand un chef de produit passe pour un gourou dont on porte des effigies ou dont on lit religieusement l'autobiographie ou tout simplement quand vous vous écriez avec des yeux d'enfant *« waouh, mais ça marche comment ce truc ?! »*. Bref, on boucle la boucle en rappelant que finalement, parfois, la techno est plus magique que la magie.

Et si, en fait, non ?

Dans bien des univers de SF déclinés en jdr, la question qui nous occupe est plus ou moins habilement esquivée pour donner un sel particulier à l'ambiance de jeu. Là encore, l'exemple flagrant est le célébrissime *Star Wars*. Dans cet univers de *space opera*, la technologie et la magie se mélangent intimement au point que l'on ne cherche plus vraiment à savoir ce que l'on doit à l'un et ce que l'on doit à l'autre. Ainsi, les chevaliers Jedi sont-ils tout aussi bien des experts de la Force, une sorte de magie en somme, et, parce qu'ils maîtrisent cette dernière, des manieurs de sabre-laser et des pilotes de chasse hors du commun. Easy. De même, dans ***Fading Suns***, on ne s'embête pas avec la théorie des trous de ver, des pliures de l'univers ou je-ne-sais-quoi : le voyage spatial hyperluminique est possible grâce à des portails définis comme, je cite, des « antiquités géantes ». TGCX, quoi. Ta gueule, c'est xénomorphe.



«You're welcome on my boat. God ain't.» ***Mal, Firefly*** *« Train Job »*

Une série télévisée de science-fiction de Josh Whedon avec Nathan Fillion

[œuvre]

Firefly vise juste avec les thèmes classiques du *space opera* comme ont pu le faire auparavant *Galactica* ou *Babylon 5*. Au cours des épisodes, on suit les pérégrinations d'un vaisseau de transport marchand, le *Serenity*, et de son équipage : Le commandant Malcom « Mal » Reynolds (vétéran de la guerre d'indépendance) et Zoë Alleyne, son second ; mariée à Hoban « Wash » Washburne, le pilote. Inara Serra est une dame de compagnie raffinée qui a choisi de les suivre. Kaywinnet « Kaylee » Lee Frye est l'indispensable mécanicienne du bord ; Jayne Cobb, le mercenaire, leur sert de soutient armé de poids quand le besoin s'en fait urgent. Ils sont rejoints par un médecin et sa jeune sœur un peu étrange, Simon et River Tam, et par un pasteur du nom de Shepherd Derrial Book qui semble hanté par un lourd secret. Cette équipe hétéroclite et haute en couleur vole de contrat en contrat, tentant de tirer son épingle du jeu, entre illégalité et éthique humaniste.

Le voyage spatial est évidemment un des premiers axes abordés par le *space opera*. ***Firefly*** utilise un système assez courant dans ce type de littérature : la vitesse supraluminique pour les longs trajets et infraluminique pour les trajets intra-systèmes solaires. La série ne s'attarde pas sur l'aspect technologique de l'univers qui, comparé à d'autres du même type, pourrait être considéré comme « low tech ». Ce qui fait rêver dans ***Firefly***, c'est l'invitation à l'aventure. L'aspect pulp de la série rappelle les films de cape et d'épée ou les grandes épopées sur la piraterie, le tout teinté d'un brin de western un poil corrodé. Le *patchwork* est original et il tisse une toile adaptée aux problématiques que peuvent poser les univers SF. L'homme tout petit face à l'immensité se débat pour trouver sa place et son chemin, tantôt débordé par un code d'honneur personnel trop inflexible, tantôt confronté à des puissances contre lesquels il serait fou d'envisager de lutter.

Dans ces futurs, qu'ils soient perçus comme utopiques ou dystopiques, on s'interroge sur la puissance de l'argent et du pouvoir politique ou armé, la force de la spiritualité, l'exigence qu'imposent l'indépendance et la liberté de l'homme. C'est à ces thèmes que s'attaque la série, plutôt qu'aux avancées scientifiques ou technologiques et leur dérives qu'on soulève dans des environnements plus « hard science ». Évidemment, ils mènent à un positionnement éthique obligatoire de la part des protagonistes, à savoir souvent leur proportion d'humanisme. Qu'on se trouve en face d'expériences de laboratoire, de formes de vies artificielles, étrangères, ou mutantes, ou d'hégémonies religieuses, la question est toujours la même : dans un monde aussi étendu, qu'est-ce qui définit l'humanité en tant que nature et en tant qu'espèce ?

par Virginie Gros
toutes illustrations ©

[inspi]

Pour jouer l'équipage d'un vaisseau, il faut avant tout concevoir la table en tant que groupe et pas en tant qu'individus juxtaposés. Les personnages doivent être en mesure de s'entendre entre eux ou d'avoir au moins quelque intérêt commun afin d'éviter des affrontements évidents. Les principaux points de pivot sont le respect de la hiérarchie du groupe et le rôle de chacun pour que la machine tourne rond. Un vaisseau spatial est un environnement idéal pour du huis-clos, aussi bien que pour de l'exploration. Pour ceux qui apprécient la macro-gestion, de nombreux systèmes de jeu permettent même de développer ses propres colonies spatiales et d'en gérer les ressources. ***Rogue Trader*** par exemple dispose de sa fiche de création de planète et de colonie. C'est évidemment une configuration qui se prête tout à fait à une aventure pirate sur un ***7th Sea***. Ou ***Metal Adventures***, évidemment !

L'avantage du *space opera* est de permettre la mise en place de l'univers que vous désirez. Chaque planète est un microcosme régi par ses propres règles - libre à vous de les définir. Peuvent alors se succéder mondes *high-tech* et mondes primitifs, jungle et planète océan… La liberté absolue, voilà ce que représente le *space opera*, que ce soit en matière d'univers, de parti pris ou de possibilités de jeu. Tout comme les empires galactiques, votre jeu n'a plus de frontières. Mais gare, pour les MJ, à bien soigner les opposants, l'échelle est la clé de tout. Il faut garder en tête qu'il y a toujours une échelle locale dans laquelle doivent s'inclure les PJ sans passer outre l'échelle globale. Les opposants peuvent être politiques ou directement impliqués dans les affaires de vos joueurs. Mais ils peuvent être aussi plus latents et omniprésents. A ***Dark Heresy*** par exemple, la virtuelle toute-puissance de l'Inquisition effraie ; cependant, même présente en permanence, elle a peu de répercussions directes à l'échelle locale . A contrario, ce qui se passe à l'échelle locale a peu de chance d'intéresser de hautes institutions légales, corporatistes ou politiques, à moins qu'elles y soient directement mouillées. En micro ou en macro, vous devrez gérer la dangerosité et le poids des opposants avec mesure, de même que vous devez composer avec le racisme et l'obscurantisme de ceux-ci.

Firefly nous inspire principalement deux concepts : le mercenaire et l'expérience de laboratoire. Dans le cas du premier, il existe de nombreuses possibilités, du vétéran recyclé à l'homme d'affaire peu scrupuleux. Ce sont en général des personnages à la moralité et à l'éthique discutable, ou au contraire des navigateurs rocambolesques au code d'honneur irréprochable. En ce qui concerne le second, qu'on soit être artificiel ou augmenté technologiquement, cloné, ou encore fabriqué génétiquement de toutes pièces, il faut garder à l'esprit que la psychologie devra être pointue et très différente d'un personnage plus classique. Attention, cependant, à ne pas rester bloqué sur des folies hystériques ou des traumatismes incohérents ou insolvables qui rendraient le jeu pénible à tous vos coreligionnaires. Prenez garde, aussi, à ne pas entrer trop en conflit avec des univers où ces créations sont inenvisageables : Dans ***Fading Suns***, vous déclarer ouvertement xénomorphe ou mutant vous vaudra des drames ; en finesse, donc ! Dans ***RAS***, en revanche, vous pouvez tout à fait jouer un être artificiel et être parfaitement intégré à la société cosmopolite. Bien sûr, ces concepts sont transposables dans n'importe quel univers qui permet d'incarner des êtres hybrides, qu'ils soient magiques ou technologiques : demi-dieux ou demi-fielons auront leur place à ***ADD***, et clones et super soldats sauront se frayer un chemin aussi bien à ***Shadowrun*** qu'à ***Delta Green***. Les motifs et les options sont illimités.





FUIR LÀ-BAS FUIR !

*Ce scénario peut être une bonne introduction à l'univers d'***Eclipse Phase***, aucun secret d'envergure n'y étant abordé. Il est vivement conseillé au MJ de relire le LdB avant de se lancer, particulièrement les règles de jeu. Les éléments descriptifs fournis vous éviteront un fastidieux travail de recherches dans le reste de la gamme pour le moment uniquement disponible en VO. Gardez présent à l'esprit que l'univers d'***Eclipse Phase** *est vaste, complexe et absolument pas manichéen. Les personnages ne sont ni gentils ni méchants, ils font des choix, dont ils devront ensuite, assumer les conséquences. On s'y comporte comme un héros ou comme un lâche selon son tempérament. Toutefois, jouer un être ignoble n'est amusant qu'à court terme ; incitez donc les joueurs à incarner si ce n'est des héros, du moins des êtres responsables et un tant soit peu courageux. Cela donnera plus de sel à cette histoire qui, en fonction des envies de roleplay par exemple, s'étalera sur une ou deux sessions. A vous de gérer le rythme selon les désirs de tous.*

Les joueurs incarnent des Terriens. Ils ont donc un morphe basique (vous pouvez créer les personnages avec seulement 900 PP pour faire ressentir encore plus le côté faible de leur perso). Le morphe est imposé pour le second acte. Au troisième acte tout dépendra du camp dans lequel seront les PJ. Vous aurez donc, avant la partie, préparé les fiches pour les différents morphes avec bonus adaptés en fonction des profils des personnages pour assurer au déroulement du scénario une fluidité certaine.

Il est vivement conseillé voire indispensable d'avoir à la table de jeu, un PJ très compétent en informatique. C'est d'ailleurs une quasi-obligation pour les scénarios Eclipse Phase.

La chronologie est un peu particulière puisqu'elle va avancer par bonds. En fait deux sauts successifs à la fois dans le temps et l'espace, chaque acte se situant à une période et dans un lieu différent.

Le premier acte se déroule au moment de la Chute et consiste en une tentative délicate pour fuir ou tout du moins sauver son égo. Puis les PJ se réveilleront au service d'une hypercorp durant le second acte. Le final sera une question de choix et il vous appartiendra de le rendre cornélien.

par Stéphane Treille
illustrations de Kevin «Netzach» Baussart

ACTE 1
Survivre et lutter

Dans le noir personne ne vous entendra crier

La faim, le froid, la peur et au loin des bruits sinistres. L'éclairage est faible et a tendance à baisser de temps en temps voire à se couper durant quelques instants.
Les personnages ont trouvé refuge dans un réseau souterrain. Ils sont avec d'autres humains qui, comme eux, se cachent pour éviter les Titans et leurs atroces machines. Libre à vous de pondérer le nombre de survivants en fonction de votre table et de vos envies de développer les relations avec les PNJ ou de focaliser avant tout sur l'action.
Tous ont vu plusieurs des leurs périr ces dernières semaines. Ils peuvent encore entendre résonner leurs cris déchirants, leurs égos récupérés de manière barbare par des drones collecteurs de têtes, leurs corps sans vie gisant au milieu des combats qui ne semblent jamais vouloir s'arrêter et des ruines qui chaque jour s'étendent.

Quelle heure est-il ? Quel jour sommes nous ? Les ordinateurs fonctionnent très mal, tous semblent avoir été infectés et puis ils sont du côté des Titans, tous ou presque. Les portes blindées du complexe ne résisteront pas bien longtemps encore aux machines de guerre en train de s'acharner dessus. Tout le monde tremble, un enfant pleure dans les bras d'une femme qui n'est pas sa mère. Qu'importe la famille, les clans, les nationalités. Seule compte l'Humanité ou plutôt la Transhumanité puisque c'est à elle que tous appartiennent désormais.

Ils vont trouver une échappatoire. Fuir loin de cette planète condamnée. Partir mais comment ? La fusée dont a parlé le vieux **Saul** est difficile à atteindre pour le moment car y aller, c'est sortir et l'extérieur n'est qu'hostilité et mort rampante.

Il reste peu de rations et les tensions commencent à naître quand on découvre que **Max**, jeune homme bien en chair, a « emprunté » de la nourriture car il ne se sentait pas bien. Certains comme **Igor** veulent faire un exemple, d'autres comme **Ahmed** expliquent qu'il faut savoir pardonner, c'est un des traits des humains. Une lame sort, sans l'intervention des personnages un drame sanglant va se jouer. Vous pouvez insister sur les relations humaines fortes, parfois violentes.

Une déflagration plus violente que les précédentes, les murs tremblent, les lumières se coupent, et un vent glacial s'engouffre sous la porte. Aucun doute, ils sont entrés. Les bruits de pas métalliques sur le bétonnacier ne trompent pas. Il reste des armes, quelques munitions. Place à l'action. Si un des personnages est assez courageux ou fou pour ouvrir discrètement la porte *(test d'Infiltration -10%)*, il est possible de discerner les silhouettes humanoïdes de quatre robots (vous pouvez ajuster en fonction de l'opposition). Leurs bras sont dotés pour la moitié d'entre eux d'un canon à impulsion laser et les autres ont des longues lames en guise de doigts. *(Libre à vous de donner des renseignements plus précis en fonction de la réussite à un test de Perception)*

Si les personnages attendent trop, la porte vole en éclat, un rayon laser vient découper en deux un des survivants et le combat mortel s'engage. N'hésitez pas à multiplier les moments de bravoure à grands renforts de jets de sang, d'objets qui volent en tout sens, de pan de mur qui s'effondrent. Il faut que les personnages voient la mort passer près, qu'ils se rendent compte que le combat est perdu d'avance et que seule la fuite les sauvera.
En tout état de cause, ils doivent s'en sortir. Au moment que vous jugerez propice l'un d'eux découvrira une issu de secours dissimulée sous les gravats au fond de la salle. Elle était invisible jusqu'alors car sous de lourdes armoires métalliques. Elle donne accès à un conduit d'évacuation sale et étroit.

Pas d'autres moyens que de jouer les rats pour s'en sortir. Les tunnels sont malodorants,on n'y progresse qu'à la queue leu-leu à moitié courbés, parfois totalement allongés. Un petit cliquetis métallique est perceptible juste derrière eux. Il s'agit d'une araignée robotisée équipée d'une caméra thermique et de pattes très pointues, envoyée par les poursuivants pour retrouver ces humains qui refusent d'être capturés. Souci, venant d'un conduit sur la gauche, un bruit identique, puis un autre plus loin. Il y a plusieurs arachnides mécaniques *(pour les statistiques, vous pouvez reprendre celles données pour les Affreux p.344 du LdB)*.

Une étrange course poursuite s'engage jusqu'à déboucher devant une grille qui ne demande qu'à être arrachée *(avec un test de SOM x 3 en action longue (4 rounds) et un malus de -20% à cause du peu d'espace)*. Il est quasiment impossible de se faire aider car une seule personne peut se tenir face à la grille. Bien entendu, il est tout à fait possible de découper la griller avec une arme ou un outil adapté.
En dessous, 2,5m puis le sol. Il faut sauter, se laisser tomber, tenter d'atterrir sans dommages pour se retrouver dans une salle crasseuse qui débouche sur l'extérieur. Des combinaisons *(elles sont moins performantes que les combinaisons pressurisées légères décrites p.333 du LdB)* pour résister au froid sont disposées un peu partout et il serait avisé de les vérifier puis de les enfiler. Le thermomètre extérieur indique -4° Celsius, température devenue hélas ordinaire en Europe. Il est aussi possible de trouver (Test de Fouille à -10%) quelques rations de nourriture qui n'ont pas l'air périmées et un peu de matériel d'escalade qui va s'avérer précieux voire vital.
Les survivants ne sont pas si loin que cela de la fusée. La suite se fera à l'air libre et frigorifiant, au milieu de bâtiments en ruines.

Dehors tous voudront vous faire hurler

L'odeur de corps calcinés attaque les narines aussitôt dehors. Le froid mordant transperce jusqu'aux os. Au-delà d'une heure à l'air libre, un test d'END x 3 sera nécessaire *(Un malus de -10% cumulatif sera ajouté toutes les deux heures. VD des conditions 1D10 + 2)*. Aller très vite est nécesaire. La fusée est à environ deux heures de marche de là mais rien ne facilitera la progression des PJ.

Difficile d'avancer entre les bâtiments écroulés ou menaçant de le faire. Le vent froid souffle par intermittence, violemment et projette ses aiguilles acérées sur la moindre parcelle d'épiderme non protégée *(VD 1D10 / 5, arrondi au supérieur toutes les 5 minutes d'exposition)*. La glace envahit tout et recouvre déjà des cadavres, et une partie des ruines. On croise ici ou là des silhouettes humaines qui tentent maladroitement de se cacher, improbables fantômes dans cet enfer blanc.
Dans le ciel, une menace sourde, des drones patrouillent. L'un d'eux, au loin, tel un oiseau de proie, fond sur sa victime et la décapite avant de s'envoler avec son précieux butin.

L'avancée se poursuit en zig zag. Il s'agit de rester vigilant car un drone peut repérer le petit groupe malgré leur discrétion. Ne pas hésiter à demander des tests d'Infiltration pour s'assurer de la discrétion des personnages et de ceux qui les ont suivis. Les franchissements d'obstacles se feront soit avec Escalade, soit avec Parkour en fonction de leurs hauteurs et de la manière employée (à vous de varier la difficulté des tests sans les rendre trop répétitifs). Le chemin est souvent obstrué par un édifice effondré qu'il faut contourner patiemment ou bien escalader avec tous les risques liés à cette activité par grand froid. La conséquence d'une chute sera par exemple une plaie et une combinaison abîmée.

Au moment que vous jugerez opportun, l'un des accompagnateurs (l'idéal est de prendre un PNJ avec qui les personnages ont pu tisser quelques liens voire qui leur a sauvé la mise précédemment) trébuchera, et provoquera un petit éboulement. Un PJ se retrouvera éventuellement coincé. En tout



état de cause, le silence est rompu et un drone donnera l'alerte.

Vous aurez le loisir de mettre en scène une petite attaque aérienne, mortelle pour plusieurs PNJ. Le but est de faire monter la tension d'un cran supplémentaire et d'installer la peur et l'horreur définitivement. Plusieurs drones vont foncer en piqué, freinant au dernier moment, ce qui rend les tirs pour les anéantir compliqués *(malus de -10 % à -20 % en fonction de la distance)*. Une fois de plus les héros doivent s'en sortir sans trop de casse ; cependant le petit groupe se retrouvera réduit à la portion congrue.

Si vous pensez que les ennuis ne sont pas assez nombreux, vous êtes libre de faire intervenir un ou deux robots modèle THX 129 dotés de sondes à neuro-scanner. Ils procèdent de manière radicale en emprisonnant un humain dans leurs bras, avant de lui enfoncer dans le crâne une tige effilée en métal permettant de récupérer l'intégralité de la conscience en échange de douleurs insupportables.

Après tant de souffrance, il est temps d'arriver au hangar qui contient la fameuse fusée, poursuivis par des drones ou des robots, si vous souhaitez donner dans l'épique et le frisson. Juste épuisés, meurtris et diminués si vous voulez accorder une petite pause aux PJ.

Face à eux, l'entrée est obstruée par des morceaux de métal, des carcasses de robots, et bien entendu toujours cette satanée glace. Le clavier alphanumérique qui permet de désactiver le système de sécurité pour entrer est H.S. Il suffit donc de déblayer puis de pousser les lourdes portes blindées *(test de SOM x 3 à -30%, avec possibilité de se faire aider. Cf. LdB p.116 pour la règle du travail d'équipe)*, sans doute peu rassurés quant à la suite.

Partir c'est mourir un peu

C'est un hangar avec une pente légèrement descendante qui accueille les personnages. Il est grand, près de 50 000 m^2. Les installations ont souffert. Le toit de plastacier transparent est recouvert d'une épaisse et lourde couche de glace. Des craquements peu rassurants se font entendre à différents endroits de la toiture. Le sol est couvert de poussières et jonché de débris. Aucune trace de passages récents de qui ou quoi que ce soit.

La fusée est visible au centre de la pièce. Les câbles qui pendent un peu partout ne disent rien de bon sur son état mais un spécialiste tentera sans doute de trouver une solution. (Posséder la compétence Matériel : Aérospatiale serait un atout précieux. Le *test en action longue d'une heure se fera avec un malus de -10% à cause de l'état. Afin de ne pas totalement brimer les joueurs un test d'action longue de COG + COO + INT avec un malus de -30% et une durée de 6 heures)*. Il est donc évident que sans un spécialiste tout va se compliquer voire devenir impossible, surtout qu'autour du hangar cela s'agite.

Un personnage vigilant discernera au milieu des bruits du bâtiment qui grince, des sons plus sourds et lointains. Puis, petit à petit, le sol se mettra à trembler légèrement comme si une masse énorme était en train de progresser. A l'extérieur, une terrible machine de guerre - mélange improbable entre un gros char d'assaut et un stégosaure - s'avance. Les pattes et les chenilles fendent la glace pour se faire un passage. Ses plaques dorsales orientables sont autant d'armes tranchantes qu'il peut lancer en direction d'une cible. Il est également doté de plusieurs canons à plasma Les caméras thermiques qui lui servent d'yeux ont repéré le petit groupe dans le hangar. Cet engin de mort n'a pas été créé par les Titans mais par les humains, et il n'a qu'une seule fonction : éradiquer toute vie qui croise son chemin. Il dysfonctionne quelque peu, des plaques ont disparu, d'autres manquent leur cible. Voilà un adversaire bien au-dessus des forces des personnages. Il est celui qui obligera tout le monde à se transférer au milieu d'un déluge de feu et de glace.

STÉGOSAURE			
Vitesse max	8	**Armure**	12/12
Endurance	100	**SB**	20
Canon : Compétence de tir 60 %. VD 3D10 + 30. Munitions 50			
Plaques volantes : Compétence de lancer 50 % compte tenu des problèmes techniques. VD : 2D10			

A vous de rendre ce moment épique et surtout d'amener les PJ vers le seul choix raisonnable, celui d'abandonner leurs corps pour sauver l'essentiel : l'égo. Vous pouvez ajouter des robots à sondes neuro-scanner si vous trouvez que cela manque d'action et que les PJ tentent une sortie, à coup sûr mortelle.
Pour télécharger son égo, un matériel beaucoup plus sophistiqué est logiquement indispensable, mais pour des raisons ludiques, il va en être autrement à ce moment-là du scénario. Un test d'Interface est nécessaire pour effectuer le transfert en 8 minutes. Il est possible de raccourcir la durée à raison d'un *malus cumulable de -10% par minute (au plus court le transfert prendra 5 minutes)*. Chacun connectera à tour de rôle son ecto à l'ordinateur. Une fois le transfert enclenché, le personnage est incapable d'agir. Gardez donc un PNJ en réserve permettre au dernier PJ de réussir. (Si ce dernier est informaticien, il peut programmer une routine pour se télécharger sans aide)
Bien entendu, difficile de dire vers où et sur quel habitat les données sont envoyées. L'ordinateur ne s'avance pas trop sur le sujet, il promet juste qu'il est entré en contact avec un réseau sain et que tout se passera bien.
Séparer l'égo du morphe est un moment très délicat, surtout qu'il s'agit d'un téléchargement risqué. Vous devez faire sentir, ressentir le déchirement de la séparation, les douleurs, les nausées, le vertige, l'impression de mourir, puis l'abandon à l'obscurité et la conscience que l'on est autre, débit de données évoluant à une vitesse vertigineuse, puis le silence, le vide. Cette scène va directement faire la transition avec le début du second acte. On va passer d'un endormissement étrange à un réveil difficile.

ACTE 2
Charybde et Scylla

Un réveil difficile. Au boulot
L'impression de ne pas pouvoir bouger, d'être prisonnier d'un corps qui pèse une tonne. Aucun membre qui ne veut bouger quand on le lui ordonne. Le sommeil a été profond, sans rêve, juste la sensation qu'il a duré une éternité. La nausée est forte, pas de réel haut le cœur et la sensation que rien ne sortira ou ne pourra sortir. Cela sera confirmé par la découverte de la nature du morphe. La tête est lourde, ça tourne sans que l'on ne bouge d'un millimètre.
Au bout d'interminables minutes, les yeux répondent enfin, pas de paupière, ça zoome, ça dézoome. Les oreilles rapportent des bruits mécaniques tout autour. Le bras droit qui remue enfin, la main qui vient croiser le regard, elle est en métal et recouverte d'une vague couche transparente qui tente maladroitement d'imiter la peau, en plus épais. Tous les personnages sont allongés et ont été transférés dans des morphes mécaniques qui ressemblent à des Châssis *(cf. LdB p.143)*. Ils sont plus grands mais guère plus fiables *(vous pouvez vous baser sur les données de ce morphe y compris l'aspect dysfonctionnel dont la règle est expliquée p.149)*.

Un homme se présente, il est dans une combinaison blanche, immaculée. Il sourit, son crâne proéminent a quelque chose de dérangeant, à moins que ce soit ses longs, ses très longs doigts qui palpent et vérifient les morphes des PJ (il est lui doté d'un morphe Remake très coûteux). Il se met alors à parler doucement, d'une voix nasillarde, désagréable.
« Je me nomme Herber. Bienvenue à Mark 6, bel habitat près de la Lune. Merci d'avoir accepté le contrat de travail L1256KH qui vous lie désormais à nous pour 5 ans renouvelables selon l'alinéa 32. » L'homme sourit et se

HERBER, QUI ES- TU ?

Il n'est pas une caricature de méchant, juste un employé modèle et dévoué à son hypercorp. Il assume les choix d'United Prod. Il n'est pas chaleureux certes, mais ce n'est pas un salaud ou un tordu, jusque quelqu'un qui applique les consignes. Il va suivre les PJ parce qu'on lui demande de le faire et on le retrouvera plus tard dans le scénario car il en reçoit l'ordre. Il ne s'attachera pas aux PJ ; il apprendra à les connaître pour mener à bien la mission confiée.

frotte doucement les mains. Obséquieux au possible, il continue régulièrement de vérifier les paramètres des morphes. *« Vous êtes tous affectés à la manutention de la chaîne de fabrication alpha située dans la zone C de l'usine. Vos logements vous seront présentés après votre première journée de travail qui commence dans moins de 3 minutes. Le temps pour vous de vous lever et d'intégrer les nouvelles données que nous vous avons implanté quant à vos tâches. Il fallait bien procéder à une petite mise à jour. Dix ans se sont écoulés depuis votre départ de la Terre. Vous avez eu de la chance, nous avons pu sauver vos égos et vous mettre en sécurité. Oh cela a un prix bien sûr mais tout est indiqué dans vos contrats.»* Un petit rire désagréable. *« Nous, à United Prod nous savons prendre soin de nos… employés. Bon je vous laisse. »*

N.B. : Les PJ ont tous une muse à leur disposition sauf qu'elle n'a qu'un accès partiel au réseau interne de l'habitat. Il est possible de la modifier mais sans accès réseau avec l'extérieur.

Il sort par un sas qui laisse entrer un morphe arachnoïde. Celui-ci se présente comme étant **Harry** et servir de guide aux personnages. Tout le monde prend un ascenseur qui les conduit deux étages plus bas et suit un couloir mal éclairé où la chaleur se fait de plus en plus sentir. (les PJ reçoivent des infos en ce sens mais leur morphe supporte parfaitement ces conditions) Le guide leur présente rapidement l'habitat, un vaste complexe industriel où sont fabriqués des morphes Châssis à un coût très faible pour servir au plus grand nombre. L'arachnoïde récite un discours bien huilé, un peu trop si on l'étudie de plus près. Les PJ sont des esclaves et la suite le leur démontrera vite. Ils ont toutefois échappé à la mort et doivent en remercier United Prod Les chambres sont des sortes de tubes où on peut s'allonger et effectuer une sauvegarde si nécessaire, est-ce bien utile de sauvegarder une journée de travail aussi pénible que répétitive ? Le confort est à minima, mais quelle importance ?

Un travail tranquille qu'ils disaient

Mettez en scène une journée de travail tout ce qu'il y a de plus classique avec machines qui tombent en panne et qu'il convient de réparer en urgences, un accident ou deux qui causent la perte d'un morphe, une chaîne de montage qui manque de happer le bras d'un des personnages. N'hésitez pas à en rajouter sur les mauvaises conditions de travail et le côté routinier et abrutissant des tâches. On explique alors que, bien évidemment, les égos sont restaurés en cas de soucis. On sait prendre soin de ses… employés.

Ils croisent des collègues équipés de la même manière qu'eux, d'autres disposant de morphe plus bas de gamme encore, et quelques arachnoïdes qui assurent à la fois des réparations complexes et les liaisons entre les services. Les communications passent mal dans l'habitat, il y a régulièrement des coupures de courant. Rien de bien rassurant, tout comme la chaleur étouffante à la chaîne de montage, les fissures visibles ici et là, les mécanismes qui montrent des signes évident de vieillesse. Tout fonctionne grâce à un petit réacteur nucléaire à fusion-fission, parfaitement stable d'après **Herber** qui revient de temps en temps vérifier que tout se passe au mieux.

Le signal d'alarme se déclenche parfois. Pas besoin de s'inquiéter, ce sont des faux contacts, hélas inévitables dans une installation un peu ancienne, mais qui a fait ses preuves. Et les rumeurs sur les éventuelles fuites de combustible ? Des racontars d'ouvriers ingrats qui oublient qui les a sauvés. Libre à vous de broder à partir de ces pistes pour donner du volume aux aventures des PJ et instaurer le rythme qui vous sied.
Ajoutez quelques personnages hauts en couleur et archétypaux pour donner vie au lieu et alterner les sons de cloche à propos de l'hypercorp. Par exemple, faites-leur rencontrer **Simon**, le râleur de service qui

UNITED PROD, UNE HYPERCORP COMME TANT D'AUTRES

Cette hypercorp est bien peu différente des autres. Son but, si tant est que l'on puisse donner une personnalité à un conglomérat d'entreprises, d'êtres aux objectifs variés, est de se développer, de poursuivre une ascension vers plus de pouvoir. Pour ce faire, tous les coups sont permis. La vie n'a de valeur que si on peut la monnayer, l'échanger contre quelque chose d'au moins aussi précieux. Les PJ sont des pions comme des milliers de transhumains dont on dispose pour asseoir sa suprématie.

Le nouvel El Dorado est au-delà des Portes ou dans l'univers connu si l'on sait y faire. Il y a des acheteurs pour tout, même pour ce que la morale - quelle notion surannée - réprouve. Tout est marchandise y compris les PJ. Et puis il y a tant d'égos qui attendent leur tour…

Oui, ce sont des salauds de la pire espèce. Entretenez toutefois l'ambiguïté car tout n'est qu'ambivalence. Avec l'United Prod, oubliez le manichéisme trop tranché, laissez penser aux PJ que cette hypercorp offre une porte de sortie, des solutions à leur problème. Oh, bien entendu United Prod n'est pas une chorale d'enfants de chœur mais il vous appartient de laisser planer le doute dans les esprits des PJ quant aux intentions réelles de l'hypercorp. C'est seulement en jouant sur ce levier que vous amènerez certains choix.

passe son temps à maugréer, sauf contre les patrons, car il estime que s'il est encore vivant c'est grâce à eux. Ou **Mathilda**, une jeune ado qui désormais doit porter de lourdes caisses de pièces de rechanges et alterne les phases boudeuses et les moments de franche déprime. Ou encore **Cheng** qui trafique de l'alcool avec de l'huile de vidange et tente de voir si cela peut avoir quelques effets sur les morphes. Ah l'ivresse, la fuite vers un ailleurs meilleur (ou pas) !

Les rescapés terriens forment l'écrasante majorité des…employés peut on apprendre par **Herber** ou **Harry** ou l'un des ouvriers qui, en confiance, acceptera de dialoguer un peu pendant les nombreuses, trop nombreuses, heures de boulot. Aucune pause n'est accordée sauf en fin de « journée ». Bien difficile de savoir quelle heure il est, surtout que les indications temporelles, y compris ce que l'instinct de l'égo peut fournir comme informations dans le domaine, sont biaisées. Il est toutefois envisageable avec un test d'Infosec, de découvrir qu'il y a eu un petit piratage de l'égo. Rien de méchant, juste une altération des notions temporelles.

Évidemment, restaurer les données d'origine est risqué et il est facile de se faire prendre. Herber veille jalousement sur tous les êtres vivants, ou survivants sur Mark 6. Si les PJ sont trop curieux ou décident de réparer leur égo, l'action se précipitera pour deux raisons : d'une, Herber réagira rapidement en tentant tout d'abord la méthode de la carotte, et de deux, les écolos terroristes qui ont des contacts à l'intérieur tenteront d'approcher les personnages.
Le moment du choix n'est pas loin et vous n'allez pas le faciliter, si vous suivez nos conseils sadiques.

Une alarme sonne, criarde, sur une chaîne de production située à l'opposé d'où travaillent les PJ. Ils ont été laissés ensemble, travailler avec des personnes que l'on connaît ça soude le groupe dixit le credo de United Prod. Pour la première fois sans

doute (sauf à avoir tenter l'exploration des lieux auparavant), on aperçoit des morphe plus orientés combat qui courent en direction des problèmes. Toutes les chaînes de productions sont arrêtées et les commentaires vont bon train. Bien vite, certains parlent de terroristes qui se seraient introduits dans l'usine pour la saboter. Si on interroge un cadre venant contrôler que tout le monde ne panique pas, il répond de manière évasive et évoque un « incident mineur ». « Tout va vite rentrer dans l'ordre ». Étonnamment les coups de feu qui résonnent au loin n'accréditent que difficilement son discours.

Et que dire des cris de panique et du mouvement de foule en direction des PJ s'ils n'ont pas bougé ? Ce n'est rien en comparaison des trois morphes aux visages quelque peu patibulaires qui se précipitent armes à la main dans leur direction. L'un d'eux boite légèrement, une balle dans la jambe. C'est un ordre clair qui est donné aux PJ et à **Victor** le jeune cadre soudain beaucoup moins dynamique : les suivre ou mourir.

Choisis ton camp camarade

Si les PJ tentent de résister, tout va très vite et **Victor** reste sur le carreau, une balle entre les deux yeux. S'ils se montrent plus enclins à coopérer, **Victor** n'en fera pas de même. Il a la trouille, mais des consignes : on ne négocie pas avec les terroristes. Cela finira sans doute par un coup de feu mortel. (Il est possible de ne pas mettre en scène le personnage de **Victor** pour laisser les PJ seuls face à leur destin).

Le plus grand des terroristes semble bien connaître les lieux. Il joue les guides et tout le monde progresse rapidement vers une salle à l'écart, aux murs rouillés et où la chaleur est encore plus forte. Il se nomme **Lina** (son morphe est masculin) et affirme avoir travailler ici par le passé et être parvenu à s'enfuir, c'est faux. Il a seulement piraté le réseau et donc les plans de Mark 6. Le chef est le plus petit des trois. Son morphe, en apparence tout à fait ordinaire, est doté d'une moustache volumineuse. Il porte un drôle de chapeau. Il prétend se nommer **Sam** comme un célèbre pirate. Il rit. Ce trait d'humour risque de laisser tout le monde de marbre sauf à faire une recherche un peu longue pour retrouver le personnage de dessin animé..

Sam va expliquer qu'il est membre des Enfants de la Chute une organisation écolo terroriste assez jeune et ayant pour but la lutte contre les exactions des hypercorps. Si cela doit passer par la destruction et l'annihilation d'égo, ce n'est pas un problème. A l'évidence les Enfants de la Chute ont une vision très manichéenne : nous contre eux.

La discussion va se poursuivre et des preuves vont être données aux PJ sur le fait qu'ils ne sont pas des employés, mais bel et bien des esclaves modernes. Ils vont travailler à vie pour une hypercorp sans scrupule qui fabrique des morphes bon marché pour envelopper beaucoup d'égos afin de se constituer une armée de travailleurs dévoués qui seront déployés ensuite dans d'autres habitats pour y fabriquer des armes qui seront vendues au plus offrant.

La subtilité est de rigueur pour ne pas que les PJ croient voir d'un côté des gentils et de l'autre, les méchants. Les écolos terroristes ne sont pas des perdreaux de l'année. Ils ont tué en attaquant et ils l'ont fait bien des fois auparavant. Une simple recherche le montrera (les PJ peuvent se connecter facilement à un moteur de recherches limité). On rétorquera aussi qu'il s'agit d'informations contrôlées par les hypercorps mais la réalité est sans doute plus sombre.



Les Enfants de la Chute, des terroristes au grand cœur ?

Là encore au-delà des apparences, tout est compliqué. Le but de cette organisation est de contrarier les projets jugés anormaux des hypercorps. Le combat est essentiellement contre United Prod car les infos qui circulent à son propos ont alarmé les dirigeants des Enfants de la Chute. Il est évident que si l'on veut une paix dans le système solaire, un respect des égos et des animaux, combattre United Prod. S'impose.
Sauf que la lutte se fait à n'importe quel prix, les attentats sont mortels, les méthodes discutables ; l'endoctrinements patents. On peut torturer pour avoir des infos, pirater y compris des égos si cela s'avère nécessaire. Il ne fait pas bon vouloir quitter le groupe, ou discuter les ordres, certains l'ont payé de leur vie.
Sauf que certains capitaux prétendument obtenus en craquant des codes et des comptes émanent de mystérieux mécènes qui appartiennent, et cela presque tous l'ignore au sein de l'organisation, à des hypercorps rivales de celles combattues, donc principalement concurrentes d'United Prod.

Pendant que tout le monde papote, les agents de sécurité se sont déployés. Les armes parlent, elles aussi. Il y avait en tout une quinzaine de terroristes. Il en reste seulement trois, ceux avec les PJ.

