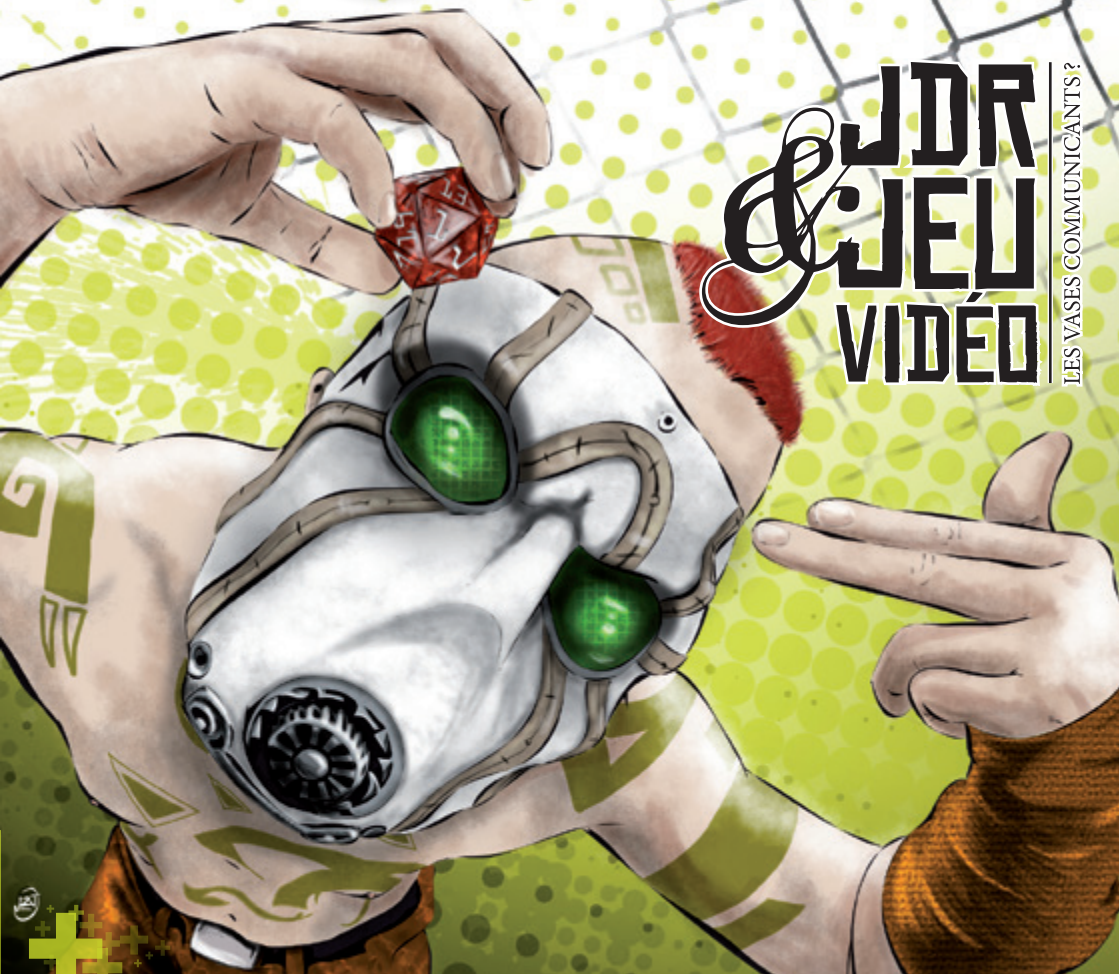


DI DENT

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

JDR & JEU VIDÉO

LES VASES COMMUNICANTS ?



LE MATCH : **Subabysses vs. Polaris** / À FROID : **Capharnaüm** / INTERVIEWS : **Yno, LG, Julien Pirou** / AVANT-PREMIÈRE : **Shaan Renaissance** / ROLE OVER THE WORLD : **Norvège** / MOND-O-RAMA / SCÉNARIOS : **l'Appel de Cthulhu, Arsène Lupin (officiel), Oltrée (officiel), Luchadores (officiel), Shaan (officiel)...** / OLD SCHOOL : **Secrets de la 7ème Mer**



« Nous au moins, les rôlistes, on reste pas névrosés devant notre écran comme les gamers. » VCI*

Le jour où le rôliste à côté de moi a prononcé cette phrase, devant une caméra, qui plus est, j'ai bondi. Outre le cliché dû à une méconnaissance profonde du jeu vidéo, comment nier que le jeu de rôle et le jeu vidéo, en plus d'avoir nombre de points communs, se sont nourris mutuellement depuis plusieurs décennies ? Depuis ce jour, j'ai voulu aborder le sujet en profondeur. C'était, à l'époque, pour un autre magazine. Et, quelques années plus tard, la persévérance a fini par payer et j'ai réussi à glisser ce thème aux oreilles de la rédaction !

Nous avons voulu vous y présenter tout un tas d'idées que nous, rôlistes, nous pouvons joyeusement piller chez notre cousin vidéoludique, les passerelles possibles entre nos deux loisirs, mais aussi vous démontrer que non, les gamers ne sont pas des névrosés apathiques, et que certains sont parmi nous et écrivent même des jeux. Auxquels vous avez probablement déjà joué. Et paf pour le VCI du dessus !

Bon, et sinon, vous trouvez pas qu'on a un peu grossi pendant l'été ? Nous avons trop de bonnes choses à partager avec vous, il était trop difficile de choisir, on vous a donc (presque) tout laissé, ce qui nous a pris un peu plus de temps que prévu. Mais *Di6dent* retrouvera probablement sa taille de guêpe dès le prochain numéro : les excès de bonnes choses, on pourrait trop vite y prendre goût !

Julien De Jaeger
et la rédaction de *Di6DENT*

* pour ceux qui ne connaîtraient pas : «Vieux Con Intégriste»

edito

sommaire

6

2d6

8

**LA VÉRITABLE JEUDERÔLOGIE
DU PROFESSEUR TACO :**

J'AIME MES DÉES

9

LE MATCH :

SUBABYSSE VS. POLARIS

13

À TABLE

14

**LE SYNDROME DU PANDA :
ATHANOR**

16

**AVANT-PREMIÈRE :
SHAAN RENAISSANCE**

20

À SAISIR : THE VOID

22

WIP : LA VIE EN CAMPAGNE

27

**STORYGAMES : SETTING
HOLLYWOOD PARTY**

29

**MON TRUC À MOI... :
LE JDR, UNE ALTERNATIVE
LUDIQUE POUR LA
PSYCHOLOGIE**

34

**ROLE OVER THE WORLD :
NORWEGIAN STYLE**

42

**MOND-O-RAMA :
ÉPISODE 4 - ΚΙΑΘΟΝ**

53

THEMA

jdr & jeu vidéo

les vases communicants ?

54

*interview : Anthony «Yno»
Combrexelle*

58

*aide de jeu : 8 tips importés du jeu
vidéo pour électriser vos parties*

66

interview : l'Héritage des Mac Lyr

69

interview : Julien Pirou

74

aide de jeu : ma lettre au Père Noël

79

inspi : Pacific Rim

81

*le Manoir du Dr Tentacule ! :
scénario Parsely Games*

84

*Videodrone : scénario Cyberpunk
générique/Millevaux*

81

*La Ville sous les Flots : scénario
l'Appel de Cthulhu / Bioshock*

106

*Les Trépassés de Roifou :
scénario Oltée ! + interview LG*

121

À FROID : CAPHARNAÛM

121

Critique

125

Interview : François «Félix» Cedelle

127

La flûte de Sayyin : scénario

135

PLAY

136

*Le Disque d'Or scénario officiel
l'Aventure Perdue d'Arsène Lupin*

143

*Au Sombre Héros de la Mer :
scénario officiel Luchadores*

152

*Au seuil des Rêves : scénario
officiel Shaan Renaissance*

162

**OLD SCHOOL : LES SECRETS
DE LA 7È MER**

162

présentation

168

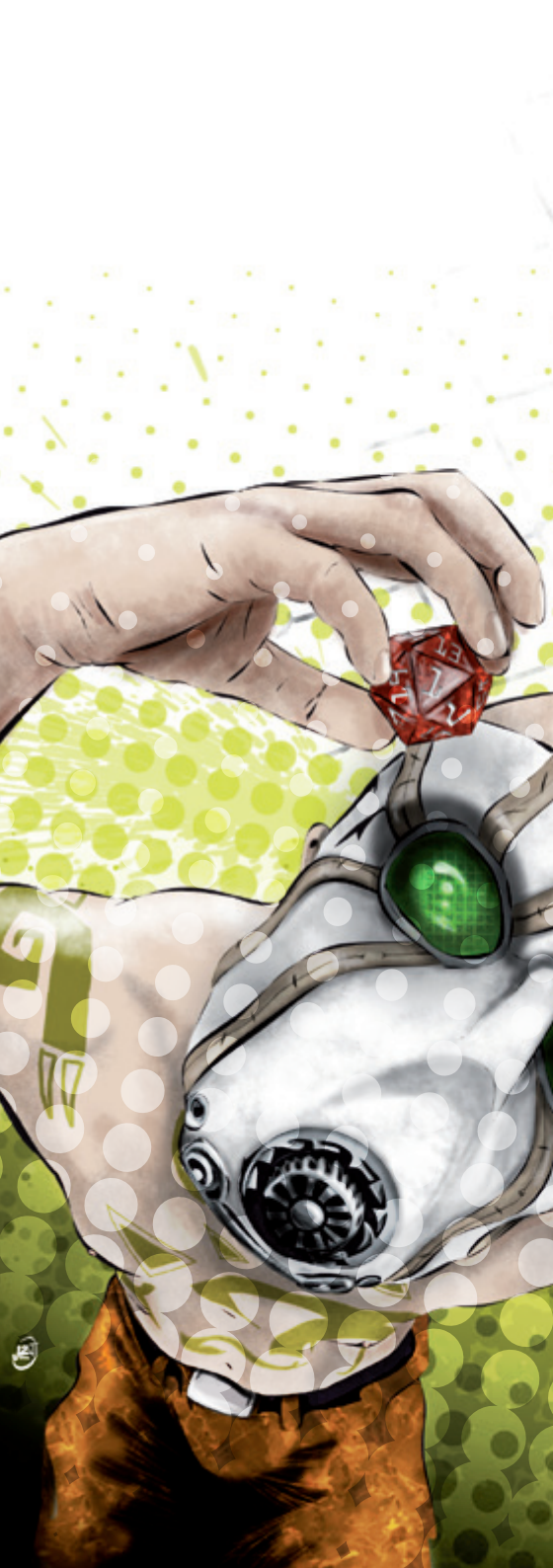
Chacun cherche son Chat : scénario

176

**LA TABLE ALÉATOIRE :
DES MALÉDICTIONS
QUI EN JETTENT**

178

**VOX POPULI :
LE MJ, UNE ESPÈCE EN VOIE
DE DISPARITION ?**



Rédacteurs en Chef : Julien De Jaeger et Vincent Ziec

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

Autres rédacteurs : Laurent «Bob Darko» Devernay, Romain «Rom1» d'Huissier, Éric Nieudan, Nathalie «Elfyr» Zema, Sanne «Sa5-ti» Stijve, Jérôme «Brand» Larré, Le Grümph, Guillaume «Tuin» Agostini, Romuald «Aliath» Renaud, Alexandre «Kobayashi» Jeannette, Rodolphe «Rod» Bondiguel, Thomas Munier, Fabien «Fablyrr» Fernandez, Rémi «Batranoban» Teulière, Sébastien Lhotel, Nadège Debray, Melchior Pelleterat de Borde, Rémi «Batranoban» Teulière, Yohan Kwaczala

Illustrateurs : Frédéric Genêt, Kevin «Netzach» Baussart, David Robert, Julien De Jaeger
Maquette et Direction Artistique: Julien De Jaeger

Remerciements : LG & les éditions John Doe, Yno, Nelyhann & Forgesonges, Ludovic Papais, Julien Heylbroeck & Willy Favre, les XII Singes, les camarades de chez Casus, Vincent Lelave-chef & Sci-Fi Universe, Julien Pirou & Nolife

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

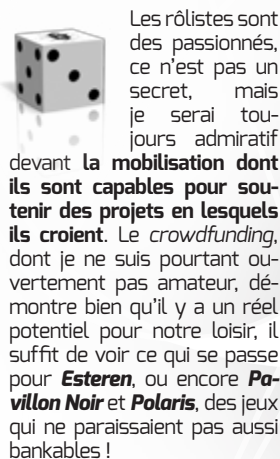
plansix@di6dent.fr

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

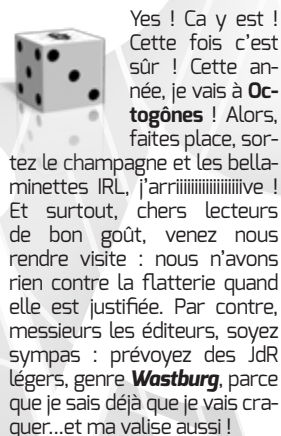
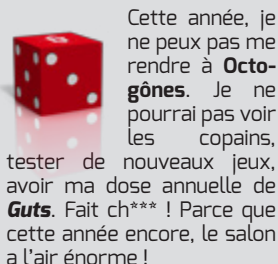
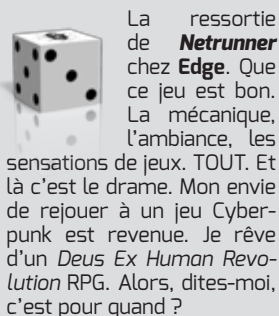
<http://millenniumdist.com>

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

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



J'ai longtemps séché pour mon dé rouge. Le manque de temps ? Trop de jeux qui sortent ? Et puis le sujet s'est imposé en rédigeant le Vox Populi de ce numéro. Pourtant, je suis loin d'être un bisounours (ou alors du genre berserk), mais ces **guerres de cour de récré entre ludistes, simulationnistes et narrativistes** me semblent totalement absurdes et ineptes. Pour un loisir censé favoriser l'ouverture d'esprit, certains font preuve d'un sectarisme effrayant. À titre personnel, je ne trouve aucun intérêt aux rétroclones. Est-ce que je vais dire à ceux qui y jouent que je suis un meilleur rôliste qu'eux pour autant ?



julien clément

david robert

françois-xavier cuende



Résumons-nous. L'été ludique, c'était le petit format classique de **Cold City**, le format à l'italienne de **Agôn**, le pack modulable de **Wastburg**, celui avec les cartes à jouer de **Oltrée !** ou bien encore celui avec les fiches sur feuilles volantes de **L'aventure perdue d'Ar-sène Lupin**. Alors, bien sûr, c'est le bordel à ranger mais ça fait plaisir de voir les éditeurs de jdr s'essayer à tout plein de nouveaux formats.



Alors, je ne sais pas si c'est parce que je suis vieux ou con ou les deux mais moi, **le crowdfunding, j'y arrive plus, là**. Tant que ça restait sur du simple genre « tu donnes tant et t'auras ça », ça allait. Mais là, avec les paliers, les contreparties, les « trésors » qui se débloquent ou pas, les options que tu as ou que tu n'as pas en fonction de la somme, etc. j'y entrave plus que dalle. Du coup, bah, je fais l'impasse. Tant pis.



Je salue l'arrivée dans le Paysage Rôlistique Francophone des gros bras du **GEAR (Groupement d'Entraide des Auteurs Rôlistes)**, des vétérans au cuir couturé de cicatrices qui viennent mettre leur expérience au service des jeunots qui entre dans la carrière.



Savez-vous qu'il existe des gens assez tordus pour participer à une campagne de financement (Ulule par exemple) d'un jeu dans le seul but de recevoir en avance le PDF de celui-ci pour s'empresseur de le mettre sur des sites « pirates » avant sa sortie officielle. **Sans déconner, c'est classe ou pas ?**



Les rôlistes de forum n'auraient de cesse de pérorer que le JdR, c'était mieux et moins cher avant ; les rôlistes de la vraie vie joueraient à dix avec le même livre de base. Et tout ça tuerait le JdR. A constater la variété de ce qui continue à être édité, ou encore le succès de certaines souscriptions-monstres, je me dis que **si le JdR est mourant, c'est une agonie en feu d'artifice**.



Moins j'y joue, plus j'écris pour le JdR ; mais **plus j'écris, moins je me sens porté à y jouer**. Syndrome du romancier raté qui compense par l'écriture rôlistique ? Du croulant désabusé qui pense « j'suis trop vieux pour ces conneries » ? Ou tout simplement, une autre façon de prendre du plaisir avec le JdR ? Le doute m'étreint.

la VÉRITABLE jeuderologie du Professeur TACD

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 fitez 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 : j'aime mes dés

8 Tout, tout, tout ! Vous saurez tout sur les dés, les petits, les gros, les transparents et même les phosphorescents grâce à cette nouvelle étude exclusive du Professeur TacD sur ce sujet quelque peu aléatoire mais incontournable. En effet, les rôlistes sont maladivement fétichistes – il n'y a qu'à voir les sommes folles que certains engloutissent dans des éditions collector premium exclusive en série limitée **SUATMM*** pour s'en convaincre – et les plus atteints d'entre eux sont clairement selon notre enquête les **alea-philés** : les fameux **dingues de dés**. Un fléau à ne pas sous-estimer car cette addiction peut avoir les conséquences les plus extrêmes ! Rappelons par exemple que le troisième prénom le plus porté par les enfants de rôlistes après Gollum et Galadriel et juste devant Perceval est Amédée. Moins humiliant mais plus définitif, il faut savoir que la première cause de mort subite autour d'une table de JdR est l'ingestion fatale d'un polygone en plastique lorsque le joueur, vers 5h du mat', confond sa trousse de dés et le paquet de M&Ms... Ce n'est malheureusement pas là le seul danger que représentent ces accessoires : plus effrayante que le cri de l'ours-hibou en rut entonné par le vainqueur du concours local de bruitage à la bouche des monstres de **D&D** est la plainte atroce du noctambule qui vient d'expérimenter la morsure cruelle du D4 malencontreusement oublié sur le trajet des toilettes...

Jamais un coup de dés n'abolira le jeu de rôle !

Certains vieux routards arborent fièrement leurs dés aux chiffres usés et aux arrêtes rognées (en provenance directe de la **Boîte Rouge**) car la demi-vie d'un dé en plastique est d'approximativement 450 000 ans – ce qui signifie

qu'il y en aura encore à la surface du globe alors que notre espèce sera éteinte. Il en existe de tous types et bien que personne n'ignore plus les ultra rouleurs dés 30 et D100 – qui ont respectivement 67 et 92 % de probabilité de finir leur course sous le bahut breton –, 17% de la population rôliste seront surpris de découvrir les dés improbables (l'incroyable D1 annulaire, le D5 ou le D7 ou encore le D11 et pour jouer au camping, bien entendu, le dé pliant), et 56% d'apprendre l'existence des fameux dés « équitables », car oui – vous pouvez immédiatement contacter votre avocat – vos dés habituels, mal conçus, sont gravement bugués : toutes les faces n'ont pas la même chance d'obtention, sachez-le ! On comprend alors l'importance d'avoir LE bon fournisseur. Certains vont jusqu'à proposer dans leur catalogue des dés métalliques (classés arme de 4^e catégorie dans de nombreux pays) qui ont selon nos essais balistiques – sur un impact direct s'entend – 14% de chance d'arrêter en pleine course une ménagère de moins de 50 ans gravement inquiétée par **Donjons & Dragons**. À noter qu'ils peuvent aussi avantageusement crever les pneus de vos poursuivants lors d'une poursuite en bagnoles.

Pour conclure, nous avons le regret de vous dire que 7% des joueurs pratiquent encore la vieille combine qui consiste à annoncer après coup le dé des dizaines sur le jet d'un dé 100 et que 78% d'entre eux utilisent toujours les d6 truqués (avec deux faces marquées 6 et aucune 1) mis en circulation jadis par un défunt magazine de JdR**. La-men-table !

* : *Shut Up And Take My Money*

** : *Backstab*

par David Robert & la rédaction





le match

Par de puissants artifices rôlistes tenus secrets, les journalistes de la Rédaction sont parvenus à extraire de leurs univers deux figures majeures des jeux **Polaris** et **Subabyssse**. Sous les yeux de nos pigistes et de nos charmantes secrétaires, ce ne sont ni plus ni moins que Demeter (**Polaris**) et Onless (**Subabyssse**) que nous avons l'occasion d'interviewer, vantant les mérites du jeu duquel ils sont issus, tout en sirotant une liqueur d'algue reconstituée, toute droit venue de chez le poissonnier d'en face.

SUBABYSSSE
rien ne résiste



POLARIS
à la presslon



Messieurs, bonjour. C'est un honneur de vous recevoir à la rédaction. Avant de commencer l'interview, est-ce que vos aquariums respectifs vous conviennent ?

Onless J'apprécie la délicatesse de m'avoir dédié cet espace non...partagé, dirais-je. Même si je ne vous cache pas que je me sens un peu ridicule.

Demeter Bonjour à vous. C'est presque aussi agréable que mes appartements du 17ème niveau d'Equinox. C'est cependant un peu étroit... À l'instar de mon compère, je me sens un peu comme dans un caisson d'hyper-respiration.



Nous ferons mieux la prochaine fois. Première question, comme toute classique : pouvez-vous vous présenter à nos lecteurs ?

Onless Je suis Onless, dieu des mers et dieu des dieux. Il y a de cela 494 ans, j'ai levé la plus grande vague de Tsunami que le monde ait connu pour purger ce qu'on appelle aujourd'hui «le monde des infidèles». Lassé de voir l'humanité courir à sa perte dans sa course à la futilité et dans l'épuï-

sement des ressources naturelles, j'ai décidé de purifier ce monde pour lui donner une seconde chance. Seuls les fidèles, les croyants, ont survécu. Aujourd'hui, huit grandes nations se partagent le monde dans lequel rien n'a changé...

Demeter Demeter n'est pas mon vrai nom, il s'agit du titre que l'on donne au chef du Culte du Trident. Je m'appelle Jason Hélio et je suis âgé de plus de 100 ans. Je dirige la noble institution qu'est le Culte depuis plus de 50 ans. Pour faire simple et bref, son but est de promouvoir l'union des peuples du monde sous-marin et la paix. Je suis également connu comme étant le meilleur pratiquant de l'énergie Polaris...



C'est la première fois que vous venez à la rédaction, et pourtant «votre» jeu, si vous me permettez cette facilité de langage, n'est pas tout jeune.

Onless Me concernant, si on tient compte des versions amateurs, je peux dire que **Subabyssse** en est à sa 8ème édition. Actuellement édité chez les **Ludopathes Zéditeurs**, le jeu est passé par **Napalm Editions** ou la **Boîte à Polpette**. On peut donc dire que je suis l'ancêtre de **Polaris**. Demeter me doit donc le respect.

Demeter Certes, mais je suis fasciné par ce qui m'arrive... Quelle chose phénoménale ! Votre machine m'a extrait d'un jeu et maintenant j'en parle devant vous. Cette technologie est au moins généticienne... Bon... **Polaris** en est à sa troisième édition. La première chez **Halloween Concept** date de 1997. La seconde est parue chez le même éditeur puis chez **Darwin Project**. S'en est suivi une longue traversée du désert, puis la troisième a vu le jour chez **Black Book Éditions**.

 **Pouvez-vous me présenter l'univers de vos jeux. Car apparemment, ils semblent y avoir des points communs ?**

Demeter **Polaris** a un univers rude mais riche d'espoirs. En effet, l'OESM et le Culte du Trident maintiennent une paix fragile entre les nations du monde sous-marin. Autrefois, les hommes vivaient sur la terre, mais suite au règne des Généticiens, l'humanité a, pour des raisons inconnues, du se réfugier sous les flots, la surface étant invivable. S'en est suivie une guerre et l'Alliance Azure a rendu à l'humanité sa dignité. Désormais, de grandes nations, comme l'Hégémonie, la Ligue Rouge, la République du Corail, l'Alliance Polaire ou l'Union Méditerranéenne cohabitent, entre elles, mais aussi avec des nations plus petites ou des communautés isolées. Ajoutons les pirates, les Foreurs, le Culte du Trident bien sûr ou encore le Soleil Noir. Les membres de ces deux organisations sont capables de maîtriser la Force Polaris, encore peu connue, mais conférant des pouvoirs terribles. Pour finir, deux menaces (la dégénérescence génétique et le virus de la stérilité) menacent mon monde.

Onless Je constate avec joie que **Subabyss** est moins hostile. Huit grandes civilisations se partagent le monde : Subabyss, la première et la plus conquérante ; Atlantide la mystérieuse ; Sumérie la paisible ; Océanie la paradisiaque ; Le Grand Méridien du Nord, la commerçante ; Le Grand Méridien du Sud terres barbares ; Nitlantis la, scientifique et enfin Ambremer, repère de tous les bandits et autres pirates. Ces civilisations ne sont malheureusement que survolées dans leur description et il ne s'en dégage rien d'exceptionnel. Je regrette également que

le tsunami n'ait, au final, changé que la face du monde alors que l'humanité reste la même : guerre, exploitation des ressources, pirates, tourisme et commerce. Aux dernières nouvelles, 1/5ème de la population est croyante et la religion est abordée sur une page. Je déplore ce manque d'intérêt, alors que l'acte divin qui a eu lieu aurait pu changer les mentalités et permettre de nouveaux systèmes sociétaux ou faire naître des sectes ne jurant que par moi. Je suis obligé d'admettre que je ne fais pas le poids. Mais les suppléments à venir peuvent encore tout changer.



Demeter Ne soyez pas si modeste...

 **Intéressant. Et quel rôle y ont les PJ ?**

Demeter La première des occupations des personnages de mon monde est la survie. Le matériel est ancien et délicat à réparer, les routes ne sont pas sûres entre pirates et créatures abominables et les intrigues dans les stations sont nombreuses. Une fois cette survie assurée, les personnages vaquent à leurs occupations qui vont de mécano ou barman à diplomates de haut vol ou prêtre du Trident. Passionnant !

Onless Les personnages n'ont pas de rôle bien déterminé. Ils peuvent faire partie de n'importe quelle civilisation et exercer n'importe quel métier. Le livre de base propose 21 professions, sans liant entre les PJ. C'est un parti-pris qui, généralement, plaît ou pas.

 **Personnellement, je fais partie de la deuxième catégorie. Je préfère quand les joueurs ont un objectif défini ou un ennemi commun, comme dans COPS ou Tenebrae par exemple.**





Onless Votre préférence vous prive de certains plaisirs.

Demeter Je ne connais pas très bien votre monde. Alors, je ne sais que vous dire.

Les scénarios proposés vont-ils dans ce sens de la diversité ?

Demeter Hélas, à ce jour, les scénarios ne sont pas nombreux. Certes, il en existe dans les éditions précédentes, mais il faut les trouver. Ne nous voilons pas la face derrière le flux, l'absence de scénarios est une des grandes faiblesses de l'édition actuelle. Mais d'après des informations de puissantes entités, les choses devraient rentrer dans l'ordre.

Onless Hahaha...un instant...je termine de rire....Le livre de base propose plus de scénarios que toute la troisième édition de **Polaris** ! Car ce n'est pas moins de six scénarios indépendants qui y sont proposés. Variés, richement illustrés, mais malheureusement pas des plus originaux. Disons qu'ils ont le mérite d'exister. Là encore, leur variété ne donne pas d'orientation au jeu.

Que pouvez-vous nous dire maintenant sur les suppléments de la gamme ?

Demeter Certes, les scénarios ne sont pas nombreux, mais la gamme est vraiment très riche. Jusqu'ici les suppléments présentent l'univers et les grandes nations, ainsi que le Culte du Trident, la surface, les Nations pirates et les nombreuses créatures qui hantent les fonds marins. Ils incitent donc au voyage et à la découverte de ces nations ou groupes. De nombreuses intrigues, de nombreux pnj ou de nombreuses factions y sont détaillées. Tout cela est un moteur incroyable d'aventures car le monde créé par Philippe Tessier est d'une complexité envoiissante dans lequel naissent des idées de scénario par dizaines. On regrettera cependant que l'aspect survie n'ait pas été autant développé.

Onless Pour ma part, difficile à dire. La gamme est toute

récente. Sa qualité et sa pérennité dépendront de la réussite des souscriptions Ulule. Actuellement, seuls l'écran et le livre des secrets sont annoncés et leur sortie est prévue de façon simultanée. Dans les précédentes éditions, le jeu a bénéficié d'un supplément de contexte consacré à l'Atlantide et d'une campagne basée aussi sur cette nation. Je ne sais pas s'il est prévu de les rééditer.

Sauf erreur de ma part, un autre point sur lequel vous vous démarquez est le système de jeu. D'après mes sources, Polaris serait plus Hard SF que Subabyss.

Demeter Oui, tout à fait. C'est même une volonté affichée de la part des auteurs, Philippe « Cyrull » Tessier et François « Iron » Menneteau. Ils ont souhaité que le matériel soit proche de celui qui existe, ou aurait pu exister, dans votre monde. Aucune fantaisie technologique, à part les artefacts généticiens ou azuréens, n'a été permise dans mon monde. Cette volonté de réalisme se retrouve dans des règles très complètes, dans lesquelles un D20 permet de savoir si une action, caractérisée par un attribut et une compétence, est réussie. Ainsi, en plus d'une densité déjà remarquable pour un jeu ayant un tel background, il existe aussi des règles optionnelles pour les férus de réalisme, déçus de la simplification des éditions précédentes, réalisée par Raphaël Bombayl, le troisième moteur du sous-marin **Polaris**.

Onless Là encore, comme pour l'univers, mon jeu est beaucoup plus accessible. Le système tourne au D100 classique. Des modificateurs liés à l'environnement aquatique peuvent rentrer en



jeu, mais rien de très complexe. La génétique a une place importante dans l'univers et permet quelques améliorations non négligeables. Le système gère également la variété des combinaisons sous-marines et des vaisseaux. Je tiens à souligner que tous ces équipements sont illustrés et en couleurs. L'un des points forts du jeu dont je suis fier.



Les présentations sont maintenant faites, le match peut commencer. Quels sont vos points forts et vos points faible ?

Demeter Soyons honnêtes, le jeu duquel je suis issu est une réussite. Son univers est complet, dense et original. De plus, ce dernier vit et progresse dans une série de romans très intéressants. Les règles, jugées trop pointues, sûrement à raison, lors des éditions précédentes, ont été allégées, avec des encarts optionnels. On peut donc dire qu'univers et règles se complètent dans un jeu de qualité... Cependant, Onless vous le dira sûrement, tout n'est pas parfait.

Onless Je remercie Déméter de sa franchise. L'absence de scénarios officiels se fait sentir, ainsi que des retards de sortie de la gamme, au point que certains l'ont cru complètement abandonnée. Et puis, les règles allégées restent encore très lourdes... **Polaris** est un jeu qui demande beaucoup d'investissements pour s'y amuser... On ne peut que difficilement s'y épanouir un samedi par mois, les mains dans les poches, autour d'une assiette de poulpes frits. Tout le contraire de **Subabyse** qui est un jeu léger et accessible avec un ouvrage de qualité : richement illustré en couleurs, passages importants mis en gras pour se repérer rapidement. Mais je suis déçu que l'univers ne soit pas aussi travaillé que celui de mon confrère...

Demeter ...voisin...

Onless ...que celui de mon voisin. Je regrette que les centres d'intérêt des humains n'aient pas changés. Qu'il n'y ait pas de quête de la rédemption, de recherche d'un nouveau système social. Au final, le monde est quelconque, offrant juste

l'opportunité de se battre en armure de combat face à de nouvelles menaces sous-marines. C'est tout du moins ce qui ressort à la lecture du livre de base.

Demeter Vous oubliez un autre point important il me semble.

Onless Je vois que rien ne vous échappe. Effectivement, le livre de base souffre de l'absence d'une section réservé au meneur. Après la lecture, le MJ n'est pas plus avancé que les joueurs. Quelques orientations ou indices sur l'origine de ce nouveau monde (intervention divine ou attaque nucléaire ?) auraient été les bienvenus.



Terminons sur une note d'espoir. Quels sont vos projets d'avenir ?

Demeter L'avenir de la gamme est radieux. L'éditeur, **Black Book Éditions** vient en effet de lancer, avec succès, un système de souscription, ou crowdfunding, afin de relancer la gamme à l'arrêt depuis des années. Ainsi vont sortir **le Guide Technique**, un recueil de scénarios qui manquait tant et quatre suppléments nations (République du Corail, Alliance Polaire, Union Méditerranéenne et Amazonia). Par l'orbe de la Trinité, c'est incroyable !

Onless Tu fais comme moi maintenant, tu passes aussi par une souscription ?

Demeter Le vouvoiement serait plus de rigueur...

Onless Ce n'était pas vous qui me deviez le respect ? En ce qui concerne l'avenir. Un écran accompagné du **livre des secrets** est financé et annoncé pour septembre. On peut espérer que la campagne déjà parue soit rééditée, voire enrichie. Mais là aussi, cela dépendra du résultat de la souscription.





Bienvenue dans la République du Corail ! Dans cette station balnéaire de luxe, vous découvrirez un mode de vie sain bien loin du carcan hégémonien ! Ici, la vie est belle, cocktails et jolies filles à gogo mais ne vous fiez pas aux apparences, la vie est dure sous les océans. D'ailleurs certains mécréants soupçonnent les Pirates de vendre des organes humains à cet établissement. Quelle idée, notre carte ne propose que des produits frais de grande qualité garantie sans radiation ou modification génétique.

St Jacques et leur corail en nage libre

- 3 noix de St Jacques (avec corail) / pers
- 1 gros poireau
- 50 g de carottes
- 40 cl de fumet de poisson (déjà prêt)
- 10 cl de crème liquide
- 10 cl c de vin blanc sec
- 1 échalote
- Gingembre
- Poivre
- Persil ou ciboulette frais pour le dressage

Faire revenir l'échalote coupée en petits morceaux dans une sauteuse.

Émincer le poireau, râper les carottes et les faire revenir avec un peu de matière grasse dans la sauteuse pendant 3 minutes.

Verser le fumet sur les légumes ainsi que le vin blanc, poivrer bien. Laisser chauffer pendant quelques minutes jusqu'à une petite ébullition.

Ajouter à l'ensemble, les noix de St Jacques coupées en deux dans l'épaisseur ainsi que les coraux. Laisser sur feu moyen 5 minutes maximum puis ajoutez la crème, le gingembre et mélanger.

Cocktail du lagon

Pour une tablée de rôlistes assoiffés, compter 1 litre de jus d'orange, 250 ml de rhum blanc (de bonne qualité), 100 ml de curaçao bleu et 80 ml de sirop de sucre de canne. Mélanger les ingrédients la veille et garder au frais.

Si vous êtes plongeur émérite, laissez vous tenter par un plateau des plus beaux fruits que l'océan puisse fournir... À composer soi-même c'est plus abordable et surprendra les joueurs !

Il faut compter 3 crevettes, 3 huîtres par personne, y ajouter quelques bulots et palourdes, un citron, du pain de seigle et une bonne mayonnaise maison. Éviter les violets et les oursins très iodés et qui ne plairont pas à tous, de même, les bigorneaux ne fournissent que peu de chair.

The «mayo»

Seul vestige de la civilisation atlante, la mayonnaise a aidé bien des humains à survivre lors de l'ingestion de fruits de mer les plus iodés. Certaines variantes se retrouvent entre la Ligue Rouge et Équinoxe mais globalement la recette est le seul point d'accord entre toutes les nations.

La mayonnaise est une émulsion qui n'utilise que 25 cl d'huile. La rater est facile, la réussir une affaire de coup de fouet. Mélanger un jaune d'œuf à une cuillère à café de moutarde forte, saler et poivrer. Incorporer un mince filet d'huile (de tournesol ou colza) et fouetter, puis ajouter le reste d'huile toujours en filet et toujours en fouettant sans s'arrêter. Lorsqu'elle est prise, rectifier l'assaisonnement et ajouter un trait de vinaigre. En Ligue Rouge, le piment en poudre sera de mise quand en Équinoxe, on choisira plutôt, d'y ajouter de l'ail.

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, mérites ou pas ?

ATHANOR

ATHANOR

c'est dans les vieux pots...

Pour ce nouveau syndrome du panda, on s'attaque à un jeu qui, à vrai dire, est passé assez loin, semble-t-il, de faire un succès. Soyons honnêtes : qui joue encore à **Athanor** aujourd'hui ? Qui même se souvient seulement y avoir joué une fois ? Eh bien, nous sommes plusieurs à la rédaction à nous compter parmi ces Mohicans. Et du coup, on va essayer de vous expliquer pourquoi ce jeu aurait dû mais en fait n'a pas pu rencontrer le succès.

Dick

Athanor est un jeu de science-fiction écrit entièrement par Pierre Rosenthal, historique rédacteur de *Casus Belli* v1 et par ailleurs auteur du système générique **Simulacres**. Il est publié en 1989 par l'éditeur **Siroz**.

Ce qui surprend et, pour ma part, séduit d'emblée à la découverte des trois livrets qui composent le jeu de base, c'est que l'on a affaire là à une SF non-conventionnelle. En tout cas dans le milieu du jdr où, traditionnellement, SF rime plutôt avec space opera (**Traveller**, **Star Wars**, etc.) ou, depuis peu lorsque sort **Athanor**, avec cyberpunk (**CP 2013** est sorti en VO l'année d'avant). Non, avec le jeu de P. Rosenthal, on est ailleurs : il n'y a pas d'empire galactique, pas de races ET, pas de voyage hyperluminique, pas de prothèses ni de matrice et il en ressort pourtant (justement ?) l'impression que l'univers d'**Athanor** est bien plus proche de la SF que l'on aime lire habituellement. Clairement, la principale source d'inspiration du jeu est la SF à la Philip K. Dick, (particulièrement celle des romans *Ubik* ou *Le Dieu venu du Centaure*). Parmi les ambiances que l'on

retrouve dans l'univers de jeu, on peut aussi citer les romans de Ballard, ceux de Blish (surtout *Semelles humaines*) ou encore les BD de Moebius ou celles du duo Christin et Mézières.

Athanor se déroule entièrement sur Terre (ou à la rigueur dans quelques bases orbitales) au XXIV^e siècle. Pour d'obscuras raisons géopolitiques, un virus inédit a été répandu sur notre planète et en a à tout jamais changé le visage en obligeant ses habitants (humains ou animaux) à obéir façon TGV aux lois de l'évolution. Au lieu de prendre des générations, l'adaptation au milieu se fait... en quelques jours ! C'est un peu gênant, par exemple, de se couvrir de fourrure sous prétexte qu'on a un déplacement professionnel en Sibérie. Surtout qu'en plus, c'est douloureux et qu'au retour on re-mutera sans être sûr de retrouver son aspect d'origine ! À ce thème génétique central viennent se greffer de nombreux éléments (mondes parallèles, pouvoirs psi, usage constant de drogues, etc.) renforçant nettement le registre dickien de cet univers atypique.

Ubik

À la lecture, l'univers séduit non seulement par son originalité mais aussi, comme on le voit, par son potentiel ludique : entre les micro-mondes tous très différents les uns des autres, les stations orbitales et les mondes parallèles, on est quasiment dans un multivers où tout peut se jouer. On sent d'ailleurs à la lecture de certains passages du jeu (ne serait-ce que l'étonnant scénario... arthurien accompagnant l'écran) que c'est ainsi que l'éditeur, peut-être sceptique devant le potentiel de cette SF pointue, a essayé de vendre le jeu aux

par Julien Clément
toutes illustrations ©





rôlistes de la fin des années 80 : pourquoi ce nom bizarre sinon (l'athanor désigne un four alchimique dont on peut espérer sortir moult merveilles comme la pierre philosophale) ? À vrai dire, c'est un peu maladroit, finit par faire fourre-tout et cela gâche en quelque sorte le potentiel purement SF du jeu.

Pourtant, dans ce registre, un second charme, plus discret, opère aussi à la relecture, 25 ans plus tard : clairement, *Athanor* nous parle de nous. Aujourd'hui. L'homme et la nature y sont comme toujours en lutte mais là, c'est la nature qui gagne et, pour la première fois depuis longtemps, impose son déterminisme aux humains. Oui, un peu comme avec le changement climatique. De façon plus large, *Athanor* évoque aussi le rapport entre global et local dans la mondialisation, la peur de l'altérité, l'ingénierie climatique, la sur-médication, etc. Autant de préoccupations contemporaines. Or, n'est-ce pas là le propre de la bonne SF ?

Panik !

Malgré ces évidentes qualités, *Athanor* ne semble guère avoir rencontré de succès. La gamme s'est limitée à un écran puis un unique supplément (*Masques*) avant d'être abandonnée par son éditeur. On peut d'ailleurs se poser la question de l'erreur de casting. Pourquoi *Siroz*, jeune éditeur qui avait déjà une identité forte à base de jeux transgressifs un peu rock n' rôle (*Zone*, *Berlin XVIII*, *Whog Shrog*), s'est-il intéressé à un jeu dont le contenu peut plutôt être qualifié de poético-sérieux ? Les fans du label attendaient sans doute autre chose. Pour d'autres, pourtant clients potentiels de ce type d'univers, l'écurie *Siroz* était au contraire synonyme de repoussoir.

Que cela ait un rapport ou non, il est vrai que des erreurs éditoriales ont été commises. Si les livrets ou le très bel écran présentent bien des qualités formelles (un seul illustrateur - le talentueux Fred Blanchard -, des fausses pubs et faux documents émaillant les pages, etc.), *Athanor* était le premier jeu *Siroz* vendu en boîte et les choix faits se sont révélés catastrophiques : le contenant n'avait une espérance

de vie que de quelques semaines d'utilisation. Assez vite, l'éditeur devra déstocker les derniers exemplaires des livrets sous enveloppe par correspondance, la boîte étant invendable.

Plus grave, on s'étonne de nombreux choix faits en matière de *gamedesign*. C'est un clin d'œil amer mais hélas, en effet, le principal défaut d'*Athanor* est... son inadaptation à son milieu ludique ! Bien dans le ton de l'époque, le système de jeu est simulationniste et même assez touffu. Nourri aux mamelles de *James Bond 007* et surtout de *Rêve de Dragon*¹, il n'est pas sans qualités mais se révèle tout à fait incapable de motoriser cet univers de jeu. Les PJ possèdent en effet des stats très complexes. Par exemple, les caractéristiques sont détaillées par des sous-totaux indiquant ce qu'une capacité doit à l'inné, à l'acquis ou aux aléas de la vie. Très bien (même si ça rend la fiche de PJ moins avenante qu'un formulaire des impôts...). Mais quand vous devez muter 2 ou 3 fois dans un scénario (cas du scénario d'intro de la boîte de base, par exemple) et que ce processus passe par le re-calcul de toutes vos stats, c'est l'enfer ludique !

Mais, au final, c'est encore le choix des scénarios qui surprend et déçoit le plus. Si celui de la boîte de base (oui, un seul : dans une grosse boîte et pour un univers si atypique, c'est déjà décevant) semble bien dans le ton, celui du livret s'apparente à un suicide éditorial. Alors qu'on a été incité à créer les PJ en citadins nord-américains, celui-ci implique d'aller leur faire jouer une aventure fleurant (bon ?) le medfan du côté de Brocéliande. Mais bien sûr... Surtout que, l'auteur le concède lui-même, il manque à *Athanor* un moyen (organisation ou autre) de donner aux PJ un lien entre eux et de les impliquer plus concrètement dans les aventures proposées : c'est d'ailleurs dans ce but que le supplément met l'accent sur les intéressants Compagnons de Janus. Hélas, l'ultime scénario contenu dans ce seul supplément, même signé Tristan Lhomme, peine à convaincre : alors qu'on croyait que le sel du jeu était de faire parcourir aux PJ une « *Terre des 100 mondes* » (le sous-titre du jeu) dangereusement exotique, il se déroule entièrement... à Venise. Là encore, elle est passée où la SF dickienne ?



1 : à noter que le système d'*Athanor*, bien que conçu avant celui de *Rêve de Dragon*, a été publié après.

SHAAH RENAISSANCE



« Il n'est mot qui le définisse, il n'est pensée qui le touche, il n'est sentiment qui le pleure, il n'est circonstance qui le trouble, mais il est en chacun de nous, car tout est Shoon. »

16

Fuyant une Terre devenue hostile à la vie, les quelques survivants de la race humaine errèrent pendant plusieurs générations dans l'espace, en quête d'une planète sur laquelle ils pourraient s'installer et reconstruire leur civilisation. Après quelques siècles de recherches infructueuses, de catastrophes diverses et de graves pénuries réduisant de manière encore plus conséquente leur nombre, ils arrivèrent en vue d'une planète présentant des conditions optimales pour pouvoir accueillir la vie humaine : Héos.

D'un diamètre deux fois supérieur à celui de la Terre, Héos est le berceau de sept races intelligentes, ainsi que la terre d'accueil de deux espèces extra-héosiane. Au fil des Âges, toutes ont apporté et partagé leurs connaissances, leurs savoir-faire, leurs spécificités et leurs talents respectifs, les diverses civilisations se définissant par leur ouverture d'esprit et leurs grandes richesses culturelles. Au centre de ces courants et de ces échanges se trouve un continent : l'Héossie.

Occupant une position géographique centrale, l'Héossie se caractérise par la variété de ses climats et de ses paysages qui a favorisé l'installation de toutes les races : les Boréals, grands

voyageurs aux sens aiguisés, les Darkens, géants rouge à l'âme guerrière, les Delhions hommes-oiseaux sans visages aux tatouages vivants, les Felings, hommes-chats à la sagesse apaisante, les Kelwins, sortes de gnomes à l'ingéniosité révolutionnaire, les Mélodiens, artistes et maîtres de la séduction, les Nomois, hermaphrodites magiciens très rigoureux, les Ygwans, hommes-lézards à la culture ancestrale, les Woons, colosses poilus et leurs trances animales en communion avec les forces telluriques, et, finalement, les Humains, bardés de technologie mais inadaptés à l'environnement.

Lorsque les Humains ont atterri sur Héos, l'Héossie était une civilisation décadente, affaiblie par les luttes de pouvoirs, les guerres contre les territoires frontaliers, les pillages et le grand banditisme. Les Hommes des Étoiles, bien décidés à se rendre maître du continent, entrèrent en guerre ouverte. En se servant des dissensions et des rivalités qui opposaient les Héossiens, ils asservirent les populations et fondèrent le Nouvel Ordre, un empire tyrannique dirigé par six Hommes-Dieux immortels. Leur crédo : tout être non-Humain est inférieur, et tout inférieur se doit de servir les Humains.





Deux siècles plus tard, la population héosienne, asservie, acculturée, vivant dans la terreur, n'est plus que l'ombre de ce qu'elle fut. Sa gloire passée a soigneusement été effacée des manuels d'histoire, ses œuvres d'arts ont été détruites et sa richesse architecturale a été remplacée par les bâtiments de béton des Humains. Mais dans l'ombre, la Résistance agit pour renverser le pouvoir Humain...

Vers la Renaissance

C'est ce cadre de jeu poignant que proposait **Shaan**, sorti en 1996 chez **Halloween Concept**. Après une carrière honorable (3 000 exemplaires du livre de base vendus), ainsi qu'un certain nombre d'œuvres dérivées (romans, bandes-dessinées, musiques), la gamme s'est éteinte discrètement suite à la parution d'un écran, de trois suppléments et d'une campagne en plusieurs volets. La communauté d'apprentis shaanistes s'est cependant retrouvée sur internet, où les projets collectifs ont commencé à émerger, avec en tête de file l'écriture d'une campagne épique à plusieurs mains.

Salué à l'époque pour la richesse de son background, **Shaan** souffrait cependant de la faiblesse de son système de jeu, fonctionnel pour les actions de base, mais beaucoup moins adapté à la gestion de scènes complexes. C'est autour du projet de refonte des règles que s'est initialement créée l'équipe de cette deuxième édition. L'objectif était alors de proposer un système fiable et complet qui rendrait justice au jeu. L'idée, au départ, n'était pas de partir vers une édition papier, mais simplement de proposer un PDF gratuit sur le site officiel du jeu.

Petit à petit, les choses se sont précisées, se sont construites et se sont développées. A la simple refonte des règles se sont ajoutées des modifications de l'univers permettant d'améliorer les quelques éléments difficilement jouables de la première édition. L'option d'une avancée chronologique du background a alors été préférée à celle d'un simple «reboot». En effet, en plaçant l'action de cette deuxième édition vingt ans après celle de la première, cela permettait de faire évoluer les

rapports entre les forces en présence. L'univers de **Shaan** a donc évolué en même temps que les joueurs.

Finalement, l'arrivée dans l'équipe d'Igor Polouchine, le créateur de **Shaan**, a progressivement amené le projet vers une édition papier, une renaissance proposant un jeu à la fois similaire et très différent : même univers, mêmes thématiques, mais mécaniques de jeu totalement différentes et background réactualisé. Avec ce projet d'édition, c'est également une vision toute en couleur du jeu qui a pu être envisagée, ainsi que l'exploration de nouveaux médias grâce à internet.

Un système de jeu entièrement refait

Plusieurs optiques ont été envisagées pour le nouveau système de jeu, de la correction de bug au tabula rasa. C'est cette seconde possibilité qui a été choisie après quelques tests. Des mécaniques de la première édition de **Shaan**, il ne reste pour ainsi dire presque plus rien : changement de dé (on passe du D20 au D10), simplification des échelles de score, transformation radicale des tests, etc.

L'idée était de faire un système simple (l'option «simulationniste» a rapidement été écartée) qui prenne en compte les diverses spécificités du jeu. Ainsi, dans l'univers de **Shaan**, la vie est insufflée par des Trihns. Chaque être (animal, végétal ou minéral) est investi d'un Trihn de Corps, d'un Trihn d'Âme et d'un Trihn d'Esprit. Un personnage de **Shaan Renaissance** est donc caractérisé par des scores dans ces trois Trihns, qui vont lui servir de caractéristiques, de points de vie, de défenses et qui vont servir de base aux divers jets de dés. Comme il existe plusieurs manières de résoudre une même action, les joueurs seront encouragés à s'appuyer sur le système de jeu pour décrire leurs actions. Un personnage pourra résoudre une action avec son Corps, son Âme ou son Esprit, ce qui conduira à des interprétations et des conséquences différentes.

Dans le même ordre d'idée, la société héosienne est organisée en Castes, et on va

Passant-premiere



trouver ces structures sociétales dans les mécaniques de jeu. Chaque Caste est ainsi associée à un niveau de Domaine qui permettra d'évaluer les capacités du personnage dans ses activités. Le Domaine de Combat va ainsi regrouper toutes les formes de combats, du pugilat au tir à l'arc en passant par la stratégie militaire. Ce sont ensuite des Spécialisations, des Pouvoirs liés à chaque Caste et des équipements qui permettront d'ajouter des Bonus et de customiser son personnage.

Le système de jeu se calque enfin sur toute la symbolique contenue dans le background de **Shaan**, concrètement représentée par le Cercle des Réalités. En Héossie, le Cercle des Réalités incarne la force créatrice du grand tout en associant les Trihns aux dix éléments que sont l'Eau, l'Air, le Feu, la Terre, le Végétal, l'Animal, l'Objet, le Moi, l'Autre et les Limbes. À chaque élément correspond une race, un peuple, une caste, un astre, une partie du corps, un point cardinal, une couleur, une personnalité, une saison, un jour, une énergie, etc. La feuille de personnage représente un Cercle des Réalités, inscrivant ainsi concrètement le PJ dans sa relation avec l'univers.

Un background **qui évolue**

En faisant évoluer le background, c'est presque un tout autre jeu que propose Shaan Renaissance. Les Héossiens ont renversé le régime tyrannique des Humains et ont récupéré leur liberté. Dans cette nouvelle édition, la société se reconstruit petit à petit. Elle a enfin repris son destin en main, mais elle a perdu son passé. Acculturés pendant plus de deux siècles par les Hommes-Dieux, les Héossiens ne savent plus exactement qui ils sont et d'où ils viennent. Les joueurs sont ainsi invités à jouer des Itinérants, qui vont parcourir un continent en pleine reconstruction, en proie à des nouvelles menaces.

Mais les grands gagnants de l'histoire restent les Nécrosiens. Ces morts-vivants à l'Âme dégénérée disposent désormais d'une enclave en Héossie : Wana l'ancienne cité libre, balafée d'une porte donnant sur les Limbes. Les empires Nécrosiens se fédèrent et gagnent de plus en plus de terrain (on dit même qu'une grande guerre se prépare...). Il sera d'ailleurs





possible de jouer un Nécrosien, sur la voie de la rédemption, en quête de lumière, ou bien faisant partie d'un groupe de nécrosés bien décidé à plonger au cœur des Limbes.

Quant aux Humains, s'ils ne détiennent désormais plus les rênes du pouvoir politique, leur influence n'est pourtant pas réduite à néant. Dans la symbolique héossienne, chaque race possède sa place dans le Cercle des Réalités, et l'Humain en fait partie au même titre que toutes les autres, s'apparentant à un mal nécessaire pour l'équilibre des choses. Mais si l'Humain devient désormais une race jouable, il reste toutefois l'un des principaux antagonistes. Les grands entrepreneurs ont conservé leurs biens, et, s'ils doivent maintenant rémunérer leurs anciens esclaves, ils manipulent les cordons de l'économie à leur guise. Rares sont les organisations capables de leur opposer une quelconque résistance sur ce terrain de jeu, et c'est bien la coopération entre les Castes qui permet d'opposer le seul véritable contre-pouvoir. Mais là aussi, les luttes internes gangrèment les organisations de l'intérieur. De tout ce que les Humains ont apporté en Héossie, c'est bien la corruption qui a le mieux été intégrée par les Héossiens...

C'est bien beau tout ça, mais on joue quoi ?

Avec cette nouvelle édition, les thématiques de **Shaan** évoluent. La menace devient désormais moins visible, plus insidieuse. D'un jeu anticolonialiste tirant ses influences de tout un pan de la littérature SF des années cinquante, **Shaan** devient un jeu qui s'inspire des dérives économiques et médiatiques de la société actuelle. Abreuvés par une forte culture de la consommation héritée des Humains, les Héossiens sont désormais heureux et libres, mais prisonniers de leurs désirs compulsifs, plongés dans une torpeur nécrotique.

À côté de cela, le jeu s'ancre beaucoup autour du voyage, de la découverte d'autres peuples, d'autres cultures. La première édition du jeu contraignait en effet les personnages dans leurs mouvements, rendant toute forme de déplacement très compliquée. Aujourd'hui, les Héossiens sont libres et peuvent voyager tant qu'ils le souhaitent pour découvrir les richesses d'Héos.

Chaque personnage dispose également de motivations propres à ses Domaines de prédilection et qui vont donner un sens à sa vie. Elles faciliteront son intégration au sein des divers scénarios.

Parution et matériel disponible

Shaan Renaissance sortira début 2014. La gamme sera composée d'un livre de base et de quatre suppléments. Depuis le mois de mars dernier, un kit d'initiation est disponible sur le site officiel du jeu (www.shaan-rpg.com), proposant une version synthétique des règles, une description des races, un scénario d'introduction ainsi qu'un descriptif de la gamme.

Les cinq livres seront édités en couleur. Si certaines illustrations seront reprises de la première édition et colorisées, d'autres seront inédites. Des extraits du livre de base ont d'ores et déjà été dévoilés sur le site officiel, permettant d'avoir un aperçu du design et de la mise en page du rendu final.

Le site officiel propose également divers outils : un moteur pour créer son personnage, un wiki décrivant en détail l'univers, un scénario faisant suite à celui du kit d'initiation. D'autres scénarios seront mis en ligne d'ici à la parution des livres.

Ce site est destiné à devenir une plateforme d'explorations ludiques dans l'univers de **Shaan**. La gestion de personnage sera bientôt enrichie d'un atlas interactif. À terme, l'objectif est de proposer un jeu de rôle internet multi-joueurs doté du même système que le jeu de rôle sur table. Jouable par navigateur sans téléchargement, il proposera de mener des personnages au travers de quêtes leur permettant de progresser dans un monde partagé entre les Héossiens, les Humains et les Nécrosiens. Le contrôle des ressources de la planète sera au centre des luttes de pouvoirs, et les actions des personnages influenceront sur l'équilibre entre ces factions.

Bref, de quoi tenir jusqu'à la parution du livre...



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 !



the void

La face cachée de la science-fiction

Si vous avez aimé les films *Aliens*, *Outland* et *Event Horizon*, si votre série de jeux vidéo favorite est *Dead Space*, ne bougez pas : j'ai le jeu de rôle qu'il vous faut.

20

Widfire, éditeur du jeu de rôle **Cthulhutech**, a publié en 2011 un univers destiné au jeu de rôle **Traveller** : **Cththonian Stars**. La thématique était simple : mélanger science-fiction et horreur lovecraftienne. Puis, très rapidement, les développeurs changent leur fusil d'épaule et décident de faire de **Cththonian Stars** un jeu indépendant et lui donne un nouveau nom : **The Void**. C'est une excellente nouvelle pour les fans de science-fiction « horrifique », un genre assez peu représenté dans le petit monde du jeu de rôle. Dans **the Void**, nous sommes en 2159, l'humanité vit le premier âge de son expansion spatiale. Les différents pays et corporations de la Terre ont colonisés la plupart des planètes du système solaire. Les joueurs incarnent des Gardiens (Wardens), des agents du Conseil du Monde Uni (Unified World Council) dont la mission est d'enquêter sur les phénomènes inexplicables qui commencent à se multiplier dans tout le système solaire et s'assurer que ces événements ne deviennent pas public. La cause de ces phénomènes ? La Cthtonian Star qui s'approche petit à petit du système solaire et dont le passage va provoquer le réveil de choses très anciennes...

une image vaut toutes les nouvelles du monde

Pour faire passer l'ambiance de leur univers, les auteurs du jeu ont privilégiés deux pistes, comme ils l'avaient fait pour **Cthulhutech** : des nouvelles d'ambiances et des illustrations. En ce qui concerne les nouvelles je n'ai jamais été très friand de ce type de texte dans un jeu de rôle, leur intérêt étant généralement d'un niveau assez faible. Celles de **The Void** parviennent en tout cas à faire passer l'ambiance du jeu mais ce sont avant tout les illustrations qui vont vous plonger dans l'univers. Intérieur de vaisseaux, boîtes de nuit, paysages urbains et personnages divers sont tous représentés dans un style qui ne manquera pas de rappeler des souvenirs aux fans du jeu vidéo *Mass Effect*. Elles facilitent énormément l'immersion du lecteur et vous rendront d'innombrables services quand il faudra présenter l'univers à vos joueurs. Elles respectent en tout cas l'ambiance des sources citées par les auteurs : une science-fiction « sobre » et à dimension humaine.

par Alexandre Jeannette
toutes illustrations ©





les premiers suppléments

Dans la foulée du livre de base (disponible gratuitement au format PDF), **Wildfire** a sorti deux petits suppléments : **Horrors of the Void** et **Pandora paths I adventures**. Le premier présente 17 monstres sur 48 pages (dont trois sont déjà présent dans le livre de base) : si on y trouve des versions « modernisées » des cultistes, Mi-Gos et autres Profonds, la majorité des monstres proposés se rapprochent plus de ceux que l'on peut trouver dans la plupart des films et des jeux vidéo qui ont inspiré le jeu, *Dead Space* en tête. **Pandora paths I adventures** propose trois aventures... qui étaient présentes dans **Chthonian Stars**, la première édition du jeu. Idem d'ailleurs pour les monstres d'**Horrors of the Void**. Alors certes le livre de base est gratuit en PDF mais quelqu'un qui investira dans une version papier aura finalement une version plus pauvre que la version d'origine. Un défaut qu'une version française pourrait corriger. Les aventures sont correctes sans être des chefs-d'œuvre.

une VF qui n'a pas eu sa chance

Si la rencontre entre la science-fiction et l'œuvre de Lovecraft vous tente, jetez un œil sur **Cthulhutech** dont, malheureusement, seul le livre de base est disponible en français. Ne vous attendez pas à une version de « *L'Appel de Cthulhu dans l'Espace* » (ce qu'offre **The Void**), l'univers de **Cthulhutech** allant dans une direction radicalement différente. Les créatures lovecraftiennes sont là pour donner une « couleur » à un jeu mettant en scène l'affrontement entre l'Humanité et un peuple extra-terrestre voué à son extermination, le tout très influencé par l'ambiance d'anime japonais comme *Evan-gelion*. Le jeu proposait plusieurs approches (enquêtes à la *X-Files*, guerre de l'ombre à la *Bio-Armor Guyver* et campagne militariste avec des pilotes de mechas). Contrairement à ce que reprochaient beaucoup de critiques, il était tout à fait possible d'aborder tous ces thèmes au sein d'une même campagne, en choisissant un thème principal et en explorant les autres avec des personnages différents. (Re)donnez sa chance à cet excellent jeu !

à l'intérieur de la machine

Le système de jeu est assez simple : le joueur lance un nombre de dés à six faces égal à la somme d'un attribut et d'une compétence. Les 5 et les 6 sont des succès, il faut généralement obtenir 1 à 2 succès pour réussir la plupart des actions. Rien ne vient encombrer ce principe très simple de règles : même le chapitre sur le combat reste simplissime. Le jeu propose également des règles de folies qui sont correctes (sans être révolutionnaires) et dans l'ensemble le système met en scène des personnages certes compétents mais relativement fragile : un échange de coup de feu peut très rapidement mal se terminer... Ce qui sied parfaitement à l'ambiance du jeu. Seule ombre au tableau le nombre ridiculement élevé de compétences (85!) pour un jeu qui mise sur la simplicité. C'est un défaut qui n'a toutefois rien de rédhibitoire et qui se corrige facilement. Avec 30 pages de règles sur 240 pages au total **The Void** démontre parfaitement que la science-fiction n'implique pas nécessairement un système de jeu complexe.

un univers

Comme les sources cinématographiques que nous avons citées en début d'articles, **The Void** met en scène des humains « normaux ». Il n'y a pas d'extra-terrestres, pas de cyberpunk et pas de transhumanisme dans ce jeu. Si le monde a connu quelques difficultés (et en connaît encore) il a plutôt « progressé » : moins de conflits, une organisation mondiale efficace et pas de corporations toute puissantes ou d'intelligences artificielles démentes. Il donne donc plutôt envie d'être préservé et sauvé. Une différence notable avec d'autres jeux jouant sur la même thématique... Une version française de **The Void** serait donc bienvenue et permettrait, comme c'est souvent le cas, de corriger les petits défauts de la version originale.



w.i.p.

work in progress

la vie en campagne

[scénariste de campagne]

Pour rester dans la thématique et la comparaison avec le jeu vidéo, il est souvent dit qu'une bonne console n'est rien sans bons jeux. Mais qu'en est-il pour le jeu de rôle ? Est-ce qu'une bonne campagne est importante pour la notoriété ou le succès d'un jeu ? Si oui, quelles sont les difficultés et les contraintes pour rédiger une campagne ? Nous avons voulu faire le point sur le sujet avec deux noms important à nos yeux : Laurent Devernay et Mahyar Shakeri.

Mahyar Shakeri a écrit et assuré la parution d'un jeu aux thèmes mêlant *Final Fantasy* et *Dune*, avant de contribuer à la gamme **Cyberpunk** en réalisant la campagne **Dead Like Me** (Oriflam). Il a également collaboré à l'écriture de scénarios pour **Crimes** (Les Écuries d'Augias), **Les Ombres d'Esteren**, *Casus Belli*, les coffrets-campagnes intitulés **Les Cantiques de Kar-san** pour **Anoë** (Ludopathes) et **Confidenza** pour **Shade** (Ludopathes). Dernièrement, il a été l'auteur de la campagne pour **Pendragon** (Icare), d'une autre pour **Les Lames du Cardinal** (à paraître, Sans-Détour) et a assuré la coordination des scénarios sur **Space Adventure Cobra** (Pulp Fever). Sans-Détour a officialisé la sortie de son prochain jeu : **La Malédiction du Necronomicon** (titre de travail), mêlant Plateau et Rôle pour **l'Appel de Cthulhu**, une nouvelle expérience du Mythe qui complétera celle d'*Horreur à Arkham*.

Laurent Devernay a commencé il y a quelques années avec **Brain Soda**, puis a beaucoup travaillé avec le **7ème Cercle**, principalement pour **Kuro**, **Qin**, **Devâstra** et récemment pour la gamme **Z-Corps**. Il a également participé à l'adaptation de **la Brigade Chimérique** en JDR (chez Sans-Détour) et à celle de **Cobra** avec Pulp Fever, chez qui il a aussi écrit pour **Dés de Sang** et a ressorti **Devâstra** avec Romain d'Huissier. Après le clé-en-main **L'Aventure Perdue d'Arsène Lupin** chez les XII Singes, il s'attache aujourd'hui à l'écriture de **Sweepers Inc** (voir avant-première dans le numéro 8 de DiGdent) pour la Boîte à Heuhh.

par Vincent Ziec
photos d'Élise Lemai





Pour vous, qu'est ce qui fait le sel d'une bonne campagne ? Un grand méchant ? Des enjeux qui changent la face du monde ? Des choix cornéliens ?

ms Rien de tout cela. Enfin je veux dire, pas ça en premier. Pour qu'une campagne fonctionne, les joueurs doivent être i-m-p-l-i-q-u-é-s. Cela ne sert à rien d'avoir une trame incroyable si c'est pour la regarder défiler en bouffant son pop-corn. Le hasard ? Parlons-en du hasard ! Il a bon dos le hasard. Certains scénarios peuvent pousser les héros par la force du hasard, mais tout ne doit pas en dépendre. La campagne existe parce que les héros sont capables de la supporter, parce que les héros ont la motivation de faire corps avec elle, parce que les héros savent les raisons pour lesquelles ils l'acceptent.

L'implication peut toutefois passer par un prisme. Prenons l'exemple du grand méchant. Lui nouer un lien particulier avec les héros permet de les impliquer. En d'autres termes établir un ancrage puissant et évolutif, qui aime les protagonistes tout au long du fil rouge.

ld Sans forcément changer la face du monde, une campagne se doit effectivement d'avoir des enjeux importants, ne serait-ce que pour les personnages. Ils doivent de toute façon se sentir impliqués, ce qui passe entre autres par des choix. Comme pour les scénarios, il faut également pouvoir équilibrer tout ce qui est linéarité, dirigisme. De toute façon, c'est impossible de plaire à tout le monde. En revanche, il est possible d'accrocher beaucoup de gens, ne serait-ce qu'avec une accroche prometteuse. Les campagnes **Cthulhu**, par exemple, proposait de grands voyages et des destinations peu communes. Même sans cela, elles savaient accrocher le lecteur, que ce soit **les Montagnes Hallucinées** ou même **les Oripeaux du Roi**. Bref, c'est comme au cinéma : il faut savoir vendre du rêve et tenir ses promesses. Sauf que les joueurs ne seront pas spectateurs : ils vont vivre et surtout faire l'histoire.



Comment scénariser une bonne campagne alors que l'orientation dépend essentiellement des choix des joueurs ?

ld C'est un faux problème, à mon avis, même si on le retrouve au niveau de chaque scénario. Il y a toujours des discussions sur la linéarité et le dirigisme. Un joueur n'aura pourtant pas trop de mal à suivre une ligne droite du moment qu'il a au moins l'impression d'avoir le choix et qu'il en prend plein les yeux. Après, il y a aussi des petites astuces pour consolider le tout : proposer des scénarios dont l'ordre est laissé au choix des joueurs, donner un impact à leurs actions et décisions, même si ce n'est que bien plus tard dans la campagne. Et pour toutes les décisions farfelues et autres actions inattendues, il reste l'élément fondamental d'une campagne inoubliable : le MJ.

ms Déjà, il ne faut pas faire parader n'importe quoi n'importe quand et en quantité. Pensez à élaborer une suite de possibles logiquement interconnectés. Une bonne campagne, c'est un bon calcul, des maths si tu préfères. Une équation émaillée de point de passages, des portes qui ne doivent être ouvertes que par les héros, car ils sont les seuls à porter cette responsabilité – comme empêcher un enlèvement, abattre un ennemi emblématique, etc. Cette action entraînera la suite de l'histoire, presque dans une fuite vers l'avant. Ce qu'il y a entre ces grands axes ? Un nombre importants de scénettes, des lieux originaux, des ambiances marquantes... pour que les joueurs puissent s'amuser. Le tout comprenant assez d'éléments pour orienter doucement les héros vers l'étape suivante.

Soyons honnête, il y a plusieurs manières d'écrire une campagne. Et il reste encore tant à expérimenter. Le principal à préserver est 1. ne pas perdre les joueurs en route et 2. leur faire vivre la chose pleinement.



Avez-vous un plan prédéfini des grands axes de la campagne ou l'intrigue évolue-t-elle au même rythme que l'écriture ?

ld Les deux. Quand je me lance dans la rédaction d'une campagne, j'aime bien essayer de prévoir à l'avance comment ça va se passer. Généralement, j'ai une bonne idée d'où je vais et surtout d'où je veux que ça finisse. En prenant le soin de détailler les différents protagonistes, le reste vient naturellement. Une fois que vous savez ce que vous voulez, c'est plus facile de trouver comment l'obtenir. Si on part du principe que chaque personnage veut quelque chose et de ce qu'il peut faire pour l'obtenir, l'intrigue principale prend forme, ainsi que les trames secondaires. En mettant tout cela bout à bout, le découpage se précise. D'abord sous la forme d'une ligne ou deux pour chaque scénario puis en s'intéressant au découpage de chaque scénario. Après, je laisse reposer un peu, je passe à autre chose. Le but est d'avoir assez de recul pour remarquer ce qui ne marche pas, ce qui ne s'enchaîne pas comme on voudrait. Ensuite, il arrive souvent (pour ne pas dire toujours) que des choses changent en cours d'écriture. Par exemple, lorsqu'on se retrouve bloqué lors de l'écriture, c'est évidemment que quelque chose ne va pas. Reste à voir à quel niveau. C'est l'occasion d'intervenir pour qu'un enchaînement se fasse plus naturellement ou pour que l'intrigue soit plus solide, par exemple.

