numéro 12
janvier 2015

Le rôliste, amateur de jeux drôles ?
Star Wars Age of Rebellion
INS/MV
City Hall
Bimbo
Polaris
Ryuutama
Krystal
Mathieu Gaborit
Éric Nieudan

DI6DENT

culture rôliste (et plus si affinités)

www.di6dent.fr

Édito

mieux vaut en rire...

Pas évident d'écrire cet édito un matin de janvier, avec en fond les chaînes d'infos qui ne cessent de me dire des choses que je ne veux pas vraiment entendre. En 2015, en France, on peut mourir parce qu'on a trop (?) déconné, parce qu'on ne s'est jamais pris au sérieux, parce qu'on a dit ce qu'on pensait.

Personne à la rédac6on ne se considère, je pense, comme un *vrai* journaliste. Pourtant, ce qui s'est passé ce 7 janvier nous a tous lourdement affectés : pendant qu'eux perdaient la vie, nous perdions des morceaux des nôtres. Cabu et Wolinski, c'était mon enfance et mon adolescence. Tignous, un rôliste dont j'ai admiré, sans le savoir, certaines illustrations. Et tous les autres, tombés pour rien, eux aussi.

Les vivants feront d'eux des héros, des symboles, des martyrs. Ça les aurait bien fait marrer, sans aucun doute. Le meilleur service qu'on peut leur rendre, c'est de continuer à se dire que le rire est le propre de l'homme, et qu'il serait dommage que l'on ne soit que des animaux comme les autres. Alors marrons-nous, nous aussi, sans retenue, en toute circonstance, et défions-nous des cons qui pointent le doigt, car eux n'attendent que la fin. Nous, nous sommes vivants.

On n'est pas des porteurs de messages.
On est simplement des clowns, des saltimbanques.
Cabu, décembre 2014

Julien De Jaeger
et la rédac6on de DI6DENT

à Tristan et Adrien,
puissiez vous profiter
de toutes les rigolades
qui s'offriront à vous

.ours

Rédacteur en Chef : *Julien De Jaeger*
Responsable «magazine» : *Vincent Ziec*
Responsable «thema» : *Julien Clément*
Comité de Rédaction : *Matthieu «Celewyr» Carbon, David «davidalpha» Robert, François-Xavier «Xaramis» Cuende, Sanne «SaSti» Stijve, Guillaume «Tuin» Agostini, Laurent «Bob Darko» Devernay, Romain «Rom1» d'Huissier, Romuald «Aliath» Renaud, Coralie David*

Rédacteurs : *Alexandre «Kobayashi» Jeannette, Benjamin «Macbesse» Kouppi, Khelren, Stéphane Gallay, Cédric Ferrand, Lionel Jeannerat, Rodolphe Bondiguel, Jérôme «Loludian» Barthas*

Illustrateurs : *Frédéric Genêt, Karl Beley, Julien De Jaeger*
Maquette et Direction Artistique: Julien De Jaeger

Remerciements : *Jean-François Beney, Croc & Raise Dead, Éric Nieudan, Mathieu Gaborit, Fabien Fernandez, Sébastien Célerin & Franck Plasse, Jérôme Larré, Grégory Privat, Toumy @ Carré & Kawaii, Céline Antoine & Nazir Menaa @ Ankama Éditions, le SDEN, Sandy Julien & Edge Entertainment, Damien Coltice & Black Book Éditions, les camarades de chez Casus, Vincent Lelavechef & Sci-Fi Universe, Julien Pirou & Nolife*

DI6DENT est publié par plansix
16, rue Charles Ferrand
62 210 Avion (France)

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

.sommaire

5 **À chaud**

7 **Vox Populi :** Dungeons & Dragons 5, trop peu, trop tard ?

11 **L'interview 100% JdR :** Éric Nieudan

13 **Avant j'étais rôliste :** Mathieu Gaborit

16 **Le syndrome du panda :** Vermine

19 **Avant-première :** INS/MV Génération Perdue

24 **À saisir :** Mutant : Year Zero

27 **Mon truc à moi... :** le jdr à but caritatif

32 **Inspi :** les éditions Trash

37 **THEMA** LE RÔLISTE, AMATEUR DE JEUX DRÔLES ?
38 **Panorama :** attention, jeux drôles (ou pas)
49 **Interview :** Sébastien Célerin & Franck Plasse
54 **Analyse :** le LOL rôliste
58 **Aide de jeu :** jouer des bras cassés
63 **Aide de jeu :** rire de son malheur
67 **Double feature Bimbo officiel :** Ebony & Clyde / Les Amazones du Kung-Fu
79 **Scénario officiel City Hall :** le Réanimateur

91 **À froid :** Ryuutama
91 **Critique**
95 **Interview :** Jérôme Larré
97 **Scénario :** au Vent Mauvais

107 **PLAY**
108 **Scénario officiel Polaris :** Lost in the Sea
117 **Scénario officiel Krystal :** Terres Brûlées
127 **Scénario officiel La Chaux de Fonds 1904 :** Hiver Chaux-de-fonnier
138 **Le gros morceau :** scénario Star Wars - Age of Rebellion

154 **(ALT) :** Dark Earth
158 **Scénario :** la marche à la guerre

S'IL NE DOIT EN RESTER QU'UN...

Chez nous, tous ceux qui ont testé ont largement approuvé. Et ce n'est pas parce que Grégory Privat nous a promis de passer les castings avec lui (enfin, tu as le numéro de la rédac', hein, Greg !)
Un jeu réellement drôle et bien écrit, très didactique dans sa rédaction. Une proposition ludique originale et soutenue par des mécanismes vraiment bien pensés. Du fun en barre pour les amateurs de séries B à Z, de *grindhouse* et de *boobsploitation*. Sans même parler du matériel luxueux (boîte, livrets, pions, etc.)

saviez-vous que...