Les bruits alentour ne laissent aucun doute. Les troupes passeront à l'assaut et l'interception de communication est clair *(Test d'Infosec réussi automatiquement puisqu'on laisse les PJ agir. Vous pouvez faire effectuer le test avec un bonus à votre discrétion)* : pas de survivants chez les terroristes, et tenter de sauver les otages si possible. Étrange comme mot d'ordre et pour cause, les agents savent qu'ils seront écoutés et il tentent de mettre les otages dans leurs camps pour les aider à neutraliser les trois écolo terroristes : **Sam**, **Glen** et **Lina**. Vous êtes libre, en fonction des sentiments autour de la table d'insister sur le fait que les terroristes sont prêts à tuer. De même les forces interventions vont elles réellement sauver les PJ ?

La seule vérité sera la vôtre et celle de vos joueurs. Les PJ ont le choix quant à leur camp.
Soit ils décident d'aider les terroristes et de fuir avec eux d'une manière ou une autre (a priori, un autre transfert d'égo prendre la navette ayant servi à l'assaut étant très risqué), soit ils choisissent d'aider à neutraliser les membres des Enfants de la Chute et de faire allégeance véritablement à leur employeur. La récompense sera forte, à n'en pas douter. C'est en tout cas ce que les agents vont affirmer par communication cryptée.

La presque scène finale de cet acte est violente, bourrée d'action avec d'éventuelles courses poursuites, des combats avec les moyens du bord ou des armes données par les terroristes ou volées à ces derniers. Les passages sont souvent étroits, tortueux, des trous sont à franchir, le métal étant parfois terriblement corrodé.
Il y a deux fins différentes à cet acte.

Les PJ parviennent à fuir avec au moins un des terroristes, soit en prenant malgré tout la navette, soit une nouvelle fois en se transférant. C'est toujours aussi désagréable et la destination toujours aussi peu certaine. Ils sont désormais des fuyards, recherchés.

Les PJ ont aidé à mettre fin aux agissements terroristes. Ils sont reçus en grandes pompes par **Herber** qui leur assigne de nouveaux morphes et leur propose une nouvelle affectation ; la sécurité de la compagnie mais ailleurs, sur un autre projet, top secret et particulièrement sensible. Le voyage sera rapide et le salaire élevé.

Acte 3
sauver ou condamner ?

Cette dernière partie possède uns structure particulière. Le lieu de départ et une partie du déroulé des événements dépendront du choix des PJ à la fin l'acte précédent. Vous trouverez à la suite les descriptifs de situations qui varient en fonction du choix des PJ. En outre aux moments cruciaux les PJ pourront « trahir » leur camp et envisager une autre option. Les grandes lignes de chaque possibilité vous serons présentées.

Nouveau boulot, nouveau morphe, nouvel habitat

Félicitations, récompenses, la compagnie n'a pas lésiné. Les contrats ont été totalement remaniés. Cela reste du charabia de juriste bien hermétique mais il en ressort que désormais tous les PJ sont membres du service de sécurité privé d'United Prod. Ils ont accès à de l'armement de qualité, une formation accélérée *(bonus de+10 % dans une compétence de combat au choix, +25 % en Profession : agent de sécurité, et +10 % en c-rép)* et à un morphe flambant neuf de type Furies *(cf. p140 du LdB pour toutes les données et bonus octroyés)*.

Il s'est écoulé cinq mois depuis les événements de l'Acte 2. Le temps de procéder aux modifications entraînements et surtout de s'assurer de la « fidélité » des PJ *(défaut Mémoire éditée offert, cf. pp150-151 du LdB. Il ne manque pas grand-chose, peut être quelques éléments en défaveur de l'hypercorp qui auraient pu être découverts par les PJ ou donnés par les écolos terroristes. Cela n'ôte en rien le libre arbitre des personnages, il leur manque seulement des informations jugées sensibles)*.

Changer plusieurs fois de morphe et adopter des apparences si différentes n'est pas sans conséquence, on souffre parfois de trouble identitaire. Pas facile de savoir qui on est et à qui on ressemble vraiment *(défaut Crise identitaire, cf. pp148-149 du LdB)*.

Les PJ sont dans un habitat laboratoire à l'écart de Mars, ils ont face à eux un morphe féminin de type Remake. La voix est douce, chaleureuse pourtant il s'agit bel et bien de **Herber** rencontré sur Mark 6. Il a lui aussi été affecté ici. On pense en haut lieu qu'il forme une bonne équipe avec les personnages, langage diplomatique pour dire que quelqu'un qui les connaît doit avoir un œil sur eux.

La salle est entièrement vitrée mais la surface a subi un traitement qui lui permet sur commande de laisser passer ou pas la lumière. Des globes lumineux sur suspenseurs dessinent des jeux d'ombre qui n'ont rien de rassurant de prime abord. Le ton d'**Herber** aidant, tout se calme, la situation est posée sereinement.

On fait ici des expériences de la plus haute importance pour la survie de la Transhumanité. Elles pourraient offrir des clés ouvrant tout grand les portes de l'espoir. Le ton du discours est volontairement enjoué et on a envie d'y croire surtout quand, comme les PJ, on est passé par bien des tourments et des souffrances avant de connaître enfin la sécurité grâce à United Prod.

Les PJ ne sont pas habilités à visiter tous les laboratoires, certains sont classés top secret et le système de sécurité est de pointe. Ils croisent des scientifiques, des ouvriers, des médecins et des infirmiers.

Un matin dans un couloir alors qu'ils effectuent une patrouille de routine, c'est la panique. Plusieurs chercheurs aux tenues ensanglantées, présentant de profondes blessures, hurlent. Face à eux, une terrifiante créature simiesque dotée de longues griffes s'en prend à tous ceux qui croisent sa route. Mesurant plus de deux mètres, le pelage gris, avec une crinière noire, les yeux rouges brillants, elle tente d'hurler mais aucun son ne sort de sa bouche aux dents bizarrement non pointues.

La porte explosée pas loin fut son point de sortie. On peut rapidement fouiller après avoir neutralisé l'animal. Les messages en ce sens sont clairs, tout comme l'ordre de ne pas s'aventurer dans le labo, mais bon qui le saura ? Les caméras de sécurité bien dissimulées et sur circuit annexe peut-être…

GORILLE MUTANT TYPIQUE							
COG	10	COO	25	INT	10	REF	20
AST	10	SOM	25	VOL	10	AUD	0
ST	4	LUC	20	SA	-	SB	10
END	50	SM	80	INIT	6	RAP	2
Combat non armé 50				Esquive 55			
Chute libre 45				Perception 45			
Armure 4/6							
Griffes 2D10 + 1 + (SOM/10) Poings 1D10 + 2 + (SOM/10)							



Au milieu d'un indescriptible désordre, deux corps totalement démembrés, une cage en verre épais qui n'a pas résisté et tout un matériel servant à effectuer nombre d'expérience. Le gorille porte quand à lui un collier en métal, et sur son corps on peut aisément repérer des traces de brûlures électriques et chimiques.

Cette découverte devrait amener quelques questions qui recevront une polie et ferme fin de non-recevoir ; sauf de la part des scientifiques que les PJ auront pu sauver des griffes du gorille. Ceux-ci leur donneront en toute discrétion quelques explications. On travaille sur des espèces mutantes dans lesquelles on pourrait transférer des égos en vue d'une exploration au-delà d'une Porte. D'où tout un tas d'expériences souvent mortelles qui nécessitent pas mal de matière première, y compris des égos sacrifiables récupérés sur un stock terrien lors de la Chute. Oui des personnes comme les PJ, mais qui ont eu beaucoup moins de chance. Si la question est posée, effectivement il y avait un égo dans le corps du gorille et il n'avait pas de sauvegarde ; volonté de ne pas encombrer les serveurs pour rien alors qu'il y a tant de monde qui attend…

Si les Pj poursuivent leurs investigations, ils vont découvrir que tout cela est vrai, il y a plusieurs centaines d'égos en attente d'enveloppage, des dizaines d'animaux modifiées en attente de recevoir un égo.

Osez des scènes bien glauques, des images qui marqueront durablement les PJ et les amèneront à se poser des questions.

D'ailleurs, s'ils finissent par interroger Herber, elle ne niera pas et expliquera que les enjeux sont immenses. Que pèsent quelques centaines de vie, face à la perspective d'un monde à coloniser par des milliers de terriens, des survivants comme les PJ.

Profession terroriste

Une lumière vacillante, des voix qui chuchotent tout autour. Des sensations qui peu à peu reviennent après les vertiges, les nausées et autres désagréments d'un enveloppage.
Les premières constations laissent penser que les PJ ont des biomorphes de type Exalté *(cf. pp139-140 du LdB pour les données et bonus)*. Avoir des morphes au prix élevé provoque des interrogations. Cela implique plus de fonds qu'une simple organisation terroriste n'est censée en disposer. La réponse officielle est : piratages de comptes et détournement de fonds d'hypercorps. La réalité est tout autre mais restera sans doute ignorée par les PJ. Les écolos terroristes bénéficient des largesses de mystérieux mécènes, des soutiens friqués et anonymes. Peu de personnes sont au courant au sein des Enfants de la Chute et aucun ne sait qui sont ces riches hommes de l'ombre. Il s'agit de membres d'hypercorps concurrentes qui ont envie de voir United Prod s'écrouler pour récupérer un marché juteux.

La fuite de Mark 6 a logiquement été effectuée via transfert d'égo. Si jamais les PJ ont tenté de s'échapper à bord de la navette vous inclurez un petit flash-back avec avarie et transfert en urgence. En tout état de cause, le réenveloppage est un passage obligé.

Une fois pris conscience qu'ils ont encore changé de morphe, les personnages devaient être troublés. Ils gagnent le défaut crise identitaire *(cf. pp148-149 du LdB pour plus de détails)*. Avoir opté pour les camps des terroristes a d'autres conséquences, désormais ils sont en cavale *(cf. détails sur ce défaut p149 du LdB)* et ont un ennemi féroce : United Prod *(cf. défaut Ennemi p.149 du LdB)*.
Cette vie de terroristes n'a pas que des inconvénients, les PJ ont pu parfaire leurs compétences : *(bonus de +10 % dans une compétence de combat au choix, +15% en démolition, +25 % en Réseau : terroriste, et +20 % en @-rép)*. Ils ont à leur disposition quelques armes et un peu d'explosif, bien utiles dans la mission qui les attend. Il est conseillé d'ajouter un ou deux implants par PJ. A vous de faire un choix adapté en fonction des types de personnage à votre table.
Vient alors pour le MJ le temps de l'ellipse pour arriver à la période qui nous intéresse et va correspondre peu ou prou à celle où sont les PJ s'ils ont pris le parti de devenir agents de sécurité pour United Prod.
Après plusieurs semaines passées en fuite à se cacher là et ailleurs en compagnie des Enfants de la Chute, les liens sont plus forts et le combat des uns devient celui des autres (vous pouvez inclure un petit flash-back avec une action d'éclat contre United Prod et leurs alliés). Une grosse opération est en train de se monter et ce n'est ni plus ni moins que **Karl Yung** le chef des écolos terroristes qui a convoqué les PJ pour leur exposer le plan.
Des renseignements attestent que dans un habitat isolé non loin de Mars, United Prod se livre à des expériences aussi bizarres que mortelles.
Des arrivages nombreux d'animaux ont été signalés, plusieurs dizaines de scientifiques ont été dépêchés sur place et les mesures de sécurité confirment l'importance stratégique de cet endroit. Il importe donc d'agir vite et bien, et détruire ce qui doit l'être. Pour faire court : toute l'installation. Il y aura de la casse, c'est même inévitable mais il est évident que tous (ou presque) sur place ont effectué des sauvegardes. Les pertes sèches seront donc minimes, ce qui rassurera les consciences les plus fragiles. Histoire d'enfoncer le clou, on fait une présentation de l'historique de l'hypercorp, il y a du vrai et du faux, mais le tableau brossé est plus noir que la nuit. Cela s'ajoute à tout le travail d' « endoctrinement » entamé il y a de cela presque 5 mois.

Les PJ vont faire partie de la deuxième vague d'assaut, la première se sacrifiant en brisant les lignes de défense ennemie. Chaque groupe, il y en aura trois, le dernier assurant le soutien, se compose de 6 personnes. Les deux qui accompagnent les PJ ne sont autres que **Sam** et **Glen** croisés dans Mark 6. **Lina** est là elle aussi mais elle fait partie de l'arrière-garde chargée d'assurer une porte de sortie aux survivants (son morphe est féminin cette fois-ci).

Chaque groupe va voyager séparément et sera dissimulé dans un container livré sur place. Des contre-mesures et des brouilleurs ont été disposés partout. Cela permettra d'entrer en toute sécurité dans le hangar de livraison. Il ne faut pas avoir peur, c'est une grande bataille dans la guerre de libération de la Transhumanité contre le joug d'United Prod.

A l'attaque

Le jour J à l'heure H exactement comme le plan l'avait prévu, le groupe des PJ débarque dans la base, bien caché dans un container soigneusement rangé au milieu des autres. Il reste à sortir discrètement pendant que plus loin des combats ont lieu. Les défenses ont été affaiblies par une attaque informatique, que les PJ attribueront au 3ème groupe de terroristes, en réalité bien aidé par des hommes placés là par les hypercorps concurrentes désireuses de voir le sabotage réussir.

N.B. : Lors du test de ce scénario, les joueurs ont opté pour une entrée discrète avec falsification de documents afin de se faire passer pour des scientifiques et des gardes.

La progression n'est toutefois pas une partie de plaisir, des animaux ont été libérés et ils sont incontrôlables. Certains mutants sont même très agressifs et il ne fait pas bon croiser leurs griffes. (Vous pouvez réutiliser un gorille mutant en vous basant sur les caractéristiques données plus tôt). Des hommes en armes au départ un peu désorganisés, puis qui au fur et à mesure retrouvent de la cohésion, font pleuvoir balles et rayons sur les assaillants. Des scientifiques paniqués courent en tous sens, certains totalement perdus sont armés et tirent ou tentent de trancher tous ceux passant à leur portée. Et pour finir, les explosions et autres incendies ont une incidence sur la stabilité des lieux : la station plonge doucement, mais sûrement. Le temps est donc compté.

HOMME EN ARMES STANDARD

toutes les aptitudes à 15 sans bonus, le morphe est basique						AUD	3
ST	6	LUC	30	SA	60	SB	6
END	30	SM	45	-	-	RAP	1
Armes à rayon 45				Esquive 45			
Combat non armé 50				Chute libre 35			
Parkour 30				Perception 50			

HOMME EN ARMES BAD ASS (Morphe Furie)

COG	10	COO	25	INT	20	REF	25
AST	10	SOM	25	VOL	15	AUD	4
ST	4	LUC	20	SA	40	SB	10
END	50	SM	75	INIT	7	-	-
Armes à rayon 55				Esquive 55			
Armes cinétiques 50				Armes tranchantes 50			
Chute libre 60				Parkour 40			
Perception 55				Infiltration 50			

SCIENTIFIQUE AFFOLÉ (Morphe Mentat)

COG	25	COO	15	INT	20	REF	15
AST	15	SOM	10	VOL	20	AUD	3
ST	8	LUC	40	SA	80	SB	7
END	35	SM	53	INIT	7	-	-
Armes à rayon 35				ou Combat non armé 35			
ou armes tranchantes 35				Chute libre 40			
Esquive 45				Perception 45			
Subterfuge 35				-			
Il peut souffrir d'une démence mineure à cause de la dégradation rapide de la situation. (cf. pp 210 11 du LdB)							

Il reste à trouver les emplacements désignés à l'avance pour poser les explosifs et tout faire sauter dans un spectacle pyrotechnique apocalyptique. Tout est assez simple finalement.

Sauf qu'un des scientifiques croisé au détour d'un couloir va expliquer entre deux

ET LES MUSIQUES ?

Certains MJ seront sans doute désireux d'illustrer musicalement leur partie.
Les BO des différents épisodes de *Mass Effect* ou d'*Halo* peuvent être de bonnes pistes. Celle d'*Aeon Flux* offre une palette intéressante et bien entendu il faut citer celles de *Deus Ex*, une vraie mine d'or aux ambiances variées.
Pour les scènes courtes et/ des cinématiques (c'est-à-dire une séquence rapide uniquement narrée par le MJ sans que les joueurs n'interviennent) le travail effectué entres autres par *Two Steps Form Hell*, *X Ray Dog* ou *Audiomachine* s'avèrent précieux.
Vivien Chebbah (compositeur français) a sorti l'album *Immortal* sous le label *8 Dawn*. C'est là que, pour ma table, je puise le générique de début et de fin de mes scénarios ***Eclipse Phase***.

spasmes qu'il y a à bord des égos de Terriens, des rescapés de la Chute et qu'il faut les sauver avant de tout faire disparaître. Une bonne centaine d'égos qui ne disposent pas de sauvegarde. Voilà un choix cornélien en plus, surtout que les écolos terroristes qui les accompagnent ne semblent pas s'embarrasser d' un tel dilemme moral : ils ont un objectif et s'y tiennent.
Pour sauver les égos, il faut effectuer un transfert massif. Il va prendre du temps, et c'est justement ce qui pourrait manquer aux PJ. Ces derniers vont devoir également convaincre les autres terroristes du bien-fondé de leur action, cela est envisageable mais il faut être malin et persuasif. Des scientifiques peuvent aider pour le transfert, voire se sacrifier pour gagner du temps : là encore il va falloir convaincre et négocier, tout en se battant contre des hommes armés qui eux cherchent juste à neutraliser une invasion de mécréants. Challenge accepté ?

Au bout du compte tout explose et un transfert vers la base arrière terroriste ou la fuite par le vaisseau ayant amené les containers devraient être les deux options. Il y a la mort aussi bien entendu.

Tous aux abris

Tout allait bien ou presque, juste des trucs un peu bizarres sur le réseau de sécurité, des petites pannes sans doute *(Test d'Infosec -30% pour voir que la panne est peut-être une tentative de piratage)*. Si les PJ n'ont pas de chances, ils ne remarquent rien pour l'instant et continuent leur patrouille comme si de rien était. Des portes censément fermées ne le sont pas. Un bug de plus sans doute.

Au niveau du hangar, un transporteur vient de s'arrimer et on dépose de nombreux containers de matériel, ceux-là même où se cachent les terroristes. Il y en a plusieurs dizaines, immenses que des ouvriers transbordent et rangent consciencieusement. *(Effectuer un test en secret de Perception à -30% pour tous les PJ, en cas de réussite, il est possible d'entendre un bruit bizarre provenant d'une caisse)*. Au moment où les lumières du hangar s'éteignent la première vague de terroristes lance son assaut à l'opposé, attirant ainsi le gros des troupes. Dans le hangar, un container s'ouvre libérant 6 terroristes prêts à en découdre et plutôt bien équipés. *(Si les PJ ont réussi leur test de perception, ils ne sont pas surpris et n'ont aucun malus pour combattre, sinon ils ont -10% à leur premier test cumulable avec d'autres modificateurs de combat)*.
C'est la guerre à bord. Deux vagues d'assaut ont lieu presque simultanément, la première lointaine et la seconde juste dans le hangar. Des cages sont ouvertes et des animaux libérés. Certains scientifiques paniquent. Des courts-circuits provoquent des débuts d'incendie. Plus grave, la trajectoire de la station est modifiée. Le sol s'incline. Par endroit, on se retrouve en gravité 0 *(test de Chute libre pour progresser dans ces zones)*.

Des hommes sont touchés et bizarrement parmi les agents de sécurité certains se retournent contre leurs employeurs. Il y a donc des traîtres. Pourquoi ? Pour qui travaillent ils ? Certainement les terroristes qui disposent d'importants moyens. Ils bossent pour une autre hypercorp, mais cela les PJ ne le comprendront sans doute pas.

Au milieu des combats, une scientifique va se retrouver nez à nez avec les personnages. Elle a peur, peur pour les égos stockés qu'il convient de protéger d'une manière ou d'une autre. **Isanova** a une solution quant au transfert, un endroit où envoyer la centaine d'« âmes », un habitat pas si éloigné où ils seront accueillis et protégés. Il appartient à un important groupe minier, elle y a ses entrées. Elle oubliera juste de préciser le sort qui les attend là-bas : esclave dans les mines. Mais ce n'est sans doute qu'un détail sans importance au vu des circonstances… **Isanova** travaille pour le consortium minier, elle espionnait et profite des circonstances pour récupérer de la main d'œuvre à peu de frais.
L'état de l'habitat se détériore de plus en plus, il faut agir vite tout en repoussant les ennemis.

GARDE TRAÎTRE

Cf. les statistiques données pour les hommes en armes dans la partie précédente.

Les PJ parviendront très probablement à repousser les assauts, et si tout va bien, le transfert aura lieu. A moins qu'ils ne passent du côté des terroristes en réalisant que tout cela n'est qu'un merdier sans nom. Laissez vos joueurs libres de leurs choix.

L'habitat finira par exploser. Que faire ? Prendre le vaisseau qui a assuré le transport des containers ? Se transférer, une nouvelle fois, en direction de la mine, ou chez les terroristes, ou encore au petit bonheur la chance avec tous les risques que cela comporte ? Ou bien opter pour la mort héroïque ?

Épilogues
Voilà une rapide présentation des fins possibles, libre à vous d'en inventer d'autres en fonction du déroulement du scénario.

Toujours les vertiges, les nausées, et à cela s'ajoute des céphalées lancinantes, l'impression d'être un autre tout en étant encore soi. Autour des médecins qui s'affairent, ou des hommes en armes à l'air peu aimable (Les PJ étaient du côté de l'hypercorps et ont changé de camp un peu au dernier moment ; les PJ étaient terroristes, mais ont pris des libertés avec le plan initial), ou ces mêmes hommes beaucoup plus souriants (les PJ étaient terroristes et ont bien travaillé). Le transfert a réussi et les PJ sont soit à la mine grâce au concours d'**Isanova**, soit à bord du vaisseau des écolos terroristes en compagnie de **Lina**.

Les PJ pilotent tant bien que mal le vaisseau cargo après le refus du capitaine de les amener où ils le voulaient. Ils peuvent avoir aux fesses United Prod (avec ou pas l'hypercorp minier Steel Company) ou les écolos terroristes, voire les deux. Il faut fuir loin et se faire oublier, entrer dans la clandestinité, une drôle de vie les attend. Bizarre cette trace sur le radar, on dirait un missile non ?

Les PJ sont dans le vaisseau et conversent avec les terroristes qu'ils s'apprêtent à rejoindre. Bizarre cette trace sur le radar, on dirait un missile non ?

Les PJ sont à bord du vaisseau. Ils ont neutralisé l'équipage comme l'attestent les morphes en piteux état autour d'eux. Ils reçoivent les félicitations de la Steel Company, on leur donne les coordonnées de la mine.

Un lieu inconnu, des médecins qui sont occupés à vérifier les constantes. Un jeune enfant s'approche et il remercie chaleureusement les PJ de s'être portés volontaires pour devenir gate crusher. C'est un acte de bravoure que de vouloir passer la porte de Pandore pour le compte de la Gatekeeper Corporation… Une nouvelle vie pleine de promesses les attend loin au-delà de ce passage vers l'inconnu, de ce saut vers l'infini.

Un grand merci à mes testeurs : Isabelle, Laure, Grégory et Manu. Et aux relecteurs.

le mal gris



Le scénario qu'on vous propose est un générique adaptable à tout types d'univers space-opéra. Il est réoriantable selon les factions proposées dans différent jeux ou jouable tel quel, clés en main. L'intrigue peut concerner aussi bien des factions politiques, religieuses ou occultes cela ne fait pas de différence notable si le MJ qui se les approprie dispose d'une large capacité d'improvisation. C'est un scénario non linéaire d'enquête dans le ventre d'une station orbitale. Celle-ci peut être située n'importe où selon l'univers que vous faites jouer, pourvue qu'il s'agisse d'une plate-forme de commerce froid et/ou légal, et politique importante. Il peut être jouer à l'occasion d'un one-shot ou se glisser facilement dans une campagne en cours en tant que lieu d'intrigue. On peut le dérouler sur plusieurs axes narratifs : roman noir, épique ou horreur, à vous d'assaisonner ! Il est indiqué pour un groupe de joueurs autonomes et habitué aux scénarios « bac à sable ». Il sera plus simple à intégrer pour des personnages faisant partie des forces de l'ordre locales, de la classe politique ou impliqués en une quelconque façon directement dans l'enquête (détectives, agents de la douane, enquêteurs d'un ordre occulte, police de l'empire humain, suspects, membres de la famille des victimes, en affaire avec l'Obsidian Hawk etc.), mais libre à vous d'inclure les archétypes que vous souhaitez.

La station

C'est une station orbitale qui mesure à peine dix kilomètres de long. C'est avant tout un lieu diplomatique et commerciale puisqu'un chantier orbital ou une station militaire serait bien plus grande. Elle est sous direction militaire de la flotte mais dépend d'une autorité civile. C'est un microclimat délicat qui abrite une faune cosmopolite (xéno ou pas) dans un espace restreint où les tentions, les divergences politiques et culturelles, ainsi que les objectifs des diverses factions sont aussi concentrés qu'exacerbés. Elle est située en orbite d'un monde tellurique habité ou non selon les besoins de l'univers ou de la campagne en cours. Si le monde est habité on conseille de mettre l'accent sur la peur de la contagion. En effet, si le porteur s'échappe de la station à bord d'un vaisseau en direction d'un monde peuplé, les parasites auront des possibilités illimitées. La station de l'intérieur ressemble à une ville concentrée, avec ses bâtiments et ses rues sans ciel, ses place, ses marchés, ses restaurants... Selon les quartiers les niveaux de vie divergent de même que le décors. Dans les bas quartiers sur la périphérie de la construction en orbite, tout est gris et empilé, on mange de la nourriture recyclée, et on a pas toujours de l'eau courante. Dans les plus hautes sphères situées vers le centre de commandement, les espaces sont plus grands et moins concentrés, on mange de la nourriture en conserve et parfois fraîche, on dispose d'eau courante, d'électricité et il n'est pas rare de voir de parc d'agréments.

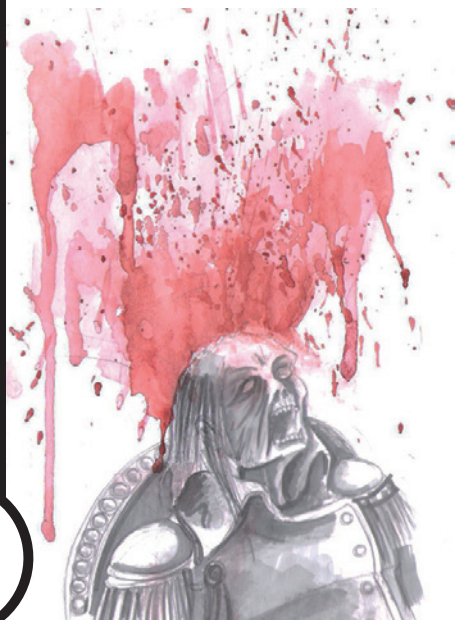
par Virginie Gros
illustrations de Virginie «Kali» Gros

l'origine

L'expédition du Pilgrim's Lance

Il y a une trentaine d'années le *Pilgrim's Lance* est porté disparu. Alors qu'il exécutait un saut quantique pour rejoindre son prochain point d'exploration il a perdu son module de radio longue portée. Depuis le vaisseau a été déclaré perdu corps et bien faute de la moindre nouvelle. Complètement perdu le capitaine du *Pilgrim's Lance* décide tout de même de continuer en espérant retrouver son cap et effectue plusieurs sauts consécutifs afin de rattraper la situation. Ils orbitent finalement autour d'un planète inconnue qui semble recouverte d'une jungle épaisse et hostile et décide d'y poursuivre leur mission afin d'en rapporter échantillons et analyse. Un membre de l'équipe d'exploration est hélas contaminé par un parasite non identifié. Le temps que l'équipage s'en aperçoive il est trop tard, les membres du *Pilgrim's Lance* sont contaminés.

A bord il y a une série de morts étranges et le capitaine, de peur d'une mutinerie tente d'étouffer l'affaire au plus vite. Cela dégénère très vite mais l'équipe de sécurité du *Pilgrim's Lance* parvient à maîtriser l'hôte en l'enfermant dans un caisson de stase cryogénique. Malheureusement il a déjà répandu ses spores et l'équipage à fini par être complètement décimé car aucun corps n'a pu supporter la présence du parasite. Visiblement il n'ont pas eu le temps de mourir de faim ou du manque de ressources et d 'oxygène.



Plus tard le *Obsidian Hawk* croise ce qu'il pense être une épave à la dérive incroyablement bien conservée. Il s'agit de la carcasse inerte du *Pilgrim's Lance* qui gît seule dans l'espace en silence. En effet, il n'est plus alimenté en rien, à l'exception des caissons de stase d'urgence dont un seulement est occupé. Le capitaine du vaisseau marchand indépendant, mercenaire et charognard à l'occasion y voit l'occasion d'une belle prime de récupération s'il remorque cette épave qui à l'air intacte structurellement. Tout ce qu'ils y trouvent se sont des cadavres abominablement mutants et déformés, au crâne explosé ou des morts dans des circonstances particulièrement violentes de lutte, et bien sur le caisson de stase où se trouve Scott Guilmer, l'anthropologue contaminé. Superstitieux, le capitaine de l'*Obsidian Hawk* décide de ne pas remorquer cette épave maudite, mais tenu par les obligations de sa charte il doit porter secours à tout individu en perdition dans l'espace. Les vautours remontent le caisson à bord de l'*Obsidian Hawk* espérant tout de même en tirer une récompense. A bord du vaisseau marchand le responsable du bloc médical remarque que le corps que Guilmer est toujours en activité et tente de le réanimer. L'horreur recommence et en quelques jours c'est l'hécatombe. Le capitaine de *l'Obsidian* ordonne alors un replis en direction du point habité le plus proche avant que son vaisseau ne soit en perdition. Il se trouve que leur destination de secours est la station. Le capitaine lance ses procédures d'urgence alors que les derniers survivants meurent des symptômes de la contamination ou s'entre-tuent.

Le compte à rebours

C'est à **J- 7** que l'*Obsidian Hawk* s'amarre à la station. L'anthropologue Scott Guilmer descend clandestinement du bâtiment désormais vidé de toute vie aussi vite que possible. L'équipage de l'*Obsidian Hawk* ne prenant alors aucun contact avec la douane et ne donnant aucun signe de

vie, celle-ci tente d'aller se renseigner sur place afin de voir s'il s'agit simplement d'un problème matériel ou s'il s'agit de quelque chose de plus grave. Sur place ils constatent le carnage et mettent immédiatement l'épave sous contrôle sanitaire. A l'intérieur les coursives et les salles de vie commune sont jonchées de cadavres, tantôt éventrés, tantôt démembrés. Les contaminés rendus fous par les dérèglements de leurs cerveau par les parasites ont abattu et assassiné leur comparses avec une violence toujours plus atroce allant parfois jusqu'à la mise en scène religieuse pour les plus croyant d'entre eux. Ces meurtriers ont été en proie à des délires et des obsessions diverses et incontrôlable, certains cadavres ont même été dévorés par des dents humaines. Des messages sanglants ont été écrits sur les parois du vaisseaux et les inspecteurs locaux ressortent de l'exploration traumatisés par ces scènes de crimes inhumaines. Ceux qui n'ont pas été tués par leur coéquipiers l'ont été par le parasite. Des corps mutants et difformes au profil chevalin, aux dents tordues, aux membre asymétriques et à la boite crânienne déformée constellent le parcours. L'odeur des corps en train de se momifier à cause de l'air sec et recyclé et de l'absence d'humidité s'est rependue malgré les filtres dans tous le vaisseau. Le corps du capitaine du vaisseau marchand se trouve dans sa cabine transformée en bunker, difforme, avec l'arrière du crâne éclaté. Le parasite mort est tout sec sous un meuble où il s'était réfugié faute de nouvel hôte. Le journal de bord de l'*Obsidian Hawk* est aux mains des forces de l'ordre de la station de même que le registre d'équipage. Ceux du *Pilgrim's Lance* se trouvent dans la cabine du capitaine de l'*Obsidian Hawk*, toujours à bord et le registre du bloc médical se trouve toujours dans le bureau du responsable médical, c'est un oubli de saisie de la part des enquêteurs.

En étudiant le livre de bord de l'*Obsidian Hawk* (qu'ils devront récupérer avec ingéniosité auprès de la douane) les PJ trouveront tous les commentaires du capitaine relatifs à leur abordage de l'épave du *Pilgrim's Lance*, au chargement du caisson. Le capitaine y décrit les même scènes d'horreur que les enquêteurs trouvent sur son bâtiment. Y sont aussi consignés les détails des meurtres qui se multiplient. On constate aussi que le capitaine a perdu les pédales et s'est progressivement enfoncé dans une psychose paranoïaque qui l'a poussé à se retrancher. Dans les registres du bloc médical il y aura plusieurs notes importantes qu'il sera possible de récupérer à bord dès le départ clandestinement, ou d'obtenir officiellement auprès des rapports d'analyse des meurtres à partir de **J+0.** Notamment les personnages pourront apprendre que le médecin de bord a constaté des anomalies sur le corps de Scott Guilmer lors de son premier examen. Il semble avoir subit quelques déformations mineures. Ses doigts sont anormalement longs et il a une bosse étrange sur l'arrière du crâne. Dans le registre il est aussi consigné une augmentation anormale de migraines, de crise de délire ou d'hallucination , de dérèglement hormonaux sur les membres d'équipage peu après la sortie de Guilmer « en pleine forme » du bloc… Ainsi qu'une activité cérébrale très intensifiée chez certains sujets : ceux qui sont décédés à cause du parasite et de leur mutations diverses générées par lui. Les noms sont consignés dans le registre médical qui peut être comparé au registre d'équipage dans lequel ne figure pas l'homme du caisson. Si les enquêteurs vérifient les systèmes de surveillance après l'amarrage de l'*Obsidian Hawk* ils constaterons qu'on ne voit personne quitter le bâtiment. En effet, les appareils semblent tous avoir été affectés par une sorte de perturbation magnétique durant un laps de temps très court. En réalité c'est Scott qui dégage un magnétisme anormal de plus en plus puissant alors que le parasite modifie son cerveau afin d'en augmenter les capacités.

Un autre indice sordides peut les attendre s'ils se lancent dans une fouille consciencieuse du bâtiment. Une poche grisâtre étrange et gluante est retrouvée près du moteur de recyclage d'eau, le seul lieux chaud et humide du vaisseau. Il s'agit de la première ponte du parasite. Ceux-ci ont éclos, ce qui a causé le carnage de l'*Obsidian Hawk* car le corps de Scott Guilmer avait tenu assez longtemps pour que l'incubation s'achève avant qu'il ne l'enferme dans le caisson cryogénique.

A **J-5** Scott Guilmer une fois dans la nature depuis deux jours tente de se réfugier dans un coin où il pense qu'on ne le retrouvera pas, à la fois poussé par la terreur de ce qu'il se voit devenir malgré lui, et celle de mourir. Il se réfugie d'abord dans les quartier pauvres autour des docks sur les blocs d'habitations périphériques de la station. Il se terre donc avec les sans-abris tentant de dissimuler car il remarque que ses mutations deviennent de jour en jours plus visibles et douloureuses. Ses doigts s'allongent, alors que son bras droit commence à se racornir sans explication. L'homme est terrifié. Autre problème, Scott Guilmer a développé un attrait sordide pour le cannibalisme et sa folie ne demande qu'à se manifester. Il agresse d'abord un sans abri avant de s'enfuir horrifié après avoir mordu l'homme à sang et lui avoir presque arraché un morceau du bras. Par malchance il est intercepté par trois voyous qui semblent vouloir profiter de ce dont il a l'air : un homme effrayé et aux abois. Alors qu'ils tentent de le braquer, Guilmer prend peur et c'est un déchaînement de violence qui s'abat sur ses agresseurs. Il en mord un à la gorge après lui avoir sauté dessus comme un animal puis des arcs électriques sortent littéralement des mains de anthropologues et viennent frapper les hommes armés qui sont électrocutés au moindre contact dans une odeur abominable de chair brûlée Les habitations et les entrepôts alentours se voient privés d'alimentation, les appareils tombent en panne… Guilmer s'enfuit.

Si les joueurs cherchent à interroger les sdf ou les dockers du secteurs ils pourront leur confirmer qu'il y a bien eu une panne électrique globale anormale qui a mis plusieurs jours à être rétablie. Certain qui auraient pu être non loin du lieu du crime pourront éventuellement évoquer un flash lumineux, sans pouvoir être plus précis. Même si dans ce secteur tout est mal alimenté il est très rare qu'une panne de cette ampleur se produise, c'est pour ça qu'elle est notable. On leur dira aussi que « *ce vieux pochetron de Bill* » a faillit se faire bouffer par un fou furieux, un « *gars pas d'ici* » !

C'est un Guilmer méconnaissable qui se présente au dispensaire des sœurs de la Pitié dans les quartiers pauvres de la station à **J-4**. Il a perdu ses dents, ses ongles et ses cheveux, il claudique péniblement sur des membres asymétriques et atrophiés ou démesurément longs, et son crâne est complètement gonflé et difforme. On dirait qu'il a été irradié. Il n'est plus alors capable de parler et des arcs électriques courent de manière anarchique le longs de son corps. Terrifiées les indigents tentent de fuir alors que certaines des sœurs cherchent à comprendre ce qu'il se passe ; mais c'est peine perdue. Dans un dégagement effarent d'énergie le dispensaire est réduit en cendre et les corps calcinés par les éclairs bio électriques qui se dégagent de l'homme complètement dément. C'est cette scène abominable qui commencera dès le lendemain à attirer l'attention des institutions, de l'Église et des média qui s'interrogent sur une possible immolation aux intentions anticléricales. Cependant, un des cadavres n'est pas calciné : celui complètement difforme de Guilmer dont le crâne a littéralement explosé.

Il y a un témoin de la scène du dispensaire qui est parvenu à fuir. Une des sœurs était absente au moment du massacre parce qu'elle était sortie du dispensaire pour une course. Lorsqu'elle revient elle se trouve au milieu de ce tableau d'apocalypse le mutant qui hurle à la mort en se tenant la tête. D'abord paniquée Sœur Lucia laisse tomber tout ce qu'elle tenait puis n'écoutant que sa vocation elle se précipite vers le nécessiteux malgré l'horreur de la situation et le dégoût qu'il lui inspire. Elle espère une explication. C'est à cet instant que la boite crânienne de Scott éclate libérant le parasite qui s'empare d'un nouvel hôte !