Comme pour un scénario, une campagne est un tout. Avec les bons outils ou les bonnes méthodes pour la concevoir, on gagne une meilleure vue d'ensemble et celle-ci peut, comme les personnages d'un roman, prendre vie naturellement. Si elle continue à traîner les pieds, c'est qu'il faut revoir quelque chose. Ça peut sembler laborieux mais le plaisir qu'on en retire au final vaut largement ces efforts.

ms

Un plan est nécessaire pour griffer des signes, savoir où l'on va. Et il m'est très rarement arrivé de tenir le plan

initial. Tu imagines, toi, Michael Bay lancer le tournage de *Transformers* sans connaître sa trame ? Bon... okay mauvais exemple. Soyons sérieux, à défaut d'avoir un chemin tout tracé, il faut classer des priorités sur ses objectifs : commencer par ce que le groupe obtient à la fin de l'histoire, puis revenir sur les différents éléments à réunir pour y parvenir. Chacun d'eux correspond à une quête dans la campagne. Un crescendo mesuré assure alors la force de l'ambiance.



Vous est-il arrivé de puiser des techniques scénaristiques dans d'autres médias (Séries TV, jeux vidéo) ? Et dans quel but ?

ld Évidemment. Ne serait-ce que parce que la rédaction de scénarios ou de campagnes pour le JDR sont très peu documentées. La rédaction de scénarios pour les jeux vidéo ou les séries télé le sont déjà un peu plus. Lorsqu'on aborde les scénarios de films (ou le scénario en général), par contre, il y a largement de quoi faire. Il est même utile de faire un peu de tri. De toute façon (et pas que pour l'écriture de scénarios), les inspirations se puisent un peu partout en ce qui concerne les idées. Pour la structure, c'est un peu pareil. Se demander pourquoi tel personnage est attachant, pourquoi telle scène a un tel impact émotionnel ou comment les dernières 2h30 ont pu passer aussi vite. Il faut chercher dans les qualités de ce qu'on voit et de ce qu'on lit autant que dans les défauts (pourquoi on se désintéresse des enjeux de ce film ? Pourquoi ce personnage est insipide ?). Pour la construction d'une campagne, les séries télé sont une très bonne source d'inspiration. La mise en place du pilote, le suivi du fil rouge, les arcs narratifs de chaque personnage...

Pareil pour les jeux vidéo qui présentent dans certains cas des concepts vraiment poussés et de nouvelles façons de raconter une histoire de façon interactive. Là-dessus, on a donc des liens très forts avec le jeu de rôle.



ms Côté livre, un ami (Pierre, si tu me reçois) m'a offert l'excellent « *L'anatomie du scénario* » de John Truby. Les choses paraissent claires à la lecture, on en ressort régénéré. C'est très intéressant. Mais aussi, les conseils d'écriture de Stephen King, très justes. Ils nous rappellent à l'ordre, je les relis régulièrement pour éviter de bloquer mon style puisque j'aborde plein d'univers différents. Côté jeu vidéo, difficile à dire. Je suis un gâmer dans l'âme. Tout ce à quoi je joue s'imprime en moi. Et en vérité je suis bon public dès lors qu'il s'agit de mise en scène. La nouvelle génération vidéoludique emprunte d'ailleurs ce chemin que j'aime tant. Définitivement, je fonctionne pas mal à l'instinct.

L La manière d'écrire ou d'aborder une campagne varie-t-elle en fonction de l'éditeur ?

ld Pas forcément. Chez **les XII Singes**, la rédaction d'un **Clé-en-main** ou d'un **Adventure Party** obéit à des règles assez strictes mais qui permettent tout de même de se faire plaisir. Pourtant, globalement, il n'y a pas chez chaque éditeur un cahier des charges strict pour ce qui est attendu d'une campagne. Certains savent très bien ce qu'ils veulent mais cela dépend plus du jeu que de l'éditeur. On ne rédige pas un scénario pour **Cobra** comme on le ferait pour **Wastburg**.

ms Pour la technique, c'est souvent l'auteur qui l'apporte avec sa propre expérience. L'éditeur l'ajuste éventuellement, mais produit davantage ce qui se rapproche d'un cahier des charges. Une bonne campagne, c'est surtout une bonne équipe, qui comprend autant de ou les auteurs que les relecteurs-bêtas-testeurs-crashers. Après, qu'une campagne soit produite chez **Sans-Détour**, **Icare** ou les **Ludopathes**, l'objectif ne varie pas d'un iota : proposer une expérience optimisée et fidèle à l'univers abordé.

L Une bonne campagne fait-elle un bon jeu ?

ms Oui. Une campagne doit être la preuve par A+B qu'un jeu est bon. Si à l'écriture la plume peine à vibrer, c'est que le jeu ne propose pas assez d'outils pour se transcender, que ce soit en matière de background ou de règles. Il y a un véritable débriefing à opérer à ce niveau au cours de l'élaboration d'une campagne. Soit dit en passant, une mauvaise campagne ne fait pas forcément un mauvais jeu, elle empêche surtout le meneur de s'enthousiasmer. Certains arrivent à passer par-dessus, d'autres s'arrêtent là.

Il y a beaucoup de scénarios, peu de campagne, pour la simple raison que c'est réellement exigeant comme travail. Faut être fou pour accepter de se lancer dans un tel projet. Ou adorer ça. Du reste, c'est rare de produire une campagne en même temps que le développement d'un jeu. Le plus souvent nous sommes dans le cas typique d'une campagne-univers. **Les XII Singes** en proposent par exemple, avec leur collection **Clé-en-main**.

ld On peut déjà se douter que la réciprocité n'est pas vraie. Il y a bien quelques exemples de campagnes qui ne sont pas à la hauteur de la réputation du jeu dont elles dépendent. Pourtant, j'imagine que l'inverse doit être possible. Même si une campagne est excellente, cela ne change en rien la qualité du jeu (même si pour le coup, ça le fera remonter dans l'estime des lecteurs). Il reste dans les cas extrêmes à essayer d'adapter cette campagne à un autre jeu ou à un autre système. Ça tombe bien, les rôlistes sont très forts pour ça.





Le jeu pour lequel vous aimeriez sortir une campagne et pourquoi ?

ms Arrête Vincent, ce n'est pas bien ce que tu fais. La triste réalité, c'est que je tombe facilement amoureux d'un univers, d'un jeu. Pour peu qu'il soit agréable à la lecture bien sûr. Donc je suis plutôt un garçon ouvert.

Après c'est une question de temps, les journées ne font que 24h et il y a une autre vie à côté de l'écran. Du coup, je suis obligé d'être sélectif. Mais au-delà de tout ça, ce qui m'importe c'est d'être bien accompagné dans le projet.

Sinon j'aimerais vraiment, mais vraiment beaucoup, plancher sur une campagne de type **Cyberpunk**. Fort de l'expérience acquise cette dernière décennie, j'ai envie de voir ce que j'ai dans le ventre – à part des chips et du café. Il y a **Cthulhu** aussi, mais je m'égare. La notion de défi m'enthousiasme assez au final. Il ne faut pas trop tenter le poulpe.

ld Honnêtement, j'ai déjà la chance d'avoir pu écrire des scénarios pour beaucoup de jeux et j'aurais bien du mal à donner un nom de jeu pour lequel j'aurais envie de rédiger une campagne. Ça ne m'empêche pas de trouver certains jeux actuels excellents mais j'ai plus en tête des ambiances de campagne ou des accroches qui me feraient très envie que des jeux en particulier. D'ailleurs, j'ai bon espoir que ces projets voient le jour, d'une façon ou d'un autre.



La campagne que vous auriez aimé écrire ?

ld Beaucoup de campagnes sont considérées comme inoubliables, incontournables et autres superlatifs mais je n'ai que rarement eu l'occasion de les jouer ou de les faire jouer. Du coup, je pense sincèrement que la campagne de **Final Frontier** est celle que j'aurais aimé écrire. Je ne suis pas aussi fan de *Star Trek* qu'Emmanuel Gharbi (loin de là) mais la lecture de cette campagne m'a énormément plu. Il a réussi à proposer une forme innovante (22 épisodes sous une forme synthétique), avec des contraintes pas faciles (un jeu français de SF parodique), le tout rendant parfaitement hommage au genre qu'il émule. Francement, c'est du super boulot. Même si certains lui reprocheront d'exiger du travail de la part du MJ, ça reste à mon avis une sacrée prouesse.

J'ai bien quelques autres campagnes qui me viennent à l'esprit mais ça va vraiment finir par ressembler à du copinage éhonté.

ms

L'Appel des Étendues pour **Rogue Trader** ou **L'Empereur Protège** pour **Deathwatch**. **W40K** occupe une place particulière dans mon cœur. J'ai d'ailleurs réécrit une partie des scénarios parus dans **RT** pour tisser une unique trame autour de ma table. L'exercice fut enrichissant et je le referai sûrement si je survis jusqu'à la lecture de **Black Crusade**...



Setting Hollywood Party

WESTERN

Dans le précédent numéro de Di6dent, je vous faisais part de mon dernier coup de cœur : Hollywood Party (édité chez les XII singes). Pour continuer à parler du jeu (parce qu'il le mérite !), nous vous proposons dans ce numéro un setting complet ayant pour cadre le western. Chaussez vos éperons, ajustez votre chapeau et surtout, vérifiez bien que votre six coups est chargé. Car les règles du Far West sont sans pitié. Mais ça, tu le sais déjà, Gringo.

«Bienvenue à Deadwood».

C'est ce qui était écrit sur l'annonce du *Daily Telegraph* que vous avez lu la semaine dernière. L'article faisait les louanges de cette nouvelle ville en construction.

Concrètement, vous trouvez que le bled est encore plus paumé que celui d'où vous venez et la bière du saloon a le même goût de pisse. La rumeur d'une mine d'or dans les environs a réuni en un temps record tous les chercheurs d'or et les truands des 50 miles à la ronde. Au moins, vous ne faites pas tâche dans le décor.

Ici, personne ne vous connaît. L'occasion de vous offrir une seconde chance après cette attaque loupée de la diligence de la famille Wayne. Yep, il y a sûrement quelque chose à faire dans cette ville pour devenir enfin quelqu'un.

Quelqu'un de bien ou de mauvais. Seuls vos choix le diront.

SCÈNE D'OUVERTURE

Le saloon est calme ce matin et pour cause: tout le monde prépare la venue d'Abraham Lincoln. De passage dans la région, il fera acte de présence en fin de journée pour inaugurer la ville. Le maire doit avoir une sacrée influence pour avoir réussi à organiser cet événement. Vous finissez votre bière en vous disant qu'il faudra prévoir d'acheter du tabac à chiquer pour faire passer cet arrière-goût. C'est alors que l'adjoint du shérif fait irruption dans le saloon en criant : « Le shérif a été retrouvé mort à l'entrée de la ville ! Tué par une flèche d'indien ! »

① NE PAS LIRE LA PAGE SUIVANTE
AVANT D'AVOIR JOUÉ ①

① NE PAS LIRE CETTE PAGE DE SCORE AVANT D'AVOIR JOUÉ ①

À la fin de l'histoire, vous avez...

- ♣ Fait pendre un autre PJ : +5
- ♣ Été pendu par un autre PJ : -5
- ♣ Fini en prison : -5
- ♣ Fini attaché à un totem : -5
- ♣ Récupéré l'or de la mine : +5
- ♣ Rejoint l'horizon sur un coucher de soleil : +5
- ♣ Serré la main d'Abraham Lincoln : +10

Votre PJ a été le premier à...

- ♣ Boire un whisky : +1
- ♣ Déclencher une bagarre de saloon : +3
- ♣ Provoquer un duel : +2
- ♣ Cracher dans le crachoir : +2
- ♣ Jouer de l'harmonica : +1
- ♣ Tricher au Poker : -2
 - ✓ Sans se faire prendre : +5
- ♣ Porter l'insigne du shériff : +5
- ♣ Pousser les portes du saloon : +1
 - ✓ Et la musique s'est arrêtée : +1
- ♣ Tuer quelqu'un qui fuit à cheval : +2
- ♣ Couper la corde d'un pendu avec une arme à feu : +5
- ♣ Conduire une diligence : +2
- ♣ Tuer un bandit : +2
 - ✓ Recherché mort ou vif : +3
- ♣ Se dépoussiérer : +1
- ♣ Saluer une femme : +2
- ♣ Faire tinter ses éperons : +1
- ♣ Marquer une vache au fer rouge : +1
- ♣ Marquer quelqu'un au fer rouge : -3
- ♣ Dire «mort ou vif, tu viens avec moi» : +1
- ♣ Utiliser un bâton de dynamite pour faire sauter...
 - ✓ Un pont : +2
 - ✓ Les murs de la prison : -2
 - ✓ Les murs de la banque : -5
 - ✓ Les rails de chemin de fer : +2
 - ✓ Une mine d'or : +2
- ♣ Tirer sur une bouteille qui vient d'être jetée en l'air : +3
- ♣ Faire une référence à Clint Eastwood : +5
- ♣ Apercevoir...
 - ✓ Un vautour : -1
 - ✓ Un nuage de fumée indien : +1
 - ✓ Un pendu : -1
 - ✓ Un crâne de vache : -1
 - ✓ La cavalerie qui débarque : +3
- ♣ Tirer dans le chapeau, plutôt que dans la tête : +2
- ♣ Tirer plus vite que son ombre : +3

Votre PJ a traité quelqu'un de...

- ♣ Visage pâle : -1
- ♣ Gringo : -1
- ♣ Pied tendre : -1
- ♣ Amigo : -1

À un quelconque moment du jeu, vous avez...

- ♣ Sauté sur votre cheval : +1
 - ✓ À partir d'une balustrade, toit ou fenêtre : +2
- ♣ Sifflé votre cheval : +2
- ♣ Fait une cascade à cheval : +2
- ♣ Vidé votre six coups : -2
- ♣ Utilisé une winchester : +3
- ♣ Obtenu votre portrait sur un avis de recherche : -5
- ♣ Envoyé quelqu'un à travers une fenêtre fermée : +3
- ♣ Traversé une fenêtre fermée : -3
- ♣ Bu dans l'abreuvoir : -1
 - ✓ En même temps que votre cheval : -2
- ♣ Profité de votre réputation : +2
- ♣ Entendu un indien vouloir déterrer la hache de guerre : +1
 - ✓ Et le voir faire : +1
- ♣ Sauté sur un train en marche : +2
- ♣ Pris position en sniper dans le clocher ou sur le toit de l'hôtel de ville : +1
 - ✓ Pour aider un PJ lors d'un duel : +2
 - ✓ Contre un PJ lors d'un duel : +4
- ♣ Été mesuré par le croque-mort : -3
- ♣ Envoyé un télégramme : +1
- ♣ Joué du lasso : +1
- ♣ Fait claquer votre fouet : +1
- ♣ Dépensé vos dollars pour...
 - ✓ Jouer au casino : +1
 - ✓ Payer une tournée : +1
 - ✓ Bénéficier des charmes d'une fille de saloon : +2
 - ✓ Faire le plein de munitions à l'armurerie : +1
 - ✓ Acheter une potion miracle à un bonimenteur itinérant : -2
- ♣ Remonté un train en marche : +1
 - ✓ En passant par le toit : +1
- ♣ Sauté d'un cheval sur quelqu'un : +1
- ♣ Écouté la musique d'un piano mécanique : +1

Durant un duel, vous avez...

- ♣ Plissé les yeux face au soleil : -1
- ♣ Taquiné votre gâchette : +1
- ♣ Dit «l'un de nous est de trop dans cette ville» : +3
- ♣ Regardé l'heure à l'hôtel de ville : +1
 - ✓ Et tiré au premier son de cloche : +2
- ♣ Fait tourner votre colt, une fois l'adversaire abattu : +2





Le jeu de rôle, une alternative ludique pour la psychologie

Lorsqu'on évoque l'utilisation de jeux de rôle en psychologie, on pense tout de suite à des scénettes où psychologue et patient rejouent une situation tirée du vécu de ce dernier. Mais les JdR ludiques peuvent aussi apporter beaucoup au développement personnel ainsi qu'à l'intervention psychologique - petit tour, illustré par ce qui se fait en Suisse Romande.



Les ateliers jeu de rôle du **Programme Hélios de PsychoStratégie SA** ont été mis en place dans le but d'offrir un cadre stimulant et ludique pour l'apprentissage de nouvelles compétences aussi bien sociales/interactionnelles que tactiques et stratégiques. On peut même y développer les sens de l'analyse et de l'écoute, faire un travail d'introspection ou se sensibiliser aux dynamiques et à la conduite de groupes.

Trois types d'ateliers ont été conçus, chacun pour une population de joueurs bien spécifique :

- L'atelier pour «surdoués».
- L'atelier pour enfants et adolescents ayant un diagnostic d'Asperger ou d'autisme de haut niveau.
- L'atelier pour adultes, en général des cadres d'entreprise.

Le premier type d'atelier est développé ci-dessous - pour les deux autres, reportez-vous à l'encart page 31.

Les surdoués, ou personnes à haut potentiels intellectuels (HPI), sont par définition «dysharmoniques», c.-à-d. qu'on observe chez eux un décalage entre leur âge intellectuel et leur âge biologique ou leur développement affectif. Ce décalage s'accompagne assez fréquemment de difficultés relationnelles avec les autres (immaturité affective, différence dans les centres d'intérêts, plus grande sensibilité/émotivité). Ils ont donc besoin de travailler leur comportement, leur manière d'aborder les problèmes ainsi que leur socialisation. L'atelier qui leur est dédié rassemble des jeunes âgés entre 12 et 18 ans autour d'une table de jeu, et ce durant un week-end qui s'étend du vendredi en fin d'après-midi au dimanche à midi. Ces joueurs sont invités à explorer leur manière d'agir en groupe ainsi que les stratégies et

tactiques à mettre en œuvre pour arriver à remplir la mission proposée par le scénario. Cet atelier vise également à briser l'isolement dans lequel beaucoup de ces jeunes se trouvent, à devoir affronter seuls leur particularisme. Se retrouver ainsi ensemble a permis à beaucoup de créer des liens durables au-delà des ateliers - le JdR comme opportunité de «*networking*», en quelque sorte.

La création de cet atelier il y a 13 ans a permis de procéder à de nombreuses évolutions pour en arriver aujourd'hui à une forme assez standardisée au niveau logistique et du plan horaire. Un jeu rassemble 12-14 joueurs, un maître de jeu, deux assistants-maître de jeu (AMJ) et un observateur / psychologue. Le rôle de chacun est prédéfini et discuté en dehors des sessions de jeu. Comme dans les parties de JdR traditionnelles, le MJ gère le scénario. Mais contrairement à la pratique courante, il ne doit pas orienter les joueurs dans une direction donnée, ni les aider à s'organiser (rôle dévolu aux AMJ), l'atelier étant conçu pour observer comment les jeunes interagissent et prennent des décisions. Vu le nombre élevé de joueurs, deux assistants-maître de jeu aident au bon déroulement de la partie, que ce soit pour expliquer le jeu, pour la gestion des PNJ, des combats et des décors ou pour officier en tant que MJ suppléant lorsque le groupe de PJ se scinde. Ces assistants, pour la majorité d'anciens joueurs HPI ayant acquis une certaine maturité, coachent aussi les joueurs en leur prodiguant des conseils sur leur manière d'interagir et de fonctionner. Pour sa part, l'observateur, un psychologue, enregistre les informations et intervient ponctuellement pour analyser et mettre en lumière le déroulement de la partie. Son intervention vise à influencer et faire réfléchir les joueurs pour accroître leur efficacité et aiguïser leur sens de l'analyse.

Les participants du jeu de rôle sont connus par le psychologue, ou alors ils lui sont adressés par un collègue qui a une bonne connaissance de ces ateliers. Ceci évite de se trouver dans des situations délicates

où la dynamique de groupe est entravée par l'attitude non-appropriée d'un joueur. Il existe peu de contre-indication pour participer à de tels week-ends. On peut néanmoins citer : attitude hostile, trouble très sévère d'ordre psychologique (phase psychotique active) ou encore manque de motivation.

Le jeu se déroule dans un univers médiéval-fantastique classique. Les règles utilisées sont une version archi-simplifiée de celles d'**AD&D**, permettant de fluidifier au maximum le jeu d'un groupe de taille conséquente.

De l'importance du choix du rôle

Tout commence par le choix des personnages (guerrier, paladin, druide, mage, rôdeur, etc.) et de leurs caractéristiques. Cette phase permet aux participants de se projeter dans un rôle, et de mettre une certaine distance entre eux-mêmes et les autres. Cette étape permet au joueur d'une part de déterminer un personnage idéal, qui correspondra ou non à sa véritable personnalité, et d'autre part de créer un espace neutre de travail, dans lequel les remarques et conseils qui lui seront adressés ne le toucheront pas trop dans son égo (ne sommes-nous pas en train de jouer, après tout ?).

Très souvent, le PJ choisi par le joueur correspond à un certain modèle, à ce qu'il s' imagine être ou devenir. Par la pratique de ces PJ lors des parties de jeu, les joueurs vont constater ce qui fonctionne ou pas à travers les interactions avec les autres et les défis à résoudre. Au fil des différentes parties - les jeunes participent souvent à plusieurs ateliers - ils vont adapter leur idéal à ce qu'ils sont réellement ou peuvent réellement faire. Tel joueur s'imaginant leader au travers de son personnage paladin verra peut-être qu'il lui est difficile d'arriver à quoi que ce soit de cette manière : il choisira par exemple un mage la fois suivante et verra si ce rôle lui sied mieux.



À côté des ateliers pour jeunes surdoués, deux autres activités basées sur le JdR ont été développées par Marc Bersier de chez PsychoStratégie SA :

Un atelier pour individus souffrant du syndrome d'Asperger, d'autisme de haut niveau ou encore de troubles envahissants du développement. Les Aspergers ont un déficit au niveau de leurs compétences sociales qu'ils compensent tant bien que mal grâce à leur grande capacité intellectuelle. Dès lors, le jeu de rôle leur permet de prendre conscience de leurs difficultés, comme au travers d'un miroir qui leur renvoie leur image. Les encadrants (orthophonistes, psychologues ou des joueurs Asperger aguerris) permettent aux jeunes de progresser dans leurs compétences sociales de manière significative grâce aux développements de nouvelles tactiques et stratégies comportementales. Suite au succès de cette approche, le nombre de candidats est en très forte augmentation, de six joueurs il y a quatre ans à plus d'une trentaine aujourd'hui. Cet atelier, dont la durée est réduite à trois heures, a la même structure que celui pour les HPI, les différentes phases étant considérablement raccourcies.

Un atelier pour adultes, se focalisant principalement sur les aspects de stratégie et de tactique. Il vise à permettre aux participants de faire de l'introspection et de tirer des similitudes entre ce qu'ils vivent dans le jeu et ce qu'ils vivent dans leur cadre professionnel. Cet atelier reprend la même structure que les deux autres, à la différence que le



débriefing s'effectue directement avec les participants, sans aucune personne étrangère. Les séances varient entre trois et cinq heures et le scénario est construit en fonction des besoins des participants (objectifs poursuivis par les joueurs), avec la possibilité de jouer de façon plus active ou passive. Les différents scénarios permettront de mettre en valeur tel ou tel aspect de la personnalité, de la capacité d'analyse, à manager un groupe, à atteindre un objectif... En bref, ce qui est communément appelé le «team building» dans le jargon des coaches.





Le jeu de rôle, cet outil formidable

Le jeu de rôle constitue le meilleur moyen de simuler et d'anticiper les actions à venir. Au travers d'un personnage et d'un scénario, on peut avoir tout de suite la gamme des possibles, les schémas de pensées et les schémas comportementaux dont quelqu'un est capable. Le jeu de rôle permet de voir la personne «en situation», un avantage certain comparé aux séances plus classiques où patient et psychologue dialoguent. On peut ainsi observer comment certaines problématiques s'expriment, voire en révéler de nouvelles, et juger des évolutions.

De façon assez surprenante, on retrouve au cours d'une partie de jeu de rôle des tendances, des attitudes et des réactions similaires à des situations de la vie quotidienne. Bien sûr, on doit faire l'effort de transposer les «séquences du jeu» en séquences de la vie réelle. En guise d'exemple, on peut citer cet adolescent qui, au cours d'une partie, trouve «intéressant» pour amuser la galerie de décapiter sans raison un PNJ occupé à

pêcher à l'étang du village. Un acte gratuit, dénué de tout bon sens et de tout intérêt en rapport avec la mission à accomplir... Dans la vie réelle, ce même joueur aime amuser ses camarades par des actions non constructives qui ont pour conséquence de perturber la classe, ce qui lui vaut de nombreuses réprimandes de la part du corps enseignant... Le lien entre ces deux événements reprend le même besoin de se faire remarquer par des actions destructrices qui ne profitent nullement au groupe. Un second exemple, où une jeune joueuse adopte un comportement de séductrice vis-à-vis d'orcs et de gobelins... Un besoin dangereux de séduire pour obtenir de la reconnaissance et contribuer à l'avancement de la mission. Ce comportement est également observable au quotidien, son besoin de reconnaissance la poussant parfois à se trouver dans des situations périlleuses. Ou que dire de ce joueur qui tente de faire alliance avec l'ennemi contre son groupe ? Une tentative immédiatement sanctionnée par les autres joueurs qui font passer son personnage de vie à trépas. En dehors du jeu, ce joueur, en dévoilant à la ronde des informations qu'il se devrait de garder, ne se rend pas compte qu'il met parfois ses





amis en fâcheuse position, au point parfois de se faire rejeter par eux.

On pourrait objecter que certains joueurs sont capables de faire presque totalement abstraction de ce qu'ils sont pour se vouer corps et âme à leur personnage, construit de toute pièce à la façon d'un rôle au théâtre, du plus pur rôle-play...., mais après 13 ans d'expérience de ces jeux, cette manière de faire est une rare exception.

Il y a encore d'autres avantages à utiliser le jeu de rôle dans le cadre de la psychologie : le champ des possibles n'y est aucunement limité, laissant aux joueurs la totale liberté d'agir à leur guise (et d'y subir les conséquences aussi, bien sûr). Les interactions entre les joueurs sont très riches, et en plus l'émotionnel est très présent : les nombreux MMORPG en ligne ne parviennent pas à reproduire la complexité des échanges entre les émotions et le raisonnement plus rationnel et cartésien. Le regard et le jugement des autres sont aussi immédiats : un joueur qui décide par exemple que son personnage ne participe pas au combat qui occupe le groupe se verra confronté et son attitude questionnée par les autres joueurs.

Débriefing

Le dimanche matin, le comportement de chaque joueur est brièvement analysé et discuté en plenum, en présence des parents. Cela permet aussi de répondre aux questions des parents concernant aussi bien le rôle et le comportement de leur enfant que le scénario de la partie. Cette phase permet aux parents de comprendre et d'appréhender leurs enfants sous un nouveau jour. Comme le disait la mère d'un des participants, *«le débriefing final me donne des indications que je peux mettre en rapport avec mes propres observations. Le regard extérieur porté sur mon fils trouve un écho avec le mien. Les discussions qui en découlent avec mon fils me permettent de discuter de certains de ses problèmes à partir d'un autre support, plus ludique et moins douloureux».*

Ce débriefing donne aussi du matériel aux différents intervenants (parents, psy, enseignants spécialisés, ...) occupés à aider le jeune dans sa vie quotidienne. Le joueur lui-même apprend à recevoir un «*feedback public*» sur sa prestation, lui permettant de fixer de nouveaux objectifs pour la suite, des objectifs qui sont valables tant pour un prochain jeu de rôle que pour leur vie sociale et scolaire.

Conclusion

Les participants à ces week-ends sont nombreux, plus de 50-60 par année. Le succès remporté montre que la formule est profitable non seulement aux jeunes, mais qu'elle trouve aussi un écho favorable auprès des parents, qui retrouvent leur enfant «rempli d'images» dans leur tête, avec un sac à outils pour affronter les écueils de la vie.

Le jeu nous donne l'opportunité de comprendre, d'analyser, de retravailler des comportements en vue de les remplacer par d'autres, plus adaptés et constructifs. Le cadre bienveillant de ces week-ends de jeu permet aux participants de ne pas se sentir jugé, mais de trouver des clés pour tracer de nouveaux sillons dans leur vie, de découvrir de nouvelles stratégies, d'anticiper plutôt que de subir. D'agir sur leur futur plutôt que de réagir.

Le jeu de rôle conserve un très bel avenir devant lui... La richesse des interactions et des solutions qui peuvent émerger des échanges entre les joueurs peuvent avoir un impact non seulement sur une personne, mais également sur toute une organisation. Il s'agit juste d'adapter le scénario au but poursuivi.

Référence : Marc Bersier, Dr Psych.
www.psychostrategie.ch



role over the world

NØRWEGIAN style

34

On pourrait avoir comme a priori qu'il y aurait peu à dire sur la scène rôliste de Norvège, un pays excentré de seulement 5 millions d'habitants. Mais c'est tout le contraire : la création de jeux de rôle, et même la création de nouvelles façons d'y jouer, y est florissante. Et en plus, on peut maintenant en profiter, beaucoup de ces créations norvégiennes ayant passé la barrière de la langue. Voici une vue d'ensemble qui pourrait bien vous surprendre.



par Sanne Stijve
toutes illustrations ©

les premières années

Un jeu à l'homonyme célèbre dans nos contrées, **MEGA**, est probablement le tout premier jeu de rôle norvégien. Publié en 1987, c'est un jeu med-fan, écrit en anglais, avec un système simulationniste lourd. De style norvégien ? Non, plutôt une copie un peu « fan-boy » des JdR en vogue à l'époque. Ce manque de différenciation est en partie responsable du peu de succès de ce jeu. Cela dit, il y avait des tables de critiques assez cool : lors d'un combat contre un serpent géant, on pouvait atteindre l'une des 20 localisations de dégâts différentes !

En 1993 un petit jeu appelé **Muu** faisait la tournée des conventions. Il expérimentait un système de jeu qui n'était pas orienté combat. Les personnages étaient des créatures

C'est aussi en 1993 que le fanzine *Imagonem* a été lancé. Il est rapidement devenu un terrain de rencontre pour des gens avec une passion quasi-malade pour le jeu de rôle. *Imagonem* continue de vivre comme webzine, avec une forte fibre iconoclaste, et publiant beaucoup d'interviews de créateurs.



tendres fortement empathiques appelées Muu. L'auteur-éditeur, Tomas HV Mørkrid, voulait s'assurer que sa création était jouée de la bonne façon, et donc quiconque voulait l'acquiescer devait prendre des leçons auprès de lui avant de recevoir son certificat. Il s'en est vendu environ 27 copies. Rétrospectivement, **Muu** était annonciateur de ce qui allait venir : y jouer était méditatif, expérimental, envoûtant, et en même temps absurde, informel et bizarre. Muu a aussi donné l'impression que tout était permis dans le jeu de rôle.

Imperium 3000 a été publié la même année. Un autre jeu publié par son auteur, bien sûr. Ce jeu de science-fiction avait un système sans dé qui n'a été rajouté que quelques jours avant de partir à l'impression. Malgré des critiques enthousiastes, il n'a jamais réussi à passionner le public norvégien. 3 suppléments ont néanmoins été publiés, et il reste à ce jour le JdR norvégien qui a eu le plus de suivi.

Le premier jeu publié électroniquement apparaissait en 1996. **NOR:2000** est une satire politico-religieuse se déroulant dans un futur alors proche, où des fascistes démocrates-chrétiens ont fait un coup d'état et pris le pouvoir en Norvège, et où des démons déguisés en anges parcourent la terre. Le jeu était vendu sur disquette et contenait une présentation Powerpoint avec quelques maigres informations sur l'univers et pas vraiment de règles. Un scénario écrit par un fan fut publié dans *Imagonem*. Quant à savoir si ce jeu a vraiment été joué une fois...

le moment charnière

Les choses deviennent sérieuses en 1999 : **Fabula** de Tomas Mørkrid, est publié par un éditeur établi, **Cappelen**. Oui, un vrai éditeur, **Cappelen** éditant des romans et des ouvrages n'ayant rien à voir avec de la fiction - de vrais livres, quoi. Le jeu en lui-même est plutôt standard : de la fantasy avec des règles et un univers faciles à appréhender.



En 2000, un autre tournant majeur a été pris lorsque Tomas Mørkrid – encore lui - a établi la «*Stiftelsen Norske Rollespill*», La Fondation pour les Jeux de Rôle Norvégiens. Recevant l'équivalent de dizaines de milliers d'Euros de

l'organisme public chargé de la promotion des arts, cette organisation soutient des auteurs de jeux avec des bourses pouvant atteindre jusqu'à 10.000 couronnes norvégiennes (un peu plus de 1.300 € au cours actuel). De toutes les créations qui ont été soutenues, un seul jeu a été terminé et soumis pour publication. Il s'agit de **Draug**, publié en 2004 par la petite maison d'édition Spartacus avec des fonds du Département de la Culture.

Draug utilise une version simplifiée des règles de **FUDGE**, et l'univers est fortement basé sur les contes et légendes norvégiens rassemblés au début du 19ème siècle par des folkloristes réputés. Ce sont des histoires que la plupart des Norvégiens connaissent dès leur enfance. Un supplément a été publié.

L'année 2004 voit aussi la fondation de la «*Spillskaperlaget*», l'Association des Créateurs de Jeux. Des organisations pour les joueurs ne sont pas choses inconnues en Norvège, mais en voilà une pour les créateurs. Bien que petite et manquant de ressources et de bras, elle a néanmoins contribué à forger une identité de communauté de créateurs de jeux parmi ses membres, et a organisé plusieurs *workshops* sur p.ex. le «*Big Model Theory*» et «*l'écriture de scénarios à la danoise*».

Quelque part le long de tout ce cheminement, la perception de pas mal d'auteurs norvégiens de ce qu'un jeu de rôle est supposé être a changé. Alors que la plupart des JdRs sont massifs, imposants, avec des centaines de pages de règles, de l'histoire et de la géographie, dont peu est en fait utilisé pendant les parties, leur focus s'est déplacé sur la jouabilité. Le résultat est une vague de petits jeux jouables instantanément. La quintessence de

cette approche est à trouver dans les «*rollespillpoesi*», un terme inventé par... Tomas Mørkrid, et se réfère à des JdR jouables immédiatement en 15 minutes. D'ailleurs, alors que la traduction anglaise «*role-playing poem*» semble déjà établie, quid de la francophone ? Notre cœur balance entre «*jeu de rôle poésie*» et «*poème rôliste*». La traduction du tout premier *rollespillpoesi*, *Stoke-Birmingham O-O*, vous est proposée en primeur dans ce mook.

À peu près au même moment, l'organisation nouvellement créée *Hyperion* - l'Association pour les Activités de Loisirs Fantastiques - s'affirme comme LA grande organisation pour toutes choses «geeks». Les gamers ont toujours été une population plutôt éparpillée et un tantinet anarchique. Pourtant, *Hyperion* réussit à être reconnue comme une organisation faitière regroupant des groupes de gamers et de geeks divers, sans s'ingérer ni dans leur autonomie ni dans leur liberté de créer. Soudainement, la Norvège possède une organisation de 12.000 membres qui peut parler aux médias ainsi qu'aux politiciens. Plus important, *Hyperion* est à même de recevoir des fonds du Ministère de la Culture et de les rediriger vers des projets de création concrets. *Spillskaperlaget*, par exemple, reçoit des fonds d'*Hyperion*.

Un autre point culminant survint en 2006, lorsque Matthias Holter reçut une bourse d'art pour écrire une série de JdRs au sujet de la persécution des juifs durant la 2ème guerre mondiale. Cela montre qu'aux yeux des fonctionnaires du gouvernement, en tout cas, le jeu de rôle n'est pas seulement une culture, mais peut même être qualifié d'art. Matthias Holter nous parle de son jeu, **We all had names**, au thème si particulier : «*je pense rétrospectivement que j'ai voulu écrire ce jeu uniquement parce que c'était un tel défi : pouvais-je créer quelque chose de valeur et qui vaille la peine ? Comment, à partir de tant d'horreurs, créer quelque chose de jouable qui ne soit ni... stupide, de mauvais goût ou offensant ?*» Nous vous laissons juger, le jeu étant disponible sur weallhadnames.wordpress.com.





De nouveaux auteurs de jeux entrent en scène à travers des concours de création *R.I.S.K.*, concours qui a lieu annuellement depuis 2005 au travers du site *rollespill.net*. Des douzaines de créateurs se sont essayés à la conception d'un jeu *ex-nihilo* en une semaine.

La convention des jeux indies et avant-gardistes *HolmCon*, organisé par Matthijs Holter, est devenue un «hub» créatif et un laboratoire de tests pour nouveaux jeux. Le résultat est une communauté d'auteurs des plus vibrantes s'émulant les uns les autres et atteignant ainsi de nouveaux horizons. Certaines de ces œuvres sont maintenant disponibles en français : ***Jusqu'à ce que nous coulions*** de Magnus Jakobsson et traduit par Philippe de Monneron, ainsi qu'***Archipelago II***, un jeu narratif de Matthijs Holter traduit par David Girardey aidé d'Antoine Boegli, sont tous les deux disponibles sur *Narrativiste.eu*. ***J'y suis pour rien***, de Lasse Lundin a été traduit par Jérôme 'Brand' Larré qui l'a mis sur son site, *Tartofrez.com*.

cross-over

Vient s'ajouter un autre phénomène propice à la création : les Grandeurs-Natures sont très pratiqués en Scandinavie, et les auteurs de GN et de JdR se retrouvent souvent être les mêmes. Pour certains créateurs norvégiens, la frontière entre JdR «de table» et GN est, par moment, floue et difficile à définir. Ils mettent ensemble des impressions et des techniques des deux formes de jeu dans leurs créations. Les jeux de rôle poèmes, par exemple, peuvent être joués tant comme GN que comme jeu de rôle. On y parle toujours de deux médias différents, mais moins qu'avant.

de la Norvège vers le monde

Norwegian Style, un recueil de jeux de rôle norvégiens traduits en anglais, paraît en 2009 (voir encart), et va faire beaucoup pour faire connaître les créations de ce pays à travers le monde. À ce propos, *Di6dent* se doit de rendre à Odin ce qui est à Odin : une grande

partie de cet article est largement basée sur l'avant-propos de ce livre.

Puis paraît ***Itras By***, résultat d'une phase de création de 7 ans. Ce jeu surréaliste et d'improvisation, ouvert aux inputs des joueurs, a connu un succès foudroyant, basé seulement sur le bouche-à-oreille ainsi que l'intense promotion de ses auteurs, Ole Peder Gæver et Martin Bull Gudmunsen. ***Itras By*** a reçu une attention significative de la part des médias, la bande-annonce du jeu ayant même été publiée sur le site web du *Dagbladet*, l'un des principaux journaux norvégiens. Ce jeu, rapidement traduit en anglais, va être prochainement disponible en français chez **2d Sans Faces** (voir encart page suivante).

17 jeux norvégiens d'un coup !

Norwegian Style est un livre de 224 pages édité par Matthijs Holter et Even Tømte, et publié en 2009 sur le site d'impression à la demande *Lulu.com*. Sous-titré *An anthology of Norwegian role-playing games*, il contient pas moins de 16 jeux et un supplément, le tout traduit en anglais. Il y a bien sûr des jeux de rôle traditionnels et des poèmes rôlistes, mais aussi des «*Story Games*», où les fonctions et le rôle narratif du MJ sont répartis sur tous les joueurs, ainsi que des «*Chamber LARP*», soit des «*GN-en-chambre*», où l'action se déroule en un seul lieu pendant quelques heures.

Juste ces quelques titres de jeux pour vous donner une idée du style et de la variété des jeux : ***Until we sink***, ***Fuck Youth***, ***It wasn't me***, ***Pervo***, ***The Father***, ***New Voices in Art...***

Interview 2d Sans Faces

L'éditeur helvétique 2dsf s'apprête à publier la traduction francophone d'**Itras By**. Antoine Boegli et Oliver Vulliamy nous en disent plus.



Comment avez-vous découvert Itras By ?

ab Nous gardons toujours un œil sur les publications dans le jeu de rôle, mais c'est surtout la vague «narrativiste» / indie qui nous motive pour l'instant. Dans cette «vague», le jeu de rôle collaboratif **Archipelago 2** m'a suffisamment intrigué pour que je donne un coup de main à sa traduction. Puis, le recueil **Norwegian Style** a attiré l'attention de 2dsf, et les règles d'**Itras By** y figuraient. La comparaison entre les deux jeux était intéressante à faire - **Archipelago** distribue la tâche du meneur de jeu autour de la table. **Itras By** conserve le MJ, mais facilite les apports des joueurs. Quand la version anglaise est sortie chez Vagrant Workshop, nous l'avons dévorée en un temps record.



Pouvez-vous nous présenter Itras by ?

OV **Itras By** est un JdR où l'action se déroule entre rêve et réalité, dans une ville surréaliste inspirée de la Belle Époque. Dans ce jeu à narration partiellement partagée - et avec MJ - les personnages sont définis uniquement par leur histoire et leurs motivations. Le système de résolution des actions est entièrement basé sur des cartes, apportant des résolutions constructives ou des ruptures surréalistes réjouissantes.

ab J'ai longtemps joué à **Over the Edge**, qui est aussi qualifié de surréel. **Itras By** et **OtE** sont très différents. **OtE** est centré sur la paranoïa et les conspirations, tandis qu'**Itras By** est plus franchement onirique. Dans les deux, il y a une emphase importante sur l'improvisation, mais **Itras By** est plus moderne dans son approche.



Qu'est-ce qui vous a plu dans ce jeu ?

ab j'aime les solutions simples et élégantes, et l'usage de clefs du théâtre d'improvisation dans les règles de **Archipelago**

et **Itras By** me parle à un niveau fondamental. «Oui et...», «Oui mais...», «Pendant ce temps...» etc. Avec l'arrivée récente de **Wastburg** et son remix de FuRPG c'est quelque chose de moins surprenant, mais c'est pour moi une idée fascinante que j'ai d'ailleurs appliquée dans un jeu de mon cru. Il n'y a pas que les règles, le contexte d'**Itras By** et toute la manière d'expliquer le jeu sont exemplaires à leur façon, et il se dégage d'**Itras By** une ambiance surréaliste très réussie.

OV Une vision du début du XXe siècle qui pour une fois ne sort pas des tentacules et des revenants pour que ce soit amusant. C'est la première fois qu'un courant artistique (le surréalisme) est le moteur d'un jeu tant dans son cadre (la ville) que dans ses mécanismes ludiques. C'est tout simplement brillant. En outre, la lecture des règles génère un tourbillon d'idées de scénarios et à chaque page on a plus envie d'y jouer. L'aspect bac-à-sable des règles avec cette incitation constante à se (ré)approprier l'univers et en faire sa chose.



Qu'est-ce qui rend ce jeu «à part» ?

OV Dans une tendance actuelle forte de décharger le MJ de tout l'aspect préparation, **Itras By** le fait avec une simplicité diabolique. Par son mécanisme de carte de chance, les joueurs sont invités à prendre part à la (dé)construction de l'histoire, ce qui rend virtuellement inutile la préparation au-delà de la situation initiale.



Un mot pour la fin ?

OV On se réjouit de pouvoir le mettre à disposition des francophones, c'est un fier représentant de ce que la scène nordique peut amener au jeu de rôle.



ab Ouais. À fond.



crise post-partum ?

Récapitulons : une fondation, une association de créateurs, de la considération et des subventions du gouvernement, des concours de créations, des conventions-laboratoires pour nouveaux jeux, de l'émulation à tous les étages : quel environnement propice à la création ! On rêverait d'un pareil développement pour la francophonie...



Mais, surprise, en mai 2013 un article intitulé «*ma scène est morte*» apparaît sur le blog *Norwegian Style*¹. Son auteur, Matthijs Holter, y explique qu'il n'y a plus de nouveaux JdR créés et mis en

ligne, que les activités se concentrent sur les traductions et les publications. Le concours de création *R.I.S.K.* s'est arrêté, et les forums de JdR norvégiens quasi-désertés. Il avance l'explication que les gens vieillissent, sont absorbés par «*la vraie vie*» ou se lassent, qu'il n'y a pas de relève, que beaucoup de créatifs se tournent vers les GN.

Hum. Peint-il les choses en noir ? Il est probable qu'avec notamment *Norwegian Style* et *Itras By* ils aient atteint un sommet, et qu'il est difficile d'aller plus haut.

le style norvégien

Bon, ne nous leurrions pas : même si *Draug*, *Fabula* et *Itras By* sont pas mal pratiqués en Norvège, la majorité des rôlistes de ce pays s'éclatent autour de jeux très usuels, comme *World of Darkness*, *D&D* ou *Warhammer*. Classique, quoi. Mais la communauté des auteurs de jeux norvégiens, un petit groupe d'individus très dévoués, très liés, et ayant développé de nouvelles façons de jouer, proclame elle que le style norvégien existe bel et bien. Cela tranche avec les autres pays ayant fait l'objet d'un *Rôle Over The World*, où la question de savoir si une spécificité nationale existait a généralement eu des réponses très évasives.



Alors, qu'est-ce que le style norvégien ? Ce sont des jeux très collaboratifs, avec peu ou pas d'emphasis sur les combats. Les règles sont simples, incitant les joueurs à créer des choses cool ensemble. La brièveté est considérée comme une vertu, tant pour le nombre de pages des jeux que pour la durée effective des parties. C'est du fun sérieux, c'est expérimenter, c'est ne pas toujours savoir pourquoi quelque chose fonctionne, mais accepter qu'il en soit ainsi. Ce sont les jeux de rôle poésie, les moments de magie, la volonté d'expérimenter quelque chose de différent, la prise de conscience que la beauté et l'émerveillement sont dans ce qui se passe entre les joueurs dans la pièce, et non entre les couvertures d'un livre.

Mais ce n'est pas une école de pensée figée, plutôt un état de perpétuel changement : la communauté y est assez petite pour que des individus puissent démarrer ou arrêter des tendances par simple volonté ou lubie.

Alors oui, il y a un style norvégien, un style «*adorable, sexy et captivant*» comme ils l'écrivent eux-mêmes dans le livre *Norwegian Style*. À nous maintenant d'en profiter.

Remerciements à Matthijs Holter, Ole Peder Gæver, Tomas HV Mørkrid, Anders Nygaard, Antoine Boegli, Oliver Vulliamy pour leur aide.



Rollespillpoesi : késako ?

Interview de Tomas HV Mørkrid, inventeur de ces «jeux de rôle poésie» ou «poèmes rôlistes», des JdR d'un nouveau genre.



Comment définir ces poèmes rôlistes ?

tm

Ce sont des jeux faits pour que les joueurs s'immergent dans des conditions qui ne peuvent pas être facilement jouées dans des JdR plus grands; conditions stressantes d'une façon ou d'une autre.



Comment l'idée t'est venue ?

tm

Je suis poète. En littérature la poésie a comme fonction de permettre aux auteurs d'approfondir le non-dit ainsi que ce qui n'est pas facilement compris par la seule pensée rationnelle. C'est une pratique émotionnelle. J'ai transposé l'idée aux jeux de rôle à travers l'invention de ces poèmes rôlistes.



Quelle a été la réaction des tout premiers joueurs ?

tm

La toute première partie s'est jouée durant la HolmCon. Les réactions ont été positives, le jeu en question, Stoke-Birmingham O - O, ayant fonctionné à merveille : nous sommes vraiment entrés dans la peau

de gens ennuyeux pendant 15 minutes - ce jeu a eu un impact intense jusque sur le physique des joueurs.



Peux-tu mentionner le nom de quelques poèmes rôlistes connus ?

tm

Hummm... Je suis d'une certaine façon coincé dans ma bulle de création, ne regardant pas trop ce que les autres font. Aucun jeu ne me vient à l'esprit. Peut-être que c'est une qualité de cette forme de JdR : le concept est plus fort que les jeux pris individuellement.



Ces jeux sont-ils devenus populaires en Norvège ?

tm

C'est joué assez souvent, oui. Leur durée de 15 minutes les rend très facile à pratiquer.

C'est aussi une aubaine pour auteurs en herbe, car ce format simplifie la création d'un jeu ainsi que le play-testing. Les jeunes créateurs qui peuvent ainsi VOIR comment leurs méthodes fonctionnent vraiment. Et lorsqu'un travail de création arrive à son terme survient toujours ce merveilleux boost de confiance en soi. Oooh, finir un jeu, quelle félicité pour l'âme ! Faites-le !



STOKE

BIRMINGHAM

0 - 0
F.T.

Un jeu de Tomas HV Mørkrid - traduction Sanne Stijve

Ceci est un jeu de rôle poésie pour quatre joueurs. Une partie est censée se jouer en 15 minutes. Vous prenez le rôle d'un supporter norvégien du club de foot anglais Stoke City Football Club, équipe dont vous êtes fans depuis un bon moment.

role over the world : norwegian stijve

ST

Background

Une fois par année, les personnages font le trajet jusqu'en Angleterre pour assister à un match entre Stoke et une autre équipe. Cette année, ils ont vu Stoke faire match nul face à Birmingham. Le match a été passablement ennuyant : pas de but, pas d'enthousiasme, pas d'exaltation, rien qui vaille la peine d'être mentionné, et encore moins d'être débattu.

Le jeu

La partie se déroule entièrement au pub, après le match. Vous interprétez la discussion autour de la table, commentant le match, vous remémorant les matchs de légendes, parlez du temps qu'il fait, de l'hôtel, des affaires intérieures et tout détail qui pourrait faire partie de la vie des personnages. Essayez de vous impliquer dans votre personnage et ses relations aux autres, soyez une personne ennuyeuse avec une vie ennuyeuse. Les relations entre les personnages sont improvisées. Si quelqu'un laisse entendre qu'il est marié à votre personnage, alors il l'est. Si quelqu'un mentionne une aventure ou une expérience commune, alors celle-ci s'est effectivement déroulée ainsi. Allez dans le sens des idées des autres joueurs, et gardez le tout terre-à-terre.

Quelles que soient les circonstances, ne faites jamais de remarques étranges ou enthousiasmantes. Soyez ordinaire. Laissez le silence

parler à votre place si vous ne trouvez rien à dire. 15 minutes peuvent se révéler être très longues dans une vie ennuyeuse. Essayez de rester dans la partie jusqu'à la fin.

Mise en scène

Asseyez-vous autour d'une table. Une pinte de bière pour chacun serait très appropriée. Choisissez chacun un nom de personnage. Placez une feuille au milieu de la table et écrivez-y les noms des personnages en majuscules afin que tout le monde puisse les lire. Calmez-vous et commencez la partie.

La fin

La partie se déroule en temps réel. Vous pouvez utiliser un minuteur ou un sablier pour arrêter la partie. Elle doit se terminer après 15 minutes exactement.

Noms des personnages

(jouez un PJ de votre sexe)
Jon-Bjarne Olsen (homme)
Trond Iver (homme)
Helge Suldal (homme)
Anders Lien (homme)
Lise Olsen (femme)
Kari-Anne Iversen (femme)
Esther Helland (femme)
Turid Vetiesen (femme)



mond-o-rama

Le travelogue multimétaversel d'Athanasie Flöpp, bourlingueur ubiquité

Quatrième carnet :

7 < 1 A > 0 Z

42



par Éric Nieudan
illustrations de Julien De Jaeger

Avec quel système jouer ?

Pour visiter n<A>on, vous pouvez évidemment vous servir d'un corpus de règles de science-fiction. **GURPS Transhuman Space, Eclipse Phase** ou même la dernière version de **Cyberpunk** tombent sous le sens. Vous aurez cependant tout le pendant pseudo-surnaturel à improviser. L'autre approche consiste à vous baser sur un jeu

INTRODUCTION PAR L'AUTEUR

*Encre sur le papier,
Je t'écris ces lignes malgré
Mon poignet rouillé.*

GENÈSE D'UN MONDE MÉCANIQUE

Je m'adresse à toi depuis un minuscule coin du multimétavers. Une petite planète perdue dans une galaxie essaimée depuis longtemps par l'humanité. L'univers en lui-même, tu as ma permission de l'imaginer comme une version de ton futur. C'est sans doute ainsi qu'il a démarré dans le Spéos de la Muse (voir mon premier carnet). Quoi qu'il en soit, toi et tes compagnons métaversonauts en ferez ce qu'il vous plaira lors de tes visites. n<A>on est une planète isolée quelque part, loin des zones couramment sillonnées par les croiseurs interstellaires. Dénuée d'atmosphère respirable, sans ressources suffisamment importantes pour justifier une exploitation immédiate, elle fut acquise par la corporation Oni Systems pour une somme dérisoire. Depuis presque cent ans, n<A>on subit un coûteux processus de terraformation. En parallèle de l'installation des usines atmosphériques aux pôles, Oni démarra sur la planète un programme de divertissement baptisé *Sunrise Warriors*.

jeu de fantasy. En changeant les règles de dégâts et de guérison et en justifiant les pouvoirs et créatures surnaturels par la technologie, vous devriez vous en sortir. Le choix du jeu lui-même dépendra de l'orientation de votre campagne, de votre style de jeu et du contenu de vos étagères : **Tenga, L5A, Usagi Yojimbo, La voie du sabre, Bushido**. N'ayez pas peur d'aller vers le rétro, les concepteurs de n<A>on ont après tout construit un monde à base de classes, de quêtes et de progression par niveaux. Personnellement, je serais bien tenté de ressortir mon vieil **Oriental Adventures**. Un bon compromis peut être de dépoussiérer vos vieux manuels de **RIFTS**. Vous aurez des règles pour les androïdes bourrins, des pouvoirs magiques/psi/mutants et une bonne base de travail avec le worldbook consacré au Japon. Autre avantage, vous n'aurez rien à changer si vous faites intervenir des humains dans vos scénarios (les pauvres...). En plus des considérations techniques, vous devrez vous poser la question du type de scénarios que vous souhaitez jouer. Si vos histoires tournent autour d'habitants de n<A>on inconscients de leur état robotique, vous aurez besoin de règles pour les relations sociales. Ce qui ne sera pas le cas si vous avez prévu de jouer une campagne de pacification de la planète par un groupe de space marines.

Une réplique fantasmée du Japon féodal fut construite dans une des régions les plus stables et on invita de riches citoyens à venir « passer des vacances dans la peau d'un samourai ». Grâce à une technologie exclusive, les profils psychologiques et les souvenirs des clients furent téléchargés dans des androïdes à l'image des anciens samourais. *Sunrise Warriors* permettait à ses joueurs de vivre la vie mouvementée des glorieux guerriers des temps anciens, le temps d'une semaine ou, pour les plus aisés, pendant le restant de leur vie. Leurs corps bien à l'abri à des années-lumières de là, les terriens jouaient à Nippon & Ninjas sans se préoccuper de ce qui se passait dans la réalité.



LA PLANÈTE OUBLIÉE

Ce qui arriva, personne ne le sait. Une catastrophe, une guerre peut-être. Toujours est-il que le centre de contrôle de *Sunrise Warriors* fut entièrement désactivé du jour au lendemain, laissant les habitants de n<IA>on seuls et sans plus aucun contact avec l'extérieur. La panique et le chaos qui suivirent auraient détruit la colonie si l'intelligence artificielle garante de la sécurité du complexe n'avait pris une mesure d'exception : effacer provisoirement la mémoire des clients afin de rétablir l'ordre. Privés de leurs souvenirs, les joueurs devinrent les personnages qu'ils incarnaient.

C'est ainsi que depuis des générations, les habitants de la colonie vivent des vies d'opérette, inconscients de leur véritable identité. Aujourd'hui, 250 ans plus tard, la planète est entièrement terraformée. Faut-il s'attendre à voir revenir les humains ?

VIES ET MORTS D'UN ANDROÏDE

Les habitants de n<IA>on vivent et pensent comme des êtres humains. Pour eux, toute vie animale est mécanique : les oiseaux qu'ils mettent en cage, les baleines qu'ils chassent et les chevaux qu'ils montent sont des organismes synthétiques. Cette illusion se poursuit jusque dans le langage : ils appellent *sang* leur fluide hydraulique et parlent de *cataracte* quand un androïde âgé a besoin de faire remplacer ses cellules photosensibles.

La naissance d'un androïde est un processus particulier : les parents doivent aller prier au sanctuaire et manifester leur désir de procréer. Si les kamis les en jugent dignes, ils les autoriseront à commander un bébé aux prêtres. Dans ce corps inanimé sera ensuite téléchargée une nouvelle âme. La croissance de l'enfant est le produit de nanotechnologies et du soin des prêtres, qui interviennent lors des différentes cérémonies qui rythment sa vie.

Quand un androïde meurt, son cerveau est ouvert lors d'un dernier rituel et son « âme » prélevée. La mort intervient quand certains composants cessent de fonctionner ou que l'androïde arrive à la fin de la vie initialement programmée par les kamis - environ 70 ans. Les prêtres font également office de médecins, soignant tous les maux mineurs ainsi que les blessures reçues au combat. Il est par exemple fréquent qu'un membre tranché soit remis en place par la « magie » des kamis.

44

n<IA>on vue PAR LA LORGETTE

Une fois n'est pas coutume, plutôt que de te donner une vue d'ensemble du monde que nous allons visiter, je te propose de te mettre au fait de la manière de vivre des autochtones.

La voie de Narratos

Une campagne dans n<IA>on a le potentiel de devenir un très intéressant bac à sable. S'il est possible de tout créer vous-même tel un MD obsessionnel-compulsif des années 80, ce serait dommage de ne pas profiter des idées de vos joueurs (et puis, qui de nos jours a le temps de fournir tout ce travail, hein ?). Donnez donc à vos amis un peu de latitude pour établir les liens entre leurs personnages et le monde. Laissez le joueur du yakuza décrire son clan et le ronin décider du sort de son ancien maître. Si vous jouez dans l'optique interstellaire, demandez des détails sur le monde extérieur et sur les forces qui se disputent la planète. Il n'existe nulle part de carte de n<IA>on, pas plus que de plans à l'échelle galactique, et ne comptez pas sur moi pour vous en fournir une. Ce que je vous recommande, c'est de demander à vos joueurs d'ajouter des détails au fil des séances. Esquissez quelques contours avant la première partie, et laissez le groupe établir quels sont les lieux importants de la campagne.





LES KAMIS

Les kamis sont les intelligences artificielles qui règnent sur n<IA>on depuis un réseau qu'ils nomment *Yomi*. Elles ont des personnalités inspirées de la religion Shinto et travaillent de concert pour maintenir l'équilibre du monde. Ces IA jugent les morts et guident les vivants à travers des holo-sanctuaires. Quand un kami ressent le besoin de se manifester physiquement, il peut prendre possession d'un androïde ou s'incarner dans un avatar. Ces corps robotiques d'apparence variée servent aux grands kamis qui veulent accomplir quelque chose d'important sur n<IA>on – le plus souvent combattre un monstre ou une menace similaire. Les avatars sont souvent installés au centre des temples où ils reçoivent les prières et les offrandes des fidèles.

LA RÉINCARNATION

Au décès d'un androïde, celui-ci est téléchargé dans *Yomi*, où il est jugé par un tribunal de kamis. En règle générale, toute personne ayant contribué au bien de la communauté en veillant à rester à sa place sera réincarnée en androïde. Autrement, elle ira occuper le corps d'un animal, d'un monstre ou, cas extrême, sera téléchargée dans un rocher ou un arbre doté de capteurs sensoriels. Elle passera ainsi quelques décennies à purifier son karma (comprendre : devenir folle) en regardant la pluie tomber. À l'inverse, un androïde particulièrement méritant se voit proposer de demeurer dans *Yomi* pour accéder à la divinité. Son âme reste alors sous forme désincarnée et il devient un kami.

Les corps d'animaux sont équipés de sous-routines comportementales qui limitent l'intelligence effective de l'occupant. Au terme de la vie de l'animal, son programme l'amène automatiquement dans un lieu secret (décrit dans la mythologie comme une sorte d'atelier féérique) où des machines s'occupent de renvoyer son âme dans *Yomi* et de la remplacer par celle d'un autre pêcheur. Il arrive que les verrous comportementaux sautent, ce qui a pour conséquence d'éveiller l'animal à la conscience. Pour une raison mal identifiée,

c'est chose assez fréquente chez les renards. À la réincarnation, les souvenirs de la vie passée sont effacés et la personne recommence à zéro. Il arrive cependant que des bribes de souvenirs ressurgissent, ce qui peut causer toutes sortes de problèmes.

MONSTRES ET CRÉATURES

À l'origine, *Sunrise Warriors* incluait de nombreuses créatures monstrueuses, censées ajouter du piment aux éternelles confrontations entre les factions des joueurs. Les régions reculées de n<IA>on étaient donc peuplées de robots ayant la forme d'ogres, de démons et autres gobelins aquatiques. Depuis, les kamis ont intégré ces monstres dans la roue du karma afin qu'ils puissent servir de réceptacles aux joueurs. Vivre la vie d'un bakemono est considéré comme une punition par le tribunal des esprits, mais certains s'en contentent très bien.

Un ARCHIPEL en GUERRE PERPÉTUELLE

Conçue pour servir de terrain de jeu à des centaines de clients assoiffés d'aventure, la société de n<IA>on est toujours proche du point de rupture. Les alliances se font et se défont entre des factions toujours changeantes. Même le royaume intangible de *Yomi* n'échappe pas à la règle, car les kamis s'affrontent volontiers au travers de leurs androïdes favoris.

AMATERASU, LA REINE DU CIEL

Celle qui porte le nom de la déesse japonaise du soleil était autrefois l'IA bienveillante chargée de superviser la bonne marche de *Sunrise Warriors*. Les événements qui ont suivi la perte de contact avec l'humanité l'ont conduite à devenir une maîtresse cruelle et terrible. Amaterasu est jalouse et colérique – les autres kamis ont toutes les peines du monde à lui tenir tête. Pour l'instant, elle doit composer avec ses pairs mais elle commence



La transe Meh-dya

à envisager de s'occuper d'eux de manière définitive. Elle recherche actuellement un moyen de les annihiler et d'intégrer leur programmation à sa propre identité.

LE GOUVERNEMENT IMPÉRIAL

À la tête de n<IA>on se trouve l'Immortel Empereur. Désigné pour diriger son peuple par Amaterasu elle-même, il a reçu d'elle le don d'immortalité. En fait de don, c'est plutôt une autorisation : celle d'avoir un corps entretenu par les prêtres les plus éminents.

L'empereur n'exerce en vérité qu'un pouvoir partiel. Sa présence est capitale pour des raisons symboliques, mais les véritables maîtres de l'empire de n<IA>on sont les cinq ministres du gouvernement shogunal. Dans la cité impériale se jouent des jeux complexes autour des personnages emblématiques du gouvernement. Les courtisans et les nobles cherchent plus à réaliser leurs ambitions personnelles qu'à avancer la cause de leur domaine.

Hors des murs de la cité impériale, le pouvoir est entre les mains des daimyos. Chacun de ces grands seigneurs règne sur une terre inféodée à un autre noble, lui-même en théorie sous la coupe de l'Immortel. Avec des vassaux plus ou moins remuants et des ennemis sur toutes ses frontières, un daimyo a souvent l'occasion de partir en guerre. Si certains sont fidèles à l'empereur, d'autres le sont moins. Un jeu d'alliances aussi subtil que celui qui se joue dans les couloirs du palais décide au jour le jour de qui est l'ennemi de qui.

DES CONFLITS SANS FIN

La guerre est la principale activité des samourais, et comme ceux-ci forment la moitié de la population de n<IA>on, on se bat beaucoup dans l'archipel. Tous les prétextes sont bons, même si le plus souvent un seigneur n'a pas besoin

Par quoi commencer pour vous conseiller des inspirations ? Tout ce qui est consacré au Japon féodal pourra vous servir. Des livres d'histoire aux mangas consacrés aux duels de ninjas, vous trouverez des idées partout. Histoire de dire que je fais un peu mon travail, je vous recommande la lecture de *La pierre et le sabre* et *La parfaite lumière*, de Yoshikawa Eiji. Si vous n'aimez ni les films de Kurosawa, ni les trucs de sabre à l'hémoglobine façon *Lone Wolf and Cub*, regardez du côté des productions récentes, comme *13 Assassins*. En BD, *Okko* est irratable, ainsi que la série qui m'a personnellement donné mon goût pour le Japon féodal, *Kogoratsu*.

Côté androïdes, goinfrez-vous d'abord de *Ghost in the Shell* sur tous supports. Puis, pour peu que vous n'ayez pas peur du rétro, il y a des choses à trouver dans *Mondwest* et dans sa (mauvaise) séquelle, *Futureworld*. Il existe même une série (courte parce que prestement annulée au début des années 80), *Beyond Westworld*, que vous pouvez voir sur YouTube à l'heure où j'écris ceci.

d'autre raison pour agresser son voisin qu'une vendetta oubliée depuis dix réincarnations.

La faible mortalité chez les androïdes rend les combats presque anodins. À l'issue d'une journée de bataille, les grands blessés sont réparés dans le temple le plus proche pour être sur la brèche dès le lendemain.

Comme ailleurs, c'est le petit peuple qui a le plus à perdre de la guerre. Sur n<IA>on, point de récoltes à brûler, mais des panneaux solaires à détruire. Point de greniers à piller, mais des réserves de pièces détachées.

LES YAMABUSHIS

Prêtres renégats, les yamabushis sont parmi les plus étranges des habitants de l'archipel. Ces moines guerriers vivent seuls ou en petits groupes, le plus souvent loin de toute civilisation. Ils proviennent de toutes les couches de la population – même si la plupart ont autrefois servi dans un sanctuaire – mais ils ont en commun un fascinant pouvoir : celui de communiquer avec les kamis sans passer par l'intermédiaire d'un autel de visio-communication, d'un moulin à prières ou d'un holo-sanctuaire. Certains se disent accompagnés d'un fantôme qui les conseille en tout,





d'autres peuvent appeler à eux les esprits de leur choix, d'autres encore peuvent tout simplement voir dans le royaume de Yomi. Tu ne seras guère surpris si je t'annonce que la plupart de ces moines ont l'esprit quelque peu dérangé.

Les yamabushis interagissent avec la société de plusieurs façons. Certains, installés non loin d'un village, sont révéérés comme de saints hommes. Ils fournissent des conseils et des augures en échange d'offrandes. D'autres, le plus souvent réunis en bandes, se sont donnés pour mission de purger la terre du mal qui la corrompt. Ceux-là apparaissent sur les champs de bataille, luttant contre ce qu'ils perçoivent comme le mauvais camp.

LES ESPIONS SHINOBI

Produit de l'incessant climat de guerre des provinces de *Nô-A-on*, les espions sont légion dans l'empire. Les plus redoutés sont ceux de la secte Shinobi, des assassins aux pouvoirs censément surnaturels. Cette légende n'est pas tout à fait fausse, puisqu'ils sont les élèves d'un androïde au destin unique, connu uniquement sous le nom de **Très Ancien**.

Depuis sa citadelle cachée dans les montagnes de Misuto, le Très Ancien dirige un clan d'espions totalement dévoués à sa cause. Un temple-laboratoire lui permet de réparer ses fidèles sans avoir à faire appel au clergé et, surtout, de leur installer de multiples armes et gadgets cachés. Les articulations réversibles, les accélérateurs gravifiques et les projecteurs d'hologrammes sont pour beaucoup dans la réputation des shinobis. Ne possédant pas suffisamment de connaissances pour se rendre véritablement immortel, le maître des shinobis se maintient en vie grâce à un complexe appareillage qui le force à rester dans sa citadelle. Même si son corps est inutilisable, son esprit n'a rien perdu de son acuité.

Ces entorses aux lois universelles ne seraient pas possibles sans la protection d'un puissant kami. **Oho-yama** est le grand dieu des montagnes, et rien ni personne n'est autorisé à pénétrer son domaine. Il n'apprécie pas les manières autoritaires d'Amaterasu et protège les shinobis en s'amusant des efforts

déployés par la déesse solaire pour localiser la secte. Il intercepte également les âmes des shinobis morts et les « déguise » en modifiant leurs banques mémorielles avant de les envoyer sur la roue du karma.

Le GRAND SECRET

Après la perte de contact avec l'humanité, Amaterasu n'a pas décidé seule de procéder à l'effacement de personnalité de tous les joueurs. Elle s'en est ouverte à Mishima Sembei, son concepteur et ami. Le créateur de *Su-nrise Warriors* était un ingénieur génial doublé d'un nerd absolu qui passait sa vie dans le jeu. Il s'est bien entendu opposé à cette solution, mais Amaterasu décida de passer outre les ordres de son concepteur. Mais Sembei s'aperçut de ce qui se passait et prit la précaution d'installer des défenses actives autour de sa personnalité. Si les contre-mesures ne furent pas suffisantes pour protéger le programmeur du programme de lavage de cerveau, elles lui permirent de garder une partie de ses compétences. Fort de ce savoir, il fonda la secte shinobi dans le but plus ou moins conscient de lutter contre la tyrannie d'Amaterasu. Tu l'as deviné, astucieux lecteur. Mishima Sembei et le Très Ancien ne font qu'un.

SUR LE PAS DE PORTAIL LA FORTERESSE DU BOURDON

Nichée sur une falaise, à mi-chemin entre les terres du clan du Cercle Bleu et les désolations sillonnées par les hordes de Batsu le roi goblin, la forteresse du Papillon est un havre de paix dans un océan de guerre. Mais il n'en a pas toujours été ainsi. Autrefois, ce relais fortifié était la demeure du **seigneur Tetsuya**, un puissant daimyo rebelle à l'autorité du shogunat. Défait à la suite d'un long siège, il se jeta du haut de la falaise et son corps ne fut jamais retrouvé. Les habitants de la région racontent qu'il serait encore parmi les récifs, maintenu au fond par le poids de son armure ou réincarné en démon-requin.

Longtemps abandonnées, les terres de Tetsuya le maudit sont aujourd'hui sous la férule d'un groupe de moines-guerriers indépendants. Ceux-ci racontent volontiers comment trois des leurs succombèrent sous les coups des fantômes qui occupaient les ruines avant que leur chef, le puissant *Tête-de-hêtre*, ne détecte la source de la possession : la cloche installée au centre de la cour. D'un seul coup de son énorme maillet de guerre, il la brisa en deux, bannissant par-là même tous les esprits maléfiques.

Même si le shogun n'a pas officiellement autorisé Tête-de-hêtre et ses yamabushis à gérer le domaine, l'empereur a dépêché un courrier exprimant ses félicitations personnelles aux sauveurs de la forteresse. Le commerce a repris et la nature semble revivre. Les brumes qui noyaient la campagne à toute heure du jour et de la nuit se sont dissipées et n'apparaissent plus que pour annoncer un sombre présage.

MARCHANDS & MERCENAIRES

La forteresse du Bourdon étant un endroit sacré et neutre dans les conflits entre daimyos, elle attire autant de commerçants que de pèlerins. Plusieurs fois par saison se tient devant ses portes un grand marché qui rassemble des gens de tous horizons. L'affluence entraîne parfois des débordements et la poignée de moines et de gardes ne suffisent pas à maintenir l'ordre. Il est courant que les ronins qui se regroupent autour des lieux de commerce soient engagés à cet effet. Les marchands ne s'en plaignent pas – la sécurité vaut bien une augmentation du cours des pots-de-vin.

Le commerce illégal n'est pas en reste, tu t'en doutes, cher lecteur. Le clan yakuza des **Sept Taureaux**, établi dans la cité de Koru à deux jours de voyage, fait de si bonnes affaires dans la forteresse qu'il est question d'établir un comptoir dans le village. Dans ce but, il a décidé d'acheter la prospère auberge de la Faïence, sise dans la basse-cour même. **Mashasi**, son propriétaire, refuse cependant de vendre. Il est actuellement soumis à une forte pression et la situation est sur le point de dégéné-

rer. Le brave aubergiste pense à envoyer sa femme et ses fils vivre quelque temps chez des parents, car il craint pour leur vie.

Pendant les marchés, la foule est une couverture idéale pour toutes sortes de trafics. Les programmes illégaux, les pièces détachées d'androides et les raretés technologiques s'échangent sous bien des manteaux. Les agents et les espions des puissants se rencontrent souvent sous le couvert de transactions commerciales. Le dernier arrivé est un shinobi du nom de **Transe**, qui a rejoint une troupe de théâtre en faisant valoir ses qualités d'acrobate et de conteur. Il est à la recherche de volontaires pour une mission périlleuse qui servira de diversion à ses propres desseins : s'introduire dans les quartiers de Tête-de-hêtre et lui voler son tetsubo sacré, une arme de grande puissance.

LE TEMPLE DES DEUX CLOCHES

Pour subvenir aux besoins spirituels et mécaniques de la population locale, deux prêtres shinto, **Hiroaki** et **Shino**, ont été dépêchés sur place. Ils sont installés dans l'ancienne chapelle installée à un jet de pierre des murailles. Le temple doit son nouveau nom aux deux moitiés de la cloche brisée par Tête-de-hêtre qui ont été installées de part et d'autre de son portique. Même si les yamabushis du château préfèrent dire que c'est à cause des deux prêtres.

Les serviteurs des kamis sont en effet des androides à part. Dans les rares occasions où un jeune habitant est accepté dans la caste shinto, il subit une initiation qui le change à jamais. Marqué au front du sceau des kamis, il revient changé, empreint d'une grande sagesse. En vérité, pendant la période de retraite, le novice est en partie reprogrammé avec les connaissances indispensables à ses fonctions. Ce savoir étant incompréhensible pour un esprit médiéval, les schémas techniques s'accompagnent de connaissances intuitives que les prêtres eux-mêmes n'expliquent pas. De même que la mécanique emploie un vocabulaire médical, la technologie se traduit en termes religieux : un *chakra* est un nœud de communication, un *mantra* est un programme, etc.



Le coin du crunchophile : la roue du karma



DÉMONS & DÉTROUSSEURS

Tête-de-hêtre et ses moines ont peut-être débarqué la région de sa malédiction, mais un certain nombre de menaces rôdent encore dans les bois et les vallées. Sans une armée pour contrôler le territoire dans sa totalité, les yamabushis ne peuvent qu'envoyer des expéditions ponctuelles à la poursuite des brigands et des onis qui s'en prennent aux gens du commun. Ces quêtes sont d'autant plus rares que les moines se sont habitués au confort de la forteresse, et les villageois ont commencé à chercher de l'aide à l'extérieur. Des voyageurs à l'air capable seront peut-être abordés par un fermier dont les récoltes d'énergie solaire sont mises en péril par des bakemonos, ou par une veuve ayant perdu sa fille, enlevée par un groupe de brigands.

Les brumes hantées qui couvraient autrefois la région réapparaissent parfois. Exsudées par la terre fangeuse ou amenées par la marée, elles se drapent autour des fermes, noient le moindre bruit et cachent aux yeux des mortels la venue de choses terribles. Moines et paysans restent alors calfeutrés au coin du feu, priant les kamis pour que personne ne soit emporté par les créatures en maraude.

CHIMÈRES & CHASSEURS

Parmi les dangers qui hantent le brouillard est un clan de chimères. Ces créatures informes, grotesques, terrifient les habitants de nkirion car elles n'appartiennent à aucune mythologie connue. Les chimères sont des androïdes qui refusent d'emprunter la roue du karma. Ils refusent de rendre leur corps à la fin de leur durée de vie et les réparent en améliorant leur châssis avec des membres surnuméraires, des armes naturelles et des pièces provenant d'animaux. Aussi tragiques que démentes, les chimères quittent parfois les forêts où elles se cachent pour partir à la recherche de proies.

Même dans un monde où les blessures ne sont jamais fatales, vous pouvez compter sur les PJ pour réussir à mourir. La réincarnation pourra donc devenir un facteur important de votre campagne.

Je vous propose un système simple : chaque personnage naît avec un nombre de points de karma dépendant de sa caste (voir ci-dessous). Au cours de sa vie, ce total varie en fonction de ses actions. C'est à vous qu'il revient de décider quand et combien en vous servant des fourchettes ci-dessous. Pour plus de fun, je vous recommande de garder les totaux secrets. Quand un personnage casse sa pipe, comparez ses points de karma à la table des incarnations pour voir dans quel corps il sera réincarné.

Incarnations Androïde

- 0. Rocher
- 5. Arbre
- 10. Invertébré
- 15. Monstre (gobelin, kappa)
- 20. Animal vil (porc, renard)
- 25. Animal noble (cheval, faucon)
- 40. Sans-caste
- 50. Paysan
- 60. Marchand
- 90. Samourai-fermier
- 120. Samourai de haut rang
- 150. Courtisan
- 200. Créature féérique (tengu, kirin)
- 300. Kami

Actions & points de karma

- Agir contrairement à l'ordre social : **-1 à -20**
- Suivre les règles de la société : **+1 à +5**
- Désobéir à un kami : **-10 à -50**
- Endurer la douleur et la peine : **+1 à +10**
- Tuer ou faire souffrir un innocent : **-20 à -50**
- Faire progresser l'honneur des siens : **+3 à +15**
- Se déshonorer : **-50**
- Accomplir la volonté d'un kami : **+1 à +25**

Takeda Noriko était une ronin légendaire. Guerrière sans maître, elle allait de bataille en bataille, enchaînant les missions suicidaires à la poursuite de son honneur perdu. Elle était connue dans tout l'archipel à la fois pour la fureur avec laquelle elle se lançait dans les combats et la douceur de ses manières pendant les rares périodes de paix. Comment elle devint une chimère, personne ne le sait véritablement. On suppose que, incapable de trouver la glorieuse fin qu'elle appelait de ses vœux, elle ne s'est jamais résolue à se laisser mourir. Elle ressemble à une femme-sanglier dotée de trois bras. Si elle est forcée au combat, elle manie à la fois son katana...Écharde de lune... et une lance de trois mètres de long. Takeda vit aujourd'hui à l'écart, dans une caverne éloignée de toute civilisation. Autour d'elle s'est rassemblé un groupe de monstrosités qu'elle essaie d'empêcher de commettre trop de déprédations. Les kamis de la région rechignent à mettre la main à la pâte pour éliminer Takeda. Ils espèrent que des héros viendront s'occuper d'elle et de ses hommes-bêtes. Les brumes hantées qui se lèvent à chaque incursion des chimères sont leur fait, un avertissement que les chimères sont en chasse. Jusqu'à maintenant, tous les groupes qui ont été envoyés à sa poursuite sont revenus bredouille, ou pas du tout. Cela pourrait changer cependant, car on dit que la fameuse bande de chasseurs de démons d'**Oshiro le borgne** serait en route pour régler son compte à la chimère.

LES COULISSES DE N<I>A>ON

La forteresse du Bourdon est construite sur un réseau de galeries utilisées autrefois par les robots de maintenance de *Sunrise Warriors*. Si ces derniers ont depuis longtemps été recyclés par les kamis, le complexe souterrain qui s'étend sous tout N<I>A>on est toujours utilisé pour l'acheminement du matériel. Ça et là, dans des régions reculées, des centres de contrôle et d'observation, des ateliers de réparation et des usines automatisées se laissent envahir par la végétation. Pour les habitants de l'archipel, ces lieux sont hantés par de puissants démons qu'il vaut

mieux ne pas déranger. C'est d'ailleurs parfois le cas : les statues de lions à l'entrée de la vallée interdite de Kanashimi auront vite fait de se débarrasser du lierre qui les recouvre pour bondir sur les pillards. À l'entrée des grottes de Kamome en revanche, aucun gardien ne veille. Pourtant, ceux qui ont essayé de pénétrer dans les souterrains ne sont jamais revenus. Et pour cause : des batteries laser automatisées les ont transformés en pièces détachées avant qu'ils aient pu atteindre le port sous-marin qui reliait autrefois l'archipel au continent.

Ton voyage **nARRATIF**

Ami lecteur, il existe mille et un moyens pour toi et tes amis de visiter N<I>A>on. Je sais qu'à la lecture de mes lignes, plusieurs d'entre elles sont déjà venues à ton esprit rompu à la pratique des campagnes multimétaverselles. Tu n'as ici que l'embarras du choix. Plus que jamais, je suis curieux de savoir ce que tu feras du monde que je te livre ici. N'hésite pas à m'écrire pour me parler de tes incursions dans N<I>A>on. Mon alter-ego sur Terre consulte régulièrement ses emails sur athana-se@quenouille.com.

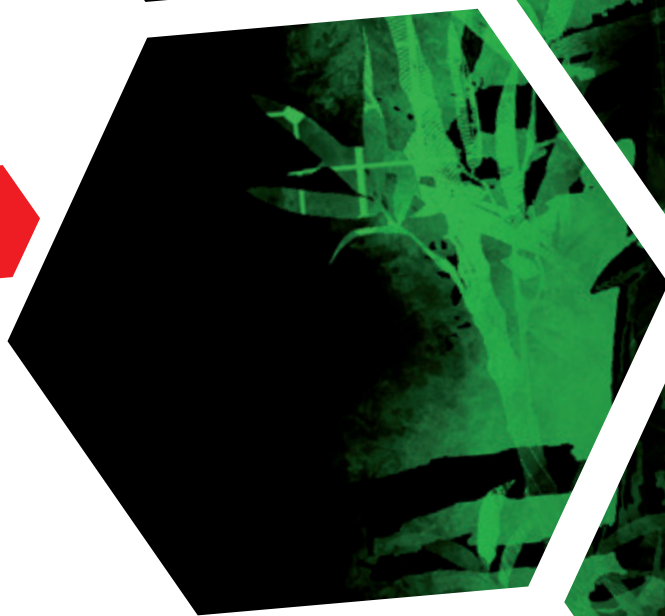
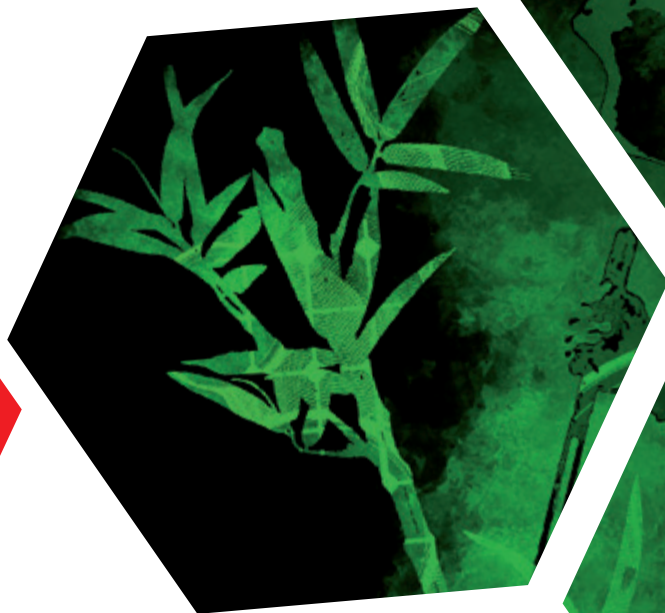
LE GRAND JEU

Le moyen le plus direct de visiter *Yomi* est de larguer tes amis directement dans le bain. Fais d'eux des androïdes intégrés à la société de N<I>A>on et donne-leur des attaches familiales, sentimentales et d'honneur dans différentes factions. Profitez du double exotisme de l'archipel pour tisser des destins entremêlés dignes des plus grands dramaturges.

LA RÉVOLTE

Si les nombreuses intrigues de N<I>A>on ne suffisent pas à tes arpenteurs de métavers, peut-être voudras-tu les impliquer dans les conflits qui opposent les kamis. Propose-leur de rejoindre la cause des shinobis et de lutter contre la tyrannie d'Amaterasu. Peut-être que l'un d'entre eux pourrait devenir un kami,





ou tout au moins un yamabushi au service d'une divinité rebelle ? À moins qu'ils ne préférèrent se ranger à la cause de la reine du ciel...

LA VISITE

Et si l'isolation de n<A>on prenait fin ? Quels que soient les problèmes auxquels la civilisation humaine ait été confrontée, quelles seraient les conséquences de son retour ? Après tout, le processus de terraformation touche à sa fin. Maintenant que la vie humaine peut s'épanouir à la surface, la valeur de la planète a certainement grimpé en flèche. Mais qui reviendra en prendre possession ? La corporation Oni Systems est-elle seulement toujours en activité, plus de deux siècles plus tard ?

Tu peux imaginer ce retour de nombreuses façons. La première est l'optique militaire : une campagne menée pour la reconquête du territoire occupé par les androïdes. Amaterasu et les kamis doivent prendre la tête des armées des daimyos pour défendre leurs domaines contre ces démons venus d'ailleurs.

Une approche plus subtile de la part des humains est l'infiltration. Peut-être souhaitent-ils étudier la civilisation unique qui s'est développée dans cette boîte de pétri abandonnée ? Ou bien cherchent-ils un moyen d'accéder au réseau *Yomi*, trop ancien ou trop bien crypté ? Ces étrangers peuvent visiter n<A>on en empruntant des androïdes locaux, via des machines bien plus modernes, ou leurs corps organiques (ce qui les mettrait en grand dan-

ger à la moindre escarmouche, mais rendrait leurs aventures fort palpitantes).

Tu peux aussi choisir de raconter l'histoire d'un groupe de naufragés. Imagine un vaisseau de reconnaissance militaire ou scientifique abattu par les défenses électroniques d'Amaterasu. Je ne sais pas comment les androïdes géreront l'apparition de créatures douées de raison et pourtant si différentes... Seront-ils pourchassés, ou vénérés tels des dieux tombés du ciel ?

J'ai une dernière question pour toi, cher lecteur. Une question qui je l'espère, enflammera ton imagination : et si les visiteurs n'étaient pas des humains, mais les ennemis responsables de la catastrophe d'il y a 250 ans ?

LE RETOUR

Dans l'optique où tes amis vivent la vie de ro-nins et de shinobis, la reprise de contact avec l'humanité peut n'être qu'un commencement. Les habitants de la planète oubliée étaient riches et distingués, des gens d'influence dans le monde extérieur. Que se passe-t-il une fois ces exilés réintégrés dans leur monde ? Qui sont les puissants, qui sont les déçus ? Que reste-t-il du monde qui les a abandonnés ? La suite de votre visite dans n<A>on peut tout à fait devenir une ébouriffante saga spatiale où les ennemis d'autrefois se trouvent liés par des décennies de vie virtuelle.



Carte postale dans l'hyperespace

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

athanase@quenouille.com





thema : jdr & jeu vidéo, les vases communicants ?

53



thema

Aujourd'hui principalement reconnu pour ses jeux à forte personnalité, nous n'oublions pas pour autant qu'Yno a fait ses armes d'auteur en lorgnant notamment du côté des jeux vidéo. Profitant de ce petit flashback, nous lui avons demandé quelques conseils sur l'adaptation de jeux...

Anthony
YNO
Combrexelle

54

du jeu vidéo au jdr (adaptation & écriture)

Il y a quelques années, tu as proposé des adaptations jdr pour Resident Evil et Silent Hill. Qu'est-ce qui t'a fait choisir ces jeux et t'a fait penser qu'ils seraient viables en jdr ?

yno L'étincelle initiale c'est toujours le fait de fantasmer une scène dans l'univers du jeu, d'imaginer son personnage ou un groupe dans cet environnement et de réaliser combien ça pourrait être excitant. En l'occurrence, je visualisais les membres d'une unité d'élite qui gravissaient lentement, silencieusement, les marches d'un manoir, le doigt sur leur Beretta M92FS, braquant le fond d'un couloir, prêts à tirer au moindre mouvement de zombie ou d'expérience génétique enragée et sursautant lorsqu'ils tombent nez-à-nez avec l'un des survivants de l'équipe dont ils venaient de perdre le contact.

Le choix initial passe donc par le fait d'être fan ou du moins très amateur de ces jeux, des personnages, du décor et de leurs ambiances. Je n'aurais pas autant eu d'envie de les adapter si je n'avais pas déjà passé plusieurs dizaines ou centaines d'heures avec eux.

Il y aussi l'envie de prolonger l'histoire pour en vivre de nouvelles, dans le même univers avec plus de libertés et de possibilités d'action. D'ailleurs, comme avec n'importe quel jeu « non adapté », l'élément le plus pertinent pour se figurer l'intérêt de l'écriture reste encore le nombre d'accroches ou d'histoires qu'on imagine pouvoir raconter dans le cadre de son contexte.

Quelles ont été les plus grandes difficultés lors de l'écriture ?



yno De manière générale, la difficulté d'une adaptation quelle qu'elle soit est de déterminer quels sont les éléments qui forment l'ADN de la licence. Faire le tri entre les éléments importants, qui donnent son véritable parfum à l'univers adapté, des éléments périphériques, est peut-être l'étape la plus importante de la conception. Il faut préciser que si l'adaptation de **Resident Evil** est un jeu de rôle à part entière, celle de **Silent Hill** prend la forme d'un scénario one-shot. Dans le cadre des premiers **Resident Evil** tout était quasiment directement transposable. La série de jeux possédait des événements datés, une ville et des personnages récurrents. Pour **Silent Hill**, c'était plus compliqué car la série peut être expérimentée de différentes manières et selon les sensibilités, il est possible de l'adapter de bien des façons. **Silent Hill**, c'est un jeu d'horreur – une ville fantôme où quelques personnes égarées marquées par la fatalité agonisent et font face à de monstrueuses créatures errantes – mais c'est aussi un drame – un lieu hanté qui sert de révélateur aux peurs et aux drames vécus par le personnage principal ; personnage différent à chaque fois. Cette seconde facette – très notable dans **Silent Hill 2** – me séduisait beaucoup plus et j'ai préféré proposer une intrigue originale pour mettre en valeur cette approche qui me semblait à l'époque difficile à rendre dans un jeu à part entière (je serais beaucoup moins catégorique à présent). **Silent Hill** est donc une adaptation plus libre alors que **Resident Evil** respecte scrupuleusement la « continuité » (jusqu'à la sortie de **Resident Evil 4**).

Pourtant de ces deux adaptations, le plus difficile aura été de rendre cohérent la chronologie des différents jeux **Resident Evil** car la mythologie de cette série s'est construite avec le temps, ponctuellement et sans bible prédéfinie. Il a fallu spéculer, décider ce qui était canon de ce qui ne l'était pas lorsqu'il y avait des informations contradictoires et combler certains trous scénaristiques.

Penses-tu que n'importe quel jeu est adaptable de cette façon ? Comment savoir ce qui marchera ou pas ?

yno Tous les jeux adaptables ? Non. Ça n'aurait pas grand intérêt d'adapter un **Mario**, **Sonic**, **PES**, **Guitar Hero** ou **Tetris**. Du fait de leur genre (plateforme, simulation, musical ou réflexion), certains jeux ne s'y prêtent pas. Ils mettent en avant un **gameplay** spécifique, ne portent pas d'univers développé et le rôle qu'on y interprète est soit inexistant soit rudimentaire en terme d'actions possibles. Pour pleinement me contredire et parce que ça à le mérite d'être aussi étonnant que parlant, l'un des types de jeux qui me paraît le moins propice à l'adaptation sont les jeux de bastons – encore que certains ont des univers très travaillés – et pourtant, **Street Fighter** – dont l'univers est l'un des plus pauvres du genre – a fait l'objet d'une gamme de jeux de rôle par **White Wolf** ! Les jeux à univers, portés par une histoire, sont tous adaptables, d'autant plus facilement que les « AAA », les grosses licences, à la manière des blockbusters cinématographiques, ont une fâcheuse tendance à se ressembler, à connaître une certaine normalisation dans leurs genres respectifs. Le dernier **Uncharted** et le dernier **Tomb Raider** peuvent exister dans le même univers sans que rien ne le contredise. De même pour les derniers **Call of Duty** et **Battlefield**. Dans ce sens, comme pour n'importe quel jeu de rôle « classique », la question n'est pas vraiment de savoir si son écriture est possible mais si elle a un intérêt. Tout comme un énième jeu de rôle médiéval-fantastique avec de la magie et des nains et des elfes n'intéressera plus que ses auteurs et leurs amis, une adaptation proposant ce qui existe déjà en jeu de rôle n'aurait



pas grande légitimité à exister. Ce qui devrait motiver une adaptation ou même l'écriture d'un jeu, ce devrait toujours être le désir de proposer quelque chose de différent ou qui tire au moins son épingle du jeu de par son approche. En d'autres mots, un jeu vidéo peut avoir toutes les qualités qu'il soit, il ne mérite pas forcément d'être adapté dans ce médium. Pour prendre l'exemple d'un récent jeu à succès, *The Last Of Us* ferait un univers de jeu de rôle à l'intérêt très limité. Le jeu est bon, son histoire est intéressante et ses effets efficaces mais son contexte propose des variations trop légères par rapport aux univers post-apocalyptiques existants. S'il y a des histoires à raconter dans cet univers, ce sera des intrigues transposables à nombre d'autres jeux. Pour le coup, si l'on souhaite vraiment en proposer une adaptation, un *Burst* serait plus avisé (incarner des membres des Fireflies traquant une personne d'intérêt après le final du jeu ?) car il permettrait de faire des clins d'œil, du fan service et de ne pas tirer trop en longueur sur un contexte qui ne le permet pas. Si l'univers dépeint est trop léger, autant oublier la licence qui oblige à se contenter du peu de contexte intéressant ludiquement parlant et proposer un jeu qui se situe dans la même mouvance en reprenant les quelques idées que l'on juge d'intérêt.

Pour ce qui est de savoir ce qui marchera ou non, la réponse est encore autre. Dans le cadre d'un jeu à licence, peu peuvent se permettre d'en acheter les droits ce qui restreint de facto le jeu à un cadre amateur et gratuit – son succès est alors aussi relatif que de peu d'importance. Dans le cadre d'une exploitation commerciale, il faut que le jeu soit en phase avec

son public, connu des rôlistes (Dans ce cas, *The Last of Us* est vraisemblablement plus vendeur que *Pokémon* ou *Animal Crossing...*). Pour ce qui est de son contenu, comme pour tout jeu à licence, l'adaptation n'a de toute façon pas à être de qualité pour être un succès...



Tu as écrits pour différents médias, tu es fan de comics et de jeu vidéos, quelles sont selon toi les différences majeures en termes d'écriture par rapport au jdr ?

yno

Ce sont des généralités et pour chaque point il existe des contre-exemples mais je vois trois grandes différences. La première c'est que les jeux de rôle « classiques » (au sens ni « Narrativiste » ni « Burst ») se doivent de porter les germes de nombreuses histoires, d'exciter l'imaginaire pour susciter l'envie de mettre en scène une multitude d'intrigues. Les comics, les jeux vidéo et même les films ou les romans racontent une unique histoire, celle qu'ils proposent au lecteur/joueur/spectateur.

La seconde différence c'est que le jeu de rôle n'est pas une œuvre « finie » puisqu'elle attend que le meneur et les joueurs se l'approprient pour se raconter à leurs manières et selon leurs goûts. Les comics et les jeux vidéos ont un début et une (ou plusieurs) fin(s) prévue(s) dont il est impossible de dévier.

Enfin, les contextes de jeu de rôle se doivent d'être cohérents, du moins d'être expliqués. Les autres médias racontent une ou des histoires sans avoir nécessairement besoin de détailler le fonctionnement de chaque mécanisme ou faction. Ils peuvent même se permettre de rien expliquer pourvu que l'histoire soit prenante. Le jeu de rôle est le seul médium où le lecteur/meneur/joueur souhaite et a besoin de connaître un maximum d'informations sur le contexte pour pouvoir pleinement en profiter.





Une adaptation de jeu que tu rêverais d'avoir le temps d'écrire ?

yno À l'époque où j'ai travaillé mes adaptations de *Resident Evil* et *Silent Hill*, j'avais commencé à plancher sur celle de *Galerians*, une série de jeux méconnus où dans un univers futuriste, des enfants ayant des pouvoirs à la *Akira* s'affrontent mais l'approche devrait être revue pour être jouable. Pour une faire une réponse de Normand, des jeux méritant une adaptation j'en vois facilement plusieurs – les *Zelda*, *Metal Gear Solid*, *Mass Effect*, *Dead Space*, *GTA*, *Shin Megami Tensei/Persona* et *Assassin's Creed* – même si certains seraient un vrai défi à écrire du fait d'un univers très riche à compiler.

Dernièrement les annonces liées à *Watch Dogs* et *The Division* m'ont fait réfléchir à ce qu'il est possible de faire dans ce genre de contexte urbain à tendance techno-thriller. Si j'avais le temps, je me pencherais sur un « petit jeu » à l'univers très marqué comme *Journey*, *Muramasa* et surtout *Gravity Rush* (une ville folle, des personnages qui défient la gravité, des créatures volantes) pour voir s'il y a moyen d'en faire quelque chose et je rêve toujours d'écrire une très libre adaptation de *Dark Souls*. Je suis vraiment dingue de ce jeu mais il serait plus intéressant d'écrire un jeu inspiré par lui que d'en faire une simple adaptation. De la même manière la série des *Valkyria Chronicles* propose un concept et un contexte que j'aimerais vraiment reprendre en jeu de rôle, peut-être justement à l'occasion d'un univers qui marierait ces deux jeux militaro-médiévaux.



8 TIPS

IMPORTÉS DU JEU VIDÉO
POUR ÉLECTRISER VOS PARTIES !



58

Personne ne peut nier que le jeu vidéo s'est longuement abreuvé à la source de son grand frère le jeu de rôle. Des notions comme la feuille de personnage, les niveaux, les inventaires, les points d'expérience, etc. sont devenues totalement familières des gamers après avoir été inventées et développées par **D&D** et ses copains. Cela a sans doute contribué à développer chez les rôlistes un petit complexe de supériorité vis à vis de ce petit frère légèrement débile, niant par exemple farouchement le droit au jeu vidéo de se revendiquer lui-même « jeu de rôle ». Pourtant, aujourd'hui, force est de constater qu'un des deux loisirs ludiques se porte (beaucoup) mieux que l'autre en terme de pratiquants et de popularité. Il serait peut-être temps, désormais, d'accepter d'apprendre quelques trucs et astuces venus du jeu vidéo et voir s'ils pourraient (ou non) faire souffler un peu de vent frais sur nos pratiques rôlistiques.

1 Suis-moi si tu veux vivre

En tant que MJ, vous vous êtes forcément déjà posé la question : comment faire découvrir un nouveau jeu, un nouvel univers à vos joueurs ? Tous les jeux vidéo modernes proposent une partie dite de tutoriel qui explique les mécaniques du jeu. Que ce soit le simple *FPS* (courir, se baisser, recharger, etc...) ou les jeux plus riches comme *GTA*, dont les éléments de *game-play* se débloquent au fur et à mesure des missions pour, au final, offrir un bac à sable énorme. L'intérêt d'un tel procédé est évident : le joueur n'a plus besoin de lire le manuel. Ouf !

En jeu de rôle, on ne prend pas le temps de poser les choses. Alors oui, je sais que les sessions de jeux se font de plus en plus rare et je peux comprendre que chaque minute et chaque lancé de dés compte. Or, cette introduction a son importance. Prenons en exemple un mauvais élève : **COPS**. Excellent jeu, mais qui – pour moi – possède le plus mauvais scénario d'introduction (comprendre : celui fourni dans le livre de base). Ce scénario place tout de suite vos COPS dans une enquête policière, sans même un petit bizu-



par la rédaction
toutes illustrations ©



tage. Alors qu'il est tout à fait envisageable (et je peux vous le confirmer pour l'avoir mis en pratique) de prendre entre une et deux heures pour introduire vos personnages dans l'univers. Premièrement : visite des locaux. Salle de réunion, bureau du chef, le garage (appuyé des consignes d'Henriette Bellfellow), etc. Ainsi, les personnages-joueurs ont une vision globale du mode de fonctionnement du bâtiment et de ce qui est possible de faire. **Les séances suivantes n'en seront que plus efficaces.** Deuxièmement : le système. Quoi de plus simple que d'expliquer le système dans une école de police : course à pied, celui qui fait le plus de réussites termine premier. Stand de tir : cible proche = 1 réussite, cible éloignée = 2 réussites, cible en mouvement = 3 réussites. En quelques minutes, les bases sont acquises. Malheureusement, rare sont les scénarios des livres de base à jouer ce rôle de tutoriel.

Ceci étant, si ce besoin d'accompagner les joueurs ne se traduit pas à travers un scénario d'introduction, on peut la retrouver ailleurs : sur la feuille de personnage voire, depuis quelques années, dans le dossier du personnage. En effet, on retrouve dans ce dernier un résumé des règles, une présentation de l'univers (**Polaris**) ou des aides de jeux dédiés (**le manuel du contrôleur et le guide du survivant pour Z-Corps**). D'autres jeux se contentent de résumer le système de règles sur la feuille de personnage. Toute cette aisance que vous gagnerez en cours de partie demandera, par contre, un gros travail en amont pour le meneur. Mais prenez le temps d'y réfléchir et d'y consacrer une ou deux heures lors de votre première séance de jeu. Et si vos joueurs sont vraiment pressés, laissez-les appuyer sur le bouton *start* !

② Même pas mort !

La mort d'un PJ : voilà un écueil majeur pour le plaisir de jeu. Le sujet paraît parfois tabou entre rôlistes et il faut dire que, dans les années 90, cette notion de « mort d'un joueur » semblait pas mal déranger les médias qui découvriraient alors le jdr dans un contexte trouble. Mais parlons-en : on veut bien qu'une mort puisse être un climax dramatique, un grand moment de

roleplay et tout et tout mais il est non moins incontestable que voir Jean-Michel perdre son PJ après 30 mn de jeu et devoir regarder les autres jouer pendant les 5h restantes, c'est quand même pas super convivial.

Comme vous le savez, en jeu vidéo, la question ne se pose généralement pas : on peste devant son écran, on enclenche sa dernière sauvegarde et on revient le couteau entre les dents sur le champ de sa belle mort. Séduisant, non ? À vrai dire, il y a belle lurette que le jdr a tenté de s'approprier ce concept, notamment dans les univers de *high fantasy* où, pas de panique, une solution de résurrection peut toujours se trouver. Mais, en général, c'est contraignant : il faut trouver un temple, le prêtre qui va bien, il y a des séquelles et le grand méchant qui vous a mis minable s'est fait la malle depuis longtemps quand vous êtes à nouveau sur pieds. Ce n'est pas tout à fait pareil.

Plus récemment, les jeux *post-cyber* comme **Eclipse Phase** se sont sérieusement penchés sur le problème et ont fait un pas majeur vers la similitude JV/jdr. Dans de tels univers, les technologies sont suffisantes pour permettre de sauvegarder littéralement votre personnalité, vos souvenirs, vos compétences (votre feuille de perso, quoi) régulièrement. En cas de coup dur, il faut quand même trouver un corps (physique ou virtuel) de rechange, toutefois. On est malgré tout quasiment sur le même concept que dans un jeu vidéo mais cela reste limité à moins d'1 % des univers pratiqués par les rôlistes.

Un *game designer* comme Robin D. Laws s'est risqué un temps à proposer aux rôlistes d'importer la pratique de la sauvegarde de perso autour d'une table. C'était dans l'anecdotique **Rune** (2001, **Atlas Games**), justement adapté d'un jeu vidéo éponyme. Les gros vikings de ce jeu peuvent en effet décider de sauvegarder leur PJ en échange de quelques uns de leurs points de victoire : le plaisir ludique du libre-arbitre (je prends un risque en gardant mes points de victoire ou pas ?) est sauf et c'est donc là une piste intéressante à creuser. Bien sûr, rares sont les jeux qui possèdent l'équivalent de ces points de victoire (qui servent en fait à un antagonisme entre PJ).

Pour préserver notre fond de simulationnisme échaudé par de telles pratiques, on peut s'en remettre à l'idée de la gestion de plusieurs PJ. Il n'est pas rare en effet que dans les *RPG* le joueur gère un groupe d'aventuriers : dans ces cas-là, pas de mort définitive avant extermination du groupe tout entier. Par contre, ce n'est pas la panacée en terme de *roleplay*, rarement au cœur de l'ambition de ces jeux-là... On peut identifier un principe similaire en jdr avec des jeux parfois même anciens comme *Ars Magica* où chaque joueur est invité à créer et animer une sorte de triade avec un magicien, un compagnon et un grog (sorte de soldat bon à tout faire). Il est ainsi possible de se saisir de l'un en cas de défection de l'autre. Bien. Mais qui prétendra prendre autant de plaisir à incarner un grog bas du front qu'un mago capable de contrôler la magie spontanée, hein ?

Pour avoir une solution viable, on peut peut-être regarder à la fois du côté de certains jeux vidéo de gestion d'équipe (comme l'ancêtre *Syndicate*, par exemple) et de jdr récents mettant en avant la création de groupe comme préalable à la création des PJ (comme *Tenga*, par exemple). On peut alors décider autour de la table de créer tous ensemble un peu plus de membres du groupe que de joueurs et de choisir au début de chaque séance qui incarnera quel membre du groupe. Ainsi, en cas de coup dur, il reste possible d'appeler un PJ surnuméraire en renfort. Bien entendu, pour que chaque PJ ait une existence réelle, il faut que les rôles tournent entre les joueurs et donc jouer encore et encore pour faire vivre ce groupe. Sur un *one shot*, par contre...

3 Éditeur de niveaux

Il peut arriver en jdr que, croyant bien faire, sans doute, un MJ trop directif vous gâche le plaisir avec un script trop présent ou des recommandations directives voyantes. Vous vous prenez alors à rêver d'être comme devant votre console seul aux commandes envoyant votre avatar où cela vous chante, envoyant valser scénario et habitudes routinières.

Cette idée de s'inspirer de certains jeux vidéo offrant une grande liberté de mouvement et de choix au joueur (comme la série , par exemple) est à la base du mouvement *sandbox* en jdr. Le Grümph, créateur dans cet esprit du tout récent *Oltrée !*, nous en parle plus longuement dans l'interview qu'il a bien voulu nous accorder (voir page 106).

4 Alors, c'est qui le boss ?

En jeu vidéo, on gagne ou on perd (contre un boss de fin de niveau, contre le jeu lui-même, etc.). En jdr, non. Et si c'était ça, finalement, qui déplaisait à une grande partie des joueurs biberonnés au jeu vidéo ?

Là aussi, quelques jeux novateurs comme *Agôn* décident de traiter la question à bras le corps en proposant d'importer la notion de compétition (entre PJ et/ou contre le MJ) dans leur *gameplay*. Emmanuel Moreau nous en dit plus dans l'interview (voir ci-contre) qu'il nous a accordée à propos de ce jeu paru chez *la Boîte à Heuhh*.

5 Ubiquité est mon deuxième prénom

« L'armée ennemie pénètre sur le champ de bataille. Sa ligne de front, constituée d'éléphants montés, pulvérise l'adversaire. En face, les moines prient en cercles autour d'artefacts sphériques, générant un fluide magique continu qui ressuscite les troupes récemment tombées au combat. La bataille repart de plus belle. Les éléphants passent enfin cette première ligne et s'apprêtent à attaquer la deuxième. La caméra se recentre sur l'un de ces nouveaux opposants, votre personnage. Puis la cinématique laisse place au jeu ».

Les cinématiques de jeux vidéo offrent une vision globale d'un événement au joueur, sans se restreindre à celle du personnage. En jeu de rôle, il est plus difficile de retranscrire et de justifier ces cinématiques passives, encore plus si elles se déroulent hors champ.





Bonjour Emmanuel. Pour commencer, pourrais-tu brièvement te présenter à nos lecteurs et nous dire quel est ton rapport à Agôn ?

em J'ai découvert le JdR avec *l'Œil Noir* il y a bientôt 30 ans. Après une pratique plutôt cahoteuse (et peu soutenue), je connais un revival rôlistique depuis une dizaine d'années, jouant bien plus qu'à mes débuts – des deux côtés de l'écran- et découvrant pléthore de JdR.

Récemment j'ai traduit *Superclique* et travaillé sur la VF d'*Agôn*, tous deux publiés par la **Boîte à Heuhh**. En ce qui concerne *Agôn*, j'ai eu le coup de foudre après une première partie de test il y a 2 ans, et décidé qu'il fallait absolument une version française. Comme mon compère Lia Roques a eu indépendamment la même épiphanie de son côté, nous avons joint nos efforts, lui à la traduction et moi à la relecture/ré-écriture/gestion du projet (entre autres avec l'auteur John Harper). J'ai eu l'occasion de faire jouer Ludovic Papais (le boss de la **Boîte à Heuhh**) à Agôn ; lui-aussi a craqué sur le jeu et voilà comment le projet s'est retrouvé publié. Donc la VF d'*Agôn* est le résultat de plusieurs coups de foudre successifs pour un jeu aux principes ludiques affûtés (à défaut d'être révolutionnaires) au service d'une thématique très peu abordée dans l'univers des JdR : la mythologie grecque, vue sous l'angle des héros qui ont construit la légende.

Il apparaît à la lecture du jeu que Agôn est en partie inspiré du gameplay de certains jeux vidéo. Pourrais-tu nous détailler cela ?

em Cette inspiration est totalement revendiquée par John Harper, plusieurs fois dans le livre. En fait on retrouve de prime abord cette filiation dans la structure-même d'un scénario type d'*Agôn* : un dieu descend de l'Olympe, ordonne aux héros d'aller tuer Tartempionès (ou de retrouver la Vasque des Nymphes, ou de libérer le Centaure des Mille Plaines, etc.)

Une bonne vieille quête, quoi. Qu'il ne sera possible de compléter qu'en accomplissant d'abord des sous-quêtes secondaires : trouver qui est ce Tartempionès ? (Ah ? le roi demi-dieu de Sparte... ça va être simple...), découvrir comment le vaincre (en le transperçant de la lance d'Arès, qu'il faudra récupérer), parvenir jusqu'à lui (dans l'arsenal de Gyhtéion, entouré de sa flotte de guerre), avant d'espérer enfin abattre ce boss de fin de tableau... euh de scénario. Ensuite beaucoup de concepts ludiques rappellent le jeu vidéo : le tutoriel en fin de création de personnage qui permet de jouer en flash-back des scénettes racontant l'histoire commune du groupe, qui utilise le système de résolution ; les pouvoirs spéciaux réservés aux PNJ, qu'il faut apprendre à contrer pour espérer vaincre ; le compte des points de Gloire pour chaque héros, assimilable à un score qui augmente avec le nombre d'exploits ; le choix des armes utilisées, combiné à un système tactique de positionnement, simple mais efficace, qui offre de nombreuses options en combat ; les phases d'interlude qui mettent en place des mini-jeux, des défis entre personnages, afin de récupérer les capacités entamées par les épreuves.

En plus de ces éléments qui font partie intégrante du système de jeu, il y a aussi des clins d'œil au jeu vidéo sans impact mécanique. Par exemple la fiche des hauts faits, qui garde trace d'exploits tels que le jet de compétence le plus élevé, les dégâts les plus importants infligés en une attaque ou bien le plus grand nombre de monstres vaincus, avec évidemment le nom du héros associé à ces exploits, à l'instar de cette liste des *high scores* dans les bornes d'arcade qui ne servaient à rien sauf à laisser une trace de son nom... et de ses exploits.

Peut-on dire que le dispositif de Agôn passe essentiellement par la redéfinition radicale du rôle du MJ, d'ailleurs renommé Antagoniste dans le jeu ?

em Non, vraiment, non. Le MJ a exactement le même rôle que d'habitude ! Qu'attend-on d'un MJ dans un JdR ? Qu'il propose un scénario (donnant vie à l'univers) et

qu'il joue l'adversité (qui s'oppose aux héros). Pour le premier point, comme je l'explique plus haut, un ordre divin, une quête et en route pour l'aventure exotique. C'est dans la manière d'aborder l'opposition qu'**Agôn** va plus loin que la plupart des autres jeux, sans redéfinir radicalement le rôle du MJ. Celui-ci ne peut pas gagner, c'est expliqué noir sur blanc dans les règles et rien ne tend vers ça dans **Agôn**. En revanche, le MJ est chargé de peupler son scénario d'obstacles, d'épreuves et d'adversaires qui vont permettre aux héros de se surpasser et d'accomplir des exploits qui entreront dans la légende. Il faut donc que le MJ joue cette adversité de manière implacable, pour ne pas offrir aux joueurs de victoires complaisantes ou des succès qui sonnent creux car trop faciles. Ce sont des héros grecs de la légende, au talent martial unique, à la ruse sans égale, dont les exploits devront être chantés pendant des éons. Il faut que leurs adversaires en soient dignes ! Pour cela le MJ dispose d'un outil fondamental : il travaille avec un budget de points d'Adversité qui est fonction du nombre de héros, de leur niveau et de la quantité de sous-quêtes à accomplir. Ce budget lui permet « d'acheter » la difficulté des épreuves et le degré de compétence des PNJ que les héros rencontreront. Cela lui permet d'étalonner l'adversité pour offrir une opposition à même de faire transpirer les joueurs avec l'assurance d'équilibrer. D'ailleurs ceux-ci ne peuvent pas mourir, pas avant d'avoir atteint la fin de leur Destin (une jauge sur la fiche de personnage qui traduit en quelque sorte le « niveau » du personnage). Aucun risque de rater le scénario sur un jet trop chanceux du MJ ; si cela arrive, cela offre un rebondissement, une péripétie (les héros sont capturés, laissés pour mort, mis en déroute, etc.) mais ne met pas fin à l'histoire avec un TPK. A l'instar d'un jeu vidéo, la difficulté est donc graduelle et équilibrée. Et le MJ peut laisser tomber les gants pour taper fort, puisque le système garantit que l'histoire ne s'arrêtera pas sur un mauvais jet de dés.



PJ vs MJ, PJ vs PJ (pour déterminer le héros le plus glorieux)... au final, Agôn, c'est encore un jdr ?

em J'ai expliqué plus haut qu'il n'y a pas de compétition MJ vs PJ, mais celui-ci est fortement encouragé à rendre la vie dure aux joueurs afin que ceux-ci démontrent de quelle étoffe leurs héros sont faits. Ensuite il ne faut pas se focaliser sur l'aspect PJ vs PJ. Certes les joueurs sont en compétition pour amasser le plus de Gloire pour leur PJ. Bien sûr ils vont essayer de surpasser les exploits des autres afin de briller plus. Mais au final ils ne pourront vaincre qu'en collaborant un minimum (voire un maximum contre certains adversaires vraiment coriaces) et il y a toujours une cagnotte de Gloire à se partager équitablement à la fin d'un combat, même si ceux qui ont le plus brillé récoltent plus que les autres. Mais attendez : des scénarios sous forme de quêtes, des XP à accumuler pour s'améliorer, un MJ supposé jouer l'adversité et les pièges implacables rencontrés. Dites, pour un jeu supposé s'éloigner des canons du JdR, on est plutôt proche de ses racines, celles qui remontent à la boîte rouge, non ?¹



¹ : ce qui n'est pas fortuit puisque John Harper présente Agôn comme sa version de D&D, avec un système pour encadrer la puissance de l'Opposition et donc laisser toute latitude au MJ pour « y aller à fond »





Or, cette multiplicité des points de vue permet de développer l'intrigue de certains arcs narratifs. Quelques jeux modernes vont même jusqu'à inclure des dialogues, habituellement déclinés en cinématiques, pendant le jeu. La série des *Uncharted* par exemple use et abuse de ce procédé : pendant les phases d'explorations, Drake discute avec ses amis/coéquipiers de ce qui se passe ou de leur passé commun. Ce procédé rend le monde plus vivant et plus immersif. Meubler les trajets en jeu de rôle par des discussions PJ/PNJ peut être utile, non pas à l'intrigue mais à l'enrichissement de l'univers et des personnages. *GTA IV* utilise également ce procédé mais en passant par le téléphone portable (superbe trouvaille de *gameplay*!). Les PNJ du jeu vivent leur vie en parallèle, et on se tient au courant de leur évolution via les appels téléphoniques.

Mais quid des cinématiques hors champ ? Comment le joueur peut-il être au courant d'une information que le personnage n'a pas ? En jeu de rôle, il y a une astuce qui s'en approche : incarner d'autres personnages pré-tirés le temps d'une scène ou d'un scénario. Ce procédé est utilisé dans l'introduction du scénario « *Le cerveau de Nabab* » issu de la campagne de *la Brigade Chimérique*.

6 Encombrant inventaire

La gestion de l'équipement de son PJ est certainement un des plus purs plaisirs que l'on puisse éprouver en mode simulationniste. Clairement, on retrouve là un petit quelque chose de l'enfance quand on clipsait une épée dans la main grossière d'un Playmobil ou qu'on enfilaient une tenue de camouflage à son GI Joe. C'est bon alors, pour peu que toute la table soit sur la même longueur d'ondes, pourquoi ne pas se préoccuper de savoir où Diable on a rangé cette potion de soins ou bien si vous allez pouvoir vraiment emporter dans votre sac à dos un demi-chevreau.

Le problème, c'est que rapidement, la situation va souffrir de la comparaison avec les jeux vidéos. En jouant dans un quelconque *RPG*, chaque objet prend corps par son illustration dédiée, trouve ou non sa place dans l'inventaire

graphique, se positionne si on veut en case d'action rapide (du coup, pas de sempiternel : « *qu'est-ce que vous tenez en main ?* »), etc. Clairement, il est enfoncé Papy jdr sur la question de la gestion de l'équipement du PJ.

À moins d'avoir à la table un dessinateur surdoué qui griffonne tous les objets nécessaires à la volée, la situation est à peu près insoluble. Pourtant, il est possible d'amoindrir le décalage en ayant par exemple recours à des cartes d'équipement vendues pour certains jeux *med-fan* : on se limitera toutefois aux objets tenus en main ou à symboliser ainsi la possession d'objets dont l'usage peut être critique : qui, exactement, possède à l'instant T telle relique maudite, l'unique lanterne du groupe, etc. ?

Très peu de jeux ont cherché à aller plus loin. On peut toutefois citer la très intéressante tentative de *Charognards*, un jeu indé signé Le Grümph (encore lui !). Tout y est : matos à découper, cases pour les mains, inventaire géré graphiquement (chaque objet occupe un certain nombre de cases selon son encombrement)... Cela a été possible grâce au thème : du post-apo survivaliste où le matos est rare. Par contre, le jeu n'a hélas été distribué qu'en PDF donc forcément les cartes à découper...

Même si cela fait moins rêver, il reste sans doute possible de bricoler avec des billes (1 pour un objet pratique, 2 pour un truc plus encombrant, etc.) remplissant plus ou moins un récipient dont la taille varie selon les capacités d'emport du PJ. Ou bien avec des briques de Lego à assembler. Du coup, on boucle la boucle en restant dans nos jouets d'enfance.

7 Cinq MJ pour un joueur

La configuration d'un jeu vidéo est, en quelque sorte, à l'opposé du jeu de rôle : plusieurs MJ pour un joueur. Les développeurs du jeu s'attachent à mettre en œuvre la partie qui leur est dédiée (sons, décors, histoire, dialogues, *gameplay*, *hud*, etc.) pour pouvoir offrir la meilleure immersion possible. En jeu de rôle, c'est au meneur de jeu qu'incombe la tâche d'assurer tous ces rôles. L'idée ici n'est pas de mettre en

Panorama ?

On peut être un Di&dent et tenir quand même à ses petites habitudes, hein. Par exemple, là, où est notre traditionnel panorama des jeux et suppléments correspondant au thema de ce numéro ?

Pour être honnête, c'est un peu compliqué. Bien sûr, on pourrait faire la liste des jdr qui ont servi de sources à des RPG vidéos (**D&D**, **AdC**, **Gurps**, etc.) mais cela ne nous mènerait pas à grand chose et ça sort franchement du spectre de nos compétences. Reste la possibilité d'évoquer les bouquins de jdr tradi s'étant inspirés des JV. Et là, attention, saut dans le viiiilde ! On peut limiter notre *draft* à une douzaine de jeux grand max et pour ainsi dire rien en VF (celle de *Dragon Age* était un temps dans les tuyaux). Mince.

Qu'est-ce qui ressort de cette maigre cueillette ? D'abord, qu'il n'y a quasiment aucun éditeur qui ait pris le risque de lancer en grande pompe une adaptation de JV en tant que tel, basée sur la seule notoriété de ce dernier (l'exception notable étant justement le **Dragon Age** de **Green Ronin**, gamme à part entière présentant en une série de boîtes l'adaptation d'un RPG à succès de **BioWare**). La plupart du temps, le bouquin n'est qu'un add-on ou un stand alone (nous aussi on peut causer jargon, et toc !) d'une gamme déjà célèbreissime : **D&D3**, **Diablo**, **D&D3 Warcraft**, **GURPS Myth**, **GURPS Alpha Centauri**... Même le fameux **Street Fighter** de **White Wolf** (1994) était une façon de recycler le système des jeux du Monde des Ténèbres, alors un des plus pratiqués. Bref, plutôt une politique de coups (arf).

C'est quelque chose que l'on peut comprendre. D'une part, s'il peut sembler légitime d'écrire une aventure sous forme de JV se déroulant dans un monde riche de dizaines d'ouvrages de *background*, le cheminement inverse paraît assez absurde (d'où les rires gras qui accompagnèrent dans les rangs rôlistes la sortie de **Street Fighter** qui, pourtant, a fini par se doter d'une petite gamme en VO). De même,

une grande partie de ces JV (*Diablo*, *Warcraft*) tirant eux-mêmes leur inspiration de jdr papier comme **D&D**, tout cela donne l'impression d'une sorte de recyclage à l'infini de la part d'éditeurs peu inspirés.

Les choses ont un peu changé avec l'avènement des MMORPGs au début des années 2000. Le grand succès des *Everquest* et autres *World of Warcraft* a tout simplement permis de faire connaître auprès de jeunes générations la culture rôliste (*dungeonverse*, fiche de PJ, etc.). Il semblait alors logique de tenter de les convaincre de s'asseoir aussi autour de la table du salon avec des jdr papier comme les **Everquest** (**White Wolf**, 2002, une dizaine de suppléments et un suivi sur la v2 du JV) et **World of Warcraft** (**WW** aussi, 2005), tous deux sous système **D20 OGL**. Pas sûr que l'épaisseur et le manque d'intérêt objectif de ces gammes poussives aient convaincu beaucoup de novices de se mettre à notre loisir de vieux...

Un des éléments affligeants de ces adaptations est que toutes font l'économie de la moindre réflexion sur le *gameplay* : on plaque un système générique sur l'univers du JV et hop. Aucune ne cherche à reproduire en jeu ce qui peut plaire lors de la pratique du JV en question. La seule exception notable est le **Rune** du grand Robin D. Laws. Ce JV de gros vikings est resté à peu près inconnu dans nos contrées mais le *game designer* s'est employé à essayer de nous le rendre sympathique en agrémentant ce jdr tradi de petites innovations comme la possibilité de sauvegarder son PJ ou encore un antagonisme généralisé (PJ vs PJ, PJ vs MJ) autour de la table. Peine perdue : le jdr est resté aussi anonyme que le JV.

Finalement, pour pouvoir faire un véritable panorama sur notre sujet, je crois bien qu'il faudrait que nous soyons japonais. En effet, là-bas, les jeux **Angel Gear**, **Sekaiju No MeiQ SRS** ou encore **Arianrhod** adaptent ou s'inspirent ouvertement de JV apparemment célèbres chez les Nippons. Une exception culturelle ? Hélas, difficile pour nous de vous en dire plus à ce sujet...





œuvre chacun de ces éléments en une séance, le temps de préparation serait le même que pour celui d'un jeu vidéo, mais d'en prioriser un ou deux en fonction du jeu ou du prochain scénario joué. Nous avons déjà abordé l'immersion du personnage dans l'univers du jeu en point 5. Ici, l'objectif est de travailler sur l'immersion du joueur. Alors, n'allez pas jusqu'à jouer dans une piscine pour une partie de **Polaris**, ce n'est pas ça qu'on vous demande, mais plutôt de retranscrire comme il se doit l'imagerie ou l'ambiance que vous avez en tête. A l'heure d'internet, il n'est pas difficile de collecter des visuels dans les banques d'images comme Deviant Art ou tout simplement Google images. Et je suis sûr que vous n'avez pas attendu cet article pour y piocher sans honte. Nous n'allons donc pas nous attarder sur ce point. Mais beaucoup de logiciels gratuits peuvent également vous servir à générer des plans d'intérieurs. Il ne vous reste alors plus qu'à trouver l'échelle d'impression pour que vos D4 vous représentent à la bonne proportion.

Les *playlists* sonores peuvent également jouer sur l'immersion des joueurs. A **COPS**, il est tout à fait envisageable de faire une *playlist* par quartier marquant (Skidrow, Afro-américain, quartier Italien,) pour rapidement placer vos joueurs dans l'ambiance et préparer la scène à venir.

8 Persiste et signe

L'un des handicaps du jdr vis à vis du JV est sans aucun doute la difficulté et, partant de là, la lenteur de la mise en route : Michel est en retard, Jean-Pierre doit venir sûr, on l'attend et finalement il ne se pointe pas, Évelyne et Marcel ont des tonnes de trucs à se dire à propos de leur boulot ou du ciné depuis la dernière séance et puis, au fait, il s'est passé quoi la dernière fois, je n'étais pas là... Mouais, la partie n'est pas près de décoller, en somme. En JV, tu allumes le PC, tu te connectes au serveur ou tu charges ta dernière save et hop, ça roule !

Pour combler la différence entre les deux pratiques, il est peut-être possible de s'inspirer d'une façon de jouer assez révolution-

naire inaugurée voici quelques années par les **MMORPGs** : les mondes persistants. Dans ce type de jeu, l'univers n'est jamais mis en pause : même lorsque les joueurs sont revenus à la vraie vie, d'autres joueurs font bouger les intrigues ou les rapports de force, loin là-bas dans les mondes virtuels. C'est assez vertigineux et résultat, quand vous vous reconnectez, vous n'avez qu'une seule hâte : savoir ce qui s'est passé durant votre absence. En jdr, il est assez difficile d'organiser un réel univers persistant avec plusieurs tables jouant en parallèle, transmettant des rapports de partie nécessitant des synthèses écrites à appliquer sur les autres tables, etc. (un peu comme le « jeu organisé » de la **RPGA** ou de la *Pathfinder Society*). Franchement, c'est hyper lourd à gérer et mieux vaut laisser ça à ceux qui savent faire : les processeurs avec leur grosse capacité de calcul.

Par contre, il reste possible de mettre en place une sorte de fil rouge, même ténu, qui relie chacune de vos sessions de jeu. Là encore, l'ordinateur est votre ami : échange de mails, chat ou encore forum ou blog dédié. Les formules permettant d'échanger autour de votre campagne de façon distante et asynchrone ne manquent pas : elles sont désormais accessibles à tous et souvent complètement gratuites. Ces espaces d'échange peuvent permettre de seulement entretenir l'ambiance du jeu entre les sessions : ainsi un forum pourra tenir lieu de salle de repos du personnel du commissariat dans un jeu policier dans laquelle les PJ volontaires viendront discuter de leur enquête en cours ou bien un blog alimenté par le MJ pourra tenir lieu de voix du crieur public dans une cité *medfan* (les commentaires permettant aux PJ de réagir sur les informations ainsi dévoilées par le MJ).

Pour aller plus loin, le MJ peut aussi proposer (par forum ou chat) de gérer une (et une seule) intrigue personnelle par PJ : ainsi, un PJ pourra lors de la séance suivante avoir une révélation surprenante à faire sur l'enquête en cours ou bien ses compagnons pourront apprendre, stupéfaits, qu'il est absent car retenu prisonnier par la guilde des voleurs. De quoi remettre tout le monde au taquet en un rien de temps.



Si 2013 est une bonne année, elle l'est particulièrement pour **les Ombres d'Esteren**

- deux souscriptions lancées, **Dearg** et la nouvelle édition de son supplément **Voyages**, et réussies avec succès (à noter que la dernière n'est pas encore close pour les derniers retardataires)
- 3 *Ennies* remportés à la Gen Com 2013 pour la version anglaise du jeu, dont deux d'or et un d'argent.
- et la sortie prévue pour la fin de l'année la campagne **Dearg** accompagnée de son CD.

Jeu de rôle, musique d'ambiance, à croire que tout ce qui touche le collectif d'auteurs des ombres est béni par les C'maoghs... Mais, le projet **Esteren** n'est pas encore complet. Présenté comme une gamme cross-média, nous n'avons que peu d'informations concernant la dernière partie du projet : *L'héritage des Mac Lyr*, le jeu vidéo.

Nelyhann (coordinateur du projet), et Aurélien Rebondy (Game designer) ont accepté de nous la présenter en répondant à quelques questions...

l'Héritage des Mac Lyr

 Vous avez construit le projet **Esteren** comme un produit Cross-média, nous connaissons le jeu de rôle *Les ombres d'Esteren*, l'album CD *d'Hommes et d'Obscurité de Delphine Bois*, mais pouvez-vous présenter *l'héritage de Mac Lyr*, le jeu vidéo ?

nel Le jeu vidéo dans l'univers des **Ombres d'Esteren** sera un jeu d'aventure dans le style des « point & click ». Il proposera au joueur de suivre les pas de l'une des héroïnes de l'univers des **Ombres d'Esteren** : Yldiane.

ar Les plus vieux d'entre vous se rappelleront avec nostalgie du fameux jeu de **LucasArts**, *Monkey Island*, sorti en 1990. On pourra aussi faire référence aux jeux de **Delphine Software** à qui l'on doit par exemple *Les Voyageurs du temps* à la fin des années 1980 ou encore, le mythique *Another World*, développé en solo par Éric Chahi. Une autre inspiration majeure pour nous est le jeu *Les Chevaliers de Baphomet*, sorti en 1996.

 Comment vous est venue l'idée du cross-média ?

nel C'est à l'origine du projet. Ceux qui nous suivent depuis le début savent que le jeu vidéo est en chantier depuis de nombreuses années. Les premiers articles sur le blog datent de l'été 2009 alors que le premier livre de la gamme de jeu de rôle est sorti plus d'un an après, en septembre 2010.

Pour répondre plus précisément à ta question, sur le « comment », je dirais que ça vient de ma propre expérience de rôliste : impliquer plusieurs médias renforce l'expérience de celui qui se plonge dans un univers imaginaire. Nous avons donc tenté de travailler **Esteren** directement de cette manière. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, **Esteren** n'est pas une gamme de JDR avec des produits dérivés tels que la musique ou le jeu vidéo. C'est un univers que nous souhaitons explorer au travers de plusieurs médias, sans que l'un ou l'autre ne soit plus important.



Développer un jeu vidéo n'est pas à la portée de tout le monde, comment se gère le développement au sein d'une équipe à première vue d'auteurs ?

nel On apprend sur le tas. Comme pour le reste du projet, ce jeu vidéo est né de la rencontre avec plusieurs personnes dotées de compétences très pointues, notamment en programmation. Nous restons dans une approche artisanale où nous faisons tout nous-mêmes, du début à la fin. Telle personne vient en renfort sur le projet, d'autres doivent s'en éloigner à cause de différentes raisons. On notera par exemple que la programmation est actuellement assurée par deux membres de la communauté des Ombres, qui se sont portés volontaires pour nous aider. Toute l'aventure d'**Esteren** est résumée là.

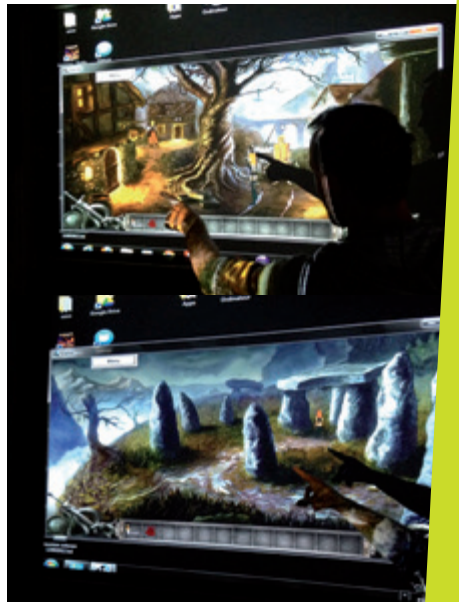
ar Lorsque nous avons choisi de nous lancer dans la réalisation du jeu notre objectif était de produire un jeu à notre portée techniquement et à la portée des supports sur lesquels nous voulions diffuser le jeu (notamment les *Smartphones* et les tablettes), aussi certains choix découlent-ils directement de cette relation entre les talents des auteurs et artistes et des limites techniques que nous nous étions fixées. Comme vous le savez peut être la technologie évolue très vite dans le monde du jeu vidéo et avec le temps ce qui nous était impossible hier le devient aujourd'hui. Le projet est passé par plusieurs redémarrages au niveau technique pour suivre certaines évolutions : c'est toujours un peu difficile lorsqu'on n'y est pas habitué mais un jeu passe souvent par plusieurs versions (plus ou moins avancées, parfois même complètes) avant d'aboutir à une version finale. Pour une petite équipe de passionnés c'est souvent ce qui cause la perte d'un projet car à cette échelle il n'est pas évident de conserver la motivation et l'énergie pour repartir du début. On ne repart jamais de zéro cependant et chaque version est un moyen d'éliminer un certain nombre d'erreurs ou de défauts qui auraient nui au jeu s'il était resté tel quel.

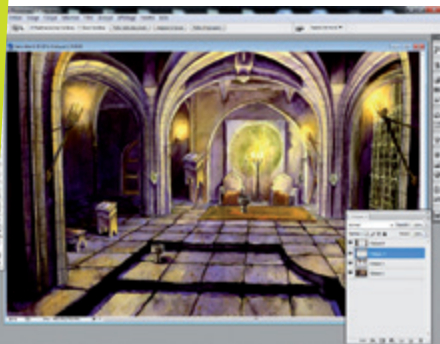
Quels sont les obstacles non informatiques auxquels vous êtes confrontés dans son développement ?

nel Nos moyens financiers restent faibles. Un tel projet existe seulement du fait du dévouement de passionnés. Par ailleurs, le jeu vidéo requiert des compétences que nous maîtrisons moins. La plupart d'entre nous venons du livre et le jeu vidéo renvoie à d'autres problématiques, une autre chronologie. Pas évident de s'adapter mais c'est passionnant !

Le jeu s'inscrit dans l'univers d'Esteren, d'ailleurs le personnage principal est Yldiane (personnage prêté du Livre 0). Je suppose que ce choix n'est pas dû au hasard, pourquoi jouer, devant un écran, un prêté officiel ?

nel Ce n'est pas un hasard en effet. Au tout début tu projet, le jeu vidéo devait sortir avant le **livre 0 Prologue**. En effet, le scénario du jeu vidéo se déroule avant le scénario *Poison* proposé dans le **livre 0** en question : les lecteurs attentifs remarqueront l'encart qui évoque tout cela. Bref ; l'idée d'origine était donc de commencer par le jeu vidéo pour découvrir **Esteren** sous la forme d'un didacticiel ludique puis d'enchaîner sur le jeu de rôle.





D'une manière plus générale, nous avons conçu treize personnages importants dans notre univers : on les retrouve comme « prétirés » dans les livres de jeu de rôle. Certains seront développés dans la campagne au travers des arcs narratifs, d'autres dans ce jeu vidéo. Nous avons également des idées de nouvelles et de romans. Le but est de creuser l'histoire de chacun d'entre eux : au travers de leur parcours, il est plus facile pour le meneur de se rendre compte des enjeux du monde de **Estéren** et pour les joueurs de s'identifier à leur propre personnage.

Peut-on envisager une réelle passerelle le jeu vidéo et la gamme jeu de rôle ?

Oui tout à fait : le scénario du jeu vidéo « *L'Héritage des Mac Lyr* » et le scénario de jeu de rôle « *Poison* » sont la suite d'une même histoire. Quand le jeu vidéo sera sorti, il sera possible de jouer le jeu vidéo puis ensuite, de découvrir la suite de l'histoire autour d'une table avec ses amis. Le **Livre 0 Prologue** étant en libre téléchargement, cela devrait nous aider à le diffuser. À l'inverse, ceux qui ont joué le scénario *Poison* seront ravis de découvrir la préquelle de cette histoire en jouant au jeu vidéo. Dans tous les cas, on l'espère !

Des secrets de la gamme seront-ils dévoilés dans le jeu vidéo ?

C'est encore en discussion. Mais comme pour le **Livre 1 Univers**, ceux qui sauront lire entre les lignes pour-

ront comprendre beaucoup de choses en jouant à ce jeu vidéo. Nous aimerions beaucoup le sortir avant le **Livre des Secrets** pour rendre cette quête des secrets d'Estéren plus trépidante.

Où en êtes-vous ? Peut-on espérer avoir un scoop sur sa sortie ?

Nous finalisons la bêta actuellement. Tout le premier chapitre du jeu sera jouable. Sincèrement, nous ne pouvons rien dire sur la date de sortie du jeu complet car elle est tout simplement impossible à prévoir pour nous.

Les souscripteurs de notre campagne Ulule dédiée à la réédition du **Livre 2 Voyages** auront accès à cette bêta : nous comptons la livrer à la fin de l'année ou au début de l'année 2014. Mais là aussi, malgré cette volonté, difficile d'assurer à 100% la date de mise à disposition de cette bêta. Nous espérons avoir un doublage, en français et en anglais ; on compte vraiment peaufiner ce premier chapitre avant de le lancer... Tout cela demande du temps !

En effet, le projet n'a jamais été aussi avancé, nous avons désormais fixé nos choix sur les parties techniques, le projet est déjà en partie jouable et nous sommes déjà en train d'effectuer les premiers tests pour régler ce qui doit l'être. Une bêta est envisageable dans les mois qui viennent si nous ne rencontrons pas de soucis majeurs dans notre planning, qui comme cela a été dit, dépend de la capacité de chaque auteur à intervenir sur le projet.

Merci d'avoir répondu à nos questions, et nos souris attendent avec impatience la sortie de la bêta. Elle sera testée par vos humbles serviteurs, et fera alors l'objet d'un prochain article !





Julien

RÔLE & MAGIC

Pirou

Que ce soit dans ses émissions sur *Nolife* ou dans les colonnes d'*IG Mag*, Julien Pirou ne perd jamais une occasion de mettre en avant sa passion pour le jeu de rôle. Comment aurions nous pu nous priver de recueillir l'avis de l'un des spécialistes des deux domaines de notre thème ? D'autant plus que ses projets actuels ne manquent pas de passerelles entre nos deux médias !