Le seul qui peut témoigner de la présence de sœur Lucia sur les lieux est le vieux traîne misère qu'on appelle dans le secteur « le vieux Bill ». C'est un clochard assez bavard mais toujours imbibé qui a l'habitude de traîner dans le coin. Il se trouve par un concours de circonstances qu'il s'agit du même homme qui s'est fait agressé par Guilmer la veille. Il porte encore les marques de ses dents dans son bras mis en bandeau. L'interroger n'est pas compliqué, il suffit d'être sympathique avec lui et de lui fournir suffisamment de revenu pour s'acheter à boire.

Il est cependant très prolixe, fait beaucoup de digressions et philosophe sur la vie, les femmes, les gens qu'il connaît par cœur en abreuvant son auditoire de poncifs et de clichés. Entre ses élucubrations les investigateurs pourront tout de même comprendre qu'il a vu son agresseur filer dans une ruelle à l'endroit où il traînait la veille et il confirme la panne d'électricité du quartier. Il parlera aussi dans un drôle de délire alcoolisé d'un grand éclair bleu qui aurait illuminé le secteur. Pour la sœur il ne saurait pas dire vraiment car il dormait à l'heure de l'attaque sous un abri du monorail de la station à proximité. En revanche lorsqu'il a été réveillé par un « orage soudain » explique t-il, il a entendu une homme hurler à la mort puis une femme crier et il a vu la sœur Lucia sortir en courant comme si le diable la poursuivait. Elle était couverte de sang alors le vieux Bill s'est éclipsé, comprenez, il ne voulait pas d'ennui avec la police.

La sœur Lucia remonte donc en courant les niveaux de la station complètement hagarde et terrifiée. Après avoir vu l'horreur du dispensaire, avoir été recouverte des reste de cerveau d'un homme difforme et qu'une sorte de long vers grisâtre soit entré en elle par le premier orifice qu'il ait trouvé, elle n'a aucune idée d'où elle va. Tout ce qu'elle sait c'est qu'elle fuit. Elle se retrouve dans une zone très peuplée de la station, celle où se trouve les embarcadères civils et les boutiques détaxées. Elle est atteinte d'une migraine atroce et entend des millier de voix résonner dans sa tête. Elle est désorientée et en état de choc Ce qu'elle ne savait pas c'est qu'elle était en train de se changer en télépathe et son organisme ne l'a pas supporté.

A **J-3** le corps de sœur Lucia est retrouvé gisant derrière un des conteneurs à ordures du marché très tôt le matin. Elle est couverte de sang séché et son corps s'est dégradé à une vitesse effrayante. Sa peau s'est fripée comme si elle s'était momifiée dans la nuit et son crâne a éclatée. Son expression est figée dans une douleur mortelle. Une traînée sanglante se dirige cependant un peu plus loin, serpentant jusqu'à la porte arrière d'un bar. Le lieu est un bouge enfumé dont les habitués en sont pas particulièrement dépenaillés. La plupart des clients de « la Nébuleuse » sont issus des classes moyennes ou basses des résidents de la station qui viennent dépenser leur maigres salaire ici en alcool. La musique y est trop forte, la déco trop kitsch et le patron, un énorme chauve tatoué portant un vieux marcel blanc et taché, trop cliché. Le patron n'aura relevé aucun incident particulier correspondant à la datte de la mort de la sœur Lucia. En effet à cause du brouhaha incessant à l'intérieur personne n'a entendu les cris de douleur de la pauvre femme alors que son cerveau cédait sous la pression de la larve. Au dernier moment le patron se souvient d'une choses inhabituelle qu'il avait omis. Un de ces clients réguliers, Marcus Adelizzi s'est montré particulièrement agressif avec un autre type. Il dit simplement qu'il a trouvé ça entonnant car Adelizzi est d'un naturel plutôt flegmatique et que l'autre type, un certain Al, a l'habitude de le mettre en boite. D'habitude ça se passe sans heurt mais ce coup-ci Marcus lui a hurlé dessus et l'a poussé violemment de son siège. L'autre lui a dit *« calme toi mec c'est pour rire »* et Adelizzi est sorti. Ce que le patron ne sait pas c'est que Marcus Adelizzi a été contaminé alors qu'il était au toilettes par la créature qui venait de quitter le corps de Lucia.

Si les PJ se renseignent sur Marcus ils apprendront que c'est un père de famille sans histoire qui travaille comme comptable dans une petite compagnie d'import export. Il est marié, a deux filles, Christa et Nora et ils vivent dans un quartier médian de la station. L'une des deux filles a une particularité cependant, elle manifeste des capacités télékinétiques rares. C'est une mutante non enregistrée et sa mère la toujours cachée. Même son père n'est pas au courant. Il est rentrée chez lui la veille au soir comme toujours et s'est couché.

Le lendemain, à **J-2** c'est le corps du dénommé Al qui est retrouvé à quelques blocs du bar « la Nébuleuse ». celui-ce a tous les os du corps brisés. La ruelle où il est retrouvé porte les stigmates d'un combat incompréhensible. Les murs semblent avoir subit de gigantesques impacts et celles-ci sont marquées du sang de la victime. Comme si Al avait été projeté contre les parois à grande vitesse ou avec une force

hors normes. Son cadavre est en miette et sa mâchoire manque. Elle sera retrouvée un peu plus loin rongée par des dents humaines.

Le soir Mme Adelizzi se rend compte que quelque chose cloche avec son mari. Même s'il ne semble pas avoir muté de l'extérieur il exprime être sujet à de très fortes douleurs dans la poitrine et dans les muscles. Il est extrêmement nerveux et agressif. Ce sont ses organes qui se modifient. Alors qu'elle s'inquiète et qu'elle insiste lourdement pour qu'il lui explique ce qui ne va pas il sort complètement des ses gonds sans raison apparente. Marcus Adelizzi dans un accès de rage identique à celui de la ruelle de la veille, complètement hystérique, massacre sa propre famille. Muni d'un force surdéveloppée il brise le cou de sa femme avant de monter en proférant des jurons hargneux vers la chambre de ses deux filles. Il brise en deux la première puis s'arrête devant la seconde, commandé par le parasite. La petite pétrifiée et incapable de bouger sous le coup de la terreur regarde son père ivre de folie se tordre de douleur sur le sol en hurlant. Son crâne éclate et la chose se rue sur la fillette si spéciale. Il semble que par ce hasard le parasite ait trouvé l'hôte idéal, celui qui ne le rejettera pas. Christa Adelizzi fuit sans comprendre ce qui s'est produit, poussée par une irrépressible fureur à quitter ce lieux.

A partir de **J-1** le parasite va développer de plus en plus son emprise sur Christa et ses capacités vont se développer de façon rapide et très impressionnante. Cependant la psyché de la fillette va se mélanger progressivement avec celle du parasite intelligent. Son premier objectif est de fondre complètement les deux personnalités, puis il tentera de fuir à bord d'un vaisseau. Dans les premiers jours de cohabitation et jusqu'à **J+2**, la fillette est encore présente. A partir de **J+3** l'entité qui né de ce mariage contre nature est quelque chose d'autre disposant de possibilités difficiles à contrer. Christa va d'abord se cacher puis cherchera à se nourrir. La moindre hostilité à son encontre génère une réponse brutale de la part du parasite qui la poussera à utiliser ses capacité kinétiques décuplée pour tuer ses adversaire. A partir de **J+3** elle commencera à montrer d'autres capacités aussi diverses que puissantes à vous de choisir et son apparence commencera à s'hybrider avec celle du parasite.

A **J+0** Les PJ commencent à être mis sur l'affaire. Si cela a été si long c'est que tous les corps n'ont pas été retrouvés tout de suite et surtout les causes et les liens n'ont pas été élucidées par les force de l'ordre locales. Pour divers motifs de politique et de sécurité certains ont tenter de révéler l'affaire, l'autre de l'étouffer. Les décès ne semblaient a priori avoir aucun liens et actuellement Christa est recherchée par la police locale pour être interrogée comme témoin dans l'affaire de meurtre au domicile des Adelizzi. A partir de cette date on peut introduire des pillages et des vol de nourriture au niveaux des quartiers médians où se cache la fillette. En effet elle a besoin de s'alimenter très fréquemment et en quantité pour supporter les mutations de son corps de son cerveau, elle consomme beaucoup de sucre et de protéine. On relèvera notamment des cas de cannibalisme. Les personnages ont la possibilité de tomber sur sa planque s'ils arrivent à trianguler une zone entre J+0 et J+3. Elle se cache dans le sous-sol encombrés et exiguë d'une épicerie où elle s'est fait un »nid ». Durant cette période il y a beaucoup de pillage de magasins où l'ont décrit la jeune file à quelques détails près, de plus en plus divergeant. Plus les jours avancent moins elle ressemblera à ce qu'était la petite Christa Adelizzi. D'abord ses yeux qui seront injectés de sang et soulignés de cernes. Ensuite sa peau qui paraîtra grisâtre, puis elle s'allongera devenant plus maigre mais plus grande etc… Si la gamine est en contact avec un individu qui tente de la toucher ou de l'emmener avec lui elle se défend violemment n'hésitant pas user de ces capacités démesurées qui se multiplies et gagnent en puissance.

A **J+3** Christa va chercher un endroit humide et chaud à bord de la station. L'un des recycleurs d'eau des quartiers médians fera tout à fait l'affaire. Elle va y « pondre ». Dans l'environnement d'un vaisseau, plus confiné et moins humide qu'une station spatiale la viabilité des parasites est beaucoup moins négligeable. Ils peuvent chercher des hôtes et ne risquent beaucoup de



Le "mal gris"

C'est un parasite xeno de la forme d'un long vers gris effilé avec une large tète qui ne peux survivre qu'à l'intérieur d'un être vivant car trop vulnérable au milieu extérieur. Cependant, connecté avec un réceptacle de qualité suffisante il décuple les capacités naturelles de celui-ci. Malheureusement peu nombreux sont ses hôtes idéaux puisque la plupart des être humain ne supportent pas la présence du parasite. Le corps se défend violemment des mutation génétique et hormonales qu'impose le parasite et finissent par le rejeter. D'abord la victime est emprunte d'accès de folie à cause des dérèglements hormonaux, qui se traduisent par des troubles divers. Ensuite c'est le corps qui lâche : mutations, dégénérescences puis une mort sanglante qui survient à l'explosion de la boite crânienne où se loge le parasite. Les individus de très forte constitution ou doté de capacités psi sont les seules à résister au « mal gris ». Le parasite devient alors symbiote quand la psyché de l'hôte se mêlent à la sienne et qu'ils trouvent un équilibre de fonctionnement. Il ne son alors plus qu'un seul et même individu, différent de ce qu'était l'hôte auparavant, beaucoup plus vif, plus fort, plus réactif et plus intelligent.

mourir faute de corps. Si les PJ veulent pouvoir empêcher la contagion ils doivent comprendre ce qui s'est passé à bord de l'*Obsidian Hawk* et du *Pilgrim's Lance*. Pour cela ils doivent soit explorer en douce l'épave à quai, soit obtenir par un quelconque moyen les rapports d'enquête de la douane. Hélas ceux-ci ne sont pas remis par les enquêteurs locaux avant **J+1**.

Si Christa n'a toujours pas été retrouvée à **J+4**, elle cherchera un vaisseau où embarquer. L'affaire n'est pas simple car une petite fille aracnodactile mutante à la peau écailleuse et yeux rouges ne passe pas inaperçue. Elle cherchera à quitter la station clandestinement, dissimulée dans des couches de vêtements, au quatrième jour ou tentera avant avec moins de prudence si elle s'est sentie acculée. Elle cherchera principalement à monter clandestinement à bord d'un vaisseau en direction de la planète la plus proche si celle-ci est habitée, n'importe quel vaisseau si la planète ne l'est pas. A moins bien entendu que les Pjs aient pu lui tendre un piège avant cela. Quoi qu'il en soit si on tente de la détruire, de la capturer ou de l'acculer, tant qu'elle sera consciente, elle se défendra avec tout ce qu'elle a. Si elle se sent en danger de mort elle tentera de fuir par tous les moyens. L'entité Christa/parasite veux survivre et à tout prix. C'est un adversaire très dur mais néanmoins possible à vaincre. En ce qui concerne le MJ, il peut donner à Christa le nombre et la puissance de pouvoirs psychiques ou les mutations qu'il souhaite en fonction de la difficulté qu'il veux instaurer ou du niveau de sa table, amusez vous.



AVENTURES DANS LE MONDE INTÉRIEUR

Bel AMI ? Pour les vieux routards ***AMI*** a un air de déjà vu - comme le retour d'***Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales*** qui aurait pris du poids, un monde à la Jules Verne dont on aurait cette fois-ci surtout retenu *Voyage au centre de la Terre* et *Les Indes Noires*, en ajoutant un zeste de *pulp* et un brin de *steampunk* : chapeaux haut de forme et casques coloniaux qui creuseraient comme des taupes en colère. C'était un drôle de pari au moment où le jeu est sorti, on pouvait légitimement se dire « encore un nouveau jeu Belle Époque ? », puisque l'action prend place à l'ère Victorienne. ***Maléfices*** et ***Crimes*** sans même parler d'***Achéron*** occupaient le terrain, mais pas le souterrain, par où il s'est engouffré en compagnie de ***HEx***, son cousin d'Amérique. Retour plusieurs années après pour savoir si ***AMI*** a réussi à faire son trou dans le paysage rôlistique francophone.

Vers Arcadia, **vers les Mondes engloutis**

La première chose que l'on peut dire c'est que l'on prend plaisir à découvrir ce jeu très bien structuré, extrêmement bien écrit et servi par une maquette élégante. Le livre de base est robuste, les almanachs peut-être un peu moins, et l'ensemble de la gamme est plus ou moins mise en valeur par des illustrations qui vont du très bien au malheureusement carrément pas terrible.
Le ventre-monde est peuplé de civilisations mythiques, de créatures incroyables et d'une faune et d'une flore aussi riches que dangereuses. Le secret de cette découverte est cependant jalousement gardé et à l'époque du jeu, en 1888 peu en connaissent l'existence. C'est le cas du Club Arcadia, puissante organisation chargée de l'exploration du ventre-monde (qui joue la finale des championnats du monde de l'Auberge à scénars face au Club Pythagore avec lequel il partage l'avantage d'intégrer assez facilement n'importe quel type de personnage) mais aussi d'autres groupes aux buts moins nobles, tel que le Masque Noir, une bande de salopards chiés du cul de Satan.

Les empires **souterrains**

AMI développe brillamment en sous-sols ce qui faisait le sel de l'époque : l'établissement de colonies à l'autre bout du monde. Et le moins que l'on puisse dire c'est que la faune des profondeurs est interlope, cosmopolite, chamarrée et globalement originale. Mais disons-le tout net : cet univers est manichéen et caricatural, les joueurs devront donc se munir d'une bonne dose de distanciation critique et le meneur se retrousser les manches car les habitants du Ventre Monde sont seulement brossés à grands traits et de nombreux points demandent à être développés.

Superficielle **surface**

En surface cependant les choses se gâtent : le contexte victorien n'est qu'esquissé et les nouvelles qui émaillent le livre de base dégagent une sensation d'anachronisme. Qui plus est de multiples approximations historiques sont à déplorer qui feront hausser les sourcils aux amateurs de Jouer avec l'Histoire et probablement

par David Robert
toutes illustrations © les Ludopathes Zéditeurs

La mine du paravent

Disons-le tout net, l'écran à 3 volets au format paysage est aussi sombre que les plans machiavéliques du Masque Noir et moins rigide que le col amidonné d'un officier de Sa Glorieuse Majesté contient, mais il propose côté pile tous les éléments utiles en jeu de façon claire.

Les quatre AMI ?

Les amateurs d'***Aventures dans le Monde Intérieur*** vont bientôt avoir une grosse campagne à se mettre sous la dent car la souscription Ulule lancée par les **Ludopathes** a dans les prolongations atteint un niveau leur permettant de proposer un livre à couverture souple, intérieur noir et blanc, de 150 pages.



défaillir les profs d'Histoire psychorigides en goguette. Le «Jeu des Nations» qui présente les colonies et personnalités des pays dominants de l'époque, accumulant les clichés, n'améliore malheureusement pas la copie.

Précisions **de mécanismes**

Dans ***AMI*** on joue des archétypes (15 très classiques sont proposés dans le livre de base et 16 autres - sortant un peu plus de l'ordinaire - dans les suppléments) qui possèdent des Talents représentant des compétences et des attributs à la fois, auxquels s'ajoutent des Ouvrages qui sont leurs capacités spéciales et des Qualités qui permettent d'obtenir des bonus aux actions ; le tout alimenté au besoin par des réserves de dés complémentaires utilisables une fois par partie pour un petit coup de boost.
Le système de base rappellera vaguement aux anciens le fameux système d6 qui tourne si bien (heureusement enrichi pour l'occasion d'une création de personnages très réussie) : pour tester sur une action on jette 3d6 auxquels on ajoute ou soustrait son modificateur de Talent, et un autre de circonstance. Un résultat supérieur ou égal à 10 (on voit donc que le système est légèrement favorable aux joueurs) signifie une réussite.

Chuis **la carte**

On trouve aussi dans les ***Almanachs*** des règles pour gérer une expédition, les relations diplomatiques, l'établissement d'une colonie et le concept de Carte d'Aventure (une sorte de méta-jeu sans scénario, basé sur l'exploration). Un mélange détonnant d'aventures et de gestion qui ouvre le passage pour de nombreuses possibilités de scénarios.

Les bons contes **font les bons AMI**

Les Aventures du premier ***Almanach*** sont une vraie pépite ludique : une vraie mine d'informations, de pistes, d'intrigues, de secrets pour donner naissance à une théorie de campagnes passionnantes et variées… si vous vous donnez la peine de les créer ! Mais son scénario en revanche, d'ailleurs peu en phase avec l'univers du jeu, présente de façon marquée une tendance de la gamme : proposer un bon pitch et s'en tenir malheureusement là…

En haut, **en bas**

Parce que dans ***AMI*** le plancher c'est bien souvent le plafond des voisins, le deuxième ***Almanach*** se veut le lien entre les mondes du dessus et ceux du dessous en proposant l'Ile du Diable et Port Arcadia, points d'accès à la terre creuse et en détaillant les rapports qu'entretiennent les nations de la surface avec celles du monde intérieur. En quelque sorte une dimension supplémentaire à creuser en jouant espionnage ou même intrigues politiques car il ne faut pas le Vent Noir et son terrible plan machiabolique au centre d'une campagne qui débute ici et devrait se conclure dans le prochain et dernier supplément.

AMI **pour l'avis**

Puisque la gamme sera désormais complète, je crois que je peux sans craindre que vous soyez déçu(e)s vous conseiller d'investir dans cet ***AMI*** qui ne vous veut que du bien, mais à condition que vous soyez prêt(e)s à passer sur quelques défauts mineurs pour progressivement jouer en campagne et à prendre de votre temps pour lui permettre d'exprimer tout son potentiel sous-jacent.

Peux-tu te présenter en quelques mots ?

mc Mikaël Cheyrias, répondant sous l'envahissant pseudo de «Pyromago» quand on lui demande. Pôpa originel d'***Aventures dans le Monde Intérieur***, devenu aujourd'hui une sorte de coordinateur / gardien de l'esprit / capitaine de navire d'une gamme qui (enfin) quitte son nid. En clair, j'en fous beaucoup moins qu'avant, mais je râle plus.

Comment t'es venu l'idée d'A.M.I ?

mc Au départ, il y avait un puzzle de 10 000 pièces accroché au mur de ma chambre quand j'étais petit. On y voyait, entre le découpage des pièces, une bande d'explorateurs qui arpentait un décor fantasmagorique rassemblant pyramides, colonnades et Nautilus. Ensuite, vers 2003-2004, il y a eu l'idée d'un jeu de rôle amateur, comme j'en faisais pas mal à cette période. Un background SF, où des aventuriers de l'ère victorienne se trouvaient propulsés dans un monde «antique-science». Depuis, d'autres jeux ont eu le même point de départ, et ont fait ça bien mieux. Mais à l'époque, c'était sur le dessus de ma ToDo list, à côté de ***Blackened***, ***Banana Conspiracy*** et tutti quanti. Là-dessus, la BAP lance son concours. On est en 2004, je crois. Et voilà qu'en petit malin, je décide de profiter de l'année Jules Verne pour téléporter l'idée sus-citée sur Terre. J'avais pas plus de matériel que ça. Quelques idées, des images fortes, une direction et un ton. J'ai monté mon dossier de sélection, noyé parmi la demi-douzaine que j'avais fourni cette année-là. Et, manque de bol, ***AMI*** a gagné. Je me retrouvais avec une chance énorme… et tout à faire. La gestation a pris 3 ans.

En dehors de Jules Vernes quels ont été les autres sources d'inspiration pour A.M.I ?

mc Sans vouloir jouer l'iconoclaste, Jules Verne n'a été une inspiration que de façon indirecte. Aujourd'hui, je peux le dire : je n'ai même pas lu «*Voyage au Centre de la Terre*». Je suis à votre disposition pour la lapidation. Ce qui m'a beaucoup inspiré, par contre, c'est l'imagerie que Jules Verne avait insufflé à d'autres. Les films, les BD, les jeux vidéos, le *steampunk*, le *pulp*… A vrai dire, ***AMI*** est visuellement Jules Vernien, mais structurellement très «moderne». Dans les thématiques abordées, on trouve des conspirations internationales, un choc de civilisations très post-colonialiste, un rapport à la technologie, aux cultures, à la nature très contemporaines. Bref, niveau inspi, on peut aussi chercher du côté de *Stargate*, de *X-files*, de *Cthulhu*, de *Alien*, du *Dernier des Mohicans*, de *Star-Trek*… C'est un gros *melting-pot* qui essaye d'offrir les pistes d'aventures très riches. Trop riches, pour certains.

Le jeu a débuté sa carrière aux éditions de la Boîte à Polpette, raconte nous son ascension pour qu'il soit, aujourd'hui, édité par les Ludopathes ?

mc La **BAP** s'est toujours présentée comme un tremplin, comme un éditeur à petit tirage, solide mais sans vraie ambition. Et ça me correspondait, n'ayant aucune ambition moi-même, et trouvant tout à fait mon compte dans le succès d'estime que rencontrait AMI à l'époque. Et puis, il y a eu cette après-midi au festival du jeu de Gémenos, où le tenancier de la boutique Role Games de Marseille m'a introduit à Yann Bruzzo, me vantant sa gniaque et son projet. Yann m'a tout de suite fait miroiter de lourd : édition luxueuse, tirage important, distribution large, pourcentage intéressant, conditions de travail idéale. Même avec ça, j'ai beaucoup tergiversé. Puis finalement, après en avoir parlé avec mes compères, avec mon coéquipier Laurent, avec mes potes, avec le staff de la **BAP**, j'ai décidé que je ne pouvais pas refuser, pour eux. Ça fait philanthrope que de le dire, mais c'est vrai. Les illustrateurs, notamment, qui avaient fourni un boulot incroyable pour pas un rond. J'avais moyen d'augmenter leur visibilité. Alors, un soir pluvieux, j'ai repris contact et j'ai dit «ok».

Dans A.M.I on ne trouve pas de carte du monde souterrain, est-ce pour des raisons d'édition (il peut être complexe de cartographier un monde vaste) ou avez-vous pensé que cela pouvait freiner l'imaginaire ?

mc Je pensais que ça pouvait freiner l'imaginaire, et la souplesse de la création. Je parle au passé parce qu'au fur et à mesure que le *background* s'est précisé, la pertinence d'une cartographie est apparue. Pas tant pour situer les choses du dessous par rapport au dessus - chose que j'ai toujours voulu esquiver,

pour éviter l'effet «miroir déformant» et la caricature que ça risquait d'entraîner dans l'univers - mais pour situer les choses du dessous entre elles, au fur et à mesure qu'elles sont apparues et se sont installé. Aujourd'hui, j'ai la carte du Monde Intérieur. Du moins, de la Grande Mer, depuis Atlantis jusqu'à Mû. Elle devrait figurer dans l'***Almanach Arcadien 4***

L'almanach Arcadien Tome 3 est en souscription sur Ulule, à quoi doit-on s'attendre ?

mc Une campagne. Je n'en suis pas l'auteur. Je vois évidemment de quoi il en retourne, mais Yann répondra bien mieux que moi sur ce sujet.

yb (Yann Bruzzo) Ah! Un truc pour moi. C'est une campagne : que du scénario, encore du scénario. On va mettre en scène l'archipel des mystères et planter quelques drames dans les repaires «civilisés» du ventre-monde...ça répond un peu à la question que tu vas nous poser dans le prochain paragraphe Il y avait une certaine demande, et, une fois lancé le projet sur Ulule, les joueurs ont été au rendez-vous! Dans ces conditions, produire cette campagne va être un véritable plaisir...

De nombreux fans attendent une grande campagne pour AMI, que peux-tu nous dire sur le sujet ?

mc Ça a été une demande depuis le premier jour. Pour tout dire, si je trouve l'idée d'une campagne intéressante, je n'ai jamais vraiment adhéré au sentiment d'urgence qu'il y avait autour de ça. «*Un jeu sans campagne, c'est un jeu mort*», pour résumer. Je ne suis pas spécialement d'accord. Il y a au moins trois grandes façons de jouer à un jeu de rôle, à mes yeux : le *one-shot*, la campagne et la chronique. Le *one-shot*, ou la mission, c'est un scénario court, pour d'une ou deux soirées. La campagne, c'est le gros scénario, le long métrage avec un arc principal qui va tenir les personnages et les joueurs en haleine pendant des mois. La chronique, c'est le jeu libre, où les personnages sont placés dans une situation de départ et sont ensuite lâchés, libres et maîtres de leur destin. Depuis le départ, on a essayé de faire d'***AMI*** un bon jeu pour les *one-shots* d'un côté, et les chroniques de l'autre. Parce que ça semblait pertinent vis à vis de notre façon de jouer de trentenaires : trop occasionnellement pour pouvoir suivre une histoire longue et complexe, mais attachés à leurs personnages et soucieux de les voir évoluer. On a essayé de dealer le plus d'idées possibles, tant dans le livre de base que dans les suppléments, pour qu'un MJ puisse tisser ses missions facilement. Et on a un bon petit catalogue de scénarios publiés pour se lancer sur le pouce. Parallèlement, il y a le jeu en colonies et le concept des cartes d'aventures, qui sont des outils purement conçus pour la chronique. Donc, l'un dans l'autre, cette absence de campagne ne m'a jamais semblé signifier absence d'opportunités de jeu. C'était un parti-pris. Cela n'empêche pas que j'aime les campagnes, comme tout le monde. ***Les Masques de Nyarlathotep*** à ***Cthulhu***, de la ***Campagne Impériale*** à ***Warhammer***, du ***Taroticum*** de ***Kult***... font partie de mes meilleurs souvenirs rôliste. Maintenant qu'on a suffisamment de matériel publié pour qu'on puisse s'appuyer sur quelque-chose de concret et de construit, on peut lancer ce projet. Tranquillement.

L'époque victorienne fascine mais peu de JdR ont réussi à tenir la distance. D'après toi, quelle serait l'explication à cela ?

mc Vous trouvez, vous ? Alors, disons qu'on tient un sérieux suspect : ***l'Appel de Cthulhu***. Certes, c'est 1920. Mais ça cannibalise et canalise quand même pas mal les envies de jouer de vieux messieurs à moustache et des fumeurs de pipes. Quitte à me faire conspuer par les puristes, les années 20, c'est tout le plaisir des 1890, la grande guerre en plus. Se lancer dans un jeu victorien, c'est monter sur le ring avec le Grand Ancien. Personne ne peut espérer gagner.

D'autres Projets en dehors d'A.M.I ?

mc En jeu de rôle ? J'ai une version quasi-finie de ***Blackened*** que je playteste quand je peux. J'en suis content et Yann semblait intéressé. On verra si ça devient quelque-chose un jour. Plus tard. Ne pas disperser les énergies, c'est tout l'art du Kiai...

yb De notre côté nous avons hâte! Ce que nous avons lu nous a beaucoup plu...



par David Robert & Fayçal Lalmi
illustrations de David «Davidalpha» Robert
& Tania Sanchez-Fortun

- Épisode 1 -

A l'eau, non mais à l'eau quoi !

Les PJs sont embarqués en mission d'exploration en direction des îles Kiribati à bord de *L'étoile du sud*. Ce yacht contient tout ce que l'on doit transporter pour un long voyage – entre autres choses du matériel de survie, des armes, des médicaments, des instruments chirurgicaux, des bibles et autres ouvrages religieux traduits dans la langue des régions visitées, toute une petite bibliothèque contenant des romans, des ouvrages de référence, des livres d'érudition… Ils viennent de quitter le port d'Apia dans les îles Samoa lorsque leur route croise celle d'un formidable typhon tropical. S'en suivent une journée et une nuit d'angoisse (décrire les différents événements à bord) jusqu'à ce que le Capitaine soit jeté à la mer par une immense vague de travers et que les membres d'équipage veuillent abandonner le navire désemparé à bord de l'unique canot de sauvetage. Mais ils n'y a pas de place pour les PJ qu'ils repousseront vivement au besoin ! Les personnages n'auront alors plus d'autre issue que de s'enfermer dans leur carré et d'attendre…

Le lendemain à l'aube ils se trouveront échoués, la partie avant de leur navire littéralement plantée par une gigantesque lame de fond au flanc d'une colline sur une île inconnue et mystérieuse. Toute la partie arrière du yacht, depuis le milieu du pont, a littéralement disparu, l'ouragan ayant coupé en deux l'embarcation, désormais échouée à une assez grande distance de la mer.

- Épisode 2 -

L'île d'Oroféna*

** : Ce nom signifie « colline sur une île » dans la langue locale.*

De forme parfaitement circulaire, elle se compose d'une large bande de terrain entourant un grand lac, lequel, à son tour, seing une petite île au sommet montagneux. On n'aperçoit aucune autre terre depuis ses rivages. Une immense forêt couvre la plus grande partie de l'île, à l'état sauvage, car ses habitants ne disposent pas des outils et du courage nécessaires pour commencer à déboiser. Ils se contentent de cueillir assez de bananes et d'attraper assez de nourriture, de-ci, de-là, pour satisfaire leurs besoins immédiats. Ils vivent surtout grâce aux fruits du jaquier et d'autres arbres fruitiers sauvages. Certaines années, lorsque les fruits manquent en raison de l'humidité ou d'autres circonstances climatiques, ou que les bancs de poissons évitent les rivages de l'île, les orofénans connaissent la disette, voir la famine. Il ne fait d'ailleurs pas de doutes qu'ils soient anthropophages à l'occasion… Ils ne connaissent qu'un seul animal vaguement domestique : le cochon. Aucune tradition n'explique la présence des indigènes sur cette île, ils affirment avoir toujours habité ici, mais indiquent que leurs arrière-grands-parents montraient une taille très supérieure à la leur. Il leur arrive d'ailleurs d'entonner des chansons traditionnelles en une langue qu'eux-mêmes ne comprennent pas. Il s'agirait de la langue de ces fameux arrière-grands-parents. Ils pratiquent aussi des coutumes dont ils ignorent l'origine.

Action !

Deux interactions violentes sont possibles : une lutte avec les matelots pour tenter de prendre place à bord du canot de sauvetage et, une fois échoués, la visite sur la plage de plusieurs dragons de Komodo (Varanus komodoensis) mal embouchés.



En explorant l'île, on peut découvrir, çà et là, d'énormes trous qui atteignent parfois une centaine de mètres de diamètre pour une profondeur de 15 mètres, voire davantage. On peut les rencontrer partout y compris parmi les roches solides. Si l'on entreprend des fouilles dans ces trous, sous la couche de terre superficielle, on pourra voir apparaître des grandes pierres taillées dans un matériau différent de celui que l'on trouve dans le cratère, et qui évoque le marbre. Ces blocs se révèlent des grandes pierres taillées, couvertes de bas-reliefs merveilleusement sculptés, représentant une décoration de fleurs et de feuilles. On pourra aussi trouver différents fragments de statues, des membres, des mains, des pieds, semblables à ceux de la statuaire grecque. Il conviendra cependant d'être particulièrement discret car si l'on venait être découvert par les habitants de l'île, cela serait considéré comme une profanation, et pourrait conduire les coupables à se trouver au menu du prochain repas. D'autant plus que leurs nombreux prêtres semblent particulièrement fanatiques…

L'île située au centre du lac est elle aussi tabou, c'est une sorte de montagne interdite, dominée par ce qui paraît être des ruines cyclopéenne. Elle est de forme conique, située à un kilomètre du rivage environ, haute d'une centaine de mètres, et ses flancs semblent avoir été jadis terrassés. On peut distinguer par exemple à mi pente les piliers d'une porte impressionnante et les restes d'une haute paroi. Côté est, on distingue un grand trou, une ouverture apparue lors de la tempête qui a projeté les PJs sur le rivage, ainsi qu'une roche plate située au bout d'un môle qui s'avance d'une centaine de mètres dans les eaux du lac. C'est à cet endroit que les indigènes déposent des offrandes de nourriture pour le dieu Oro qui est supposé habiter l'île. Il vénèrent d'ailleurs son effigie (est-il utile de préciser qu'elle aussi est tabou ?) qu'ils ont taillée dans une grande pièce de bois et installée au centre d'un bosquet sacré, près du bord du lac.

Action !

Les autochtones sont relativement bienveillants mais ne sont en revanche pas crédules. Il ne s'agira pas de leur servir n'importe quelle histoire à dormir debout. Mais en revanche ils ont des coutumes et des tabous, ainsi que de nombreux prêtres parasites pour les faire scrupuleusement respecter et qui n'attendent qu'une infraction pour en découdre…

- Épisode 3 -
L'île au milieu du lac

Il serait peu prudent de se risquer à la nage parmi les alligators mais les personnages pourront en revanche utiliser des pirogues que les autochtones ont fabriquées pour aller porter leurs offrandes à leur dieu. En approchant du môle ils pourront distinguer certaines protubérances sur le bord du rocher, un endroit où une courbure de celui –ci forme un petit port. Il semble s'agir là de vite d'amarrage érodé par le passage du temps. Est en effet, elles portent encore à la base, la trace des câbles qui les entourait. Sur la chaussée, ils pourront aussi découvrir deux sorte de gouttières séparés par une distance exacte de trois mètres et qui se prolonge jusqu'à l'ouverture du caveau où elles disparaissent.
Cette ouverture et une gigantesque arche des quelque 35 mètres de hauteur, qui devait être jadis tout entière décorés de sculptures mais qui est désormais à ce point rongée qu'il est presque impossible dans de discerner le moindre détail. De nombreuses traces sur le flanc de la montagne permettent de comprendre que l'ouverture de la grotte est resté caché pendant dieu sait combien de temps jusqu'aux cyclones et au soulèvement s'il l'a révélée.

Si les personnages décident de contourner la base de la montagne, elle se révèlera bien plus grande qu'ils ne l'ont imaginé – soit quelque trois kilomètres de circonférence.

Ils découvriront une vaste ceinture de terres fertiles, probablement créée par les eaux du grand lac est formée par la végétation pourrie. La plus grande partie de cette ceinture est recouvert par une ancienne forêt qui se termine en une plaine boueuse probablement due au raz-de-marée qui les a jetés sur l'île. S'ils entreprennent l'ascension de la montagne afin d'examiner de plus près les ruines qu'ils ont déjà pu apercevoir, ils devront escalader avec de nombreux efforts des blocs de pierre brisés pour finir par arriver à ce qui ressemble à un temple, près du bord du cratère de ce qui est probablement un volcan éteint. De nombreuses cours bordées de fragments de colonnes ou d'escalier entourent les lieux. En suivant ce qui ressemble aux restes d'une ancienne route, ils pourront s'approcher des bords du volcan et y découvrir un lac de 300 mètres de diamètre auquel mènent les restes d'escaliers taillés dans la roche volcanique.

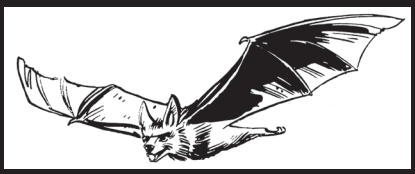
Attention toutefois aux nuées de Wampas, ces chauves-souris de la sous-famille des desmodontinae, qui vivent dans les grottes qui s'ouvrent sur les parois intérieures du volcan…
En pénétrant à l'intérieur même de la montagne, les personnages découvriront une vaste étendue dont l'obscurité on rend difficile l'évaluation de la hauteur et de la profonde, que l'on devine toutefois gigantesque. Le sol ont découvert d'une épaisse couche de poussière sans doute due à la désintégration des parois au cours des millénaires. A certains endroits celle-ci peut atteindre plus de un mètre de profondeur.

Rangées sur les côtés de la grotte, se trouve d'étranges structures, alignées avec la plus grande précision et formées de barres métalliques jaune luisant, aux croisements fortifiés par des fils jaunâtres, qui mesurent chacune environ 12 mètres de hauteur sur 30 de longueur. On peut y voir d'étranges aéronefs mais il est difficile d'en savoir plus car ils sont aux trois quarts enfouis dans la poussière.

Au fond de la grotte ils trouveront une statue qui se dresse sur un socle impressionnant qui, par 8 degrés successifs, se rétrécit jusqu'à son sommet de sorte que si la base elle-même forme un carré d'à peu près 20 mètres de côté, le véritable piédestal ne mesure que deux mètres sur deux. La statue en elle-même est un peu plus autre qu'un homme normal soit peut-être deux mètres vingt. On ne peut distinguer les formes du corps drapé d'un immense voile semblable à un linceul est seule le bras droit sort de cette draperies. Il brandit quelque chose qui ressemble à une torche allumée. La tête n'est pas voilée, c'est celle d'un homme au nez long, aux lèvres minces, aux traits fort accusés qui ressemblent assez à ceux de l'effigie fabriquée par les habitants d'Oroféna. Son expression dégage une telle impression de calme qu'il en devient effrayant, un calme aussi profond que celui de Bouddha, mais bien moins bienveillant. Sur la tête elle porte une coiffure peu différente d'un turban oriental d'où jaillissent deux petites ailes qui évoquent la fameuse tête grecque d'Hypnos, le dieu du sommeil. Entre les plis du tissu, dans le dos, jaillissent 2 autres ailes, qui rappellent un gigantesque oiseau prêt à s'envoler. L'ensemble été exécutés en basalte ou quelques pierres noire semblable à celui-ci.