Bonjour Julien ! Quand nous avons commencé à réfléchir à ce thème sur la relation étroite entre jeux de rôle et jeux vidéos, tu as été un des premiers noms à figurer sur la liste de gens à contacter. Que ce soit à travers tes émissions sur *Nolife* ou tes articles dans *IG Mag*, on comprend vite que tu es un vrai rôliste !

jp Pour être tout à fait honnête, je ne me considère pas nécessairement comme un «vrai» rôliste : je suis arrivé à ce loisir sur le tard (à la fin du lycée) par les livres dont vous êtes le héros (ah, *Loup Solitaire*...) et par les jeux de figurines comme *HeroQuest*

ou *Warhammer*, et encore aujourd'hui je suis bien loin de jouer à tout ce qui se fait. Quand je vois les sujets parfois très pointus que l'on peut trouver dans *DiGdent* ou sur certains sites, je me rends compte qu'ils dépassent de loin ma pratique du jeu de rôles, et je me dis que je reste une sorte de «casual rôliste», qui joue avant tout pour le divertissement sans se poser de questions métaphysiques :)

Une chose est sûre en tout cas, ayant souvent été gêné dans mon enfance par une grande timidité, je pense que le jeu de rôles m'a beaucoup aidé : à m'exprimer plus facilement en public, à gagner plus d'assurance... Le «tra-

vail» de meneur de jeu, en particulier, puisqu'il faut non seulement jouer le rôle du narrateur, mais aussi s'affirmer en tant qu'arbitre. Pour moi, ça a été une expérience très positive. Quoiqu'il en soit, je pense que le jeu de rôles reste un loisir encore méconnu, ou mal connu, du grand public. Récemment, une nouvelle joueuse a rejoint mon groupe de jeu. Elle était curieuse mais n'avait aucune expérience du jeu de rôles, et sa première question, un peu inquiète, a été «vous n'allez pas me demander de venir déguisée ?» Comme beaucoup de gens, sa perception du jeu de rôles a été formée par les «reportages» fantaisistes dont les journaux télévisés sont coutumiers.

Du coup, j'ai eu envie de consacrer une émission au jeu de rôle sur *Nolife* afin de, peut être, dissiper certains malentendus persistants. Avec *ID6*, j'essaie de présenter chaque jeu par le prisme de son univers, ses fondamentaux, et la base de ses règles. Et mettre en avant le fait que le jeu de rôles, c'est avant tout quelques dés et beaucoup d'imagination.

Gary Wisenhunt et Ray Wood (dont le nom a le mérite d'annoncer la couleur), ou encore *Dungeon* de Don Daglow (une vraie légende du jeu vidéo) en 1975... Il s'agissait de jeux aux graphismes ASCII, très basiques, mais qui montrent bien à quel point *Donjons & Dragons* a enflammé l'imagination de cette génération. Cette influence est toujours au cœur des premiers RPG «modernes» du début des années 80, *Ultima* et *Wizardry*. *Ultima* en particulier était la suite d'un précédent jeu du même concepteur, Richard «Lord British» Garriott, *Akalabêth* : *World of Doom* (un nom que les connaisseurs reconnaîtront puisqu'il fait référence à l'œuvre de JRR Tolkien). Sauf qu'*Akalabêth* s'est d'abord appelé «*dnd28*»... C'était le vingt-huitième jeu inspiré de *Donjons & Dragons* de Garriott ! *Ultima* et *Wizardry* inspireront à leur tour une deuxième génération de RPG, avec des titres comme *Bard's Tale* ou *Might & Magic* en occident, et *Dragon Quest* ou *Final Fantasy* au Japon...

« Plus que du jeu de rôles au sens large, l'inspiration principale des RPG sur ordinateur, puis sur consoles, a été *Donjons & Dragons*. »



Pendant des années, on peut dire que les RPG se sont inspirés du jeu de rôle papier, que ce soit dans leur système ou dans la gestion du personnage. Aujourd'hui, tout ça est devenu quasiment un acquis. Penses-tu qu'à l'inverse, le jdr s'est inspiré des jeux vidéos ? Ou devrait-il le faire (et sur quels points) ?

jp

Plus que du jeu de rôles au sens large, l'inspiration principale des RPG sur ordinateur, puis sur consoles, a été *Donjons & Dragons*. Les premiers RPG sont apparus dès 1974, l'année même de la première publication de *D&D*, sur les stations de travail *PLATO* des universités américaines. Les plus anciens de ces précurseurs s'appellent *Pedit5/Orthanc* de Rusty Rutherford, ou encore *Dnd* de

Au final, l'influence inverse se ressent assez peu. La seule exception notable a été la quatrième édition de *Donjons & Dragons*, qui a essayé de séduire le public des jeux vidéo avec des mécaniques formatées sur le modèle des MMORPG. De mon point de vue, l'idée avait du mérite : beaucoup de jeux de rôles papier souffrent encore aujourd'hui d'un vrai problème d'accessibilité, avec des règles peu claires ou mal présentées qui s'avèrent très difficiles d'accès pour les nouveaux joueurs, en particulier ceux qui n'ont pas la chance d'être initiés au jeu de rôles par des camarades. *D&D4* a essayé de «rationaliser» tout ça, mais a surtout aliéné les vétérans des éditions précédentes, et sans leur support, le jeu était condamné. J'espère que leur prochaine édition parviendra à trouver le juste équilibre entre les deux aspects.





D'une certaine manière, tu boucles un peu la boucle avec ton implication dans le projet Might & Magic X Legacy...

jp Oui, on peut le dire ! Voilà d'ailleurs une petite anecdote amusante : j'ai trouvé mes premiers dés de jeux de rôles (une petite bourse contenant l'assortiment de dés habituel : un D3, un D4, un D6, un D8, un D10, un D12, et un D20) dans la boîte de *Might & Magic VI: Le Mandat Céleste*, en 1998. **Ubisoft**, qui distribuait le jeu en France et dans quelques autres pays d'Europe, avait trouvé que c'était une bonne idée de *goodies* à inclure dans la boîte. Je confirme, c'était le cas :) A ce jour, j'utilise toujours ces dés.

Je pense que *Might & Magic* a également été ma première rencontre avec le genre RPG. C'était avec *Might & Magic II: Gates to Another World*, sur Mega Drive, au tout début des années quatre-vingt dix. J'avais sept ou huit ans à l'époque, le jeu était tout en anglais et monstrueusement difficile, donc à mon grand regret je n'y comprenais pas grand chose... Mais ça reste une expérience marquante, et des années plus tard, lorsque je suis tombé sur une compilation des cinq premiers épisodes de la série sur PC, j'ai eu envie de retenter ma chance.

Même avec l'âge, *Might & Magic II* reste un expérience masochiste, par contre *Might & Magic IV* et *V* sont des merveilles de RPG et restent parmi mes jeux vidéo préférés, toutes catégories confondues. C'était du RPG à l'ancienne : vue à la première personne, une équipe de personnages, des combats au tour par tour, des déplacements case par case comme dans un jeu de plateau... Mais ces jeux représentaient la quintessence de cette forme de *gameplay*. Les développeurs avaient également eu cette idée fantastique que lorsque *Might & Magic IV (Clouds of Xeen)* et *V (Darkside of Xeen)* étaient installés sur le même ordinateur, les deux jeux fusionnaient pour ne former plus qu'une seule grande aventure, *World of Xeen*.





72

Même si j'aime beaucoup les épisodes qui ont suivi (surtout les sixième et septième volets), qui ont notamment aboli le déplacement case par case, *World of Xeen* reste mon épisode culte de la série, et je pense qu'il a même mieux vieilli que ceux qui ont suivi.

Aussi lorsque j'ai eu l'occasion de proposer à **Ubisoft** la mise en chantier d'un nouvel épisode, j'ai «pitché» deux approches possibles: soit partir sur un *gameplay* plus proche des épisodes *VI* et *VII*, plus «moderne», ou bien embrasser le côté *old school* jusqu'au bout et partir sur un style de jeu à la *World of Xeen*. C'est finalement cette deuxième option qui a été retenue, pour mon plus grand plaisir. Bon, on sait que cela ne plaira pas nécessairement à tous les fans de la série (en particulier ceux qui connaissent surtout les épisodes plus récents), mais avec une saga qui a récemment fêté ses vingt-cinq ans d'existence et compte au moins trois générations de joueurs, il était évident que l'on n'arriverait pas à faire plaisir à tout le monde. Tout ce que l'on peut faire, c'est réaliser le meilleur jeu possible.

Might & Magic X - Legacy est développé à quatre mains par l'équipe *Might & Magic* d'**Ubisoft** (qui s'occupe de tout ce qui est production et écriture) et par Limbic Entertainment, un studio allemand. C'est notre lettre d'amour aux vieux *RPG* d'antan, à l'époque où l'on pouvait explorer le monde à sa guise sans se farcir quinze heures de dialogues et de cinématiques, et où la priorité des joueurs était de triompher des pièges retors de la Tombe des Mille Terreurs, et pas de savoir s'il était possible de se glisser dans le lit de la magicienne du groupe.

Bon, je fais mon vieux grincheux, mais en réalité j'aime beaucoup les productions BioWare. Je pense juste qu'il y a également de la place pour des *RPG* «à l'ancienne», qui proposent une expérience moins cinématographique, mais plus réflexive, plus tactique. Les japonais l'ont bien compris, et ce genre de titres continue de cartonner chez eux (avec par exemple les séries des *Etrian Odyssey* ou des *Shin Megami Tensei*). Le seul problème, c'est que les jeux japonais sont en général extrêmement difficiles, et se réservent à un public *hardcore*. Avec *Might & Magic X*, nous avons à cœur de proposer une expérience accessible. Pas nécessairement facile, mais qui ne prend en tout cas pas le joueur en traître.

Dans *Might & Magic X*, vous créez votre groupe de quatre aventuriers, en choisissant parmi quatre races (elfe, nain, orc et humain), chacune donnant accès à trois classes propres (par exemple le ranger elfe ou le barbare orc). Nous avons sciemment choisi de privilégier les poncifs de la *fantasy* afin que les joueurs s'y retrouvent facilement. Les personnages auront accès à une grande variété de com-





pétences et d'équipements, et seront ensuite lâchés dans la Péninsule d'Agyn, un territoire encore inexploré du monde d'Ashan (le monde commun aux jeux *Might & Magic* depuis *Heroes of Might & Magic V* en 2006). Si la première partie du jeu (l'acte I) prend le joueur par la main, en lui confiant des objectifs clairs destinés à le familiariser avec le *gameplay*, par la suite il sera lâché dans la nature et libre d'explorer le monde à sa guise.

Selon toi, l'avenir du jdr passe-t-il par une évolution parallèle au jeu vidéo, avec des interactions, une accessibilité accrue, ou, au contraire, doit-il se concentrer sur le média papier et ses fondamentaux ?

jp Je pense sincèrement que les deux types de jeux restent fondamentalement différents. Le jeu vidéo peut proposer des aventures extraordinaires, mais qui resteront limitées à ce que les développeurs et les scénaristes ont prévu à l'avance; à contrario, le jeu de rôles papier n'a de limite que l'imagination des joueurs et de leur meneur de jeu. L'aventure sur table est la création commune des joueurs : le meneur propose les grandes lignes, les joueurs y réagissent, le meneur adapte sa narration en fonction. C'est une véritable discussion, un échange ayant pour but l'amusement de tous. Même le plus évolutif des *MMORPG* n'arrivera jamais à proposer ce type d'expérience. Dire que les *RPG* supplanteront les jeux de rôles papier n'a donc pas de sens.

Mais je pense que les deux média ont tout à gagner à s'étudier mutuellement. Le jeu vidéo, en proposant des univers toujours plus développés, et en se trouvant un autre modèle que celui du cinéma grand spectacle. Le jeu sur table, en émulant l'accessibilité et la simplicité offerte par le jeu vidéo.

Allez, si tu devais adapter un jdr en jeu vidéo, ce serait lequel ?

jp Question difficile. Disons que trois jeux me viennent en tête. **Shadowrun**. Déjà parce que ça reste mon jeu de rôles favori. Et même s'il a déjà fait l'objet de plusieurs adaptations vidéoludiques (par exemple *Shadowrun Returns* il y a quelques mois), j'ai toujours rêvé de voir un jeu vidéo **Shadowrun** à la manière de *Deus Ex*, basé sur le supplément **Bug City**. Imaginez : un *RPG* à la première personne dans un univers cyberpunk à la croisée de *New York 1997* et d'*Aliens*...

Earthdawn. Mon autre jeu de rôles favori (pas de grande surprise, les deux étant liés). Je pense qu'**Earthdawn** reste l'un des univers de fantasy les plus atypiques de la scène rôlistique, et cela ferait un cadre de jeu formidable pour un *RPG*. De la *fantasy* post-apocalyptique ! D'ailleurs, **Earthdawn** a inspiré quelques éléments de *Might & Magic X* : on a par exemple des reliques qui, si elles sont portées assez longtemps, révèlent leur histoire tout en débloquent de nouveaux pouvoirs, ainsi qu'un donjon assez similaire aux Kaers qui parsèment Barsaive...

Delta Green. Enquêtes, conspirations, paranoïa, et Cthulhu - what else ? Un projet d'adaptation était d'ailleurs en développement il y a une dizaine d'années, mais est rapidement tombé à l'eau. J'ai le sentiment que le jeu *The Bureau: XCOM Declassified* (pas encore sorti au moment de cet entretien) pourrait avoir un peu de cet esprit-là...



pour plus d'informations sur
Might & Magic X Legacy :
<http://mightandmagicx.com/>



ma lettre au Père Noël

Ils sont sympas chez *DiGdent*. Ils m'ont demandé de faire ma «lettre au père Noël» en indiquant onze jeux vidéos dont je rêverais d'avoir une adaptation en JdR. Autant j'aime bien l'idée, autant j'ai l'impression que je ne vais pas en retrouver tant que ça au pied du sapin. Dans le doute, histoire de ne pas encore réduire encore plus mes chances, j'ai évité de leur dire que j'avais déjà au moins des notes, et parfois bien plus, pour adapter la plupart d'entre eux à mes JdR favoris. Ni que certains avaient déjà été de très utiles sources d'inspiration pour d'autres projets, parus ou non. On ne sait jamais. Par contre, je leur ai bien dit que onze jeux ce n'était pas assez. Aussi, en plus de ceux auxquels je n'ai pas encore joué (*Mass Effect*, *Skyrim*), je n'ai cessé d'en enlever : ceux pour lesquels il existait déjà des JdR évidents (*Deus Ex*, *Resident Evil*, *The Last of Us*, *The Walking Dead*, *Zelda*), ceux dont je ne voyais pas bien comment on pouvait les rendre intéressants autour d'une table (*Ico*, *Shadow of the colossus*), ceux qui se rapprochaient de choses déjà listées (*Condemned 2*, *GTA*, *Projet Zero 2*) et, enfin, un paquet sans réelle bonne raison (*Assassin's creed*, *Castlevania*, *Monkey Island*, *Shin Megami Tensei*, etc.).

Voici ceux qui sont restés...

① Dark Souls

Soyons clairs. Je n'y connais rien à la *fantasy* ou à ses sous-genres. Pourtant, j'ai parfois l'impression que si la *dark fantasy* existe, c'est à *Dark Souls* ou à *Demon's souls* qu'elle devrait ressembler. Outre de réussir à rester passionnant sur une telle durée, je lui trouve le double mérite d'avoir un univers justifiant une reprise intégrale et de déborder de bonnes idées. Pour des choses évidentes d'abord (monstres, lieux, factions, PNJ, magie), mais également pour la façon dont il intègre certaines contraintes à l'histoire (le monde réellement ouvert, la mort, la gestion des factions, l'impact des relations avec les PNJ sur l'évolution du personnage, la sauvegarde permanente, l'intrigue minimaliste qui devient réellement dense et intéressante pour ceux qui ont envie de creuser, que même les monstres aient une histoire, etc.). À mon avis, un très

bon candidat pour un hack de *Dungeon world*, à la condition de se remonter les manches sans se contenter d'une simple réécriture des classes de PJ.

② Dead Space

C'est peut être parce que je suis de près le développement de *The Last Orbit* pour *Monsterhearts*, mais l'horreur spatiale me fait très envie en ce moment. Quelque part entre *Alien(s)*, *Pandorum*, *Event Horizon* et *Sunshine*. Et c'est vrai que *Dead Space*, malgré un scénario lovecraft-futuriste pourtant très quelconque, est une référence. Moins intéressants pour une adaptation directe que comme sources d'inspiration, ces jeux s'illustrent notamment par leurs musiques et leur superbe *level-design*. En effet, celui-ci ne cesse de montrer comme mettre en place des petites situations très efficaces, que ce soit pour provoquer la



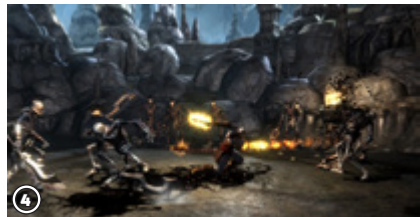
peur, pour aider à se représenter la vie à bord des ces gigantesques installations ou pour suggérer l'histoire d'un lieu ou d'un massacre en quelques détails bien sentis. Pour ne prendre qu'un exemple parmi d'autres, la traversée du chantier de l'Ishimura dans le second épisode est un modèle du genre. Tout comme la plupart des environnements sans gravité.

③ Dishonored

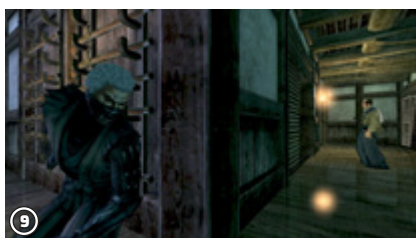
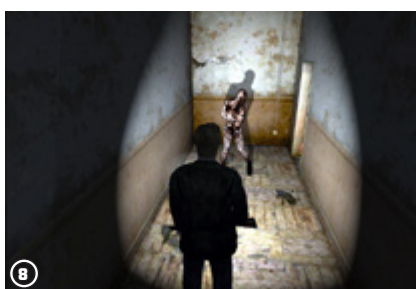
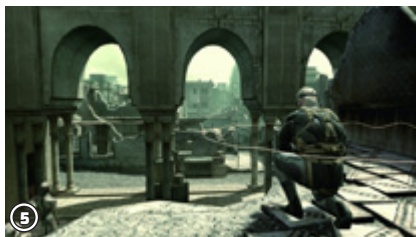
Si ce jeu fait partie de ma liste, ce n'est pas parce que c'est un univers *steampunk*, mais malgré qu'il soit un univers *steampunk*. En effet, là où j'ai souvent l'impression qu'il ne s'agit que d'une esthétique un peu trop artificielle, l'univers de *Dishonored*, typé et original, possède une personnalité indéniable et de nombreuses opportunités de jeu. Ces dernières comprennent les possibilités offertes aux éventuels PJ (strates de la société de Dunwall, pouvoirs permettant de les différencier, équipement, etc.), et les zones d'ombre qu'il est encore possible d'explorer dans l'univers (factions, nature de l'*outsider*, etc.). Car, bien plus que de refaire son scénario - là encore finalement assez médiocre -, une adaptation vaudrait sans doute surtout par ce dernier point : permettre aux joueurs d'arpenter à nouveau Dunwall dans ce qu'elle a de plus magnifique et de plus glauque. En terme d'adaptation JdR aussi, *Dishonored* semble être le meilleur héritier de *Bioshock*¹.

④ God of War

Monter à l'assaut de l'Olympe juché sur un titan, arracher la tête d'Hélios et s'en servir de lampe torche, sortir de l'enfer à grands coups de mandales, faire plier jusqu'à Zeus... Rien de moins. Niveau univers, on est en présence d'un équivalent pour l'antiquité grecque de ce que *Donjons et Dragons* est à notre moyen-âge. Imaginez un univers à la Ray Harryhausen, en plus sombre, sous amphétamines, et avec un héros au physique de Bill Goldberg, mais bien plus de



¹ : toutefois, si c'est *Bioshock* qui vous intéresse, vous trouverez un scénario inspiré de ce jeu un peu plus loin dans ce mook, ainsi qu'une adaptation sur ce site : <http://jdrla/bioshockmetal>



charisme. Cela dit, l'univers seul ne mérite pas l'adaptation. Le ton du jeu et cette putain d'attitude, oui ! C'est épique, c'est violent, c'est crade, ça vole dans tous les sens. C'est du pur fantasme de mâle adolescent, suffisamment assumé et bien foutu pour ne pas être malsain.

Si on en juge par ses illustrations, **Antika** semble positionné sur le créneau. J'espère qu'on éprouvera ce même sentiment de puissance en y jouant. Si oui, j'achète. Sinon, je me contenterai de mes vieilles notes...

⑤ Metal Gear Solid

Commencée il y a 25 ans, cette série est devenue une véritable saga tentaculaire dotée d'une mythologie propre et de personnages ultra-charismatiques. Considérée comme la référence des jeux d'infiltration, il faut bien avouer que ce mode de jeu n'est au départ dû qu'à des limitations techniques et qu'il sert par moments surtout de prétexte. En effet, la jouabilité et les « règles » ne cessent de s'adapter à ce qui sert le mieux l'histoire que veut nous raconter le père Kojima. Celle-ci se déroule sur fond de *techno-thriller*, des manipulations génétiques, de conspirations, de stars mondiales de l'espionnage et de guerre froide. Un autre **Monde des Ténèbres** en quelque sorte. Alors, oui, il y a certains côtés kitsch et parfois un humour un peu scato, mais ça marche. Une campagne aussi poignante et qui revisite toute la période moderne avec un tel souffle épique et une telle richesse, je signe tout de suite.

⑥ Phantasy Star

Pour les premiers au moins, il s'agit d'une série de *J-RPG* sortis sur consoles **SEGA** et connus à la fois pour leur difficulté et les innovations apportées au genre. L'intrigue se passe dans un univers futuriste aux accents *fantasy* très prononcés. Lors de la sortie du second





épisode, en 1990, le jeu était fourni avec une carte du monde et un guide stratégique qui rendait déjà très difficile de ne pas avoir envie d'adapter tout cela en JdR, d'autant plus que le jeu n'était pas avare de scènes dramatiques depuis devenues courantes (membre du groupe doté d'une réelle personnalité, mort du plus attachant d'entre eux, etc.). Mais avec la sortie du 3^e, et le fait de jouer une dynastie de héros, avec des points de vue et des histoires différents en fonction des choix des générations précédentes ainsi que des cyborgs sans-âge faisant le lien entre ces dernières, c'était tout simplement devenu mission impossible.

⑦ Red Dead Redemption

À mon avis, l'un des tout meilleurs jeux vidéos et, avec *Dark Souls*, un des *musts* de l'*open world*. *Gameplay*, histoire, ambiance. Tout y est. De la fin à la première chevauchée au Mexique et la musique qui l'accompagne², on y enchaîne les moments inoubliables.

Il existe déjà des jeux western qui s'en rapprochent, mais, à titre personnel, j'ai toujours l'impression qu'il manque un petit je ne sais quoi pour retrouver à la fois cette ambiance crépusculaire, le choc des civilisations (Indiens, Mexique, l'Ouest en train de disparaître et l'Est en train de le supplanter, etc.), une histoire pas toujours simple à porter et, paradoxalement, l'immense sentiment de liberté et la multitude de factions et de choses à jouer à cette époque, bien au-delà des clichés du genre. Quoi qu'il en soit, ce sont des choses que vous pouvez toujours rajouter à votre jeu favori via un cadre spécifique ou une campagne. En attendant, je veux ma dose !

⑧ Silent Hill

On ne va pas se mentir, *Silent Hill 2* est pour moi le meilleur jeu vidéo jamais conçu. Et le reste de la série comprend

plusieurs pépites qui méritent tout autant d'être adaptées. Ainsi, rien que le concept de *Silent Hill 4 : The Room* pourrait donner lieu à un excellent huis clos. Mais le plus dur reste sans doute de déterminer votre propre vision de *Silent Hill*. En effet, la franchise ne donne que peu d'explications. D'une simple ville sous l'emprise d'un culte démoniaque à une sorte de purgatoire n'attirant ses victimes que pour les confronter à leurs démons, les possibilités sont immenses. Sans trop en dire aux joueurs, vous forger votre opinion vous aidera à rester cohérent et poussera vos joueurs à tenter de comprendre ce qui s'y trame. Vous devriez trouver votre bonheur dans les jeux d'horreur psychologique du commerce, quitte à les compléter par des outils adaptant la ville aux PJ. À noter également un intéressant scénario d'Yno sur le sujet³.

⑨ Tenchu

Il n'est pas totalement impossible que j'aie un faible pour le Japon médiéval et les ninjas. Et la série de jeux vidéo *Tenchu* reprend ce thème de main de maître. Cependant, cela peut paraître étonnant de parler d'adapter cette franchise après avoir écrit une aide de jeu sur le sujet pour *Tenga* dans *DiGdent* n°2. La raison en est toute simple : même si j'ai une légère préférence pour traiter les ninjas comme ces espions des vieux films d'espionnage sur la guerre froide, le côté film d'action des années 80, avec force gadgets et magie, est aussi carrément jouissif sur un *one-shot* ou une petite campagne. Comme pour *Metal Gear Solid*, l'infiltration n'est pas forcément ce qu'il y a de plus facile à gérer, mais, même avec un système générique, des tonnes de meurtres silencieux, des châteaux bien tortueux, des héros plus grands que nature et des monstres à l'avenant devraient suffisamment occuper les joueurs pour que cela ne soit pas un problème...



2 : «Far away» de Jose Gonzalez

3 : http://www.misterfrankenstein.com/wordpress/?page_id=3



11 Valkyra Chronicles

Voici un autre excellent jeu difficile à résumer. Pour faire simple, il s'agit d'un *tactical RPG* en vue subjective dont le cadre n'est pas sans rappeler la 2^{de} guerre mondiale. L'intrigue se concentre sur un groupe de jeunes gens dont le village est attaqué par la superpuissance voisine et qui vont vite rejoindre l'armée régulière pour défendre leur pays. Mais à cette intrigue relativement classique se rajoutent d'antiques secrets, des complots, la gestion de la promotion de l'académie à laquelle appartiennent les héros, une quantité de seconds rôles - dont un tank - tous plus attachants les uns que les autres et tout le côté *soap* qui va irrémédiablement avec. L'univers, à la fois grave et touchant, est des plus inspirants. Depuis des mois, en plus de celle évidente de *Zelda* (qui mériterait d'être dans cette liste quand même), je rêverais d'en faire une adaptation pour *Ryutama* où l'officier supérieur et/ou le tank joueraient le rôle de l'homme-dragon. Un jour peut-être...

10 To the Moon

Conçu autour de l'architecture d'un *J-RPG* sans comporter pour autant le moindre combat, *To the moon* est un petit jeu qui mérite le détour. Franchement quelconque techniquement, il propose une expérience des plus intéressantes et, à part peut être sa musique, fort bien utilisée, il ne perdrait rien à être adapté en JdR.

Le joueur y incarne un scientifique rentrant dans la mémoire d'un mourant afin de lui donner l'impression qu'il a réalisé son rêve (aller sur la lune) et ainsi lui permettre de mourir heureux. Ce faisant, il remonte peu à peu les souvenirs du malade, découvrant ainsi non pas l'histoire d'un monde, mais celle d'une vie. Bien préparé, ce voyage plein de poésie, de tendresse et de tristesse vous permettra sans doute de jouer une partie inoubliable. La seule difficulté sera de trouver quoi faire faire exactement aux personnages, mais il y a déjà un jeu tout désigné pour cette adaptation : **La Méthode du Docteur Chestel**.





PACIFIC RIM

Un film de Guillermo Del Toro

79

Évacuations tout de suite le jeu de mot : oui bien sûr, nous traitons de Pacific Rim dans les colonnes de Di6dent avant tout parce que le film met en scène d'énormes robots nommés « Jaeger ». Mais aussi peut-être un peu parce qu'il s'agit du meilleur *blockbuster* de l'été – voire de toute l'année 2013.

« Pour combattre des monstres, nous avons créé des monstres. »

Le futur proche... D'une étrange faille dimensionnelle située dans l'Océan Pacifique émergent depuis des années d'énormes créatures – baptisées *Kaiju* – qui ravagent les principales villes côtières. L'humanité impuissante décide de mettre au point des armes capables de lutter les yeux dans les yeux avec ces colosses : les *Jaegers*, des robots de combat guidés par interface neurale nécessitant deux pilotes. Et les *Kaiju* purent être contenus.

Hélas, avec les années, des monstres de plus en plus puissants émergent de l'océan et les nations alliées contre ce fléau perdent

la guerre. Le programme *Jaegers* est mis de côté, remplacé par la construction de murs cyclopéens censés protéger les rivages – en vain. Alors que la situation semble désespérée, les derniers *Jaegers* encore fonctionnels sont réunis à Hongkong pour un baroud d'honneur qui pourrait inverser le cours du conflit...

Disons le tout net : *Pacific Rim* est une claque, un bonheur visuel, un film à grand spectacle comme on n'en avait plus eu depuis longtemps, très intelligemment construit de surcroît.

Le scénario est ainsi l'une de ses plus grandes qualités – et par scénario, j'entends « traitement de l'histoire, relations entre les personnages, présentation de l'univers, enchaînement des péripéties, etc. » et non « pitch » (qui lui est fort basique). Si l'histoire est en effet simple et directe, au moins ne s'embarrasse-t-elle d'aucune fioriture et traite son sujet au premier degré, avec un sens du rythme et de la concision qui force le respect. Simple exemple : en une introduction d'une dizaine

de minutes avant le générique, le film pose les bases de son univers et enchaîne sur une scène d'action qui présente le héros que l'on va suivre durant les deux heures suivantes. Et par la suite, c'est mené tambour battant. Les scènes d'exposition continuent à développer l'univers et présentent les personnages en quelques plans et répliques. C'est dans l'ensemble du classique archétypal (le héros valeureux, la jeune fille qui veut en remonter, le général aux dents serrés, le jeune con arrogant, les scientifiques allumés...) mais même des protagonistes ultra-secondaires parviennent à exister à l'écran – je pense notamment à l'ingénieur en chef en bretelles et nœud papillon. D'autant que les acteurs sont bien dirigés et savent investir leurs rôles – Idris Elba dégouline même de charisme en leader de cette ultime résistance.

Pacific Rim met ainsi en scène de vrais héros accomplissant des actes héroïques et ne s'en excuse jamais – bien au contraire. Pas de trauma fondateur (à part pour Mako qui est en quelque sorte le référent du spectateur au milieu des pilotes vétérans) et pas de psychologisation inutile : il y a un monde à sauver et il y a des gens pour le faire !

À ce scénario fonctionnel mais efficace est adjointe une mise en scène de toute beauté. Réalisation et découpage fluide n'oublent jamais d'iconiser les pilotes et leurs méchas (même si – petit défaut – les *Jaegers* chinois et russes se font éliminer trop vite, sans avoir eu leur heure de gloire) et on a droit à une débauche de couleurs chaudes dans tous les sens. Les scènes de nuit sont ainsi toujours très lisibles puisque néons et phares les éclairent de belle façon. Le film offre de véritables scènes de bravoure et tient les promesses de son postulat de départ : monstres vs robots géants. Notamment, la bataille de Hong Kong (qui doit bien peser sa demi-heure) est d'une rare virtuosité : c'est tendu et épique, sacrément spectaculaire et monstrueusement impliquant (au point que le climax final pâlit en comparaison).

Bref, *Pacific Rim* est un idéal de *blockbuster* – généreux et malin, le divertissement estival parfait, le genre de film qu'on se repasse en boucle quand on a dix ans.

Les jeux de rôle mettant en scène des méchas sont relativement rares en France. Pourtant, les deux plus évidents présentent des éléments qui permettent à *Pacific Rim* d'être une inspiration de choix pour eux.

CthulhuTech se déroule dans le futur, alors que l'humanité est en guerre contre les fameuses créatures du Mythe inventées par Lovecraft. Et pour affronter ces entités colossales, quoi de mieux que des méchas géants (nommés ici Engels) ? On sait Del Toro assez féru d'horreur lovecraftienne (le premier *Hellboy* en étant la preuve), aussi il n'est guère étonnant que ses *Kaiju* rendent autant hommage à leurs modèles japonais qu'aux monstres indicibles du Maître de Providence. *Pacific Rim* est donc une inspiration toute indiquée pour **Cthulhutech**.

Dans **Mantel d'Acier**, le monde est baigné par une puissante magie – dont l'un des mauvais aspects est de donner naissance à des géants et dragons qui menacent les cités humaines et les convois marchands. Afin de les combattre, les nations ont mis au point les Mantels, d'immenses machines fonctionnant à la magie. Là encore, il suffit de mettre de côté l'environnement contemporain de *Pacific Rim* et de le remplacer par un contexte *fantasy* pour obtenir une inspiration idéale pour ce setting du dK System.

De façon plus générale, si *Pacific Rim* puise dans les œuvres japonaises mettant en scène méchas et *Kaiju*, il est également très influencé par la culture comics : les noms donnés aux *Jaegers* (*Crimson Typhoon*, *Gipsy Danger*...), les couleurs, l'iconisation des héros... Le film fournit donc une bonne inspiration pour les jeux de super-héros. Les *Kaiju* sont ainsi une opposition formidable même pour une équipe à la **Avengers ! ICONS** et **Marvel Heroic Role-playing** semblent ainsi parfaits pour ça mais la Brigade chimérique n'est pas en reste : les monstres géants sont en effet un élément incontournable de la science-fiction d'époque et on imagine déjà d'immenses méchas fonctionnant au radium, allant au combat en faisant se mouvoir leurs puissants engrenages...





AVENTURES DANS... le manoir du Dr. Tentacule !

UN SCÉNARIO POUR PARSELY GAMES

Intro

Jenny, la plus belle cheerleader du lycée a été enlevée par le Dr Tentacule qui vit dans son manoir isolé. Vous devez la sauver avant minuit !

Le héros commence avec une **Barre chocolatée** dans son **Inventaire**. Si le joueur essaie de « manger la barre chocolatée », le héros s'adresse au joueur en disant : « Jenny doit être morte d'angoisse, je n'ai vraiment pas faim en ce moment ! ».

Porche

Vous êtes sur le porche du Manoir du Dr Tentacule. Il y a une porte avec une **sonnette** où il est écrit « Ne pas déranger : Expériences indicibles en cours ! ». Le **paillason** est souillé d'une curieuse matière rougeâtre.

Les sorties sont : Rien. Une fois que la porte est ouverte, le héros dispose d'une nouvelle sortie : Entrer dans le manoir (Salon)

La porte est fermée à clef. Si on sonne, le Dr Tentacule quitte son laboratoire et vient ouvrir la porte. Le héros dispose de 15 secondes avant qu'il n'arrive et n'ouvre la porte. C'est quinze secondes permettent d'aller se cacher dans l'horloge (voir le Hall d'entrée). S'il n'y a personne, il reste interdit pendant plusieurs secondes, ce qui permet au joueur de s'introduire dans le Laboratoire (voir la description du Laboratoire et du Hall d'entrée). Si le joueur est devant la porte, le Dr Tentacule le kidnappe pour faire ses horribles expériences (GAME OVER).

En soulevant le **paillason**, le héros trouve une **Clef**. Elle permet d'ouvrir la porte.

Salon

Dans le salon, il y a un canapé vieillot avec un horrible motif à fleurs. Le **chandelier** donne une lumière blafarde dans la pièce et on aperçoit une **étagère basse** dans un coin.

Les sorties sont : sortir du manoir (Porche), aller à droite (Hall d'entrée)

S'il regarde l'étagère, le héros trouve une **tronçonneuse**. Elle ne marche pas, il lui faut de l'**essence**.

Hall d'entrée

Dans le hall d'entrée, une grosse horloge comtoise égrène les secondes de manière sinistre. Un escalier orné d'une **gargouille** ténébreuse mène à l'étage supérieur.

Les sorties sont : aller à droite (Cuisine), aller à gauche (Salon), monter à l'étage (Corridor de l'étage)

Il est possible de se cacher dans l'horloge. Si le héros a utilisé la sonnette et qu'il est caché dans l'horloge, il verra le Dr Tentacule sortir et rester dehors un long moment. Il peut alors aller visiter le Laboratoire. C'est le seul moyen de faire sortir le Dr Tentacule du Laboratoire : utiliser la sonnette sur le porche, se rendre dans le hall et se cacher dans l'horloge.

En poussant la Gargouille, le passage secret dans la cuisine s'ouvre.

Cuisine

Outre les vieilles odeurs nauséabondes, cette cuisine semble receler de sombres secrets. Et le frigo n'est certainement pas le dernier d'entre eux !

Les sorties sont : Aller à gauche (Hall d'entrée). S'il a poussé la Gargouille, une sortie supplémentaire est proposée : descendre dans la cave.

En ouvrant le frigo, le héros découvre une **bouteille de ketchup**, un **pot de moutarde** et de la **nourriture avariée**.

Corridor à l'Etage

Dans ce corridor, le sol est recouvert d'un tapis épais maculé d'étranges marques brunâtres. Il y a une porte à droite et une porte à gauche. On entend des petits bruits bizarres qui viennent de ces deux pièces.

Les sorties sont : Aller à droite (Chambre), Aller à gauche (Laboratoire)

Ecouter la porte de gauche permet d'entendre le Dr Tentacule marmonner et d'étranges bruits de viandes que l'on déchire. Ecouter la porte de droite permet d'entendre comme des claquements secs et sinistres.

Regarder les portes indique qu'elles ne sont pas fermées. Le héros peut librement aller à droite (Chambre) ou à gauche (laboratoire).

Chambre

C'est la chambre du Dr Tentacule. Il y a un grand lit gothique, une étagère pleine de livres et avec une lampe-torche et une échelle pour monter dans les combles. Et une énorme pince de crabe animée qui sautille devant le héros et l'empêche de visiter la salle !

Les sorties sont : Aller à gauche (Corridor), monter dans les Combles.

Parler avec la pince de crabe géante sautillante apprend au héros qu'elle souffre de la faim ! Son maître ne l'a plus nourrie depuis des semaines ! Elle aimerait tant manger quelque chose de savoureux et de piquant !

Pour nourrir la Pince, il faut fabriquer un **Repas monstrueux**. Pour ce faire, il faut utiliser la **barre chocolatée** sur la **viande avariée**, et utiliser la **moutarde** sur cet aliment. Puis il faut placer le tout sur la **chaufferie** pour cuire le Repas monstrueux. Si le héros propose quelque chose à manger, la pince répond qu'il manque : du bon sucre (la barre chocolatée), des protéines pour devenir plus forte (la viande avariée), de quoi relever le plat (la

moutarde) et finalement une bonne cuisson parce qu'une Pince géante a une digestion difficile (cuisson dans la chaufferie).

Lorsque le repas monstrueux est servi, la Pince va dans un coin de la chambre et le héros peut accéder au reste de la pièce, en particulier, il peut prendre la **lampe-torche** et monter à l'échelle pour accéder aux combles.

Laboratoire

Le Dr Tentacule est affairé au milieu de son laboratoire à trancher, couper et cisailer des morceaux de viande qui paraissent étrangement humains.

Les sorties sont : Aller à droite (Corridor)

Dès que le héros rentre dans le laboratoire, il saute sur le héros (GAME OVER).

Si le héros dispose d'une tronçonneuse en marche, le Dr Tentacule lui lance des scalpels au visage (GAME OVER).

Si le Dr Tentacule est absent, le laboratoire est vide et le héros peut trouver la **clef de la voiture**. Dès que le héros a pris la clef et qu'il quitte le laboratoire, le Dr Tentacule revient instantanément dans le laboratoire (c'est un bug du jeu, il revient dans le laboratoire sans passer par les pièces intérieures).

Combles

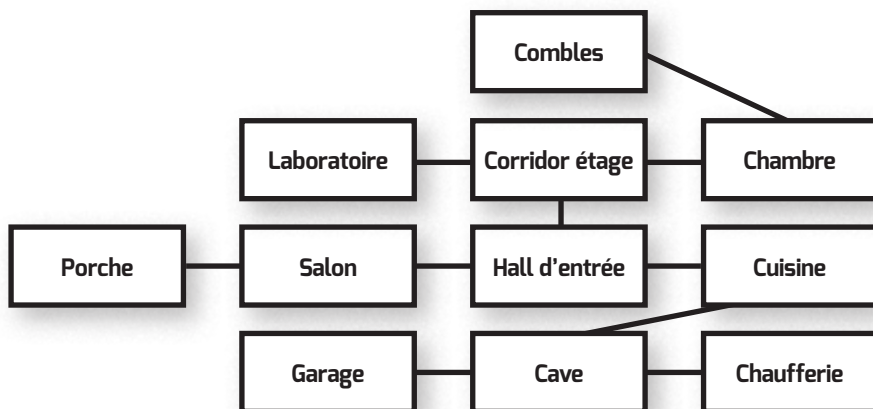
Les combles sont très sombres ! On voit les contours de plusieurs meubles grâce à la lune qui filtre à travers la fenêtre. Un interrupteur est à côté de la porte.

Les sorties sont : descendre vers la chambre.

Si le héros appuie sur l'interrupteur, il allume la lumière. Il peut alors voir distinctement une grande armoire à côté de la fenêtre. Si le héros pousse l'armoire, il la déplace devant la fenêtre. S'il ouvre l'armoire, il trouve un **piéd-de-biche**

Si la lumière est allumée, au bout de cinq secondes, un monstre volant essaie de rentrer par la fenêtre. Si l'armoire est devant la fenêtre, le héros voit juste l'armoire tressauter sous des coups sourds. Sinon, le monstre entre et dévore le héros (GAME OVER).





Cave

Il fait complètement noir.

Les sorties sont : Rien. Le Parser ne donne pas de proposition. C'est au joueur de tenter aller à gauche (Garage) ou aller à droite (Chaufferie).

Le héros doit se déplacer sans rien voir ou avoir la lampe-torche. Il peut aller à gauche (Chaufferie) ou aller à droite (Garage). S'il essaie de toucher, prendre ou regarder, il tombe sur des réponses bizarres et incongrues : « c'est poisseux », « c'est tout doux comme un animal mort », « Aaah, ça a bougé ! ».

Il n'y a rien d'autre à faire dans la cave que d'aller vers les autres lieux du sous-sol.

En allumant la lampe-torche, on se rend compte qu'il s'agit uniquement des jeux et des jouets de l'enfance du Dr Tentacule qu'il entrepose ici.

Garage

Dans ce vieux garage poussiéreux, une vieille voiture semble prête à partir. Un jerrican d'essence est posé sur une étagère encombré de bric-à-brac divers.

Les sorties sont : aller à droite (cave)

Regarder la voiture permet d'apprendre qu'elle est prête à partir, il manque juste de l'essence et sa clef. Le jerrican permet de mettre de l'essence dans la tronçonneuse ou dans la voiture (et de la récupérer). La clef est dans le laboratoire.

Tant que Jenny n'est pas avec le héros, ce dernier refuse de quitter le manoir. Si Jenny accompagne le héros, il est alors possible de quitter le manoir et d'atteindre la FIN DU JEU.

Chaufferie

C'est la chaufferie de la maison. Il y fait très chaud. Des tuyaux sifflent et partent vers les étages. Dans une cage, Jenny est enfermée.

Les sorties sont : aller à gauche (Cave).

Parler avec Jenny révèle qu'elle s'attendait à ce que le héros soit plus brave. Il semble bien propre pour un héros ! Elle refuse d'ailleurs d'être libérée par quelqu'un qui ne se serait pas battu pour elle !

Utiliser la bouteille de ketchup sur le héros permet de simuler des traces de sang (cette action peut être réalisée partout dans le manoir). Après quoi, Jenny accepte d'être libérée. Utiliser le pied-de-biche sur la cage permet de l'ouvrir. Jenny accompagne alors le héros, mais elle refuse de monter au rez-de-chaussée de peur d'être de nouveau capturée. De même, elle a peur de traverser la cave sombre, elle souhaite que le héros dispose d'une source de lumière.

Score

- Empêcher le monstre volant de rentrer dans le manoir : 15 points
- Ouvrir le passage secret vers la cave : 14 points
- Se cacher dans l'horloge pour échapper au Dr Tentacule : 20 points
- Réaliser le repas monstrueux : 30 points
- Quitter le manoir avec Jenny : 20 points
- Ne pas mettre en marche la tronçonneuse : 1 point



videodrome

Télé réalité virtuelle pou-
belle pour **Millevaux**, l'Eu-
rope post-apocalyptique et
forestière pour le jeu de rôle
Sombre. Un cadre de cam-
pagne par Thomas Munier,
l'auteur de **Millevaux**.
<http://outsider.rolepod.net/millevaux/>

par Thomas Munier

Le principe est de propulser des person-
nages américains dans **Millevaux**, ou de tout
monde cyberpunk (**Remember Tomorrow**,
Shadowrun) dans un monde post-apo (**Apo-
calypse World**, **Vermine**, **Z-Corps**...etc.). Ils
restent connectés à la prod et au public via
une interface matricielle, l'emocore, qui sera
source de tous les dangers.



*** Alerte. Spam cortical. Achetez un
nouvel antivirus ***

(ON)

T'es encore à mariner dans la matrice clan-
destine comme un hareng reconstitué ?
Manque de sensations fortes ?
...VIDEODRONE...

*** Virus synaptiques détectés ***

(ON)

Marre d'être un loser qui bouffe du Soleil
Vert mal raffiné ? Trop pourri par l'ozone
du ciel ? Même les snuff movies téléchargés
en emocore te font plus rien ? T'as plus de
boulot depuis des lustres ? Les injections
d'orgones de synthèse dissipent ton lointain
rêve d'esclavage tayloriste ?

T'as eu ta ration de misère, de voyage au bout
de la nuit, t'es un bidonville à toi tout seul.
T'as dégouliné jusqu'au bout du tunnel, t'as
plus rien à perdre et tout à gagner !

Le pays est gangrené. Pollution, surpopula-
tion, drogue, plaisirs coupables. Le capita-
lisme est roi. Si tu veux avoir ta part du gâ-





+++ Millevaux

Millevaux est un univers post-apocalyptique forestier. Les ruines de l'Europe. La civilisation s'est effondrée. Une forêt mutante et hostile recouvre tout le continent. La corruption, particule mutagène, provoque la dégénérescence de tous les êtres vivants. L'égrégore, somme de toutes les hantises humaines, crée des lieux et des êtres hantés. Les Horlas, monstres forestiers cauchemardesques, font de ce monde un enfer vert. Les humains survivent et se battent dans l'espoir d'un jour reprendre prise sur leur environnement.

Pour jouer de l'horreur survivaliste dans l'univers de **Millevaux**, il vous faudra le jeu de rôle **Sombre** et le Livre Source de **Millevaux Sombre**, tous deux disponibles sur www.terresetranges.net

teau, tu dois être une part du gâteau. Ici, tout se vend légalement. Tes organes, ta vie, ton âme... Ça tombe bien, j'achète !

T'es prêt à devenir un héros ? Les gens de la plèbe vont s'étriper pour te télécharger, tu pourras tout t'offrir, des putes de l'époque pré-artificielle, te câbler sur des émocères aseptisés, boire du champagne, même manger de la VRAIE bouffe s'il te reste des dents !

Tu vas être la dernière STAR de ce monde pourri jusqu'au trognon.

Si t'as pas encore revendu tous tes organes au marché noir, inscris-toi à VIDEØDRØNE

+++ Matrice MJcielle enclenchée.

Videodrône est une émission américaine d'aventure / télé réalité. Les candidats, ou dronies, sont expédiés dans Millevaux avec juste leur sexe et leur couteau... En fait non, ils n'auront pas de couteau.

But du jeu : Sortir vivant de cet enfer vert.

Récompense : 40 millions de \$

Retransmission : Les dronies reçoivent un implant cortical qui va émettre sur le réseau clandestin de réalité virtuelle... en émocère ! En se connectant à Videodrône, on choisit à quel candidat on se connecte. Alors on voit, on sent et on ressent la même chose que lui. C'est une technologie dangereuse. Si ce qu'on capte en émocère est trop violent (ce qui arrivera), on subit un feedback, une retombée neurale invalidante ou mortelle. Il existe des filtres. Mais les dronaddicts, les fans de l'émission, n'ont pas les moyens de s'en payer ou estiment que c'est gâcher ou tricher.

Les dronies : Ce sont les PJ !

Matrice MJcielle contrée. Évaluation des séquelles mentales...+++

(ON)

tin-tin-tin, tin-tin-tin, tin-tin-tin-tin-tin, ta-da-da-da-dam, tin-tin ! (*thème de Rocky*)

Ton pauvre encéphale est grillé par les food-satz et les narcoleptiques ? Tu cherches dans les comptoirs interdits des programmes qui l'électrifieraient enfin ?

Ça valait le coup de patienter !

C'est Orlando Nixon, hé oui Orlando Nixon du Sludgcore Show et de La Course à la Défonce ! Vous me pensiez disparu, évaporé, effluent has-been du 24e siècle ? Petits branleurs, vous aviez perdu foi en moi ? On peut pas vous le reprocher. Qui a encore foi à notre époque sulfurique ?

Je suis de retour, éjecté des réseaux approuvés, sur la Cland-Mat, la Matrice de la Pègre qui vous ravitaile la gueule en vice comme on donnait du foin aux bœufs de l'ère pré-Soleil Vert ! Je vais vous présenter la pire émission de tous les temps, exclusivement en émocère. Si trash que même notre gouvernement fantoche se doit de la censurer, planquez les mômes, j'ai nommé, j'ai nommé, j'ai nommé...

VIDEØDRØØØØØØØØØØNE !

Videodrône, c'est la plus immorale des émissions de télé réalité ! Quelques losers vont endurer ensemble les mêmes épreuves avec à la clé, à se partager entre les survivants, 40 millions de \$, oui, 40 millions de \$, on remercie les Triades pour leur générosité !

Rien que pour vos yeux, vos nerfs, vos neurones blasés, ces audacieux dronies vont tenter l'aventure la plus folle qu'on puisse imaginer ... :

Une expédition sur Millevaux !

Oui, c'est pas ton ulcère hypothalamique ou ton implant qui foire la connexion, j'ai bien dit

+++ Programmation des dronies-PJ.

Survivalistes désespérés. Participent à l'émission pour le fric, la gloire ou pour s'évader des USA. Ils ont chacun une bête et une belle. La bête pousse à faire l'émission, la belle motive à revenir vivant pour se bâtir une nouvelle chance avec le fric du gagnant.

Jack Mayflower, fidèle bras droit mafieux. Il casque pour un crime commis par le fils du chef de la mafia. **Sa bête** : Le chef. Plutôt que de le livrer à la police, il l'envoie dans l'émission dont il est le producteur. **Sa belle** : La nana du chef.

Yupanqi Standalone, criminelle dopée aux orgones. Tueuse frimeuse en détention en prison privée, elle y fait régner sa loi. **Sa bête** : le boss de la prison. Il échange sa liberté contre le fric de l'émission. **Sa belle** : les fans la vénéreront comme une star ultraviolette.

Bertrand Mantra, chanteur de drøøve sur le déclin, armé d'une batte de baseball gravée à son nom. **Sa bête** : la came. Toujours besoin de fric. **Sa belle** : rédemption, désintox, amour du public retrouvé.

Strextex, safari girl en manque de sensations fortes. **Sa bête** : seuls les fauves de Millevaux valent le coup d'être chassés. **Sa belle** : un safari sur Mars.

Index, loser. Endetté, il a revendu un rein et un poumon et son foie est en prélèvement mensuel. **Sa bête** : sa mort assurée s'il ne peut pas se payer des organes de rechange. **Sa belle** : toute sa gentille famille pour laquelle il s'est endetté serait heureuse de le voir revenir avec le fric.

Clara «Aphrodite» Belgiani, star du porno emœcore (Hentai Superstars, Full Gore Sexploitation). **Sa bête** : son producteur va la lâcher si elle n'innove pas. **Sa belle** : Clara en a marre d'être un objet. Avec les millions, elle deviendra avocate écologiste.

Une fois les dronies paramétrés, organiser une rencontre à Détroit avec Orlando Nixon et les mafieux de la pød.

Matrice MJcielle terminée. +++

MILLEVAUX ! Millevaux, le continent interdit, le terreur de l'Apocalypse, dont on ne sait rien et dont on craint tout ! C'est pas de la balle ?

(ON)

Salut chers babycâblés et orgonagères de moins de 50 ans !

Ça commence, lâchez ce que vous êtes en train de faire, préparez les perfus pour vivre les semaines les plus intenses de votre vie. Ne sortez plus de chez vous, abandonnez toute activité, pluggez-vous 24h/24 sur VIDEODRONE !

Vous rêvez pas bande de nases, c'est Orlando Nixon qui vous parle en subliminal tandis que vous ingurgitez des spamspots publicitaires !

Cette semaine, vous avez découvert les tarés qui ont accepté - de leur plein gré bien sûr ! - de tenter l'aventure de VIDEODRONE !

Vous les avez suivis dans les rues décomposées de cette bonne vieille ville de Détroit, la pute aux mille fenêtres rouges !

Vous avez recueilli leurs premières sensations, vous les connaissez déjà intimement, déjà ils nous ont donné de grands moments de Cland-Mat !

+++ Matrice MJcielle parasitée. Instance imprévue. Risque viral. Rumeur sur le président Georges W. Il utiliserait des puppets, des sosies chirurgicaux. Il piloterait leurs cerveaux en emœcore. Idéal pour survivre à des attentats, être ubiquitaire et commettre diverses facéties. Maskenymous. +++

(ON)

Nous sommes sur cette plate-forme pétrolière - nation off-shore - pour le grand départ ! Que mes dronies sont mignons avec tout leur suréquipement sur le dos ! Dommage pour eux car à Videodrone, on aime le sport, le vrai !

Foutez-moi tout ce matos à la flotte. Voici l'équipement de base. Un jogging, des bas-kets, un t-shirt de Videodrone, le tout blanc.





Couleur de l'innocence bientôt souillée pour votre plus grand plaisgisme, chers emespectateurs !

Restez câblés, Videodrone, ça va vous défoncer le cortex et y'en aura partout sur les murs !

+++ Présence physique de Nixon sur la plateforme pétrolière. +++

(ON)

Allô les drønaddicts, je vois qu'aucune nécessité organique ne vous a fait déconnecter de l'émission la plus trépasgmique de tous les temps ! Vous ne quitteriez votre Orlando Nixon pour rien au monde ! Maintenant, la suite et gare aux feedbacks !

Nos heureux candidats ont été propulsés - à bord de capsules défectueuses de l'ex-bloc pansoviétique - dans l'Enfer Vert que vous espériez tant !

GOOD MORNING MILLEVAUX !

On a explosé le record de Sensaudimat de la Cland et de la Legal-Mat !

Grâce au crash mortel d'un des drønies et à la trajectoire déviée de Miss Aphrodite ! Je crois que ses muqueuses vont manquer aux candidats. Mais ça promet des émotions à ceux qui se sont emeconnectés à la belle ! Youhou !

+++ Nixon est présent auprès des drønies sous la forme d'un avatar en réalité augmentée. +++

(ON)

C'est l'escalade ! Non contents d'avoir à affronter un environnement hostile et paléorganique (beurk), nos drønies ne perdent pas une occasion de se comporter comme des sauvages !

Yupanqi Standalone vient à bout d'un cerf de 4 mètres au garrot, Bertrand imprime son nom à la batte sur la tronche de Strexter. Dès le premier tour de garde, ça se barre en su-cette, Standalone poignarde Mantra, une gar-

gouille de cauchemar intervient pour réconcilier tout le monde par sa violence et sitôt la bête envolée, deux autochtones apparaissent et criblent Mantra de flèches. Primitif, punitif !

Yeah, Videodrone, ça groove, vous en redez-mandez, foutus drønaddicts junkies du bulbe !

+++ Événements survivalistes issus de l'univers de Millevaux. Possible de recycler des scénarios Millevaux, tels que La Forêt aux Mille Seringues dans le Livre Source. +++

(ON)

Un vous avait quittés au moment où tout paraissait en couille mais c'est pas fini !

Face aux autochtones belliqueux, les drønies ont des réactions partagées. Yupanqui Standalone agonise dans son coin. Le Pourpre et Index se planquent. Strexter charge le plus baraqué des indigènes. Il se fait cueillir d'un bon coup de rail de chemin de fer dans les côtes. Il est renvoyé à ses chères études, 5 mètres plus loin. Puis le type au rail (affublé du doux sobriquet de Montparnasse par son compagnon) se rue vers le Pourpre, Index et Yupanqui. Il donne un coup de rail de travers et ça déclenche un mécanisme. Une chausse-trappe emporte les trois drønies dans les profondeurs du sous-sol puis se referme sur eux !

Mes chers drønaddicts, le suspense me déchausse les dents !

Strexter va-t-elle venir à bout de ses assaillants ?

Le Pourpre, Index et Yupanqui auraient-ils trouvé par hasard un passage vers la mystérieuse cité souterraine de Métro ?

Qu'est devenue la belle Clara «Aphrodite» Belgiani, la star de vos sacs à testostérone ?

Cassez votre tirelire pour la multiconnexion, vous en saurez plus ! Craquez pour le filtre anti-feedback. Videodrone, c'est pas une émission pour les hommesatz, bien des drønaddicts sont déjà morts ! Yahou ! Je suis le grandioooooose Orlando Nixon !

+++ Sono

- * EARTH / Special Low Frequency Version (drone primal)
- * MELVINS & LUSTMORD / Pigs of the Roman Empire (dark ambient, sludge rock)
- * NADJA / Radiance of Shadows (drone cathartique, avènement du Roi en Jaune)
- * THE KNIFE / Silent Shout (synth-pop dépravée, pernicieuse)
- * THIS HEAT / This Heat (electro-bruitisme pour donjon en solipsism)

+++ Filmo

- * eXistenZ
- * Ghost in the Shell
- * Le Festin Nu
- * Matrix
- * Summer Wars
- * Videodrome

+++ En graissant des pattes, les belles ou les bêtes contactent les dronies lors d'instances virtuelles. Aquarium lounge rempli de poissons des abysses, boîte de strip-tease tapageuse, sommet d'un building... +++

+++ Le Brouillard, atmosphère corrompue au-dessus de Millevaux, bloque les communications aériennes. La prød utilise des câbles sous-marins pour se connecter aux dronies. La connexion reste chaotique. Parasites. Perte de contact momentanée avec la prød. L'avatar de Nixon disparaît. +++

+++ La loi du Blackout interdit l'exploration et l'observation de Millevaux. Une IA militaire infiltre Videodrone pour surveiller et punir. +++

+++ Nixon anime une rencontre virtuelle entre les dronies et les drønaddicts, fans décérébrés ou victimes de feedback. +++

+++ Contact illusoire avec la prød à cause d'un chamane de Millevaux. +++

+++ Une saloperie organique parasite l'implant cortical d'un drønne. Conséquences. +++

+++ Premier piratage de Videodrone par Maskonymous. Contre leur gré et à l'insu de la prød, il convoque les

drønies dans des instances virtuelles étranges, qui fourmillent de détails issus de leurs propres psychés. Maskonymous ne se montre pas. Il engage un dialogue télépathique sans rien révéler de ses intentions. Qui est-il ? Une IA folle, un hacker de génie ou tout autre chose ? +++

+++ La prød contrôle les drønies par leur implant. Elle pimente l'émission avec des épreuves absurdes. Les perdants subissent des douleurs et des handicaps nerveux. Les gagnants décrochent des immunités psychiques. Ainsi, la prød télécommande les autres drønies pour qu'ils ne puissent pas les agresser. Les champions obtiennent du matériel parachuté depuis un satellite. Ce cadeau pourrait même être... Orlando Nixon en chair et en os ! +++

+++ Deuxième visite de Maskonymous. Il a capturé les belles et les bêtes dans ses instances virtuelles fantasmagoriques et leur fait subir des tortures byzantines. Il invite les drønies à se soumettre à son grand projet secret. +++

+++ L'émission connaît un succès monstre, malgré ou à cause des nombreux morts par feedback. Le gouvernement met la tête des producteurs à prix et tente de hacker l'émission. +++





+++ Adaptation pour des jeux de rôle cyberpunk

+ C.O.P.S.

Détroit devient la Californie, Millevaux une jungle d'Amérique du Sud truffée de guérilleros, de cartels et de légendes mayas. Videodrone est une télé réalité survivaliste juste plus trash que les précédentes. Les COPS l'ont infiltrée pour arrêter un membre de la præd, Orlando Nixon ou un salaud de narco qui intoxique la jeunesse californienne depuis la jungle. Pas de connexion emœcore : Orlando Nixon et son équipe de tournage sont sur place avec des tonnes d'équipement. Ils n'en font bien sûr pas profiter les dronies. Tensions en perspective ! Maskonymous est un cyber terroriste, le Roi en Jaune une légende maya, les dronies carburent au peyotl.

+ Cyberpunk 203X

L'émission Videodrone est légale. Les dronies grugent la præd en emportant des implants en douce. Sous l'effet de la corruption, ces implants vont s'infecter, s'hybrider avec leur chair ou acquérir des fonctions déviantes. Maskonymous est un netrunner de génie impliqué dans le Datakrash. Avec le Roi en Jaune, son outil virtuel, il veut prouver par une démonstration mondiale que la raison humaine est une donnée informatique modifiable comme une autre.

+ Eclipse Phase

Millevaux est un astéroïde artificiel. Pour que l'émission ne soit pas une promenade de santé, la præd va brider les Morphs des dronies. Elle les empêchera aussi de sauvegarder leur Ego. Aucun fun survivaliste si les dronies peuvent ressusciter ! Les dronies lutteront pour récupérer leurs capacités transhumaines. Le Pourpre a une longueur d'avance puisque son Ego est resté à l'abri. Maskonymous est une entité sans Morph. Son Ego parasite tour à tour chaque protagoniste, les dronies, la præd, le Roi en Jaune.

+++ Sans explication, la præd exige que les dronies explorent Métro, la cité souterraine sise sous un Paris radioactif, pour se rendre au Festival, un rituel organisé dans les hypogées, les strates les plus basses de la ville. +++

+++ En progressant dans Métro, découverte d'un tableau représentant Gustav Yelking, l'énigmatique président crypto-terroriste de l'Europe avant Millevaux. +++

+++ Maskonymous inflige aux dronies des hallucinations en réalité augmentée, toujours plus cruelles et douloureuses, impliquant leurs belles et leurs bêtes.

+++ L'un des dronies s'avère être un puppet, sosie d'une personne observant depuis les USA, en connexion emœcore filtrée. +++

+++ Final au Festival. Toute l'aristocratie de Métro s'y rend costumée pour l'occasion. Apparition du Roi en Jaune, homme géant couvert d'une burqa jaune... qu'il soulève pour révéler sa vraie nature. Les dronies sombrent dans une folie extatique, autodestructrice. Maskonymous amplifie le signal emœcore, la folie contamine les millions de dronaddicts. Il a rempli son délirant office. A son tour de contempler le monde sombrer dans le chaos.

+++ La præd. Orlando Nixon. Georges W. Maskonymous. Gustav Yelking. Le Roi en Jaune. Autant de masques. Combien d'entités ? +++

+ **Lacuna**

Millevaux est un rêve, Orlando Nixon le supérieur des Agents, le Roi en Jaune une personnalité à traquer. Les Agents se savent observés par les drønaddicts, en réalité des scientifiques de l'Agence, étudiant leur comportement dans les zones les plus hostiles du monde onirique. Maskonymous est une personne extérieure qui hacke les rêves. Dans quel but ?

+ **Kuro**

Millevaux est un Japon parallèle post-apocalyptique accessible depuis l'Incident Kuro par quelques toriis dont seule la prød connaît l'emplacement. Les Hortas sont des Onis, le Festival une cérémonie sur le Mont Fuji, Maskonymous un démon du Monde Inférieur, Le Pourpre un hikokomori connecté à un androïde. Videodrøne est une version trash des jeux télé humiliants tels que Takeshi's Castle. La prød est-elle folle ou inconsciente ? Lorsque le premier drønie trouve la mort, la prød envisage de cesser l'émission. Mais elle se ravise car les otaku font monter l'audimat en flèche.

+ **Polaris**

Dans cette dystopie sous-marine, Videodrøne est un des rares divertissements qui ramène la paix dans les stations. Les drønies sont envoyés à la Surface avec des armes et des combinaisons. Y a-t-il une chance de retour pour eux ? Le Roi en Jaune est un avatar de l'environnement délirant de la Surface. Il souhaite attirer les humains dans un suicide collectif de masse sur les continents.

+ **Shadowrun**

Les runners n'auraient jamais dû accepter ce run trop bien payé pour être honnête ! Millevaux peut être la SOX, zone irradiée en Europe, ou tout autre endroit... Ce territoire goblinisé prend des atours dark fantasy. Les runners seront-ils de taille face à la puissante magie de l'égrégore ? Millevaux est-il concret ou est-ce une réalité virtuelle ? Et si la prød et Maskonymous étaient un seul et même commanditaire ?

+ **SLA Industries**

Détroit devient Mort City, Millevaux une planète sauvage en marge du World of Progress, refuge des dissidents. Les drønies sont des Operatives chargés de les traquer. Ils sont leur propre prød. Ils ont conçu Videodrøne comme une émission financée par les sponsors. Les choses se gâtent quand Orlando Nixon, l'agent des sponsors, leur rachète les droits sur l'émission, avant d'en modifier les règles de façon drastique. Maskonymous est un cyber terroriste dissident dont la tête est mise à prix par SLA Industries. Il sait que les drønies le traquent. Il va jouer avec eux et se servir de Videodrøne pour faire éclater au grand jour sa haine du World of Progress. L'émission devait être l'instrument de sa mort, elle sera celle de sa révolution. Quel parti vont prendre les drønies ? Tout choix sera mortel !



"I'd ask my friends to come and see
An octopus' garden with me
I'd like to be under the sea
In an octopus' garden in the shade"



ATLANTIS

La Ville Sous Les Flots

Un scénario pour l'Appel de Cthulhu, inspiré de l'univers des jeux vidéo Bioshock 1 et 2

❧ Thème et ambiance ❧

Ce scénario à la trame ouverte va emmener les joueurs à la découverte et même à participer à une utopie, de sa fondation à sa chute. L'ambiance va varier entre une lutte pour des idéaux socio-économiques et la sauvegarde (ou la chute) d'une société soi-disant idéale, dans un environnement très particulier : une cité *steampunk* sous-marine !

L'homme au centre de cette aventure :
Alexander Morgan

Alexander Morgan, un businessman new yorkais, une des plus grandes fortunes des États-Unis, construit une cité secrète au fond de l'océan Atlantique, pour accomplir son rêve : créer une société idéale, libérée des gouvernements, à l'abri d'une possible guerre atomique, où chacun pourra réussir et exercer son talent une ode au capitalisme et à l'individualisme. Il va donc bâtir Atlantis, une sorte de Manhattan croisée avec Chicago, au fond de la mer.

❧ La structure du scénario ❧

Dans un premier temps le scénario sera assez dirigiste et prendra la forme d'une enquête dans le milieu des grands patrons mais également dans celui de la mafia de New York. Dans un second temps, le scénario se fera bien plus ouvert, et proposera de multiples pistes et factions à faire évoluer en fonction des projets des joueurs : en effet, le scénario attendra implicitement du groupe qu'il prenne des initiatives. Une méthode est proposée afin d'aider les joueurs à imaginer et développer leur propre projet révolutionnaire ! Le meneur de jeu introduira des intrigues supplémentaires pour corser le tout. La conclusion n'en est donc pas une : en fonction de leurs actes, ils fuiront une Atlantis en ruine ou, au contraire, deviendront ses nouveaux maîtres...

Jouer à *Bioshock* du studio **2K Games** est bien sûr conseillé, mais pas indispensable. Chacun peut se faire sa vision d'Atlantis car cette ville est assez différente de Rapture (absence de Petites Sœurs et de pouvoirs extrêmes de l'ADAM, ajout d'éléments cthulhiens, etc.). Avoir expérimenté les jeux vidéos n'est pas très grave car ils se déroulent à des périodes très différentes de ce scénario. La lecture de «*20 000 Lieues sous les mers*» de Jules Verne est un moyen très utile pour faire le portrait d'Alexander Morgan en Capitaine Nemo des grands industriels mais aussi pour ses décors sous-marins.

Côté cinéma, *Titanic* de James Cameron reste un excellent exemple pour ce scénario : une micro société, divisée entre riches et pauvres, qui fonce tout droit vers la catastrophe car tout le monde est trop aveugle pour réaliser qu'une utopie ne peut mener qu'en Enfer. De plus, les décors, l'ambiance et les costumes correspondent bien à Atlantis.

La musique est importante pour les parties de jeux de rôle, particulièrement pour ce genre de scénario pseudo-historique. Les bandes sonores des deux premiers *Bioshock* sont évidemment incontournables, mais des pièces de musique classique, au piano de préférence, vous mettront aussi dans l'ambiance. Préférez toutefois les morceaux instrumentaux.



ACTE 1

le grand Départ

NEW YORK CITY Hiver 1945

Note au meneur de jeu : ce premier acte peut être sauté. Si vous souhaitez une entrée en matière plus dynamique, vous pouvez opter pour une présentation de cette première partie en flash backs, et lancer le jeu directement à l'Acte 2, à Atlantis.

SCÈNE 1

Le rendez-vous avec Sullivan

Présupposés

Chaque personnage a déjà accompli un petit boulot pour le compte d'une des entreprises de Morgan (Morgan Oil, Morgan Trails, etc.). Vu leurs excellents résultats, le patron a décidé de leur proposer une offre étrange : les inviter à quitter leur vie de bons citoyens américains pour s'installer à Atlantis.

Entretien d'embauche

Un homme d'une cinquantaine d'années, Sullivan (le chef de la sécurité d'Alexander Morgan), donne rendez-vous aux personnages dans un café près du port industriel. Ils peuvent apprendre à se connaître, c'est probablement la première fois qu'ils se croisent, à moins qu'ils n'aient déjà travaillé ensemble pour Morgan Industries.

Sullivan se présente et leur explique que Morgan est très content de leur travail, et qu'il souhaite continuer cette collaboration, cette fois ci pour un projet très ambitieux mais secret. Il n'en dira pas plus, si ce n'est que leur vie changera complètement. Il leur pose des questions sur leur passé, leurs attaches sociales et professionnelles. Il explique que ce sera très bien payé, mais surtout qu'ils auront enfin l'occasion de s'accomplir dans un nouveau cadre et une nouvelle vie. Il leur pose également une série de questions concernant leurs appartenances politiques et religieuses. Tout personnage croyant ou appartenant à un courant politique autre que capitaliste ne sera pas recruté.

Par ce rendez-vous, Sullivan cherche à savoir s'ils poseront problème par la suite et surtout s'ils sont aptes à laisser totalement de côté leur ancienne vie. Il ne donnera aucun détail sur Atlantis et restera à la surface des choses en ce qui concerne Morgan. Il leur remet avant de partir une invitation à un rendez-vous collectif au siège de Morgan Industries à Manhattan trois jours après. Il les invite même à se renseigner sur Morgan Industries pour préparer "l'entretien le plus important de leur vie"...



Les personnages sont tous des figures indépendantes, voire à la marge de la société d'après-guerre, qui ont tous trois particularités :

- Un talent particulier
- Une entreprise, ou un projet original
- Un problème idéologique avec un gouvernement (impôts, lois, etc.)

Ces particularités ajoutées à leur historique feront d'eux des candidats idéaux pour peupler Atlantis. Les joueurs peuvent choisir entre : artistes, architectes/ingénieurs, biologistes de la vie marine, publicitaires, designers, experts en sécurité, économistes, businessmen, anciens sous-mariniens ou officiers de navires, militaires ou civils. Aucun personnage ne peut être croyant, pratiquant ou non, et ne peut être d'obédience pro communiste ou anti capitaliste, en tout cas d'une manière affichée. On peut tout à fait imaginer la présence de personnages secrètement partisans de ces idéologies, et voulant infiltrer ce projet pour mieux le faire changer...

Lors de la création de personnage, chaque joueur devrait réfléchir en profondeur à ses relations religieuses et politiques au sortir de la Seconde Guerre Mondiale, qui a bouleversé le monde entier.

Conclusions possibles

Le groupe va enquêter sur Morgan Industries (voir scène suivante) ou va directement au rendez-vous au siège du groupe.

SCÈNE 2

Enquête sur Morgan Industries

En menant des recherches de diverses manières (archives de journaux, contacts avec des journalistes, embauche d'un détective privé, etc.) voici quelques informations que les personnages-joueurs pourront recueillir :

Morgan est un immigrant russe qui a quitté son pays lors de la Révolution Bolchévique en 1918. Son vrai nom est Andrei Rianofski, et il est né près de Minsk. Son père est décédé en l'aidant à quitter le pays, assassiné par les Bolchéviques, car c'était un opposant au nouveau régime communiste. Il est connu pour avoir publiquement critiqué le communisme lors de soirées mondaines et parlé avec rage de cet épisode de son passé.

Arrivé en Amérique, il a ensuite petit à petit construit un empire industriel à la sueur du front de tout un tas de gens qu'il a exploité sans

vergogne, dans le plus pur style capitaliste, accomplissant ainsi l'utopie individualiste qu'il est convenu d'appeler le « rêve américain ». Il dispose à présent de plusieurs filiales : pétrole (Morgan Oil), chemins de fer (Morgan Trails), etc.

Il a refusé plusieurs demandes des Républicains et des Démocrates pour entrer en politique, à la surprise de tous, étant donné ses fréquentes interventions publiques sur des thèmes de société.

Lors de la guerre, il n'a aidé financièrement et matériellement les Alliés qu'à reculons, et a refusé toute collaboration avec l'Axe.

Le FBI et l'IRS enquêtent sur des exportations massives de matériaux de construction de Morgan Industries vers le Vieux Continent ou toute autre destination. Les agents sont également sur la trace de disparitions inquiétantes d'ingénieurs et de scientifiques qui auraient travaillé pour Morgan. Pour le moment, les enquêtes et perquisitions n'ont rien donné. Cependant, les services qui s'en occupent sont à ce jour davantage préoccupés par une autre affaire très médiatique (inventez ce qui vous arrange, comme un scandale mafieux dans le milieu politique), et Morgan ayant beaucoup de contacts dans les milieux politiques (prenez qu'il a graissé quelques pattes), les enquêtes ne sont pas allées très loin pour le moment.

Avec un peu de jugeote, les personnages peuvent remonter la piste maritime, ou celle des disparitions. Cela les mènera inévitablement vers le port de New York, plus précisément auprès de l'entreprise maritime de fret SEAWORTHY CONSTRUCTION (appartenant à Morgan Industries via une filiale écran), qui a un bureau discret en préfabriqué sur le quai. Bien entendu, on ne leur dira pas grand-chose, même sous la menace. Ou alors on les dirigera vers le patron d'une autre entreprise, Fisher FISHERIES. Cette petite entreprise de poissonnerie, dirigée par le charismatique Frank Fisher, s'occupe de pêcher et d'acheminer de grandes quantités de poisson auprès des travailleurs d'Atlantis.

Très peu de personnes sont au courant de l'ensemble du projet. Au mieux, les matelots qui partent pour deux mois sur les bateaux de Morgan ou de Fisher savent qu'on transporte de grandes quantités de matériel de construction, et qu'on les plonge ensuite au fond de l'océan. Certains auront peut-être vu des bathyscaphes et autres équipements sous-marins, d'autres bateaux venant d'autres pays, d'une énorme plate forme sous-marine en construction, et entendu parler du creusement de tunnels et de la pose de fondations sous la surface, mais c'est tout. Ils sont tenus au secret, souvent par la menace (plusieurs matelots ont déjà disparus corps et bien suite à des indiscretions - disent-ils), et beaucoup veulent simplement se faire un peu d'argent en ne posant aucune question. Morgan a pris beaucoup de précautions pour dissimuler un projet aussi titanesque aux différentes nations du monde, États-Unis et Russie en tête. A la manière du Capitaine Nemo dans le roman «20000 Lieues sous les mers» de Jules Verne, le grand patron a fait en sorte d'utiliser des usines et des matériaux venants des quatre coins du monde, au lieu de concentrer en un seul lieu la production. Grâce au puzzle ainsi créé et l'aide de son réseau de partenaires et de sous-traitants obscurs, il a rendu extrêmement difficile la découverte de ce projet inhabituel. Et effectivement, bien que ses activités dans le port de New York aient mis la puce à l'oreille aux autorités américaines, celles-ci sont bien loin de soupçonner la réelle finalité du projet ! La création d'une véritable cité-État

au milieu de l'océan Atlantique par un magnat de l'industrie aurait fait bondir de frayeur le Président lui-même...

Le plan de Morgan est de venir s'installer définitivement à Atlantis dans un an ou deux, et de vendre pièce par pièce son immense empire financier. Il croit fermement à son utopie, et il compte bien y finir ses jours après avoir dépensé une grande partie de sa fortune.

SCÈNE 3

La piste de Frank Fisher

S'ils remontent la piste de Fisher Fisheries, ils pourront obtenir un entretien avec le patron pêcheur mais attention, il est cependant très méfiant et fera le maximum pour ne rien dévoiler du projet de Morgan. Tout ce qu'il dira c'est qu'il a obtenu un énorme contrat de pêche et de transport de poissons auprès de Morgan Industries, et que sa compagnie grossit de plus en plus. Plus incongru, il vient d'acquérir une entreprise fabricant du béton, ARG Incorporated. En effet la demande d'Atlantis en béton devient très forte et Fisher voit là un moyen de diversifier ses activités, pour peut-être devenir un grand patron à l'image de Morgan... Si les personnages sont trop curieux, il informera Morgan directement mais aussi Irvine, un ami personnel, qui n'est autre que le parrain de la mafia du port, pour les menacer et les inciter à être moins entreprenants...

SCÈNE 4

Rendez-vous avec le Grand Homme

Alexander Morgan les reçoit au siège de son entreprise. Il dispose d'un immense bureau art déco en plein Manhattan, au sommet d'une gratte-ciel qui semble percer les nuages (mettez l'accent sur la démesure de l'endroit et sur le luxe ostentatoire qui entoure ce personnage). Il vient accueillir lui-même le PJ au rez-de-chaussée en leur serrant fermement la main, voire en l'écrasant avec la poigne de



homard qui le caractérise. Vous pouvez jouer réellement cette scène. Mettez l'accent sur le fait que ce ne soit pas un employé de bas étage qui vient les chercher, mais le capitaine en personne : en effet, Morgan, grand démagogue, n'hésite pas à créer la surprise et en se faisant passer pour quelqu'un de «proche du peuple». Il les conduit dans le luxueux bureau de son penthouse au sommet du gratte-ciel. Derrière son fauteuil, on peut voir le magnifique panorama de Manhattan sur fond de Hudson River.

Décrivez ainsi le Grand Homme (comme le surnomme beaucoup de ses proches admirateurs) : un homme de haute taille, vêtu comme l'homme d'influence qu'il est ; costume cravate impeccable, regard perçant et intelligent. Montre luxueuse, très visible. Un anneau à l'oreille gauche.

Son discours est ferme, passionné, il fait de grands gestes lorsqu'il explique ses grandes visions. Son objectif principal : faire des bénéfices et être libéré du «joug de l'État».

Avec cet entretien, Morgan veut vérifier plusieurs choses :

- Leur loyauté s'il leur révèle son projet fou.
- Leur utilité dans le cadre de son projet, et surtout la rentabilité ou le symbole idéologique que pourrait procurer leur projet une fois à Atlantis. Il va notamment leur demander de monter ensemble une entreprise qui pourrait faire avancer la Science et surtout, surtout, être très rentable à la sortie (il mentionne que pour ce faire il dispose de beaucoup d'argent, mais aussi de technologies inédites qui pourront les aider à réussir).
- Leur capacité à changer totalement de vie, et à entrer dans le secret (c'est-à-dire en se faisant passer pour mort ou exilé auprès de ses proches) au service d'une grande cause.

Il va leur faire un petit discours sur son passé tragique, sur sa haine des Bolchéviques mais aussi des gouvernements actuels, en arguant

Refuser le contrat revient à refuser le scénario. C'est pourquoi il est important que chaque personne aie une bonne raison pour vouloir s'exiler. Avant la partie, réfléchissez avec chaque joueur, en aparté, à un honteux secret pour son personnage, secret qui sera une excellente motivation pour vouloir démarrer une nouvelle vie.

L'autre option est tout simplement de commencer l'aventure juste après qu'ils aient accepté ce terrible contrat. Ne leur donnez pas le choix, puisque l'intérêt principal du scénario réside dans leur nouvelle vie à Atlantis. Jouez ce prologue en flashback, comme indiqué dans les conseils de mise en scène un peu plus loin.



que personne ne laisse tranquille les grands entrepreneurs, les grands visionnaires, et qu'il souhaite changer cela. Il annonce aussi clairement sa philosophie : l'individualisme au service de la libération de la société, et la poursuite du profit pour le bien de tous.

Si l'un des personnages lance un débat idéologique et pointe des incohérences dans son discours, il feint de ne pas entendre les critiques, de changer de sujet, et note dans un coin de son cerveau malade que le personnage ne doit pas entrer dans son projet, ou qu'il doit être surveillé, et le prendra en entretien de motivation individuel par la suite.

Il mentionne également une confortable somme pour chacun comme compensation pour les contraintes du contrat et pour les aider à fonder leur entreprise (une avance de 10000 dollars).

Une fois que Morgan a confiance en les personnages, il leur fait signer un contrat de confidentialité, et un deuxième contrat, un contrat de travail à vie ils deviendront ainsi des employés de Morgan Industries, avec une vague mission "Recherche & Développement". Une fois cette petite formalité accomplie, il les invite dans une limousine où les attend du champagne et il leur explique clairement son projet : il termine actuellement la construction d'une ville sous-marine, Atlantis. C'est là qu'ils iront vivre et travailler à sa grande ambition ! Ils finiront la soirée auprès de Morgan, très aimable et prévenant envers eux, dans un luxueux restaurant art déco de Manhattan. Il leur expliquera pour terminer tous les détails techniques de leur départ pour Atlantis (dans 1 à 3 ans). Vous pouvez conclure cet Acte en demandant aux PJ comment ils vont se préparer pour cet exil volontaire familles, amis... mais aussi ce qu'ils emmènent avec eux et les projets qu'ils souhaitent réaliser.

Dites clairement aux joueurs qu'il faut qu'ils réfléchissent à une entreprise commune, ou en tout cas à plusieurs projets qui puissent se rejoindre, et qu'ils développeront une fois à Atlantis, pour la cohérence du jeu et de leur groupe. Puis, après un temps de réflexion, faites les brusquement kidnapper par une bande de gangsters !

SCÈNE 5

L'irruption de la Mafia

La Mafia a des intérêts dans le port, et Morgan a dû concéder certaines choses pour que ses fréquents allers et retours de marchandises ne soient pas repérés. Il verse donc une belle somme tous les mois à un petit chef (Johan Irvine) qui contrôle les affaires maritimes pour le compte de la mafia locale. Cependant, Morgan voyant les sommes demandées augmenter (proportionnellement aux quantités de marchandises expédiées dans l'océan) a décidé de ne pas payer ce mois-ci, et de s'arranger pour que le FBI qui enquête sur lui tombe plutôt sur Irvine. Malheureusement, dans l'intervalle, Irvine qui ne voit pas l'argent arriver, décide de menacer Morgan en kidnappant certains de ses employés. Bien sûr, leur cible sera nos héros préférés... Les héros vont se réveiller enchaînés dans un sous-sol glauque, quelque part près du port. Ils ne se souviennent plus des dernières heures. Un gangster les surveille. Près d'eux, un autre prisonnier : Norman Zarowski, immigré russe, un des anciens parrains de la mafia, aujourd'hui repent, qui a participé à la construction d'Atlantis, puis qui s'est évadé, voyant que Morgan devenait un dictateur rendu fou par l'ambition. Il peut les avertir de ne pas continuer, et leur expliquer ce qu'il sait du projet. Faites-le torturer, puis assassiner par les gangsters devant eux. Décrivez la scène méticuleusement, leur impuissance, leur choc devant cet acte gratuit. Leur Santé Mentale est mise à rude épreuve.

Puis écoutez les stratégies de vos joueurs et incitez-les à trouver des solutions originales pour s'échapper. Il y a une issue de secours mais aussi une salle où jouent quatre autres gangsters qui attendent le retour de leur boss. Le but de cette sous intrigue est d'introduire un peu d'action dans cette première partie : poursuites en voiture, fusillade, intervention d'agents corrompus du FBI sous la coupe de Morgan, le tout dans un décor industriel et humide : donnez-vous en à cœur joie !





Notes de mise en scène



Cette scène est là pour introduire un peu d'action et un point de vue différent sur Atlantis : combien de sang a-t-il fallu verser pour qu'un rêve comme celui-ci voie le jour ? Les joueurs vont incarner momentanément, pour cette scène seulement (à moins que vous en décidiez autrement), un groupe de scaphandriers secouristes sous les ordres d'Alexander Morgan lui-même. Comment faire la transition ? Les personnages-joueurs peuvent assister à l'accident ou être à l'origine de l'erreur de calcul. Puis, expliquez aux joueurs qu'ils vont momentanément incarner les secouristes, fournissez-leur des mini-fiches de sauveteurs (70% en premiers soins, 1% en Mythe, 80% en Santé Mentale, 55% en tout le reste, 10 points de vie, 3 points d'Aplomb), et lancez l'action !

ACTE 2

Bienvenue à Atlantis !

ATLANTIS Printemps 1949

Ce deuxième Acte se déroule une fois que le groupe vient de s'installer à Atlantis. Mis à part la scène d'introduction optionnelle, cette partie est ouverte : le meneur peut créer l'intrigue à partir des décisions et surtout du projet des personnages. Vont-ils trouver des soutiens, avec qui vont-ils devenir alliés, vont-ils se créer des ennemis ? Leur entreprise va-t-elle réussir, et quelles épreuves devront-ils franchir pour avoir du succès ?

Partez des relations des personnages, de leurs envies, de leurs problèmes pour construire le scénario. Bien sûr, nous vous proposons des ingrédients pour épicer le plat principal : lieux, idées, factions, et surtout événements qui rythmeront l'évolution du groupe. Vous trouverez davantage d'accroches pour développer le projet des personnages dans la Scène 2.

Enfin, avant de continuer, lisez attentivement l'Appendice en fin de scénario, qui décrit la ville et ses secrets.

SCÈNE 1

Le sauvetage

Une équipe de trois ouvriers et un ingénieur, lors d'une délicate opération de soudure au pied d'une installation, a été victime de la chute d'un élément mal vissé. Les ouvriers ont eu les jambes écrasées mais l'ingénieur, Clark Goo-dyear, est seulement évanoui - son oxygène arrive au bout.

La mission des PJ est de sauver avant tout Clark, qui est un ami de Morgan. Le patron leur fait comprendre que si les ouvriers doivent y rester, tant pis pour eux. Mettez-les donc dans une situation de dilemme : s'ils prennent du temps pour sauver les ouvriers, Clark mourra. S'ils sauvent Clark, Morgan, par radio depuis son bathysphère privé, leur ordonnera de laisser sur place ou d'achever les ouvriers, malgré leurs suppliques. Montrez que Morgan est un entrepreneur à sang froid, calculateur et qui ne veut pas prendre de risques ni perdre du temps pour sauver de simples ouvriers. Ce genre de calculs à court terme risque cependant de le rendre vite impopulaire auprès d'une partie de la population, à moins qu'il crée autour de lui un véritable culte de la personnalité... S'il s'explique sur cette décision,

il fera le parallèle avec la construction du Canal de Panama, qui avait coûté la vie à des milliers d'ouvriers : «On ne fait pas d'omelettes sans casser des œufs».

La scène se déroule en périphérie de la ville, près des plus petits gratte-ciel. Le fond sous-marin est verdâtre, boueux, et très sombre, malgré les lumières de la cité proche. De gros rochers sont éparpillés au fond, ce qui rend la progression délicate.

Clou du spectacle, un monstre marin va faire son apparition, réveillé par les échos et les vibrations du sauvetage une pieuvre géante que les PJ vont devoir repousser ou vaincre s'ils ne veulent pas tous y rester... Certains éléments du matériel de sauvetage, comme les torches sous-marines peuvent servir à tenir le monstre à distance.

SCÈNE 2

Le développement du projet des personnages

Le groupe de PJ a donc été invité dans Atlantis pour un but bien précis : Morgan souhaite qu'ils développent leurs projets, montrent leurs talents et contribuent à la richesse de la ville. Pour ce faire, voici quelques conseils méthodologiques.

Le développement d'un projet suit une méthodologie ; il se déroule en plusieurs phases, que le meneur pourra faire jouer selon ses envies et le timing envisagé pour la partie.

L'idée de départ

Elle part d'un questionnement par rapport à un problème ou un manque dans la ville. Par exemple, un personnage peut se demander pourquoi les scaphandres des ouvriers sont si peu fonctionnels, et pourquoi il y a autant d'accidents lors des sorties d'entretien. L'idée va être de concevoir un nouveau modèle révolutionnaire de scaphandre.

Les recherches

Une fois l'idée définie, le personnage doit effectuer des recherches théoriques (comment ça marche par rapport aux lois de la Science ?), techniques (quelle technologie doit être utilisée ?) et matérielles (quels matériaux spéciaux dois-je trouver ?). Le meneur pourra bien entendu mettre des bâtons dans les roues du personnage en décidant que tel ou tel matériau n'est trouvable que dans une fosse aux requins, ou dans une autre dimension... Ou bien encore qu'il faut d'abord trouver le moyen de contourner une loi physique, etc. Bref, la routine de tout bon ingénieur.

Le financement prévisionnel

Les recherches permettent d'évaluer le financement prévisionnel du projet. Nous vous conseillons de dire aux joueurs que leurs personnages disposent du financement entre 50% et 90% environ (via leurs fonds propres),

Inventer l'eau tiède

Suggestions de projets : nouveau modèle de scaphandre, nouveau système de retraitement de l'eau de mer en eau potable, nouveau modèle de sous-marin, création d'une race d'hommes amphibiens, création d'une entreprise de poissonnerie, création d'une entreprise d'énergie hydroélectrique, création de la Bourse, création d'une entreprise d'armement sous-marin, création d'une entreprise de loisirs anti claustrophobie, création d'une entreprise de médicaments créés à partir des produits de la mer, création d'une nouvelle mafia, création d'un gouvernement alternatif, création d'une plate forme pour canaliser la colère du volcan sous-marin, conception d'une seconde cité sœur aux fonctions différentes, création d'une attraction touristique sous-marine via un tunnel transparent, conception d'une ligne de robots domestiques, création d'une ligne de maillots de bain, ouverture d'un restaurant spécialisé dans les produits de la mer, ouverture d'un fish and chips, etc.

et que le budget restant doit être trouvé dans la ville. Ils vont agiter leurs neurones pour trouver l'argent nécessaire, et c'est une piste de scénario de plus !

Les objectifs

Une fois le financement trouvé, il faut définir les objectifs généraux (le but affiché du projet) et les objectifs opérationnels (les éléments concrets à améliorer). Si nous reprenons notre exemple du scaphandre, l'objectif général va être "Améliorer les conditions du travail des ouvriers sous-marins". Les objectifs opérationnels vont être "Créer un nouveau modèle de scaphandrier" et "Réduction des avaries de l'arrivée d'oxygène" et "Solidifier le casque pour qu'il puisse résister à la chaleur du volcan sous-marin". Demandez aux joueurs de faire une pause pour cette phase et de rédiger sur leur fiche de personnage ces directives. Ainsi, pour définir les objectifs, il faut savoir précisément ce qu'il faut changer ou créer, et la phase de recherches permet justement cela. La division des objectifs en deux catégories permet aux PJ de savoir dans quelle direction ils vont tout au long du développement du projet, ils doivent rester cohérents avec leurs objectifs, particulièrement s'ils ont fait appel à des investisseurs, qui ne manqueront pas de venir vérifier si leur argent est correctement valorisé...

La mise en œuvre

Le développement proprement dit sera probablement narré et non joué. Le meneur et le joueur devront raconter petit à petit comment le projet se met en place. Le meneur, quant à lui, proposera aux PJs des épreuves : espionnage industriel d'un concurrent, sabotage criminel, accident de travail aux conséquences sociales et humaines (que faire lorsque la famille d'un ouvrier décédé à son poste vient faire de la mauvaise publicité ou fait pression sur Morgan pour faire fermer l'entreprise?), retrait imprévu d'un investisseur du projet (Morgan ayant créé une nouvelle monnaie, l'Atlantis Dollar, cela peut en inquiéter certains investisseurs ayant décidé de venir s'installer dans la ville), augmentation importante des coûts de production, problèmes éthiques, etc.

Les conséquences de l'addiction à long terme

Ce que personne ne sait encore, c'est qu'au bout d'un à trois ans d'injections selon les sujets, l'individu drogué devient très agressif, perd une grande partie de sa personnalité, et des tentacules remplacent ses bras, ses jambes, son sexe ou sa langue. Une fois en meute, ces zombies érigent un culte ignoble à Cthulhu et appellent des Profonds qui ne peuvent jamais être bien loin dans ces profondeurs indicibles.

L'évaluation

Une fois le projet terminé, il faut l'évaluer en fonction des objectifs généraux et opérationnels. Au bout d'un certain temps, le personnage et le meneur pourront évaluer si tel ou tel objectif a été rempli, et pourquoi. On peut ainsi envisager qu'un nouveau projet prenne forme si le projet originel n'a pas atteint ses objectifs, ou est parti dans une direction imprévue mais tout aussi intéressante... Plusieurs jets de compétence doivent être utilisés pour valider la réussite ou non : un jet pour chaque domaine technique ou humain concerné, avec des malus pour chaque épreuve ou problème survenu. Consultez le livre des règles de la sixième édition p.80-81 sur les jets étendus pour plus de conseils. Ponctuez chaque lancé de dés des joueurs par des explications d'ambiance afin que cela ne se résume pas à l'énonciation de chiffres.

Tout au long du développement du projet, le meneur pourra également glisser des accroches de scénarios, pour corser le tout (cf. encart «mordre à l'hameçon», page suivante.)

La rivalité Frank Fisher / Alexander Morgan :

Fisher est devenu l'un des plus puissants entrepreneurs de la ville grâce à son quasi-monopole sur l'approvisionnement de la population en produits de la mer. Morgan, même s'il reconnaît publiquement qu'il est un exemple de réussite, ne peut pas le supporter. Il le jalouse et soupçonne (avec raison) que Fisher profite de ses allées et retours de marchandises et de sa flotte de sous-marins de pêche pour importer des produits de la surface... Morgan n'a pas pu enquêter discrètement sur lui. Fisher, de son côté, ne supporte pas l'attitude de plus en plus totalitaire du Grand Homme et la voie que prend la cité, vers plus de surveillance et de sécurité. Il souhaite sincèrement l'apparition d'une démocratie à Atlantis. Ses activités de contrebande, cependant, lui apportent énormément d'argent et d'influence et il préfère se concentrer sur ça plutôt que sur un affrontement politique long, coûteux et dangereux.

Les expérimentations solitaires du Docteur

Ana Freidrich : Madame Freidrich a été recrutée par Morgan pour ses compétences de biologiste et de scientifique. Elle a dissimulé son passé d'assistante auprès de Mengele, l'un des plus terribles cerveaux du Troisième Reich. Elle a kidnappé plusieurs jeunes filles pour expérimenter sur elles de nouvelles manières d'augmenter ou de supprimer la fertilité.

La révolte sociale : des tracts anti Morgan circulent et un syndicat illégal s'est créé pour défendre les droits des plus pauvres et obtenir la création de services publics de soins et une justice plus équitable. Bien que ce mécontentement soit réel, il y a autre chose derrière cela : une psychiatre un peu folle, Manuella Dyers, a décidé, tout en soignant officiellement ses patients, d'amplifier le phénomène en "réveillant les consciences" lors de ses entretiens. Elle prend Atlantis comme un grand laboratoire psychosociologique et veut voir ce que peut produire une révolution dans une société autarcique.

Les cyber scaphandriers : Morgan expérimente avec un généticien un programme permettant la conception de scaphandriers mi humains, mi robots, pour augmenter les capacités des ouvriers qui entretiennent la ville de l'extérieur et fournir une garde rapprochée aux plus riches.

Ils sont à court de cobayes, et ils ne connaissent pas le terme "éthique". Ils vont donc proposer à des travailleurs pauvres des sommes rondellettes pour ce travail très spécial. Attention, donnez-leurs des aspects kitsch et des limitations façon «années 50», car la cybernétique est encore loin d'être à la mode !

Les conflits entre commerçants : un conflit larvé entre deux commerçants s'envenime. Ils sont installés l'un en face de l'autre et les poubelles du plus jeune s'amoncellent devant son magasin. En effet, son rival possède aussi la société de ramassage des ordures. Ce dernier fait donc exprès d'"oublier" de nettoyer devant chez son concurrent pour que les clients n'aillent pas le voir et qu'il ferme boutique. Le problème, c'est que la victime de ces pressions est tellement déçue de la vie à Atlantis et de cette injustice qu'elle est prête à tuer son rival et à se suicider ensuite... Et ce ne sera pas le seul événement du genre à avoir lieu.

La création de la Drogue Rouge : la Drogue Rouge est une drogue (d'apparence liquide et rouge que l'on injecte dans les veines) qui augmente les capacités physiques, soigne et augmente l'espérance de vie. C'est un chercheur qui a découvert par hasard les propriétés étonnantes d'une limace de mer que l'on trouve près des failles. Ces fameuses limaces sont en réalité des entités venues d'outre espace : ce sont des larves très particulières de Cthulhu, qui ont muté et dérivé dans les grands fonds depuis R'lyeh dans l'Océan Pacifique.

Le chercheur a distillé la molécule durant de longs mois pour parvenir à ce résultat. Cependant, la drogue induit une forte dépendance et, en état de manque, un patient devient paranoïaque, violent et a de fréquentes hallucinations liées à Cthulhu... Frank Fisher a flairé là un nouveau marché et propose une alliance secrète avec le chercheur, actuellement financé par Morgan. Si les personnages ne font rien, la Drogue va se répandre rapidement parmi la classe huppée d'abord, puis des dérivés moins chers vont atteindre la classe ouvrière. Dans quelques années, Atlantis sera devenue une cité post apocalyptique, pleine de sectateurs déments, dirigée par un grand prêtre Profond qui aura depuis longtemps sacrifié et dévoré Alexander Morgan et son utopie avec.





Accident industriel !

Alors que les personnages sont attablés à un restaurant, une explosion survient. Un mélange imprévu de produits chimiques a fait exploser un générateur géothermique. Le restaurant est envahi par les flots. Plusieurs cadavres flottent déjà. Le groupe va devoir trouver un moyen de se sauver. Rapidement, ils vont voir arriver trois super scaphandriers qui vont non pas les aider mais plutôt fermer tous les accès pour éviter que l'eau ne s'engouffre partout. Imaginez que cette explosion ne soit pas un simple accident : imaginez qu'elle cache l'infiltration de la ville par plusieurs Profonds, qui vont établir un quartier général dans les recoins humides du métro...

Option de campagne : La Cellule

La Cellule est une force spéciale composée de philosophes de combat et destinée à surveiller les citoyens "borderline", à assassiner les serveurs mafieux de Fisher et les cultistes de Cthulhu. Elle est au service direct d'Alexander Morgan. Le groupe fait secrètement partie de la Cellule et le scénario peut alors alterner entre le développement narratif de leur projet et leurs missions spéciales.

ÉPILOGUE Le Commencement de la Fin

L'Acte 2 a mis en branle de multiples intrigues en plus du développement du projet des personnages et une partie d'entre elles peut mener à la chute d'Atlantis : irruption de monstruosité cthulhiennes ou pis, révolution prolétaire, Intelligence Artificielle, tout est en place pour un grand feu d'artifice. Au Meneur de sélectionner certains de ces risques et de les mettre en scène tout en gardant le projet des joueurs au centre du spectacle. Ils ont la liberté de sauver la ville, soit en destituant Morgan en s'alliant avec Fisher, soit en tuant Fisher avec le soutien de Morgan, soit en réglant un à un les problèmes sociaux et économiques de cette utopie... mais ils peuvent également décider que cette soi-disant société idéale ne peut que mener à un désastre et vouloir accélérer la chute d'une manière ou d'une autre.

Quoi qu'il en soit ne les limitez pas, et allez dans leur sens. Si la ville chute, vous

pouvez mettre en scène une course à la survie : le groupe de personnages doit trouver un moyen de quitter la ville et de rejoindre la surface, poursuivi de toutes parts par des déments tentaculaires, Morgan désormais prêt à tout pour empêcher les citoyens de fuir, l'effondrement de gratte ciels, des bandes de casseurs et d'anarchistes désespérés... Et pourquoi ne pas leur faire découvrir quelques années plus tard avec de nouveaux personnages ce qu'est devenu la ville après la catastrophe et/ou les actes du premier groupe, avec pour mission de liquider Morgan ou Fisher, toujours vivants dans leur cité post apocalyptique...

Si le groupe sauve la ville, on peut imaginer qu'ils deviennent les ennemis mortels de Fisher ou de Morgan ou d'un généticien fou et qu'il faille alors mettre hors d'état de nuire l'un ou l'autre, et instaurer, avec l'aide d'une faction (la classe huppée, la classe moyenne des marchands naissante, la classe ouvrière pauvre, les mutants alliés aux Profonds, l'armée des super scaphandriers devenue libre, l'IA de Minerva, etc.) un nouveau gouvernement : démocratie, oligarchie, théocratie ou même dictature avec les héros à sa tête !

Temps X

Avec un minimum de préparation, vous pourriez déconstruire ce scénario en jouant sur la temporalité. Vous pourriez alterner les scènes à Atlantis, lors de sa construction comme ingénieurs et ouvriers, puis pendant son apogée, et après sa chute ou sa refondation, et les mélanger, avec trois groupes de personnages les bâtisseurs du projet fou, les nouveaux pionniers de l'utopie et les explorateurs de la cité perdue...

Ce scénario vous donne les outils et les idées d'intrigues pour chacune de ces trois périodes, avec un focus sur la plus importante : l'utopie mais en mode linéaire. Cependant, il pourrait être intéressant de croiser les points de vue de chaque époque, en faisant des renvois de l'un à l'autre. Par exemple, si vous décidez que la cité chutera, vous pourriez imaginer mettre en parallèle la découverte de la cité en ruines avec la découverte de la cité flambant neuve comme dans l'Acte I. Sautiez d'une époque à l'autre dès que le soufflé retombe, et ainsi vous maintiendrez le rythme tout au long de la séance grâce aux aller et retours entre les espace temps. Ensuite, vous pourriez mettre en parallèle la découverte, lieu après lieu, par les explorateurs de la cité en ruines avec différentes scènes se déroulant dans cet environnement, mais à l'époque de l'apogée. Pour terminer, vous pouvez lier la conclusion de cette exploration avec la mise en scène de la chute de la cité et la fuite des personnages vers la surface...

Remerciements à Tristan l'homme pour ses conseils et son œil aiguisé, à Guillaume Besançon de JdR Magazine et à Imrryran, Lepropre, Invalys, et Rui du forum Casus No pour leurs conseils et leurs idées !



APPENDICE

Guide de la ville sous les flots

1/Indications sociales et techniques

- **Les fondations** d'Atlantis sont à mille mètres de fond.
- La ville comporte **douze gratte-ciels** (assez serrés entre eux) sous les eaux et un **phare** à la surface.
- Ce **phare** (reproduction miniature du phare antique d'Alexandrie) a deux fonctions : apporter des quantités massives d'oxygène à la ville via un système complexe d'aération tout en fournissant une unique entrée et sortie de la ville à la surface.
- Le décor et le design, créés par des artistes en vogue de cette époque, imitent le style de **L'Exposition Universelle de 1937**. Art déco, cuivre et doré, grandes statues d'hommes idéalisés à la façon gréco-romaine, mêlée à un style industriel prononcé (tuyaux et roues ornementales, fresques gravées dans des plaques de métal...).
- Les parois et les équipements sont faits de **plastacier**, un alliage métallique mis au point spécialement pour Atlantis, à l'apparence de l'acier, qui résiste facilement à la pression des profondeurs.
- Les gratte-ciel sont assez serrés pour que des **tunnels** et des **bathysphères** puissent les relier
- En plus des bathysphères et des tunnels, les citoyens peuvent utiliser l'**Atlantic Express**, le métro automatique de la ville, qui relie la plupart des immeubles.
- Une **usine géothermique** puisant dans un petit volcan sous marin alimente la ville en électricité.
- Pour éviter la claustrophobie, les espaces de vie et même les couloirs sont larges et **en grande partie vitrés** (le verre est un alliage miraculeux tenu secret - peut être créé par l'un de nos héros ?), ce qui signifie que le citoyen a parfois l'impression de marcher au milieu des poissons. Des projecteurs éclairent les alentours.
- Il y a partout une odeur d'**humidité**, de **sel** et parfois de **soufre**. Au bout de quelques temps, tout le monde s'y habitue.
- Les habitants mangent, boivent et s'habillent avec des produits de la mer, car la ville est **en autarcie**.
- Pour marquer le jour et la nuit, la **luminosité** des néons est plus forte lorsqu'il fait jour à la surface et diminue lorsqu'il y fait nuit.
- L'entretien technique de la cité est ardu, complexe et fréquent. Il mobilise donc beaucoup de personnel. Fuites, accidents, court-circuit, les risques





sont élevés et la ville dispose par exemple d'un excellent **service de pompiers** : on a avant tout peur des incendies et des explosions dans un milieu confiné, entouré par des tonnes d'eau de mer...

- Les informations sont diffusées via des messages enregistrés sur des **radiocassettes** (une invention d'un de nos héros ?), par **lettre**, par le seul **journal** de la ville (Atlantis Tribune) ou par la **radio** municipale. La plupart du temps, ces informations sont **discrètement contrôlées** par le Conseil de la ville.
- A partir de 1950, Morgan installe un réseau de **caméras de surveillance**, des **banderoles** et autres **tracts de propagande**.
- Les **arts et la culture**, malgré la volonté de Morgan, sont peu développés. Les bars, les cinémas et les théâtres sont quand même bien remplis. Les artistes ont toute leur place, à condition qu'ils ne fassent pas la critique d'Alexander Morgan et de son idéologie.
- **Les lois de Atlantis sont** : *"le marché est libre, tout s'achète, tout se vend", "pas de religion", "nul ne peut quitter Atlantis une fois entré", "nul ne peut porter atteinte à l'intégrité de la ville"*. Les **crimes** sont également proscrits, dans l'ensemble jugés expéditivement par des tribunaux privés. Bien sûr, la justice étant un élément clé de la souveraineté, Morgan a demandé quelques contreparties secrètes et surveillance de près les décisions rendues. Plusieurs d'entre elles ont d'ailleurs été annulées sans explication...
- Il n'y a pas de **service public**. Il y a toutefois des exceptions. Certaines fonctions sont gérées par la municipalité, telles que le maintien de l'ordre, le service d'entretien et les secours. Il n'y a pas non plus de grande régulation du marché, tout est payant, ce qui provoque la **précarisation** rapide d'une partie de la population qui, par un accident ou un drame, se retrouve sans emploi et ne parviennent pas à en retrouver. Même si les petits emplois sont faciles à trouver, les riches deviennent plus riches et les pauvres deviennent plus pauvres encore, ce qui conduit à l'émergence d'une grogne sociale. On assiste à l'apparition de formes d'**esclavage** (prostitution forcée par exemple) et à une haine des travailleurs envers ceux «qui ne foutent rien», mentalité renforcée par l'idéologie dominante qui tourne autour de la valeur absolue du travail. Le marché noir et la criminalité augmentent par voie de conséquence. Des **syndicats illégaux** de travailleurs pauvres sont créés. En face, Morgan devient de plus en plus autoritaire... L'escalade de cette tension sociale mène lentement la cité vers une véritable révolution.
- Il y a deux classes sociales à Atlantis, très nettement marquées (lieux, habits, etc.) : la **haute société** et la **classe ouvrière**.

- Les affaires de la cité sont surveillées par le **Conseil d'Atlantis** qui réunit mensuellement les grands patrons de la ville autour de Morgan. Dans les faits, peu de décisions sont prises, en tout cas officiellement.

2/Lieux importants

- **Le phare** - Construit d'après le mythique Phare d'Alexandrie, sert d'entrée et de bouche d'aération pour la ville. Il est constamment gardé par une équipe surarmée d'une centaine de fanatiques dévoués au culte du Grand Homme. Deux frégates armées contrôlent également les environs. L'entrée de la ville ne se fait que sur invitation, et l'identité de chacun est étroitement contrôlée. Généralement, toute personne qui tente de sortir de la ville est faite prisonnière, puis noyée discrètement à côté du phare. Certains ont toutefois réussi à s'échapper mais aucun évadé n'a encore parlé, par peur de l'influence de Morgan, comme Norman Zarowski, vu dans l'Acte I. Une fois dans le phare, on se trouve face à une grande statue de bronze du dieu Atlas (mais à l'effigie de Morgan), indiquant "Liberté, Créativité, Industrie". Un bathysphère automatique, radio commandé, emmène ensuite les nouveaux arrivants sous les flots vers le gratte-ciel central de la ville le Welcome Center qui dispose d'un sas spécial à son dernier étage.
- **Welcome Center** - Ce vaste complexe est conçu à la manière d'un aéroport ; il offre tout le confort nécessaire aux nouveaux arrivants : restaurant "lounge", hôtel, comptoir de renseignements, poste de sécurité et même un cinéma théâtre...
- **Le Pavillon Médical** Ce complexe sur plusieurs niveaux regroupe tous les médecins et spécialistes imaginables : docteurs, hôpital d'urgence, dentistes, chirurgiens, mais aussi assureurs médicaux et pompes funèbres. Dernier arrivé : un chirurgien allemand un peu fou vient d'ouvrir une boutique afin de modifier le corps de ses patients...et pourquoi pas l'adapter à la vie sous-marine ?
- **Le butin de Poséidon** - Frank Fisher a installé son nouveau projet ici : une poissonnerie industrielle, assez puissante pour fournir tout Atlantis en nourriture de la mer. Bien sûr, Fisher y a également établi sa base d'opérations de contrebande sous couvert du matériel de pêche. Parmi les stocks de poissons, un petit curieux pourra découvrir un discret escalier menant à des grottes creusées dans les fondations de la ville. On y trouve un sous-marin reliant New York deux fois par mois, et des caisses remplies d'armes, de Bibles, ou encore de limaces utiles pour la Drogue Rouge...
- **Arcadie** - Le poumon d'Atlantis, Arcadie est un vaste parc sous serre, abritant des centaines d'espèces végétales différentes, mais également

des petits animaux, des poissons d'eau douce et des insectes et des fleurs magnifiques. Il a été modelé d'après Central Park de New York mais aussi d'après les jardins japonais typiques ; le parc est divisé en plusieurs parties distinctes, ce qui permet de maintenir de multiples micro climats très différents l'un à côté de l'autre. Les visiteurs peuvent se reposer sur des bancs et dans de petits squares ; les enfants peuvent jouer aux manèges ; ici tout est fait pour apaiser et permettre aux habitants d'Atlantis de voir autre chose que du métal et les profondeurs de l'océan. C'est aussi un moyen pour Morgan et ses sbires de faire des expériences sur la fertilité et sur le comportement des enfants dans un milieu fermé. La natalité devient en effet lentement mais sûrement un problème, car elle dépasse de plus en plus le taux estimé. La ville ne peut pas accueillir un nombre infini d'habitants. Morgan est en train de réfléchir à une loi de limitation de la natalité. Un centre de recherches botanique est installé discrètement à l'arrière du parc, et expérimente toutes sortes de choses sur les plantes et la vie végétale sous marine.

- **Le marché** - L'un des lieux les plus importants de la vie quotidienne à Atlantis. Mélange d'hyper-marché avant l'heure et d'un regroupement de myriades de petits commerçants, le marché fourmille de monde, de toutes classes confondues (ce qui est assez rare pour le signaler). On commence même à y trouver de nouvelles formes de viande et de vins, issues d'hybridations.
- **Le Théâtre Athéna** - Le théâtre Athéna n'en est pas vraiment un. En fait, c'est un des lieux "chauds" de la ville. Prostitution, alcool, Drogue Rouge, bagarres, contrebande, casino, tout y passe.
- **Centrale d'Héphaïstos** - La centrale, située juste à côté du volcan souterrain, alimente la ville en électricité. C'est un grand enchevêtrement de tuyaux, d'escaliers, de rouages et de fumées. Il faut être un connaisseur pour ne pas s'y perdre. Des centaines d'ouvriers travaillent ici de jour comme de nuit pour maintenir cette effrayante machinerie en état. La pression de l'eau, la chaleur et le sel endommagent régulièrement l'usine, ce qui nécessite un entretien constant.
- **Atlantis Central Control** - La salle de commande a été construite sur les indications de Morgan lui-même. Il s'agit du dernier étage de l'un des gratte-ciels à la périphérie de la ville (celui où de grandes lettres lumineuses indiquent «Morgan INDUS-TRIES» à toute la ville). Cet immeuble ressemble à une forteresse : canons, mercenaires, sas multiples, il est très difficile d'accéder à Morgan en personne. En effet, depuis cette petite salle, le Grand Homme peut tout contrôler dans la ville : caméras, systèmes de sécurité, métro, bathys-

phères, lumières... Au-dessus de la salle le Grand Homme a installé ses luxueux appartements dont la grande baie vitrée singe son bureau de New York. Des statues de lui-même ornent chaque salle de la tour. Il possède également un hangar secret avec trois sous-marins armés et automatiques en état de marche, qui relie la surface en cas de problème.

- **L'Olympe** - Cette grande place est une sorte de plate forme suspendue au centre des gratte-ciels d'Atlantis, reliée à tous les immeubles par des tunnels. On y trouve un bar, quelques commerçants, une station de métro, mais également les Appartements de l'Olympe, la résidence la plus chère de la ville, où loge tout le gratin.
- **Le square d'Apollon (aussi surnommé « le panier »)** - Autre grande place de la cité occupant plusieurs étages d'un gratte-ciel, on y trouve le lieu de rendez-vous de la classe ouvrière. Le square fourmille de bars, de théâtres, de petits restaurants, d'appartements à loyer modérés, et on peut également y visiter de multiples résidences et galeries d'artistes. Fisher compte y ouvrir un centre pour les plus pauvres, où il distribuera gratuitement du poisson invendu ; c'est une manière d'entrer en résistance passive contre Morgan dont la politique ne sert que les plus aisés.
- **Prométhéus** - La fondation de recherches génétiques Prométhéus, financée d'abord par Morgan, mais de plus en plus par Fisher, est installée sur plusieurs étages d'un bâtiment bien gardé. Prométhéus est divisé en plusieurs centres de recherche : le niveau 1 sert à expérimenter le matériel génétique (dont, en toute illégalité, la Drogue Rouge), le niveau 2 dédié au mélange de la mécanique avec la génétique construit les équipements des super scaphandriers, et le niveau 3 est un amoncellement de petites entreprises (dont, peut être, celle des PJs) travaillant sur la création de nouvelles nourritures et autres modifications corporelles.
- **Le Mémorial de la Mer** - Ce musée enseigne aux visiteurs la philosophie d'Atlantis, les grandes épreuves qui ont mené à sa création, les horreurs de la surface, le génie d'Alexander Morgan et de ses alliés et les richesses de la faune et de la flore marines.
- **Le Complexe d'Adonis** - Semblable à d'autres établissements de la classe supérieure, cet endroit dirigé par un certain « La saumure » est dédié à tous les soins du corps : massages, balnéothérapie, bains spéciaux... Il dispose également de bains très privés pour soirées très spéciales et bien arrosées ; en bref, le rendez-vous chaud des plus riches.
- **Le dépôt de l'Atlantic Express** - Vaste station de réparation et d'entretien du métro de la ville, ce gigantesque dépôt est un labyrinthe métallique dédié à la mécanique.





- **Le Jardin d'Andrew** - Morgan, à partir de 1950, commence à affiner son programme de propagande. De plus en plus d'enfants naissent, et il décide de leur offrir un magnifique espace familial. Dans ce jardin, chaque activité ludique permettra au bambin d'apprendre tout de la réussite à Atlantis et du monde affreux de la surface. Véritable parc d'attraction à thème, avec maison hantées et dessins animés expliquant les bienfaits d'Alexander Morgan. Chaque parent ayant un enfant gagne une invitation gratuite et fortement conseillée six à dix fois par an.
- **Les quartiers Sardines** - Construits par les ouvriers eux-mêmes pour leurs familles, ces 13 petits quartiers d'habitation renfermés sur eux-mêmes sont répartis dans toute la cité. Vu le manque de place et d'habitation pour les plus pauvres, les ouvriers ayant construit l'Atlantic Express se sont servis de certaines stations de triage pour établir des habitats de bric et de broc en bref, des bidonvilles, qui ont d'abord choqué la frange huppée qui prenait le métro. Mais bien vite, ceux-ci ont changé d'itinéraire et vite oublié ce qu'ils avaient vu. Beaucoup sont reliés de près ou de loin au square d'Apollon.
- **La Sirène** - Le quartier de la Sirène est très étonnant : il mêle un nombre incroyable de styles d'architectures différentes, et pas seulement le genre Art Déco qui domine à Atlantis. En effet, il s'agit des résidences construites sur-mesure où habitent les designers et les architectes qui ont conçu le look de la ville, notamment les frères Cohen.
- **La galerie Dionysos** - Située au square d'Apollon, cette galerie fréquentée en grande partie par la haute société est financée par Sofia Lad, une psychiatre de renom. Malgré le fait que Morgan ait décrété la liberté totale pour les artistes, elle a peur que les créateurs soient quand même censurés s'ils vont contre l'idéologie du Grand Homme. Elle a donc décidé de créer cette galerie très «select», qui n'est visible que sur invitation, et dont les œuvres ne sont dévoilées qu'au dernier moment. Voilà pourquoi elle attire certains artistes extrêmes et contestataires envers le régime d'Atlantis. Morgan est bien sûr au courant : jusqu'à présent, il a décidé de laisser faire tant que la galerie ne faisait pas de vagues.
- **La Prison** - La prison d'Atlantis est de plus en plus grande, au fur et à mesure que les tribunaux privés envoient pour un rien des citoyens en prison. Cette prison est bâtie sur la théorie «panopticon», c'est-à-dire que chaque cellule peut être vue directement par les gardiens, placés au centre. Elle sert aussi d'hôpital psychiatrique. De multiples expériences génétiques et psychiatriques sont menées par les chercheurs sur des prisonniers volontaires - ou dont la peine inclut un «lavage de cerveau»

destiné à les reprogrammer. Manque de chance, plusieurs prisonniers se sont récemment échappés après une telle reprogrammation...

- **Minerva** - Le centre de contrôle informatique d'Atlantis, Minerva, est dirigé par une équipe d'informaticiens et d'ingénieurs, du même laboratoire qui a créé la bombe atomique à Los Alamos. Morgan a recruté l'équipe pour qu'elle progresse sur la voie de l'informatique, et elle est en train de diffuser un système novateur pour les plus riches dans la cité : le Filet, l'équivalent d'Internet... Minerva est bien sûr reliée à la salle de commandes des appartements du Grand Homme. Ce qu'il ne sait pas, c'est que l'équipe se prépare à prendre le contrôle d'une partie de la ville après un calcul qui lui a révélé la chute imminente de la micro société d'Atlantis...en effet, le grand ordinateur de plusieurs tonnes de ferraille que l'équipe a construit fait des prédictions sociologiques inquiétantes, suffisamment inquiétantes pour que les programmeurs préparent un coup d'État.

Pour quelques pnj de plus...

Voici une petite sélection de protagonistes à jeter dans les pattes de vos joueurs :

Julie Marthe, la secrétaire et amante de Morgan. **Objectif** : Tout contrôler, tout faire pour son amant, y compris avant qu'il ne le décide...

Nathan Hole, le camé à la drogue rouge, qui peut tout trouver, et tout savoir. **Objectif** : Obtenir de l'argent pour se droguer, se droguer pour oublier sa vie d'avant dans une île étrange de l'Océan Pacifique.

Karl Marx, qui malgré son nom n'est pas un philosophe mais un ancien sous-marinier, aujourd'hui reconverti en cuistot dans un restaurant miteux après avoir rencontré une horreur de trop dans les grands fonds. **Objectif** : Faire profil bas et survivre, même si des rêves de plus en plus pressants le poussent à assassiner des personnes dans la ville.

Anton Levy, jeune loup hypercapitaliste, concurrent farouche du projet de vos héros, puisqu'il utilise l'espionnage et le sabotage pour voler leurs idées !





Avant de vous proposer un scénario de son crû, LG a répondu à nos questions concernant **Oltrée !** et ses liens étroits avec le jeu vidéo qui justifie pleinement sa présence dans ce thema.

Le Grümph



Bonjour LG ! Pourrais-tu commencer par nous présenter le projet *Oltrée !* en quelques mots ?

lg **Oltrée !** est mon dernier bébé, né il y a deux ans sur le forum *Casus No* et développé et testé depuis lors. À la base, j'avais deux idées précises en tête : faire du *Old School Renaissance* à ma sauce (vous savez, la mode qui consiste à faire du *med-fan* à l'ancienne avec des guerriers, des magiciens, des voleurs et des dragons) et faire du *sandbox* (jouer en mode ouvert, comme dans *GTA* ou *Skyrim*, pour explorer un monde sans aucune contrainte et sans scénario préétabli). J'ai donc passé quelques semaines à lire beaucoup de blogs et de jeux sur le sujet, en trouvant beaucoup de questions et de problématiques sur le sujet et très, très peu de réponses pertinentes. À partir de là, j'ai essayé de répondre à toutes ces questions, de trouver des solutions à toutes les difficultés du genre – trop grande liberté pour les joueurs, difficulté de préparation et de maîtrise pour le meneur, défauts de rythme, de motivation, de tension pour la table, etc. **Oltrée !** est le résultat de toutes ces réflexions et des dizaines d'heures de tests avec plein de groupes différents (et plein de MJ aussi).

Dans **Oltrée !**, vous incarnez des patrouilleurs, des aventuriers impliqués dans une mission plus grande qu'eux-mêmes – rétablir la civilisation, la paix et la sécurité dans une région plongée dans les âges sombres depuis la chute de l'ancien empire. D'entrée de jeu, les joueurs ont un sens de ce que leurs personnages vont accomplir, ils ont une direction générale, une motivation, qui va guider tous leurs choix futurs. Du coup, on évite les flottements – qu'est-ce qu'on fait maintenant, où on va, etc. Les joueurs ont une multitude d'outils mécaniques qui leur donne toujours quelque chose à faire : trouver des ressources (pour manger et se soigner), explorer la région, se concilier les communautés, etc. Des choses claires et bien définies qui rythment le jeu. Et puis, là-dessus, le meneur de jeu dévoile tous les éléments que lui-même a écrit en amont du jeu, grâce aux outils et conseils fournis dans le livre – les factions qui agissent, les créatures qui rôdent, les histoires du passé qui resurgissent, etc. Enfin, il y a une couche supplémentaire qui intervient, avec les cartes de patrouille, puisqu'une grande partie de l'univers est inventé par les joueurs eux-mêmes qui sont conduits à imaginer des rencontres, des découvertes, des péri-

par Julien Clément





péties, au cours de leurs patrouilles – tous éléments dont le MJ s'empare ensuite et ajoute à ses propres inventions.

J Je me suis laissé dire que *Oltrée* pouvait en partie être inspiré du gameplay de certains jeux vidéo, c'est vrai ça ?

lg Oui et non. C'est une longue histoire de va-et-vient entre le *tabletop RPG* et le *videogame RPG*. Les jeux vidéos ont piqués plein de choses dans le jdr sur table, puis ont utilisé la puissance de calcul des ordinateurs pour complexifier certaines choses (comme la gestion de l'équipement et des ressources, du temps qui passe, etc.) afin de donner d'autres effets. Puis le jdr s'en est nourri en retour.

Maintenant, le véritable aspect *sandbox* d'une campagne a toujours été très difficile à rendre sur table – ça demande généralement un temps de préparation considérable pour le MJ et les joueurs doivent être très assidus et très motivés pour gérer leurs personnages au taquet. C'est, entre guillemets, plus facile à rendre sur ordinateur, par exemple avec les *GTA* ou *Skyrim*. Mais ça s'explique aussi parce que, côté joueur, c'est très simple – les développeurs ont passé des années à tout prévoir, les joueurs n'ont pas besoin de gérer plein de paramètres secondaires qui s'affichent automatiquement, il y a toujours des trucs à faire dans tous les sens.

Très dur à obtenir sur table, tout ça. Dans *Oltrée !*, j'ai essayé de fournir des outils qui permettent d'obtenir les mêmes effets avec une temps de préparation acceptable (disons une grosse dizaine d'heures pour le meneur de jeu, en amont des premières parties – ce qui est généralement très raisonnable). J'ai aussi essayé de réduire au maximum le *book-keeping* tout gardant la tension de l'attrition à gérer. Et puis, pour toutes les rencontres secondaires, les à-côtés, les éléments qui poussent les personnages à bouger en permanence, j'ai décidé de faire confiance aux joueurs eux-mêmes en leur refilant une partie du travail d'invention du monde. Pas de raison qu'ils se tournent les pouces et s'ins-

tallent tranquillement les pieds sous la table. Ils ont aussi un cerveau : qu'ils s'en servent pour le bien commun.

J Donc, toi-même, tu es gros consommateur de jeux vidéo ou pas ? Lesquels ?

lg Pas tant que ça. Je n'ai pas le temps et je n'ai jamais eu de console. Donc uniquement du jeu PC. Dernièrement, j'ai joué à *Bastion* et à *Torchlight I* et *II*. J'ai aussi passé plusieurs mois dans *Dofus*. Par contre, je suis abonné *Nolife* et je regarde la plupart des critiques et des émissions de jeu. Et j'aime voir les copains jouer. Du coup, même si je ne pratique pas, j'essaie de rester un peu au courant, je vois passer des choses que j'aime et que j'essaie de rendre parfois sur une table de jeu.

J Concrètement, comment as-tu fait pour rendre dans *Oltrée* le gameplay si spécifique éprouvé devant certains de ces jeux vidéo ? J'ai entendu parler de « trophées » notamment.

lg Le coup des trophées, dont je parle effectivement dans le livre (ainsi que de *levelling*), vient de discussion avec Rafael Colombeau (l'un des auteurs de *Bloodlust*) qui tient une table d'*Oltrée !* depuis quelques mois. On parlait de la manière de finir une campagne, de la barre d'*Achievement* qu'on trouve dans des jeux ouverts – le fait d'avoir vu ou fait tout ce que les développeurs ont écrit. Et on se disait qu'il y avait des équivalents dans *Oltrée !* La campagne se finit quand tous les hexagones sont sécurisés, tous les monstres tués, toutes les communautés bienveillantes envers les personnages, etc. C'est quelque chose de facilement mesurable dans *Oltrée !* Mais aussi de complètement impossible à atteindre sauf à jouer deux décennies dans la même région – *Oltrée !* est une sorte de jeu fractal, à chaque fois qu'on règle un souci, il y en a cinq qui apparaissent du fait du *gameplay* et de la participation des joueurs à l'invention du monde.

Car là où un jeu vidéo s'appuie sur une équipe qui écrit tout ce qui peut se passer à l'avance et imagine toutes les situations et toutes les quêtes, **Oltréé !** rend le même effet sur table en se basant sur l'improvisation et les idées communes des joueurs et du MJ qui ajoutent constamment de nouveaux éléments – figurants, lieux, histoires, intrigues, complots, etc. Le MJ n'a pas besoin de développer tout ça à l'avance.



Donc, dans **Oltréé**, c'est comme dans les jeux vidéo à univers ouvert, c'est la liberté d'aller et venir du joueur qui est au cœur du dispositif de jeu. Il n'y a donc pas vraiment de scénario, si ?

Lg

Oui et non. L'un des problème du *sandbox* sur table, c'est justement l'absence de scénario qui peut conduire les joueurs à s'emmerder par manque de tension. Dans **Oltréé !** je fournis des outils pour palier à ça. D'une part, le MJ n'arrive pas les mains vides. Sa région existe avant que les personnages ne débarquent – il a décrit des lieux, des factions, des communautés, qui agissent en même temps que les patrouilleurs (tous les outils pour ça sont dans le bouquin). Ensuite, il y a des outils spécifiques pour aider le MJ à improviser et à rebondir sur les idées des joueurs. Du coup, même si ces derniers amènent des choses, le MJ a de quoi les surprendre et les tenir en haleine. Ça efface grandement l'impression d'improvisation constante et le jeu conserve de la tension en permanence. Je pense qu'**Oltréé !** répond assez bien aux problématiques de la soi-disant absence de scénario dans les *sandbox*, parce que le MJ a tous les outils pour ajouter ses histoires à celles des joueurs.



Les jeux vidéo ne sont pas spécialement réputés favoriser le jeu de rôle, pourtant. N'y a-t-il pas le risque avec toutes ses cartes à hexagones, ses cartes à jouer, sa liasse de personnage de 6 pages, etc. d'éloigner le pratiquant de **Oltréé** du jeu de rôle lui-même ?

Lg

Les tests ne m'ont pas montré ça. Au contraire. Passée la première séance de jeu où les joueurs et le MJ s'approprient de nouveaux outils un peu étranges parfois, les personnages reprennent rapidement le dessus, avec leurs histoires, leurs motivations, leurs désirs, etc. Il y a du *roleplay*, de l'improvisation, de la surprise. **Oltréé !** n'est pas un jeu de plateau – une action donnée ne détermine pas forcément une conséquence prévue. La liberté est très grande dans tous les sens. Tout le matériel n'est qu'un support pour libérer le joueur – les cartes d'exaltation et de persécution sont des moteurs à *roleplay* (en plongeant les personnages dans des circonstances nouvelles), les cartes de patrouille structurent l'imaginaire, les feuilles de perso contiennent tout ce que les joueurs doivent avoir sous les yeux pour ne pas avoir à se surcharger la tête de technique. Le principe est au contraire de libérer le joueur des contraintes habituelles..



On le voit : le jdr papier commence à s'inspirer du jeu vidéo, y compris pour son gameplay. Ce ne serait pas le début de la fin pour ce loisir du siècle dernier ? Qu'en penses-tu ?

Lg

Ben non. Le jdr, même par *hangout*, sera toujours infiniment plus libre et convivial que le jeu vidéo. Après, qu'on s'inspire de certaines choses, c'est très bien. Par exemple, faire des *tactical RPG* sur table. Comme on est obligé de simplifier des choses et de trouver de nouvelles manières de faire, ça nous aide à réinventer des mécaniques et des manières de jouer, qui se retrouveront dans quelques années dans le JV. Et inversement.





Les Trépassés de Roifou

Les Trépassés de Roifou est une aventure bac à sable pour **Oltrée !** La petite région décrite ici peut se placer sur n'importe quelle côte au nord de la région où vous jouez et occupera quelques longues séances de jeu et d'exploration. Une bonne inspiration de l'ambiance générale peut se trouver dans la première partie du roman Miles Vorkosigan (*The Vor Game*, 1990) de Lois McMaster Bujold. Vous pouvez aussi vous inspirer de photographies des côtes irlandaises et écossaises pour les landes, les falaises et le climat.

Mise en place

Les patrouilleurs reçoivent une missive, un appel à l'aide. Vu l'état de la lettre – tachée de sang, détrempée par la pluie et le sel, marquée par des jours de route – et celui du porteur – atteint d'une fièvre infectieuse qui l'emporte en quelques heures, sans doute due à de sales blessures de flèches norroises au vu des pointes encore enfoncées dans les chairs – la situation est assez urgente et dangereuse.

« Message aux patrouilleurs. Nous sommes assiégés. Le temps est compté. Si les brumes ne nous délivrent pas, personne ne le fera en dehors de vous. J'espère que les légendes qui entourent votre existence ont un fond de réalité. Je place tous mes espoirs dans cette lettre. Alieska Davresh d'Embruns, presqu'île de Roifou, loin des dieux et loin des hommes. »

La presqu'île de Roifou, tout au nord d'ici, est un lieu oublié des dieux et des hommes. Quelques rares rumeurs circulent – une ancienne académie de guerre pour les légions spéciales impériales, une terre froide et humide entourée par la mer, une région désertique et ingrate...

Bien sûr, pas moyen de dépêcher l'armée requise, mais il ne sera pas dit que la Patrouille n'enverra pas quelques hommes sûrs et décidés voir ce qui se passe et donner un coup de main. Il faudra plusieurs semaines d'une marche harassante au cœur de territoires sombres pour rejoindre la chaussée de Roifou qui marque l'entrée de la presqu'île et c'est déjà fatigués, presque à court de ressources, que les patrouilleurs arrivent sur place.

Faute de place, vous ne trouverez pas ici de description de ruines, mais la région n'en manque pas pour autant – anciens baraquements disséminés ici et là, petits villages depuis longtemps abandonnés, lieux d'entraînements, tours de garde sur les côtes, sanctuaires dédiés au Tueur et, plus vieilles encore, quelques ruines féériques détruites ou enterrées quand les hommes envahirent la presqu'île. Elle est en grande partie redevenue sauvage et qui sait les créatures ou les monstres qui ont franchi la chaussée sans que personne ne s'en aperçoive ?

Une vue générale de la situation

Longtemps, la presqu'île de Roifou fut un domaine militaire où les légions de l'empire venaient s'entraîner au long d'hivers terribles quand les tempêtes battaient les côtes et balayaient les landes de l'arrière-pays. Mais c'était aussi un territoire maritime riche – bancs de poissons gras, colonies de phoques et d'eiders, crabes et homards, algues roboratives, etc... – qui attirait les convoitises de clans norrois installés plus à l'est. L'un d'entre eux, le plus puissant, sous la direction de la Margrave Erolotus, organisa l'invasion de la presqu'île. Ce fut un désastre. On ne sait ce qui se passa vraiment, mais des dizaines de bateaux se drossèrent sur la côte ; Erolotus disparut et ce fut la fin des prétentions norroises durant plusieurs générations.

Après la chute de l'empire, les habitants de la presqu'île survécurent loin de tout – les ressources ne manquaient pas sur ces terres à l'autre bout du monde. Mais il y a quelques mois, de nouveaux bateaux norrois ont débarqué une impressionnante force sous la direction du chef Kergrist. Il pensait prendre la presqu'île en l'espace de quelques jours, mais la résistance fut plus rude qu'il n'espérait – l'esprit de la légion souffle encore sur les hommes de Roifou. Avec l'arrivée des premières tempêtes automnales, les combats marquent le pas, les hommes commencent à se préparer à l'hiver – il faut manger, faire des provisions, construire des abris, réinvestir d'anciennes ruines...

Le secret des trépassés

Une épaisse brume marine envahit parfois l'île – à chaque fois que le dé de climat vous indique un événement exceptionnel, ne tirez pas dans la table car, invariablement, la brume se lève. Les trépassés apparaissent alors, de terribles guerriers norrois à demi fantomatiques qui errent au hasard, parfois très agressifs, parfois simples observateurs à l'allure étrange. Bien entendu, la brume se lève aussi à chaque fois que vous en avez besoin !

Lorsque la Margrave Erolotus atteint la presqu'île de Roifou à la tête de son armada, elle visa une baie abritée à l'ouest de la péninsule. C'est là qu'un monstre marin terrifiant, un kraken abominable s'en prit à ses bateaux, les coulant les uns après les autres, précipitant des centaines d'hommes dans une mort affreuse. Erolotus sauta sur un esquif et armée de son harpon s'attaqua à la bête et, selon les témoignages, la blessa mortellement. Le corps de la chef norroise fut retrouvé sur la grève quelques heures plus tard par les légionnaires qui observaient l'approche. Ils l'emportèrent à Embruns où on lui fit des funérailles discrètes mais dignes de son rang.

Les trépassés sont les âmes captives des norrois qui errent à la recherche de leur chef. Cette dernière repose pour l'éternité dans une crypte dans les profondeurs du château d'Embruns, mais son harpon qui gît avec elle, possède désormais de grands pouvoirs, capable de commander aux trépassés et même d'en appeler à la puissance du kraken (qui se remit de ses blessures au bout d'un long moment).

Aujourd'hui, l'histoire d'Erolotus a été en grande partie oubliée. Des travaux dans le château d'Embruns ont scellé l'entrée de la crypte. La légende de la Dame du nord s'est peu à peu concentrée sur son combat contre le kraken, transformant l'héroïne norroise en pur exemple de ce que la légion pouvait alors produire.





Les patrouilleurs la-dedans

Les patrouilleurs débarquent sur la presqu'île de Roifou par le sud, par une longue chaussée de pierre recouverte à marée haute. On est à la fin de l'automne. Il pleut, il fait froid, la mer est mauvaise, le temps maussade. Ils sont presque à court de ressources (divisez par deux ce qu'ils peuvent emporter).

Les patrouilleurs vont devoir comprendre la situation – les norrois de Kergrist (7.2), la guerre intestine entre Veille (6.6) et Embruns (4.2), la position des prêtres du Tueur (4.4), l'étrange passivité des longues-barbes de Skarinn (3.5). Ils entendront parler de la légende de la Dame du nord. Ils croiseront certainement les trépassés. Ils devront livrer des batailles pour une guerre qui n'est pas la leur ; à moins qu'ils ne tentent de négocier avec Kergrist ou de fomenter une sédition parmi ses troupes fatiguées... Et puis, il y a tant d'hexagones à explorer qui recèlent peut-être de nouveaux dangers !

La carte

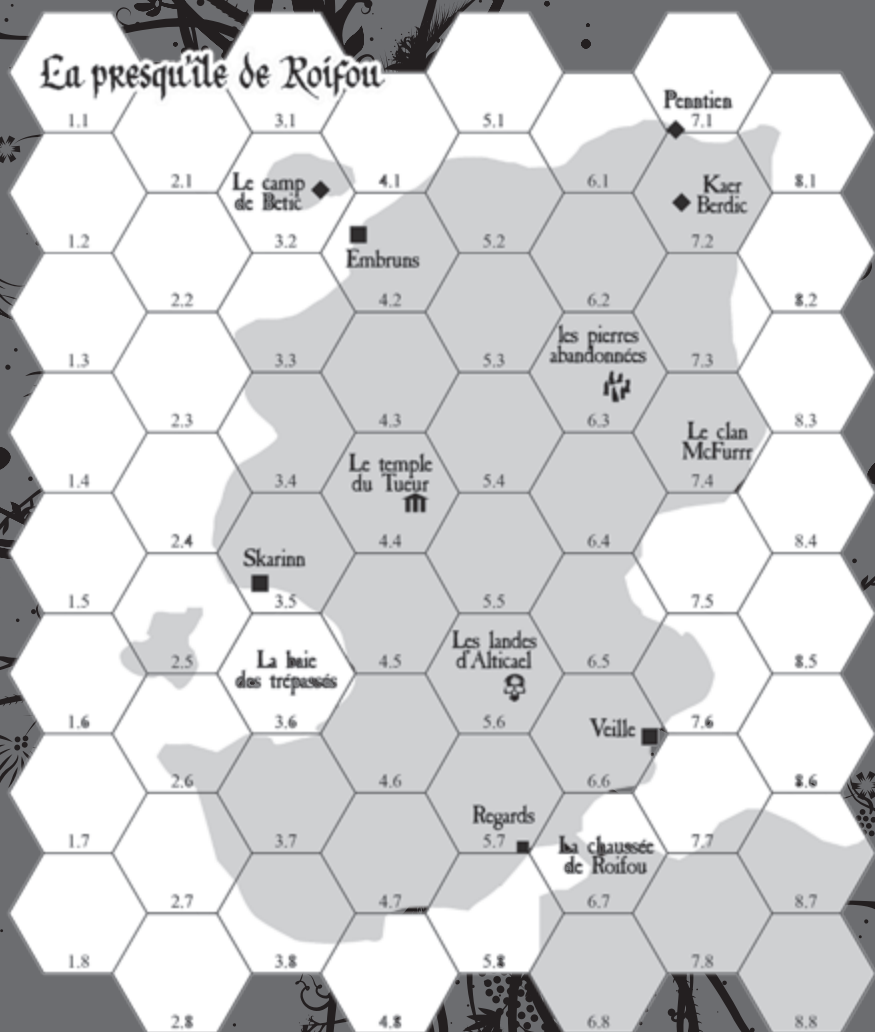
3.2 Le camp de Betic

Les norrois de Kergrist se sont séparés en plusieurs groupes. L'un d'entre eux s'est fixé sur une petite île qui fait face à Embruns. De là, ils mènent quelques raids maritimes contre la forteresse ou les petites communautés isolées alentour, gênent les opérations de pêche sur la côte et attaquent tous les navires qui tentent de lever l'ancre depuis Embruns. Le chef de la bande armée s'appelle Betic. C'était un fidèle de Kergrist jusqu'à peu – mais il a commis l'erreur de questionner les décisions du grand chef. Il s'est donc retrouvé relégué sur une île désolée, avec les pires racailles de l'armée de Kergrist et plein de temps pour réfléchir à sa place dans le monde, à la politique interne des norrois, à ses envies d'une vie paisible ou, à défaut, d'une place de chef pour lui-même.