Action !

Les dangers ne manquent pas dans cet épisode ! Il y a les alligators et les wampas qui ne présentent pas un danger majeur, mais il est aussi possible de mettre en scène une attaque nocturne de la part des indigènes indignés (deux par perso) que l'ont profane leur île sacrée, sans même parler d'une rencontre avec le gigantesque dinosaure marin qui vit dans le lac : le dernier survivant de la famille des Liopleurodon…



- Épisode 4 -

Les habitants des tombes

Le soleil se lève tout juste en face de l'ouverture de la grotte, et à midi précise ses rayons viennent lécher les pieds de la statue. Si les personnages entreprennent de creuser la couche de poussière, ils découvriront une pierre mobile à l'endroit exact où la base du socle repose sur le rocher. Une pression sur celle –ci fera tourner le socle, lentement, comme autour d'un pivot. Attention les pieds !

Le soleil éclairera alors ce que dissimulait le piédestal : une salle brillante, scintillante, comme si elle était formée de diamants incrustés dans de l'or (les personnages penseront probablement à quelque ancien alliage que le monde ne connaît plus, probablement le même que celui des structures métalliques dans la grotte). La pièce ainsi révélée ressemble à une grande crypte funéraire et s'étend sous toute la surface de la statue, supportée par les arches de celle –ci et elle contient deux sarcophages brillants. Des sarcophages de cristal qui contiennent des corps !

L'endroit embaume les parfums orientaux et les sarcophages paraissent émettre une lueur phosphorescence assez faible mais qui permet de les discerner dans l'obscurité. Dans le sarcophage de gauche git un superbe vieillard vêtu d'une longue tunique brodée et brillante. Ses cheveux, séparés par une raie, au centre, sont blancs de neige, tout comme sa barbe qui contraste avec son vêtement bizarre et parsemé de perles. Il est grand, au moins deux mètres, et très maigre. Ses mains, longues et fines, sont d'une incroyable délicatesse, de même que ses pieds protégés par des sandales. Son visage est fascinant, comme celui d'une terrible divinité – et les personnages ne manqueront pas de remarquer la ressemblance avec la statue dans la caverne. Il a le front large et haut, le nez droit et long, la bouche ferme et bien dessinée ainsi que des arcades sourcilières nettement arquées et deux hautes pommettes. Il semble mort, mais l'est-il vraiment ?

Dans l'autre sarcophage est couchée une jeune femme qui paraît 25 ans environ. Sa silhouette mince et délicate est à moitié dissimulée dans une masse de cheveux surabondante, d'un superbe noir rougeoyant. Son visage est d'une beauté divine et elle arbore un merveilleux sourire plein de dignité royale et aimable à la fois. Elle porte une tunique blanche, brodée d'or ainsi qu'un collier de perles, des sandales ornées de rubis et des bracelets sertis de pierres précieuses. Le sarcophage de la femme est fermé par un étrange verrou, mais celui de l'homme n'est pas poussé, bien qu'il en existe un au même endroit (comme s'il s'était contenté de refermer le couvercle sur lui). Il est très lourd mais en forçant avec un levier on peut l'ouvrir et il sera alors possible de remarquer, par exemple avec un miroir, qu'il respire encore - bien que faiblement. Sa tête comme celle de la femme repose sur un bloc de cristal qui émet une faible lueur phosphorescente et s'avère chaud au toucher (peut-être du radium, ou une substance de ce genre ?).

Action !

Il n'y aura normalement pas de combat dans cet acte – c'est la séquence émotion – mais si les personnages venaient à mal se conduire en abusant par exemple de la faiblesse des deux dormeurs, ils auraient à affronter la colère d'Oro qui est un puissant télépathe. Dans le cas contraire Eva, la fille du vieil homme, annoncera aux PJ qu'elle viendra les chercher dans la crypte le lendemain matin pour leur faire découvrir les merveilles du monde souterrain.

- Épisode 5 -

Apocalypse !

Un ascenseur pneumatique s'ouvre sur l'arrière de la salle et permet de descendre vers une fantomatique ville souterraine, baignée par une mystérieuse lumière venue du sol et ressemblant à celle de la lune, mais en beaucoup plus puissant. C'est la ville de Nyo, un endroit immense dont le toit semble extraordinairement éloigné. De larges rues, bordées de maisons superbes, en pierres blanches ou en marbre, mais toutes privées de toits. Des zones de marché, des parcs publics, une gigantesque enceinte centrale remplie de constructions majestueuses semblables à des palais ou à des hôtels particuliers. Au milieu de tout cela un temple précédé d'un parvis et surmonté d'un dôme exactement en son centre. Toute cette immenses métropole est morte et abandonnée. Superbement entretenue certes, pourvue de tout, presque indemne des attaques du temps, bien à l'abri des pluies qui ne tombent jamais, des vents qui ne soufflent jamais, mais ressemblant à un immense désert.

La grande salle du palais du roi

Passée sa grande porte métallique on pénètre dans un vestibule qui semble être une salle de garde ou peut-être une pièce servant aux réunions, puis dans la salle du trône elle-même. Elle est immense, sans colonne – l'absence de toit les rendant inutiles. Les parois de marbre et de calcaire portent des sculptures qui représentent des scènes de bataille antédiluviennes. De part et d'autre d'une vaste salle montent des gradins en marbre capables d'accueillir plusieurs milliers de personnes. A l'extrémité de la pièce sur une estrade sainte d'un muret de protection et surmonté d'une structure très haute façonnée en forme de gigantesque coquillage se dresse un trône de métal couleur d'argent avec, d'un côté et de l'autre, deux corps de serpents, dont les



La Fontaine de vie

Dans une vaste cour entourée de murs, se dresse une impressionnante coupole de marbre. A l'intérieur se trouve la statue d'une femme superbe, exécutée à la perfection dans du marbre blanc et juchée sur de la pierre noire. Elle tend les bras, les doigts de la main droite tenant une coupe de marbre noir et ceux de la gauche une coupe semblable mais de marbre blanc. De chacun des récipients coule un mince flot d'eau étincelante, le liquide tombant dans un bassin de métal. C'est l'eau de la vie aux propriétés extraordinaires : un merveilleux tonique, et particulièrement reconstituant. Mais il exerce d'autres effets : après quelques jours de ce régime, on commence à être dégoûté de toutes les viandes et de toutes les formes d'alcool. Boire et manger finissent par indifférer ses consommateurs et la dépendance installe.

queues forment les accoudoirs. C'est sur ce trône, enveloppé de vêtements fastueux, qu'Oro attend les personnages pour les juger. Devant lui est dressée une table basse sur laquelle se trouvent de grandes feuilles de métal gravée qui sont des calendriers astronomiques et une boule de cristal.

Le seigneur Oro avait programmé son réveil à une lointaine époque future pour juger si les peuples de la Terre seraient plus dignes de vivre qu'alors. Si tel est le cas, il consentira à faire son retour dans la lumière pour régner de nouveau. Dans le cas contraire, il n'hésitera pas à annihiler ces barbares en changeant l'équilibre du monde et en obligeant la terre à devenir mer, et la mer à redevenir terre. En effet, il connaît les secrets de la terre et s'il lui en prend la fantaisie il peut changer les mouvements de la planète, provoquer des tremblements de terre, transformer les régions chaudes en déserts de glace et les régions glacées en déserts brûlants. Il est le dernier représentant d'une dynastie se targuant d'une origine semi-divine, d'un peuple disparu qui connaissait bien avant nous l'astronomie, le magnétisme naturel, les lois de la gravité, la vapeur et électricité (à un emploi subtil de laquelle on peut attribuer cet étrange éclairage de la cité souterraine).

Comme il n'a pas d'autres cobayes sous la main, et qu'après tout ils en valent bien d'autres, c'est sur le comportement des personnages joueurs depuis le début de cette histoire qu'il entend se baser pour décider de l'avenir du genre humain (autant dire qu'on est mal barrés !) : s'ils se sont bien conduit il leur proposera de les guider vers la frontière du royaume de Mu où il compte lever une armée de conquête et de faire d'eux ses généraux, acceptant au passage que l'un d'eux épouse sa fille pour sceller leur nouvelle alliance, s'ils n'ont pas dépassé les bornes il leur annoncera que leur présence n'est plus la bienvenue sur l'île ou dans son royaume souterrain et leur indiquera simplement l'entrée du monde souterrain qui s'ouvre aux confins de la ville de Nyo. Enfin, s'ils ont été odieux il les désignera à la vindicte de ses troupes fidèles, et advienne que pourra !

Action !

Si le jugement tourne mal pour les PJ, l'Ancien enverra contre eux ses quatre derniers fidèles soldats (les seuls encore en état de fonctionnement après une si longue période d'inactivité) : des golems métalliques armés de lances électriques, avant au besoin de tenter de régler la question par lui-même, à l'aide de ses pouvoirs psychiques et d'un petit pistolet désintégrateur qu'il conservait pour les grandes occasions...



PLAY





Le Carnoplaste
éditeur de fascicules

Fondé en 2007 par le mystérieux Robert Darvel (qui partage son temps entre Mars et une vieille ferme délabrée dans l'Yonne), **le Carnoplaste** est un éditeur singulier dans le monde de la littérature dite « SFFF » (science-fiction & fantasy française). En effet, il publie des fascicules !
Qu'est ce que cela ? Un fascicule, c'est – édité sous une forme désuète – un récit complet écrit aujourd'hui selon l'idée que *« le premier degré, c'est la subtilité »*. Alléché par une couverture attractive, le lecteur curieux tombera sous le charme d'histoires diverses : aventure, mystère, *luchasploitation*, chevalerie chinoise, horreur, gore, récit historique, détectives de l'étrange, etc.

Présentation

Le Carnoplaste est ainsi nommé en hommage au **Mystérieux Docteur Cornélius** créé par Gustave le Rouge, grand auteur du courant dit merveilleux-scientifique qui pullulait en France entre la fin du 19ème siècle et 1950.
Cette inspiration sonne comme une déclaration d'intention concernant la ligne éditoriale du **Carnoplaste** : tant au niveau de la forme (des fascicules d'une quarantaine de pages, grand format et ornés d'une couverture peinte) que des textes publiés, on nage en pleine culture populaire. C'est là la volonté de Robert Darvel que d'offrir au public des récits hauts en couleur remettant au goût du jour des genres et des styles un

par Romain d'Huissier
illustrations © le carnoplaste
photo © Wonder Joi



peu tombés en désuétude (voire carrément méconnus) par chez nous. Non en les parodiant ou en affectant une posture distanciée pétrie de second degré, mais bien en se plongeant corps et âme dans ce qui en faisait le charme et l'intérêt afin d'en retranscrire au mieux l'esprit – parfois modernisé – et de l'offrir ainsi en pâture à un lectorat curieux et avide d'une nouveauté qui, paradoxalement, puise ses racines dans une mythologie populaire préexistante.
Après plus de cinq ans d'existence, **le Carnoplaste** dispose déjà d'un catalogue fourni à même de satisfaire les plus bibliophiles d'entre nous. Mais l'éditeur ne compte pas s'arrêter là ! Déjà entamée en 2012, une grande diversification de ses parutions va permettre au lecteur ébahi – et conquis d'avance – de découvrir toujours plus de nouveaux genres au travers de projets et formats innovants.

Intérêt **rôlistique**

Comme nous allons le voir, **le Carnoplaste** entretient – bien malgré lui et à son corps défendant ! – d'étroits liens avec le monde du jeu de rôle.
En effet, plusieurs auteurs issus de notre milieu – charmés par la gouaille et le talent mesmérique de Robert Darvel – ont accepté de rejoindre l'équipe de petites mains œuvrant pour **le Carnoplaste**. Nous pouvons citer notamment Julien Heylbroeck, Romain d'Huissier (moi-même, je l'avoue), Éric Nieudan, Jérôme V., etc.
Mais ce n'est pas tout ! Des illustrateurs ayant participé à des gammes de jeu de rôle parfois fort réputées ont également commis diverses couvertures afin d'attirer le chaland – superficiel créature, s'il en est – vers les textes de leurs petits camarades. Là encore, en voici une liste non exhaustive : Willy Favre, Lohran, Christophe Swal, Caza, etc.

Donc : en quoi la production du **Carnoplaste** présente-t-elle un intérêt pour les rôlistes que nous sommes ? Il y a plusieurs réponses.



Le Carnoplaste, ça se trouve où ?

En premier lieu, les fascicules du Carnoplaste peuvent se commander directement sur le site de l'éditeur :
http://www.lecarnoplaste.fr/

La livraison est rapide et l'empaquetage suffisamment solide pour protéger les ouvrages convoités des aléas du transport.
Quelques librairies distribuent également ces fascicules directement en boutique. En voici la liste :

- L'Amour du Noir / Paris V
- Terminus Polar / Paris XI
- Librairie l'Antre-Monde / Paris XI
- Librairie Charlemagne / Toulon (83)
- Librairie Obliques / Auxerre (89)
- Librairie Calligrammes / Sens (89)
- Librairie Atoutalire / Sens (89)
- Abraxas Libris / Bécherel (35)
- Bouquinerie Phénomène J / Angers (49)
- L'Île aux Bouquins / Saint Denis de la Réunion

N'hésitez pas à demander à votre libraire de se renseigner auprès de Robert Darvel si vous souhaitez découvrir les collections du Carnoplaste près de chez vous !

Tout d'abord, les genres explorés par les fascicules parus et à paraître sont fort proches de ceux de certaines gammes. Le jeu de rôle se nourrit d'une culture populaire relativement classique (Lovecraft, Tolkien, les *pulps*, *Star Wars*…), il l'intègre et la recycle selon ses propres paradigmes ; ainsi des fascicules s'inscrivant pleinement dans cette même culture populaire constituent une source d'inspiration de choix pour un meneur de jeu – qui en assimilera instinctivement les codes.
De plus, le format des fascicules (dont le volume de texte correspond peu ou prou à celui d'un roman de poche de 120 à 150 pages) permet une lecture rapide – et donc un tout aussi prompt recyclage. Chaque récit est complet et se suffit à lui-même : il n'est alors pas bien difficile d'en tirer un scénario ou une scène, d'y piocher des personnages, des concepts, un décor particulier, une astuce narrative, etc. On est lundi et vous n'avez pas d'idée pour votre partie du vendredi soir ? Lisez un fascicule correspondant à l'univers joué et faites-en une aventure pour votre tablée !

Collections **existantes**

Passons à présent en revue (de façon sélective) les collections déjà disponibles chez **le Carnoplaste** et citons les jeux de rôle pour lesquels elles peuvent faire office d'inspiration.

Harry Dickson

À tout seigneur tout honneur, commençons par la collection la plus fournie : les aventures d'**Harry Dickson**, le Sherlock Holmes américain (mais qui opère bien à Londres). Détective de l'étrange, il fut « créé » par Jean Ray dans les années 1930 et ses aventures originelles connurent bien des suites par divers auteurs. Ici, Robert Darvel lui-même prend en main le personnage et lui offre de nouvelles enquêtes à mener (déjà une bonne dizaine) – selon un procédé original qui n'est pas sans rappeler celui de Jean Ray lui-même : l'auteur s'inspire de la peinture de couverture afin de rédiger son texte.



Harry Dickson résout donc des mystères qui flirtent parfois allègrement avec le fantastique le plus baroque, dans la brumeuse Londres des années 1920. Il n'en faut guère plus (investigations mystérieuses & années folles) pour constituer une inspiration évidente pour ***l'Appel de Cthulhu*** (et son petit frère ***Cthulu***). Et de façon plus large, Harry Dickson peut se recycler dans tout jeu centré sur des enquêtes à la lisière de l'inexplicable, quelle que soit l'époque – citons ***Crimes***, ***Maléfices***, ***Chill***, ***Kult*** ou ***Achéron***. Et bien entendu, impossible de faire l'impasse sur l'apparition du détective dans ***la Brigade chimérique*** : si le meneur de jeu centre sa campagne sur une ambiance plus urbaine – à la Judex – alors encore une fois, **Harry Dickson** constitue une inspiration de choix.

Dans la catégorie détectives de l'étrange, le Carnoplaste propose également **Nuz Sombrelieu** : un enquêteur cul de jatte assisté d'énergumènes hauts en couleur (une femme-canon et un contorsionniste), opérant en France dans les années 1920. Coïncidence amusante, l'auteur n'est autre que Brice Tarvel qui écrit lui aussi de nouvelles aventures d'Harry Dickson chez l'éditeur Malpertuis.

Du fait du genre et de l'époque semblables, **Nuz Sombrelieu** (deux fascicules parus) servira idéalement d'inspiration aux mêmes jeux que son aîné londonien.

Toujours dans cette veine occulte, les récits du **Psychagog** (un fascicule paru, signé Robert Darvel) invitent à explorer l'au-delà sous tous ses aspects. Aux jeux déjà cités, on peut donc ajouter ***Nephilim*** ou ***Trinités*** comme pouvant bénéficier de cette inspiration occulte.

Las Historietas de Green Tiburon

Green Tiburon est un catcheur masqué luttant contre les forces du mal à Los Murcielagos, durant les années 60. Les fascicules édités par **le Carnoplaste** sont des extraits de son journal traduit par Julien Heylbroeck. On nage ici en pleine luchasploitation, le courant mexicain qui met en avant comme héros populaires les luchadores, ces lutteurs qui non seulement menent carrière sur le ring mais affrontent aussi des vampires, des momies aztèques et des savants fous !
Point de mystère ici : même si l'on ne sait qui de l'œuf ou la poule, les aventures de Green Tiburon sont partie intégrante de la gamme et de l'univers de ***Luchadores***. Chaque fascicule (deux déjà parus et un troisième est à venir en 2013) est un scénario quasiment prêt à jouer pour ce jeu. Cette collection est la preuve que **Carnoplaste** et jeu de rôle sont faits pour s'entendre !

Les chroniques du jiang hu

Écrits par votre serviteur, ces fascicules (un paru et un à venir en 2013) se veulent un hommage à la mythologie populaire chinoise mettant en avant arts martiaux et chevaliers honorables – à la façon d'**Au Bord de l'Eau** ou des films de la Shaw Bros. Chaque récit est complet et indépendant, racontant sa propre histoire et mettant en valeur ses héros.
Sans surprise, les chroniques du jiang hu sont une inspiration assez évidente pour ***Qin*** ou ***Wuxia***, mais aussi pour ***le Livre des Cinq Anneaux*** – et sans doute pour le prochain ***Wulin***.





Cover to cover

Le *cover to cover* est un double fascicule, imprimé tête-bêche et proposant deux histoires dans le même genre – à la manière des doubles-programmes des cinémas de quartier d'antan. Le seul paru actuellement contient ainsi **Midget Rampage – le nain au costume de sang** et **Ravageuse** – deux récits ancrés dans le courant du *rape & revenge*.

Midget Rampage nous narre la vengeance d'un nain mascotte d'une équipe de football contre ceux qui l'ont laissé pour mort après qu'il ait essayé de dénoncé le trafic de drogue auquel se livrait son coach. Gore et grand-guignol, ce texte de Julian C. Hellbroke est un hommage au cinéma d'exploitation des années 1980. Il constitue une bonne inspiration pour ***Dés de Sang***, voire même ***BrainSoda*** si le meneur de jeu opte pour l'angle parodique.

Ravageuse – d'Irène Maubreuil – se passe dans un univers inclassable, sorte de western subaquatique particulièrement inspirant. L'histoire est celle de Lady Godiva, prostituée violée et laissée pour morte par les hommes d'un baron local de la pègre et qui revient se venger de ses bourreaux. ***Deadlands Relaoded*** ou ***Tecumah Gulch*** peuvent bénéficier de l'ambiance très Sergio Leone de ce récit mais un rôliste inspiré pourrait carrément vouloir faire jouer dans l'univers proposé…

À **venir !**

Le meilleur semble devant nous ! En effet, **le Carnoplaste** a de beaux projets pour 2013 – dont voici un aperçu.

L'histoire du système solaire en 1920

Pour présenter ce projet ambitieux, laissons la parole à Robert Darvel en personne : *« **L'histoire du système solaire en 1920** est une vieille idée, née en même temps que le Carnoplaste, que j'ai laissée trouver son chemin au hasard des rencontres. Et le hasard a fait qu'ayant lu et apprécié le **Psychagog**, Marc Caro m'a proposé une couverture et un titre – **Sérénade sélénite** –, que j'ai soumis comme contrainte à Jean-Luc Boutel[1]. Le fascicule sort et est très bien accueilli. Cela se passe en 1920, il y a des Sélénites. La Lune fait partie du système solaire. Tout comme Mars. Car voilà qu'Éric Nieudan, approché il y a un an pour s'amuser avec cette histoire de système solaire, m'écrit un texte qui se nomme **le Mousquetaire de Mars**. Hop, intégré à l'ensemble, avec une pirouette pour rattacher l'aventure de son Gascon à l'année 1920. Puis Caza s'intéresse à l'affaire… Et d'autres illustrateurs… Comment lier le tout en un ensemble cohérent ? Par la typo (copiée sur Nizerolles et à ses fascicules **les Aventuriers du Ciel**) et par le titre bâti sur une allitération. Caza me propose **Vénéneuse Vénus**, qui sera un écho des écrits de Philip José Farmer ; viennent alors **Mécanique sur Mercure** (Poilus estropiés allant sur Mercure se faire fabriquer des prothèses), **Terreur Terrestre** (reflet inverse de **Sérénade sélénite**), **Soviets sur Saturne** ; sans doute **Pluvieuse Pluton**, etc. L'ensemble ne cherche pas de cohérence entre les univers développés, il s'agit plus d'un multivers, avec – ou pas – des éléments communs, des passerelles, des clins d'œil d'un fascicule à l'autre. Comme il s'agit de toutes les planètes, de leurs satellites et même de planètes-fantômes, l'ensemble a des chances de bien se développer. »*

1 : *http://www.merveilleuxscientifique.com/*

Et là, on imagine déjà de folles aventures merveilleuses-scientifiques et follement pulp qui profiteront autant à ***la Brigade chimérique*** qu'à ***Hollow Earth Expedition*** ou ***Danger Patrol***.

Dans la jungle…

L'île aux chimpanzés de Marija « ZombiGirl » Nielsen (par ailleurs scénariste et chroniqueuse cinéma sur **Culturopoing** et d'autre sites) sera le premier fascicule d'aventures pures du catalogue, un survival ou des primatologues sont livrés, par une collègue humiliée et un peu folle, en pâture à des chimpanzés sauvages, féroces et évolués.
Quant à **l'île du docteur Corman**, c'est un récit-hommage à qui-vous-savez, écrit par Irène Maubreuil qui entre dans un cycle de portraits d'héroïnes féminines. Les créatures d'un docteur fou retranché sur son île viennent réclamer vengeance, sous la houlette d'une mystérieuse Miss Munro au visage caché par un voile noir… Irène Maubreuil part de la couverture élaborée par Patrick A. Dumas pour monter son récit ; et la survie des personnages – y compris le narrateur – est jouée aux dés à chaque fin de chapitre. (si ce n'est pas un clin d'œil au jeu de rôle, ça…)
Là aussi, on pense à la lecture de ces résumés à ***Hollow Earth Expedition*** mais aussi pourquoi pas à ***Luchadores***, qui n'est pas en reste pour ce qui concerne les jungles dangereuses…

Le reste

Car il y en a encore ! Outre les suites de certaines collections déjà entamées (de nouveaux **Harry Dickson**, une **chronique du jiang hu**, une aventure de **Green Tiburon**, deux **Psychagog** dont un écrit par une véritable médium, d'autres cover to cover…), voici quelques exemples de ce qui vous attend.

Jérôme V. signera **Béla Bartók contre la Veuve noire du Führer**, un récit de nazisploitation qui fera une fois de plus le bonheur des meneurs de jeu à ***Hollow Earth Expedition***.

Nelly Chadour – fan de cinéma fantastique et modératrice du forum MadMovies – est en pleine rédaction de la première aventure de **Diane d'Aventin** : une noble du 17ème siècle souhaitant échapper à un mariage forcé. Oui, en gros c'est **Angélique Marquise des Anges** – mais réécrit par une suicide girl amatrice de gore. Nul doute que l'inspiration sera bien présente pour ***les Secrets de la Septième Mer***, ***les Lames du Cardinal*** ou même ***Terra Incognita***.

Pour **conclure**

Éditeur certes modeste mais plein de passion et d'inventivité, **le Carnoplaste** a à cœur d'offrir des récits variés à son lectorat – sous la forme délicieusement désuète de ses fascicules à l'ancienne. Et comme démontré, ses collections – parues et à venir – semblent presque pensées pour les rôlistes que nous sommes (et pour cause parfois, puisque de nombreux auteurs et illustrateurs du milieu œuvrent sous le joug de Robert Darvel).
Les fascicules, de par leur format et leurs thèmes, sont une inspiration que je ne peux que conseiller de découvrir – avec l'assurance que vous n'en serez pas déçus !







CERTIFIÉ 100% OFFICIEL APPROUVÉ PAR L'ÉDITEUR

Aldarenche

un setting pour **Les Chroniques des Féals**

Aucune cité du M'Onde ne rivalise avec la capitale des Griffons. Puissante, majestueuse, fière, on dit ses habitants orgueilleux et ses maîtres despotiques. La grandiose Aldarenche est un État dans l'État, l'Empire incarné.

Aussi noble, cruelle et impitoyable que les féals qui la bénissent, elle transcende les identités. Dans ses rues résonnent toutes les influences du M'Onde et le brouhaha de la population la plus cosmopolite qu'aient connu les royaumes. Grifféen, Draguéen ou Caladrien, quand on vit à Aldarenche, on est avant tout d'Aldarenche.

par Thomas Karim & Jérôme Isnard
illustrations de Nicolas Fructus
cartes de Grégory Fiot

Don : **Enfant d'Aldarenche**

Que vous y soyez né ou ayez décidé d'y faire votre vie, Aldarenche résonne en vous comme votre mère-patrie. Cela vous ouvre aux autres mais peut vous desservir lorsque vous êtes confronté aux différences irréductibles qui opposent les féals.

Construite sur les rives de l'Alderen, la capitale impériale est comme un vaste amphithéâtre épousant les contours de la baie des Murènes, face à la mer d'Ivoire. C'est la plus grande cité du M'Onde. Elle s'étend sur les flancs de sept collines au sommet desquelles trônent d'imposants monuments - dont le plus bel exemple est sans doute le Palais impérial.
De larges routes pavées mènent à Aldarenche, toutes entretenues avec soin. Elles s'y engouffrent par vingt portes qui ponctuent les immenses remparts de la cité et marquent la frontière entre les faubourgs et la ville. À leur passage, le voyageur doit s'attendre à des contrôles rigoureux de la part des soldats de l'Ordre du Lion blanc, dont les citadelles s'élèvent le long des murailles.

En arrivant par la mer, on découvre une forêt de milliers de mats, un port gigantesque où se côtoient les petites embarcations des pêcheurs, les imposants navires marchands des royaumes et les vaisseaux de guerre du Griffon. Et, au-delà, les façades de pierre blanche et les toits de tuile rouge.

Aldarenche a deux visages. Le premier s'affiche sur les hauteurs. Là s'étend le monde des marchands et des notables, celui des villas et des marbres somptueux qui brillent sous le soleil. Le second est tapi dans l'ombre de la ville basse, au bord de l'eau. Là, la foule des marins, des manoeuvres, des vendeurs et des vauriens inonde des ruelles tortueuses aux relents d'iode et de crasse. C'est là que se logent les voyageurs, là que s'élèvent les quartiers qu'on disait autrefois étrangers et les ambassades des royaumes.

Une page d'Histoire

Souviens-toi des jumeaux, du sacrifice de Gordoce et de la malédiction qui pèse depuis sur nous tous.

Epitaphe de l'Empereur Imperius III.

Tout le monde connaît la légende de la fondation d'Aldarenche, celle des jumeaux Ieneus et Imperius. Comment ils furent élevés par le Griffon Alderus, comment ils vainquirent la dernière Manticore dans les contreforts de Gordoce. Comment l'Alderen naquit du sang versé par Alderus et comment les jumeaux, en suivant ses flots, découvrirent les sept collines. Là, ils enterrèrent le Griffon et firent construire un monument à sa gloire, le Mausolée aux Griffons.

En revanche, peu de gens savent certains détails de l'histoire. Comment Ieneus, blessé par la Manticore, devint un Anathème (voir les Chroniques des Féals, p.113), et comment Imperius, effondré mais intransigeant, l'anéantit. Il existe, dans les tréfonds du Mausolée des Griffons, une dalle scellée couvertes de glyphes complexes qui marque l'emplacement du premier lieu de culte dressé à Aldarenche. Les prêtres du Griffon affirment qu'elle protège la dépouille d'Alderus mais les plus téméraires chuchotent que c'est Ieneus le maudit que l'on entend frapper contre la dalle, lorsque les étoiles lui sont propices.

Aldarenche se développa rapidement, son modeste port de pêche bénéficiant de l'argent des pèlerins qui venaient y honorer Alderus. Dès le premier siècle, on y vit se multiplier les commerçants, les prêcheurs, les dévots et les opportunistes. Et aussi les chevaliers de l'Ordre du Lion venus défendre ce lieu sacré, notamment contre les Taraséens qui faisaient parfois halte dans la baie.

La cité fut proclamée capitale du jeune empire de Grif' dès le Deuxième siècle. Son ouverture sur la mer et la route des Tarasques, son importance stratégique et l'intelligence de ses dirigeants en firent peu à peu une cité à la fois grifféenne et internationale, le lieu idéal des rencontres entre dignitaires du M'Onde entier. C'est par exemple entre ses murs que fut signé le pacte des Foyers, et érigée la première tour écarlate.

Les monuments cyclopéens et tous les bâtiments sacrés d'Aldarenche ont été construits selon une méthode rituelle héritée de la légende. Leurs matériaux - bois et marbre blanc - sont prélevés dans les monts de Gordoce, aux sources de l'Alderen, et doivent suivre symboliquement le cours du fleuve jusqu'à Aldarenche. Alors seulement ils peuvent être employés pour élever des monuments à la gloire des Griffons et de l'empire.
Évidemment, tout cela ne concerne que les bâtiments les plus emblématiques de la ville et, pour le commun, on a extrait les pierres des collines voisines. Ces carrières ont pour la plupart été englouties par les constructions mais on en devine encore les traces dans certaines maisons troglodytes, par la profondeur de certains puits ou en visitant les sous-sols de la ville. Certaines sont devenues des poches quasi-inaccessibles dont il vaut mieux se tenir éloigné - elles sont le repaire des brigands, des comploteurs et des Anathèmes.

Vivre à Aldarenche

Et dire qu'il avait eu peur de passer pour un étranger. En fait, on le remarquait à peine. Une marée de muscles luisants chargeait et déchargeait navires et chariots. De longues files de fourmis humaines venaient s'approvisionner ou remontaient vers les hauteurs. Alors qu'une vague de porteurs le poussait vers la ville, il vit Aldarenche. Non pas ses marbres ou ses jardins, mais ses hommes. Ses Taraséens en affaires, ses prêcheurs grifféens et ses acheteurs draguéens. Ses mendiants basiliks, ses processions de moines blancs et ses métis. Partout, des métis. Et dire qu'il avait eu peur de passer pour un étranger.

Du matin au soir

Dès l'aube, les quais se remplissent d'hommes en quête d'un travail pour la journée. C'est là que l'on embauche ces journaliers pour charger et décharger les marchandises des navires, des carrioles et des étals d'Aldarenche. Les bras des marchands et des équipages n'y suffisent pas et il y a toujours à faire pour qui veut gagner sa vie honnêtement. Lorsqu'on travaille pour les navires, c'est souvent à la prime, qui dépend des marées. Sinon, on paie les journaliers à l'heure, ou à la journée. Ils sont des centaines à s'activer au roulement des tonneaux et au cri des employeurs.
Comme s'il n'y suffisait pas, la criée se déroule chaque jour sous les halles qui bordent les quais, débordant largement sur ces derniers et gênant la circulation. À Aldarenche, on aime le poisson et il constitue la base de la plupart des repas servis en ville.

À l'exception des journaliers, tous ceux qui travaillent à Aldarenche font partie d'une maison mercantile, d'une guilde ou d'une famille reconnue. La plupart d'entre elles ont une histoire étroitement liée à celle de la ville. Leurs alliances et leurs rivalités forment un jeu complexe dont il convient de connaître les règles si l'on veut commercer. Les membres d'un même groupe habitent généralement le même quartier, voire la même rue, ouvrent leurs échoppes non loin les unes des autres, se réunissent dans les mêmes auberges et financent ensemble une milice pour les protéger - est-il besoin de préciser à quel point la maison mercantile des miliciens est choyée et crainte par toutes les autres ?

Tout ce petit monde encombre les rues, étale ses produits, va, vient, troque, marchande, se dispute ou demande conseil aux féals. Au milieu de ce chahut, les miliciens traquent les voleurs, les chevaliers font respecter l'ordre impérial, les nobles patriciens et mercantils se rendent visite. Ce n'est qu'avec la tombée de la nuit que les rues s'apaisent un peu, que le flux diminue et que, après les vagues humaines de la journée, on peut enfin profiter - un peu - du bruit des vagues de la baie.

Le nombre de chats et de petits rapaces qui hantent les rues et les toits de la ville basse étonne toujours les étrangers. La population voit en eux des chérubins des Griffons et, plutôt que de pointer du doigt les nuisances que ces animaux occasionnent, vante la façon dont ils protègent des rongeurs si mauvais pour le commerce, nettoient les rues de leurs immondices et portent bonheur.

Se déplacer et charrier

Il existe quelques larges voies, les artères mercantiles, par lesquelles il est presque facile d'avancer dans Aldarenche. Dégagées et bien entretenues, elles sont bien souvent utilisées pour le transport des marchandises en provenance ou en direction du port marchand. Les miliciens armés par les maisons mercantiles - souvent d'épais gourdins qui leur valent le surnom de "bastarots" - s'y assurent que rien ni personne n'entrave la circulation. Mais en dépit de leur opiniâtreté, le trafic est toujours prompt à s'engorger, pour peu que deux charrettes s'accrochent, qu'un tombereau décharge sur la chaussée ou qu'une rixe éclate. Dans la ville haute, on veille à garder ces rues propres et praticables, on en chasse mendiants et indigents et, pour respecter la sérénité des lieux et le repos des nobles, seuls les porteurs à bras sont autorisés.

Dès que l'on quitte ces grandes artères, on se retrouve confronté à des ruelles dans lesquelles les étals, les enseignes des boutique, les maisons non alignées, le linge aux fenêtres et les passants forment une masse grouillante qui rend tout déplacement long et hasardeux. Sans parler des odeurs dont l'alternance et le mélange enivrent et écoeurent à la fois. Reste alors le salut d'une place, d'un parc, d'une porte ou d'un pont pour retrouver l'air frais.

Aldarenche compte 20 portes, 18 de terre et 2 fluviales - les portes-écluses des Grandes et Petites eaux. Toutes ont un nom - la porte du Griffon, du Temple, de l'Aigle, de la route de l'Est, la porte des Morts et celle aux Chevaliers, par exemple.

Deux méritent une attention particulière. La porte des Mercantils, autrefois porte du Scorpion, est à la fois un passage vers la ville et l'ancien bastion de l'Ordre du Scorpion - démantelé il y a quelques décennies, peu après le coup d'état avorté contre la très jeune impératrice Léodhora (voir ***les Chroniques des Féals***, p.117). La caserne est aujourd'hui occupée par un comptoir des maisons mercantiles et surplombée d'une immense balance à plateaux sur laquelle les Griffons se perchent. L'un des plateaux représente le pouvoir mercantil, l'autre le pouvoir patricien. Depuis sa création, la balance a toujours penché vers les mercantils mais, depuis quelques semaines, certains la voient trembler...

L'autre est la porte d'Hyricus, dont tout le monde a oublié pourquoi elle s'appelle ainsi. Son antique bas-relief abîmé par le temps représente une scène de bataille entre hommes et féals mais, étonnamment, seuls ceux qui le découvrent pour la première fois peuvent le voir. Sitôt le lieu connu, il n'apparaît plus que comme un bâtiment délabré dont les sculptures sont trop érodées pour évoquer quoi que ce soit.

Huit ponts permettent de franchir les voies fluviales qui serpentent entre les quartiers : le pont Vieux, le pont des Cendres, le Majeur, le Grand, le Bossu... Tous sont fortifiés et ressemblent à des portes mais, contrairement aux portes des remparts, ils sont sous la responsabilité des maisons mercantiles. Ces dernières en profitent parfois pour faire payer des droits de passage aux concurrents ou aux ingénus - de toute façon, qui peut se permettre de contourner l'Alderen ?

En quelques chiffres

35 kilomètres carrés
1 million d'habitants
50.000 bâtiments
250 temples
90 stades, arènes et carmines
70 familles patriciennes
30 maisons mercantiles
20 portes extérieures
8 ponts
1 Impératrice, Léodhora


0 0.25 0.50 1 2KM
E
N
S
O
Baie des murènes

Aldarenche
La cité impériale

Les principaux secteurs

- Ville Haute
- Ville Basse – intra muros
- Ville Basse – les Faubourgs

Les lieux de pouvoirs Grifféens

1. Grande Commanderie de l'Ordre du Lion blanc
2. Le Grand Temple
3. Le Palais Impérial

Les accès

A à T Les 20 portes

Les Ports

1. Chantier naval
2. Port de plaisance et de commerce
3. Port d'accueil Taraséen

Les lieux remarquables

1. Temple Exodin
2. Tour Phénicière
3. Hospice Caladrien
4. Halles des Mille Souffles
5. Grand jardin
6. Grand Parc du vieil homme
7. Mausolée aux Griffons
8. Quartier des Lézardes
9. Quartier des Clameurs
10. Haras Pégasins
11. Stade
12. Citadelle du lion
13. Temple Almandin





Les colosses s'érodent

Plusieurs statues, portes et ponts d'Aldarenche souffrent d'une érosion rapide, et notamment les colossaux Griffons blancs du Grand pont. La maison mercantile des tailleurs de pierre a émis l'idée de remplacer ces statues par de nouvelles et le contremaître Aeotl a déjà commandé pour cela un marbre aux veines rouges qu'il utilise beaucoup pour restaurer les monuments de la ville.
Certains experts s'interrogent toutefois : la pierre d'origine est d'excellente qualité et ne devrait pas se dégrader aussi vite. Le seul qui a osé soulever le problème publiquement se nommait Eikhonos et a été depuis victime d'une chute d'échafaudage.



Boire, manger et dormir

Les tavernes c'est comme les femmes, c'est pas forcément dans les plus belles qu'on s'amuse le plus !

Aldo, journalier misogyne

Partout en ville, d'innombrables bouges vendent de savoureux poissons frits et du pain au bouillon pour quelques éclats. On pourra aussi vous proposer de l'eau et d'atroces tord-boyaux à la sauvette, du vin au fût - percé à même la rue - mais les meilleures breuvages se trouvent évidemment dans les tavernes de la ville.

La Pieuvre bleue se situe dans le quartier du port, rue de la Soif - cette rue s'arque le long des quais, zigzaguant entre les bâtiments et déroulant ses tavernes du chantier naval au port taraséen. Pour un bouge à marins, la Pieuvre bleue propose des repas corrects. On y joue de la musique en continu et l'ambiance y est - pour le moins - chaleureuse, surtout quand Carlo, le patron, sort l'une des bières qu'il produit sur place et commence à raconter ses histoires. Carlo est une figure locale, un marin à la retraite que l'on dit au courant de tout. Et il en sait beaucoup trop pour que ce soit un savoir honnête…

Toujours rue de la Soif, **le Dromon noir** est une excellente adresse pour ceux qui en ont assez du poisson. Connu pour ses volailles, Ysélio - le bâtard de Licornéen qui tient les lieux - est aussi grand connaisseur de vins, de liqueurs et d'autres breuvages aux vertus étonnantes. Il faut se méfier de son cru Veines rouges. Toujours.
Adresse très fréquentée par les capitaines de navires, le Dromon noir a aménagé quelques salons privés dans de vieilles galeries mises à jour sous l'établissement. La rumeur voudrait que de grosses sommes s'y misent et que certains joueurs n'en ressortent jamais.

La Fauconnerie se trouve place de l'Atrium des Chevaliers, tout près du Palais impérial. Réputé pour sa bonne tenue, l'établissement sert principalement du gibier. Ses bâtiments se dressent aux quatre angles de la place et, aux heures de repas, des tables sont dressées jusque sur le pavé, empêchant toute circulation. La vieille noblesse

patricienne aime s'y retrouver et y affirmer son pouvoir - en dînant au milieu de la rue et en emmerdant les honnêtes travailleurs, murmurent certains. Tenue correcte et bourse garnie exigées.

L'Affinoir est tout proche des grandes arènes impériales. Cette immense auberge appartient à la maison mercantile des Tisserands et l'on s'y presse pour déguster d'excellents repas à prix imbattables - le rôti d'agneau et les poissons aux épices sont à tomber par terre. Tout le monde s'interroge sur la raison qui justifie un aussi bon rapport qualité-prix. Elle est pourtant simple, mais tenue secrète : l'endroit est truffé de systèmes d'écoute permettant aux tisserands d'épier, depuis les caves, les conversations de leurs relations commerciales. De fait, la maison des Tisserands est aussi devenue - un peu - celle des informateurs et des intrigants.
La plupart des tavernes proposent quelques chambres à louer. Les meilleurs lits de la ville se trouvent aux **Trois cloches** et chez son concurrent direct des **Six épées**. Ces deux auberges se livrent une lutte sans merci et entraînent la communauté des hébergeurs dans une guerre de corporation dont **l'Aile blanche**, un monastère d'accueil tenu par l'Ekklésia, espère tirer profit. Quel intérêt les prêtres du Griffon ont-ils à souffler sur le brasier qui consume cette maison mercantile ?

Le Vieux gréement est une curiosité locale. Échoué dans une anse de l'Alderen, ce navire de transport fluvial propose désormais des dortoirs et des chambres à tous ceux qui en font la demande, pour une somme modique. L'endroit est toujours bondé et il ne reste souvent de places que dans les plus riches chambres ou sur le pont, à la belle étoile. Des bagarres y éclatent régulièrement mais les videurs, tous journaliers ou anciens marins charpentés, sont intransigeants avec les fauteurs de trouble.



Ouïe fine à l'Affinoir

Farios, un jeune tisserand chargé d'espionner les conversations, s'est récemment trompé de salle et a surpris une discussion qu'il n'était pas censé entendre. On y parlait à voix basse d'une réunion dans les catacombes et d'une communion de la chair. Un enfant aspik trouvé à bord d'un navire y servirait comme "offrande à la nuit".
Farios n'en a encore parlé à personne mais il songe à aller voir un prêtre de l'Ekklésia pour lui confier ce qu'il a entendu.

Troubles au Vieux gréement

Depuis quelques temps, les dortoirs aménagés dans ce navire échoué sont devenus bien plus calmes et certains évitent le lieu. En effet, on a retrouvé le corps de plusieurs clients sur la berge en aval du Vieux gréement, horriblement mutilés.
Un des employés, un solide journalier dénommé Kalios, est un Anathème qui s'ignore. Son appétit grandissant et son sadisme le poussent à corriger un peu trop vigoureusement les fauteurs de trouble.

Acheter et vendre

À Aldarenche, cité des mercantils, les boutiques sont reines. Certaines ont pignon sur rue et les gens de goût s'y donnent rendez-vous. D'autres sont éphémères, étalages mobiles encombrant les ruelles ou camelots hurlant les mérites de leurs produits. Les plus célèbres vendeurs se produisent parfois sur invitation dans les atriums des villas et les maisons mercantiles s'arrachent leurs services.

La maison de la Griffe est la référence en matière de nouvelles tendances vestimentaires. Elle jouit d'une réputation sans égale et s'approprie les plus talentueux couturiers. Elle a aussi su s'attirer la bienveillance de toute sa corporation, qui semble aveugle aux conflits d'intérêt et aux règlements de compte qui la secouent. Tehl'Den, démiurge impérial, pratiquant de la Glyphe et propriétaire de la maison de la Griffe, n'y est sans doute pas pour rien.

Au-delà des remparts, dans les Lézardes, une vieille enseigne de bois sera votre seul indice pour trouver **Fragrances**, la boutique de Shrahya. Le sourire édenté de la vieille Basilik vous y accueillera et trouvera pour vous le parfum idéal. Elle a aussi l'art de deviner les intentions cachées et peut parfois, lorsqu'elle l'estime nécessaire, fournir les drogues et les poisons les plus efficaces de la région. Shrahya aime troquer et n'hésite pas à offrir ses services en échange de plantes rares ou d'autres ingrédients prisés.

L'une des adresses les plus saugrenues est sans doute celle des **Malles profondes**. Au fond d'une impasse miteuse au pied de la ville haute, une simple porte ouverte donne au milieu d'un amoncellement de malles poussiéreuses. Dans chacune, toutes sortes d'objets hétéroclites remontés par les filets des pêcheurs des profondeurs abyssales - des profondeurs qui changent parfois à jamais ce qu'elles touchent. Pharos, à force de vendre ces objets de récupération, a lui-même changé et sert désormais la Mère primordiale.

Enfin, pour ceux que la pierre intéresse, **l'atelier de l'Aurore** est un atelier de taille de pierre situé en bordure des Clameurs. Il appartient à Kit'Eotl, frère d'Aeotl - le contremaître des monuments impériaux (voir Les colosses s'érodent). Cet atelier s'est fait un nom en se spécialisant dans un marbre aux veines rouges de toute beauté. Les reflets uniques de ce matériau se travaillent seulement au point du jour, au grand désarroi des voisins réveillés à l'aube par les premiers coups de burin.

Prier, apprendre et servir

Dans l'empire de Grif', le culte et l'éducation sont intimement liés et, comme ailleurs sur les terres impériales, les jeunes générations sont instruites lors des messes, dans les forteresses monastiques du Griffon et dans les commanderies du Lion blanc. Moines et Chevaliers y donnent des leçons que les parents et les précepteurs se doivent de faire travailler à la maison. Certains offices s'apparentent en outre à des sortes d'examens au cours desquels les étudiants doivent prouver leur connaissance du Griffon et leur capacité à le servir.



Le collège serpentaire

Pour avoir recruté des professeurs aspiks, ce collège a été interdit d'élèves. Mais, refusant de céder à la menace, le collège a décidé de continuer ses activités de recherche faute de pouvoir enseigner. Il continue pour cela de recevoir le soutien financier de sa maison mercantile.
Ses portes sont solidement gardées par des sentinelles de l'ordre du Lion blanc et seuls les professeurs peuvent y entrer. Entre ses murs et sous la protection de l'empire, nul ne sait ce que font les enseignants privés d'élèves. Là, sous des traits aspiks, ce sont des serviteurs de la Manticore venus des jungles du Septant qui conspirent, cherchant à infiltrer les autres lieux d'enseignement pour étendre leur culte.

Mais Aldarenche est cosmopolite et sous domination mercantile, il s'y est donc développé, en dehors des monastères et des commanderies, une maison des collèges. Elle gère des établissements privés d'éducation "laïque" dans lesquels on peut ressentir l'influence d'autres féals que le Griffon. Les expatriés sont très demandeurs de tels services, louant les clercs de ces collèges ou réservant des places au sein de leurs classes. Que ne paierait pas un noble caladrien pour que son fils né à Aldarenche soit instruit par un Hospitalier ? La maison mercantile des collèges l'a bien compris…

Merveilles d'Aldarenche

Par les produits qu'on y trouve, les gens qu'on y croise et la propension qu'y a l'Empire à tout vouloir contrôler, Aldarenche est un petit M'Onde. Ses quartiers et ses monuments sont à l'image de cela : bigarrés, surprenants et empruntant à tous les royaumes pour les premiers ; intimidants, majestueux et envahissants pour les seconds.

Sul'Din, guide et passeur

Aldarenche, cité du Griffon Alderus

En dépit de son cosmopolitisme, Aldarenche est avant tout grifféenne. Chaque carrefour, chaque place recèle son colosse de marbre, son obélisque sculpté ou son temple du Griffon.
Au fil des siècles, les empereurs successifs ont voulu marquer de leur empreinte le paysage urbain, mais la cité est aussi façonnée par l'ego des grandes familles patriciennes, l'ambition des riches mercantils, les contraintes liées à la surpopulation et la véhémence des Ekklesiarques – qui entendent bien préserver le caractère sacré du lieu. Et puis il y a le port qui ouvre la cité sur les influences extérieures…

Comme toutes les cités grifféennes, Aldarenche a des arènes. Des dizaines d'arènes. Simples carmines de quartier ou gigantesques stades, les Grifféens s'y pressent pour assister aux courses de chars, aux combats de lions ou aux duels opposant les écuries de gladiateurs.

Symbole du pouvoir central, le Palais impérial est à la fois majestueux et inaccessible. Ses hautes tours étincelantes et ses toits dorés sont visibles à des lieues à la ronde. Il est une véritable ville dans la ville, ses artisans et serviteurs occupant souvent une charge héréditaire. On y accède par deux grandes portes, une place de l'Atrium des Chevaliers et l'autre rue Dignitaire. Là, il vous faudra motiver votre venue ou laisser une missive auprès de l'un des conseillers de service, sans jamais pouvoir vous avancer sur l'immense terrasse principale, domaine des féals impériaux.

Le lieu le plus sacré d'Aldarenche est le Mausolée aux Griffons dans lequel sont inhumés les héros et les féals morts pour l'Empire. Des flambeaux y veillent en permanence et les pèlerins peuvent y déposer leurs offrandes aux pieds du Sphinx – le colosse de marbre blanc qui garde les défunts. Des trésors s'amoncellent ainsi autour de la statue sainte depuis des siècles et une légende

Syreldor, symbole controversé

Le colosse de l'Empereur Syreldor trône fièrement sur une place de la ville haute, le bras levé et triomphant. L'œuvre renvoie au glorieux passé patricien de l'Empire et n'est guère appréciée par les mercantils, à tel point que certains tentent de la dégrader. La milice patricienne a donc reçu ordre de veiller jour et nuit sur Syreldor et de maintenir les mercantils à bonne distance. Mais les incidents sont rares, d'où l'expression "être aux pieds de la statue" - s'ennuyer fermement.

Le roi de l'arène

Le champion actuel des arènes, Hectius le Cruel, est connu pour manger la langue de ses adversaires après chaque victoire. Sa fureur et son talent pour les armes ravissent le public, qui l'adule. Mais Hectius est devenu incontrôlable. Le seul à avoir encore un ascendant sur lui est Aeotl, contremaître des monuments impériaux et propriétaire de l'écurie d'Hectius. Aeotl parvient à maîtriser la rage de son champion en lui sacrifiant des esclaves de plaisir - dont il fait ensuite disparaître les corps en les jetant aux lions.

prétend que, le jour où le Sphinx montrera ses griffes, l'Empire s'effondrera. Cela n'a pas empêché la Haute-Prêtresse Héloa de discrètement autoriser la réquisition des "biens du Sphinx " par l'Ekklesia.

Les Clameurs chimériennes

De vieilles demeures de pierre grise construites selon le modèle gémellaire des Chimères, des rues étroites et agitées, des troupeaux de chèvres arpentant le pavé et des forges dont le vacarme et les fumées emplissent l'air. Telles sont les Clameurs, l'un des quartiers les plus décriés de la ville. On s'en méfie, on nie le fréquenter et pourtant, le soir venu, nombreux sont ceux qui s'y rendent pour commercer, boire ou combattre illégalement contre un peu d'argent.

Sur la place principale délimitée par des pierres dressées, une immense forge de plein air borde une sotch chimérienne – sorte de mare où hommes et bêtes s'abreuvent et se baignent, et où les forgerons trempent l'acier. Chacun peut venir y apprendre l'art du métal auprès de Bors, un mimétique cornu.

Le Bon Vieux Rousk domine les Clameurs de ses tours jumelles aux allures de bastion délabré. C'est là que siègent Maarok et sa sœur Fara, dirigeants de la communauté chimérienne d'Aldarenche.

Les Lézardes basiliques

Aux confins de la ville et de ses faubourgs, de hautes maisons de bois vermoulu aux soubassements de roche brute sont recouvertes de plantes grimpantes et de mousses. Leurs étages sont parfois reliés entre eux par des passerelles de branchages qui s'élancent au-dessus de rues herbues et de jardins sauvages. L'endroit est envahi par une odeur mêlant humus, senteurs végétales et effluves des ateliers d'herboristes.

Telles sont les Lézardes. Enfin, ce qu'elles en laissent voir. Car c'est sous terre, dans les anciennes galeries de carrières d'argile, au milieu des étais et des racines que vit une partie de la communauté basilique d'Aldarenche autour de Belladonna, Hellébore fille d'une Basilik et du Grand Commandeur de l'Ordre du Lion blanc.
Belladonna dirige les Lézardes. Elle sait que quelque chose souille Aldarenche et provoque les accès de folie de ses Griffons (voir Les Chroniques des Féals, p.115). Elle a compris que cela avait un rapport avec des réunions secrètes qui se tiennent dans les catacombes de la ville et aimerait en avertir

son père. Hélas, elle n'a plus de relation avec lui depuis très longtemps et pense qu'il vaut mieux ne pas l'approcher. Elle a donc préparé un fétiche à son intention, une poupée capable de tout lui révéler. Mais comment lui faire parvenir cet objet si particulier sans éveiller les soupçons de l'Ordre ?

Les Haras pégasins

Non loin du Parc du Vieil homme s'élèvent encore les écuries aériennes des Pégases. Éventrées par les sombres sentes de la dernière guerre, partiellement détruites, rasées ou réaménagées en logements, elles ont été finalement sauvées de la disparition par une alliance entre Pégasins et Licornéens – alliance qui a participé à l'union de Dame-Licorne et du Prince Corasiel (voir 995, An de la Dame, p.9).
Aujourd'hui, les Haras abritent donc des féals des deux royaumes et une communauté mixte qui s'échine à rendre aux lieux leur grandeur passée.

Dans les griffes du pouvoir

Aldarenche, cité de l'Empereur ? J'y ai un Palais impérial mais j'y suis prisonnier des conseils et des doléances. Sous prétexte d'avoir à se plaindre de moi, les marchands, les soldats et les ekklesiarques me volent chaque jour un peu de ce pouvoir et de cette ville qui devraient être miens.

Empereur Cal'Oren,
peu avant les Rafles d'Aldarenche

Trônant sur la plus haute des sept collines de la ville, le Palais impérial rappelle à tous qui gouverne, à qui Aldarenche et l'empire de Grif' doivent obéissance. Depuis cinquante ans, **l'Impératrice Léodhora** est l'héritière légitime du pouvoir des Griffons, d'Alderus et d'Imperius. On la dit sage et forte mais aussi mal entourée et trop tolérante envers les maisons mercantiles. Avec l'âge, ses apparitions publiques se sont faites rares et,

Le Parc du Vieil homme

Le vallon du Vieil homme est un parc presque aussi sacré que le Mausolée aux Griffons. Il s'agit d'un ancien bras de l'Alderen aujourd'hui à sec, un banc de terre rouge pulvérulente sur lequel pousse un unique arbre rappelant un colossal homme chenu. L'arbre est noueux, engoncé dans une écorce épaisse et ne produit que de rares feuilles, mais vit toujours. Nul herboriste n'en connaît de pareil.

En fait, cet arbre est une Manticore des Origines captive de la forme qu'elle adopta pour échapper aux Griffons. Depuis des siècles, elle dépérit, se dessèche et aujourd'hui, elle n'est presque plus qu'un arbre. Pourtant, dans les profondeurs de la terre, par les racines griffues qu'elle a étendues jusque dans les catacombes de la ville, quelqu'un a recommencé à la nourrir de sang…

Corto

Corto est un officier de premier ordre des cohortes impériales, un Anathème et un adepte des Mangeurs de chair (voir les Chroniques des Féals, p.120) à la tête d'une cabale qui pourrait bien prendre le pouvoir de l'armée pour la mettre au service de l'héritier, le prince Hellasandro. Récemment blessé lors d'une escarmouche avec une délégation pégasine essayant de forcer le passage au Mur des Trépassés (voir les Chroniques des Féals, p.152), Corto a été ramené à Aldarenche pour y être soigné.
On raconte qu'il a demandé – et obtenu – une entrevue privée avec l'Impératrice, au nom de son fils. Quelques cris ont résonné dans le Palais et les Lions blancs se sont inquiétés, mais l'entrevue s'est terminée courtoisement. Quelques jours plus tard, pourtant, Corto a été assigné à résidence. Sa villa est désormais solidement gardée et interdiction lui est faite d'en sortir.



même en se rendant au Palais, on ne peut plus que rencontrer ses conseillers. On la dit souffrante et, dans certains milieux, on prépare déjà sa succession.
Son héritier en ligne directe est **Hellassandro, le Prince impérial**. Le fils cadet de l'impératrice désire ardemment reprendre les rênes de son empire. Jeune et fougueux officier des cohortes impériales, il s'est illustré par des actions d'éclat contre la Charogne le long du Mur des Trépassés, rongeant son frein tout en se cherchant des alliés.

Melior, Grand Commandeur de l'Ordre du Lion Blanc

Il est des êtres que rien ne semble pouvoir atteindre ni anéantir. Melior fait partie de ceux-là. Son corps puissant marqué par le mimétisme félin impressionne toujours, en dépit de son grand âge.
Le Vieux lion était enfant quand son père est mort aux côtés de l'Empereur, consumé par le Phénix du traître Januel. D'une piété à toute épreuve, il a gravi les échelons de son ordre, mu par un sens de l'équité et un courage sans faille. Cela fait maintenant vingt ans qu'il dirige les Lions blancs et qu'il est fidèle à Léodhora, une Impératrice qu'il a su protéger des dangers de son propre empire. Melior est un fin stratège qui lutte contre les cabales et les courants de l'Ekklésia voulant transformer Grif' en une théocratie. Son seul regret est de ne plus pouvoir voir sa fille, car cela mettrait en danger à la fois son poste et la vie de sa seule descendante - qui accepterait qu'il soit le père de Belladonna ?

À Aldarenche, l'Ordre du Lion blanc est le symbole de l'autorité impériale centrale. Ses Chevaliers forment l'élite militaire, protègent et servent Léodhora. Ses recrues, ses sentinelles et ses soldats gardent les portes de la ville et des demeures patriciennes, traquent les criminels et retiennent les prisonniers.
L'Ordre a des pouvoirs et un prestige éminemment supérieurs à la maison mercantile des miliciens. Quand les Lions blancs s'avancent, si novices soient-ils, on s'écarte.

Héloa, Haute-Prêtresse du Griffon

Cette Grifféenne d'une soixantaine d'années au corps mutilé par les mimétismes est l'un des ekklesiarques les plus influents de l'empire. Animée par une piété sans nuances, elle considère que son devoir sacré est de s'élever au plus haut, comme le Griffon domine le M'Onde depuis les cieux. Dévorée par l'ambition, portée par une intelligence et une fourberie rares, elle a su écarter ses concurrents et faire choir ses supérieurs pour se glisser jusqu'au sommet de l'Ekklesia. Malheureusement pour Héloa, certaines informations la compromettant sont parvenues aux oreilles d'Yrélios, le Capitaine des Egoutiers. Ce dernier pourrait la faire chanter ou, pire, en faire part à Melior. En effet, le Vieux lion et Héloa se détestent viscéralement, comme les deux frères ennemis de la légende d'Alderus. Ils sont les deux faces incompatibles d'une même entité, le Griffon. Et Héloa ne supporte pas d'être confrontée à son égal.

Yrélios, Capitaine des Egoutiers

Vétéran émérite des derniers conflits qu'a connus l'empire, Yrélios a conservé de cette époque une vilaine blessure qui l'a laissé boiteux. Pour services rendus à l'empire, il a été nommé à un poste prestigieux pour lequel il n'a pas besoin de monter à cheval – il n'en est plus capable – et passe toute sa journée derrière des bureaux. Il est devenu Capitaine des Egoutiers.
Les Egoutiers sont les percepteurs d'Aldarenche. Cette brigade financière collecte l'impôt auprès des maisons mercantiles et tient des comptoirs dans des tours-fortes s'élevant aux carrefours des avenues et reliées entre elles par des galeries d'égout qui servent au transport de fonds – d'où le nom d'Egoutiers.

Yrélios entretient d'excellents rapports avec Héloa. Il s'est toutefois laissé influencer par l'un des suivants de la Haute-Prêtresse, un certain Kel'Den, qui lui a divulgué des informations compromettantes à pro-

pos de sa maîtresse. Entraîné par ce Kel'Den dans des soirées très privées repoussant le plaisir de la chair toujours plus loin, Yrélios a progressivement perdu pied et a finalement rejoint presque involontairement une secte de Mangeurs de chair. Sous influence, le Capitaine des Egoutiers détourne désormais une petite partie des fonds sous sa responsabilité pour soutenir financièrement ses activités nocturnes. Kel'Den l'aide à camoufler les détournements en fabriquant de fausses preuves contre Héloa et les Lions blancs.
Melior, quant à lui, a senti que quelque chose clochait mais est sur une fausse piste, cherchant à incriminer les bastarots.

La Griffe noire

Une ombre rôde dans la ville haute. Elle joue avec les sentinelles impériales, vole de toit en toit et inquiète de plus en plus les conseillers de Léodhora. Depuis quelque temps, elle envoie des messages sybillins à l'Impératrice, gravés sur des tablettes de cire et toujours accompagnés d'une griffe noire. Depuis, on appelle cette ombre la Griffe noire.

La Griffe noire n'est rien de plus qu'un monte-en-l'air particulièrement doué. Et la petite-fille de Léodhora. Enfant cachée de la défunte soeur aînée d'Hellassandro, elle a été élevée hors du Palais et n'a pris conscience que récemment de sa noble ascendance. Cette fougueuse adolescente nommée Eilona, acrobate inconsciente et ivre de vengeance, a décidé de jouer avec sa famille, de lui faire payer son abandon et, peut-être, de se révéler en tant qu'héritière du pouvoir.
Pour l'instant, Eilona se contente de faire grandir la légende autour du personnage qu'elle s'est créé mais l'exercice n'est pas sans danger - elle a désormais l'Ordre du Lion blanc à ses trousses. Et puis elle a découvert quelques informations sur Corto qui pourraient écarter son oncle Hellassandro du trône - un futur empereur a-t-il vraiment le droit de se fourvoyer avec des Anathèmes mangeurs de chair ?

Veines de sang

Les personnages se retrouvent en possession d'un fétiche basilik. Comment l'ont-ils obtenu ?

- Ils sont en relation avec les Lézardes et ont la confiance de Belladonna, qui voit en eux un moyen discret d'atteindre son père.
- Ils découvrent le messager de Belladonna, agonisant au fond d'une ruelle après une embuscade (organisée par les Mangeurs de chair ? Sans rapport avec l'affaire ?) et celui-ci les supplie de finir sa mission.
- Ils sont présents, pour une raison à définir, à la Commanderie de l'Ordre du Lion blanc lorsque le messager demande à voir Melior.

Ils savent ou comprennent que le fétiche a été fabriqué par une puissante Hellébore et qu'il doit être livré à Melior, Grand Commandeur de l'Ordre du Lion blanc. Ils peuvent enquêter pour découvrir qu'il vient de Belladonna (l'une des seules capables de confectionner un tel objet en ville), l'étudier pour découvrir le message qu'il cache, le livrer à Melior ou à une autre autorité grifféenne s'ils pensent que l'objet pourrait nuire au Vieux lion. Ou le faire disparaître.



Le fétiche contient le message suivant :

«Les racines d'Aldarenche pourrissent en veines de sang. Le Vieil homme renaît et la pierre se meurt. Les catacombes bruissent de rituels anciens que l'on croyait oubliés.»

Si d'autres hauts responsables que Melior apprennent l'existence de ce fétiche ou de son contenu, la rumeur se répand à propos d'un attentat raté contre le Grand Commandeur. Il s'agit d'un prétexte pour faire élargir la loi serpentaire aux Basiliks.
Mais Melior refuse d'envoyer ses Chevaliers faire une rafle dans les Lézardes, sans justification convaincante. Pourquoi ? Faiblesse de la part du Vieux lion ? C'est ce que prétend Héloa. La tension monte entre elle et Melior, et entre leurs ordres respectifs.
Les personnages, quant à eux, seront-ils accusés de complicité avec les Basiliks ? Seront-ils mis dans la confidence par Melior ? Seront-ils pris malgré eux dans les affaires opposant le Vieux lion et Héloa ? Et dans ce cas, Yrélios les approchera-t-il pour tirer avantage de la situation ? Pourront-ils démêler la vaste affaire de détournements de fonds qui sera mise à jour ?

Parallèlement à cela, les personnages peuvent rencontrer Farios, un jeune Grifféen qui porte un lourd secret. Cet employé de l'Affinoir a entendu une conversation à propos de réunions secrètes dans les catacombes, de rituels et peut-être de sacrifices humains. Hanté par ce qu'il a appris et ne sachant à qui se vouer, il s'est confié à l'ekklésiarque du temple voisin. Et si ce prêtre, Kal'Sym :

- était lui-même un Mangeur de chair ?
- travaillait au trésor et s'était aperçu d'irrégularités dans les sommes versées par les Egoutiers, sommes transportées précisément au travers des catacombes que cite Farios ?
- mourait assassiné, peu de temps après avoir reçu la confession du jeune homme ?

Et si les personnages souffraient tout simplement de l'influence mystique que les pierres veinées de rouge exercent sur leur environnement ? S'intéresseront-ils à leur origine, à la façon dont elles sont utilisées en ville ?

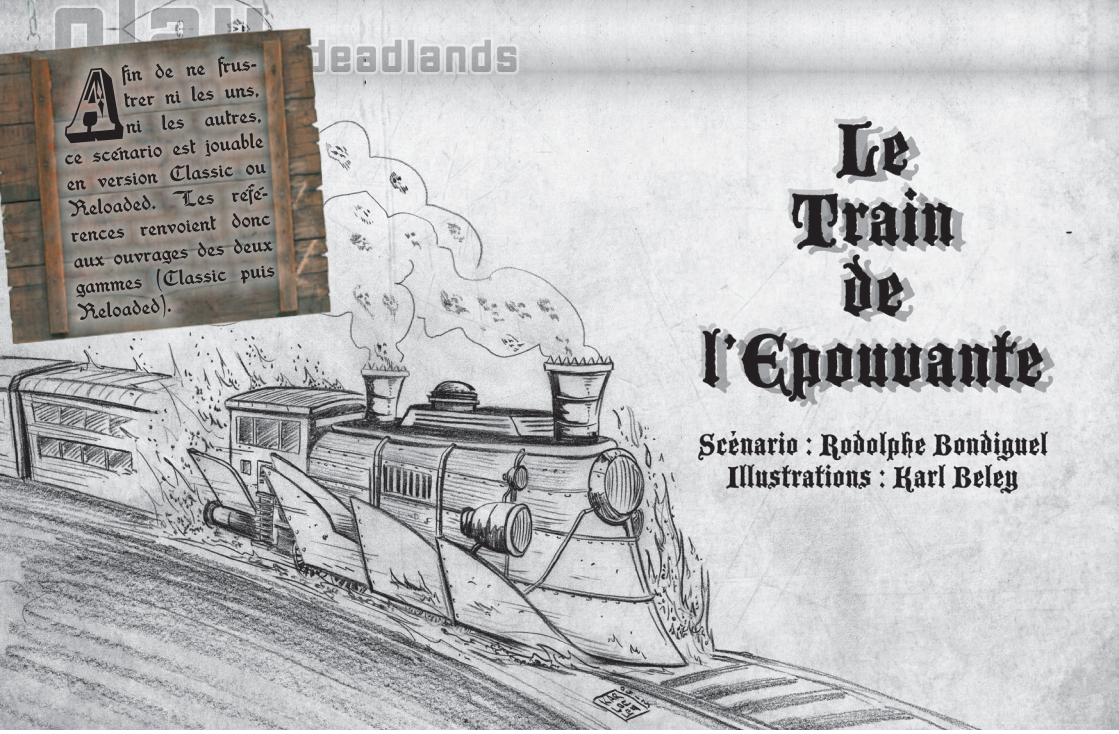
Les personnages peuvent se retrouver à enquêter sur des réunions secrètes dans les profondeurs de la ville, sur des groupuscules criminels qui hantent les rues, détournent de l'argent, enlèvent des gens et les sacrifient, ou sur une vaste affaire de détournement de fonds impliquant des hauts responsables, des contremaîtres des monuments historiques et un marbre dégageant une étrange aura.

En apprenant que l'argent détourné serait – entre autres – utilisé pour l'achat du marbre aux veines rouges si prisé par les restaurateurs de monuments et dont l'atelier de l'Aurore a quasiment l'exclusivité, il est possible de remonter jusqu'aux frères maudits, Aeotl et Kit'Eotl. Jusqu'aux professeurs corrompus du collège serpentaire. Jusqu'à Corto. L'inculpation de ce dernier pourrait ébranler la lignée impériale et servir la Griffe noire. Une alliée potentielle pour les personnages ?

Le réveil de la Manticore du Parc du Vieil homme pourra-t-il être empêché, et la puissante communauté des Mangeurs de chair vaincue ?

Intimidés par l'ampleur de la corruption qui menace Aldarenche et les Griffons, les personnages se laisseront—t-ils convaincre, pour lutter contre les sectateurs de la Manticore, de faire alliance avec l'armée de mendiants de Père Misère (voir ***Livre de base*** p.212) ?

Remonteront-ils enfin jusqu'aux sources de l'Alderen, là où l'on extrait le marbre aux veines rouges, un marbre maudit capable de répandre l'influence des Manticores comme au travers d'un réseau ?



Le Train de l'Epouvante

Scénario : Rodolphe Bondiguel
Illustrations : Karl Beley

THE STORY SO FAR

Le diable, Satan ou Lucifer, appelez-le comme vous voulez, n'existe pas dans l'univers de ***Deadlands***, bien chargé, par ailleurs, en truculentes monstruosités. Pourtant, il pourrait être un très vilain manitou, caché depuis des millénaires dans les Terres de Chasse et prenant forme humaine à l'occasion, afin de se repaître des péchés des ouailles de son ancien patron… Délicieusement incarné dans le corps d'un avocat new-yorkais en goguette dans le Weird, il s'apprête à monter dans un train. Mais ne seraient-ce pas les personnages de votre gang qui sont également sur le quai de la gare de Denver ? Hasard réjouissant, n'est-ce pas ?

Ce scénario, qui vous demandera beaucoup d'improvisation et des qualités d'interprétation, est un clin d'œil à trois œuvres mettant en scène notre héros du jour : les deux films *Le baazar de l'épouvante* et *L'associé du diable*, ainsi que la BD *Lincoln*. D'autres références se sont glissées également dans ces lignes. Saurez-vous les retrouver ?

THE SET UP

Dans les semaines à venir, se tiendra à Chicago, ou ailleurs selon vos besoins, une importante conférence portant sur la position que comptent prendre les États de l'Union au sujet des Territoires Contestés. Certains États souhaitent en effet que les quatre États de ces territoires soient incorporés à l'Union. Par conséquent, des hommes politiques du Colorado, mais aussi des États voisins ont été invités. Ils pourraient avoir besoin de gardes du corps ou d'une suite diplomatique. À moins qu'un autre passager de notre train ressente le besoin d'être accompagné. Faites votre choix parmi la liste de frapadingues proposée un peu plus loin. De toutes les façons, ça va saigner et conjurer… Bon voyage ! Dernière chose, il fait vraiment chaud et lourd en ce moment !

par Rodolphe Bondiguel
illustrations de Karl Beley

CHAPTER ONE

Les passagers du train Denver-Chicago

Le train vers Chicago, qui sera décrit plus bas, n'est pas comble. En plus des personnages, seuls dix passagers sont présents. Tous ont un secret ou des travers à cacher, et notre avocat diabolique va se délecter à les utiliser afin de mettre un gigantesque bazar. Voici les malheureuses victimes qu'il vous faudra interpréter au mieux :

George Millford

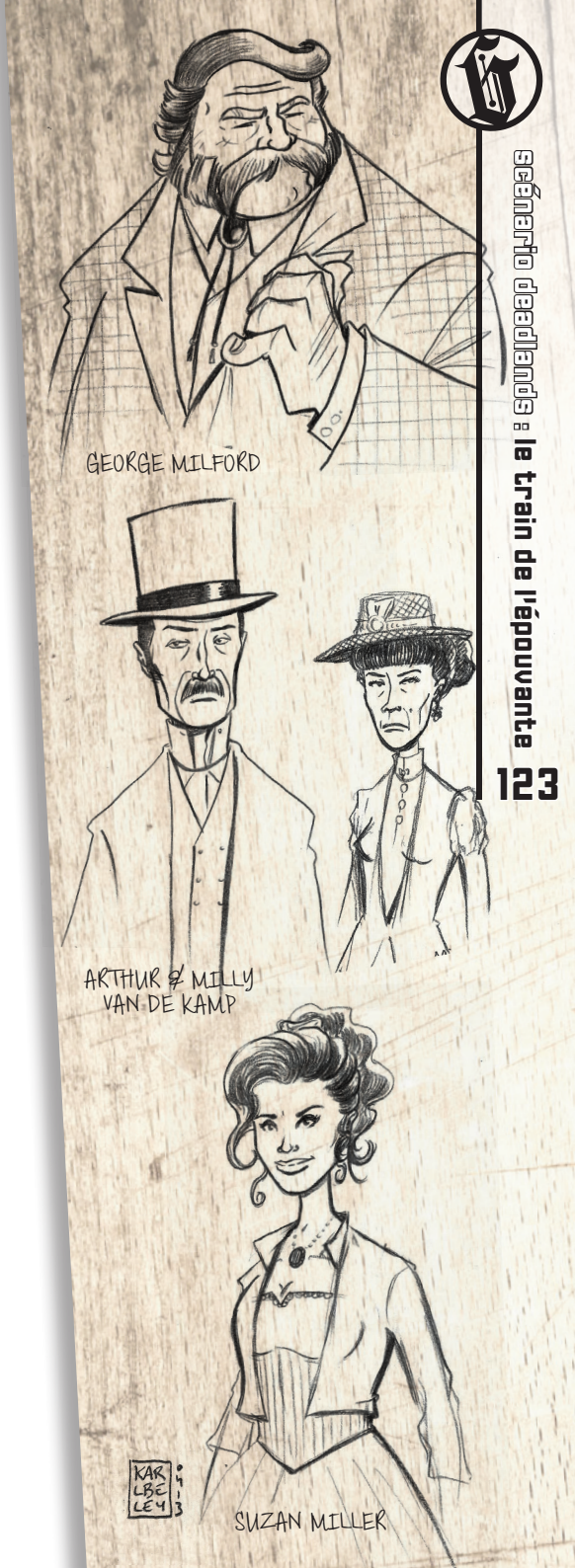
Homme politique et propriétaire de nombreux immeubles de Denver, Millford est un homme d'une cinquantaine d'années. Il est favorable au rattachement des Territoires Contestés à l'Union. Selon lui, cela ne peut être que favorable au commerce. Ambitieux, il sera sans cesse à la recherche d'associés pour monter toutes sortes d'affaires.

Arthur et Milly Van de Kamp

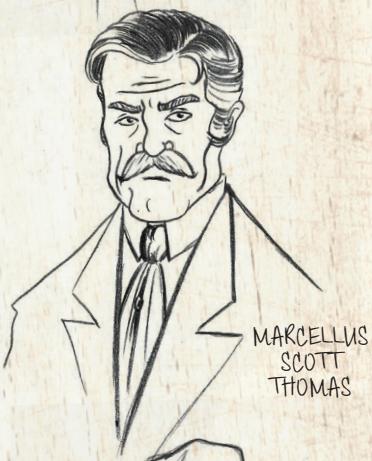
Arthur, la soixantaine, est le rival de Millford. Lui et sa coterie de riches hommes d'affaires penchent pour que le rattachement ne se fasse pas. Ils préfèrent en effet traiter avec les Sudistes. Accointances intellectuelles obligent. Arthur est un abominable esclavagiste assis sur un tas d'or qu'il tient de plantations vendues il y a quelques années. Sa femme est une affreuse bonne femme qui a tous les défauts.