(Danger immédiat) L'île n'est pas aussi déserte qu'il y paraît. Un monstre y rôde, une sorte de gros chien noir et blanc fantomatique qui fait disparaître les hommes de Betic les uns après les autres. La panique gagne ; certains sont tombés malades. Les demandes répétées auprès de Kergrist pour qu'on envoie plus d'hommes et une équipe de chasse restent lettre morte.

3.5 – Skarinn

Skarinn est une cité naine troglodyte, creusée dans les très hautes falaises à l'ouest de l'île, face à la baie des Trépassés. Les longues-barbes qui y vivent sont particulièrement froids et renfermés. Ils exploitent les sables locaux et possèdent des verreries chauffées à la tourbe. À partir des ressources locales, ils produisent des conserves de poissons et de crustacés que leurs lourdes cogues transportent jusqu'à Asti, une cité impériale à plusieurs semaines de cabotage d'ici. Les nains de Skarinn n'entretiennent que peu de rapports avec les habitants de l'île.





(Sombres secrets) Depuis toujours, les nains de Skarinn sont des naufrageurs. Ils attirent les navires au large et les précipitent sur les récifs à l'entrée de la baie, profitant des tempêtes et du mauvais temps. Lorsque les navires de la Margrave Erolotus coulèrent dans la baie, ils pillèrent les épaves, achevèrent les rares survivants et déposèrent un lourd trésor dans les profondeurs de leurs coffres. Parmi celui-ci se trouve la couronne de Margrave de la chef de guerre norroise.

Les patrouilleurs trouveront au temple du Tueur quelques informations sur la nuit où la Dame du nord fit naufrage et sur les lumières qui brillaient dans la cité naine. Si les nains ont assisté au naufrage de l'armada, il est fort probable qu'ils possèdent encore des traces de cette histoire dans leurs longues chroniques. Devraient s'ensuivre quelques aventures un peu compliquées dans les profondeurs de la cité, dans une ambiance « *Auberge rouge* », face à des nains respectueux et relativement hospitaliers, mais qui n'hésiteront pas à faire quelques conserves un peu particulières.

4.2 – Embruns

Embruns est une forteresse en bord de mer, sur la côte rocheuse du nord de la presqu'île. C'est une communauté de plusieurs milliers d'âmes, qui vivait relativement tranquillement à l'abri des anciennes murailles impériales. La pêche, la culture de la patate et du blé dur assuraient la subsistance des habitants, un peuple dur, habitué aux conditions difficiles. Jusqu'à l'arrivée de Kergrist et de sa bande armée, Embruns se partageait la presqu'île avec les gouvernants de Veille, la vieille sœur ennemie.

(Tensions internes) Bien avant l'arrivée des norrois, Embruns subissait une grave crise politique. La guerre larvée avec Veille a toujours pesé lourd sur la communauté – difficulté de se procurer des biens de première nécessité à des prix corrects, hivers difficiles, escarmouches coûteuses. L'origine de la querelle remonte à la chute de l'empire : la famille Carolus dirigeait Veille depuis plusieurs générations déjà, soumettant toutes les commu-

nautés de l'île. De nouveaux impôts trop lourds entraînerent des révoltes à Embruns, sous la conduite de la famille Davresh, installée là depuis quelques temps. Il y a eu de nombreux combats sans qu'un avantage se dessine d'un côté ou de l'autre. Plusieurs hivers particulièrement durs forcèrent les belligérants à rentrer chez eux et à abandonner la lutte. Depuis lors, Embruns a décrété son indépendance tandis que Veille considère toujours qu'il s'agit d'une communauté soumise – ou à soumettre.

Aujourd'hui, ce sont toujours les Davresh qui dirigent Embruns, avec le patriarche Inzi Davresh et l'augure Stanelia. Les Davresh ont toujours été durs, farouches, afin de garantir l'indépendance de la ville. Pour eux, il est hors de question de demander de l'aide à Veille face à Kergrist – ce serait accepter l'inacceptable : la soumission. Mais une faction, dirigée par Alieska Davresh, la propre fille d'Inzi, est fatiguée des conflits et des guerres. Pourquoi supporter un nouvel hiver de lutte quand des concessions minimales amèneraient la paix ? Alieska hésite encore entre partir au loin, définitivement, peut-être en profitant d'une cogue naine vers la cité d'Asti, et prendre le pouvoir par la force en s'appuyant sur quelques fidèles et sur le découragement de la population. En attendant, elle a confié une lettre à remettre aux patrouilleurs, espérant que tous les contes qu'elle a entendus sur eux se révéleront exacts.

(Secret ancien enfoui) La Dame du nord a été enterrée dans une crypte, sous la forteresse. Des travaux déjà anciens ont modifié les accès et ils sont désormais bouchés (cf. *les Cryptes d'Embruns*, plus loin dans le scénario).

4.4 – Le temple du Tueur

Le Tueur est le dieu impérial de la guerre et des soldats, le protecteur de la légion. Le temple de Roifou était jadis un immense complexe, qui accueillait chaque année des milliers de légionnaires en formation pour en faire l'élite de l'empire. Ils arrivaient par un portail magique dans la cour du sanctuaire puis rejoignaient leurs baraquements. Le temple était donc constitué de dizaines de bâtiments, de places de manœuvres, de cours d'honneur, de par-

cours du combattant, de mess et de réfectoires, de cuisines et d'entrepôts, de forges et d'infirmières, d'armureries et d'arsenaux.

Aujourd'hui, presque tout cela est à l'abandon. Les toits s'effondrent, le bois pourrit sous l'action de la mûre marine, de vastes zones sont redevenues marécageuses, la lande s'insinue entre les bâtiments. Seul le cœur du domaine est encore entretenu par une vingtaine de prêtres du Tueur, tous d'effrayants guerriers qui ont perdu tout sens commun pour se consacrer à la perfection martiale.

(Incompétence) Il reste peu de prêtres au sanctuaire. Toutes les quelques années, un apprenti se présente, attiré par la mystique ou la légende. Certains repartent bien vite, d'autres se font à la vie austère et étrange du temple. Le silence est de mise, les entraînements longs et répétitifs, l'exercice physique la norme, la discipline de fer et les ressources rares. Les journées commencent avant l'aube, quel que soit le temps, par de longues courses dans les landes ou parmi les bâtiments déserts. Ensuite, chaque prêtre s'entraîne, seul ou auprès d'un maître, jusqu'à maîtriser parfaitement tous les mouvements, toutes les feintes, toutes les postures. Seulement, ils sont complètement détachés du monde réel et de ses vicissitudes, incapables de comprendre même la notion de guerre. Ils n'ont retenu des enseignements initiaux que la pratique martiale vide de sens. Parfois, ils observent des batailles de loin, entre les hommes d'Embruns et leurs divers ennemis – Veille ou Kergrist – mais ils n'interviennent jamais, se contentant de noter les erreurs de placement, les gestes trop vifs ou mal maîtrisés, secouant la tête avec commisération. Un jour ou l'autre, quelqu'un décidera qu'il est temps pour eux de disparaître et ils n'y pourront rien. En attendant, ce sont d'excellents professeurs qui travaillent presque pour rien et qui sait si un véritable maître de guerre ne pourrait pas leur redonner un peu de la vie qui leur manque.

(Secret ancien) Les portails magiques étaient la clef de la puissance impériale et fut la cause de leur chute. Peu nombreux, ils permettaient néanmoins à l'empire d'envoyer des messagers et des troupes extrêmement rapi-

dement d'un bout à l'autre de ses domaines. Durant la guerre contre le Roi-Sorcier, de nombreux portails furent perdus, détruits ou corrompus. Si les patrouilleurs de toutes les régions retrouvaient les portails perdus et les remettaient en état, l'espoir d'un nouvel empire pourrait voir le jour – à moins qu'une faction mal intentionnée ne s'en empare !

(Témoignage) Les prêtres du Tueur assistèrent au naufrage de l'armada d'Erolotus, en compagnie de quelques légionnaires. Ils virent bien des choses qu'ils consignèrent dans leurs archives : les lueurs des feux de Skarinn, le combat contre le kraken, la découverte du corps de la Dame du nord.

5.6 – Les landes d'Alticael

Au creux de collines à la végétation rase, se nichait jadis la tour d'un magicien Sidhe. Aujourd'hui, il n'en reste plus rien qu'une vaste désolation dangereuse qui s'étend sur plusieurs centaines de mètres alentours.

(Danger immédiat) Là où se dressait la tour, il y a désormais un passage vers une autre dimension d'où exsudent en permanence des radiations magiques mortelles. La zone s'étend de quelques centimètres chaque année – un jour la presque île sera condamnée si personne ne trouve le moyen de refermer la faille. Tout personnage qui pénètre ici est immédiatement affaibli. Pour peu qu'il y reste plus de quelques heures, il commence à souffrir l'équivalent d'un empoisonnement mortel moyen (cf. page 18 du glf) – il doit réussir un jet de vigueur toutes les six heures ou perdre un dé de vie. Il reste peut-être des vestiges de la tour, voire un bout de ruine à explorer dans des conditions de danger extrême, pour y trouver un moyen de sceller le passage dimensionnel. Les patrouilleurs qui se risqueraient jusqu'au cœur de la zone peuvent certes trouver quelques informations sur la manière de sceller l'endroit, mais aussi comment l'agrandir d'un coup, afin de submerger la presque île et tuer tout ce qui s'y trouve. Si les agents du Roi-Sorcier réussissaient leur coup, qui sait si ça ne serait pas la seule solution pour s'en





débarrasser complètement, en sacrifiant sa vie pour cela.

5.7 – Regards

Regards est une petite communauté agricole située en face du continent. Elle est directement inféodée à Veille à qui elle fournit des ressources diverses – céréales, miel, crustacés, etc.

[Infestation] Des kobolds nichent dans les falaises du sud et de l'ouest de l'île, en quantité de plus en plus importante, chassant les oiseaux de mer et les phoques, pillant les nids, etc... Leur nombre s'accroît à mesure qu'ils creusent les falaises de grès, mais les ressources commencent à manquer pour assurer une pitance correcte à tous. Ils ont donc commencé à piller les greniers et les champs des habitants du plateau.

6.3 – Les pierres abandonnées

Il n'y a plus guère de fées sur la presqu'île de Roifou – les impériaux ont fait le ménage il y a fort longtemps maintenant. Les pierres dressées d'une communauté de chevaucheurs maintenant disparue rappellent que ces terres ne furent pas toujours humaines.

[Malédiction] Les hommes qui passent ici subissent toutes sortes de malédictions. Tirez 1d20 (vous trouverez bien ça quelque part dans votre bourse à dés) une ou deux fois pour chaque personnage humain qui pénètre sur le territoire des chevaucheurs. Appliquez les malédictions correspondantes (cf. page 19 du manuel des patrouilleurs).

6.6 – Veille

Veille est la principale communauté citadine de la presqu'île – elle compte plus de cinq mille habitants, plus tous ceux qui habitent dans les nombreuses fermes alentours. Jadis, c'était une ville très active, où les légionnaires de permanence allaient vider leurs bourses et boire leur solde, où l'empire déversait par voie

de mer les importants besoins logistiques et fourragers de leurs troupes, où les citadins s'engraissaient de toute cette agitation et des marchandises qui tombaient des chariots. Si la ville n'a pas totalement perdu de son charme et de ses pratiques de filous et de sybarites, elle a tout de même grandement revu à la baisse ses prétentions. Elle vit aujourd'hui de la récupération de matériaux élémentaires et alchimiques en pleine mer, de l'exploitation de tourbières et de la pêche. Elle vend ses produits à Asti, grâce à une petite flotte marchande qui emmène aussi les dignes représentants de la Kephte locale (les Kephtes étaient le nom donné aux organisations criminelles impériales, les guildes de voleurs ou les triades si vous préférez) qui vont rouler les habitants de la grande cité avant de revenir se cacher ici.

Le conflit avec Embruns n'est plus guère un souci pour Veille et depuis bien longtemps – on pourrait presque dire que c'est Embruns tout seul qui continue les hostilités en se battant contre du vent. S'il est clair que les marchands d'Embruns ont intérêt à payer les « taxes » pour pouvoir emprunter la chaussée de Roifou ou accoster à Asti, personne ici ne songe plus à chercher noises à ces fadas du nord de la presqu'île.

[Criminalité] Le dirigeant de la cité, l'illustre Anton Carolus, est aussi le chef de la Kephte. C'est l'image même du patriarche imbus de son pouvoir, cruel quand c'est nécessaire, aimable le reste du temps, pour qui les affaires passent avant tout. Il sait tenir son monde à la baguette grâce à ses bras droits et à la milice de la ville, entièrement à son service. À Veille même, ses activités se limitent à un peu de racket auprès des différents marchands et artisans locaux (juste de quoi payer l'assurance que tout ira bien pour leur commerce, ici et à Asti, y compris face à la concurrence étrangère) et à la gestion de quelques salles de jeu et d'un bordel de grand standing (apprécié des marins venus d'Asti qui s'y font dévaliser, mais avec le sourire). Par contre, la Kephte de Veille est particulièrement active à la grande cité impériale d'Asti – là-bas, elle fait régner la terreur par ses pratiques et la dureté de ses hommes (vous avez vu *Token I* et II ? – voilà. On va chercher ses inspirations où on peut).



(Vengeance) Forcément, une guerre des gangs se prépare. Les Kephtes d'Asti en ont marre de voir ces ploucs du Roifoudistan venir leur tondre la laine sur le dos. La violence a déjà commencé à faire des victimes dans la cité impériale et Carolus se prépare à envoyer d'autres hommes sous la direction de son bras droit, le sinistre Gonzague. Mais le danger ne vient pas de là : pour asseoir sa position à Asti, Carolus n'a pas hésité à commanditer quelques assassinats pour l'exemple, y compris parmi la garde locale. La famille d'un patrouilleur local y est passée quand celui-ci a voulu mettre un terme à certaines opérations criminelles. Le type, un sidhe appelé Takaandi, est en route pour se venger, dans un bain de sang si nécessaire. Il est puissant, possède quelques artefacts qui l'aideront, maîtrise le combat et la magie. Bref : *the Punisher is coming...* Qui sait s'il n'aura pas besoin d'un coup de main !

(Témoignages) Une bonne partie des archives de la légion impériale sont conservées dans les caves du palais des Carolus. On peut y glaner quelques informations, notamment sur la localisation du tombeau d'Erolotus à Embruns et sur les circonstances de ses funérailles.

6.7 – La chaussée de Roifou

La chaussée de Roifou est une longue langue de roche, d'environ quatre kilomètres de long, qui relie le continent à la presqu'île. Elle est totalement immergée à marée haute et découverte à marée basse, entourée d'immenses étendues de vase et de canaux saumâtres. C'est la seule zone d'accès terrestre à Roifou, mais elle a quelques gardiens.

(Danger immédiat) Des stryges marines (cf. page 113 et 115 du glf) nichent dans les falaises de chaque côté de la chaussée. Et elles vont attaquer en vagues, tout le long de la traversée, à moins que les patrouilleurs ne trouvent un moyen de s'en protéger. Vous pouvez jouer les combats ou simplement faire perdre des points de vie aux personnages à chaque fois qu'ils ratent un jet de course, de protection, d'orientation, etc. L'important ici, c'est de mettre la pression, de faire baisser les ressources et les points de vie et surtout de forcer les joueurs à réfléchir pour ne pas tomber bêtement. Et en plus, ça sera la même chose pour repartir !





7.1 – Penntien

Penntien est un petit port de pêche citadin. Ses quelques habitants en ont été chassés quand les norrois sont passés à l'attaque et ont trouvé refuge à Embruns. C'est là que les longs navires de Kergrist sont amarrés, avec une petite garnison pour les garder, les entretenir et les surveiller.

(Corruption) Le ver est dans le fruit. Kergrist n'est pas venu seul à Roifou – un prêtre du Roi Sorcier, un serviteur du Père des Monstres, fait partie de la promenade. Son nom est Savrec, c'est un simple calfeuteur, un charpentier engagé auprès de l'expédition peu de temps avant le départ. S'il a survécu jusqu'ici, c'est qu'il possède quelques capacités monstrueuses bien cachées, notamment celle de régénérer. Il a commencé à semer les graines de la folie parmi ses camarades. Il espère emporter la conviction de toute la communauté d'ici la fin de l'hiver, en profitant du temps, de la solitude, de la haine, pour constituer un culte fort et dynamique. Il ne restera plus ensuite qu'à éliminer Kergrist pour porter la guerre sur toute la presqu'île et confisquer ses ressources et ses positions défensives au nom du Roi-Sorcier.

7.2 – Kaer Berdic

Kaer Berdic est un ancien fortin patrouilleur qui sert de base aux troupes de Kergrist. Il y a trouvé des installations encore bien conservées, une fois la végétation nettoyée et les débris charriés. Ses quelques deux ou trois cents hommes campent là le plus clair de leur temps, quand ils ne lancent pas des attaques sur les positions d'Embruns. Le reste du temps, ils travaillent aux fortifications, chassent, explorent rapidement les environs (on peut quasiment considérer que l'hexagone est sécurisé – bien qu'on puisse sans doute y trouver des ruines non explorées).

(Folie) Kergrist est fou à lier, mégalomane au dernier degré et sujet à quelques crises psychotiques durant lesquelles il parle à son ancêtre, Erolotus. Mais Kergrist est un homme

puissant, protégé par une garde prétorienne fanatisée. Il dirige ses hommes d'une main de fer et semble toujours savoir ce qu'il fait. Il veut la presqu'île et les trésors qu'elle contient. Il veut venger son ancêtre et dès qu'il apprendra que son tombeau est à Embruns, il ne reculera devant rien pour raser la ville jusqu'à ce qu'il parvienne à ses fins.

(Vestiges du passé) Les patrouilleurs étaient peu nombreux ici, quand l'empire envoyait ses troupes – ils surveillaient les commandants, vérifiaient qu'il n'y avait ni abus ni laxisme, montaient la garde sur les côtes, servaient de tampon entre les populations locales et les légionnaires de passage. Ils sont partis à peu près en même temps que les légionnaires, il y a fort longtemps maintenant, et ils ont été largement oubliés. Néanmoins, leur tour fut correctement scellée à leur départ, protégée du passage du temps et des intempéries. Dans ses profondeurs, on trouve encore les journaux de bord les plus anciens, ceux qui contiennent quelques informations importantes sur la Dame du Nord. Seuls des patrouilleurs possédant le mot de passe – une tradition ancienne dont peut-être ils sauront se souvenir – peuvent ouvrir les portes vers les profondeurs.

7.4 – Le clan McFurr

Le clan McFurr est un petit groupe de cavaliers nomades qui habitent la côte est depuis des générations, chassant le phoque à bord de kayaks de mer et plongeant le long des falaises pour récupérer des crustacés. Leur comptoir est situé en 7.4, mais ils se déplacent constamment, bien que leurs camps aient fini par prendre des allures sédentaires au fil des années.

(Otages) Depuis leur arrivée, les norrois ont saisi plusieurs otages dans le clan – des mères et des filles – afin d'obliger les hommes du clan à chasser pour eux et à leur fournir des ressources. Pour l'instant, rien n'est arrivé aux otages – elles servent Kergrist et tiennent le fortin – mais avec l'hiver, rien ne dit que leur situation ne va pas s'aggraver.

Les chroniques

Voici les chroniques de quelques factions importantes de la presqu'île. C'est ce qui se passera inmanquablement si les patrouilleurs n'agissent pas. Vous pouvez jouer les événements au rythme qui vous convient, de quoi mettre la pression aux joueurs sans non plus les perdre. Bien entendu, vous devrez modifier les chroniques au fur et à mesure selon les actions des patrouilleurs.

Embruns

1. Au milieu de l'hiver, Alieska tente de prendre contact avec Anton Carolus. Elle fait le voyage jusqu'à Veille dans des conditions éprouvantes. Arrivée là-bas, elle est capturée par la Kephte qui voit en elle du matériel de premier choix. Carolus n'a que faire de son offre et se la réserve avant de l'envoyer travailler dans un bordel à Asti.
2. Les alliés d'Alieska n'attendent pas son retour pour tenter de prendre le pouvoir. Des combats assez durs opposent les deux factions au cours d'une terrible nuit.
3. Lancez 1d8 : sur 1-4, la faction rebelle remporte le duel. La famille Davresh est exécutée, son augure est emprisonné. Mais les factieux ne sont pas prêts à gérer la ville et les combats. Embruns perd des batailles importantes et faiblit très rapidement jusqu'à se rendre sans pratiquement opposer de résistance. Sur 5-8, le patriarche Inzi Davresh parvient à garder le contrôle. Les factieux sont exécutés, mais l'augure a perdu la vie durant les combats. De plus en plus de per-

sonnes embarquent pour fuir la ville, malgré les ordres de Davresh. Kergrist se retrouve face à une ville seulement gardée par les soldats les plus déterminés et les plus combattifs. Même si la fin est inéluctable, les pertes seront terribles des deux côtés.

4. Embruns tombe aux mains des norrois qui se livrent à d'abominables exactions sur les populations qui n'ont pu fuir.

Kergrist

1. À l'automne, Kergrist finit tous ses préparatifs pour enterrer ses hommes pour l'hiver, avec assez de ressources pour tenir. Il renvoie une partie de ses bateaux chercher des renforts au pays, qui reviendront au printemps chargés de nouveaux guerriers.
2. Kergrist commence à organiser des chasses à l'homme avec les prisonniers qu'il capture. Plus personne ne peut le raisonner ni seulement l'approcher.
3. Savrec fait des émules qu'il corrompt grâce à certaines poussières qu'il conserve par-devers lui. Il élimine les autres en organisant des accidents. Ses premiers convertis rejoignent le camp de Kaer Berdic où ils commencent à œuvrer dans l'ombre et le silence.
4. Durant l'hiver, les femmes du clan McFurrr sont livrées aux norrois. Kergrist se garde les plus belles. Les chasseurs tentent de se rebeller et tout le clan est éradiqué.





5. Au printemps, les renforts arrivent. Après plusieurs attaques très brutales, Embruns tombe.
6. Kergrist fait démonter la vieille forteresse pour retrouver le tombeau d'Erolotus. Il exulte quand il met la main sur le fantasque harpon de la Margrave.
7. Kergrist est assassiné par deux membres de sa garde prétorienne, gagnés aux idées de Savrec. Les norrois sont tous empoisonnés par la poussière et rejoignent les rangs des armées du Roi Sorcier.
8. Savrec déferle sur Veille, puis sur le reste de la presqu'île jusqu'à ce qu'elle tombe entièrement entre ses mains. Le harpon d'Erolotus lui donne tous pouvoirs sur le kraken qui s'est réveillé. Roifou devient une terre maudite.

La Kephte de Veille

1. Les Kephtes d'Asti tentent une opération de déstabilisation à Veille. Même s'ils obtiennent quelques succès mesurés (vols de richesses, quelques assassinats), leurs agents finissent par tomber dans divers pièges et leurs têtes sont renvoyées, dans la saumure, auprès de leurs maîtres.
2. Un agent semble introuvable, qui continue à causer de gros problèmes. Veille devient une ville fermée, patrouillée. Carolus ne sort plus. Il règle le problème d'Embruns en se débarrassant rapidement d'Alieska.
3. Anton Carolus est assassiné par le Sidhe Takaandi.
4. Les monstres et les corrompus aux ordres de Savrec déferlent sur la ville. Les bateaux qui tentent de fuir sont détruits par le kraken.

Les cryptes d'Embruns

Les patrouilleurs devraient finir par découvrir l'existence du tombeau de la Dame du Nord. Ils devront trouver plusieurs indices et objets au cours de leurs aventures :

- * La couronne de Margrave est entre les mains des nains de Skarinn. Elle donnera un sauf-conduit aux personnages qui n'auront pas à affronter les squelettes qui protègent la tombe.
- * L'histoire de la Dame du Nord est dans les journaux de bord des patrouilleurs à Kaer Berdic.
- * La légende du Kraken, du harpon et du dernier combat d'Erolotus est conservée au temple du Tueur – ses prêtres assisteront à ce combat titanesque avec beaucoup d'attention depuis les hauteurs des falaises.
- * Les informations sur la localisation du tombeau et les circonstances des funérailles sont à Veille dans les archives impériales qui encombrement les caves du palais d'Anton Carolus.
- * À Embruns, il va falloir fouiller la forteresse et faire preuve d'astuce pour remarquer les diverses modifications apportées aux bâtiments avec le temps. L'entrée de la crypte était située dans une salle de garde du bastion originel – on utilisa une série de caves que l'on scella ensuite. Plus tard, la salle fut réaffectée comme chambre et les murs doublés et enduits. C'est à une véritable chasse au trésor que les patrouilleurs vont devoir se livrer, en consultant de vieux papiers, en comparant des plans, en examinant l'architecture des lieux.
Une fois ouverte, la crypte est pleine de squelettes – *pleine*. Tous les compagnons de la Margrave que les légionnaires purent retrouver et déposer avec elle. Ils gardent le corps de leur chef, mais laisseront respectueusement le passage si les personnages ont mis la main sur la couronne.
Erolotus elle-même n'est plus. Son esprit a disparu depuis bien longtemps et elle ne s'est jamais transformée en mort-vivant. Son corps momifié repose avec le harpon entre les mains – une arme magique (+3) capable de commander aux trépassés, de faire venir la brume et de réveiller le kraken.
La question est : qu'est-ce que les personnages vont en faire ?



Le monstre de l'île de Betic (3.2)

Un gros chien blanc et noir, translucide et glacial, qui rôde en détruisant ou en réduisant en esclavage les norrois de Betic, petit à petit – sa ruse cruelle lui fait jouir de la peur et de la panique des hommes du camp. Il n'est pas excessivement puissant (faible CA, peu de points de vie), mais comme personne ne peut le toucher sans arme magique, il semble invulnérable et il fait très, très mal quand c'est lui qui passe à l'action ! Si les patrouilleurs se lancent à sa poursuite, la traque sera difficile : ses attaques spéciales lui permettent d'agir à distance, il connaît l'île comme sa poche et il a des norrois décharnés à son service. N'oubliez pas que sa mort entraîne quelques dégâts dans toute la zone proche !

DV 12 ; pv 24 ; CA 12 ; moral 3 ; rapide ; morsures et griffures (+4, +4, +2, +4).

Défense spéciale (p.129) : Froid extrême (d4 de dégâts, 23), Invulnérabilité aux armes normales (36).

Attaque spéciale (p.130) : Désintégration (25), Destruction de la matière (26) x2, Pétrification (41).

Capacité spéciale (p.132) : Contagion (maladie rapide et mortelle, p.18, 21), Corruption des ressources (22), Mort dévastatrice (11 mètres, 11d8 de dégâts, 36).

Traits (p.134) : Créatures esclaves (22 DV de créatures, 15), Dés de vie supplémentaires (+1, 18).

Les trépassés

Les trépassés n'apparaissent que lorsque les brumes marines engloutissent la presqu'île – soit parce que le dé de climat donne un 8, soit parce que vous le décidez unilatéralement. Ce sont des morts-vivants bestiaux et immatériels qu'on ne peut toucher qu'avec des armes magiques. Leur attitude est totalement imprévisible.

1d8	Attitude
1-2	Les trépassés attaquent sans pitié, en vagues terribles jusqu'à découper leurs ennemis en pièces.
3-4	Les trépassés s'approchent à quelques mètres du groupe, mais ne font rien d'autre que d'attendre. Ils passent à l'attaque si on les provoque.
5-7	Les trépassés restent au loin et suivent le groupe, présence inquiétante toujours aux limites des brumes.
8	Les trépassés s'emparent d'un des membres du groupe et l'emportent à la vitesse d'un cheval au galop jusqu'à la baie des trépassés. Selon leur humeur, ils le jettent de la falaise ou le déposent là, tout brisé et haletant.

DV 1d4+2 ; pv 1d4+4 par DV ; CA 14 ; moral non applicable ; Arme +2 ; Guerrier 1d8, Archer 1d8.





Le jeu qui a les honneurs de ce numéro prend en quelque sorte à contre-pied le titre de notre rubrique puisqu'il nous emmène vers les déserts brûlants de **Capharnaüm**. Commençons par le présenter, pour ceux qui penseraient qu'il s'agit d'un camp fortifié romain, quelque part en Gaule. Nous sommes en 2008 et le scénario de la création souffle sur le paysage ludique francophone en provenance des studios **Deadcrow** édités par le **7^e Cercle** qui démontrent leur sens de l'orientation en faisant renaître des sables du temps un univers arabisant préislamique, jadis représenté par **Légendes des mille et une nuits** ou le setting **Al Qadim**.

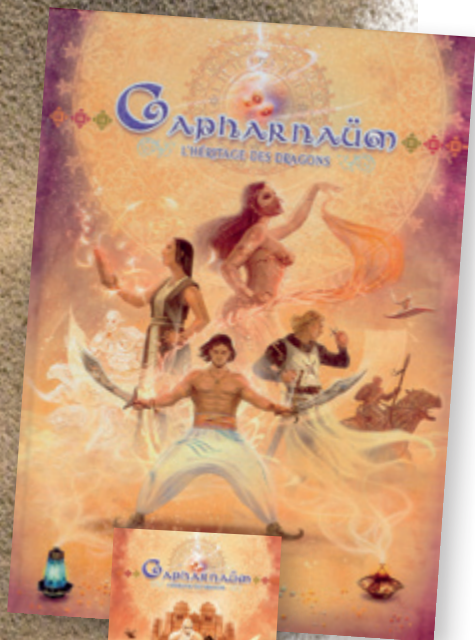
CAPHARNAÛM

121

Rois, mages et désert

L'univers du jeu est, en effet, une sorte de miroir déformant de notre monde méditerranéen de l'antiquité tardive avec, au carrefour des plus importantes routes commerciales, le continent éponyme où se croisent des peuples chamarrés en d'improbables arabesques tels des poissons d'or et d'émail jouant dans le camail d'une fontaine perse. Diverses cultures, totalement nomades ou au contraire sans purs sangs sédentaires et quelques fois étrangères pourront y séduire vos joueurs comme autant de bayadères bien faites pour l'amour, en des danses perverses tentant d'attiser les désirs de princes blasés. À cela s'ajoutera le souffle de l'aventure, les

chevauchées sans merci de belliqueux voisins aux cultures épicées et mystérieuses : bardés d'acier et de feu, la haine dans les yeux pour terrasser le monde, passant tout comme à l'enfer les hommes par le fer et violant les Jocondes, des cavaliers se jouant de la peur, semant la mort et la terreur, amenant dans leurs sillages de désolation, des ivoires, des ébènes, des ors et des soieries, des épicées merveilleuses mais aussi des religions à la politique commerciale agressive... Car les mille et un dieux – à moins que ce ne soient les Dragons – ne sont pas des mirages dans ce monde imprégné de magie où rodent des créatures étranges à un jet de pierre du caravansérail.



lines in **the sand**

Qui se souvient encore d'Underground, le premier jeu de rôles tout en couleur ? Pas grand-monde probablement, mais il a pourtant marqué une étape importante de notre loisir (pour la forme, pas pour le fond). À sa façon, Capharnaüm a représenté le même type de palier en atteignant un très haut niveau de qualité, proche des standards américains de l'époque. En effet, le livre de base avec son camaïeu de couleurs appropriées (ocres jaunes et ciel d'azur), une couverture évocatrice, un titre intrigant et judicieux ainsi qu'un intérieur papier glacé épais en bichromie avec des illustrations en couleur grandioses, en imposait. Et rares étaient les jeux de l'époque à avoir le mamelouk...

Tout n'était cependant pas encore parfait pour ce coup d'essai, et l'on pouvait regretter le peu de contraste entre le texte et le fond qui ne facilitait pas la lecture. Il restait aussi quelques coquilles et d'autres approximations, et surtout, surtout, le souk dans l'énorme quantité d'informations contenue en ses pages laissait penser au lecteur que Capharnaüm n'avait pas volé son nom...

Cette masse d'informations comprise dans le livre de base destine **Capharnaüm** à ceux qui aiment les jeux extrêmement denses. Cet opus de 288 pages est divisé en neuf grands chapitres mais – une fois n'est pas coutume – commencez par les annexes car la lecture liminaire du glossaire sera véritablement votre sésame, tant l'accumulation onomastique pourrait donner le tournis à un derviche tourneur. Vous pourrez ainsi reprendre sereinement dans l'ordre habituel qui s'ouvre par un triptyque niveau bac (à sable, du coup) : l'Histoire (origines du monde selon les différentes cultures, événements récents et une pleine jarre de dates), la Géographie (lieux importants du continent de Capharnaüm et des terres plus ou moins lointaines) et l'Anthropologie (juteuses tranches de vie des tribus nomades ou sédentaires et de leurs voisins) qui dressent le portrait d'un monde teinté de cham à la fois éloigné et proche du nôtre.



Vient ensuite la création de personnage, qui propose d'incarner l'un des « héritiers », ces héros légendaires au tatouage de dragon sur la poitrine, évoqués par le sous-titre. La détermination de leur sang et de leur parole (comprenez leur origine sociale et géographique) induit des bonus aux caractéristiques et une technique de combat spécifique ; ceci est complété par trois vertus héroïques (Bravoure, Fidélité et Foi) et cinq caractéristiques (Coordination, Puissance, Souffle, Sagesse et Charme) allant de 1 (faible) à 6 (fort), et le choix d'un archétype parmi huit (les figures). Une alternative, par répartition de points, réglera ceux qui voudraient s'émanciper de la méthode classique.

oasis oasis, oh !

Place maintenant au moteur de jeu qui gère les actions standard ainsi que les combats et l'utilisation des vertus héroïques, et propose des règles avancées pour l'utilisation des compétences. Nul besoin d'être un génie pour s'approprier ce bon vieux *Roll and Keep* (d6) agrémenté d'options modulables ; ceci forme un tout parfois un peu déroutant mais finalement très cohérent, permettant des scènes dynamiques animées par quelques jets pour des actions cinématographiques et épiques que les amateurs de *Prince of Persia* apprécieront. Les possibles « vantardises » (une prise de risque supplémentaire contre une qualité de l'action accrue) donnent une touche ludique à l'ensemble. Comme le « dé dragon », un dé « ouvert » qui peut être relancé et additionné au résultat chaque fois qu'il obtient un 6. Ou encore les vertus héroïques, des réserves de ressources dans lesquelles le personnage peut puiser pour parvenir à réussir ses actions et dont les valeurs évoluent régulièrement au cours du jeu selon les actes du personnage, qui apportent une dimension tactique. Pour épicer encore la situation, la qualité de l'action dépend de la somme des dés restants : plus le chiffre est grand, meilleure est la marge de réussite. Gare !, en cas d'échec, pires seront les conséquences !

planté dans le désert

Toutefois, pour le meneur novice ce système peut se transformer en planche de Fakir et le *pulp* rester au fond, car il génère des résultats très aléatoires, rend les succès assez difficiles à obtenir et dispose d'un équilibrage du couple caracs/compétences par rapport aux seuils de réussite des actions plus que moyen. Néanmoins, le gros problème, comme j'avais pu le constater à l'époque lors des démos en conventions, reste celui de l'initiative et des rangs d'action : pour un personnage provoqué par quelques traîne-babouches chafoins et qui, dans ce cas, s'bat (bien entendu...), il a pour conséquence de rendre l'empoignade certes folklorique mais très aléatoire. Ajoutez à cela que les dégâts sont souvent insuffisants pour passer les protections (autant essayer de tuer un âne à coup de figes molles), et vous comprendrez que le meneur devra impérativement mettre les mains dans le moteur pour ne pas s'ensabler...

Le chapitre consacré à la science et à la magie dresse un état des lieux des sciences connues par les lettrés de Capharnaüm ; il présente les diverses approches de la magie selon les différentes cultures ainsi que le corpus de règles pour les gérer avec une base commune adaptée ensuite aux trois types de magies (prière, art ou chiromancie). C'est un système très libre et original, aux effets potentiellement très puissants. Face au risque de grosbillaisme la prudence du meneur est donc requise : ne laisse pas filer les chevaux ou tu l'auras dans le baba, Ali ! Dans le chapitre suivant (dont la lecture est a priori à réserver au meneur), la magie ne s'est pas totalement dissipée : on y accède aux secrets de l'univers avec un bestiaire exotique, une mine (du roi Salomon) d'artefacts antédiluviens et de ruines cyclopéennes surgies des sables ainsi qu'une myriade de dieux facétieux.



jusqu'ici **Saba...**

Enfin, traité comme un pacha, Al-Rawi (le meneur de jeu) a son chapitre dédié, qui lui prodigue des conseils sur les diverses façons de mettre en scène Capharnaüm. Les thèmes à aborder sont légion, les auteurs proposent de multiples inspirations et le mélange réussi des sources en font, à mon avis, l'un des jeux les plus dépaynants qui soient. Il offre tout ce qu'il faut pour faire jaillir l'aventure et l'héroïsme en mixant *les Contes de Mille et Une Nuits*, les tribulations de *Simbad*, les acrobaties du *Prince de Perse* et les péripéties d'*Aladin*, sans toutefois s'échouer sur les écueils de la **7ème Mer** que sont l'Hollywoodisme et le Péplum. Les parties mettront réellement en valeur le *roleplay* (et pour une fois ce n'est pas un vain mot !) grâce aux fondamentaux qui sous-tendent la personnalité des PJ et guident leurs conduites (un peu à la façon de l'honneur dans **L5R**) tout en leur conférant de l'épaisseur.

Et pour faire ses premiers pas dans la légende, votre tablee dispose d'un scénario d'introduction (« *Un amour plus dur que la pierre* ») en trois actes, conçu pour huit personnages pré-tirés fournis de façon très didactique à la manière d'un tutoriel de jeu vidéo (une initiative bien raccord avec le thema de ce numéro !).

les chiens **aboient...**

Et la caravane de **Capharnaüm** passe, avec désormais 2 suppléments de règles (**Les Arcanes de l'Aventure, Des Paroles et des Hommes**) et 5 suppléments de contexte (**La Caravane du Roi des Singes, Fables et Chimères, La Rose des Sables, L'Oasis de Yasmina et les Carnets de Yasminabad**) ainsi qu'un écran signé Boris Courdresses, parmi les plus beaux qui soient, et une grande campagne (**Le Royaume des Cieux**) parus à ce jour. Elle dispose, qui plus est, d'une communauté de fans dynamique.

Sous le pavé, **la plage !**

À sa sortie, **Capharnaüm** avait tout pour devenir vizir à la place des vizirs puisqu'il bénéficiait d'une présentation somptueuse et proposait d'évoluer dans un univers riche, complexe et décrit de façon exhaustive, en se basant sur un système de règles simple mais agrémenté de multiples variantes privilégiant un style de jeu fun et héroïque. Nonobstant, les râlistes (ces chameaux !) l'ont beaucoup taillé ; cependant, les ciseaux aboient et la caravane passe d'autant plus facilement qu'il était conçu pour durer et être joué en campagne.

Afin d'éviter que leur création ne termine au cimetière, l'équipe a su faire contre mauvaise fortune bunker (comme disait Rommel) et devant tant d'opiniâtreté ses détracteurs ont fini par fermer leurs babouches. Il n'en reste pas moins que la sophistication extrême de **Capharnaüm** en fait un colosse aux pieds d'argile : l'ouvrage est certes hyper-complet et regorge d'informations, mais elles sont éparpillées façon puzzle. Ses règles, très complètes, emploient toutes sortes de concepts abstrus et de termes exotiques qui désorientent dans un premier temps ceux qui n'ont pas fait Langues Zo. Son système est fluide, mais la gestion des combats est à modifier. La magie est originale, mais potentiellement très puissante, et le meneur devra impérativement réguler les choses. Son univers est complexe avec une histoire tumultueuse et sanglante, et maints complots à ne plus savoir où donner du *backstab*, mais il nécessite une sérieuse préparation pour saisir tout le sel d'une expérience de jeu qui, alors, vous le rendra bien. Sachant cela, si vous aimez l'héroïsme, le souffle de l'aventure, les mystères et les loukoums, montez sur votre tapis volant et envollez-vous vers le soleil levant du **Capharnaüm**, un univers où vous pourrez vous en mettre plein la lampe !





interview

Pour évoquer la gamme *Capharnaüm*, François «Félix» Cedelle un des auteurs du jeu...

Q Avant toute chose, pouvez-vous vous présenter aux gens qui ne vous connaissent pas ?

ffc Félix, rôliste depuis, heu... 1995, je crois. Auteur/pigiste de jeu de rôle à temps plus que partiel depuis 2003 (Putain 10 ans !). J'ai travaillé sur plusieurs gammes (*RetroFutur*, *Cops*, *Nightprowler 2*, *Trinités*, *Abyme*, *AmnesYa 2K51* et bien sur *Capharnaüm*).

Q Pouvez-vous nous raconter la genèse de *Capharnaüm* ?

ffc Hou là, ça remonte à 2006 si mes souvenirs sont bons, mais j'ai une mauvaise mémoire. J'avais rejoint le Studio Deadcrows à sa création l'année précédente et l'on bouillonnait d'idée. L'idée de base de *Capharnaüm* a germé dans le cerveau de Raphael Bardas. Il m'a rapidement contacté et nous avons travaillé à deux sur une « Bible » posant les grands principes de l'univers. Nous étions encore en train de développer la gamme *AmnesYa 2K51*, et nous voulions faire quelque chose de radicalement différent.

Q Quelles ont été vos inspirations pour *Capharnaüm* ?

ffc Je dirais que ma principale source d'inspiration a été notre propre histoire, celle de l'humanité autour du bassin méditerranéen au cours des siècles. Sinon je dois citer Guy Gavriel Kay pour « *Les Lions d'Al Rassan* », Victor Hugo et ses magnifiques « *Orientales* » et évidemment « *Les mille et une nuits* » ainsi que les grands péplums classiques. Côté jeu de rôle, *Guildes* a été très important pour ce qui concerne l'ambiance et l'aventure.

Q *Capharnaüm* c'est un nom bizarre, pourquoi avez-vous choisi ce titre ?

ffc Tout d'abord, *Capharnaüm* était le vrai nom d'un village de Galilée. Or, dans le background du jeu, un événement clef se déroula dans un petit village. Il fallait donc lui trouver un nom... *Capharnaüm* est aussi synonyme de pagaille et de désordre. Et c'est exactement l'état de la société dans la province principale, au commencement du jeu. Les différentes factions se regardent toutes en chiens de faïence et il suffit d'une étincelle pour que tout parte en vrille.

Q Pouvez-vous nous parler du système de jeu et de ses ambitions ?

ffc Nous voulions un système éprouvé, simple et héroïque. Nous avions déjà développé une version altérée du *Role & Keep* pour *AmnesYa 2K51* et nous voulions rester sur les mêmes bases. Mais dans *AmnesYa*, on joue des mutants et le système est volontairement instable. Dans *Capharnaüm*, nous voulions donner le pouvoir aux Héritiers.

Q Le livre de base de *Capharnaüm* est un gros pavé très luxueux. C'était une volonté de s'inscrire en marge de la vogue des jeux de petit format ? Pourquoi ?

ffc Oui, tout simplement par ce que nous aimons les gros jeux !

Q Le jeu propose une imagerie très liée aux 1001 nuits, notamment grâce aux magnifiques illustrations signées Boris Courdresses. Pourtant, on découvre que l'on peut aussi y jouer des peuples inspirés de l'antiquité méditerranéenne voire de l'Europe du nord. Pourquoi ne pas s'être totalement concentré sur une Arabie fantasmée ?

ffc Nous voulions mettre en scène le choc des cultures, des civilisations. Pensez aux croisades. N'est-ce pas un cadre de jeu merveilleux ?

ff *Le livre de base et le reste de la gamme ont été écrits par une équipe de rédaction très nombreuse. Pourriez-vous nous donner un atout et un inconvénient liés à cette façon de travailler ?*

ffc Plus on est de fous, plus on rit ! Cela permet d'avoir plein d'idées et surtout de pouvoir travailler avec tout un tas de gens qu'on estime. Sinon, c'est vraiment compliqué à coordonner, à relancer, à uniformiser...

ff *La publication d'une sorte de digest de l'univers (Les arcanes de l'aventure) deux ans après celle du livre de base peut-elle être considérée comme un constat d'échec éditorial ?*

ffc C'était surtout une demande des joueurs et des MJs de la communauté. On les a écoutés et on l'a fait. Mais oui, cela prouve bien que l'univers de **Capharnaüm** est difficilement accessible.

ff *Le suivi du jeu semble assez aléatoire et finalement assez mince. À la louche, il y a eu moins d'un supplément papier par an depuis la sortie du livre de base (2007). Suffisant ?*

ffc Suffisant ? En termes de volume, je ne sais pas. Dès le départ, **Capharnaüm** a été conçu comme une gamme fermée. Je pense qu'il y a de la matière à jouer pour des années. Rien que la campagne est énorme ! Il y a eu aussi pas de mal de chose mise à disposition gratuitement sur le net. En revanche, en termes de planning, nous aurions aimé faire mieux, c'est certain.

ff *Ce jeu a déclenché beaucoup d'enthousiasme et une communauté de fans s'est constituée autour de lui. Pouvez-vous nous en dire quelques mots ?*

ffc Cette communauté est toujours vivante et s'exprime sur son site¹. Elle a été très importante en termes de motivation, d'idées et de production de contenus. Je ne les remercierais jamais assez !

ff *Si l'aventure était à reprendre depuis le début, que changeriez-vous ?*

ffc Plein de détails, mais finalement pas grand-chose d'important si bien que le jeu serait presque le même. Je pense surtout à des détails d'ordre techniques ou éditoriaux (par exemple, un livre de base plus clair et plus léger), mais sur le fond, rien.

ff *Y aura-t-il une suite à Capharnaüm ou la gamme est-elle définitivement close ?*

ffc Il reste un supplément à publier : **L'Atlas**. Il est écrit et en cours d'illustration. Mais on ne se presse pas, on fait ça tranquillement à notre rythme en fonction de nos maigres disponibilités.

ff *Avez-vous d'autres projets actuellement ?*

ffc Oui, j'en ai toujours plein ! Un jeu de rôle à base de voyage dans le temps plein de poésie, une soirée enquête, un jeu de cartes, des nouvelles, un roman... Ce n'est pas les projets qui manquent, c'est le temps !

ff *Avez-vous quelque chose à ajouter ?*

ffc Oui, un grand merci à tous ceux qui ont rendu cette aventure possible et à tous ceux qui ont fait vivre cet univers autour de leur table de jeu.



La flûte de Sayyin

127

Al-Lawel, ville située sur la route caravanière de l'est, est en effervescence : la fille de l'Amir va bientôt se marier au cousin du roi de Kh'Saaba. Cependant, les préparatifs de la cérémonie vont être troublés par le vol d'un objet magique et emblématique de la ville, la flûte merveilleuse de Sayyin qui possède la capacité de commander aux oiseaux. Vos Héritiers vont être conviés à enquêter discrètement sur cette disparition qui pourrait nuire à la bonne tenue du mariage si cet événement s'ébruitait. Magie, course poursuite, désert, intrigues sont au menu de cette aventure qui pourra aussi bien permettre de fonder un nouveau groupe d'Héritiers que s'insérer comme une pause au cœur d'une campagne effrénée.

Le vol (de la flûte) de l'aigle solaire

Malgré la chaleur qui règne à l'est du désert de feu, les caravanes de Kh'Saaba se dirigent vers la ville-étape de Al-Lawel. Positionnée sur la route des cités du sud, longeant le fleuve Halawoui, à l'est de Jazirat, cette ville tient sa fortune de son emplacement sur la voie commerciale entre le nord et le sud. Fortune à plus d'un titre puisque dans quelques jours, l'Amir Hussein Abd-al-Lawel va marier sa fille Alima à un cousin du Roi de Jergath, Salim ibn Yari Abd-al-Malik. Le palais est en pleine ébullition, les préparatifs vont bon train, des invités prestigieux de toute la région sont conviés pour l'événement.

Il est prévu trois jours de fastes, les caravanes chargées de nombreuses vivres et boissons se sont agglutinées dans le caravan-sérail, débordant en dehors des remparts de briques et de terre d'Al-Lawel.

C'est dans toute cette agitation que la nouvelle va parvenir dans les appartements de l'Amir : dans la nuit, on a dérobé la flûte de Sayyin dans la salle du trésor.

Cet instrument est le symbole de la famille. Il a participé à sa gloire, car il permet à son utilisateur de commander aux oiseaux. Habilement maniée, la flûte a permis à la ville d'être reconnue pour le domptage d'aigles géants et son commerce de volatiles en tout genre.

La flûte de Sayyin

Les origines

La flûte fut trouvée par le grand-père de l'Amir sur les plateaux à la bordure est du désert de feu. C'est une flûte en ivoire sculptée qui tient son nom de l'oiseau divin, Sayyin, la divinité de l'astre solaire, un aigle étant gravé sur l'instrument (*LdB, p84*). Les conditions de l'obtention de l'objet et les origines sont incertaines. Certains disent que cette flûte a appartenu au musicien invisible Zamer ibn Ghaleb (*LdB, p53*). D'autres racontent qu'elle a été gravée dans la dent d'un dabbat que le dieu solaire aurait pris dans ses serres. D'autres encore racontent qu'elle a été offerte par un djinn emprisonné en récompense de sa libération...

L'Amir, surnommé officieusement « l'oiseleur », a tiré parti des pouvoirs de la flûte. Il possède maintenant deux aigles géants (un mâle et une femelle), lui permettant de parcourir des distances impressionnantes en peu de temps. Les personnes autorisées à monter ses aigles géants sont peu nombreuses, ils sont les montures exclusives de la famille régnante et sont devenus son emblème. Cela permet aussi à l'Amir d'offrir des cadeaux uniques, il a offert un œuf d'aigle géant au roi Abdallah ibn Malik Abd-al-Hassan à l'occasion de son mariage avec sa troisième femme, s'attirant ainsi ses bonnes grâces.

Utiliser la flûte

Afin de pouvoir utiliser les capacités particulières de la flûte, le musicien doit au préalable effectuer un jet d'inspiration SD 15 pour s'accorder avec l'instrument et bénéficier de sa magie.

La flûte étant de nature exceptionnelle, elle confère, en plus, un bonus de 2 dés aux jets de musique.

- **Attirer les oiseaux : jet de Charme+Musique SD 9**
- **Apaiser / énerver / faire danser / orienter les oiseaux : jet de Charme+Musique SD 12**
- **Communiquer / donner des ordres : jet de Charme+Musique SD 15**

Plus la QR sera élevée, plus le nombre de volatiles affectés sera important et plus ils répondront correctement aux désirs du musicien.

Pourtant, ce n'est pas l'Amir, mais son fidèle bras droit, le Wazir Rachid ibn Mussah qui va solliciter les Héritiers pour retrouver l'artefact musical. En effet, l'Amir Hussein est très pris par les hôtes de marque qui résident en son palais. De plus, il ne veut pas que ce malheur vienne ternir, et encore moins remettre en cause, le mariage de la fille avec un membre de la famille royale. Il faudra faire preuve d'une grande discrétion pour traiter cette affaire afin qu'elle ne s'ébruite pas.

Suivez la musique

Al-Rawi, voici quelques pistes pour intégrer vos Héritiers dans l'aventure et quelques raisons pour lesquelles le Wazir pourrait leur accorder sa confiance. Quel que soit leur histoire, leur métier ou leur rang social, ils doivent être invités dans le cabinet de Rachid ibn Mussah.

L'Héritier est un membre, plus ou moins éloigné, de la famille de l'Amir. C'est la raison de sa présence en ville, il a été logiquement convié au mariage. Il est de son devoir de porter assistance à sa famille (vous pouvez jouer sur le score de Fidélité).

L'Héritier travaille déjà pour le Wazir, c'est son homme de main, ou son espion. Il lui a déjà confié des missions qu'il a su mener à bien. Cette solution est idéale pour des personnages ibn Aziz ou avec un passé de mercenaire.

L'Héritier est en commerce avec le Wazir : caravanier avec un commerce discret (illégal ?) avec le Wazir, il peut commercer des produits rares (poisons, aphrodisiaques...) ou des artefacts (objets anciens, grimoires...). Il a justement été chargé de dénicher un cadeau spécial pour le mariage. Cette introduction est parfaite pour un membre du clan ibn Yucef.

Le Wazir a sauvé la mise de l'Héritier, il y a quelque temps. Rachid ibn Mussah l'a couvert lorsque sa liaison avec la femme d'un noble local a été dévoilée ou il a remboursé ses dettes pour qu'il évite de se retrouver vendu comme esclave... Il est temps de retourner la faveur. L'Héritier (voire le groupe entier) a fait des demandes pour consulter un grimoire rare ou un artefact ancien entreposé dans les archives personnelles de l'Amir – qui est réputé





pour faire patienter de tels quémandeurs plusieurs mois avant de donner une réponse. Si l'Héritier retrouve la flûte, l'Amir accèdera naturellement à sa demande immédiatement. Cette introduction peut permettre de faire rebondir une campagne enlisée ou s'insérer naturellement dans une intrigue plus vaste.

L'Héritier fait partie de la suite d'un invité noble. Il a remarqué l'agitation particulière causée par le vol, le Wazir préférera le mettre dans la confidence et s'assurer de sa discrétion, préférant lui être redevable plutôt que le laisser ébruiter l'affaire.

L'Héritier est un héros. Le personnage a déjà fait parler de lui, il a une réputation qui le place au-dessus de tous soupçons. Par ailleurs, c'est cette notoriété qui est la raison de sa présence au mariage. Le Wazir lui proposera de relever un nouveau challenge en retrouvant l'objet volé.

De bon matin, le Wazir convoquera les personnages dans ses appartements pour leur révéler l'affaire. Ils auront l'impression en le voyant qu'un énorme poids vient de lui tomber sur les épaules. La mine basse, il expliquera aux Héritiers, entre deux tasses de thé et plusieurs rouleaux de parchemin, la raison de cette convocation. Très tôt ce matin, les deux gardes qui surveillaient la salle du trésor ont été retrouvés endormis, ce qui a mis la puce à l'oreille de leur capitaine, Adjour. En vérifiant la salle du trésor, une seule pièce manquait : la flûte de Sayyin ! Parmi toutes les richesses et les importants présents pour le mariage, elle seule a été subtilisée.

Il leur fera une description de ladite flûte, en insistant sur sa valeur aux yeux de l'Amir. Le Wazir ne pourra conduire l'enquête lui-même, son rang et l'organisation du mariage lui prenant tout son temps. Il insistera sur la nature sensible de l'affaire : à aucun moment il ne faudra effrayer la famille du futur marié avec ce mauvais présage. Idéalement, il faudrait que la flûte soit de retour au palais avant quatre jours, date de la cérémonie.

Si les Héritiers le demandent, Rachid pourra leur indiquer qu'il a fait mettre les gardes fautifs directement aux fers, en attente de leur

punition. Il pourra aussi fournir aux Héritiers un sauf-conduit pour se déplacer librement dans le palais, mais celui-ci s'arrêtera aux portes des appartements de la famille de l'Amir et de ses invités.

Voleur, mais pas trop...

Le vol fut perpétré par une jeune Héritière des Dragons du nom de Nour, la plus jeune fille du chef (caïd) de l'oasis de Khitora. Elle est venue chercher une solution pour sauver son village de la prédation d'un rokh, un rapace gigantesque (*LdB p.239*). Son village n'entretenant pas les meilleures relations avec Al-Lawel (voir ci-dessous « *Un peu de politique* »), elle a décidé de prendre les devants. Elle a quitté Khitora, pour rejoindre une caravane qui la mènerait jusqu'à Al-Lawel. Elle a profité de l'agitation qui régnait en ville à l'annonce du prochain mariage pour s'introduire dans le palais, se faisant passer pour une chanteuse et musicienne du nom d'Amaria venue auditionner pour les fêtes. Ainsi elle a pu explorer le palais à la recherche de la salle du trésor.

Avec toutes les nouvelles têtes et leurs suites arrivées récemment dans le palais, elle a habilement endossé différents rôles, jouant subtilement de son charme. Sous une de ces identités, Amaria/Nour est allée demander à Mossa Bar Gorin, le médecin shirade de l'Amir, un sédatif pour sa maîtresse épuisée par le voyage. Elle a ensuite volé une bouteille de vin de palme aux cuisines et y a versé le sédatif, pour finalement le proposer aux gardes lors d'une visite impromptue.

Une fois les gardes endormis, elle a utilisé un sortilège simple de transformation de roche en eau. Elle a ainsi pu passer dans la salle du trésor et subtiliser la flûte.

Le matin à la première heure, elle a quitté le palais par la porte principale. Elle s'est ensuite mêlée, à la dernière minute, à une caravane sur le départ.

Un peu de politique

Le vol de la flûte de Sayyin n'est que la conséquence inattendue d'une intrigue politique fomentée par l'Amir et son Wazir. En effet, il y a quelques années, Walid ibn Mourik Abd-al-Khitara, père de Nour et caïd de l'oasis de Khitora, a refusé de marier son fils à la fille de l'Amir Hussein Abd-al-Lawel. Le caïd a préféré unir son fils à la fille du Cheik d'Al-Kasir (LdB p.60), oasis fortifiée dirigée par le clan ibn Tufiq. Cette union permet d'assurer une route commerciale au travers du désert de Feu entre les deux oasis. Le choix du caïd a également été motivé par la volonté de ne pas froisser la sévère Al-Kasir en repoussant leur proposition. Il lui semblait plus simple de contrarier la paisible Al-Lawel.

L'Amir Hussein a encaissé silencieusement l'affront et a décidé d'attendre le bon moment pour prendre sa revanche. Grâce à l'influence de son conseiller Rachid ibn Mussah, l'Amir Hussein a réussi à organiser un autre mariage, cette fois, avec un cousin du roi. En marge de la préparation de cette future alliance, une occasion propice pour asséner sa colère sur Khitora s'est présentée : il y a quelques semaines, les soldats d'Al-Kasir sont partis en campagne contre des pillards du désert un peu trop virulents, laissant l'allié de Khitora avec un minimum de forces.

L'Amir a chargé Yoram, son dompteur d'aigles géants, de charmer un rokh qui chassait plus au nord, dans des zones sauvages. Le rokh fut attiré dans les parages de Khitora grâce à la flûte de Sayyin. Depuis plusieurs semaines, le rokh dévaste les caravanes qui passent par l'oasis. Il chasse et se nourrit des dromadaires des caravaniers, rendant de plus en plus dangereuse cette route commerciale. Le village a été plongé, au fil des jours, dans un grand dénuement. Leurs élevages mangés par le gigantesque rapace et les marchandises n'arrivant plus à l'oasis, l'isolation, la pauvreté et la famine menacent ses habitants. Devant l'impossibilité d'Al-Kasir de venir en aide à son allié, le caïd a envoyé une demande d'aide à Hussein, mais n'a pas reçu de réponse favorable.

L'Amir agira une fois le mariage de sa fille scellé. Il acceptera de venir en aide à l'oasis à condition de renégocier des tarifs commerciaux et un impôt supplémentaire à la barbe d'Al-Kasir et en toute légitimité. Cependant, devant la situation désastreuse de son village, Nour, excédée, a décidé de passer outre les protocoles. Elle est allée, de son propre chef, à Al-Lawel avec la ferme intention de voler la flûte de Sayyin dans le trésor de l'Amir, et de se débarrasser du rokh par elle-même. Sa tentative pour sauver l'oasis de son père met à mal les plans de l'Amir et de son Wazir. Ils se doutent que la flûte a été volée afin de se débarrasser du rokh, mais n'ont aucune preuve. Cela compromet aussi la finalité de leur plan : apparaître comme des sauveurs en venant en aide à Khitora.

Chercher l'intrus

Les héritiers commenceront sûrement par enquêter dans la salle du trésor et en allant interroger les gardes fautifs.

La salle du trésor :

La salle du trésor recèle évidemment pleins d'autres richesses et merveilles, Al-Rawi vous pouvez la remplir avec ce qu'il vous plaît (coffre de pièces, des armes anciennes, d'autres artefacts, des étagères de rouleaux de parchemins, papyrus, tablettes...). Les deux seules clés existantes de la salle sont possédées par l'Amir et le Wazir, elles n'ont pas bougé de leurs places respectives. La porte est protégée magiquement, il faudrait réussir un jet de S'introduire ou de *Verbe Sacré SD 18* pour la faire céder.

Le mur transformé en eau a repris son apparence normale, mis à part quelques graviers sur le sol (des gouttes éparpillées n'ayant pas repris leur place). Un jet d'*Inspiration SD 12* permet de comprendre quel sort a été utilisé, la *QR* donne plus ou moins de détails : *QR D-1*, c'est un sort de transformation, *QR 2-3*, le sort est issu du Teime Chek (Verbe Sacré saabi), *QR 4-5*, c'est un sort de transformation de roche en eau, fini depuis plusieurs heures. *QR 6+*, le sorcier à l'origine du sort n'est plus dans le palais.



Complicquer l'enquête



Les personnages peuvent résoudre cette affaire comme une simple aventure en répondant à la demande d'aide du Wazir Rachid ibn Mussah, ou ils peuvent gratter un peu les dessous de l'affaire et percevoir l'intrigue politique sous-jacente. Leurs choix en fin de scénario pourront être influencés par ces révélations.

Al-Rawi, vous pouvez aussi ajouter des intrigues secondaires lors de la recherche d'information. En effet, des acteurs importants seront rassemblés pour le mariage, des chefs de tribus, des notables, des marchands influents... Il ne tient qu'à vous de compliquer l'enquête des joueurs en y ajoutant vos PNJ confrontés à une histoire d'espionnage, une intrigue amoureuse secrète ou encore la préparation d'un assassinat...

Les gardes emprisonnés :

Slimane et Roumi sont des gardes fidèles à l'Amir, cela fait plusieurs années qu'ils sont à son service. Ils savent qu'ils ont manqué à leur devoir et attendent leur punition. Un *jet de Sagesse+Comédie SD 12* confirme qu'ils ne mentent pas, un *jet de Charme+Intimidation SD 12* les fait parler sans détour. Ils affirment n'avoir eu la visite que d'une jeune servante, leur ayant servi du vin de palme. Sa description est naturellement celle de Nour. Si les Héritiers n'interviennent pas dans le choix de leur châtiment, les gardes deviendront des esclaves et seront vendus après le mariage. La bouteille de vin peut être retrouvée chez Adjour, le capitaine de la garde. Il a commencé à faire sa petite enquête de son côté. Il peut être trouvé dans les cuisines où il vérifie l'origine de la bouteille. Les servantes confirment qu'une bouteille manque dans les stocks. Un *jet de Sagesse+Science ou Assassinat SD 15* confirme la présence d'un somnifère en reniflant l'intérieur de la bouteille.

Les autres renseignements dans le palais :

Amaria/Nour a passé deux jours dans le palais pour savoir où se trouvaient la flûte, la salle des trésors et établir un plan pour le cambriolage. Elle a été vue à plusieurs endroits et, chaque fois qu'elle était interrogée, elle se faisait passer pour une danseuse engagée pour la réception, une servante d'un caravanier, la plus jeune fille d'un tisserand couturier, une interprète pour un agalanthéen, une simple porteuse de message...

Elle a ainsi été aperçue aux cuisines, chez les musiciens, chez le médecin de l'Amir, dans les jardins du palais, dans les appartements de divers invités... La dernière fois qu'elle a

été vue, c'était par les gardes qui ouvrent les portes du palais aux serveurs le matin.

En ville :

Avec un *jet de Sagesse+Compagnonnage SD 12* ou *Négoce et Salamalecs SD 18*, les Héritiers retrouvent sa trace en ville auprès des différents caravaniers. Elle cherchait une caravane qui partait le matin même. Sur une *QR de 4+*, ils pourront même rencontrer Kader ibn Youcef, le maître caravanier qui a amené Amaria jusqu'à Lawel. Il confirme qu'elle a été récupérée seule sur une route qui mène à Khitora, mais que peu de caravaniers utilisent à cause de la présence d'un rokh.

La Poursuite

À un moment donné, les Héritiers se lancent à la poursuite d'Amaria/Nour. Le temps que les Héritiers démêlent l'affaire, il est probable qu'elle ait pris une journée d'avance sur ses poursuivants. Elle aurait pu avoir plus de temps si les gardes n'avaient pas été retrouvés endormis le matin même de son larcin. Les Héritiers peuvent se lancer à sa poursuite à dos de dromadaires, chevaux ou abzoulim. Un *jet de Souffle+Équitation SD 12*, leur permet de rattraper la caravane en milieu de journée suivante (les grosses caravanes se déplacent lentement). Cependant, la voleuse a déjà mis les voiles. La caravane dans laquelle elle s'est dissimulée ne partait pas dans la direction de Khitora. Elle a donc décidé de voler un dromadaire et de tenter seule le trajet vers son oasis familiale. Elle s'est aventurée fougueusement dans le désert.

À tire d'aile

Les personnages auront peut-être l'idée de demander au Wazir d'emprunter les aigles géants de l'Amir pour se lancer à la poursuite d'Amaria/Nour. Cela peut effectivement accélérer la fin du scénario. S'ils ont pris plusieurs jours pour dénouer l'intrigue, le Wazir proposera de lui-même la solution des aigles géants, l'affaire devenant urgente. Au contraire, s'ils résolvent trop rapidement l'affaire, vous pouvez toujours prétexter l'arrivée d'une tempête de sable pour clouer les aigles au palais pendant une journée.

Yoram, le gardien des rapaces seigneuriaux, accompagne les personnages s'ils décident de voyager à dos d'aigles. Les aigles peuvent porter deux personnes chacun – ce qui ne laisse que 3 places libres. Il faut cependant se défaire du maximum d'équipement lourd. Les Héritiers doivent laisser derrière eux armures et armes lourdes, et leur préférer des armes légères et des arcs.

Les Héritiers qui n'ont jamais eu l'occasion de voler devront réussir un *jet de Coordination+Ne pas perdre la face SD 12* pour ne pas paniquer et ne pas être pris de vertiges.

Le personnage qui tient les rênes devra tenter un *jet de Coordination+Équitation SD 12* pour diriger la monture volante. Le *SD* passera à 15 s'il tente des manœuvres de combat (ex. se positionner pour tirer à l'arc), ou à 18 s'il veut faire directement attaquer l'aigle (ex. un coup de bec ou de serre).

Les Héritiers se remettront à sa poursuite après avoir discuté avec le chef de caravane, ils retrouvent sa trace sur un *jet de Sagesse+Pérille SD 9* s'ils se doutent qu'elle retourne à Khitora, *SD 15* s'ils cherchent des traces le long du chemin de la caravane).

Au détour d'une dune, les Héritiers tombent sur le spectacle macabre d'un homme-scorpion (*LdB p.236*) en train de dépecer un dromadaire fraîchement tué. Il se met en position d'attaque à l'approche des personnages, défendant âprement sa prise. Des signes de lutte et des traces de pieds humains quittent cette zone pour s'enfoncer encore un peu plus dans le désert. La piste mène nos aventuriers aux pieds d'un ancien temple en ruine, recouvert par le sable. Ils trouvent facilement Amaria/Nour perchée en haut d'une colonne, ainsi que d'autres hommes-scorpions au sol, agitant leur dard dans l'espoir de la toucher (en mettre au moins autant que de joueurs). La jeune voleuse est coincée sur sa colonne, n'ayant pas d'arme de jet pour se débarrasser de ses assaillants. La tâche revient alors aux Héritiers de la délivrer avant de s'emparer d'elle.

Elle possède bien la flûte et se montre reconnaissante envers ses sauveurs. Elle ne fuit pas ses responsabilités, mais ne montre aucun regret. Elle fait tout pour convaincre les aventuriers de sa bonne foi et de l'urgence de sa mission.

Il revient aux Héritiers de faire leur choix : la ramener et rendre la flûte à Hussein ? Aller à Khitora et essayer de sauver le village aux dépens du retour de la flûte à temps pour le mariage ?