Suzan Miller

Journaliste au *Tombstone Epitaph* de Denver, elle suit la Conférence. Elle prépare donc un article. La présence dans le train des deux magnats de Denver la comble au plus haut point. Sa curiosité est excessive. Elle est également très belle et prête à beaucoup pour un scoop.









Tony Walcott

Pinkerton qui enquête sur Suzan Miller. Cette dernière est en effet en possession de photos et de documents très gênants pour de nombreuses personnes influentes de Denver fréquentant un même saloon, le Century Club. L'agent voudrait bien savoir ce qui se passe dans ce club. Sa couverture est celle d'un banquier de la Smith & Tray Bank de Denver. Sa visite à Chicago est professionnelle. Il fera tout pour garder son secret.

Duncan Fink

Joueur de poker professionnel. Il vient de remporter un tournoi à Denver et se rend à Chicago pour jouer. Cela est vrai, mais cet homme, sympathique au demeurant, est aussi un huckster qui s'intéresse de près à la magie noire. Il a prévu d'acheter un grimoire très ancien à un autre passager durant le voyage. Les gains de ses précédents tournois vont lui être bien utiles.

Marcellus Scott Thomas

Marchand d'armes vraiment très antipathique, c'est, en fait, un trafiquant de reliques. Il est là pour vendre à Fink un ouvrage très ancien de magie noire qu'il vient d'acquérir à Denver. L'ouvrage contient, entre autres horreurs, des rituels permettant d'invoquer des abominations très puissantes.

Philip Dunham

Marshall de l'Union qui voyage avec un assassin en série depuis Virginia City. Ce dernier est dans sa cabine et n'en sortira jamais. Dunham est peu causant et toujours préoccupé par quelque chose. En réalité, les délires abominables de son prisonnier commencent à lui brouiller l'esprit. Cela le dégoûte mais il se sent devenir violent. Il ne faudrait pas grand-chose pour qu'il bascule dans une folie meurtrière.

Marcel Lamare

Pied-tendre au fort accent français, qui rentre à la Nouvelle-Orléans, via Chicago, après avoir rencontré Pennington Smythe, le dirigeant de la Société des Explorateurs. Il aime parler de lui et cela le rend barbant. Quand on l'écoute, il a tendance à beaucoup exagérer. Il se s'attribuera, auprès de certains passagers du train, des capacités de prêtre vaudou. Ce n'est pas vrai, mais le mystère qui l'entourera sera vraiment troublant. Et puis, avec un coup de pouce, il deviendra peut-être un vrai sorcier. Un pacte avec le Diable est toujours possible. Jouez sur l'ambiguïté et le mystère.

Luke Hypher

Avez-vous vu Al Pacino dans *L'associé du diable* ? Si ce n'est pas le cas, allez vite le louer. Bel homme d'une grosse quarantaine d'années, Maître Hypher, comme il se présente, expliquera à qui veut l'entendre qu'il est ici pour s'imprégner de l'Ouest sauvage avant de retourner travailler. Courtois à vomir et charmeur à damner la plus frigide des bigotes, il fera tout pour que chacun des passagers succombe à ses pires envies… Même les personnages, qui ont sûrement des choses à cacher. Il est capable de tout ce qui vous sera nécessaire pour le scénario. Après tout, c'est le diable.

Est aussi présent, bien entendu, le personnel de la compagnie ferroviaire que vous pourrez utiliser à loisir en fonction de vos besoins.



CHAPTER TWO
Embarquement immediat

Quel que soit leur employeur, à choisir tout de même de préférence entre les deux hommes politiques ou la belle Suzan, les personnages sont convoqués le matin du départ. Sur le quai, le personnel de la compagnie ferroviaire s'affaire à charger les valises et les malles de chacun. Le bruit des machines et la fumée qui s'en échappe sont proprement étourdissants. Les personnages ne s'entendent en effet pas très bien lorsqu'ils se parlent et il faut parfois attendre qu'une locomotive ait terminé de hurler ses volutes de vapeur de roche fantôme pour pouvoir reprendre une conversation.

Profitez de cette première matinée pour décrire les différents protagonistes de l'aventure qui arrivent les uns après les autres. N'hésitez pas à bien poser les choses et jouez de la caricature. Cela permettra, par la suite, de rendre les événements du scénario plus forts. Les deux seuls PNJ qui viennent parler à nos héros sont leur patron et le très aimable Maître Hypher. Évitez de donner son nom complet trop tôt. Cela pourrait mettre la puce à l'oreille des personnages (et des joueurs). Ce dernier vient les voir, après avoir fait le tour des différents passagers, et se présente. Jouez-le de la façon la plus malicieuse qui soit ! Il sera temps, plus tard, de l'incarner de façon, comment dire, diabolique…

Si les personnages ont été engagés par l'un des hommes politiques, ils seront ses gardes du corps, ou sa suite diplomatique, si certains personnages peuvent jouer ce rôle (homme de science ou de foi, jolie « meneuse de revue », etc.). Il leur sera aussi peut-être demandé de mettre leur nez à droite ou à gauche en fonction des événements. En revanche, s'ils sont embauchés par la journaliste, il leur faudra souvent, contre d'éventuelles rallonges en nature ou en argent, fouiner pour leur patronne. Si vous décidez d'introduire cette aventure autrement, faites confiance à votre gang pour aller se mettre tout seul dans la panade. Et il va y avoir de la panade sur la planche…

Le voyage se fera en deux étapes. Il débutera en effet sur la Denver Pacific qui possède la gare de Denver puis continuera sur une splendide machine de la Wasatch Railroad (The Quick & the Dead p.44 / LdB p. 250). La compagnie du Docteur Hellstromme est en effet connue pour être à la pointe. Si ce changement de train est effectué, c'est que la Denver Pacific a décidé de ne plus louer ses lignes à sa compagnie concurrente. De plus amples informations sont disponibles dans les ouvrages de la gamme sus-cités. Pour des raisons pratiques, les trains auront le même plan, à savoir une locomotive, un wagon contenant le charbon et la roche fantôme nécessaire au voyage, le wagon de fret pour les affaires encombrantes des passagers, le wagon du personnel comportant aussi les cuisines et la buanderie, deux wagons de passagers de huit cabines chacun, le wagon restaurant et le wagon bar avec ses canapés, son billard et sa bibliothèque. Bref, le grand luxe !

CHAPTER THREE
Les événements

Le voyage de Denver à Chicago, qui peut également relier selon vos besoins deux autres villes, dure environ trois jours. Le scénario commence donc en gare de Denver Pacific en milieu de matinée (voir la partie précédente) et se conclut en gare de la Wasatch Railroad trois jours plus tard, suite à une nuit d'enfer durant laquelle tous les événements du trajet vont atteindre leur paroxysme.

Dans les lignes à venir, les grands événements du trajet vont vous être présentés. Cependant, n'hésitez pas à en ajouter en fonction des historiques de votre groupe de personnages ou des événements se déroulant à votre table :

Jour 1, matinée

Les heures qui suivent l'embarquement sont celles de la découverte du train et de quelques passagers qui se présenteront aux personnages. Quel que soit leur patron, il faudra faire le tour du propriétaire et repérer certains dangers ou curiosités. Présentez donc le train et commencez à placer certaines étrangetés sur les passagers. Il y a en effet deux hommes politiques de bords différents, une fouille-merde, un marchand d'armes très antipathique et raciste sur les bords, un tueur en série dans une cabine, un pied tendre intrigant et cet avocat particulièrement charmeur au regard assurément malin (au propre comme au figuré d'ailleurs). Toutes les interrogations des personnages devraient se prolonger lors du repas à venir.

Jour 1, dans l'après-midi

L'après-midi permet la poursuite de la découverte des PNJ. Elle peut se faire autour d'un bon cigare ou lors d'une partie de poker. Certains, comme Dunham, se retirent dans leur cabine, tandis que d'autres commencent à se révéler. Ainsi Suzan Miller fait un rentre-dedans pas croyable à Millford avant qu'ils ne disparaissent tous les deux. Lamare ne s'arrête pas de parler de lui et, au détour de quelques phrases, évoque de façon masquée (au sens figuré) ses talents de prêtre vaudou, avant de se rétracter. Lors de la partie de poker, la pingrerie de Miss Van de Kamp se fait jour.

Et au milieu de tout cela, notre ami le diable commence à attiser les sombres penchants des uns et des autres. Un de vos PJ a un problème avec le whisky, ne doutez pas que le bel avocat viendra lui proposer un verre ou deux. Lamare veut parler de lui, il le poussera à le faire, non sans un sourire malicieux mimant l'ennui, aux autres convives. On dirait que tout l'amuse, ce bon diable. En fin d'après-midi, alors que la belle Suzan revient, visiblement satisfaite, Scott Thomas et Fink s'éclipsent ensemble. Ils passent dans la chambre de l'un ou l'autre effectuer la transaction. Si les personnages les suivent, ils verront l'acquéreur du livre de magie noire ressortir et se diriger vers sa chambre.

Et puis vient le repas du soir. C'est le moment de découvrir d'autres PNJ et d'en apprendre davantage sur les vices des uns et des autres. Notez juste que le prisonnier de Dunham hurle à la mort les pires insanités et a visiblement envie de manger le cœur d'une fillette.

Jour 1, soirée et nuit

La soirée se déroule comme bon vous semble. Peu importe. En tous les cas, Hypher rend visite à Fink et, après une courte discussion, lui explique comment utiliser l'ouvrage dans lequel se trouve un puissant sortilège permettant d'invoquer un corbeau de la nuit (Critters p.33 / LdB p.272). D'un battement de cils, l'avocat multipliera la puissance de l'abomination, qui n'aura plus

AVEC QUI ALLONS-NOUS MANGER ?

Les scènes de repas vont être l'occasion, pour les personnages, d'en apprendre davantage sur les uns et les autres. Elles seront donc des moments intéressants. Dans le wagon restaurant, il y a deux tables de quatre, deux de six et une de huit personnes. Laissez vos joueurs se placer, puis complétez les tablées à l'aide d'un dé 10. En fonction du résultat, placez les convives. Sur un 3 par exemple, ce sera Suzan Miller, troisième sur la liste des personnages (voir la première partie) qui viendra s'asseoir. Sur un 9, ce sera Maître Hypher. Pas de chance…

besoin de plusieurs jours pour effectuer sa besogne : une nuit lui suffira. Oubliez donc les dés, on vous dit ! Ce sera beaucoup plus diabolique !

Ainsi, elle quittera la cabine du mage noire vers une autre qui est ouverte. L'oiseau se dirigera donc vers celle de l'homme politique qui n'est pas engagé par les personnages et le faire rêver qu'il brûle... Par la magie noire des Justiciers, on retrouvera le malheureux, le lendemain, calciné dans son lit. Après avoir fait promettre le silence à Fink, Hypher rendra visite à la chaude Suzan Miller. Dans la nuit, les personnages rêveront d'orgies, sexuelles sans nom. Comme tout le monde, d'ailleurs.

Jour 2, matinée

Le petit-déjeuner sera agité. Selon la victime du corbeau, les personnages seront réveillés par les cris de Milly Van de Kamp ou devront aller frapper à la porte de la cabine de Millford. En tous les cas, l'enquête commencera. L'homme est entièrement brûlé comme si on l'avait mis dans un brasier avant de l'en retirer peu après. Cela est déjà étrange. Mais que dire des draps, qui sont intacts ? Quelqu'un aurait fait ça ailleurs avant de ramener le corps dans le lit. De toute façon, personne n'a rien vu, mais tout le monde va observer tout le monde de travers. Il n'y a bien que Hypher qui défendra les uns et les autres, expliquant parfois, avec un léger sourire, qu'il se fait peut-être l'avocat du diable.

Laissez la matinée passer jusqu'au repas. Nul doute que les personnages vont enquêter. Et s'ils ne trouvent rien sur le meurtre, ils commenceront à découvrir des choses étranges, comme une forte somme d'argent dans la chambre de Scott Thomas ou des photos compromettantes d'hommes riches avec des prostitués dans un club visiblement très huppé. Les photos, dans la chambre de Suzan Miller, sont accompagnées de notes sur des hommes puissants de Denver se rendant dans un club appelé le Century. Si vos joueurs ont d'autres idées, développez-les. Mais n'oubliez pas de toujours aller dans le sens de la paranoïa. Tout doit paraître étrange dans ce fichu train. D'autant que le diable continue de mettre le doigt partout où ça fait mal. Parlez-en à Suzan !

Dernière chose, le Corbeau se cache dans le wagon de fret et attend la nuit prochaine pour trouver une autre fenêtre ouverte. Il devra cependant se faire discret pour effectuer le transfert du train de la Denver Pacific vers celui de la Wasatch Railroad. En effet, en milieu de matinée, le premier train s'arrête dans une petite gare puis tout le monde doit se rendre dans le nouveau moyen de locomotion beaucoup plus luxueux. Et c'est reparti !

Jour 2, après-midi

Le repas du midi s'est passé très vite. Seul Lamare la ramène encore. L'après-midi devrait aller de même, enquête oblige. Rien à signaler donc sauf que la tension monte et que des premiers heurts auront lieu entre certains PNJ, entre PNJ et PJ, ou même entre les PJ. L'œuvre du Diable commence à faire effet. C'est vrai qu'enquêter avec un camarade ivre mort n'est pas très agréable. Et que dire des délires monstrueux du passager psychotique de Dunham, ou des œillades très coquines de Miller à Hypher. Cette dernière n'a plus qu'une hâte : la nuit qu'elle vient de passer a été tellement incroyable qu'elle attend impatiemment celle qui s'annonce.

Jour 2, soirée et nuit

À partir de maintenant, il devient très difficile de prévoir ce que feront les joueurs. Toujours est-il que cette nuit, le Corbeau refera son apparition et frappera la cible de votre choix. Désormais, cela peut être n'importe qui. Si les personnages patrouillent, il trouvera, malgré tout, le moyen d'attaquer un passager passant par l'extérieur et pénétrant dans une cabine ouverte. Rappelez-vous qu'il fait particulièrement chaud dans le train. Tellement chaud que Suzan Miller

ET SI LES PERSONNAGES VOULAIENT SAUTER EN ROUTE...

... il faudrait les retenir. En effet, si vous souhaitez que votre scénario aille jusqu'au bout, vous devez les maintenir dans cet enfer. Pour cela, vous avez un allié de taille. Qui de mieux que le Diable et ses puissant pouvoirs magiques pour créer moult illusions ? Ainsi, chaque fois que l'un des membres voudra sauter, il se retrouvera dans un décor peu probable, le train passant au-dessus d'un gouffre sans fond, par exemple. Encore un mystère à éclaircir donc ! Mais si jamais vos gringos voulaient faire constater cet état de fait aux autres personnages, le décor serait alors tout à fait normal... C'est ici la seule possibilité de fuir, risquant au passage une grosse chute et fuyant devant un danger inexplicable. Mais quel groupe de joueurs digne de ce nom ferait ça ?

ne survivra pas à la nuit que Luke Hypher va lui faire passer. Encore une fois, les personnages, ainsi que les autres passagers du train, seront victimes de rêves étranges d'orgies monstrueuses, auxquelles certains d'entre eux peuvent participer.

Jour 3, matinée

Lors de la réunion du petit déjeuner, il manque deux personnes. La première est la victime du Corbeau. L'abomination lui a infligé un rêve dans lequel elle a chuté d'une haute falaise, mourant lors de l'impact. Les personnages, ou d'autres PNJ, la retrouvent donc morte avec de multiples fractures sur tout le corps, mais particulièrement aux jambes. Il est également possible de se rendre compte que les ongles de sa main sont retournés sous son poids, comme si elle s'était retenue à quelque chose. Ce qui s'est passé dans son rêve. Le deuxième absent du jour est Suzan Miller que les personnages retrouvent morte dans sa cabine. Elle est nue et enroulée dans ses draps ensanglantés. Son corps est mutilé en de nombreux endroits, comme si elle avait été griffée par une créature de la taille d'un homme. L'impression du corps est très étrange, car le cadavre, pourtant en si mauvais état, a un visage béat. Les personnages comprendront peut-être que la jeune femme est morte de plaisir. Les cadavres découverts, laissez les personnages enquêter et la journée filer ainsi.

...CHAPTER FOUR...
Highway to Hell

Alors que Chicago n'est plus très loin, la dernière nuit doit être absolument effroyable. Durant toute la journée, notre ami le Diable a mis au point un bouquet final des plus exquis. Désormais, vos joueurs doivent avoir compris de qui il s'agit. Ses manières, sa façon de pousser à pécher et son nom ! Tout indique qu'il est Lui. Cependant, il n'y a pas l'ombre d'une preuve et à chaque fois une bonne explication de sa part pour nier l'imparable vérité.

Toujours est-il que Maître Hypher ou Luke, comme il préfère être désormais appelé, rencontrera les uns et les autres durant la journée, révélant les petits secrets de chacun. C'est donc une montagne de possibilités qui s'offre à vous. En voici quelques unes :

- ♣ Marcel Lamare évoque ,depuis le début, ses éventuelles facultés de prêtre vaudou. Bien que tout cela ne soit que de la poudre aux yeux, il n'en sera pas de même durant cette terrible nuit. Lui et le Diable ont en effet passé un Pacte dans la journée. Le dernier donne au premier la possibilité de réanimer des morts et d'en faire des zombies, mais il devra, en échange, les contrôler pour détruire les personnages.

Voila autant de zombies que de cadavres désormais dans la place. Les corps étant dans le wagon de fret, c'est là-bas que le courtois pied-tendre a pratiqué son rituel.

- ♣ Dans le même temps, le Diable, toujours lui, a détourné l'attention de Dunham, le marshall de l'Union, et a libéré le tueur en série. Ce dernier s'est emparé du premier objet tranchant qu'il a trouvé, un coupe-papier appartenant à Suzan Miller, la défunte journaliste, et s'attaquera, les yeux injectés de sang, à tout ce qui se présentera à lui. Cela fera basculer à son tour Dunham dans la folie et il sera nécessaire de le contrôler.
- ♣ Les photos de Suzan Miller se retrouveront dans la chambre d'un des personnages et Walcott sera mis au courant par un ami qui préfère rester anonyme mais qui lui veut du bien. Le Pinkerton s'intéressera donc de près, avec sa gatling, au dit personnage.

De plus, le Corbeau de la Nuit est toujours bien présent et tentera de s'attaquer à un autre passager. Cependant, il n'y a plus grand monde à dormir dans le train et seule la pauvre Milly van de Kamp y est parvenue. Malheur à elle, qui va se noyer dans son lit. Quelle ironie, pour une personne qui ne buvait jamais d'eau !

ANNEXES

Les caractéristiques des PNJ

Beaucoup de PNJ n'ont pas besoin de caractéristiques, car ils n'agiront vraiment jamais. Il s'agit de George Millford, Arthur et Milly Van de Kamp, Suzan Miller, Marcellus Scott Thomas et Marcel Lamare. S'ils en venaient aux mains avec les personnages, leur sort serait vite réglé. Si le scénario vous contraint à tester d'autres compétences, improvisez et privilégiez l'ambiance. Lancez quelques dés derrière l'écran et faites ce que vous avez à faire.

Pour les autres PNJ, consultez les références ci-dessous :

Tony Walcott : ***LdB*** p. 61 / ***LdB*** p. 319
Duncan Fink : ***LdB*** p. 58 / ***LdB*** p. 323
Philipp Dunham : ***Au nom de la Loi*** p. 64 / ***LdB*** p. 326 (Soldat Vétéran)
Luke Hypher : Le Diable peut faire tout ce qu'il désire. À tout seigneur, tout honneur…
Les zombies de Lamare : ***The Quick and the Dead*** p. 174 / ***LdB*** p. 318
Le psychopathe de la cabine : ***LdB*** p. 57 / ***LdB*** p. 322

Têtes et sac de nœuds



CERTIFIÉ 100% OFFICIEL APPROUVÉ PAR L'ÉDITEUR

SCÉNARIO POUR WASTBURG

Vos gardoches, en mission de guet et de maintien de l'ordre public pour le compte d'un bijoutier, se retrouveront pris dans un écheveau d'intérêts divergents où ils serviront de quenouille. Voire de boucs émissaires, s'ils ne se sortent pas le cul des ronces.

La vérité en salade

Puisqu'il est question de nœuds, en voici le sac. Le bijoutier Arhlaric donne l'apparence d'une pleine réussite, mais sa joaillerie croule sous les dettes. Il ne voit plus trop comment sortir la tête de l'eau et assurer un avenir à ses deux filles. Sa rombière ne lui semble d'aucun secours, ses créanciers ne le lâchent plus, ses rivaux ricanent en espérant sa chute. Et, comble de malheur, son passé pourrait bien le rattraper au plus mauvais moment. Il en est donc arrivé à envisager sa mort comme une délivrance personnelle, un pied-de-nez aux vautours qui le guettent, et une sortie honorable pour ses filles. Et, pour faire d'une pierre deux coups, il compte mettre en scène sa mort comme un assassinat après cambriolage, en espérant que cela jettera les soupçons sur ses créanciers ; pour s'assurer que la scène sera assez vraisemblable aux yeux de la Garde, il s'assure de la complicité de son fidèle valet, Lartzarus.

Alors qu'il peaufine les détails de son plan, une cliente lui commande le montage d'une magnifique parure d'émeraudes. Mais, là où Arhlaric voit une occasion rêvée de richesse, c'est une double entourloupe qui se prépare : d'une part, parce que cette affaire est un leurre que ses concurrents lui jettent dans les pattes ; d'autre part parce que sa fille aînée, prenant de vitesse tout ce petit monde, dérobera les pierres pour le compte du gigolo qui la tient sous sa coupe.

Vos gardoches ne devraient pas s'ennuyer : c'est un vrai sandwich à la merde, et chacun d'eux devra s'en croquer une bouchée.

J'ai essayé : on peut !

Jouer après le scénario du livre de base ne devrait pas vous poser de problèmes. Quel que soit le quartier auquel les personnages ont été affectés, il vous suffira d'y déplacer l'action, en espérant qu'ils n'ont pas merdé au point d'être mutés dans le quartier loritain. Pourtant, même en ce cas, il vous suffira de leur proposer une affectation temporaire dans un autre quartier, faute de personnel disponible parce qu'une grosse fête s'y déroule.

par Loris Gianadda & François-Xavier Cuende
illustrations de David «Davidalpha» Robert

Le gala des emplumés

Et maintenant, toujours sur les nœuds, en voilà les têtes.

Arhlaric (Mazilio, de son vrai nom)

joaillier calculateur

Arrivé à Wastburg il y a des années, Mazilio s'est servi de la tontine loritaine pour s'installer et ouvrir son commerce. Malgré ses grands talents de joaillier, seuls les Loritains fortunés s'intéressaient à sa production, ainsi que les quelques indélicats qui l'ont parfois cambriolé. Ayant compris la leçon, il a tiré le rideau en se barrant à la cloche de bois ; puis il a rouvert boutique dans le quartier du Pont, pourvu d'un nouveau nom (Arhlaric) et de l'accent correspondant, et se roulant dans les fards. Son pécule n'y suffisant pas, vu les prix du coin, il a emprunté aux usuriers locaux de quoi s'établir. Aujourd'hui, ses créations se vendent bien, mais son côté parvenu le pousse à vivre au-dessus de ses moyens, et il est pris à la gorge : ses dettes sont lourdes ; les Loritains qu'il a arnaqués n'ont pas perdu la mémoire ; la révélation de son passé lui barrerait la voie de l'élection à la tête de la guilde des orfèvres de Wastburg, qu'il guigne. Pis encore, les affaires tournent au ralenti : la mode est plus aux étoffes exotiques qu'aux pierres précieuses. Sale temps pour le joaillier qui craint de boire le bouillon, au sens figuré comme au sens propre, balancé au fond du fleuve avec des poids attachés aux arpions. À moins d'un miracle, il préfère encore choisir sa propre fin.

Traits : endetté jusqu'au cou ; parvenu, huileux et puant ; encore plus raciste envers les Loritains que le pire des bourgeois waelmiens

Cornelia

épouse acide

Comment Arhlaric s'est-il mis à la colle avec cette rombière waelmienne ? Mystère. Elle, en tout cas, avait bien compris ses intérêts pécuniaires à ce mariage foireux. Elle méprise son mari, dont elle a percé le secret des origines depuis longtemps, mais s'en accommode pour conserver son statut social. Se consolant à grands renforts de potins scabreux, de chère trop grasse et de pâtisseries trop sucrées, elle organise fréquemment des réceptions pompeuses qui contribuent à engloutir les revenus inégaux de son mari. Ce qui paraît lui importer peu.

Traits : grasse, aigrie et moche ; petite embourgeoisée locale ; ragots venimeux

Lartzarus

un type qui espérait une seconde chance

Même si sa jeunesse n'a pas baigné dans l'honnêteté – et quelques cicatrices habilement dissimulées sont là pour le rappeler – le valet est un type bien. Ce grand échalas maladroit accompagne le bijoutier depuis longtemps ; c'est d'ailleurs auprès de contacts noués derrière les barreaux que Lartzarus s'est entremis, afin qu'Arhlaric obtienne son second lot de prêts ; les mêmes dont il obtient parfois l'indulgence lorsque le joaillier est en retard dans ses remboursements.
Malgré tous ses efforts pour se fondre dans la haute, son accent des rues et quelques tournures émergent comme des récifs. Il a peu d'amour pour la Garde, et n'importe quel type un peu au jus comprendra vite que ce type a une façon de bouger qui sent le bastonneur des rues. Il pourrait être une terreur, s'il ne souhaitait pas tant se ranger et tirer un trait sur son passé ; ce boulot, c'est sa chance, et il ne veut pas la rater.

Traits : a grandi dans le quartier de la Purge ; dangereux avec un surin ; fidèle comme un labrador

Lerna

une rêveuse et une proie

Lerna a des doigts aussi agiles que sa carrure est massive. Elle a hérité le don de son père de réaliser des bijoux d'une finesse inégalée et pourrait bien le dépasser en talent et renommée. Mais elle rêve du valeureux héros

qui l'enlèvera sur son cheval blanc à cette petite vie rangée qui s'annonce. Naïve qu'elle est ! Sa seule qualité qui attire les garçons, c'est sa dot et l'héritage d'un commerce de luxe. Inutile de dire qu'un beau gardoche, au visage buriné, aux bras musclés, s'il sait jouer la carte de la galanterie sous une peau de gros dur, la ferait chavirer en un tournemain.

Traits : orfèvre de génie ; carrure de docker waelmien ; élevée aux contes à l'eau de rose

Rykel
une plante vénéneuse

À peine pubère, cette petite blonde a bien compris qu'elle ne pourrait jamais compter que sur elle : tout ira au mari de son aînée, et il ne lui reste qu'à se trouver un homme fortuné à qui se coller quand elle sera en âge. Tenant de sa mère, elle cueille et sème les potins dès qu'ils peuvent causer du tort, surtout à sa sœur. Rykel n'est cependant pas inconsciente : elle ne mettra en péril ni sa propre personne ni ses parents. Attention, elle pourrait bien ne faire qu'une bouchée des gardoches en glissant la rumeur qu'il faut dans l'oreille qu'il faut.

Traits : belle comme un cœur ; petite peste manipulatrice ; nid à ragots venimeux

Thodgraff (anciennement connu comme Ludgler)
un baratineur qui se prend pour un affranchi

Petite frappe officiant normalement dans le quartier de la Purge, il cherche désespérément à payer ses dettes. Son gabarit de demi-sel ne lui permet pas de se refaire dans les bas-fonds ; alors il embobine des donzelles qui l'entretiennent en attendant le mariage d'amûûr. L'illusion ne dure que jusqu'à ce que le père de la fille vire le coucou du nid à coups de pompe dans le tugudu, mais il est assez doué pour que cela n'arrive que bien trop tard. Il a mis le grappin sur Lerna, qui en est subjuguée ; et, si le valet Lartzarus a reniflé le sauret, le joaillier a fermé ses écoutilles à toute remarque sur ce sujet. Pas con, Thodgraff a déjà plusieurs fers au feu, pour la suite.

Traits : énormes dettes de vinasse et de jeu ; gaulé comme une crêpe loritaine ; utilise sa belle gueule pour exploiter des jeunes filles naïves

Et quelques autres encore…

Ajoutez à ce sac de nœuds une paire de créanciers véreux qui n'hésiteraient ni à vendre leurs mères ni à casser des rotules quand il s'agit de pognon, et une guilde des orfèvres qui goûte assez peu que le nouveau venu pique la clientèle et risque de prendre leur tête parce qu'il a bêtement plus de talent qu'eux.

Quant aux gardoches, ils ne devraient pas s'ennuyer dans le coin. Ne serait-ce que parce qu'il y en a forcément, parmi eux, qui en croquent soit auprès des usuriers, soit auprès de la pègre.

C'est mort et ça ne sait pas

Ça fait déjà deux semaines que vos gardoches se coltinent la ronde de nuit, et ça commence à être long. Bizutage de bleusaille ou punition de branleurs, ce sont eux qui, chaque fois, se coltinent de tourner dans les rues et de gueuler, en temps voulu, « *il est dix heures et tout va bien* ». Bien ? Tu parles. L'hiver a déjà bien avancé et la pluie glaciale s'infiltre sous leurs casaques, leur peau et jusqu'à l'intérieur de leurs os.

Enfin, un petit matin que la patrouille se termine et qu'ils peuvent espérer un verre de vin chaud au poste de garde, une silhouette sort par une fenêtre d'une bijouterie et se précipite dans la nuit. Dans la maison, la lumière s'allume, un cri de femme retentit : « *au-voLEUR !* ». Malgré le froid et la fatigue, les PJ

Entre la vie et la morgue

Si les PJ sont dans leur quartier habituel, ils ont été affectés à cette mission de routine par manque de bol, ou bien par revanche d'un sergent dépité. S'ils ne sont pas du coin, ils ont atterri ici parce que le quartier manque d'effectifs, et les gardoches locaux sont bien contents de leur refiler le sale boulot.
Faites procéder à quelques jets pendant leur ronde : dès qu'il y a du « Et… » ou du « Mais… », lancez vos gardes sur ces petites accroches ; elles ne doivent pas durer trop longtemps, et sont destinée à rendre le quartier vivant. Par exemple :

- *il faut séparer des poivrots qui se battent devant une auberge. Une histoire de dettes de jeu. Si les PJ ne règlent pas le problème de suite, ils auront, plus tard, un meurtre sur les bras ;*
- *des enfants s'amusent à donner des coups de pieds à un miséreux crevant de froid. Si les PJ donnent une leçon aux gamins, ils éviteront peut-être que naisse une nouvelle bande de jeunes criminels ;*
- *deux malandrins proposent à un bourgeois de le délester de sa bourse. Si les gardes s'interposent calmement, la bande à laquelle les agresseurs appartiennent proposera aux nouveaux des pots de vin ; une intervention plus violente appellera des représailles ;*
- *un vidage de pot de chambre par la fenêtre à esquiver prestement sinon le gain du trait « odeur répugnante » jusqu'au lendemain*

Descendez-le à la prochaine

Ochs n'a pas encore atteint la vingtaine, et le visage déjà bien amoché par les coups de son père alcoolique. Il joue les monte-en-l'air pour payer la gnôle du daron, et en met de côté pour s'enfuir, un jour. Le butin de son vol chez Arhlaric est maigre, quelques bijoux pour une trentaine de gelders. Il croyait se faire un casse tranquille ; raté !, le valet du bijoutier travaillait tard. Il a tout de même eu un peu de chance : Lartzarus l'aurait saigné, si les gardoches ne l'avaient pas eux-mêmes pris en chasse. Les PJ peuvent s'en faire un contact s'ils se montrent magnanimes ; faites-leur sentir, par contre, que sauver le butin d'un riche bijoutier pourrait leur valoir de l'avancement. Si les personnages ne le chopent pas immédiatement, Ochs fera un excellent suspect dans la suite du scénario.

Traits : *parcourt les toits de la ville depuis sa naissance ; serre les dents sous les coups de ceinturon ; visite une maison comme un chat.*

ne devraient pas hésiter à se lancer à la poursuite du fugitif ; rapidement, le voleur entre dans un bâtiment pour gagner les toits. Il fait froid, les tuiles sont assez givrées, une bise mauvaise souffle.

En termes de jeu : malgré la nuit claire, les tests de course-poursuite s'effectueront avec un (-), voire deux. Utilisez les « *Et…* » et les « *Mais…* » pour gérer la distance. Quelques péripéties : un garde manque de tomber et se rattrape au bord du toit, il faut passer à l'intérieur d'un pigeonnier dégueulasse, etc.

Si le voleur est très en avance, il prend le temps de balancer un carreau d'arbalète.
Si les gardes rattrapent le voleur, ils peuvent présenter le « butin » au bijoutier, voire solliciter une récompense ou, au moins, la reconnaissance de leur compétence. Se mettre un type de la haute dans la poche, ça a du bon. Le bijoutier leur fera alors savoir qu'il pense la bijouterie – et lui-même – en danger : il a reçu plusieurs menaces de mort et il a peur que ça se termine mal. Il leur demande, et le fera valoir auprès de sa hiérarchie, une protection pour les prochaines semaines.

Si les gardes laissent filer le voleur, il faudra de toute façon aller prendre des informations auprès du bijoutier. Celui-ci sera moyennement jouasse, mais utilisera ce qui s'est passé comme justification de la demande de présence des gardes.

Plusieurs options s'offrent au MJ quant au devenir du voleur :

- il peut le garder anonyme et le retirer rapidement du jeu. En ce cas, le lendemain, un homme de main des usuriers créanciers d'Arhlaric apportera une lettre au bijoutier contenant le butin et les oreilles du jeune voleur (qui sera retrouvé dans le fleuve le soir même) ;
- il peut le nommer et le garder en réserve pour un retour en scène dans l'acte suivant. Auquel cas, il convient de lire l'encadré sur Ochs.



Tire-m'en deux, c'est pour offrir

Quelques jours après que les gardoches ont fait connaissance avec la maisonnée d'Arhlaric, ils sont appelés pour ramener l'ordre dans la boutique du joaillier. « *Une émotion populaire* », disent certains témoins ; « *un différend commercial* », avancent les autres.
Il y a effectivement du foin dans l'échoppe et à ses environs immédiats. Les gardoches vont, en premier lieu, devoir faire revenir le calme dans la rue, et sans tarder : par ici, un petit accrochage peut vite dégénérer en bagarre générale, mais il est probable que tous les belligérants feraient soudainement front, tous ensemble, contre la garde, si celle-ci intervenait de manière trop virulente.
Il revient aux gardoches d'adapter leur tactique : tenteront-ils de parlementer avec ceux qui semblent être les meneurs, ou feront-ils pleuvoir des coups de gourdin sur les plus forts en gueule ?

Dans la boutique, le temps est aussi à l'orage. Arhlaric et Cornelia sont aux prises, verbalement, avec une cliente manifestement hors d'elle, qui pousse des cris d'orfraie, tandis que Lartzarus, le valet, se collette maladroitement avec un homme à la triste figure qui paraît être le domestique de la dame.
Quand les gardoches seront parvenus à faire descendre la température (en évitant la distribution de mandales !), ils pourront apprendre, sur le moment, divers éléments de l'un ou de l'autre protagoniste, chacun présentant les choses avec plus ou moins de véracité (présentation : qui le dit ; vrai ou faux) :

- la cliente est Margit Shaake (elle-même ; vrai) ;
- elle avait confié à Arhlaric des émeraudes à faire monter en parure (la cliente / le joaillier ; vrai) ;
- mais le joaillier s'est fait dérober les émeraudes dans son échoppe (lui-même ; vrai) ;
- et il refuse de rembourser la cliente tant que la lumière n'a pas été faite sur cette affaire (la cliente / le joaillier ; vrai) ;
- il a probablement barboté ou trafiqué les pierres (la cliente ; faux) ;

- d'ailleurs la moitié des joailliers de Wastburg sont des margoulins (la cliente ; pas vraiment faux) ;
- quant à Lartzarus, il a essayé d'étrangler Kedrik, le domestique de la cliente, qui voulait juste protéger sa maîtresse (le domestique ; faux) ;
- Margit Shaake ne compte pas que l'affaire en reste là ; si son bien ne lui est pas promptement restitué, elle fera intervenir sans ménagement son futur mari (elle-même ; vrai), qui dispose de relations chez l'échevin du quartier, et même jusque chez le burgmaester (elle-même ; vrai pour l'échevin, faux pour le burgmaester).

Une fois ces premiers éléments démêlés, il revient aux gardoches de tirer au clair ce vol de pierres. Plusieurs familles de pistes peuvent être suivies :

- sur place à la bijouterie. L'absence de traces notoires d'effraction amène à penser que soit le voleur est un de ces contorsionnistes qui passent par les défauts du toit ou de la cheminée, soit il a bénéficié d'une complicité interne. Fureter dans les bouges de la pègre pour retrouver un artiste de la contorsion, c'est une chose mais passer à la question une famille de bourgeois, ça va demander du doigté. Ou faire pression sur la valetaille ;
- ce genre de butin est compliqué à écouler en un seul lot, et le secret sera difficile à garder dans le monde des fourgues. Mais si le voleur est prudent, combien de temps faudra-t-il pour que la rumeur commence à circuler et qu'un indic la ramène aux oreilles des gardoches ? Ceux-ci sont pressés par le temps, il va falloir gauler le noyer et trier les fruits qui en tomberont ;
- Margit Shaake est bien ce qu'elle paraît : la future épouse d'un noble waelmien, qui tient à entrer dans la vie publique ornée de ses plus beaux bijoux. Mais son domestique, Kedrik, est d'une autre engeance ; en grattant un peu, les gardoches découvriraient qu'il a ses entrées chez d'autres joailliers, avec lesquels Arhlaric n'est pas en meilleurs termes.