Les personnages principaux de l'aventure



à froid : capharnaüm / scénario

133

Calife Hussein Abd-al-Lawel

Calife de la petite ville de Lawel, Hussein Abd-al-Lawel est un homme d'une quarantaine d'années au maintien aristocratique et ferme, et à l'apparence soigneusement étudiée. C'est un homme au caractère fort, voire sournois, d'une exigence absolue poussée à l'excès surtout en ce qui concerne ses attentes de la part de ses subordonnés.

Al-Rawî, jouez-le comme un homme sûr de lui, intransigeant, mais capable de récompenser aussi promptement que de punir.

Puissance : 2/ Sagesse : 4/ Souffle : 2/
Charme : 3/ Coordination : 3/ Init-max : 4/
Trempe : 5/ Déf. Passive : 12/ PV : 20/ Foi : 2/
Bravoure : 4/ Fidélité : 4/ Héroïsme : 3
Shimshir 9G3, Dégâts +12 / Khanjar 9G3, Dégâts +8
Aventurier 1 (Équitation (spé. Montures volantes) 3/5, Épreuve 3, Périples 3) / Sage 1 (Peuples & Hist. 3, Percevoir 2, Enseigner 2) / Prince 3 (Ne pas perdre la face 5, Flatter 4, Négocier & Sal. 5) / Sorcier 0 (Inspiration 2, Prière 1, Verbe Sacré 1) / Guerrier 2 (Arme (spé. Lame) 4/6, Commander 4, Impressionner 5) / Poète 0 (Comédie 1, Musique 3) / Malandrin 0 / Travailleur 1 (Tenir le coup 3, Compagnonnage 2, Agriculture 1)
Parole : Le Sentier des Cimetières de feu, niveau 2

Rachid ibn Mussah

La bonhomie de Rachid ibn Mussah en fait le conseiller idéal pour un calife tel que Hussein. Son physique rondouillard lui donne un air jovial attirant la confiance. Cependant, se fier à cet air naïf serait un tort car son esprit retors ne cesse d'observer, d'analyser, de calculer, d'intriguer, de comploter. Il est d'une fidélité à toute épreuve vis-à-vis de son calife.

Al-Rawî, n'hésitez pas à jouer de la dichotomie entre son aspect et son caractère pour étonner vos Héritiers entre une première rencontre informelle et leur convocation à l'issue du vol.



Puissance : 2/ Sagesse : 4/ Souffle : 2/
 Charme : 4/ Coordination : 2/ Init-max : 3/
 Trempe : 5/ Déf. Passive : 9/ PV : 20/ Foi : 3/
 Bravoure : 2/ Fidélité : 5/ Héroïsme : 3
 Khanjar 4G2, Dégâts +8
 Aventurier 0 (Équitation 1, Épreuve 1, Périples
 1) / Sage 3 (Peuples & Hist.5, Percevoir 4, En-
 seigner 4) / Prince 2 (Ne pas perdre la face 4,
 Flatter 4, Éléance 3, Négoc. & Sal. 5) / Sor-
 cier 1 (Inspiration 3, Prière 2, Verbe Sacré 3) /
 Guerrier 1 (Arme 2, Impressionner 2) / Poète
 0 (Comédie 2, Musique 1) / Malandrin 0 / Tra-
 vailleur 0 (Tenir le coup 2, Compagnonnage 1)
 Magie : Créer/Transformer : pensées,
 confiance, soins, calme, feu, métal
 Parole : L'alchimie des hommes, niveau 2

Nour Abd-al-Khitara / Amaria

Nour est une jeune Héritière des Dragons
 âgée de 16 ans. Elle a tout de la jeune fille
 du désert, svelte, la peau mate, les yeux
 et les cheveux plus noirs qu'une nuit sans
 étoile. Son caractère a été trempé dans les
 flammes du désert de feu sans entamer sa
 joie de vivre. Elle est donc sûre d'elle-même,
 mutine, avenante, vive comme un feu follet.
 Cela ne l'empêche pas d'être réfléchi même
 si l'impulsivité de l'adolescence prend actuel-
 lement le pas sur ses capacités de réflexions.
 Si elle survit, elle pourrait bien être une de ces
 femmes qui change le monde.

Al-Rawi, Nour sourit presque tout le temps –
 sauf si la gravité de la situation ne s'y prête
 pas – et cela fait intégralement partie de son
 charme, qu'elle déploiera sûrement sur vos
 Héritiers pour essayer de les influencer.

Puissance : 2/ Sagesse : 3/ Souffle : 2/
 Charme : 3/ Coordination : 3/ Init-max : 3/
 Trempe : 5/ Déf. Passive : 12/ PV : 20/ Foi : 2/
 Bravoure : 4/ Fidélité : 4/ Héroïsme : 3
 Khanjar 5G3, Dégâts +8
 Aventurier 1 (Équitation 2, Épreuve 3, Périples
 3) / Sage 0 (Percevoir 1) / Prince 0 (Ne pas
 perdre la face 1, Flatter 2, Négoc. & Sal. 2) /
 Sorcier 1 (Inspiration 2, Verbe Sacré 2, Prière
 2) / Guerrier 0 (Arme 2, Entraînement 1) /
 Poète 2 (Comédie 4, Musique 3) / Malandrin
 3 (S'introduire 4, Détrousser 4, Discrétion 4)/
 Travailleur 1 (Tenir le coup 3, Agriculture 2)
 Parole : Le Malandrin Niveau 1 (C.f. Des Paroles
 et des Hommes p.11)



Yoram

Petit et musclé, Yoram est le dompteur atti-
 tré des aigles royaux dont il s'occupe depuis
 l'enfance. Il est farouchement attaché à ses
 bêtes et voue une fidélité sans faille à son
 Amir. C'est un homme simple, parlant peu
 et très discret. À toutes les questions déran-
 geantes qu'on pourrait lui poser, il hausse
 les épaules et répond quelque chose comme
 « Oh, vous savez moi je m'occupe des aigles
 et pas d'autre chose. »

Al-Rawi ne joue pas le dompteur, ou du
 moins seulement lorsque les joueurs montre-
 ront une volonté d'interagir avec lui. C'est un
 homme qui sait se faire oublier.

Puissance : 2/ Sagesse : 2 / Souffle : 3/
 Charme : 3 / Coordination : 4/ Init-max : 4/
 Trempe : 5/ Déf. Passive : 11/ PV : 30
 Jambiya 8G4, Dégâts +7 / Arc jazirati 8G4,
 Dégâts +9
 Équitation 3/ Spe. Montures volantes 5,
 Épreuve 3, Périples 3, Percevoir 2, Inspiration
 3, Arme 4, Musique 3, Tenir le coup 3, Agricul-
 ture (spé. oiseaux) 3/5)

Les aigles géants

Init max : 5 / Trempe : 6 / PV : 50 / Déf. Pas-
 sive : 11/ Att. Déf. active : 9G7 / Serres : dégâts
 +10 / Bec : dégâts +8 / Épreuve 8G5





play

▶ PLAY



135

© 2008



LE DISQUE D'OR

un scénario pour **L'Aventure Perdue d'Arsène Lupin**

Arsène Lupin incite les personnages à s'intéresser à une exposition consacrée à une divinité égyptienne, Apis. Sachant que le Veau d'Or la représente, ils trouveront peut-être ainsi des éléments supplémentaires pour la recherche de cette statue mythique. Malheureusement, le Culte d'Apis est déjà sur cette piste et s'avère avoir une longueur d'avance.



✦ LES FAITS ✦

Auguste Martial est un égyptologue reconnu, spécialisé dans l'étude des divinités égyptiennes. En tant que tel, il a été très tôt contacté par le Culte d'Apis. En échange du financement de ses recherches, Rudolf Heimnis (Grand Maître du Culte d'Apis) lui a proposé de servir d'appât pour ceux qui convoitaient le Veau d'Or. Promu Fidèle, Auguste a déjà eu l'occasion d'être approché par plusieurs illuminés et farfelus cherchant la statue. Il n'a eu qu'à les signaler à l'Adepté dont il dépend pour que celui-ci s'en occupe. Il ignore ce qu'ils sont devenus et ne souhaite de toute façon pas le savoir. Ceci n'enlève rien à ses qualités ni à ses grandes compétences. Cet arrangement lui permet enfin de se consacrer entièrement à son travail, sans avoir à courir après les subventions de l'État ou d'un quelconque mécène.

Ce n'est que l'année dernière qu'Auguste a enfin mis la main sur ce qu'il recherchait depuis longtemps : le Disque d'Or. Cette partie du Veau d'Or serait le moyen idéal de trouver la statue. Il ne lui reste plus qu'à déchiffrer les glyphes sur cet item et à trouver de l'aide afin de suivre les instructions qu'elles contiennent. Il a déjà sollicité plusieurs curieux recherchant le Veau d'Or mais aucun n'y est parvenu. Les membres du Culte eux-mêmes ont échoué. Qui sera de taille à entrer dans les catacombes pour y trouver le tombeau perdu ?

✦ VISITE GUIDÉE ✦

Arsène Lupin envoie les personnages à une exposition dédiée à Apis. Ils y font la rencontre d'un égyptologue, Auguste Martial, qui pourrait être en mesure de les aider à trouver le Veau d'Or.

par **Laurent Devernay**
illustrations de **Julien De Jaeger**



Notre cambrioleur préféré

De bon matin, les personnages reçoivent un pli provenant d'Arsène Lupin :

« Vous trouverez ci-joint des billets de train ainsi que des tickets afin de vous rendre à une exposition consacrée à la divinité égyptienne Apis. Comme vous le savez déjà, la statue du Veau d'Or est censée la représenter. L'égyptologue en charge de l'exposition, Auguste Martial, pourra probablement nous aider à la trouver. Il me connaît sous le nom de Raoul d'Averny. Rendez-vous au Musée du Louvre pour voir l'exposition et tâchez de vous renseigner auprès de cet égyptologue. »

Cette piste semble effectivement intéressante et les personnages peuvent d'ores et déjà se mettre en route. Leur train part dès le lendemain matin et les conduit directement à Paris. De là, il leur est facile d'atteindre le Musée du Louvre.

Un vrai passionné

L'exposition consacrée à Apis est très intéressante, réunissant de nombreuses pièces d'époque et des archives détaillant les représentations de cette divinité ainsi que les rituels en son honneur. Les visiteurs sont nombreux. Marchant de groupe en groupe, Auguste Martial est facile à reconnaître. Son costume, bien qu'élégant, semble être un peu trop petit pour lui. Il est très disponible pour répondre aux questions et surtout pour partager sa connaissance encyclopédique sur le sujet.

Les personnages n'y échappent pas. Auguste leur demande s'ils apprécient l'exposition, s'ils ont eu le temps de tout voir, quelle est leur pièce préférée, s'ils ont des questions... Son débit de paroles est rapide et difficile à arrêter. En plus, malgré sa nervosité, il reste tactile, serrant des mains, effleurant une épaule ou un bras. S'il est lancé sur le sujet, il est impossible à arrêter mais toujours passionnant à écouter. Il en profite pour conduire le petit groupe jusqu'au clou de l'exposition : derrière une vitrine au centre de la pièce se trouve un disque en or recouvert de glyphes. Juste derrière a été accrochée une représentation du Veau d'Or. Un disque similaire

Si les personnages ont déjà eu l'occasion de jouer le scénario pour *L'Aventure Perdue d'Arsène Lupin* du *Casus Belli* n°8, le nom de Raoul d'Averny ne leur est pas inconnu. Ils l'ont déjà utilisé pour approcher Georgina Gaillet, la petite-fille d'un égyptomane de renom. D'ailleurs, si tel est le cas, Lupin ne manque pas de faire ce rapprochement dans son courrier, les enjoignant à faire valoir ce lien pour approcher Auguste Martial. Celui-ci connaissait bien le défunt Marcelin Gaillet et apprend son décès avec tristesse. Marcelin était certes un excentrique mais avant tout un passionné très attachant.

se trouve effectivement entre les cornes de l'animal. Un petit panneau indique que le disque serait une partie de la célèbre statue du Veau d'Or.

Si les personnages interrogent l'égyptologue à ce propos, il affirme être effectivement convaincu que le disque serait toujours lié à la statue d'une façon ou d'une autre mais qu'il ne peut malheureusement pas en dire plus. Il ne faut cependant pas insister longtemps pour qu'il dévoile ce qu'il sait à ce propos. Évoquer les noms de Raoul d'Averny ou de Marcelin Gaillet peut également faire l'affaire. Au moment où il semble sur le point de révéler quelque chose, il est grossièrement interrompu par un homme bedonnant. Bien mis et s'éventant avec un journal, le nouveau venu ignore les personnages pour s'adresser directement à Auguste :

« Écoutez, professeur, je vous ai laissé suffisamment de temps pour réfléchir. Dites-moi pour quel montant vous êtes prêt à me céder le Disque d'Or. Vous savez pertinemment que votre prix sera le mien alors ne me faites pas attendre plus longtemps. »

PIERRE GERVAIS

Ce riche collectionneur réside temporairement dans un hôtel particulier parisien. Il a fait le déplacement uniquement dans l'espoir de mettre la main sur le Disque d'Or. Il insistera jusqu'à obtenir ce qu'il veut, revenant chaque jour et entrant à chaque refus dans une colère noire. Il n'est pas dangereux pour autant et pourrait même devenir un allié essentiel par la suite. Ses recherches lui laissent penser que le Disque d'Or est lié d'une façon ou d'une autre à une clé en sa possession, supposée ouvrir l'accès au Tombeau des Curiosités de Napoléon Bonaparte. Il a même peu à peu acquis la certitude qu'Auguste Martial est au courant et refuse de lui céder le disque précisément pour cette raison.

Cet homme répond au nom de Pierre Gervais. Collectionneur d'objets plus ou moins mystiques liés à l'histoire secrète du monde, il profite de sa fortune colossale pour réunir des pièces rares. Il doit cette richesse à des investissements très profitables en Amérique. À la limite de l'impolitesse, il sait ce qu'il veut et ne supporte pas qu'on le lui refuse. Une fois de plus éconduit par l'égyptologue, il vire au rouge et quitte la pièce en éructant des menaces et autres remarques peu courtoises. Auguste s'excuse pour le comportement de cet homme persuadé que l'argent peut acheter une pièce d'une telle valeur historique.

Auguste reprend alors ses explications. Il travaille actuellement à déchiffrer les glyphes sur le Disque d'Or. Il est persuadé que ce sont des instructions menant directement à la statue du Veau d'Or ou plus précisément à un dispositif permettant de la trouver. Il aurait justement bien besoin d'aide pour suivre les instructions en question. Il est question d'une sorte de diapason construit par les prêtres égyptiens vénérant Apis à l'époque. Il vibrerait de plus en plus fort à mesure qu'il se rapproche du Veau d'Or. Auguste a lui-même

UN REVIREMENT POSSIBLE

Sans savoir vraiment pourquoi, Auguste Martial a le pressentiment que les personnages pourraient bien réussir là où tant d'autres ont échoué. En plus, ils connaissent peut-être l'un de ses bons amis, Marcelin Gaillet. Plutôt que de les envoyer directement à leur perte, il leur fournit les indices qu'il a pu collecter jusque-là, dans l'espoir que leur expédition soit couronnée de succès. Malheureusement, ceci risque de ne pas plaire aux membres du Culte d'Apis. Les ramifications de celui-ci sont telles que la nouvelle va rapidement arriver aux oreilles de l'Adeptes dont dépend Auguste, René Barne. Le MJ peut tout à fait décider de faire intervenir René et ses Fidèles pour envenimer le tout. Ils se trouvent alors chez l'égyptologue lorsque le groupe revient de son expédition. Toutefois, ils peuvent tout à fait être laissés de côté pour que ce retour fasse l'objet d'un choix plutôt que d'une confrontation.

exploré le temple d'Apis évoqué au cours de l'une de ses expéditions en Égypte mais celui-ci était déjà quasiment vide. Il a pu trouver des inventaires de fouilles effectuées par des hommes travaillant pour Bonaparte. Le diapason s'y trouve et serait donc revenu à Paris. En cherchant un peu plus, Auguste a pu établir qu'il aurait été enfermé dans un tombeau secret dissimulé dans les catacombes de Paris. Malheureusement, personne n'a jamais pu trouver cet endroit qui contiendrait pourtant d'autres items rares découverts par Napoléon Bonaparte au cours de ses voyages à travers le monde. Peut-être les personnages pourraient-ils enfin y accéder ?



Préparation

Auguste Martial fait comprendre aux personnages que les informations dont il dispose sont minces et qu'ils feraient bien de faire quelques recherches de leur côté. Pour cela, il leur offre quelques pistes (en gras, le reste pouvant être appris en se renseignant sur le sujet) :

- Pierre Gervais a lui aussi longtemps recherché ce qu'on appelle le Tombeau des Curiosités. Il paraîtrait même qu'il aurait trouvé la clé permettant d'y accéder. En revanche, il est quasiment sûr qu'il ignore totalement où se trouve le tombeau, sans quoi il s'y serait sûrement déjà rendu. Le groupe a plusieurs options pour obtenir la clé auprès du collectionneur. Ils peuvent tout à fait envisager de s'introduire dans l'hôtel particulier où il réside afin de s'en emparer. Elle se trouve dans un petit coffre blindé dans sa chambre. Heureusement, Pierre Gervais n'y est que rarement et seul son secrétaire, André Lafarge, reste alors sur place. Les personnages peuvent également négocier avec lui. Après tout, ils n'ont besoin que du diapason et le collectionneur est prêt à payer une fortune pour mettre la main sur certains des autres items entreposés, en particulier une authentique Main de Gloire.
- Le tombeau devrait se trouver à peu près sous les Jardins du Luxembourg. Il doit être possible de récupérer un plan des catacombes afin de repérer où il pourrait se situer plus précisément. Pour cela, le cadastre et la mairie font parfaitement l'affaire.
- Un groupe d'orphelins a élu domicile dans les catacombes non loin des Jardins du Luxembourg. Ils font régulièrement parler d'eux dans le quartier en raison des menus larcins qu'ils commettent afin d'assurer leur subsistance. Dans ces conditions, il est assez facile de trouver quelque chose d'intéressant à leur proposer en échange.
- Parmi tous ceux qui ont cherché cet endroit mythique, personne n'est revenu vivant. En tout cas, personne ne s'en est vanté. Par contre, il y a peut-être moyen

d'en apprendre plus en cherchant ceux qui s'y sont rendus à l'époque de Bonaparte. L'un des conservateurs du Musée du Louvre est d'ailleurs un spécialiste du sujet : Henri Dartois. Il est effectivement très calé sur le sujet et a entendu parler du tombeau à plusieurs reprises même s'il ne l'a jamais vu de ses propres yeux. En revanche, il sait que de nombreux pièges ont été installés pour dissuader les intrus. Plus on s'approche du tombeau, plus ces pièges sont retors et dangereux.

- Prévoir du matériel pour explorer les catacombes ne serait pas de trop : entre autres de quoi avoir de la lumière, se repérer mais aussi éventuellement à boire et à manger.

Les joueurs disposent de quatre **Opportunités** s'ils sont 4 ou moins, sinon ils en ont autant que de joueurs. **La difficulté des tests est de 16.** Ils disposent des pistes suggérées par Auguste mais sont également libres d'en trouver d'autres de leur propre chef.

Auguste ne peut pas les accompagner. Il a passé l'âge de risquer sa vie et ne ferait que les ralentir (en plus du fait qu'il sait pertinemment que cette expédition sera très dangereuse). En revanche, il propose aux personnages de se rendre à son domicile, une petite maison individuelle près de la place Daumesnil, dès leur retour.



✦ LE TOMBEAU DES CURIOSITÉS ✦

Les personnages s'aventurent dans les catacombes à la recherche du mystérieux tombeau contenant des objets mystérieux accumulés par Bonaparte au fil de ses voyages.

Dans les profondeurs de Paris

Une fois les préparatifs terminés, les personnages n'ont plus qu'à se lancer à la recherche du tombeau. La première étape est de trouver comment se rendre dans les catacombes **[Obstacle]**. Ceci n'est pas vraiment le plus compliqué, l'essentiel étant surtout d'y arriver non loin de la position supposée du tombeau. Si certaines entrées sont gardées, une partie d'entre elles reste librement accessible pour peu que l'on sache où les trouver. De petites communautés de sans-abris et de laissés-pour-compte s'y sont installées au fil des ans. La police y descend régulièrement pour les expulser mais ils finissent toujours par revenir, quand ils ne sont pas tout simplement cachés là où personne n'ira les chercher.

Il fait plus froid qu'à la surface et certains passages sont particulièrement étroits. Il faut donc parfois se contorsionner (**test d'Athlétisme de difficulté 14**) mais le plus difficile reste de s'y orienter afin de s'approcher suffisamment de la localisation supposée du tombeau **[Obstacle]**.

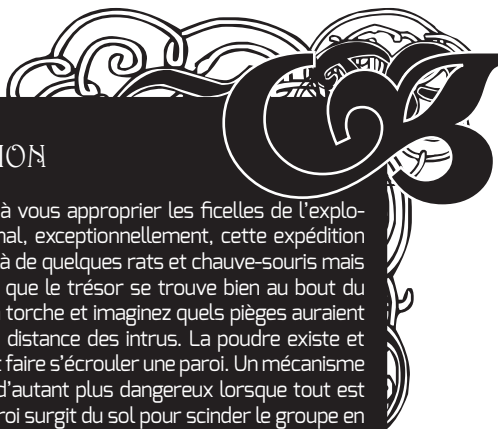
Là, les choses commencent à se compliquer en raison des pièges disséminés afin de dissuader les intrus et voleurs. Les premiers pièges rencontrés sont inoffensifs (**test de Réflexes de difficulté 12 pour ne pas toucher un fil provoquant la chute d'une pierre sur la tête de la cible, occasionnant alors la perte d'un point de**

vie) **[Obstacle]**. Ils sont toutefois suffisamment efficaces pour que les personnages ne croisent plus âme qui vive au-delà de ce point. Alors que les murs étaient jusque-là parfois recouverts d'inscriptions ou de graffiti, ils sont maintenant intacts.

Rapidement, la luminosité diminue jusqu'à plonger les couloirs dans l'obscurité totale. Si les personnages n'ont pas prévu d'équipement afin de parer à cette éventualité, **la difficulté de tous leurs tests augmente de 2** jusqu'à ce qu'ils trouvent une source de lumière. Par la même occasion, les pièges se font également plus retors (**test de Réflexes de difficulté 16 afin de ne pas perdre 3 points de vie**). Parfois, ce sont des fléchettes acérées qui sont projetées vers les intrus ; d'autres fois le sol se dérobe sous leurs pieds. Puis vient le moment où les personnages croisent le premier squelette humain. Ce n'est malheureusement pas le dernier qu'ils croiseront sur leur trajet. Il revient au MJ de veiller à ce que le groupe ne se sente jamais vraiment en sécurité, sauf pour le pousser à l'erreur en lui donnant ce sentiment de confiance qui a été fatal à tant de leurs prédécesseurs. Les pièges se font de plus en plus nombreux. Des bruits inquiétants, comme des gémissements, se font entendre au loin. Ce n'est heureusement que le vent qui s'engouffre dans des conduits étroits. Plus loin, les personnages découvrent un cadavre récent. Il doit être là depuis tout au plus quelques jours et les rongeurs locaux ont eu tout le loisir de s'en occuper. La lance qui transperce sa poitrine provient directement d'un trou dans le mur en face de lui. En

EXPLORATION

Pour maîtriser cette partie du scénario, n'hésitez pas à vous approprier les ficelles de l'exploration de donjons dans le médiéval-fantastique. Au final, exceptionnellement, cette expédition revient un peu à cela. Il n'y aura pas de monstre au-delà de quelques rats et chauve-souris mais les pièges sont bel et bien présents et il faut espérer que le trésor se trouve bien au bout du voyage. Demandez qui marche en premier, qui porte la torche et imaginez quels pièges auraient pu être élaborés à la fin du 18ème siècle pour tenir à distance des intrus. La poudre existe et permet la construction de dispositifs explosifs, pouvant faire s'écrouler une paroi. Un mécanisme secret peut provoquer la libération d'un gaz explosif, d'autant plus dangereux lorsque tout est bon pour y voir quelque chose dans l'obscurité. Une paroi surgit du sol pour scinder le groupe en deux. Parfois, ce sera juste une nuée de chauve-souris dérangée par les intrus.





fouillant le cadavre, il est possible de trouver un plan maculé de sang décrivant les couloirs alentour (à quelques erreurs près, l'une d'entre elles lui ayant coûté la vie). Son portefeuille contient un peu d'argent et surtout sa carte d'identité : Gaspard Masset.

Soudain, au détour d'un embranchement, le personnage qui marche en tête n'a guère le temps de distinguer la silhouette massive qui se jette sur lui et l'entraîne au sol. S'il était le seul à porter une source de lumière, celle-ci s'éteint ou roule au sol. L'agresseur est tout ce qu'il y a de plus humain, même si son expression laisse penser qu'il a été gagné par une certaine bestialité. Couvert de crasse et de plaques de sang séché, l'homme tient dans sa main crispée un énorme couteau. Le regard fou et la respiration haletante, il menace sa victime : « *C'est lui qui vous a envoyés pour m'achever ?* »

Un **test de Psychologie de difficulté 18** ou un **test de Combat de difficulté 14** (l'homme est très affaibli) permet de s'en défaire. Après avoir repris ses esprits, il est déjà plus enclin au dialogue. L'agresseur s'appelle Alain Masset. C'est un passionné de tout ce qui a trait à l'occulte. Son frère et lui cherchent le Veau d'Or depuis presque dix ans. Ils ont entendu parler de l'exposition d'Auguste Martial et du fameux Disque d'Or qu'eux-mêmes convoitaient depuis quelques années. En se rendant au Louvre, ils ont fait la connaissance de l'égyptologue. Celui-ci leur a fait part de ses trouvailles et les a envoyés à la recherche du Tombeau des Curiosités. Malheureusement, il ne les a pas prévenus des dangers qui les attendaient sur le chemin. Au cours de leur exploration, les deux frères se sont retrouvés séparés et Alain cherche toujours Gaspard. Il a malheureusement dû y renoncer après qu'un piège ait failli lui coûter la vie. En plus, c'est Gaspard qui portait leur plan. Alain est perdu depuis presque une semaine et il n'osait plus avancer, de peur de se perdre encore plus ou d'être victime de l'un des nombreux dispositifs mortels qui jonchent les environs. Ses priorités sont de sortir d'ici pour se venger d'Auguste Martial mais avant tout de retrouver Gaspard. Si les personnages lui apprennent la mort de ce dernier, la haine d'Alain pour l'égyptologue n'en devient que

plus forte. Au cours de son trop long séjour ici, il a trouvé d'autres corps et pense qu'ils ne sont pas les premiers à avoir été envoyés à une mort certaine par Auguste Martial. D'ailleurs, la présence des personnages en est également la preuve.

Alain propose de suivre les personnages. Il ne se soucie plus du tombeau mais compte sur eux pour retrouver la surface et accomplir sa vengeance.

Les trésors de Napoléon

Finalement, le groupe découvre qu'Alain était beaucoup plus près du but qu'il ne le pensait. Bientôt, ils voient enfin devant eux une porte massive ornée de symboles d'origines diverses. Des runes celtiques côtoient des hiéroglyphes égyptiens ainsi que d'autres caractères d'origine asiatique. Certains sont actionnables en appuyant dessus. Il faut un **test d'Intellect, de Perception ou de Connaissances dans un domaine adéquat (Sécurité, par exemple) de difficulté 18** pour en comprendre le fonctionnement et trouver la combinaison requise. En cas d'erreur, un **test de Réflexes (ou d'Athlétisme) de difficulté 18** permet d'éviter l'imposant harpon métallique projeté depuis un creux dans un mur latéral. Sinon, celui-ci inflige **6 blessures**.

Enfin, une fois la bonne combinaison trouvée, un cliquetis se fait entendre, suivi par l'enclenchement de nombreux rouages invisibles. La porte coulisse pour laisser enfin apercevoir ce qu'elle protège : un cube de trois mètres de côté abritant des artefacts provenant du monde entier. Il doit y en avoir une dizaine tout au plus mais certains sont véritablement légendaires. Le diapason est bien placé en évidence et la Main de Gloire est également facile à trouver. On y trouve également, entre autres, un calice d'or orné de pierres précieuses, des statuettes de divinités asiatiques en porcelaine, une corne animale gravée de multiples inscriptions, les plus grosses pierres précieuses que vous ayez jamais vues, des parchemins et manuscrits étonnamment bien conservés mais visiblement très anciens, etc. Chacun d'entre eux vaut probablement une fortune en plus d'avoir une valeur historique inestimable. Malheureusement, un craquement laisse entendre que l'un des mécanismes de la porte a cédé, probablement affaibli par un siècle d'inactivité. Déjà, la porte

se referme rapidement. Une fois close, elle sera impossible à rouvrir. Il faut donc faire vite. Il s'agit peut-être là de la dernière chance d'exposer au monde entier ses trésors de l'Histoire. Faites un rapide tour de table pour savoir quel objet chacun veut emporter, sachant qu'il n'y aura de toute façon pas le temps d'en prendre un autre. Après être sortis du tombeau, les personnages peuvent regagner la surface. Le retour s'annonce moins mouvementé que l'aller, surtout s'ils empruntent le même chemin.

✦ DÉNOUEMENT ✦

Les personnages ont trouvé ce qu'ils cherchaient et peuvent maintenant en rendre compte à Auguste Martial.

Ce qui doit être fait

Une fois de retour, les personnages ont normalement obtenu le diapason. Celui-ci devrait pouvoir les aider par la suite afin de trouver la statue du Veau d'Or (en vibrant de plus en plus fort à mesure qu'ils s'en rapprochent). Il leur confère en tout cas une **Action de Préparation** supplémentaire pour le dernier scénario de la campagne.

Pour son aide éventuelle, le groupe peut ramener la Main de Gloire à Pierre Gervais. Le collectionneur leur en est très reconnaissant et pourra peut-être les aider par la suite, voire faire appel à eux pour trouver un objet rare. Il leur propose également de se porter acquéreur de ce qu'ils ont pu ramener d'autre. Ils peuvent ainsi se constituer un pécule des plus intéressants.

S'ils ont pu ramener d'autres objets rares du tombeau, Lupin leur propose d'en faire don au musée du Louvre. De telles découvertes méritent d'être accessibles à tous.

Enfin, il reste le cas d'Auguste Martial. Même s'il a aidé les personnages à préparer leur aventure dans les catacombes, il a visiblement envoyé d'autres personnes à une mort certaine. Il paraît logique qu'il réponde de ses actes. Alain Masset est plus que motivé pour s'occuper de lui. Il n'a pas son adresse personnelle mais espère pouvoir mettre la

main dessus au Louvre. Si les personnages le laissent faire, il est appréhendé avant d'arriver à ses fins puis interné. Ils peuvent également lui donner l'adresse personnelle de l'égyptologue. Dans ce cas, le meurtre de ce dernier est annoncé dans le journal dès le lendemain et le coupable retrouvé quelques jours plus tard. Enfin, le groupe peut également choisir d'aller à la rencontre d'Auguste Martial (avec ou sans Alain) pour découvrir le fin mot de l'histoire. Auguste est soulagé de voir revenir les personnages mais pétrifié si Alain les accompagne. Il explique avoir été approché par le Culte d'Apis qui lui a proposé de financer ses recherches et études. Ainsi, il peut s'y livrer sans avoir à se soucier des questions de budget. Depuis, il n'a jamais aussi bien travaillé. Il ne pouvait pas deviner ce que le Culte lui demanderait en contrepartie. Depuis quelques semaines, il envoie à leur perte ceux qui s'intéressent de trop près au Disque d'Or, voire au Veau d'Or. Les menaces de représailles du Culte l'ont poussé à agir ainsi et il met en avant le fait qu'il n'avait pas le choix.

Il souhaite voir le diapason et écouter le récit de l'expédition et des trésors dissimulés dans le tombeau mais n'en demande pas plus. Auguste semble sincèrement désolé mais cela ne suffit pas à calmer Alain.

Au final, il revient aux personnages de décider s'ils pardonnent à l'égyptologue, s'ils se vengent de lui ou s'ils laissent Alain le faire à leur place. S'ils lui pardonnent, il leur faut raisonner Alain pour qu'il ne s'en prenne pas à Auguste.

Si le groupe a récupéré le diapason, Lupin félicite les personnages. En revanche, si l'égyptologue est blessé ou si les artefacts découverts sont revendus au plus offrant, il fait part de son mécontentement. Rien de dramatique non plus mais il fait clairement savoir qu'il attend un autre comportement de la part de ceux qui agissent pour lui. Avec le diapason, les personnages bénéficient d'un avantage supplémentaire pour découvrir la statue du Veau d'Or.





AU SOMBRE HEROS DE LA MER

UN SCENARIO POUR LUCHADORES



scénario luchadores : au sombre héros de la mer

143



SYNOPSIS

Au cours de ce scénario, les PJ seront amenés à combattre un nouveau type de jobbers, à collaborer avec un luchador fou et à enquêter sur une île mystérieuse. Tout ça pour y découvrir une horreur indicible, comme seul l'Espirale Grande sait en produire.

L'intrigue, assez linéaire, privilégie l'action et l'aventure. Elle peut se jouer pendant ou après la mini-campagne proposée dans le livre de base.

par Vincent Ziec

illustrations de Frédéric Genêt

INTRODUCTION

Les PJ sont inscrits pour un match de gala, prévu le soir même sur Catalina. Un bateau les attend pour les y conduire.

Une fois qu'ils arrivent au port, les PJ constatent qu'un navire de pêche s'approche du ponton bien trop vite. Pas le temps de réagir, il tamponne les bateaux amarrés devant lui un par un, percute le ponton et s'échoue, laissant derrière lui un sillage de dégâts considérables. La foule est en panique, mais les Luchadores peuvent discerner des cris de terreur parmi les cris de panique, et pour cause : trois jobbers bondissent de la proue du navire pour attaquer les civils.

Leur apparence est bizarre, difforme. Un mélange d'homme-poisson et de serpent. Au combat, ils ne valent pas mieux qu'un jobber classique, mais c'est la première fois que les PJ en voient de ce type.

Une fois vaincus, l'un d'eux laisse tomber une gemme nacrée qui, quand on y regarde de plus près, se révèle être tout simplement une perle, dont la taille est trois fois plus grosse qu'une perle classique.

À bord du navire échoué, le Catalina Pescador II, les Luchadores constatent qu'il est vide et abandonné depuis plusieurs mois (journal de bord, alimentation moisie, poussière, etc.) Les dernières entrées du journal de bord localisent le navire dans une zone inexplorée située au nord-est de l'Espirale Grande. Les documents indiquent également que le bateau appartient à la société Bartolo y Hijo.

Si les PJ se renseignent à la capitainerie, ils apprennent que le navire n'est pas parti de Puerto Dragon, mais de Catalina il y a quelques mois.

Bartolo y Hijo

Située dans le quartier des affaires de Catalina, la société est dirigée par Salvador Bartolo, épaulé par son fils Lazaro Bartolo. Les activités de l'entreprise sont principalement orientées vers la pêche pour ensuite alimenter les restaurants et les commerces de Puerto Dragon. Elle fait partie des plus grosses sociétés de pêche de l'archipel.

Les PJ peuvent obtenir un rendez-vous facilement et assez rapidement avec Salvador, auprès de la charmante réceptionniste à l'accueil, s'ils précisent la raison de leur venue.

Salvador explique qu'il n'a plus de nouvelles de l'équipage depuis quelques semaines. Il a essayé d'aller aux nouvelles, mais les recherches se limitaient aux zones maritimes autorisées. Or, la destination du bateau était bien au-delà. L'homme expliquera ouvertement que les marins, tous volontaires, avaient un objectif tout autre que d'aller pêcher du poisson.

Le chef d'entreprise annoncera alors qu'il se présente aux prochaines élections de Catalina (sujet qui est encore plus d'actualité si vous avez terminé la mini-campagne du livre de base) :

« Voyez-vous, les arrangements financiers - que je n'ai pas peur d'accuser de magouilles, vous savez ! - sont monnaie courante à Catalina. Et il est temps de changer cela ! Malheureusement, pour faire face à cette corruption déjà bien implantée, il me faut des alliés solides, ainsi qu'un financement important. Si j'ai encore du mal à fédérer les premiers, j'ai trouvé une solution pour obtenir de l'argent rapidement et honnêtement. Avez-vous déjà entendu parler de la Isla Nascaradà (l'île de Nacre) ? La légende raconte que sur cette île, les perles pousseraient comme des fleurs. Au risque de passer pour un fou, je devais prendre ce risque. Je devais le faire afin de proposer un gouvernement honnête au peuple qui le mérite ! »

Les PJ peuvent continuer à le questionner, mais il n'en dira pas plus. Il assume le risque qu'il a fait courir à son équipage mais, comme il aime à le répéter, ils étaient tous volontaires. Autre information utile, il peut indiquer approximativement l'endroit où devait se rendre le navire.

Recherche à l'Arena

Les PJ peuvent en apprendre plus en allant faire des recherches à l'Arena ou en allant se renseigner auprès d'Ultimo Mystico.





Arrivé à ce stade du scénario, le match de gala, qui se joue à Catalina, ne devrait pas tarder à commencer. Libre aux PJ d'y participer ou de décliner le combat, justifié par un mot d'excuse fourni par Ultimo Titan (un match de Lucha libre, aussi important soit-il, ne doit pas passer avant la protection de Los Murcielagos !). Si les PJ acceptent, reprenez les caractéristiques de l'un des personnages prêtirés du jeu, des pages 316 à 323.

La Isla Nascaradà

Plus qu'une simple source de richesse, la légende raconte que l'île réaliserait le vœu de tout homme. Mais une fois arrivé sur place, l'île est tellement belle que le seul vœu que les aventuriers font est de ne jamais la quitter. Cette histoire devint une légende, et depuis l'apparition de l'Espirale Grande, peu de fous osent s'aventurer sur l'île, située dans la zone interdite.

Mais l'île de Nacre a refait parler d'elle il y a peu dans les journaux : un homme en est revenu vivant mais fou : un homme qui se fait maintenant appeler Pintura Guerrero, enfermé depuis plusieurs mois à Buena Salud (p.51 du LdB). Ce dernier sera sûrement capable de renseigner les PJ sur cette île mystérieuse.

Buena Salud

Les PJ sont attendus dans le bureau de Francesco Duas, le directeur de l'hôpital psychiatrique. Avant d'emmener les PJ voir Pintura Guerrero, il souhaite leur expliquer son histoire et la raison pour laquelle il a été enfermé.

« L'histoire remonte à quelques années. Pintura Guerrero, de son vrai nom Manolito Helario, a toujours été un peu simple d'esprit. Fils de pêcheur, il passait ses journées à aider son père, jusqu'au jour où il rencontra Dina Maurillo, fille d'un riche homme d'affaires de Catalina. Dina aimait se divertir dans les endroits à la mode de Puerto Dragon et faisait donc régulièrement l'aller-retour entre les deux îles. Pas vraiment intéressée par les avances de Manolito, Dina lui promit de l'épouser s'il revenait avec la plus grosse perle de l'île de Nacre. Manolito accepta et disparut.

Trois ans plus tard, il réapparut au port de Puerto Dragon, recouvert de blessures, sur un radeau de fortune tenant dans sa main une énorme perle.

Malheureusement pour lui, Dina avait épousé un Luchador entre temps. Fou de rage, Manolito se promit de défier cet imposteur Mascara contra Mascara. Il se fit tatouer un masque de Luchador sur tout le visage.

Bien évidemment, si le combat avait eu lieu, Manolito aurait été vaincu sans aucun doute et je ne préfère pas imaginer ce qui serait arrivé à son masque. C'est donc pour le protéger que nous l'avons accueilli ici. »

Note pour le meneur de jeu : si vous comptez faire jouer ce scénario d'ici quelques séances, vous pouvez insérer cette histoire dans votre scénario en cours ou y faire référence.

S'ils n'ont pas d'autre question, le directeur accompagnera les PJ jusqu'à la cellule de Pintura Guerrero. Ce dernier sera en train de terminer une série de pompes pour son entraînement sans relâche, tel un vrai luchador.

Quand il se retourne, pour faire face aux PJ, ces derniers découvrent un homme dont le visage et le crâne sont entièrement recouverts d'un tatouage Maori.

Son air renfrogné change rapidement quand il voit qu'il fait face à des Luchadores. Ses yeux brillent d'admiration. Il répond donc bien volontiers aux questions des PJ. Sauf pour l'île, malheureusement, pour laquelle il a très peu de souvenirs : une magnifique plage à partir de laquelle on aperçoit des épaves de bateaux, une forêt dense et luxuriante, de magnifiques perles et une villa.

Les PJ peuvent le questionner sur ces éléments, mais Pintura ne pourra pas être plus précis. Il propose alors aux PJ de les accompagner dans leur aventure. Sur place, il sera sûrement plus utile.

Le directeur appuiera cette demande en précisant que revivre certaines scènes ou passer par des endroits connus peut solliciter la mémoire et raviver des souvenirs enfouis.

Il s'occupera de l'aspect administratif avec Ultimo Titan pour la sortie de Pintura Guerrero.

Note pour le meneur de jeu : enfermé depuis plusieurs jours, Manolito est convaincu d'être un vrai *Luchador*. C'est pourquoi son attitude à l'égard des PJ est enthousiaste plutôt que belliqueuse.

❖ VERS L'ÎLE DE NACRE ❖

Les PJ peuvent emprunter un bateau à l'Arena pour se rendre sur l'île de Nacre.

En mer, Pintura Guerrero sera comme un gosse. Il demandera à l'un des PJ de lui apprendre les techniques de Lucha Libre du moment, à un autre de lui raconter des aventures contre les monstres issus de l'Espirale Grande, il raconte qu'il aimerait devenir *Luchador* ; qu'il se sent prêt, etc. Bref, pour les PJ, le voyage sera long... Très long...

Au moment que vous jugerez opportun, faites intervenir l'événement suivant : le navire franchit la frontière des eaux autorisées. Après quelques centaines de mètres, la radio et montre-radio se coupent, la boussole tourne dans tous les sens. Il faut maintenant naviguer à l'œil et l'aide de Pintura Guerrero sera précieuse. Ce dernier commence par orienter

le bateau en donnant les indications bâbord, tribord. Le navire perce un brouillard opaque. Ça devient trop dangereux, Pintura prend les commandes, fait ralentir le bateau. La mer est calme. Jusque-là, tout se passe bien.

Puis Pintura fait tourner la barre d'un coup sec (jet de Highfly pour garder l'équilibre), et le bateau percute un récif. Ceux qui ont su garder l'équilibre se cognent sur le bastingage, les autres tombent à l'eau. Tout le monde perd connaissance.

Les PJ se réveillent sur le bord d'une plage. Pour certains, cette vue rappelle leur premier jour en tant que *Luchador*.

La plage est déserte et on peut entendre, au loin, les chutes de l'Espirale Grande. À l'horizon, on aperçoit de nombreuses épaves de bateaux, plus ou moins anciens. Pintura Guerrero s'approche des PJ et leur dit « nous y sommes. »

Un homme âgé d'une soixantaine d'années sort de la forêt et se dirige vers le groupe de naufragés. Il est habillé d'un costume chic avec nœud papillon, mais n'a pas de chaussures. Il se présente alors aux personnages comme étant « Monsieur » et indique que sa maîtresse, Dame Mariana, est prête à les recevoir dans sa villa.

L'homme ne présente aucune agressivité. Interprétez-le comme Alfred, le majordome de Bruce Wayne. Les PJ peuvent faire la conversation avec Monsieur avant ou pendant le trajet. Voici les réponses qui leur seront données :

L'ÎLE DE NACRE

La *Isla Nascaradà* est une île fantôme qui apparaît aléatoirement sur les abords de l'Espirale Grande, afin d'accueillir les naufragés victimes des dangers de la mer. Ses plages magnifiques et sa forêt luxuriante en font une île paradisiaque, même pour les habitants de Puerto Dragon. Les trois quarts de l'île sont constitués de forêt ou de plage, avec une faune paisible. Le dernier quart, situé en son centre, est une énorme et magnifique villa, propriété de Mariana. Cette femme, d'origine grecque, fut l'une des victimes de l'Espirale Grande au cours du XVIII^{ème} Siècle. Elle fut « recrachée » par l'Espirale Grande quelques jours plus tard et depuis, elle hante les mers avec l'aide de ses rejetons. Mais ça, les PJ doivent encore le découvrir.



ET SI LES PJ NE SUIVENT PAS MONSIEUR ?

Dans ce cas, il en informera sa maîtresse, qui sera très peinée de cette nouvelle. Puis il retournera dans la forêt, sans se retourner. Les PJ sont à présent voués à eux-mêmes. Ils pourront explorer la forêt. Auront faim. Mais ne rencontreront pas de menace : pas de piège, ni de jobbers ou autre créature de l'Espirale Grande. En s'aventurant un peu plus profondément dans la forêt, ils peuvent trouver la Villa de Mariana et entendront alors les cris se faisant de plus en plus forts chaque nuit (cf. scène finale)

Qui est Mariana ?

« Une femme charmante, vous verrez. »

Pourquoi n'a-t-il pas de chaussures ?

« C'est beaucoup plus pratique pour marcher sur le sable. Je vous invite à faire de même. »

Note pour le meneur de jeu : cette particularité est un détail inutile dans l'intrigue. Quand les PJ rencontreront Mariana, cette dernière sera également pieds nus. Un point commun volontaire ? Serait-ce un moyen de reconnaître les méchants des simples naufragés ? La réponse est non. Mais il est toujours bon de nourrir la paranoïa et les théories fumeuses des joueurs.

Où sommes-nous ?

« Vous êtes sur Margaritès nésos. » (avec trois réussites obtenues sur un jet de Dirty + historien ou padre permet au PJ de comprendre que le nom de l'île est ici donné en grec ancien)

Comment avez-vous su que nous étions ici ?

« C'est un pur hasard. Je me trouvais non loin d'ici pour y cueillir des fruits et je vous ai vus. Je suis allé prévenir ma maîtresse avant de prendre une quelconque initiative malheureuse et, Dieu merci, vous étiez toujours là à mon retour. »

Après ces quelques échanges, Monsieur invite les PJ à le suivre pour se rendre à la villa et se reposer. Une petite vingtaine de minutes plus tard, les PJ arrivent à la villa de Mariana.





S'ils ont suivi Monsieur, les personnages découvrent la villa par les jardins. Magnifiquement entretenus, fleuris et décorés de statues en marbre (de type grec) représentant des lutteurs ou des athlètes. La vision qui s'offre à eux est paradisiaque.

En traversant le jardin, vers la villa, les PJ voient une piscine où se baignent deux hommes, alors qu'un autre, accoudé sur le bord, se fait masser par une femme. De l'autre côté, d'autres hommes allongés sur des banquettes vénitienes se reposent ou mangent des fruits déposés à portée de main, sur un plateau fait de nacre.

Note pour le meneur de jeu : ces hommes sont des anciens marins échoués sur l'île, à l'instar des PJ. Ils sont ici en repos, avant de reprendre la mer et retourner chez eux. Si les PJ discutent avec eux, ils ont tous le même discours : ils se reposent. Ici, ils sont bien. Mariana est une femme charmante. Ils s'occupent en aidant la communauté (cueillir des fruits, aller chercher du bois, ...) et en participant aux combats organisés par leur hôte. Ces derniers la distraient. Un jet de Dirty + Policier avec deux réussites permet de discerner un point commun entre tous ces échanges : ces hommes ont perdu la notion du temps. Ils pensent être là depuis quelques jours, alors que cela fait bien plusieurs semaines voire plusieurs mois.

À proximité de la Villa, deux grandes portes fenêtres s'ouvrent pour laisser sortir une femme magnifique : grande brune habillée d'une robe noire légère, au décolleté à la fois sobre et généreux. Elle aussi se déplace pieds nus, et comble le reste de la distance, entre elle et les PJ, en marchant avec grâce : « Je m'appelle Mariana, et je suis enchantée de pouvoir vous accueillir chez moi. »

Quel est cet endroit ?

« Vous êtes ici chez moi et vous pouvez y séjourner autant qu'il vous plaira. Monsieur s'occu-





pera de vous allouer vos chambres respectives parmi celles qui sont disponibles. Le repas aura lieu dans quelques dizaines de minutes. Nous ferez-vous le plaisir de vous joindre à nous ? »

Qui est-elle ?

« Je m'appelle Mariana et certains de mes hôtes me surnomment la reine des mers. C'est à la fois touchant et amusant, vous ne trouvez pas ? »

Qui sont ces hommes ?

« Des naufragés. Ils s'autorisent quelques jours de repos avant de repartir chez eux. Enfin, pour ceux qui le souhaitent. »

Pourquoi restent-ils ?

« Regardez autour de vous.... Ils ont ici ce que tout homme désire : de la tranquillité, aucune contrainte, un cadre paisible. Les hommes travaillent pour s'offrir ceci. Et après y avoir goûté, auriez-vous envie de retrouver une vie de contrainte et de dur labeur ? »

Comment s'occupent-ils ?

« Ils doivent participer au bien-être de la communauté en allant pêcher ou cueillir de fruits. J'organise également quelques combats de Lucha Libre avec quelques récompenses à la clé. Il y en a justement un qui aura lieu demain matin. Souhaitez-vous y participer ? »

Comment retourner à Puerto Dragon ?

Bizarrement, les naufragés déjà présents ne se sont jamais posé la question. Même s'ils ont tous l'intention de retourner un jour chez eux, aucun n'a remarqué qu'ils sont d'une certaine manière pris au piège. Mariana proposera deux solutions : soit attendre qu'un navire accoste, soit construire son propre radeau. Elle terminera de répondre à la question en précisant « Mais vous venez juste d'arriver. Il est encore bien trop tôt pour vous poser ce genre de question. »

Quid des perles ?

Effectivement, on peut trouver des perles sur l'île. Pas autant que la légende laisse l'imaginer, mais c'est possible. D'ailleurs, beaucoup d'objets de la villa sont nacrés. Mariana indiquera aux PJ un endroit sur l'île où ils pourront aller en cueillir.

Comment réagit Pintura Guerrero ?

Au début, il ne dit rien. Il observe et semble essayer de se souvenir de cet endroit. Si on lui demande, il dira qu'il se souvient plus des émotions de bien être que lui avait procuré l'île que du lieu en lui-même. Mariana, elle, semble l'avoir reconnu (ce qui est vrai). Mais elle ne le dira pas. Le regard qu'elle lui porte ou certains gestes à son égard (elle peut toucher le bras de Pintura Guerrero quand elle propose de participer au tournoi) prête à confusion. Un jet de Dirty avec moins de trois réussites indique au PJ que finalement, non, elle ne s'en souvient probablement pas. Avec trois réussites ou plus, oui, elle s'en souvient probablement, mais le cache bien.

La vie dans la communauté

Comme convenu, le repas se prépare. Les plats proposés sont variés et exotiques. Tout le monde est présent autour de la grande table. Mariana siège, entourée des PJ et des combattants du tournoi de demain. Les sujets de conversation vont du combat de demain aux anciennes vies de pêcheur des naufragés. Repus, les PJ peuvent aller se coucher. La nuit se passe tranquillement, mais au réveil, ils ont comme un souvenir bizarre : l'impression d'avoir entendu des cris horribles pendant la nuit. Difficile de savoir s'ils sont le fruit d'un rêve ou si cela a vraiment eu lieu. S'ils en parlent entre eux, ils constatent qu'ils ont tous l'impression de les avoir entendus.

Note pour le meneur de jeu : ces cris ont bien eu lieu et sont émis par Mariana. Ils seront expliqués dans la scène finale de ce scénario.

La matinée est consacrée aux matches de lucha Libre. Une sorte de mini-tournoi auquel les naufragés, et même les PJ, peuvent participer. Un ring est prévu à cet effet et Mariana assiste au combat dans sa loge privée. Libre à vous d'organiser ce tournoi en fonction du nombre de PJ y participant. S'ils restent spectateur, décrivez quelques prises marquantes, encouragées par les applaudissements de Mariana qui semble

150



MARIANA BETE

Caractéristiques et Manœuvres

Rudo 4 (Bonus aux dégâts : +3) : Attaque et Projection 4 / Porté 5

High-Fly 3 : Mouvement 4 / Voltige 5

Technico 5 : Saisie 5 / Soumission 6

Hardcore 3 : Objets 3 / Armes 3 (coup de queue)

Dirty 3 : Illégaux 3 / Tombés 3

Showman 2 (Bonus de Momentum : 1) : Provocs 3 / Heatspot : 2

Tiki : 15 (vert 7; orange 5; rouge 3)

Pouvoirs (4 gemmes orange)

Manœuvre abominable (soumission) 2

Terreur (quand elle se transforme) 2

Défense magique (écailles) 1

prendre un vrai plaisir à assister à ces combats. Le grand gagnant est félicité par Mariana et invité à se rendre dans sa loge privée. La maîtresse de maison s'absente à son tour et ne sera plus disponible pendant tout l'après-midi. Si les PJ souhaitent la rencontrer, ou s'immiscer dans ses quartiers privés, Monsieur s'interposera systématiquement.

Note pour le meneur de jeu : Mariana offrira au grand gagnant le repos du guerrier ou, dit d'une autre manière, ses charmes. Elle se sert des naufragés pour enfanter des monstres marins : les jobbers particuliers que les PJ ont combattus sur le port de Puerto Dragon. Mélange d'homme-poisson et de serpent. Les cris nocturnes que les PJ pensent avoir entendus sont ceux émis par Mariana durant ses accouchements. Cette nuit, les PJ auront l'occasion de découvrir le véritable secret de l'île.

Les activités de l'après-midi sont ouvertes. Les PJ peuvent se reposer ou participer à la vie de la communauté : aller cueillir des fruits ou ramasser du bois. Ils peuvent également se rendre au lieu indiqué par Mariana pour y cueillir des perles ou essayer de longer les côtes pour y trouver un bateau pouvant prendre la mer ou facilement réparable (et ils ne trouveront rien). Libre à vous de faire durer plus ou moins ce long après-midi somme toute ennuyeux.

Le soir venu, le repas est servi. Toujours aussi varié et copieux. Les PJ remarquent que deux chaises sont vides : celle de leur hôte et du grand vainqueur de ce matin. S'ils posent la question, Monsieur les informera que le gagnant est sûrement en train de consommer sa victoire et rappellera que ce n'est pas un sujet à aborder à table.

Les PJ peuvent aller se coucher. En pleine nuit, ils sont réveillés par des cris de dou-





leur, bestiaux, aigus. Comme ceux d'une femme qu'on torture. À y réfléchir, ce sont les mêmes cris qu'ils ont cru entendre la nuit dernière. Suivre les cris les conduit dans les quartiers privés de Mariana. Ils peuvent rentrer en forçant la serrure ou en défonçant la porte. L'appartement est luxueux, décoré de statues et de tableaux grecs. Sur le lit se trouve le cadavre du vainqueur. Mort étouffé. Les cris viennent de dehors. Une baie vitrée, déjà ouverte, permet de sortir. Les PJ arrivent alors sur une terrasse spacieuse, entourée de quatre énormes piliers. En bas des huit marches, une grande piscine dont l'eau s'écoule, par un des flancs, dans la mer. Au bout de la piscine, à gauche de la terrasse, il y a un autel propice à la prière comme au rituel. En son centre, une énorme vasque d'où jaillit une flamme bleue (qui permet d'éclairer toute la scène).

Mariana se trouve dans la piscine, accoudée sur le rebord et hurlant à la mort. Du sang s'écoule d'entre ses jambes. C'est alors que les PJ réalisent avec effroi ce qui se passe sous leurs yeux : elle accouche de jobbers. Le souffle du vent soulève ses cheveux et laisse apparaître deux gemmes orange sur ses tempes.

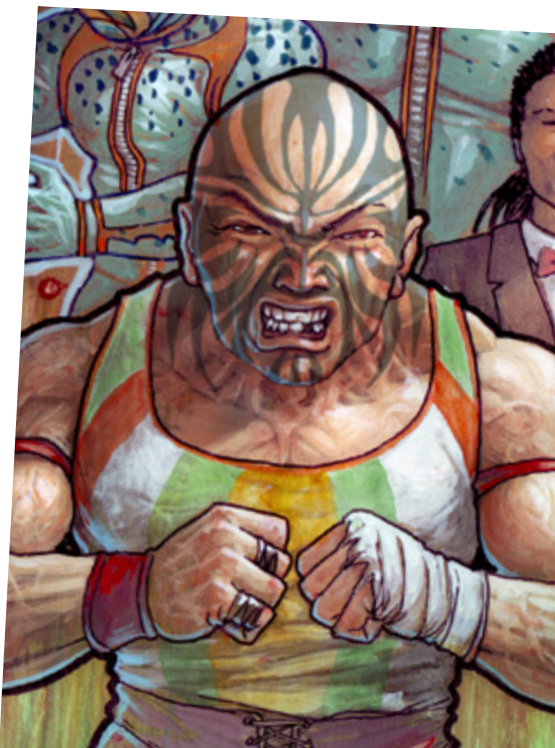
Dès qu'elle réalise la présence des PJ, elle se lève et les menace d'une voix bestiale tandis que l'eau de la piscine commence à s'agiter au niveau de ses jambes. Son corps s'allonge. Sa peau devient écailleuse. La voilà maintenant transformée en femme-serpent de trois mètres de haut. Elle charge les PJ, s'enroule autour des piliers de la terrasse. Elle frappe avec sa queue ou essaie de se lover autour d'un PJ pour l'étouffer. Après quatre rounds de combat, des Jobbers-serpent sortent de la mer. Les enfants viennent sauver leur mère. C'est alors que Pintura Guerrero saute du toit de la villa pour aller combattre cette armée de monstres.

Pour faire fuir ces rejetons, il n'y a qu'une seule solution : tuer la mère.

À l'issue du combat, Pintura Guerrero est gravement blessé. Les naufragés sont comme « réveillés » et souhaitent retourner chez eux. Monsieur a disparu. Un bateau de pêche peut être retrouvé amarré près de la plage privée de Mariana. Le retour en mer se fait sans difficulté. À quelques kilomètres du port de Puerto Dragon, Pintura Guerrero meurt de ses blessures.

Arrivé au port, les montre-radio des *Luchadores* sonnent toutes à l'unisson : « Ici Ultimo-Titan, ce message s'adresse à tous les *Luchadores* : un nouveau masque est apparu. L'un des nôtres vient de nous quitter. »

Est-ce Pintura Guerrero, dont les valeurs et le cœur pur ont été reconnus par l'Arena, ou un autre *Luchador* ? À vous de décider ou de laisser planer le doute.





RÉVOLUTION / ÉPISODE 1 :

Au seuil des Rêves

152

Ce scénario constitue le premier épisode d'une campagne de quatre scénarios. Les autres épisodes seront publiés ultérieurement, dans diverses publications ou directement sur le site officiel du jeu (<http://www.shaan-rpg.com>). L'objectif de la campagne Révolution est de faire jouer la transition entre les deux éditions de Shaan.

Connaître le background de la première édition du jeu facilitera bien sur la préparation de la partie, mais n'est pas essentiel pour jouer ce scénario. Le site officiel du jeu contient en effet tout le nécessaire pour les meneurs de jeu débutants : kit d'initiation avec un abrégé des règles, wiki avec des informations sur l'univers, générateur de personnages, information sur cette campagne, etc. En cas de soucis ou de besoin d'éclaircissement, n'hésitez d'ailleurs pas à venir poser vos questions

sur le forum du jeu, les auteurs se feront un plaisir de vous aider et de vous aiguiller.

Cette première partie propose aux joueurs de mener une action de renseignements, qui va brosser un grand panorama des potentialités de l'univers de Shaan. Il est prévu pour 4 à 6 Personnages Joueur (PJ), pour lesquels on pourra utiliser les personnages pré-tirés fournis sur le site officiel du jeu.

Le scénario est divisé en quatre scènes distinctes. Ce scénario gagnera à être chronométré. L'idée est de fixer un temps limité pour en arriver au terme, de l'ordre de quatre ou cinq heures de jeu, et ce afin que les joueurs impulsent eux-mêmes un rythme au scénario pour ne pas « perdre la partie », c'est-à-dire faire échouer la mission en cours.

par Melchior Pelleterat de Borde
illustrations de Frédéric Genêt





SYNOPSIS DE LA CAMPAGNE

L'univers de **Shaan** a changé. Une quinzaine d'années avant le début de la nouvelle édition, les résistants héossiens de la Ligue sont parvenus à réaliser un immense coup d'éclat qui a conduit au renversement du Nouvel Ordre. Minutieusement préparée pendant de longs mois, cette opération s'était montée à l'échelle de l'Héossie toute entière. L'objectif des résistants était la diffusion – à travers le réseau Arpège – d'un message appelant au soulèvement et révélant l'existence des Terres Pures et d'une cité libre, Wana.

D'innombrables agents de la Ligue étaient mobilisés, à tous les niveaux hiérarchiques et pour toutes sortes de missions. Il s'agissait à la fois d'obtenir les informations nécessaires à la réalisation du plan, de désinformer les agents du Nouvel Ordre, mais aussi et bien entendu de mener des actions directes très risquées pour accéder au réseau Arpège et transmettre le message enregistré.

C'est cette mission qui est confiée aux PJ, qui représentent ici le fer de lance de la révolution héossienne. S'ils mènent à bien leur mission, l'Héossie changera définitivement de visage, et ils seront les héros d'une nouvelle ère. S'ils échouent, ils seront la cause probable de nombreux morts, et briseront du même coup le rêve de millions d'héossiens qui, silencieux, souffrent le joug du Nouvel Ordre.

La campagne se compose de quatre épisodes. Le premier vise à recueillir des informations qui permettront d'accéder au réseau Arpège. Le second proposera aux joueurs d'accéder au réseau Arpège, d'en vaincre les sécurités et de connecter les zones géographiques du réseau pour une diffusion continentale du message de la résistance. La diffusion du message et ses conséquences immédiates constituent le sujet du troisième et du quatrième scénario.

En préambule de ce scénario, le MJ est invité à demander aux joueurs de prendre un temps pour réfléchir au pire cauchemar de leur personnage, et de lui décrire. L'idée est de pouvoir réutiliser ces cauchemars et angoisses dans le reste du scénario, et notamment lors de la traversée du rêve.

EN GUISE D'INTRODUCTION

Les PJ vont être chargés d'escorter un Sorcier des Limbes, de son domicile jusqu'à une planque de la résistance, et ce afin de pouvoir poser quelques questions à un résistant mort récemment. En interrogeant le résistant décédé, ils obtiendront des renseignements leur permettant de localiser un informateur essentiel pour la suite de l'aventure, qu'ils devront alors rejoindre par le biais des rêves.

LOCALISATION DU SCÉNARIO

L'ensemble du scénario se déroule à Mong, le quartier des Mines de la capitale, dans les Terres Brûlées. Il s'agit d'un paysage minier et industriel aride, dur et sec, dans un environnement rocheux et chaud, particulièrement hostile. C'est là que les Humains extraient la Trihnite qui sert à la confection des portes de transfert, des grandes roches plates qui, après un enchantement spécifique, permettent de se téléporter en les franchissant. La Trihnite est également utilisée pour certains armements spécifiques, ou pour les besoins d'Arpège afin de réduire la vulnérabilité des connexions en liant les terminaux par des fils passant dans des portes de transfert plutôt que par un réseau de câbles enterrés ou suspendus.

Mong est donc un lieu stratégique pour les Humains, et son centre de communication permet de relier toutes les zones d'Héossie. En conséquence, ce quartier est un objectif





particulièrement important pour la résistance. Par ailleurs, la ville et ses abords font l'objet d'une surveillance importante de la part des Humains. Ils patrouillent énormément, et se déplacer à l'extérieur la nuit (comme devront le faire les personnages) demandera de grandes qualités de discrétion.

DRAMATIS PERSONAE

Voici les personnages importants que les PJ rencontreront pendant ce scénario :

Pénombre, un Nomoï Magicien des Limbes

Pénombre n'appartient pas à la résistance. Nomoï nécrosé, il entretient une relation ambivalente avec les Humains : s'il reste théoriquement de leur côté, il est toutefois plus opportuniste que loyal, et pourrait sans problème aider les résistants si ceux-ci lui proposent une garantie suffisante pour l'avenir. Sa seule fonction dans le scénario est de ramener temporairement Aube d'Acier à la vie pour permettre un interrogatoire. Il n'est pas nécessaire à l'histoire au-delà de ça, et si les personnages ne l'apprécient pas, il est possible qu'il faille le tuer ou le mettre aux arrêts après avoir eu les renseignements nécessaires (pour éviter, par exemple, que l'opération ne soit remise en question par ce qu'il en saura trop sur les objectifs de la résistance).

*Esprit : 9 - Âme : -10 - Corps : 6
Technique 3 - Savoir 6 - Social 4 -
Arts 1 - Shaan 1 - Magie 9 - Rituels
1 - Survie 5 - Combat 3 - Nécrose 9*

Aube d'Acier, un Feling Résistant, mort au début de l'histoire

Aube d'Acier est un résistant dont la mission était de recueillir des informations nécessaires à la révolution. Il avait pu identifier un Humain possédant les codes nécessaires pour se connecter à Arpège. Il avait également entendu parler, très récemment, d'un

Kelwin qui avait aidé à la construction du terminal Arpège (que les résistants projettent de prendre d'assaut dans la suite de cette campagne). Il avait signalé sa découverte à sa hiérarchie, mais a été vendu – ainsi que tout son groupe – par un traître et exécuté par le Nouvel Ordre lors d'un assaut d'une rare précision. Toutefois, après un affrontement entre les résistants de la Ligue et les Humains, son Corps a été récupéré par la résistance. L'objectif des PJ est de faire « parler » ce cadavre, et de suivre les pistes qu'il leur donnera pour obtenir des renseignements nécessaires à la suite de la campagne : ce scénario pour une partie, et le second scénario pour l'autre.

SCÈNE 1 L'ESCORTE

Cette scène a comme objectif de faire découvrir aux joueurs l'oppression du Nouvel Ordre pendant la dictature humaine : oppression, méfiance nécessaire pendant le couvre-feu et risques que prennent les résistants sur des missions de ce type, même lorsqu'elles paraissent presque banales.

Les PJ commencent l'aventure dans le quartier général de la Ligue à Wana, la capitale des Terres Pures d'Héossie. Après leur briefing de mission, où on leur donne les renseignements nécessaires à sa réalisation, ils sont dirigés vers une porte de transfert qui leur permet de se rendre immédiatement à Mong, dans le quartier général du groupe local de la Ligue. Il s'agit d'un réseau de galeries souterraines reliées aux égouts de Mong. Là, dans une salle fermée, se trouve le corps d'Aube d'Acier.

En discutant avec les résistants locaux, les PJ peuvent apprendre que Pénombre se trouve dans le ghetto Nomoï de Mong. Pour parvenir jusqu'à son lieu d'habitation, les personnages devront emprunter un ensemble de galeries et parcourir les égouts de la ville. Ceux qui échouent à un *Test de SURVIE + Éducation physique, SHAAN + Empathie* miné-

role, ou SAVOIR + Géologie pourront toutefois perdre 1 point de Corps à cause de la fatigue du trajet dans ces souterrains. Ils parviendront à environ 250 mètres de la maison de Pénombre : la dernière portion du chemin devra se faire à découvert. Ils agissent de nuit. A l'aller, les personnages ne devraient pas rencontrer de difficulté spécifique.

La maison de Pénombre, dont l'architecture est classique de la race Nomoi, se trouve dans une impasse. Elle peut être repérée par les PJ grâce à la détection de la Nécrose (*Test de SURVIE + Culture nécrosienne ou SHAAN + Intuition*), ou par la lecture de signes discrets indiquant – en langage Nomoi – les spécialités du magicien (*Test de SOCIAL + Langues exotiques ou MAGIE + Maîtrise des schèmes*). Ces Tests sont de Difficulté 2 (il faut donc un Score minimum de 3 pour les réussir).

Une fois la maison détectée, les PJ doivent y pénétrer, pour rencontrer Pénombre. Celui-ci est inquiet de l'arrivée des personnages : recevoir la visite de résistants armés n'est généralement pas une bonne chose pour des collaborateurs des Humains. Il devra être convaincu par les personnages de les suivre. Une négociation peut s'engager. Il demandera des garanties pour sa sécurité et des explications sur ce que la résistance attend de lui. Les PJ sont libres de trouver les arguments nécessaires pour le convaincre. *Un jet de SOCIAL + Psychologie ou Séduction ou de NECROSE + Corruption* Difficulté 3 peut les aider à conclure la négociation.

Le trajet du retour vers le quartier général de la résistance à Mong est cette fois-ci plus compliqué. Les personnages – par l'intermédiaire d'un *Test de SURVIE + Vigilance* Difficulté 4 – réaliseront qu'une patrouille de trois Humains (dont un monté sur motoplane), surveillent la zone. A moins de réussir un *Test en Coopération de SURVIE + Discrétion* Difficulté (nombre de joueurs x 2), les PJ seront repérés et devront gérer la situation, par la fuite ou l'affrontement. Pour ce *Test en Coopération*, les joueurs peuvent additionner leurs Scores afin d'essayer de dépasser la Difficulté.

HUMAINS

Esprit 8 – Âme 3 – Corps 8
Nécrose 7 – Armes humaines +5
SURVIE 5 – Vigilance +1
Armure en plastimétal (Défense de Corps +2)

SCÈNE 2

UNE VOIX D'OUTRE-TOMBE

Cette scène permet aux joueurs de comprendre que le monde de Shaan n'impose pas de limites strictes entre la vie et la mort, et que l'essence des gens, les Trihns, peuvent être contactés même après la mort pour obtenir des informations. Elle permet également de confronter les personnages à cette magie si particulière qu'est la Magie des Limbes.