La fin des haricots

Laissez passer un ou deux jours, le temps que les gardoches explorent les pistes apparues après le vol des pierres. Puis frappez un nouveau coup. Un grand, cette fois : Arhlaric s'est fait tuer, chez lui. Il a été retrouvé pendu, et salement amoché. Faut-il croire que celui qui a volé les émeraudes est revenu sur les lieux de son forfait, pour extorquer au joaillier le secret d'autres trésors en sa possession, avant de le faire taire définitivement ?

Et voilà que Lartzarus a disparu. Lui, le valet si prétendument attaché à son maître. Il ne manquera pas de monde pour glisser aux gardes de vilains secrets sur Lartzarus. Ainsi, Cornelia leur dira à quel point il pouvait être hypocrite, derrière son masque de fidélité ; sa fille Rykel en ajoutera sur l'obséquiosité du valet ; son autre fille Lerna, répétant les mots que lui a soufflés son fourbe Thodgraff, leur murmurera qu'elle avait surpris Lartzarus, un jour de marché, en conversation très discrète avec un des gros créanciers de son père ; et tant la famille que des personnes extérieures à la maisonnée peuvent témoigner de menaces que ce créancier avait proférées envers Arhlaric.

Ça tourne au vinaigre

La hiérarchie des PJ va vertement leur remonter les bretelles, et des têtes risquent de tomber : plusieurs gardes sont affectés à la protection d'un joaillier, et ça débouche sur un vol et un meurtre ? D'ailleurs, pour peu que les PJ aient déjà une réputation pas très nette ou quelques affaires louches qui leur collent aux semelles, leurs chefs n'en viendraient-ils pas à les porter, eux, sur la liste des suspects ?

Alors, Lartzarus, faux-cul et vrai coupable ? Ou bouc émissaire bien pratique ? Les gardoches pourront tenter de courir après lui. Si le valet est vraiment le cerveau du vol puis du meurtre, il a sûrement dû mitonner sa cavale aux petits oignons, et il est peu probable que quiconque lui remettra la main dessus à Wastburg ou alentour ; et ça va barder pour les gardes ! Mais, s'il a empalmé les émeraudes et peut-être quelques autres machins précieux, pourquoi aurait-il pris la peine d'empaqueter ses maigres affaires avant de prendre la fuite ?

Et puis, deux effractions qui ne laissent pas de traces, le tout dans une maison qui est censée être couvée du regard par la garde, ça commence à faire beaucoup, non ? Toute cette histoire a un parfum de faisandé, il y a fort à parier que le cuistot n'est pas forcément celui qu'on croit.

Les souris ont la peau tendre

Maintenant qu'ils se sont fait souffler dans les bronches et passent pour des couillons auprès du Tout-Wastburg, les gardoches auront sûrement envie de se sortir un peu les doigts et de classer leurs priorités. Un meurtre, un vol. Potentiellement liés.

S'ils veulent retrouver Lartzarus, va falloir qu'ils secouent pas mal de traîne-savates du cru. Étant donné que le bijoutier l'envoyait souvent en messager, livreur de luxe, etc. le gonze est plutôt bien connu dans le quartier. La nuit du meurtre du bijoutier, les voisins n'ont entendu ni bruit ni quoi que ce soit. Toutefois, quiconque se lève tôt dans le coin a pu voir Lartzarus se diriger d'un pas pressé, un ballot sur l'épaule, vers le quartier du pont. De là, les PJ peuvent apprendre de leurs collègues pontards que le valet a quitté la ville. En fait, il s'est barré le temps que les choses se tassent : il a une grosse somme en monnaie et compte l'utiliser pour vivre plutôt bien dans les rades waelmiens dans un rayon de 4 lieues autour de la ville.



Les gardoches le retrouveront sans mal, mais lui faire manger le morceau sera un poil plus difficile, puisqu'ils n'ont aucune autorité à l'extérieur de Wastburg. Il n'a pas tué le bijoutier, et l'argent sur lui représente la totalité de ses économies – enfin, pas tout à fait, car il a oublié d'être con et planqué la majeure partie de son magot. Il faudra beaucoup de persuasion (et la taloche n'est pas le meilleur choix) pour qu'il consente à expliquer que le bijoutier est mort dans un suicide mis en scène avec son aide qui, entre autres, a consisté à tabasser le corps après coup avec un tisonnier.

De là, les gardoches ont plusieurs possibilités :

- gober son histoire, et la raconter à leur hiérarchie. Celle-ci finira par les croire, mais les héritières d'Arlaric seront alors bien dans la mouise ;
- se défier de lui et le coller au mitard, pour autant qu'il ne s'enfuie pas avant d'arriver en ville. Faute de mobile et de preuves solides, sa peine sera relativement légère, et les gardoches se seront fait un ennemi puissant au sein de la pègre de la ville, sitôt qu'il aura repris sa prolifique carrière de truand ;
- lui faire la peau. C'est choisir évidemment et définitivement la non-résolution de l'enquête.

S'ils veulent retrouver les émeraudes, il faut se tourner du côté de la bijouterie, où l'ambiance n'est pas aussi lourde qu'elle le devrait :

- d'abord, la veuve Cornelia se frotte les mains à l'idée d'exploiter ce qui reste de son statut pour convoler, malgré la bijouterie en banqueroute à cause des émeraudes volées. Elle va donc mener une vie d'enfer aux gardoches, afin qu'ils se bougent le tronc et résolvent le vol pour se renflouer un peu. Ni leur hiérarchie ni la petite bourgeoisie locale ne vont se gêner pour leur coller une pression permanente ;
- l'aînée, elle, se voit déjà loin sur un beau cheval blanc et espère que son bellâtre viendra la sauver, alors qu'il a mis les voiles depuis longtemps. Après une phase de désespoir, il lui prendra la lubie de s'enfuir à la recherche de son amant. Les gardoches ont intérêt à résoudre l'affaire fissa ou à empêcher la donzelle de fureter ici et là : sinon, vu les endroits où le demi-sel traîne ses guêtres, cela pourrait déboucher sur une enquête supplémentaire, un assassinat dans une ruelle sordide ;
- la cadette est bien la seule (insupportable) chose qui ne change pas. Si vous trouvez que les gardoches ont la vie douce, ajouter une fugue fera toujours chic ;
- les bijoutiers alentour, quant à eux, versent des larmes de crocodiles, prêts à s'entre-déchirer pour remplir ce nouveau vide commercial ;
- pour ajouter du piment, les préteurs loritains pourraient avoir, juste à ce moment, retrouvé la trace de leur mauvais payeur et demander un remboursement de la tontine, avec intérêts.

En cuisinant la famille de feu Arlaric, les PJ devraient finir par apprendre ce qui s'est passé, de la bouche même de la jeune concernée, dans un flot de sanglots de regrets. Il faudra alors fouiller les bas-fonds de Wastburg, faire la tournée des fourgues où Ludgler pourrait se débarrasser des pierres. Qui sait si les gardoches découvriront la vraie identité de Ludgler, en cherchant à retrouver ce Thodgraff qu'on n'a pas vu depuis un moment ?

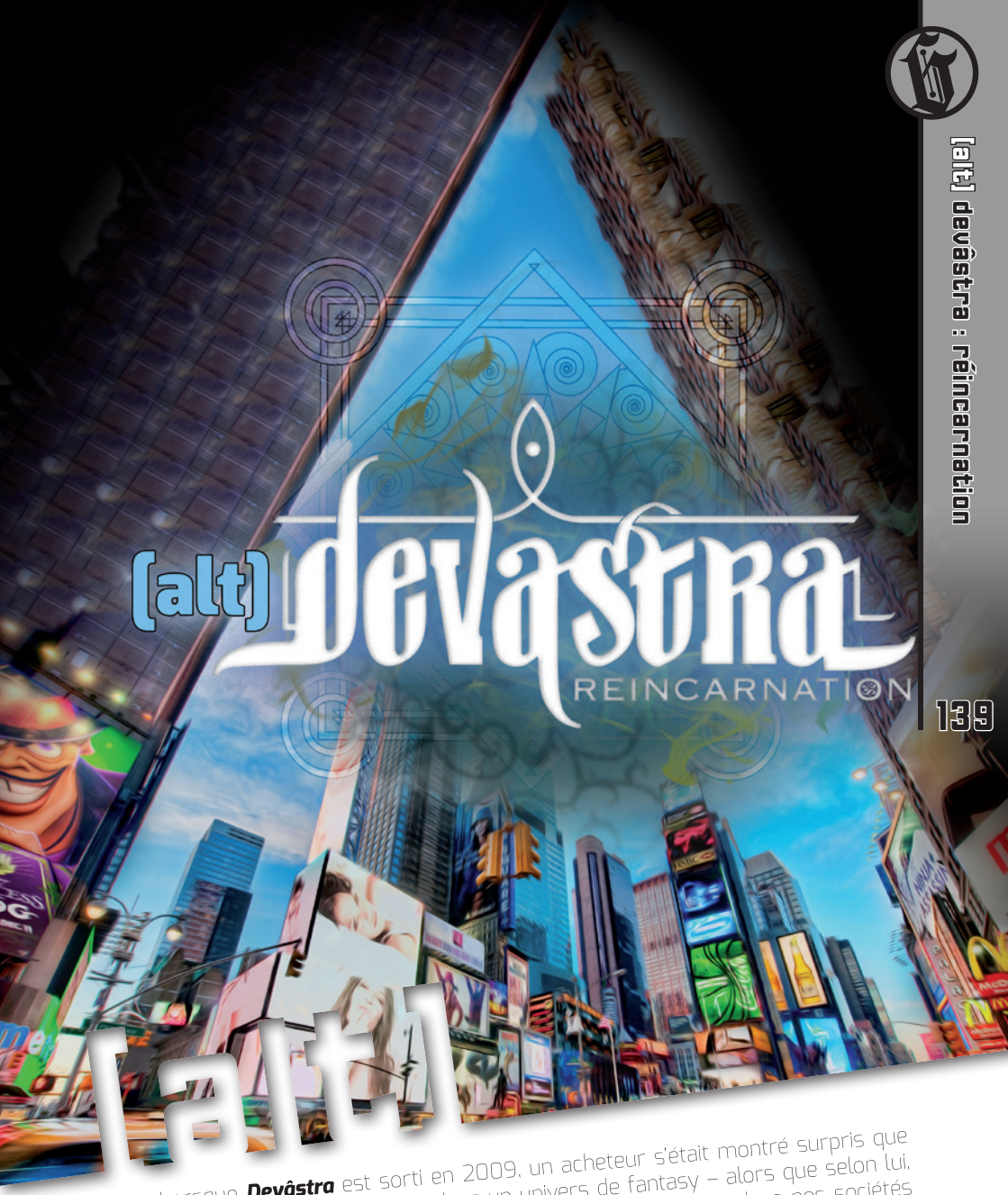
Si les personnages pataugent trop et n'arrivent pas à secouer les puces d'assez de contacts interlopes, des malfrats loritains rapporteront les pierres à la bijouterie, avec les doigts de Thodgraff en prime (« c'est cadeau ! »), et un rappel sur les dettes de la bijouterie. Mieux vaudra, alors, partir à la recherche de Lerna qui, bouleversée, a décidé d'en finir : les PJ devront la convaincre que la vie vaut d'être vécue, si elle veut bien descendre – sans sauter – du toit de la tour où elle a grimpé sous le regard des badauds.

Cette histoire peut se dénouer de bien des façons ; mais elle devrait, au mieux, laisser un goût amer dans la bouche des gardoches, entre tous les mauvais choix qui peuvent être faits et les réprimandes de la hiérarchie qui n'oublie jamais de rappeler que la merde descend particulièrement bien les échelons…

Mes hommages à la donzelle

Cette intrigue a été développée à deux têtes (mais pas de nœuds, espérons-le !) sur une idée originale de Loris. Nous remercions Cédric Ferrand pour la confiance qu'il nous a faite en apposant l'étiquette « scénario officiel » sur cette tambouille au goût douteux.

Frédéric Dard, lui, ne sait pas que nous lui avons emprunté quelques titres de romans pour le titre de notre scénario (à un « s » près) et pour les intertitres rythmant notre texte. Puissent San Antonio et Bérurier, gardoches de leur temps, lui glisser nos mots de gratitude.



Lorsque ***Devâstra*** est sorti en 2009, un acheteur s'était montré surpris que l'action du jeu prenne place dans un univers de fantasy – alors que selon lui, la plupart des mangas *shonen* se déroulent de nos jours, dans nos sociétés contemporaines (*Bleach*, *Saint Seiya*, *X*, etc.).
S'il n'avait qu'à moitié raison (les mangas shonen n'hésitent jamais à créer leur propre univers : *Naruto*, *Dragon Ball*, *Fairy Tail*, etc.), il n'en fallait pas plus pour faire naître en nous l'idée d'une version moderne de ***Devâstra*** – que nous vous présentons ici.

Utiliser ce décor de jeu
Il vous sera bien entendu nécessaire de vous munir du livre de base de ***Devâstra – Réincarnation*** car dans leur majorité, les règles restent identiques. Quelques variations vous seront proposées néanmoins afin de les rendre conformes à ce décor plus moderne.

la vérité du dharma

Les légendes sont vraies.
L'Hindouisme a raison.
Les Devas existent. Du moins, ils ont existé. Jadis, dans un lointain passé mythique dont les religions des hommes ne sont qu'un pâle reflet. En cette époque d'héroïsme, une guerre déchira le monde : les nobles Devas affrontèrent les ambitieux Asuras, qui désiraient régner à leur place. Le conflit dura des siècles et menaça de détruire l'univers si une issue n'était pas rapidement trouvée.
Les Devas choisirent alors un ultime champ de bataille – une vaste plaine où les deux armées s'affrontèrent sans répit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun survivant. Devas et Asuras étaient décimés…
Cinq hommes avaient été choisis par le Dharma pour être les témoins de cet ultime combat – et de l'avenir qui en découlerait. Lorsque tous les belligérants expirèrent, ils comprirent qu'un cycle venait de s'enclencher : dans plusieurs millénaires, les Devas et les Asuras se réincarneraient et livreraient à nouveau bataille pour décider du sort de l'univers. Leur match nul assurait à l'humanité de pouvoir suivre son destin durant une Ère entière – mais la prochaine serait gouvernée par l'une des deux factions divines.
Ces cinq hommes – qui se proclamèrent Architectes du Dharma – virent que les Devas reviendraient à la vie par l'intermédiaire de leurs armes divines – les Devâstras – tandis que les Asuras réapparaîtraient à partir de la terre elle-même, en émergeant de ses profondeurs. Ils conclurent alors un pacte : se réunir à nouveau sur cette vaste plaine lorsque la prochaine guerre commencerait, afin d'en être à nouveau témoins – et peut-être acteurs, cette fois-ci.

sumeru

Inde, an 20XX.
Le sous-continent est devenu une puissance mondiale de premier plan – tant en termes d'économie que de démographie. Malgré son entrée dans le top cinq des pays les plus développés, la misère y règne toujours, et un véritable fossé existe entre une population majoritairement rurale et pauvre et une petite élite urbaine détenant toutes les ressources et gangrénée par la corruption.

Le projet des Architectes

C'est dans ce contexte qu'un mystérieux quintet d'Architectes proposa au gouvernement central un projet de grande ampleur : la construction d'une ville nouvelle – véritable utopie programmée – en un lieu jusqu'ici laissé à l'abandon car considéré comme trop pollué.
Soutenus financièrement par le puissant groupe industriel Akodya Corp, les Architectes parvinrent à convaincre les autorités de la viabilité de leur projet et la construction de Sumeru – la Cité de Demain… maintenant ! – commença.
Il ne fallut que quelques années pour que s'élève du sol une ville à nulle autre pareille, une véritable métropole qui attira bien vite à elle une population avide d'y trouver fortune. Sumeru se peupla ainsi en quelques mois – bien plus qu'il n'était attendu ! Les infrastructures prévues se trouvèrent rapidement débordées et des faubourgs faits de bric et de broc – véritables bidonvilles destinés à accueillir les plus pauvres des immigrés – commencèrent à se construire tout autour des zones périurbaines, où une population de classe moyenne finit par se sentir prise entre le marteau de cet afflux

par Romain d'Huissier & Laurent Devernay
illustrations de Julien De Jaeger

de miséreux et l'enclume de l'hyper-centre où vivent – bien à l'abri dans leurs gratte-ciels high-tech – les riches et les élites.
De nos jours, plus de dix ans après sa création, Sumeru est plus que jamais une poudrière où les tensions sociales sont exacerbées comme jamais, où la surpopulation est un nid à épidémies, où de mystérieuses rumeurs font état de monstres chtoniens et de héros étincelants. Une ville qui continue pourtant à attirer jour après jour un exode massif… jusqu'au point de rupture ?

La topographie de Sumeru

Bien que le projet de base ait tout eu d'une utopie sur le papier, la réalité en décida autrement. Sumeru la ville parfaite connut un tel afflux d'habitants que le rêve tourna bien vite au cauchemar. Plus de dix ans après sa construction, la ville est désormais une mégapole surpeuplée en proie à la corruption et que le retour des Devas et des Asuras menace de plonger dans le chaos le plus total.

Le centre-ville

C'est dans l'hyper-centre que Sumeru ressemble le plus à ce qu'elle aurait dû être. D'immenses immeubles de verre permettent de loger – dans des appartements à la pointe du luxe – les plus grosses fortunes de la ville, sa classe dirigeante. Les avenues sont larges et bien éclairées, de vastes zones piétonnes et des parcs rutilants permettent aux habitants de flâner, des boutiques et restaurants égaient les longues rues, une prestigieuse université forme la fine fleur de la jeunesse dorée.
C'est dans le centre que se forge le destin de la ville : on y trouve l'Hôtel de Ville et le siège des plus grandes entreprises – dont Akodya Corp. Les puissants y tissent leurs intrigues qui n'ont qu'un seul but : raffermir leur pouvoir.

Les Architectes et leur secret

Les Architectes ont respecté leur pacte : ayant pris conscience par divers présages que la guerre entre Devas et Asuras allait reprendre, ils se sont réunis et ont décidé de leur procurer un champ de bataille à leur démesure : rien moins que la plus grande ville du monde. Ainsi est né leur projet de faire bâtir Sumeru – sur les lieux mêmes de la dernière bataille de l'antiquité.
Mais chacun d'eux a son propre dessein pour cette nouvelle guerre.
Prajnâloka espère bien voir gagner les Devas. Épris d'ordre jusqu'au fanatisme, il pense que la surpeuplée Sumeru offre aux Devas un grand choix de personnes en qui s'incarner. Devenu conseiller personnel de Krishna Akodya – le jeune Président d'Akodya Corp –, il compte rassembler le maximum d'Avatars au sein de cet empire industriel afin de forger une armée divine que son protégé mènera à la victoire.
Unmâda est le frère de Prajnâloka – et son reflet inverse en bien des points. Lui vénère le chaos, qu'il voit comme une source d'évolution, et estime les Asuras feront naître un monde nouveau sous leur règne – un monde qu'il est curieux de découvrir. Il œuvre dans les bas-fonds afin de guider (en secret) les Asuras réincarnés et d'unir autour d'eux des humains avides de leur rendre un culte en échange de promesses de puissance.
Visvânha est du côté de l'humanité. Il ne souhaite pas qu'une race de dieux anciens impulse la direction prochaine du Dharma. Aussi œuvre-t-il pour que seuls les hommes sortent victorieux de cette nouvelle guerre – comme de l'ancienne. C'est dans ce but qu'il conseille le gouverneur Sudhana Pushkala et l'a initié à la vérité derrière le voile.
Arjun Prasad est neutre. En plusieurs millénaires de son existence immortelle, il n'a jamais su ce qui serait le mieux pour l'univers. Devas, Asuras ou humanité : qui mérite de décider de la nouvelle orientation du Dharma ? C'est pourquoi il continue à errer afin de réunir connaissances et réponses – qui l'aideront à choisir de quel côté se ranger le moment venu.
Le cinquième Architecte est l'apanage du Meneur de Jeu : son nom et ses projets restent entièrement entre ses mains. Il peut ainsi en faire un allié ou un adversaire des personnages, un manipulateur restant dans l'ombre comme un être noble qui va les guider dans leur quête.

Les quartiers résidentiels

Construites en bordure du centre, ces zones d'habitation étaient vouées à accueillir les classes moyennes. Chaque quartier est organisé comme une petite ville, avec son centre commercial, ses banlieues-dortoirs, ses écoles et administrations, ses transports en commun. Dans la réalité, ces quartiers menacent d'être engloutis sous le poids des faubourgs misérables qui gagnent du terrain chaque jour – à mesure que la classe moyenne plonge elle-même dans les affres de la précarité.

Les zones industrielles

Çà et là en divers points stratégiques, s'élèvent des usines et manufactures. Employant une foule de salariés (du plus modeste ouvrier à l'ingénieur sorti d'Oxford), ces zones vivent jour et nuit au rythme des trois huit. Jadis sublimes, les usines sont désormais recouvertes d'une crasse puante alors que le ciel au-dessus d'elles reste obscurci par une fumée tenace.
On peut également trouver des friches et entrepôts désaffectés qui tombent peu à peu en ruines. Entreprises ne s'étant jamais implantées ou usines ayant fermé leurs portes laissent ce genre de cadavres derrière elles.

Les faubourgs

« Faubourg » est un terme poli pour éviter de faire face à la réalité : Sumeru est tout simplement assiégée par des bidonvilles surpeuplés. Constitués de logements construits à la hâte – et souvent insalubres – et de huttes faites de bric et de broc, ces zones exsudent une misère humaine qui tranche radicalement avec la vision idyllique du centre-ville.
Ici, l'eau courante et l'électricité sont un luxe et les épidémies déciment la population. C'est dans de telles conditions de vie que naissent les fanatismes les plus extrêmes.

Les bas-fonds

Sumeru est construite sur un réseau proprement cyclopéen de galeries souterraines : catacombes, cavités naturelles, lignes de métro, égouts, fouilles archéologiques, etc. Le sous-sol de la cité est donc presque une ville sous la ville – où se réfugient les parias qui n'ont même pas leur place dans les bidonvilles.
C'est dans cet univers cthonien que les Asuras reviennent à la vie. Comme s'ils se réincarnaient dans des corps faits des ordures et déchets du monde d'en-haut, ils apparaissent et se réveillent dans les ténèbres des profondeurs de la terre. Les âmes égarées qui y errent deviennent alors leurs proies – ou leurs disciples…

Les factions et leurs desseins

Outre les cinq Architectes, de nombreuses puissances souhaitent peser sur le Dharma et orienter la guerre qui s'annonce en fonction de leurs intérêts.

L'Hôtel de Ville

Sudhana Pushkala est le gouverneur de Sumeru, régulièrement réélu depuis sa fondation. C'est un homme à l'allure débonnaire, un bon vivant dont les manières poussent ses adversaires à le sous-estimer. Car ce politicien est un intrigant de talent, maîtrisant toutes les ficelles de l'art de la manipulation. Pour autant, il est animé de bonnes intentions : faire prospérer sa ville, et il est prêt à user de tous les moyens pour cela – quitte à se salir les mains.
Depuis quelques années, Sudhana est au courant de la vérité sur la prochaine guerre entre Devas et Asuras grâce à l'Architecte Visvânha. Le gouverneur a compris que lorsque les populations de Devas et d'Asuras auront atteint une masse critique, le conflit débutera – au grand dam des hommes présents à Sumeru. Aussi fait-il en sorte de « réguler » ces populations : il s'arrange ainsi pour envoyer des Avatars éliminer un nid d'Asuras, ou oriente un Asura particulièrement puissant sur la piste de jeunes Avatars encore inexpérimentés. Il joue un camp contre l'autre en veillant à rester dans l'ombre, mais il sait que cette solution n'est que temporaire. Il réfléchit à un moyen plus radical de replonger les âmes des dieux et démons dans un sommeil éternel…
Sudhana est le maître d'une police secrète : **les Thuggees**. Ses membres sont des espions et des assassins qui ne répondent qu'au gou-

verneur et servent au mieux ses intérêts. Grâces aux Thuggees, Sudhana maintient son emprise sur les élites de la ville – qui ont vite appris à craindre les ombres silencieuses.

Akodya Corp

Le jeune président de cet empire industriel – **Krishna Akodya** – est un Avatar très puissant, ce qui explique son arrogance sans égale. Il a comme mentor l'Architecte Prajnâloka, qui voit en lui le chef de guerre dont les Devas ont besoin pour triompher. C'est pourquoi toutes les ressources du groupe sont employées à créer une armée d'Avatars équipés et entraînés. Dans cet objectif, Akodya Corp ne recule devant rien : le recrutement des jeunes Devas éveillés se fait le plus souvent à la dure – jusqu'au kidnapping et au lavage de cerveau, si besoin est.
Actuellement, Krishna est à la tête du groupe d'Avatars le plus nombreux de tout Sumeru – une force de frappe unique au monde. De discrètes missions ont conduit à déclencher les premières batailles contre les Asuras et pour Krishna, la guerre a déjà débuté.

L'ONG Panditya

Sundarî Panditya est une superbe jeune femme issue d'une riche famille indienne. Sa compassion est à la hauteur de sa beauté, aussi emploie-t-elle ses ressources à aider les plus démunis des habitants de Sumeru.
Les actions de son ONG comprennent la construction d'écoles et de dispensaires dans les faubourgs, des campagnes de vaccination et l'alphabétisation, l'octroi de bourses d'étude aux enfants des bas-quartiers, etc. Ayant souvent affaire à des gangs violents lors de leurs interventions, les agents de l'ONG sont désormais protégés par des mercenaires du groupe **Purusasimha** – lequel recrute activement des Avatars.

Sakaruna

L'ouvrier **Ekadesa** a pris il y a quelques années la tête d'un syndicat mineur de la zone industrielle. Avatar plus que persuasif, il a su convaincre de nombreux confrères de le rejoindre et le syndicat est devenu une force sociale avec laquelle compter, fédérant les autres en une union du prolétariat. Toutefois, les rapports entre Sakaruna et les entreprises de Sumeru n'ont fait que se détériorer et la communication se fait désormais plus dans la violence que dans la négociation.
En conséquence, Sakaruna se radicalise peu à peu et penche désormais vers le terrorisme. Sans qu'il y ait de preuves, on lui impute ainsi l'assassinat de plusieurs cadres dirigeants ou l'explosion de certaines usines.

L'Amâtya

L'Inde est théoriquement une république démocratique depuis plusieurs décennies et l'antique système de caste n'y a plus cours. En pratique, il perdure et trouve un prolongement à travers les barrières sociales.
Les brahmanes, prêtres hindouistes et gardiens des connaissances, se sont depuis quelques années réappropriés la puissance de l'antique magie du Dharma. Sans qu'ils se l'expliquent, les mantras et les mandalas qui n'étaient plus que des figures liturgiques sont redevenus les vecteurs d'un pouvoir supérieur – uniquement à Sumeru et dans ses environs.
Bien vite, une congrégation – présidée par un dénommé **Kastâ** – s'est formée pour étudier la question : l'Amâtya. Les sages qui en font partie ont découvert de nombreux fragments de la vérité et ils débattent du rôle qu'ils devront jouer dans la guerre qui s'annonce. Le gouverneur fait de son mieux pour les mettre de son côté et Akodya Corp tente aussi de les recruter.

Le Narak

Sous terre, les Asuras s'éveillent et essaient de comprendre ce nouveau monde. Et pour cela, quoi de mieux que de l'observer par l'intermédiaire des humains ? Les parias et les exclus qui pullulent dans les catacombes tombent aisément sous l'influence des Asuras et ils forment une secte dévouée à ces nouveaux maîtres : le Narak.
Les disciples du Narak se chargent d'alimenter les Asuras dissimulés en informations et en nourriture (parfois même en chair humaine…). Présents partout, ces hommes et femmes permettent aux Asuras de prendre la mesure du champ de bataille sur lequel se décidera le futur du Dharma.

Les rumeurs...

Dans une société aussi technologique, où le plus petit téléphone dispose d'une caméra HD, la présence d'êtres mythiques dans les rues – qui parfois s'affrontent à grand renfort d'effets pyrotechniques – ne peut rester un secret bien longtemps.

Cela fait donc quelques mois déjà qu'internet bruit de toutes sortes de rumeurs concernant les Devas et les Asuras. Pour beaucoup, il ne s'agit que des délires d'adeptes de la théorie du complot, mais divers blogs ou forums approchent parfois de la vérité. D'ailleurs, certains participants sont peut-être même des Avatars ou des Asuras semant demi-vérités et hypothèses hasardeuses afin d'accroître la confusion.

Les médias – et tout particulièrement le web – sont donc un nouveau champ de bataille sur lequel se livre une guerre d'information qui, si elle reste feutrée, n'en est pas moins cruciale.

Des Devâstra modernes

En cette époque hyper-technologique, les Devâstra ont su s'adapter et peuvent prendre des formes étonnantes pour des objets magiques issus de l'antiquité !

Par exemple : des armes à feu, des ordinateurs, des téléphones portables, des tablettes numériques peuvent abriter en eux des Devâstra. Avec l'accord du Meneur de Jeu, un joueur peut imaginer une Devâstra d'apparence tout à fait moderne – ce qui créera un contraste intéressant avec ses pouvoirs venus des temps anciens.

Le retour des divinités

Devas et Asuras reviennent dans notre monde – à l'endroit précis où ils périrent tous jadis.

Les Avatars

Les âmes des Devas se réincarnent dans de jeunes gens – adolescents et jeunes adultes – qui ressentent alors l'Appel. Ces élus sentent qu'ils sont incomplets et ne peuvent dissiper ce malaise qu'en se mettant en quête de ce qui leur manque : la Devâstra, l'arme magique du dieu qui vit désormais en eux.

Trouver sa Devâstra peut être simple ou compliqué, mais cela implique toujours une quête. L'arme attend son propriétaire en un lieu symbolique (un Deva du feu trouvera sa Devâstra dans un haut-fourneau, un Deva du vent devra récupérer la sienne au sommet d'un gratte-ciel, etc.) et diverses épreuves peuvent joncher le chemin.

Quand l'Avatar met enfin la main sur sa Devâstra, il est prêt à arpenter la voie qui lui rendra sa divinité perdue – en ouvrant ses Chakras un par un jusqu'à éveiller son Âtman de Deva.

Beaucoup d'Avatars ne réalisent absolument pas ce qu'ils sont et sitôt révélés, ils se voient courtisés (de façon parfois brutale) par de nombreuses factions. Akodya Corp cherche ainsi à les recruter – en proposant argent, prestige, vérité sur leurs origines en premier lieu, mais sans hésiter à se montrer plus coercitive en cas de refus initial. Quant aux Asuras, ils font de leur mieux pour les éliminer le plus vite possible, afin de les empêcher de devenir trop puissants. C'est pourquoi de nombreux Avatars ont tendance à former de petits groupes afin de se protéger les uns les autres et de comprendre leur nature. D'étranges affinités et antipathies (issues de la vie antérieure des Avatars) expliquent la composition parfois hétéroclite de ces bandes.

Les Asuras dans le monde moderne

La plupart des Asuras ont une apparence monstrueuse (les Nâgas, les Yakshas, les Jatayus) et restent en conséquence dissimulés aux yeux des humains – sauf à ceux des membres du Narak – s'ils ne disposent pas de pouvoir de métamorphose.

Seuls les Rakshasas peuvent aisément se fondre dans la société post-moderne et décadente de Sumeru : leur couleur de peau passe pour une fantaisie cosmétique, leurs cornes pour des implants façon piercings, etc. D'ailleurs, certains Rakshasas ont lancé une mode basée sur leur apparence légèrement inhumaine et des humains singent cette physionomie exotique. Ce qui ne va pas sans compliquer la tâche des ennemis des Asuras.



Les Asuras

Les Asuras se réveillent quant à eux sous terre, dans les bas-fonds de Sumeru. Ils ouvrent les yeux et prennent conscience de leur existence directement, avec tous les souvenirs de leur incarnation précédente. Sur ce point, ils sont plus avancés que les Avatars quant à la connaissance de leur nature et de leur destin.

Cet avantage, ils le mettent à profit en rassemblant leurs forces. S'il leur arrive bien sûr de traquer de l'Avatar (spécialement les monstres les plus faibles et les moins malins), ils restent pour le moment discrets et se regroupent en vue de former la grande armée qui remportera la bataille finale. Pour ce faire, ils n'hésitent d'ailleurs pas à recruter des humains aisément impressionnables. En se faisant passer pour des divinités païennes, ils mettent sous leur coupe des disciples fanatisés – les rejetés de la surface – qui sont autant d'informateurs et de chair à canon sacrifiable.

Ajustements de règles

Les règles disponibles dans le livre de base de ***Devâstra – Réincarnation*** sont toutes valables, bien que la modernisation du décor de jeu impose certaines modifications mineures.

Les **Dharmas**, **Traits**, **Chakras** et **Traits dérivés** ne changent pas.

Les **Karmas** restent les mêmes, mais doivent se voir un peu actualisés afin de coller à cette Sumeru en déliquescence : une Ascèse peut représenter le régime que suit une jeune fille pour coller au canon de la beauté ; une Bonne Réputation s'explique par le fait que le personnage est une star d'indian pop ; etc. Les Karmas de caste ne s'appliquent plus et ne peuvent être choisis – à l'exception du Karma Brahmane (renommé en Magie innée) qui ouvre le droit de manipuler la magie dès la création.

Les **Compétences** restent globalement inchangées, mais certaines sont clairement démodées et doivent être remplacées par des équivalents modernes : Herboristerie par Pharmacologie, Chasse par Connaissance de la Rue ; Équitation par Conduite ; etc. De même, de nouvelles Compétences semblent indispensables à ce décor de jeu actuel : Informatique (pour maîtriser les ordinateurs et surfer sur le web), Armes à feu (pour savoir manier pistolets et fusils), Technologie (pour bricoler le matériel high-tech), etc.

La partie technique des **Enseignements** est conservée – mais expurgée des références à Prithivî. Les Enseignements peuvent ainsi être des capacités innées ou des réminiscences de l'existence antérieure de l'Avatar. Ils peuvent toujours être appris auprès d'un professeur.

La **magie** – mantra comme mandala – est maîtrisable par n'importe qui. Si elle nécessite le choix du Karma Magie innée pour la maîtriser dès la création, il est ensuite possible de l'acquérir (après entraînement, méditation, etc.) en payant le coût idoine en points d'évolution.

Les **Devâstra** se créent comme indiqué dans ***Devâstra – Réincarnation***. Avec un peu d'imagination, le joueur saura comment lier la Nature et les pouvoirs de son objet magique à son apparence moderne : une tablette graphique avec le pouvoir d'illusion crée un environnement virtuel autour de la cible, des rollers peuvent donner un pouvoir de vitesse, un pistolet tire des traits de foudre, une console portable dotée d'un pouvoir d'invocation matérialise un personnage de jeu vidéo, etc.

Armes et armures

Pistolet
Dégâts : 3
Portée : 50 m

Fusil
Dégâts : 4
Portée : 100 m

Gilet pare-balles
Protection : 2

Armure en kevlar
Protection : 3

Tenue anti-émeute
Protection : 4



pratisamdhi

*Ce scénario fait office d'introduction pour ce nouveau décor de jeu de **Devâstra – Réincarnation**. Il s'adresse idéalement à des personnages ayant tout juste récupéré leurs Devâstras. Ils vont être confrontés à leur première menace, mais découvriront qu'un adversaire bien plus dangereux est à l'œuvre.*

informations pour le meneur de jeu

Même si l'apparition des Avatars suscite beaucoup d'interrogations, leur disparition ne passe pas non plus inaperçue. En effet, de nombreux adolescents semblent se volatiliser du jour au lendemain un peu partout dans Sumeru.
Afin de se constituer une véritable armée d'Avatars, Akodya Corp n'hésite pas à envoyer des groupes de miliciens un peu partout en ville pour « recruter » de jeunes adolescents ayant récupéré leurs Devâstras. Ceux qui ne peuvent être convaincus de combattre pour cette corporation sont enrôlés de force, le plus souvent grâce à un lavage de cerveau. Pour autant, les offres qui leur sont faites sont des plus intéressantes et assurent une vie confortable à leurs familles.
L'Asura Khadaka poursuit, lui aussi, les Avatars, bien que son réel objectif soit bien différent. Son but est de s'en servir pour nourrir son maître Unmilati le Dévoreur. Pour cela, il en capture le plus possible et les maintient hypnotisés en attendant qu'Unmilati les récupère. Pour les neutraliser, il n'intervient pas directement, mais manipule des objets métalliques pour les remodeler à sa guise. Ces créatures de tailles diverses défont les victimes avant de les transporter dans l'antre de Khadaka.

Le brahmane Yogita n'était qu'un simple illuminé jusqu'à récemment. Désormais, il est un illuminé capable d'utiliser indifféremment mantras et mandalas avec inventivité. Il a conscience de l'existence des Asuras et Avatars, et cela a définitivement fait flancher sa santé mentale. Pour autant, il sait distinguer les bons des mauvais et peut ponctuellement venir au secours de ceux qui en ont besoin.

réveil brutal

Le Meneur de Jeu doit prendre chaque joueur à part.

Son personnage se retrouve surpris par une lumière aveuglante qui le tire de son sommeil. Il est attaché à une chaise métallique. Les liens sont très serrés. Devant lui, sur une table, se trouve sa Devâstra – hors de portée. Les murs en béton nu délimitent une petite pièce sans autre ouverture qu'une porte métallique fermée. Un homme en uniforme pointe une lampe vers le visage du personnage. On dirait un militaire ou quelque chose d'approchant. Il pose ses questions posément, sans paraître tenir compte de ce que pourrait lui demander son prisonnier. Pointant la Devâstra du doigt, il demande où le personnage l'a récupérée et quand. Il veut également savoir s'il a déjà eu l'occasion de s'en servir. S'il n'obtient pas les réponses qu'il attend, il se fait de plus en plus agressif.

Le personnage ne se souvient pas de comment il est arrivé là. Pour chacun, le dernier souvenir est d'avoir été bousculé dans la rue et d'avoir ressenti une piqûre au niveau du bras ou du cou.