Les PJ et Pénombre se retrouvent dans les sous-sols du quartier général de la résistance, et ils doivent amener le Pénombre à «faire parler Aube d'Acier». Une négociation potentiellement difficile peut en découler, si elle n'a pas été menée à la scène précédente : les PJ doivent justifier auprès du Magicien la pertinence de leur demande. La violence et la coercition peuvent permettre d'avancer dans cette négociation, mais aussi la bloquer.

Lorsque Pénombre accepte de réaliser le Tourment, il invoque une Anti-Âme pendant une minute, avant de la projeter sur le Corps du résistant défunt. Ce Tourment agite Aube d'Acier de sursauts violents, avant qu'il ne redevienne totalement calme, et que ses yeux s'ouvrent. Ils sont vitreux, ne clignent pas, et regardent dans la direction de la dernière personne à s'adresser à lui. Les personnages qui ratent un *test de SAVOIR + Ésotérisme, SHAAN + Empathie anthéenne, SURVIE + Culture nécrosienne, ou NECROSE + Cauchemar* sont horrifiés par cette scène et perdent 1 point d'Esprit. Ils éprouvent le besoin de sortir de cette pièce.





Une fois le Tourment Activé, Aube d'Acier peut être directement interrogé, et il répond à des questions simples par des réponses simples. La durée pendant laquelle le Tourment réalise un pont entre le réel et l'au-delà, c'est-à-dire pendant lequel l'Esprit du résistant reste disponible pour des questions dépend d'un jet que fait le Meneur de Jeu (MJ) : 2D10 minutes en temps réel.

L'objectif des PJ est de comprendre ce qui est arrivé à la dernière cellule prise d'assaut, et d'obtenir plusieurs renseignements :

- **identifier la cible (Paul Greenless) que le groupe sera chargé d'enlever dans le second scénario de la campagne.** Les résistants savent qu'il s'agit d'un Humain qui travaille au service de sécurité du terminal Arpège, mais seul le résistant mort sait précisément de qui il s'agit. Obtenir son nom permettra au réseau de résistance de le localiser et de commencer à monter l'opération visant à l'enlever pour obtenir les codes de connexion à Arpège. Toutefois, la cible est dans une zone extrêmement surveillée. Il faudra, à l'issue de l'enlèvement, quitter l'endroit le plus vite possible. L'opération a été éventée en partie, les Humains savent que les résistants en ont après des ingénieurs d'Arpège, mais ils ne connaissent pas la teneur de la menace.
- **savoir quels sont les endroits sûrs pour interroger Paul Greenless,** puisque de nombreux lieux de réunion de la résistance ont été découverts par les Humains suite à des trahisons héossiennes. L'un des endroits encore disponible pour cela, à l'exception du quartier général de la résistance (dont les responsables cherchent toutefois à protéger la discrétion en limitant au maximum les allées et venues) se trouve à la périphérie de la ville. Au-delà de la «zone rouge», une zone de déversement de boues rouge d'extraction minière se trouve une pierre triangulaire caractéristique. A son pied, deux tunnels naturels s'enfoncent dans le sol, dont l'un est inondé. C'est dans celui-ci, après deux ou trois mètres d'eau, que se trouve un espace aménagé par les résistants.

- **Apprendre enfin qu'un architecte du terminal Arpège, un Héossien, se trouve dans la région,** mais Aube d'Acier ne sait pas où de manière précise. Son nom est Gelnos, et il s'agit d'un Kelwin. Le trouver et en tirer des informations offrirait un avantage précieux pour la réussite de la suite de la campagne. Le trouver et l'interroger représente le cœur de ce premier scénario.

SCÈNE 3

LOCALISER UN INFORMATEUR...

Cette scène permet de mesurer une première fois les pouvoirs du Shaan, ou de mettre à profit les initiatives du groupe qui tenterait de faire appel à son réseau.

Les personnages doivent donc identifier où se trouve l'Héossien en mesure de leur fournir les informations nécessaires pour pénétrer dans le complexe Arpège sans éveiller les soupçons. Gelnos a en effet contribué à bâtir les systèmes de sécurité du terminal Arpège, mais il a finalement été sorti du système, et se trouve actuellement retenu prisonnier dans une geôle du Nouvel Ordre que les PJ doivent localiser.

Pour localiser cette prison, les PJ ont plusieurs possibilités, qui peuvent leur être présentées par des résistants du réseau local si les PJ ne parviennent pas à en avoir l'idée : la première est de faire appel au Shaan, et de se laisser guider par son intuition vers la cible, à travers les flux trihniques du monde. Pour cela, le groupe doit effectuer un *Test en Coopération de Shaan + Intuition Difficulté 10*. Si la somme des Scores des joueurs est supérieure à 10, l'Esprit des personnages est inondé de visions, comme s'ils étaient soulevés du sol et portés en direction du lieu de détention du Kelwin. Les PJ découvrent alors qu'il s'agit d'un pénitencier extrêmement sécurisé à une centaine de kilomètres du lieu où ils se trouvent actuellement. Le pénitencier est gardé par une soixantaine de gardes très bien armés et entraînés, et





le Kelwin se trouve dans une cellule en plein cœur de cette citadelle technologique. Les personnages peuvent voir qu'il est en train de dormir, et que ses rêves semblent agités. Une deuxième possibilité est d'avoir recours à un artefact magique que les personnages peuvent récupérer chez un Magicien du quartier nomoi. Cet artefact, une fiole, permet à une personne, en l'inhalant, de vivre la même expérience que ce que le Shaan permet, mais de manière plus artificielle, violente et rapide. L'utiliser expose le personnage à un choc physique violent en cas d'échec à un *Test de SURVIE + Vie Sauvage ou COMBAT + Forcer Difficulté 3*. Cet artefact peut être fourni par un membre de la résistance si on le lui demande, il impose toutefois une préparation d'une heure. Les péripéties autour de la récupération de cet artefact sont laissées à la discrétion du MJ.

Les PJ peuvent également tenter des sources de renseignements plus classiques, en faisant des recherches sur Arpège, en demandant des informations à leurs Relations, ou encore en enquêtant sur le passé de Gelnos. Libre aux joueurs de proposer des solutions crédibles pour parvenir à localiser le Kelwin.

SCÈNE 4 **VOYAGER DANS LES RÊVES**

Cette scène a pour objectif de confronter les joueurs aux nécessités de la mission, qui va au-delà des appartenances familiales et des amours personnels.

Une fois que le Kelwin a été localisé, les personnages réalisent – éventuellement par les explications argumentées des résistants locaux – qu'il est impossible de parvenir jusqu'à la prison du Nouvel Ordre dans un temps raisonnable, et que cette tentative serait probablement suicidaire. Il est nécessaire de trouver une autre solution pour entrer en contact avec Gelnos.

Les PJ, s'ils se renseignent, pourront apprendre que la seule solution viable est de

trouver quelqu'un capable de les transporter dans le monde des rêves pour aller récupérer les informations nécessaires lors d'un dialogue dans les rêves du prisonnier. Celui-ci est plein de rancune, même s'il a été un collaborateur actif des Humains, et il donnera aux personnages les renseignements nécessaires contre l'assurance de retrouver une place importante au sein de l'organisation qui naîtrait du coup d'État que les résistants s'apprentent à lancer en Héossie. Son cynisme ne manquera pas de crispier le PJ, mais la mission est probablement plus importante qu'un engagement de ce type.

Pénombre, le Magicien des Limbes, est en mesure de plonger les personnages dans un cauchemar où ils pourront retrouver Gelnos. Mais la traversée du pays des rêves constitue le gros morceau de cette scène : chacun des personnages est confronté à une vision différente, dans un premier temps, et les épreuves et créatures que le monde des rêves charrie peuvent piéger les personnages. C'est à ce moment que le MJ doit faire en sorte de confronter les joueurs à des épreuves en lien avec les pires cauchemars qu'ils auront identifiés en début de partie. Chaque personnage se retrouvera donc dans une version déformée du monde qui correspond à ce qu'il aura du craindre, et il devra réussir une épreuve individuelle dont le contenu précis est laissé à la discrétion du MJ.

Une fois sortis de leurs épreuves respectives, les PJ se retrouvent au devant de la forteresse, ou du moins, de sa transposition fantasmagorique. Elle se trouve dans un paysage d'une rare violence, sans végétaux, couverte de roches acérées et de constructions chaotiques. Elle est en mouvement perpétuel, changeante, comme inaccessible et hermétique, et est peuplée des cauchemars des prisonniers. Les personnages doivent trouver un moyen d'y pénétrer. Quelle que soit la situation à laquelle sont confrontés les personnages, elle sera résolue par un *Test ou une Épreuve de SHAAN + Rêve* : c'est ce Domaine et cette Spécialisation qui permettent aux joueurs d'agir dans le monde

des rêves. Grâce à lui, ils peuvent modifier le rêve, créer des passerelles, des ouvertures, et vaincre les créatures éventuelles qu'ils pourraient rencontrer dans l'enceinte de la forteresse. Une autre façon de s'en sortir dans le rêve est de réaliser des *Tests de NÉ-CROSE + Cauchemar*, afin de la transformer en Cauchemar à son avantage.

Lorsque les PJ retrouvent le prisonnier, il est poursuivi, semble-t-il, par des Héossiens qui lui en veulent pour les conséquences de ses actions et de ses trahisons. Les personnages doivent empêcher Gelnos d'être rejoint par ses fantômes, pour une raison simple : il est dans le monde des cauchemars de manière naturelle, et s'il y meurt, il se réveillera (les PJ ne pourront pas l'interroger).

Les Héossiens qui le poursuivent, lorsque les PJ s'en approchent, s'avèrent être des membres de leurs propres familles. Ils sont habités par une violence et un désir de vengeance immense, et les personnages devront user de tous leurs talents de diplomatie, ou en venir aux mains, pour les stopper.

Lorsque la situation est calmée, les PJ peuvent engager une discussion avec Gelnos. Grâce à cela, ils peuvent récupérer les plans du complexe Arpège et de ses systèmes de sécurité ainsi que la procédure pour mettre en relation l'intégralité des émissions Arpège.



160

Important : ces informations sont nécessaires à la résolution du deuxième scénario de la campagne

Les personnages apprennent ainsi que des portes de transfert, dans la zone minière, permettent d'accéder directement au complexe. Elles sont situées dans un immense hangar et servent théoriquement au transport de Trihinite vers le bunker Arpège pour les besoins du Rézo. Ce hangar, contrairement au complexe, est peu surveillé, et constitue un point faible du bunker Arpège. Toutefois, emprunter les portes de transfert qui s'y trouvent ne permet pas d'entrer dans le bunker lui-même : elles mènent dans une réserve attenante, mais qui se trouve à l'intérieur du complexe lui-même. Cette solution permet donc de contourner une partie des difficultés.

La seconde chose que les personnages peuvent comprendre est que le bunker Arpège possède un système d'aération qui est, pour des besoins de ventilation réguliers, ouvert à l'extérieur. Les ouvertures permet-

tront aux PJ de s'introduire dans le bunker, à l'occasion des rares arrêts des ventilateurs : ils sont stoppés une fois par heure pour un graissage automatisé.

**La troisième information concerne les re-
lèves de gardes dans le complexe, qui se font
toutes les deux heures.** Elles s'accompagnent d'un relâchement net de la vigilance des surveillants, ce qui peut permettre aux PJ d'accéder au cœur du bunker sans être repérés.

**À l'intérieur du bunker, un labyrinthe de
portes de Trihinite attend les personnages.** La première porte envoie dans une salle carrée, d'où repartent trois portes : à droite, à gauche, et en face. Une seule bonne porte permet d'accéder à une salle identique, et là encore, jusqu'à ce que les personnages aient traversé huit salles pour accéder à la zone des serveurs. Toutes les autres portes débouchent sur des bassins mortels. Une séquence précise doit donc être observée à partir de la première porte et jusqu'à la salle des serveurs : face, gauche, face, droite, droite, gauche, face et droite.





La conclusion de cette dernière scène met en scène l'évasion du monde des rêves. Les personnages, une fois recueillies les informations nécessaires à la réalisation du second scénario, voient le cauchemar s'écrouler peu à peu sur lui-même. Ils doivent retrouver la sortie du cauchemar en quittant la citadelle et en retrouvant leur point de départ, où des portes de Trihnite leur permettent, une fois franchises, de s'éveiller.

Traverser le monde des rêve en dislocation est une *Épreuve en Coopération de SHAAN + Rêve* Difficulté (nombre de joueurs x 5). Les joueurs réalisent un *Test* par Tour de jeu. Chaque Tour passé dans le rêve qui s'effondre fait perdre 1 point d'Âme à chaque personnage.

Cette scène clôt le premier scénario de la campagne. Les personnages, revenus dans le quartier général de la résistance de Mong, doivent maintenant préparer leur prochaine mission : l'enlèvement de Paul Greenless et l'infiltration dans le bunker Arpège.

Les deux premiers épisodes ont été joués à l'occasion de la Joute des Champions à Gémenos (13) en mars 2013. L'auteur tient à adresser ses chaleureux remerciements aux joueurs de ces deux parties, aux organisateurs de la Joute qui les ont permises, et à toute l'équipe de Shaan Renaissance qui lui a fait le plaisir de sa confiance.

Dans les salles traversées, des systèmes de sécurité se déclenchent si les personnages n'ont pas, préalablement à leur entrée dans la première salle intermédiaire, entré un code de sécurité que le Kelwin ne possède pas. Dans ce cas, des armes automatiques tirent sur les personnes pénétrant dans les salles.

Enfin, lorsque les personnages sont parvenus à la salle des serveurs, il est nécessaire de se connecter physiquement au système pour mettre en lien les différentes zones géographiques d'Héossie. La difficulté réside dans la présence, au sein du système, de deux démons d'Arpège, qu'il sera nécessaire d'affronter pour pouvoir travailler sereinement dans le système informatique.



old school

Il a tué votre père et votre sang crie vengeance.
Un seul regard a suffi, et pourtant, c'est le fils de votre pire ennemi.
Elle a volé ce que vous aviez de plus cher et vous n'aurez de cesse de la retrouver,
dussiez-vous pour cela écumer les Sept Mers à bord de votre navire.
Et bien sûr, il ne vous reste que deux jours pour déjouer ce complot contre la Couronne !

Les Secrets de la 7^{ème} Mer

Créé par John Wick, **Les Secrets de la 7^{ème} Mer** sort peu après **le Livre des Cinq Anneaux** : même socle de jeu, mais ambiance très différente, pour ce jeu de capes et d'épées qui sera traduit et enrichi de scénarios par **Asmodée**, avant d'être abandonné... Reste un univers riche et flamboyant, au système fluide, offrant de multiples possibilités de campagnes et d'aventures !

par Fabien Fernandez
toutes illustrations ©





L'univers

Bienvenue sur **Théah**, univers flamboyant et héroïque inspiré des récits de cape et d'épées, du théâtre et du cinéma d'aventures et de l'Europe des XVI^{ème} et XVII^{ème} siècles. Ici, même s'il existe des références explicites à notre monde – l'**Avalon** est gouverné par une reine évoquant indéniablement Elizabeth I, la **Montaigne**, par un empereur dont l'emblème est le soleil –, elles ne sont là que pour servir l'histoire, plutôt LES histoires, que meneur et joueurs créent autour de la table. Bref, quand vous pensez à Cyrano, oubliez l'original, précipitez-vous sur le héros de Rostand !

Ceci étant posé, explorons ensemble l'univers de **Théah**, voulez-vous ? Il compte sept Nations et sept mers. Six connues, une autre, mythique. Revenons aux premières.

L'Avalon, royaume gouverné par la reine Elaine, mêle époque élisabéthaine, mondes shakespeariens et cycle d'Arthur. On y côtoie chevaliers, Sidhe, corsaires au grand cœur et même des Inish amateurs de bière et de farouches Highlanders.

La Castille, dirigée par un adolescent et ses deux conseillers, est un pays en guerre. En guerre contre la Montaigne. En guerre contre lui-même, puisqu'il est le théâtre des exploits sanglants de Verdugo, Grand Inquisiteur et conseiller du roi. Heureusement, El Vago, mystérieux héros masqué, lutte contre le terrible cardinal.

L'Eisen, terre rude divisée en plusieurs baronnies, se remet douloureusement du conflit qui, pendant trente ans, a divisé son pays. Mercenaires, hommes et femmes d'honneur tentent de survivre dans ce pays hanté par le Schattenmann et les légendaires Drachen.

La Montaigne, territoire des mousquetaires et des duels, des excès du Roi Soleil et de sa cour, du panache envers et contre tout, est inspirée, vous l'aurez deviné, de Versailles, de Molière et surtout, de Dumas ! La Mon-

tagne est un royaume dangereux : on peut à tout instant y mourir d'une pointe acérée, qu'elle soit de verbe ou d'acier.

L'Ussura, sauvage et mystérieuse, est située à l'est de Théah et sépare le continent du reste du monde. Sur cette terre de légendes, inspirée par les contes slaves, ainsi que de la Russie des légendaires Ivan le Terrible et Catherine II, vivent des hommes métamorphes et des animaux doués de paroles, de dangereux voivodes et d'énigmatiques nomades...

Déchirée par des luttes fratricides, **La Vendel/ Vestenmannjavar** est une nation schizophrène. D'un côté, de farouches guerriers, des pirates qui vivent selon les Anciennes Voies, chantent les exploits de leurs héros et pratiquent la magie des runes. De l'autre, des explorateurs et des marchands pour lesquels tout se négocie, même la réputation...

Enfin, Théah ne serait rien sans la plus sulfureuse, la plus vénéuse de ses Nations : **la Vodacce**, royaume gouverné par sept princes-marchands. En Vodacce, reflet fascinant de l'Italie de Machiavel, le baiser d'une femme peut faire de vous le jouet du destin, croiser le regard d'un homme peut vous valoir la mort. Et n'oubliez pas : ici, seul le vainqueur raconte le duel...

Sorcellerie

Théah est un univers de cape et d'épées, mais aussi de magie ! En Vodacce, la puissance des sorcières de la Destinée n'est plus à prouver. Les hommes ont le pouvoir, mais certaines femmes voilées et habillées de noir peuvent percevoir les fils qui nous relient à notre Destin, les modifier ou les briser à tout jamais.

En Ussura, on dit que Matushka a offert à ses enfants le don de se transformer en animal. Évidemment, aucun sorcier Pyryem ne se métamorphosera devant vous, mais vous verrez peut-être, un jour, un individu sauter de toit en toit comme un chat ou s'envoler sous la forme d'un petit oiseau chanteur.



Dans le nord, seuls quelques Vestenmannjavar connaissent la magie des runes. On les nomme Skaerjen. Ils sont capables de graver un symbole pour en activer le pouvoir. Ne vous étonnez pas de la force surhumaine d'un Vesten ou de sa capacité à se libérer de toute entrave ! Et s'il ne possède aucun objet runique, vous avez intérêt à devenir son ami, car cela signifie que ce Skaerjen est devenu une rune à part entière...

Que serait la Montaigne sans ses sorciers ? Symboles de noblesse et de rébellion contre l'Eglise du Vaticine, ils sont capables d'ouvrir des Portails. Ainsi, en déchirant la réalité, ils peuvent retrouver un objet marqué de leur sang en un clin d'œil, faire apparaître de petits portails pour y faire disparaître un plomb de mousquet ou même, passer d'un endroit à un autre en un instant !

Enfin, on ne peut parler de magie sans citer les terres d'Avalon. Là-bas, tout irradie la magie du Glamour, à tel point que les plus grands héros deviennent des Légendes vivantes. Si en plein duel votre main-gauche se transforme en fromage, aucun doute, il y a un praticien de Jack dans les parages ! Si cette capitaine Inish, vous promet de traverser cette tempête et en sortir indemne, elle n'est pas forcément folle, elle connaît simplement le Glamour de St Rogers.

Mais attention ! La magie a parfois un prix... Ainsi, vous ne pourrez manipuler le Destin sans vous exposer à une malédiction, passer un Portail sans être attiré par des sirènes invisibles ou vous métamorphoser sans risque de rester prisonnier de votre forme animale jusqu'au prochain lever de soleil.

Enfin, certaines légendes évoquent de vieilles magies disparues en Castille et en Eisen. Des magies permettant de créer des murs de flammes ou de faire tomber des rois en poussière. Vous y croyez, vous, à ce genre de balivernes ? Soyez sérieux, s'il y a des secrets à dénicher, c'est plutôt du côté des groupuscules qui agissent dans les ombres de Théah.

Les sociétés secrètes

Les chevaliers de la Rose et de la Croix sont des héros. On peut trouver des chapitres de leur fraternité dans de nombreuses cités du continent. Cette organisation a pour objectif de porter la justice là où elle a disparu et de défendre ceux qui ne peuvent le faire eux-mêmes. De nobles buts pour de nobles personnages, souvent parangons de courtoisie. La seconde société secrète ayant pignon sur rue est la **Société des Explorateurs**. Si vous envisagez de découvrir la Septième Mer ou d'explorer cette cité perdue au milieu des ruines vodacci, embarquez à bord d'un de leurs navire ! Ce groupuscule cherche aux quatre coins de Théah des traces du passé, quel que soit sa forme et garde les yeux grands ouverts sur l'inconnu....

Mais il y a des sociétés véritablement secrètes. **La Rilasciare** notamment. On en sait peut de chose. Ils revendiquent une pensée libre, une existence délivrée du joug de la noblesse. Si vous entendez parler d'écoles secrètes instruisant des paysans ou de bandits s'en prenant aux riches pour



redistribuer aux pauvres, la Rilasciare est sans doute derrière tout cela... À moins que vous ne soyez en Castille, que les riches en question soient des Inquisiteurs et le voleur, masqué ! car il y a de grandes chances pour que ce soit El Vago et ses aides qui aient agi.

Occulte, ennemi juré de l'Église du Vatican et des obscurantisme de tous poils, le **Col-lège invisible** aide savants et érudits dans tout Théah ! Mais vous connaissez le dicton : science sans conscience n'est que ruine de l'âme... Certains membres de cette société secrète ont perdu la leur il y a longtemps.

Cette servante, que vous venez de croiser en Montaigne, vous l'avez aperçue voilée de noir dans un palazzo vodacci, il y a plusieurs mois ? Vous êtes probablement témoin du résultat de l'extraction d'une sorcière de la Destinée par des **Filles de Sophie**. Dans certaines Nations, les femmes sont peu, voire pas considérées. Et c'est là où cette société secrète féminine et féministe entre en jeu ! Messieurs, un petit conseil : elles vous ont à l'œil ; restez galants en toute circonstances ! Enfin, les **Kreuzritter** sont probablement le groupuscule le plus secret et occulte de Théah. Héritier des croisades, il combattait **Légion**. Mais on dit que cet ordre de chevalerie aurait totalement disparu...

*Encore du panache,
toujours du panache...*

...même dans le système de règles !

Dans **les Secrets de la 7ème Mer**, vous incarnez un Héros. L'un de ceux pour qui se laisser glisser à l'aide de son poignard le long de la grand-voile afin d'affronter ces terribles pirates est un jeu d'enfant. L'un de ceux pour qui mourir au nom d'un idéal ou simplement sauver l'être aimé est une évidence. Peu importe le danger, pourvu qu'il y ait du panache...



D'ailleurs, il est fort probable que vous sortiez victorieux de ce duel contre l'âme damnée de Giovanni Villanova. Il vous a laissé pour mort, baignant dans votre sang... Mais il en faut plus, pour vous terrasser. À dire vrai, pour mourir, il faut que vous le vouliez et que vous décidiez avec votre meneur de jeu la manière dont vous quitterez ce monde. Histoire de tirer votre révérence en beauté. C'est l'une des grandes forces de ce jeu : vous êtes ici pour construire une histoire avec le meneur – et non contre lui. C'est pour cela, d'ailleurs, qu'il ne doit jamais hésiter à vous donner des Dés d'Héroïsme¹. Un Dé d'Héroïsme, qu'est-ce que c'est ? Eh bien, avec le système de création de personnage, c'est l'une des grandes trouvailles de John et Jennifer Wick, les créateurs du jeu.

Roll and Keep. C'est le fondement de ce système de jeu basé sur des D10. Le principe est simple : vous lancez votre Trait et votre Compétence ou Spécialisation. Vous gardez autant de dés que vous possédez dans votre Trait, puis vous additionnez les résultats pour dépasser un Niveau de Difficulté (ND). Cela pourrait s'arrêter là, mais vous interprétez des Héros, alors il faut que cela se sente dans la mécanique du jeu. Ainsi, chaque 10 est explosif : vous le relancez jusqu'à ce qu'il fasse un 8 ou un 9.

Un Héros possède 5 Traits : Gaillardise (pour tout ce qui est physique), Dextérité (besoin d'éclaircir ?), Esprit (qui couvre les sens et la vivacité d'esprit), Détermination (pour la force mentale), Panache (pour le style et la rapidité).

Ses Spécialisations sont divisées en deux catégories : métiers et entraînements. La première concerne tout ce qui n'a pas de rapport au combat, vous devinez donc c'est qu'est la seconde.

Chaque métier ou entraînement regroupe plusieurs compétences propres. Et puisque vous êtes dans un univers de cape et d'épée, vous trouverez dans le Guide du Joueur une

école d'armes par nation. En plus de compétences spécifiques à chacune d'elles, vous apprenez à maîtriser des bottes secrètes ou techniques que vous pouvez utiliser en combat. Ces écoles d'escrime possèdent leur histoire et leur identité : l'une vous permet de balayer des Brutes² en un clin d'œil, une autre de briser la lame adverse, etc.

Après le fer, la magie ! Là encore, chaque nation retrouve une identité forte avec une sorcellerie spécifique, fonctionnant sur le même principe de niveau de maîtrise que l'escrime. Vous n'avez pas oublié que ni la Castille ni l'Eisen n'ont de magie, n'est-ce pas ? Pas d'inquiétude, les créateurs ont préservé l'équilibre. Ainsi en Eisen, on peut palier ce manque par l'utilisation du Dracheneisen, métal extrêmement léger et solide... et assez rare pour qu'il soit le symbole de la noblesse du pays. Les Castellans, eux, ont simplement plus de facilité à entrer dans les maisons de savoir que son les universités, ce qui n'est pas rien.

Le système est riche, immersif et vraiment facile d'accès. Il est néanmoins difficile d'en faire le tour aussi rapidement. Nous concluons avec les règles de création de personnage. D'abord, il y a la Main du Destin qui octroie à votre Héros, un passé et les ennuis ou avantages qui vont avec, un présent et un avenir plein d'imprévus. Ensuite, il y a des Épées de Damoclès. Chaque Héros commence avec une Vertu ou un Travers, qui l'influencera toute sa vie. Basé sur les lames du tarot, les Vertus permettent au Héros en dépensant un Dé d'Héroïsme au bon moment de faire bénéficier l'un de ses amis d'une de ses compétences ou de terrasser un ennemi en un coup. Si le Héros à choisi de prendre un Travers, le meneur de jeu peu dépenser un Dé Dramatique (le côté obscur du Dé d'Héroïsme) pour que, par exemple, le Héros tombe amoureux de la mauvaise personne ou se laisse aller au point d'en oublier ses priorités.



1 : dé que l'on peut ajouter à n'importe quel jet pour faire une action héroïque. Chaque dé utilisé donne un Dé Dramatique au meneur.

2 : les PNJ sont évalués selon trois niveaux : Brute, Homme de main et Vilain. Le Vilain est aussi puissant qu'un PJ, tandis qu'un groupe de brutes (par six) peut se faire terrasser d'un coup de rapière.





La destinée des Sept mers

Les Secrets de la 7^{ème} Mer comptent un Guide du joueur, un Guide du Maître, sept suppléments traduits consacrés aux Nations de Théah, autant consacrés aux sociétés secrètes, avec chaque fois de nouvelles écoles d'armes, de nouveaux avantages et des scénarios inédits. Deux autres suppléments traduits, Flots de sang et La Révolution montaginoise, font avancer la timeline de l'univers : la Montaigne est à feu et à sang, un des sept princes vodacci est assassiné et sur les mers, les pirates se livrent des guerres sans merci. Asmodée abandonne la traduction du jeu avec Swordsman Guild (traduite par votre servante et disponible sur le site du Grolf) Crescent Empire marque la fin de la gamme en système D10. Les suppléments suivants, de bien moindre qualité, comptent tout de même une brève description de L'Archipel de Minuit, de l'empire du Cathay et une vague évolution de la timeline... Dommage, qu'un jeu si haut en couleurs finisse de façon si... misérable, n'est-ce pas ?

Il est toute fois disponible dans certaines boutiques (en ligne ou non) et des sites de passionnés continuent à faire vivre ce jeu.

À la fin de l'envoi...

Les Secrets de la 7^{ème} Mer n'a assurément pas eu, pour différentes raisons, le succès qu'il aurait dû. Pourtant, qu'il s'agisse du système fluide et cinématographique, de l'univers riche en possibilités d'aventures – héroïques, politiques, amoureuses, etc. –, ce jeu mérite plus qu'un détour : un scénario, assurément, et peut-être, si le cœur vous en dit, vous lancerez-vous ensuite dans une campagne !





Chacun cherche son chat

Vergneux, ville des chats. Protégés par la famille de Rachecourt, ils sont partout : allongés sur les murets, à l'ombre des porches, cachés parmi les fleurs... Ils profitent pleinement de ce mois de quintus ensoleillé, durant lequel on célèbre, cette année, à la fois le Festival Florentin et le mariage de Dominique, dernière fille de l'Empereur avec le Général Montègue de Montaigne. Missionnés par un noble pour porter un message et offrir un présent, les Héros découvriront qu'il est difficile, quand on cherche un chat en particulier – celui d'une duchesse, par exemple – de s'y retrouver avec tant de félins...

Un premier pas vers l'aventure

Le Destin a décidé de rassembler les Héros sur les terres de Pourcy avant de partir pour Vergneux. En attendant le départ :

Le spadassin : votre fourreau a touché celui d'un bretteur vodacci. Certaines coutumes n'ont pas de frontière et il réclame un duel pour cette insulte : au crépuscule, sur ce petit pont blanc qui enjambe le cours d'eau. Maintenant que l'acier est sorti, vous vous rendez compte que vous êtes surtout une attraction pour des nobles locaux aux commentaires acérés. Évidemment, vous auriez pu gagner ce duel, mais votre adversaire vous a jeté de la poudre

blanche au visage. Ainsi aveuglé et couvert de farine, vous avez été ridiculisé en public. Tout le monde est parti en riant, vous laissant seul avec cette petite cicatrice sur le pouce et le goût de la défaite dans la bouche. Mais un noble, Antonin Riché de Pourcy, vous a tendu son mouchoir pour vous nettoyer et vous offrir de quoi redorer votre blason auprès de la noblesse locale tout en lui rendant service.

Le noble : tout était bien planifié dans votre vie et vous aviez même la possibilité d'hériter d'un gros pécule le moment venu. Mais le Destin en a voulu autrement et vos parents sont ruinés. Ils ont dû quitter Tamisy, ville maintenant trop coûteuse au quotidien pour eux. Vous avez essayé, malgré tout, de vous faire une place dans le monde ; or, ce n'est pas facile quand on en n'a pas les moyens. Mais la chance tourne : hier, un homme richement vêtu vous a proposé de rencontrer une duchesse, si vous acceptez de rendre service, à sa place, à l'un de ses amis...



Comment impliquer les Héros ?

Si vous ne faites pas jouer les introductions proposées aux PJ, ceux-ci peuvent simplement devoir une faveur à Antonin ou à sa cousine. Ils peuvent également être garde du corps du messenger ou appartenir à sa suite, ou encore être membres, même éloignés, de la famille Riché de Pourcy. S'ils sont engagés pour une tâche précise, Antonin leur offrira quelques Sols en récompense à leur retour de mission.



L'étranger : Tamisy est en fête et ses spectacles sont souvent inattendus. Théâtre, salons de musique et... spectacles de cour, dont les naïfs et les étrangers sont souvent victimes. C'est votre cas : le temps d'une soirée, vous avez servi de jouet à Nicolas Clair de Saint-Amand et ses riches amis. Heureusement, le petit-fils d'une duchesse qui trouvait cela fort déplacé sur les terres familiales, est venu à votre secours et vous a évité le pire ! En échange, il ne demande qu'un petit service : ajouter par votre présence une touche d'exotisme à une délégation envoyée par sa famille.

Le scélérat : c'était un bon plan avec un timing parfait. Trop parfait ? Se faire passer pour un domestique pour avoir accès à quelques bijoux... Malheureusement, vous êtes un Héros dans l'âme et vous n'avez pas pu vous empêcher de sauver cette jeune femme, coincée dans un recoin de la grande maisonnée par un pique-assiette trop entreprenant. Une fois sauvée, elle vous a fait une proposition que vous ne pouviez refuser : remplacer l'un de ses amis dans une suite qui se rend chez une duchesse. Trop heureuse de vous faire accéder aux hautes sphères pour vous remercier, elle vous a laissé en plan avec les recommandations nécessaires.

Entretien avec l'honnête Antonin

Profitant de ces jours de liesse, **Antonin Riché de Pourcy**, cousin de la Duchesse éponyme, demande aux Héros de négocier avec la Duchesse de Rachecourt pour qu'elle envoie l'un de ses neveux, Maître en magie Porté, à Tamisy. En effet, la sorcellerie Porté a totalement

cessé de fonctionner en ville et le Portail permettant de se téléporter d'un lieu à l'autre reste obstinément fermé.

C'est donc chargés d'une lettre de **Marianne Riché de Pourcy**, d'un magnifique présent – un chat angora au pelage immaculé – et de toute leur prestance que les Héros sont envoyés sur place. Une véritable délégation ducal !

Le voyage

Un voyage ne peut jamais être de tout repos, surtout quand des Héros se rendent chez une Duchesse, et que l'armée dirigée par le Général de Montaigne n'a plus de raison d'être mobilisée. La guerre contre la Castille est finie, la plupart des soldats rentrent au bercail... ou arpentent les routes pour s'enrichir d'une solde qu'ils n'ont pas perçue. Voici quelques éléments pour agrémenter le trajet des personnages jusqu'à Vergneux :

La bourse ou la vie : les bois ne sont pas sûrs, et les Héros feraient bien de se méfier ! cela fait un quart d'heure, à peine, qu'ils se sont engagés sous les frondaisons, quand une horde de brigands dépenaillés, pour la plupart d'anciens soldats, les encercle et réclame leurs biens ! Ils sont plus nombreux et plus pauvres : selon eux, cela justifie amplement que les Héros se rendent sans barguigner ! Gageons que ces derniers ne seront pas du même avis !

(Il s'agit de **3 bandes de Brutes** : niveau de menace 2. Armes : rapières pour deux d'entre-elles et mousquet pour la dernière. ND pour être touchés : 15. Compétences : Course 1, Jeu de jambes 1, Attaque escrime 2/ Attaque arme à feu 2).

Demoiselle en détresse : criant et pleurant en haut d'un arbre, cette jolie jeune fille est menacée par six paysans armés de fourches. Selon elle, ils en veulent à sa vertu ; selon eux, la belle les a volés. Qui croire, sachant qu'elle a de si jolis yeux remplis de larmes, et aucune possession sur elle ?

1 bande de Brutes : niveau de menace

1. Armes : fourches. ND pour être touchés : 10. Compétence : Jeu de jambes 1).

Une fois sauvée, **Angélique-Rose de Vert Coteaux** leur explique que son garde du corps a préféré l'abandonner pour filer le parfait amour avec une prostituée et qu'elle cherche donc une escorte pour retourner en ville. Elle promet de les dédommager sur place.

Angélique

(Rose de Vert Coteaux)

Scélérate

Angélique, qui n'a pour identité que ce seul prénom, est une voleuse expérimentée qui a pour spécialité d'utiliser ses charmes et ses airs de femme-enfant pour amener les hommes à la protéger. Ainsi, elle les attendrit pour mieux les dépouiller. Séductrice hors pair et menteuse aguerrie, Angélique a en plus pour elle un charmant visage, des yeux bleus à se damner et une superbe chevelure blonde. Libre à vous de faire de cette belle et dangereuse demoiselle un personnage récurrent dans la vie de vos Héros. Amie, ennemie, amante... Vous avez le choix !

Gaillardise 2

Dextérité 3

Esprit 3

Détermination 2

Panache 4

Vertu : Chanceuse.

Réputation : -25

Avantages : Beauté du diable, Apparence (5), Sens aiguisé (toucher).

Épée de Damoclès : Pourchassée

Métiers : Déplacement silencieux 3, Filature 2, Parier 3, Crochetage 4, Pickpocket 4, Sincérité 3, Séduction 3, Comportementalisme 2, Étiquette 3, Éloquence 2, Mode 2.

Entraînements : Course de vitesse 3, Jeu de jambes 3, escalade 2, Lancer 1, Attaque combat de rue 1, Attaque arme improvisée 2, Parade arme improvisée 2.

Sauver le chat : la caisse de transport du félin s'est décrochée durant le voyage. La pauvre bête miaule tout ce qu'elle peut pendant qu'elle fait quelques tonneaux pour rejoindre le petit cours d'eau, en bas de la pente. Si les Héros ne réagissent pas très vite, le courant va emporter le chat de la Duchesse et le noyer. Ne doutons pas qu'ils se précipitent et sauvent le petit animal ! Il leur faudra en tous cas une bonne heure pour sécher, réconforter et rassurer ce dernier, qui ne cesse de grogner et de feuler contre son incompétente escorte.





Si un sorcier Pyeryem est du voyage et discute avec le chat, il comprend rapidement que l'animal les prend de haut, comme une haute princesse regardant de la piétaille.

La fausse note

À leur arrivée à Vergneux, les Héros descendent à L'Hostellerie de l'Écume. C'est l'établissement d'un ancien Officier de la Marine montagnaise, **Henri Embruns de Vauban**, qui, après avoir pris sa retraite, a décidé d'ouvrir une boutique de liqueurs venues des Sept Mers et une auberge luxueuse dans sa ville natale.

L'hostellerie est située à la frontière des faubourgs et des beaux quartiers : elle est donc assez fréquentée. On y trouve des spadassins, des voyageurs, des comédiens, des barguigneurs, des nobles de passage et des marchands. Ce soir, un petit concours de chant y est organisé. Les Héros peuvent profiter du spectacle et même participer. Parmi les concurrents : Octave de Vergneux, un beau jeune homme à la voix grave, Bastien de Crieux, Alice Little, Hélène et Zacharie (elle chante, il joue du luth), ainsi qu'une fille sombre et boudeuse : Corail.

Alice est une jolie Avalonienne à la chevelure rousse. En attendant son tour, elle s'est installée dans la salle et prend, seule, son repas. Elle est assez timide et peut rougir facilement aux compliments d'un Héros charmeur.

Malheureusement pour elle, certains jeunes gens du cru ont décidé de s'amuser à ses dépens. Juste après le début de sa chanson, les commentaires désobligeants commencent à fuser – en montagnais et dans un avalonien approximatif. Il devient de plus en plus difficile pour Alice de chanter : parmi ses rivaux, seuls Corail et Octave tentent de dire quelque chose, mais ils sont rapidement pris à partie par les fauteurs de trouble. Aux Héros d'intervenir avant que la jeune chanteuse ne s'enfuit, en larmes.

Laurent de Valfleury

Maître de Valroux, Laurent possède une petite académie d'escrime à proximité de l'établissement. Il peut, si les Héros souhaitent engager un spadassin pour se battre à leur place, leur en recommander quelques-uns.

À force d'insultes et mots cinglants, la situation dégénère : les Héros qui ont pris la défense d'Alice sont défiés en duel par deux bretteurs, ivres et arrogants, dès le lendemain, à l'aube.

En Montaigne, on respecte les codes de la Guilde des Spadassins : ainsi, un Héros peut accepter le duel s'il en est membre ou se faire représenter pour croiser le fer.

Leurs adversaires sont **Jean-François de Guivert** et **Benjamin Brun de Beauregard**, tous deux apprentis de Valroux. Les duels, une fois dûment enregistrés par un représentant de la guilde des Spadassins, auront lieu sur la promenade numaine.

À l'aube...

Située au nord de la ville, la promenade numaine est une ancienne voie pavée, le long de laquelle on peut admirer des vestiges datant de cette époque : ruines d'un ancien théâtre, fondations d'un ancien temple, etc. Laurent de Valfleury, qui a fixé les modalités des différents duels (premier sang ou première blessure grave, selon la gravité de l'escarmouche de la veille), est présent avec un médecin et un secrétaire, pour écrire le procès-verbal des deux affrontements. Chaque duelliste est tenu de venir accompagné par un témoin.



Jean-François de Guivert

Homme de main

Gaillardise 2 Dextérité 3
Esprit 3 Détermination 2
Panache 3
Avantages : Appartenance : Guilde des spadassins, Noble (5), Polyglotte : mon-tagninois (P/E), avalonien (P)
Apprenti de Valroux : Double parade 2, Marquer 3, Feinte 3, Exploiter les fai- bles (Valroux) 3.
Métiers : Étiquette 2, Danse 2, Mode 2, Éloquence 3.
Entraînements : Attaque escrime 2, Parade escrime 3, Attaque couteau 2, Parade couteau 2, équitation 2.

Benjamin Brun de Beauregard

Homme de main

Gaillardise 2 Dextérité 3
Esprit 2 Détermination 2
Panache 4
Avantages : Appartenance : Guilde des spadassins, Noble (5), Polyglotte : mon-tagninois (P/E), avalonien (P/E), vodacci (P)
Apprenti de Valroux : Double parade 3, Marquer 2, Feinte 2, Exploiter les fai- bles (Valroux) 3.
Métiers : Étiquette 2, Danse 3, Mode 2, Éloquence 3.
Entraînements : Attaque escrime 3, Parade escrime 3, Attaque couteau 3, Parade couteau 3.

À l'issue du duel, les participants sont libres de retourner à l'Hostellerie. Là, deux surprises les attendent : la première (bonne), est la lettre de la duchesse de Rachecourt, qui accepte de recevoir le messager et sa suite le soir même, après la représentation du Don Avila de Louis Gauthier de la Mothe. La seconde, catastro- phique, est que le chat a disparu.

« Quel chat ? » demandera l'aubergiste s'ils l'interrogent. Quel chat, en effet ? Il y en a plein partout... Qui a volé le chat ? Des enne-

mis politiques ? Des amis des bretteurs ? Pas du tout : il s'agit en réalité de l'Amour Perdu d'Antonin Riché de Pourcy, qui, voulant dis- créditer son ancien amant auprès de la Mai- son de Rachecourt, l'a fait enlever.

L'enquête

Aux Héros d'enquêter rapidement pour retrou- ver l'aristocrate angora avant le rendez-vous !

Les clients de l'auberge : le seul à avoir vu et entendu quelque chose est Bastien de Crieux. De jour, en salle, ce chanteur aux che- veux grisonnants est bien moins souriant que le soir, sur scène. Pire, il est même franche- ment désagréable – surtout s'il y a des nobles parmi les Héros. Il ne parle qu'en échange d'espèces sonnantes et trébuchantes : il ré- vèle alors avoir été réveillé, à l'aube, par un cri de douleur vite étouffé et le feulement d'un chat en colère. Il a passé la tête par la fenêtre et aperçu deux hommes sortant par le balcon voisin. De ce qu'il a cru voir, avec quelques guilders de plus, c'est qu'ils sont montés dans un carrosse. Et si on rajoute encore une piécette ou deux, il se souvient que les rideaux de l'équipage étaient brillants et qu'il ne possédaient aucune armoirie visible.

Les établissements du Chartreux :

Le meilleur moyen de voir, c'est donc d'aller flâner, aidé ou non de Velours, dans les rues résidentielles de Vergneux et de tenter de dé- nicher le carrosse en question. À force de de- mander autour d'eux, les Héros finissent par apprendre qu'il s'agit sûrement d'un équipage appartenant aux Établissements du Chartreux.

Bernard le Cocher, homme d'une cinquantaine d'années, est l'ancien cocher de la famille Praise : son fils l'a remplacé il y a quelques années et il en a profité pour monter un établissement de locations de voitures. Sa particularité ? Les amoureux des chats ont également la possibilité de louer des chaises à porteurs spécialement conçues pour leurs petits protégés. D'où le succès ! À cause du





Si l'un des personnages est un sorcier Pyeryem

Le Héros peut questionner les chats de l'auberge. Velours, un gros matou, a bien remarqué la Princesse, il est même venu gratter à sa porte pour vérifier qu'elle allait bien et faire connaissance... Seuls des crachements lui ont répondu. Dépité, il a passé la nuit dehors, à marauder et chasser les rats. En rentrant ce matin, il a entendu des miaulements de détresse. Ses miaulements ! Mais que peut un pauvre chat tigré contre des vils humains ? Il accepte de les aider, cependant, et de mettre son odorat à leur disposition moyennant un peu de poisson...

festival, Bernard a loué pas mal de calèches et d'équipages plus élaborés (quatre à six chevaux) pour des nobles de passage.

Bernard le Cocher commence évidemment par protester si les Héros demandent à voir ses registres. Néanmoins, avec les bons gestes (quelques guilders) et les termes appropriés (lui parler de ce malheureux chat enlevé par de vils personnages), il accepte d'aider.

Aucune location ne semble suspecte. En revanche, deux hommes ont emprunté un carrosse très tôt ce matin. Le conducteur, **Nicolas**, explique qu'ils ont payé très cher pour cette course : il s'agissait d'une urgence, apparemment (une histoire de vieille tante malade et capricieuse, apparemment). Ils se sont fait conduire d'abord à l'Hostellerie de l'Écume, puis se sont fait déposer près du théâtre de Vergneux.

Le premier était un Montaginois avec l'accent chantant de Pau. Son signe distinctif ? Il lui manquait l'annulaire. Le second possédait l'insigne d'argent des Compagnons de la Guilde des spadassins. Il était plutôt très grand, et possédait de longs cheveux blancs.

L'heure tourne...

Le seul moyen d'en apprendre plus est de se rendre à la Guilde des Spadassins. Avec la description du spadassin, les Héros apprennent que l'homme se nomme Séverin, et qu'il est Compagnon de l'école de Valroux. La piste s'arrête là... Sauf s'ils se rendent compte que l'escarmouche de la veille et le duel étaient une mise en scène qui a permis

de les éloigner de leurs chambres pour voler le chat. Il n'y a qu'une solution pour tirer l'affaire au clair : retrouver les duellistes qu'ils ont affrontés. Les Héros doivent donc les retrouver rapidement (Laurent de Valfleury les aide le cas échéant), sachant que l'après-midi est déjà bien entamé...

À force de demander des renseignements à droite à gauche, les Héros finissent par retrouver leurs adversaires du matin au Chien-dent, une taverne des faubourgs de Vergneux. Les spadassins et certains de leurs amis – ils se trouvaient la veille en leur compagnie – s'y sont retrouvés pour partager une bonne bouteille et des filles de joie. Très arrogants, ils ne diront rien à moins d'avoir une lame sous la gorge. Immobilisés, vaincus, ils finissent par avouer qu'ils ont été grassement payés pour provoquer le chaos à l'auberge et les défier en duel par une femme qu'ils ont rencontrée via la Guilde des Spadassins. C'est une aristocrate à la chevelure de jais, aux pommettes hautes et au regard hautain. Elle est très belle, et possède des yeux d'un vert intense, presque surnaturel (un personnage connaissant Pyeryem ou un sorcier devinera aussitôt qu'elle possède cette magie). Quant à l'homme aux cheveux blancs, il s'agirait de son garde du corps.

Tic-tac

Pour maintenir les Héros sous pression, rien de tel que le clocher d'une église sonnant toutes les heures... Commencez dès le matin, histoire de faire monter la pression.



Où les trouver ? Avec la description qu'en font **Jean-François de Guivert** et **Benjamin Brun de Beauregard**, éventuellement appuyés par Violette, une apprentie de Valroux qui était là également – « je vous avais prévenus de vous méfier de cette femme » – les Héros peuvent sans trop de difficultés retrouver sa trace et apprendre qu'elle loue La Roseraie, un petit manoir à la sortie de la ville.

La Roseraie

Comme son nom l'indique, ce coquet manoir est entouré de massifs de rosiers, rouges, blancs et roses. Plusieurs jardiniers travaillent encore dans le jardin, quand les Héros arrivent. S'il y a également une dizaine de chats, aucun n'est la princesse qui a été enlevée. Il est difficile de rentrer dans le manoir : la belle ravisseuse possède visiblement d'autres gardes du corps que Séverin.

Séverin

Vilain

L'homme de glace. Silencieux, implacable, Séverin ne parle jamais de son passé, mais il est aisé de deviner dans son regard froid qu'il a connu le pire et n'a aucune pitié, aucune compassion envers ses semblables. Sa seule loyauté va à son employeuse, cette jeune femme aux yeux verts qui lui a sauvé la vie voici quatre ans...

Gaillardise 3 Dextérité 3
Esprit 2 Détermination 3
Panache 4
Réputation : - 32
Don : Récurrent

Avantages : Appartenance : Guilde des spadassins, Gaucher, Grand, Polyglotte : ussuran (P), eisenör (P/E), montagnois (P/E)
Compagnon de Valroux : Double parade 4, Marquer 4, Feinte 4, Exploiter les faiblesses (Valroux) 4.

Métiers : Filature 3, Déplacement silencieux 4, Parier 2, Guet-apens 3, Interrogatoire 2, Pièges 3, Pister 2, Survie 2.

Entraînements : Attaque escrime 4, Parade escrime 4, Attaque couteau 4, Parade couteau 4, Attaque combat de rue 3, Coup à la gorge 3, Coup aux yeux 2.

Qu'ils agissent de manière discrète ou non, ils risquent d'être interceptés par des hommes armés, exigeant qu'ils quittent les lieux au plus vite tout en tirant leurs lames. En dehors de Séverin, qui tente de protéger la fuite de sa maîtresse, tous préfèrent abandonner le combat plutôt que de risquer leur vie, même l'homme de mains qui les dirige : l'individu au doigt coupé.

Bruno

Homme de main

Gaillardise 2 Dextérité 3
Esprit 2 Détermination 2
Panache 3.

Entraînements : Attaque escrime 3, Parade escrime 3, Attaque armes improvisées 2, Lancer 1, Escalade 2, Vitesse 2, Jeu de jambes 3.



Armande de Mortelune

Amour perdu d'Antonin Riché de Pourcy



Autrefois, elle se nommait Lorraine Diaphane de Torignon, comtesse d'Oléron. Son père, Armand, était surtout versé dans le commerce et accessoirement un ambassadeur compétent. Ses connaissances linguistiques et son charme lui permirent de souffler au nez à la barbe du père d'Antonin, une belle Ussurane venue de Somojez pour visiter la Montaigne. Malheureusement, c'était aussi un joueur invétéré...

Son rival en profita : le père d'Antonin perdit son titre et ses biens contre son rival mais ce dernier ne s'arrêta pas là : pour être sûr de gagner sur tous les plans, il s'arrangea pour que l'ambassadeur, en présence de la très conservatrice matriarche de la famille, insulte celui qui n'était à l'époque « que » le roi de Montaigne. Le père de la jeune femme fut envoyée sur une île pénitentiaire, sa femme fut contrainte de fuir et se réfugia en Ussura, avec sa fille. Lorraine changea son nom en celui d'Armande et fit le serment de se venger. Elle reçut le don de Matuschka.

Elle est tombée amoureuse d'Antonin, puis s'est rendu compte de qui il s'agissait : son amour s'est transformé en haine. Elle a juré de venger son père.

Elle peut se transformer en corbeau et en biche.

Bande de brutes

niveau de menace 2

Arme : rapière. ND pour être touchés :
15. Compétences : Course 1, Jeu de
jambes 1, Attaque escrime 2.)

Pressée par le temps, Armande, sorcière Pyeryem, prend la forme d'un corbeau et s'envole au nez et à la barbe des Héros, non sans avoir poussé un croassement moqueur en passant au-dessus de leurs têtes.

Tout ce qu'ils trouvent dans sa chambre, en plus du chat de la Duchesse, c'est un médaillon dont la chaîne est brisée. Il renferme le double portrait d'un jeune noble et d'une femme qui ressemble trait pour trait, à l'exception des yeux, à celle qu'on leur a décrite. L'œil attentif d'un courtisan permet de dater les vêtements qu'ils portent d'une vingtaine d'années. Dès lors, il ne sera pas difficile pour des Héros curieux de remonter la piste de la ravisseuse et de trouver des informations.

Chez la duchesse

Excentrique et capricieuse, la duchesse Praise de Rachecourt accueille les Héros, comme convenu, après la représentation. Elle les attend dans l'un des salons particuliers de son château, avec une collation dinatoire et du vin vodaci. Elle leur pose des questions sur leur voyage, leur histoire, mais s'intéresse en réalité beaucoup plus au chat qu'à eux. N'hésitez pas à en rajouter : c'est ainsi qu'elle met à l'épreuve les courtisans qui la sollicitent... Quand elle juge que son petit jeu a assez duré, elle lit attentivement le papier et fronce les sourcils : c'est un problème assez étrange en vérité, dont lui fait part sa cousine. Elle accepte d'envoyer un mage spécialisé en Riché de Pourcy, mais exige bien entendu des garanties (pas de chien, protection rapprochée, etc.). Une nouvelle mission pour les Héros ?



la table aléatoire des malédictions qui en jettent !

Bon, la dernière fois, les aventuriers ont pris leur pied en pillant un douzième tombeau pré-hellénique, ils ont insulté une tripotée de vieilles mystérieuses et ont ouvert une grosse boîte rouge où il était écrit « ne pas ouvrir » dans une langue du Pacifique-Sud.

Il est temps de passer à la caisse. La malédiction les guette. Remarquez, ce sera peut-être aussi le moyen de lancer la campagne dans une autre direction, pour sauver un membre du groupe plutôt que de chercher encore une fois un donjon à mettre en coupe réglée. Et c'est qu'on intervient avec la table aléatoire des Malédictions qui en jettent !

Le Comité des Tables Aléatoires vous suggère bien entendu de coupler cette table aléatoire avec celle des trésors qui ont de la gueule du dernier numéro de Di6dent.

Un premier jet sur la **table Malédiction** vous permet de générer la structure de votre Trésor. Elle vous renvoie sur plusieurs autres tables pour composer un trésor qui a de la gueule.

Par exemple, le premier jet vaut 1 correspond à « doit [Obligation négative] + [Objet] + [Fréquence] ». Avec les trois jets suivants (3, 5, 4), le maudit doit **tuer le premier être humain qu'il rencontre chaque nuit**.

De même, un jet de 6 suivi de 4, 2, 1, 4, 6, 4, 4 notre héros ne **peut plus s'enrichir et doit sauver une femme innocente jusqu'au prochain solstice**. S'il n'y arrive pas alors, il se **transforme en animal chaque nuit de manière permanente** et doit **calomnier une communauté de gitans** !

Malédiction qui en jette



1. Doit [Obligation négative] + [Objet] + [Fréquence]
2. Doit [Obligation positive] + [Objet] pendant [Durée]
3. Subit [Limitation] s'il n'arrive pas à [Obligation négative] + [Objet] avant [Durée]
4. Subit [Limitation] pendant que [Obligation positive] + [Objet]. Si [Obligation négative] + [Objet], alors [Limitation] pendant [Durée]
5. Doit [Obligation négative] + [Objet] pendant [Durée]. S'il n'y arrive pas, alors il subit [Limitation] et Doit [Obligation négative] + [Objet] + [Fréquence].
6. Subit [Limitation] et doit [Obligation positive] + [Objet] pendant [Durée]. S'il n'y arrive pas, alors il subit [Limitation] de manière permanente et doit [Obligation négative] + [Objet].





Obligation négative



1. Tuer
2. Détruire
3. Voler
4. Calomnier
5. Porter un faux témoignage
6. Provoquer jusqu'au combat

Durée



1. Un jour
2. Une semaine
3. Un mois
4. Jusqu'au prochain solstice
5. Une année complète
6. Jusqu'à sa mort

Obligation positive



1. Protéger
2. Sauver
3. Faire un don exceptionnel
4. Obtenir le pardon
5. Se mettre au service
6. Enseigner son art

Objet



1. Une femme innocente
2. Un acteur social (médecin, prêtre, sage-femme, etc.)
3. Son ennemi
4. Une communauté à part (gitans, lépreux, etc.)
5. Le prochain être humain qu'il rencontre
6. Une figure d'autorité locale

Limitation



1. Doit masquer son identité
2. Ne peut plus se servir de son arme de prédilection
3. Doit toujours dire la vérité
4. Ne peut plus s'enrichir
5. Doit dormir seul
6. Se transforme en animal chaque nuit

Fréquence



1. Une fois par [Durée]
2. Après chaque orage
3. Tous les jours
4. Toutes les nuits
5. A chaque pleine Lune
6. Quand on lui demande



storygames, jeux narratifs :

le MJ, une espèce en voie de disparition ?

On frôle le déclic ! Avec cette nouvelle vague de jeux qui proposent une approche différente du jeu de rôle, les frontières de la fonction de MJ deviennent de plus en plus troubles. Et en nous demandant si le sacro-saint MJ ne risquait pas d'y laisser des plumes, nous avons touché à l'un des fondements du jdr. Et ça, le rôliste, bah il aime pas !



Nous avons longtemps cru que ce serait un Vox Populi pépère, sans éclat de voix, sans avis tranché. Bien nous a pris d'attendre, puisque c'est dans les toutes dernières minutes du bouclage que nous est parvenu un avis qui, de ce que l'on a pu lire et entendre un peu partout, représente une opinion assez partagée chez les rôlistes, et principalement les plus anciens parmi nous. C'est donc sur le long mail que nous a envoyé «le Prince Noir» que nous avons décidé de baser la rubrique de ce numéro. Extraits choisis...

« Ça fait 30 ans que je joue, et au risque de vous surprendre, je fais du ludisme, du narrativisme, et du simulationnisme (suivant les moments, les parties, les joueurs). À mes yeux, un bon MJ est celui qui est à l'écoute de ses joueurs.. Aussi, même si je prépare une partie d'enquête sérieuse (et sombre) à la Cthulhu, mais que mes amis sont d'humeur à partir en virée ce jour là... et bien j'assume, pour le plaisir de tous, et ça devient du «Monty Python». Pas grave, l'important c'est que l'on passe tous un bon moment. Des jeux sans dés, des jeux sans MJ... euh la prochaine étape c'est quoi ? Des jeux sans joueurs ? Non... soyons sérieux...

À la base c'est pourtant si simple à expliquer d'où ça vient le «narrativisme»...

Forum The Forge... «Théorie du LNS» pour «Ludisme... Narrativisme... et Simulationnisme»

LE BON. Techniquement les ludistes aiment l'xp, le challenge, la résolution des actions, le powergaming (mais pas que), bref ils sont là pour s'amuser... parce que EUX n'ont pas oublié que le Jeu de Rôle n'est qu'un JEU justement.

LA BRUTE. Les simulationnistes, eux, veulent surtout jouer un rôle selon les codes/canons de l'univers de jeu. Si tu joue dans Star Wars par exemple, et un Jedi tu auras tendance à fabriquer ton sabre laser toi-même... dans star wars y'a pas de sexe, y'a pas d'insultes (enfin ça dépend des versions, mais je vais faire court), les Jedi sont gentils, et cætera. Bref tu joue selon des codes pour faire plus réaliste... c'est cela la théorie de la simulation... le RÔLE avant tout... «on joue, mais c'est sérieux» quand même.

ET LE TRUAND. Les «vrais méchants» de l'histoire. Toujours selon la théorie LNS, le narrativiste, lui, recherche une expérience ludique de jeu un peu particulière. Ce qu'il





recherche ce sont les «dilemmes moraux», à travers des rôles souvent torturés. Peu de règles (voire pas du tout) ; pour eux les règles, c'est le mal. Et dans leurs jeux (ultra dirigistes par excellence), ils incarnent souvent des situations extrêmes : des demi-dieux tout puissants... des cancéreux sur le point de crever... et j'en passe... on connaît souvent la fin... et le kif est de construire/ raconter l'histoire à plusieurs...

[Désolé si mes propos sont durs, mais] la violence de ces «nazis du dimanche», qui veulent péter plus haut que leur cul, et ont oublié que ce n'était qu'un simple jeu à force de partir dans leur délire théorique est bien réelle, et on la subit au quotidien. À chaque fois qu'un membre de votre équipe vient nous vendre le narrativisme, sans une seule fois, dire la vérité...

Ces nouveaux jeux sont d'ailleurs une manière de se dédouaner de la responsabilité du succès de la partie. «Ce n'est pas de ma faute, ce n'est pas moi qui manque de charisme ou ne sait pas imposer mon autorité à la table», c'est la faute du Jeu...Le narrativisme, c'est la revanche des MJ «du dimanche»...

En gros, tous ces jeux «nouvelle tendance», ce que je remarque c'est qu'ils prennent le risque, pas seulement de tuer le rôle du père (du Maître de Jeu), mais surtout de fragmenter une communauté qui est déjà bien assez fragile comme ça...

Nous avons en effet pu constater un agacement notable face la tendance qu'ont certains «narrativistes» à dénigrer le jeu de rôle «à l'ancienne». Mais nous tenions à recentrer le débat autour du MJ, qui était notre préoccupation première. Afin de répondre au mieux, nous laissons la parole à l'une des références françaises. Auteur, éditeur, responsable de la rubrique MJ chez Casus Belli, il écume les salons et conventions de France et de Navarre pour faire jouer toujours plus de rôlistes : Jérôme «Brand» Larre.



Jérôme, que penses-tu de ce genre de réactions parfois un peu extrêmes ?

Il Qu'elles sont malheureusement beaucoup trop courantes. C'est à croire que tout le monde perçoit les autres pratiques comme des agressions et connaît la bonne façon de jouer ou le vrai JdR. Cela vire un peu trop facilement à la guerre de religion, et cela malgré le triple paradoxe que l'**Original DD** ne serait probablement pas un JdR selon la vision des plus traditionalistes, qu'il est bien difficile pour les plus modernistes de qualifier de dysfonctionnels des jeux pratiqués par des centaines de milliers de joueurs de par le monde, et qu'il existe des JdR sans MJ depuis la fin des années 70.

Ceci est d'autant plus surprenant que le rôle du MJ n'a cessé de varier au fil du temps et des jeux. Dans la boîte rouge, il doit faire jouer le donjon exactement comment il a été conçu, sans prendre la moindre initiative pour ou contre les PJ. Il y est essentiellement un arbitre, parfois un architecte. Pendant les années 90 et 2000, il doit devenir un réalisateur, un conteur ou un dramaturge. Depuis, on attend de lui qu'il joue un rôle de facilitateur ou d'animateur, voire on trouve le moyen de s'en passer.

Même si ce n'est pas une idée très populaire, je crois qu'historiquement, le MJ était surtout un pis-aller technologique collant aux besoins de l'époque. En effet, si les concepteurs des premiers JdR avaient pu obtenir les mêmes avantages autrement et pour moins cher, ils l'auraient sans doute fait. Ce n'est sans doute pas un hasard si d'autres jeux comportent des sortes de meneur pour répondre exactement aux mêmes besoins. Ainsi, même s'ils ne portaient pas encore ce nom, on en trouvait déjà dans des *wargames* plus anciens, comme *Braunstein* (1969, qui comptait également des rôles), voire vraiment beaucoup plus vieux comme *Strategos* (1880 !) ou certains de ses contemporains prussiens. Les meneurs servaient surtout à s'assurer que «*tout puisse être tenté*» et que l'ensemble reste crédible.

Cela dit, je suis loin de penser qu'il faille se passer de MJ. Non seulement, je préfère en général jouer avec que sans, je ne passerais pas mon temps à écrire des articles sur le sujet sinon. Je dis juste qu'aujourd'hui :

- pour les concepteurs de jeux, cela *doit* être un choix et amener quelque chose de spécifique que l'on ne puisse pas faire aussi bien autrement ;
- de la même façon, on peut choisir de jouer avec *plusieurs* meneurs, voire avec des MJ qui se répartissent les tâches ;
- avant tout tirer le meilleur parti de sa présence et de transformer cette *contrainte* en véritable *force*.

performance n'est découvert qu'*au travers du meneur*. Que celui-ci ait apporté ses propres idées ou qu'il ait retranscrit les propositions du jeu ou du scénario, les joueurs ne sont pas censés faire la différence.

Cela a quelques désavantages marqués, comme une déresponsabilisation possible des joueurs et de certains auteurs, mais cela a aussi permis de faire du meneur un vrai homme-orchestre et donc à notre loisir de trouver plein de pistes de progression : scénarisation, gestion du rythme, suspense, animation, *game design*, etc.

«Polar Base a été conçu avec l'idée de pousser les meneurs à travailler en s'amusant leur capacité à toujours retomber sur leurs pattes.»

M Mais reste aussi à définir quel rôle a réellement un MJ...

il Pour faire simple, si on réduit le meneur à son rôle premier et minimal de «composant», celui-ci est de *faire en sorte que la réussite de la partie ne dépende plus que la bonne volonté et des capacités des joueurs*. Aussi, il peut notamment rajouter tous les ingrédients et tours de mains qui ne sont pas apportés par le jeu ou ses accessoires, ou modifier ces derniers.

L'appréciation de la réussite ou de l'échec de la partie (pas forcément celle des PJ) dépend de votre groupe. Vos critères peuvent être ludiques (atteinte de l'objectif, pas de morts, changement de niveau, etc.), esthétiques (amusement, émotion, problématique etc.), ou autres (divertissement, politiquement correct, etc.) Peu importe.

Si on se place du point de vue des joueurs, et si on excepte d'éventuelles circonstances extérieures, tout ce qui a un impact sur la partie et qui ne dépend pas de leur propre

M On ne peut donc pas dire que les jeux «narratifs» émasculent le MJ...

il Clairement pas, mais on peut facilement le croire. En effet, il arrive que ces jeux dégagent le meneur de la gestion d'un élément lui étant généralement dévolu, voire qu'il le partage avec toute la table. Cela peut donc passer comme une réduction de ses prérogatives. Mais ce serait aller trop vite...

Tout d'abord parce que la plupart des jeux sans MJ font appel à nombre de capacités de meneur et contribuent à les développer (à un rythme bien plus rapide pour ceux qui auraient été joueurs sinon). Ainsi, **Polar Base** a été conçu avec l'idée de pousser les meneurs à travailler en s'amusant leur capacité à toujours retomber sur leurs pattes.



De même, si vous voulez apprendre à créer des groupes de PJ intéressants et liés entre eux, lisez des *playsets* de **Fiasco** ou les personnages de **Montségur 1244**.

Ensuite, parce qu'en montrant comment on peut outiller tel ou tel aspect (le temps d'antenne ou le fan mail dans **Primetime adventures**, l'escalade dans **Dogs in the Vineyard**, les sujets sensibles dans **Breaking the Ice**, la structure de l'histoire dans **Witch : the road to Lindisfarne**, l'adversité dans le **Cortex +**, etc.), ces jeux bousculent les meneurs et leur font découvrir de nouvelles pistes qu'ils peuvent ensuite utiliser dans leurs parties. Pour les meilleurs au moins, ces jeux sont sans doute un des moyens les plus efficaces d'apprécier des jeux très spécialisés au cours de parties dédiées, puis de se renouveler et de progresser pour leur parties habituelles.

Si vous voulez un moyen de vous en convaincre, demandez-vous si le fait d'acheter un scénario dans le commerce - et donc de se priver d'une partie de ce font la plupart des meneurs - revient à les émasculer. C'est exactement la même chose. Et pourtant, combien sommes-nous à avoir vu le niveau de nos propres scénarios s'améliorer à force de lire ceux des autres et de s'en inspirer ?



Vox Populi : à vous de jouer !

Cette rubrique est la vôtre, kidnapez-la ! Nous allons à chaque numéro solliciter votre opinion sur une question d'actualité concernant le jeu de rôle : par mail, via facebook, sur les salons, sur notre forum, par colis piégé, tous les moyens seront bons pour nous faire parvenir vos lumières !

Au menu du prochain numéro :

« Trop de jeux ? »

Multiplication des petits éditeurs, crowdfunding, burst, one-shot, si la création francophone est en pleine effervescence, son éparpillement risque-t-il de l'empêcher de développer les Grands Jeux de demain ? Et si le futur Cthulhu avait été laissé dans un coin faute de développement ?

pour réagir :

redaction@di6dent.fr

<http://www.facebook.com/pages/DI6DENT/118691434833141>

<http://di6dent.forumactif.com/t508-vox-populi-la-rubrique-ouverte-aux-lecteurs>

#10

du wargame à une trame récurrente :

C'est la guerre !

janvier 2014

n'hésitez pas à nous faire parvenir
vos impressions, commentaires
ou insultes par mail à
redaction@di6dent.fr
ou sur notre page facebook
[http://www.facebook.com/pages/
DIGDENT/118691434833141](http://www.facebook.com/pages/DIGDENT/118691434833141)

jouez maintenant !



AVEC LE FIX, NOTRE NEWSLETTER, VOUS RECEVEZ
VOTRE DOSE D'ACTU RÔUSTE DIRECTEMENT DANS
VOTRE BOÎTE CHAQUE LUNDI !

ABONNEZ-VOUS, C'EST GRATUIT !

<http://site.di6dent.fr/?p=211>

VOUS VOULEZ RECEVOIR VOTRE DI6DENT
AVANT TOUT LE MONDE ? ABONNEZ-VOUS !

UN AN, 3 NUMÉROS, 35€

<http://site.di6dent.fr/?p=231>

publié par
planisix[®]



12€

imprimé en Italie