Le joueur peut en profiter pour raconter en flash-back la récupération de sa Devâstra, décrire ses pouvoirs et éventuellement l'utilisation qu'il a déjà pu en faire. Alors que le militaire lui demande s'il connaît d'autres Avatars, le personnage se sent basculé en arrière. La chaise se dérobe sous lui et ses menottes glissent le long de ses poignets. De même, la table semble se recroqueviller sur elle-même, le tout formant rapidement un amas de débris métalliques au sol sous l'œil incrédule de l'interrogateur qui porte la main à son pistolet.

Demandez au joueur ce que fait son personnage. Sa Devâstra a, tout comme lui, glissé au sol. Elle est à portée de main, d'autant plus maintenant que l'Avatar est libéré de toute entrave.

Soudain, le tas de débris s'anime et s'assemble pour former une créature inhumaine de la taille d'un gros chien qui se jette sur le militaire et l'écrase contre le mur. L'entité se tourne alors vers le personnage. Le personnage est de nouveau libre d'agir. Il va probablement récupérer sa Devâstra et pourra décider de combattre ou de fuir. La porte n'est pas fermée à clef et ne pourra pas résister bien longtemps à certains pouvoirs. L'Asura métallique risque en revanche de créer quelques difficultés pour empêcher l'avatar de s'échapper. Dans tous les cas, le personnage devrait atteindre le couloir. Il découvre alors qu'il se trouve dans un grand immeuble encore en cours de construction. Les murs sont nus, des câbles électriques courent au sol et au plafond, des bâches en plastique remplacent pour l'instant les vitres. Une dizaine d'étages plus bas s'étend Sumeru et, pour être précis, l'un de ses quartiers les plus démunis. D'autres jeunes gens surgissent quasiment au même instant dans le couloir : les personnages sont maintenant réunis. Si besoin, ils peuvent s'unir pour défaire les derniers Asuras encore en état de combattre.

S'ils le souhaitent, les personnages peuvent fouiller leurs ravisseurs. Ils ne portent pas de papiers en-dehors de badges les affiliant à une société de sécurité du nom d'Aristi. En cherchant un peu (par exemple sur internet, en utilisant un smartphone ou une tablette), il n'y a pas grand-chose à trouver sur Aristi : divers chantiers et entreprises font appel à elle pour des missions de surveillance et de gardiennage. Il faut creuser un peu plus pour découvrir qu'il s'agit d'une des nombreuses filiales d'Akodya Corp. Sur internet, des témoignages épars lient des individus semblables à ceux qu'ont rencontrés les personnages à des enlèvements d'adolescents. Cependant, les traces de telles accusations sont dures à dénicher et tendent à disparaître peu de temps après leur mise en ligne. S'ils cherchent à en savoir plus, les personnages se heurtent à un mur. Difficile de trouver quelque chose à reprocher à Aristi. En revanche, les Avatars sont dès lors pris en filature plus ou moins discrète par d'autres agents.

Tout cela n'explique malheureusement pas d'où venaient les créatures qui leur ont finalement permis de s'échapper, même si leurs intentions ne semblaient pas louables du tout. Difficile de dégotter des informations sur celles-ci. Dans l'immédiat, les personnages peuvent déjà profiter du fait d'avoir rencontré d'autres individus partageant des expériences similaires aux leurs.

les ennuis continuent

Arrivés en bas de l'immeuble en construction, le sursis des personnages n'apparaît être que de courte durée. Des jeeps frappées du logo d'Aristi sont garées sur le chantier et il y en a autant que de personnages. Alors que ceux-ci s'en approchent, elles s'animent et prennent vie. Dans un grand fracas métallique, les véhicules se déplacent les uns vers les autres, laissant derrière eux un profond sillon dans le sol boueux. L'amalgame métallique ainsi formé tremble et s'agite jusqu'à prendre

enfin la forme d'une créature vaguement humanoïde de cinq mètres de haut. Se déplaçant avec une agilité surprenante pour sa taille, elle attaque le groupe.

Le combat est violent et spectaculaire. L'ennemi met à contribution tout le métal à proximité pour attaquer et se renforcer. De même, il peut de cette façon récupérer des blessures qui lui sont infligées. Des fils de cuivre glissent au sol pour venir entraver les chevilles des Avatars. Des nuées de clous frappent ceux qui tenteraient de s'élever au-dessus du sol. Des poutrelles en acier entreposées non loin surgissent et se plantent dans le sol pour arrêter d'éventuels fuyards. Plus le combat avance, plus il apparaît que les personnages ont peut-être, cette fois, trouvé un adversaire trop puissant pour eux. Il leur est, certes, possible de le blesser, mais il récupère aussitôt de ses blessures. Infatigable, il continue à attaquer encore et encore.

Dans la plus pure tradition du shonen, les personnages vont perdre ce combat. Pour autant, il ne doit surtout pas traîner en longueur. L'Asura impose sa puissance dès le début et prévoit une riposte pour tout ce que pourraient tenter ses adversaires. L'affrontement est rapide et violent. Mettez la pression, réagissez directement à tout ce que les joueurs proposent et faites attaquer leur ennemi s'ils tardent trop.

Totalement accaparés par cet affrontement, ils mettent du temps à remarquer des voix qui se rapprochent. Se faufilant entre les poutres plantées dans le sol, un homme d'une quarantaine d'années vient vers eux. Ses vêtements rapiécés et crasseux, ses longs cheveux filasse et sa démarche traînante laissent penser qu'il s'agit d'un miséreux comme on en croise tant dans ce quartier. Ceci n'explique pas la dizaine de mini-enceintes accrochées sur le devant de sa veste aux multiples poches ployant sous le poids de leur contenu. Les voix, psalmodiant une langue inconnue, en émanent. Ses traits sont marqués par une grande fatigue. L'Asura ne semble pas encore l'avoir remarqué, mais le nouveau-venu court un grave danger. Que font les personnages ?

Asura métallique

Chakra : 2 **Corps :** 3
Mouvement : 2 **Esprit :** 2
Charisme : 0 **Vitalité :** 19
Âtman : 10

Pouvoir : griffes de métal (dégâts +2)

Géant métallique

Chakra : 4 **Corps :** 4
Mouvement : 4 **Esprit :** 4
Charisme : 0 **Vitalité :** -
Âtman : 20

Pouvoirs : Immunité physique, Immunité élémentaire (feu)

Qu'ils aillent à sa rencontre ou non, ils réalisent rapidement que l'Asura ne voit pas le sans-abri ou ne paraît en tout cas pas s'en soucier. Mieux, il se désintéresse aussitôt de ceux qui s'en approchent suffisamment. Si besoin, le nouveau-venu hurle aux Avatars de se réunir autour de lui. Là, les personnages peuvent voir l'Asura hébété chercher désespérément autour de lui ses adversaires. Leur sauveur se présente sous le nom de Yogita et les enjoint à rester près de lui pour pouvoir s'enfuir. Dès lors, s'éloigner du géant métallique n'est qu'une formalité. Si l'un des personnages essaie d'utiliser les enceintes et le lecteur MP3 de Yogita pour attaquer l'Asura sans être vu, il se rend compte qu'il peut facilement le blesser, mais que cela ne l'empêche aucunement de se régénérer aussitôt en puisant dans les matériaux à proximité.

Folie et illumination

Yogita conduit le groupe jusqu'à sa misérable cahute à quelques rues de là. Cette construction improbable de plastique et de carton a l'air de tenir par miracle. En y pénétrant, les personnages sont saisis par une violente odeur désagréable et difficile à identifier. Le temps de s'habituer à l'obscurité qui y règne, les mandalas peints sur les murs apparaissent. Chaque paroi en est recouverte. Yogita explique qu'ils lui servent à éloigner les Asuras.

L'homme parle à toute allure. Il semble savoir beaucoup de choses, mais le tout est mêlé à un charabia incompréhensible. Il a toujours vécu dans la rue et savait depuis le début qu'il se tramait quelque chose, que les dirigeants de Sumeru étaient de mèche avec des créatures inhumaines qui enlevaient des gens pour faire des expériences sur eux. Il l'a vu dans ses rêves, de même que les symboles qu'il dessine partout et les chants qu'il enregistre pour passer inaperçu lorsqu'il sort. Il dort aussi peu que possible, car les créatures hantent ses nuits. Grâce à cela, il peut reconnaître les lieux où elles se trouvent et les noter sur sa carte. Il a vu dans l'un de ses cauchemars que les personnages étaient en difficulté et est venu les secourir. Eux seuls peuvent l'aider à détruire les créatures pour qu'il puisse dormir à nouveau.

Yogita est comme possédé, postillonnant aux visages de ses interlocuteurs et ne tenant pas en place. Lancé sur le sujet, il ne manque pas de décrire les visions qui hantent ses nuits et les créatures monstrueuses qui les habitent. Un œil rouge-sang intervient régulièrement. De fil en aiguille, il fait comprendre au groupe qu'ils n'ont pas d'autre choix que de l'aider. Il sort de l'une de ses poches une carte pliée méticuleusement qu'il étale sur sa table. Il s'agit là d'une partie d'un plan de Sumeru et, plus précisément, des bas-fonds où se trouve actuellement le groupe. Divers symboles sont représentés un peu partout, la plupart revenant plusieurs fois. Sortant un feutre d'une autre poche, Yogita dessine un œil rouge à l'endroit où il a rencontré les personnages. Cet œil se retrouve de nombreuses fois dans les environs. D'autres dessins sont également utilisés à plusieurs reprises : une lune, une étoile, un éclair, une tête de chat, un triangle et d'autres encore. Posant son doigt crasseux à côté de l'œil rouge qu'il vient de dessiner, Yogita explique que l'Asura ainsi représenté ne cessera de traquer les Avatars tant qu'il ne les aura pas capturés. Nombreux sont ceux qui ont succombé sous ses assauts. Une fois qu'il a trouvé sa cible, il peut la voir n'importe où ou presque. Les mantras et mandalas de Yogita le rendent invisible à cette créature, mais il faut faire quelque chose pour la neutraliser, car elle n'aura de cesse de traquer les personnages tant qu'elle ne les aura pas vaincus. Ceux-ci ont probablement quelques questions à lui poser :

- Les symboles sur la carte représentent les attaques d'Asuras qu'il a pu voir dans ses rêves. C'est comme cela qu'il a pu sauver les personnages. L'œil rouge est celui qui a attaqué le groupe. Les autres sont différents, et tout aussi dangereux. Ils auront le temps de s'en soucier plus tard. Le plus important pour l'heure et d'anéantir Khadaka, représenté par l'œil.
- Yogita ignore d'où proviennent ses pouvoirs. Il a toujours vu le monde différemment et c'est ce qui l'a conduit à

vivre très tôt en marge de la société. Depuis quelques années, les visions se sont faites plus nombreuses et précises. C'est comme cela qu'il a pris conscience de l'existence de monstres, mais aussi d'êtres dotés de pouvoirs surnaturels grâce à certains objets.

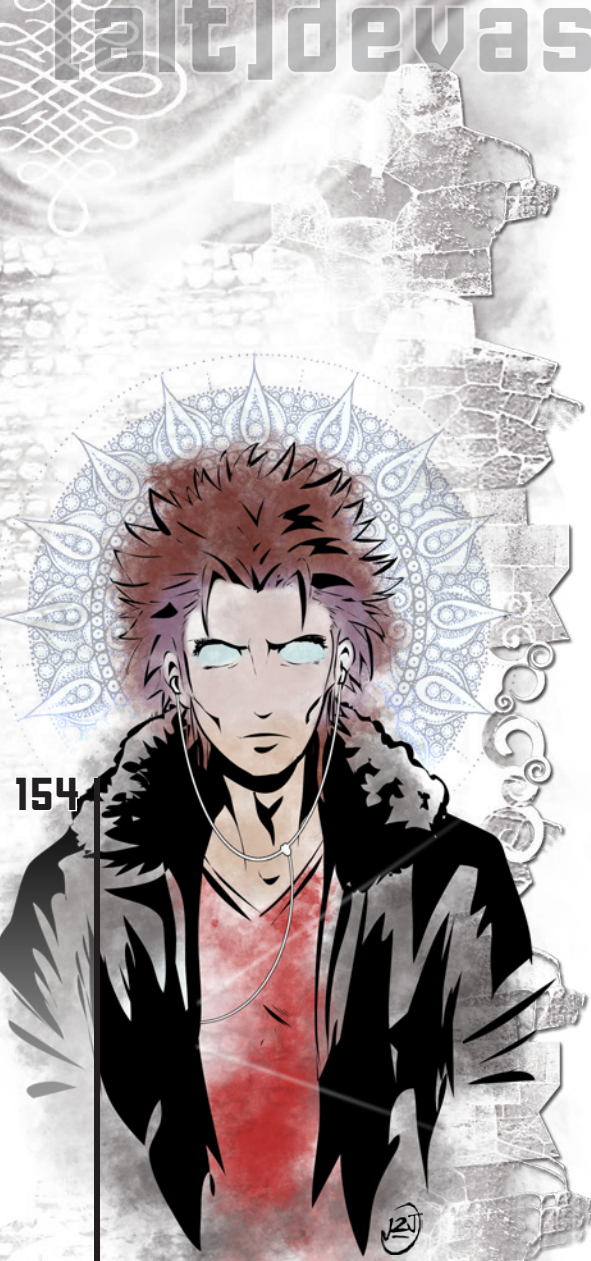
- Il est inutile d'espérer battre les Asuras métalliques. Ceux que les Avatars ont affrontés depuis leur réveil dans l'immeuble font partie de la même entité. Il est impossible de vaincre ces créatures et il est vain d'espérer la fuir. Elle voit tout et peut se matérialiser où elle le souhaite en utilisant le métal à proximité. Le seul moyen de la vaincre est de retrouver sa vraie forme, l'entité qui contrôle toutes les autres. Les visions de Yogita lui ont permis d'apercevoir un œil rouge quelque part sous terre. Une fois l'œil détruit, les Asuras métalliques n'existeront plus.
- Pour trouver Khadaka, le plus simple est probablement d'utiliser la carte. Les endroits où il s'est manifesté ont tous été notés. Ils délimitent une zone assez précise des bas-fonds. À en croire Yogita, il suffit donc de trouver une caverne dans ces environs. Une caverne dans les bas-fonds, donc… Pour autant, Yogita refuse de donner sa carte à n'importe qui. Il reste toutefois possible de la photocopier, de la scanner ou de la prendre en photo.
- Dès que les Avatars sortent de chez Yogita, Khadaka ne tarde pas à les retrouver et à se constituer un nouveau corps à partir du métal environnant. Le groupe va donc devoir agir malgré cette menace constante. Yogita insiste pour rester chez lui. S'il a une nouvelle vision, il tâchera de contacter les personnages pour le leur faire savoir. Pour cela, il utilise généralement le téléphone ou l'accès à internet de l'un de ses voisins, il leur suffit donc de lui indiquer où les joindre. En revanche, il peut laisser au groupe l'un de ses lecteurs MP3 et quelques mini-enceintes pour les protéger. Dès lors, il ne faut pas s'étonner si les gens qu'ils croisent les regardent bizarrement.

le bas-fonds bas-fonds

Les personnages doivent donc explorer les bas-fonds dans l'espoir de retrouver Khadaka, si possible avant que celui-ci ne parvienne à les localiser. S'ils ne sont pas originaires de cette partie de Sumeru ou n'ont pas l'habitude de s'y rendre, ils risquent d'être surpris par ce qui les y attend. Dans ce gigantesque bidonville, le temps semble s'être arrêté. Pas question d'y dégotter les dernières trouvailles technologiques que le centre-ville vous assène comme si de rien n'était : écrans publicitaires géants à cristaux liquides, voitures électriques, buildings en verre dont le sommet se perd presque dans les nuages. Ici, le sol est en terre battue et les habitations, fabriquées de bric et de broc, s'empilent pour occuper le moindre espace libre. La population y envahit les rues à longueur de journée, mais, si elle déborde d'énergie, n'hésite pas à prendre le temps de se poser. La misère se ressent dans les moindres détails, jusque dans les rares échoppes qui ne sont guère plus que des étals ou de sombres cahutes aux rayons abondant de produits bon marché.

Attention à ne pas s'aventurer dans un recoin tenu par l'un des nombreux gangs qui ont prospéré ces dernières années. Composés d'adolescents et de jeunes adultes, ils voient rarement leurs membres dépasser la vingtaine d'années. Nul ne comprend vraiment comment certains parviennent à se procurer des armes en quantité. Depuis l'apparition des Devâstras, certains de ces êtres exceptionnels ont largement modifié l'équilibre des forces en présence. Plus que jamais, il ne fait pas bon se retrouver pris dans l'une de leurs altercations sous peine d'être le spectateur d'un déploiement de pouvoirs puissants.

Grâce à une copie de la carte, les personnages savent à peu près dans quels coins chercher plus particulièrement. Les points indiqués ne se distinguent guère des environs, mais il est possible d'en apprendre plus en interrogeant les habitants. Si certains se montrent plutôt agressifs envers



des inconnus, exigeant parfois une contrepartie financière en échange d'informations finalement peu utiles, d'autres n'hésitent pas à les accueillir pour une brève collation prise autour d'une table en plastique en bord de rue. Une sauce épaisse et épicée où la viande se fait rare arrose des grandes quantités de riz. Le tout est accompagné d'une infusion et suivi de petites pâtisseries chaudes à base de semoule. Les témoignages récoltés font tous état de la disparition d'adolescents, certains s'avançant même à déclarer qu'ils appartenaient à ces jeunes gens dotés de pouvoirs, des Avatars comme on les appelle sur internet. Une poignée des personnes interrogées ont même été les témoins d'un affrontement impliquant des monstres métalliques inhumains. Les rumeurs concernant ceux-ci sont nombreuses. Ces monstres apparaissent de nulle part, parfois pour s'en prendre à de jeunes gens sans histoire.

Les personnages ne sont d'ailleurs pas les seuls à s'y intéresser. Un gang local qui se nomme « les Intouchables » cherche à mettre la main sur ces monstres. Sa meneuse, Nala, est prête à aider les personnages dès qu'ils auront localisé Khadaka. En effet, plusieurs de ses alliés Avatars ont disparu ces dernières semaines.
Une fois partis de chez Yogita, les personnages ont tout intérêt à lui avoir emprunté de quoi faire résonner ses mantras. Sinon, ils doivent affronter des Asuras de Khadaka constitués de tous les items métalliques des environs. Ce harcèlement n'est pas continu, mais suffisamment régulier pour maintenir la pression et ainsi pousser les personnages à atteindre leur but le plus rapidement possible. Les adversaires rencontrés sont identiques à ceux qu'ils ont déjà affrontés à leur réveil dans l'immeuble. Pas question ici, pour l'instant, de leur opposer à nouveau un géant métallique. Leurs ennemis sont en revanche suffisants pour mettre en danger la population locale. Les affrontements risquent en effet d'avoir des répercussions sur l'environnement. N'hésitez pas à puiser sur les alentours pour rendre les combats plus dynamiques : habitation qui s'effondre sous les pieds d'un personnage, apparition d'un Asura métallique

juste à côté d'un groupe d'habitants, destruction de biens ayant coûté les économies de toute une vie, etc. Une panne inopinée du lecteur MP3 emprunté à Yogita peut également fournir l'occasion de faire apparaître en masse des adversaires en attendant de trouver de quoi le refaire marcher. Trouver de bêtes piles dans les bas-fonds n'est pas aussi facile que dans le centre de Sumeru.

Grâce à un pouvoir de détection ou en resserrant leurs recherches autour des lieux où Khadaka s'est manifesté le plus souvent, les personnages finissent par trouver le seul lieu des environs qui correspondrait à ce qu'ils recherchent : un bâtiment flambant neuf en béton destiné à accueillir une soupe populaire financée par l'ONG Panditya. Il s'agit probablement du seul édifice du coin ayant des fondations voire un sous-sol, donc potentiellement d'un lieu de choix pour qu'un Asura s'y installe. En se renseignant, il est facile d'apprendre que la construction est quasiment terminée, mais que des embrouillaminis juridiques suspendent pour l'instant son ouverture. À mesure que les personnages s'en rapprochent, les manifestations des pantins métalliques de Khadak se font plus nombreuses.
Si les personnages transmettent leur trouvaille à Nala avant de passer à l'attaque, elle les accompagne avec deux de ses camarades Avatars, des jumeaux. L'un d'entre eux, Mahi, maîtrise la terre grâce à un casque de chantier, capable de réunir des amas rocheux pour écraser ses adversaires après avoir bloqué leurs pieds dans le sol. L'autre, Rava, maîtrise la foudre avec son transistor, projetant des éclairs et se déplaçant à grande vitesse.

celui qui voit

Il ne reste donc plus aux personnages qu'à s'introduire dans le sous-sol du bâtiment. À l'entrée de l'édifice, un géant métallique apparaît pour leur barrer le passage s'ils n'ont pas le MP3 de Yogita ; il est toutefois possible de le contourner.

Les Intouchables

Depuis que les gangs ont commencé à prendre de l'ampleur dans les bas-fonds, les autorités sont impuissantes à faire régner l'ordre. Elles rechignaient déjà à se rendre dans cette partie de la ville et l'évitent désormais soigneusement. En réaction à cette vague de violence, un autre groupement de jeunes a vu le jour : les Intouchables. Là où les autres gangs puisent leurs ressources dans divers trafics illégaux, ce nouveau groupe combat les autres pour les mettre hors d'état de nuire et récupérer leurs ressources. Les méthodes des Intouchables ne sont guère plus subtiles que celles de ceux qu'ils combattent, mais les habitants des bas-fonds sont épargnés. Certains membres des gangs défaits finissent même par venir grossir les rangs des Intouchables.
Tout ce que récupère ce groupe lui permet de subsister. En l'absence totale d'adultes, ces jeunes réussissent donc à s'en sortir suffisamment pour aider en plus ceux qui en ont besoin. Pour autant, tous les habitants du quartier ne voient pas d'un bon œil un nouveau groupe armé grossir ainsi, même s'il semble œuvrer pour le bien de tous.

À sa tête, on trouve un Avatar du nom de Nala – dont la Devâstra est un mince cran d'arrêt. Elle maîtrise très bien ses pouvoirs basés sur le vent et s'en sert dès que possible. C'est de cette façon qu'elle a pu mettre fin à de nombreux combats, soufflant tout simplement ses adversaires pour les soulever avant de les laisser retomber lourdement sur le sol. Khadaka lui a déjà ravi plusieurs alliés munis de Devâstras. Nala est décidée à le retrouver pour l'éliminer, quitte à délaisser pour cela momentanément la lutte contre les gangs.

Parvenus dans le sous-sol, ils découvrent un œil rouge et pulsant d'un mètre de diamètre. Il s'agit de la véritable forme de Khadaka. Autour de lui, une demi-douzaine d'autres Avatars sont maintenus en sommeil. Un jet réussi d'Âme par tour est nécessaire pour ne pas sombrer dans le sommeil – un seul Succès suffit. Un personnage endormi peut être réveillé sans jet de dé, à condition d'y passer un tour complet.

Khadaka n'a que 32 points de vie. Tout ceci serait donc plutôt facile si les Asuras métalliques ne faisaient pas leur apparition. Il y en a un par personnage, et de nouveaux monstres apparaissent en continu pour remplacer ceux tombés au combat. Heureusement, l'espace est trop exigu pour laisser passer un géant de métal. Dès que l'œil est vaincu, il se répand au sol sous la forme d'un liquide rouge et poisseux. Avant de disparaître, il projette sa voix dans l'esprit de ceux qui l'ont vaincu : *« Savourez votre victoire car vous succomberez tôt ou tard au Dévoreur. »*

Tous les Asuras métalliques se décomposent brusquement. Les Avatars endormis reprennent alors leurs esprits, hébétés. Ils viennent tous du quartier et se souviennent avoir été battus par des Asuras de métal avant d'être transportés ici et de tomber sous l'influence de Khadaka. Parmi eux se trouvent deux Intouchables qui reconnaissent avoir une dette envers les personnages, leur gang étant prêt à leur rendre service lorsqu'ils en auront besoin. Les quatre autres Avatars peuvent devenir des alliés par la suite.

Le groupe vient de débarrasser les bas-fonds d'une menace pourtant inconnue de la plupart de ses habitants. En tout cas, les Avatars des environs peuvent être soulagés, même si le sursis ne sera probablement que de courte durée. De retour auprès de Yogita, la première chose que remarquent les personnages est un attroupement dans la rue. En se frayant un passage dans la foule, ils découvrent que la bâtisse de l'illuminé a été réduite à un tas de débris. Sur les morceaux épars, des marques de griffures semblent avoir été laissées par une énorme créature. Personne dans le voisinage n'a vu quoi que ce soit. Écrasé sous les décombres, Yogita a visiblement subi le même sort que sa maison. Si les personnages ne l'ont pas déjà fait, ils peuvent récupérer sur lui sa carte. Alors que les secours finissent par arriver, un jeune enfant agrippe la main de l'un des personnages. Il n'a guère plus de six ans et lui dit : *« Vous êtes les amis du monsieur bizarre ! Je l'ai vu, c'est le gros chat qui lui a infligé ça ! »*

L'enfant affirme avoir vu un chat gigantesque, presque aussi gros qu'une maison, attaquer celle de Yogita et la détruire. Dans ce cas, pourquoi personne d'autre ne l'aurait vu ?

épilogue

Au dernier étage d'un immeuble du centre-ville, en pleine nuit, on découvre une grande pièce faisant apparemment office de bureau. La lumière est éteinte, mais les éclairages de l'extérieur permettent de voir clairement un homme torse nu observant la ville en contrebas. Malgré l'heure tardive, les rues bruissent d'activité. Le dos musculeux de l'homme est recouvert de nombreux tatouages, des dizaines, peut-être plus. Chacun fait la taille d'une pièce de monnaie et ils sont tous différents. L'un d'entre eux représente un éclair, un autre une tête de chat, un autre encore figure une plante et ainsi de suite. Celui qui représente un œil rouge s'éclaircit puis disparaît complètement. Un sourire se dessine sur le visage du Dévoreur. Une lueur de malice traverse brièvement ses yeux d'un noir d'encre.

la table aléatoire
des trésors qui ont de la gueule !

Bwawawawa ! Le big boss est décapité, quelques torrents paresseux de sang s'échappent de son cou tranché. Coule. Les yeux des joueurs pétillent à l'idée des Pex qui vont catapulter leurs persos dans la stratosphère de la toute-puissance. Très cool. Mais sans thune, la puissance n'est rien. Va falloir piller le trésor. Ne serait-ce que de manière transitoire avant de tout convertir en matériel magique de puissance inconsidérée. Cette nouvelle table aléatoire permet de générer des trésors qui ont de la gueule, histoire de changer des aigues-marines et autres colliers de perles qu'on trouve dans le livre du maître de ***D&D 3.5****.*



Un premier jet sur la **table Trésor** vous permet d'en générer la structure. Elle vous renvoie sur plusieurs autres tables pour composer un trésor qui a de la gueule.
Par exemple, un premier jet qui vaut 1 correspond à [Objet Principal] en [Matière] + [Décoration] + [Origine]. Avec les trois jets suivants (5, 2, 1 et 4), les joueurs s'emparent « d'une couronne en platine incrustée de pierres précieuses de la plus belle reine ayant jamais régné ».
De même, un jet de 5 suivi de 1, 2, 5, 2, 4, 6, 1 fait péter tous les scores : « Une statue de déité des îles lointaines du Levant en fer météoritique ciselé de boucliers en ivoire et de crânes en or ».

Trésor



1. [Objet Principal] en [Matière] + [Décoration] + [Origine]
2. [Objet Principal] en forme de [Apparence] + [Décoration] en [Matière]
3. [Objet Principal] + [Origine] + où repose un [Objet Secondaire] en [Matière] en forme de [Apparence]
4. Un [Objet Secondaire] + [Décoration] incrusté dans [Objet Principal] + [Matière] + [Origine]
5. [Objet Principal] + [Origine] en [Matière] ciselé de [Objet Secondaire] en [Matière] et de [Apparence] en [Matière]
6. [Objet Principal] + [Décoration] dont l'envers porte une représentation de [Apparence] en [Matière] et où repose un [Objet Secondaire] + [Origine] et un [Objet Secondaire] en forme de [Apparence] stylisé

par Guillaume Agostini & la rédacGon

la table aléatoire

Objet principal



1. Une statue de déité
2. Un miroir
3. Une parure
4. Une armure
5. Une couronne
6. Un trône

Objet secondaire



1. Épée
2. Bouclier
3. Bague
4. Collier
5. Bracelet
6. Anneau

Matière



1. Or
2. Platine
3. Diamant
4. Ivoire
5. Fer météoritique
6. Cuir de Succube

Décoration



1. Incrusté(e) de pierres précieuses
2. Orné(e) de sculpture en forme de [Apparence] en [Matière]
3. Aux motifs symétriques en [Matière]
4. Qui rappelle [Apparence]
5. Avec des [Apparence] et des [Apparences] entrelacés
6. Où la lumière se reflète étrangement

Origine



1. D'avant le cataclysme
2. Des îles lointaines du Levant
3. Du plus puissant magicien ayant jamais existé
4. De la plus belle des reines ayant jamais régné
5. Que l'on a cru perdu pendant des siècles
6. Qui a justement été volé il y a un mois

Apparence



1. Femme
2. Homme
3. Lion
4. Aigle
5. Feuille
6. Crânes

vox populi

quelle FFJDR pour 2013?



Elle a été la risée de la communauté rôliste, elle a été attaquée de toutes parts et pourtant, l'institution FFJDR résiste. Démocratisation du jdr, initiation du grand public, partenariats, reconnaissance de notre loisir, autant de projets qui semblent trouver un écho difficile auprès de la base rôliste … et vous, vous en pensez quoi ? Pour vous, que devrait être la Fédé en 2013 ?

Pour être tout à fait honnêtes, nous nous attendions à pas mal de remous sur un sujet impliquant la FFJDR. Et, pourtant, nous étions loin du compte. Ce Vox populi n'aura pas été simple à réaliser : déjà, le sujet de la fédé divise au sein même de la rédac6on au point d'avoir entraîné, temporairement, on vous rassure, quelques tensions. Ensuite, les réactions que nous avons reçues, des lecteurs comme de la FFJDR elle-même, ont réussi à ébranler la vision originelle que l'on avait de cet article. Mais, à la place, nous avons peut-être, je dis bien peut-être, trouvé où le bât blesse entre la fédération et « ses » joueurs…

Essentiellement et historiquement, c'est bel et bien l'appellation « Fédération » qui dérange beaucoup de rôlistes. *« En 20 ans de jdr, je n'ai jamais trouvé une véritable institution qui nous représente réellement ! »* ***(Stéphane Furic)*** *« En effet, une fédération doit fédérer tous les acteurs du milieu, médias, éditeurs, auteurs, illustrateurs, joueurs… A l'heure actuelle, je n'ai nullement l'impression qu'elle le fasse, à part de façon marginale. »* ***(Tony Martin)***. Or, il s'agit bien là d'un problème rhétorique. Dans le milieu associatif, on appelle fédération une institution représentant plusieurs associations ou coopératives. Les fédérations sportives sont un exemple plus « facile » à comprendre, elles qui représentent les clubs et font la promotion de leur sport, sans forcément représenter chacun de leurs adhérents. Si la Fédération Française de Rugby représente le rugby et non les rugbymen, pourquoi la FFJDR devrait-elle représenter les rôlistes ?

« Je vois des clubs, des associations et des boutiques qui se démènent pour offrir des activités aux pratiquants du jdr. Je vois des conventions et des tournois qui se mettent en quatre pour nous vendre du rêve. Je vois des plateformes numériques proposant des bases de données, des forums, des discussions, des news et même des parties sur forum ! Par contre la FFJDR, je ne l'ai jamais vue nulle part de manière active sinon pour se défendre contre leurs détracteurs » ***(Yohann Delalande)***

De ce que l'on entend partout, depuis des années, on se demande si les rôlistes ont vraiment besoin d'une structure pour se réunir : ils semblent très bien faire le travail par eux-mêmes, sans attendre l'avis d'une éventuelle maison-mère. Les assos fleurissent, se fanent, renaissent, au gré des envies et des besoins des rôlistes. Et si, en fait, on cherchait la FFJDR au mauvais endroit ?

par Julien De Jaeger & la rédac6on
toutes illustrations ©

« Je serai content quand [la FFJDR] se développera pour véritablement mériter le titre de Fédération. Mais si le nom de fédération lui est utile pour pouvoir dialoguer avec des acteurs non-rôlistes, alors qu'elle le garde ! » ***(Matthieu Gall)***
« Faire de la pub à la BNF c'est classe, mais nous on en retire quoi concrètement ? » ***(Tony Martin)***

a la crédibilité légale pour investir des lieux dont aucune association n'oserait rêver. À travers ses actions, elle initie, elle fait faire le premier pas, elle fait la promotion du jeu de rôle, et non des rôlistes.

Évidemment, tout n'est pas rose. Nous avons pu le voir, malgré une bonne volonté évidente de leur part, la FFJDR est une grosse machine qui peine parfois à réagir.

« un problème de communication évident entre les rôlistes et la FFJDR »

Voilà, on touche au cœur du problème. Et pour cela, je vais laisser un peu la parole à ***Sanne Stijve***, notre correspondant suisse et, précisons-le, membre de la FFJDR :

« Pour moi, faire connaître le jeu de rôle au grand-public se doit d'être en bonne place parmi les raisons d'exister de la FFJDR. Et là on peut se réjouir de constater qu'elle a été très active sur ce terrain en 2012, animant des parties-découvertes à moult occasions : Festival de Bagneux, Musée de la Carte à Jouer, Fête des Associations, Bibliothèque Nationale de France, Fête des Sciences d'Antony, Observatoire de Paris, sans oublier certaines médiathèques et même dans un collège. C'est à espérer que ces actions se poursuivent et se développent en 2013 : s'il y avait plus de joueurs, tous les acteurs du circuit, de l'auteur de jeu jusqu'à la boutique en passant par les conventions, en bénéficieraient. »

Ah, la sagesse suisse. Effectivement, si beaucoup de rôlistes ont mis un pied dans notre loisir un jour, c'est parce qu'ils connaissaient déjà un rôliste. Mais « tout le monde n'a pas la chance d'avoir un copain rôliste ». En tendant des passerelles avec d'autres milieux, d'autres loisirs, la FFJDR permet d'amener vers le jeu de rôle des participants qui ne l'auraient probablement jamais découvert autrement. En tant que fédération, elle

Quand elle « produit » quelque chose (une action d'initiation ou un article, comme celui sur le jdr en durée limitée présent dans ce numéro), elle met en jeu cette crédibilité. Et les rôlistes, eux, si prompts à réagir individuellement ont peut-être du mal à comprendre ce qu'ils prennent pour de l'inaction. L'exemple récent de blogs ultra-catholiques qui pourfendaient le jeu de rôle à grands coups de témoignages d'anciens joueurs « repentis » est parlant : plutôt que de réagir dans la précipitation, la fédération a pris contact avec le magazine chrétien La Croix afin d'y proposer un article sur le jeu de rôle. Une action qui, malheureusement, n'a pas été assez ébruitée, et un exemple du problème de communication évident entre les rôlistes et la FFJDR.

« Il faut certains lieux relais en province, il faut des projets soutenus par des institutions, des partenariats avec d'autres associations ou médias (papier, web, TV). Les podcasts, par exemple, semblent avoir le vent en poupe et les associations de jdr les plus anciennes ont peut-être de l'expérience

à partager. Pourquoi ne pas débloquer des budgets pour envoyer des représentants dans les conventions et prendre le pouls ou les actions sur place ? Car, oui, des fois, de petites structures de jdr ont besoin du renfort d'une fédé au quotidien, ou peut-être aussi pour se faire mieux voir d'une mairie ou autre… Et ça ne demande pas plus qu'un courrier officiel… » ***(Fabien Fernandez)***

En servant de point d'entrée, la fédération gagnerait probablement à se rapprocher également des rôlistes, que ce soit à travers une présence plus forte en conventions ou grâce à des relais officiels clairement identifiés à travers la France, vers qui les associations et les rôlistes isolés pourraient se tourner afin de les mettre en contact. Peut-être qu'en étant mieux connue et identifiée par chacun d'entre nous, la fédé subirait moins d'attaques internes et s'ouvrirait plus, aurait plus de temps pour mener ses actions et en développer d'autres. L'effort doit donc être fait des deux côtés pour communiquer plus efficacement et mettre de côté un conflit qui ne repose aujourd'hui plus que sur un malentendu.

Car, oui, la FFJDR est utile au jeu de rôle et a une fonction tout à fait différente des associations, elles-mêmes aussi indispensables que les rôlistes qui les composent. La fédé sans rôlistes est absurde, les rôlistes sans fédé manqueraient inévitablement de sang neuf un jour.

Peace, love and roleplaying (et sans histoire de playmobils, merci).





Vox Populi : à vous de jouer !

Cette rubrique est la vôtre, kidnappez-la ! Nous allons à chaque numéro solliciter votre opinion sur une question d'actualité concernant le jeu de rôle : par mail, via facebook, sur les salons, sur notre forum, par colis piégé, tous les moyens seront bons pour nous faire parvenir vos lumières !

Au menu du prochain numéro :

« le MJ est-il en voie de disparition ? »

Que ce soit en traduction ou en création, toute une nouvelle vague de jeux «narrativistes» déferle depuis quelques années sur le paysage ludique, bouleversant le classique schéma «MJ/PJ». Alors, réelle évolution, simple tendance ou nouveau courant qui s'est créé autour du jeu de rôle ?

pour réagir :

redaction@di6dent.fr
http://www.facebook.com/pages/DI6DENT/118691434833141
http://di6dent.forumactif.com/t508-vox-populi-la-rubrique-ouverte-aux-lecteurs

#5

jdr & jeu vidéo,
les vases communicants ?

septembre 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 RÔLISTE DIRECTEMENT DANS VOTRE BOÎTE CHAQUE LUNDI !

ABONNEZ-VOUS, C'EST GRATUIT !

http://site.di6dent.fr/?p=211

VOUS VOULEZ RECEVOIR VOTRE DI6DENT AVANT TOUT LE MONDE ? ABONNEZ-VOUS !

UN AN, 3 NUMÉROS, 35€

http://site.di6dent.fr/?p=231

publié par



12€

imprimé en Italie