Rien que lors de la rédaction de cette rubrique, 4 *service presse* sont arrivés chez nous, dont les très attendus ***Within*** et ***Broken World***. La répartition se fait selon les goûts et les compétences de chacun. Nous traitons ensuite en priorité les jeux qui nous ont emballés, que ce soit dans le *Fix* ou dans nos pages.

on a aimé...

Les Légendes de la Garde, City Hall, Krystal, Inflorenza

on attend...

La réédition d'***Apocalypse World*** ! ***Americana*** ! On fantasme sur une v2 de ***Rétrofutur***...

on est déçus...

la quasi-disparition des éditeurs expérimentaux comme **La Boîte à Heuhh** et **Narrativiste.** Certains aspects des ***Lames du Cardinal***, comme le traitement un peu léger du background, et un certain manque de dynamisme dans les affrontements.

À LA GUILLOTINE !

LES GOODIES DU FOU-LANCEMENT

Dites, les gars, les trucs qui prennent la poussière, vous en avez pas déjà assez sur vos étagères ? Dans les meilleurs des cas, c'est futile. Dans les pires, du vol caractérisé.
Et si on se concentrait sur l'essentiel, hein ?

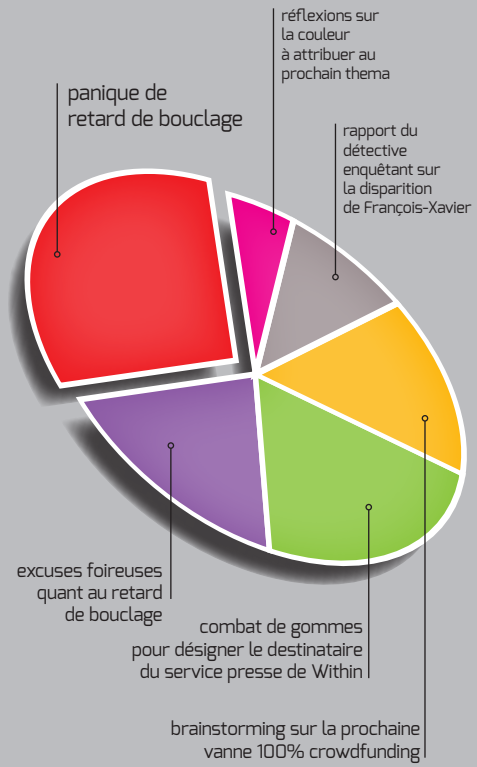
sur la table de chevet de...

Julien, rédac' chef

The New York Trilogy de Paul Auster chez Penguin Classics
Stoner Road de Julien Heylbroeck chez ActuSF
Le Cycle d'Alamänder d'Alexis Flamand chez L'Homme Sans Nom
Within de Benoît Attinost chez les Écuries d'Augias

ambiance

la rédac en un camembert



sur le vif !

Guillaume / D&D Player's Handbook

Tout a été dit pour encenser cette nouvelle mouture de ***D&D***. Ou presque, je salue les nombreux efforts pour traiter les personnages féminins à l'égal des personnages masculins (finie, l'armure bikini !)

Laurent / Valiant Universe

J'ai été agréablement surpris de découvrir ici du vrai partage de narration et un bouquin de base qui évite les écueils du jeu *Marvel* le plus récent (***MHRP***) en permettant de jouer tous les personnages aperçus jusque-là, des tonnes de scénarios et les règles pour créer ses propres héros. Ajoutez à cela des notes de conception discrètes mais très pertinentes et un suivi alléchant et vous avez mon coup de cœur de l'année. En plus, vous pouvez vous en faire une idée gratuitement : *http://www.catalystgamelabs.com/valiant/*

Benjamin / The Sprawl, beta version

Avant, j'avais une sainte horreur des jeux *cyberpunks*. Des listes de matériel à computer pour finalement toujours prendre le même équipement, jusqu'à six heures passées à faire le plan, des *runs* sans conséquences, et surtout, un engagement émotionnel minime sinon nul. Tout ça, c'était avant de jouer à ***The Sprawl***, un jeu garanti sans gras, tout chrome. On attend la version pro pour le printemps prochain, mais on peut d'ores et déjà se faire implanter une bombe ludo-corticale à l'adresse suivante : *http://www.ardens.org/The_Sprawl_beta.pdf*

David / Pan ! Toutes les armes cultes de la pop culture

Source d'inspiration rêvée pour tous les amateurs d'armes de destruction ludique, les Grobs, les dingues de la gâchette, les habitués du PPP, les rois de la bagarre, les petits princes de la tatane, les thuriféraires de la Méthode Américaine™, ce beau livre passant en revue les armes blanches et les armes à feu, les armes magiques et technologiques qui sont l'étoffe de nos rêves de geeks et le cauchemar des PNJ sent bien sévèrement le sapin moi je vous le dis !

par Guillaume Agostini & la rédac6on
toutes illustrations © Wizards of the Coast

D&D trop peu, **trop tard ?**

Di6dent vous a tendu une perche, bien provoc' et vous avez répondu présent, mes petits chéris. Avec une interrogation volontairement péjorative propre à lancer le débat, il était évident que nous nous attendions à des réponses bien tranchées qui font tache. Et nous n'avons pas été déçus. Oh non ! Après tout, vous nous aimez pour ça, pour cette bonne odeur de cuir de blouson de motard, nos grosses godasses boueuses et un sourire édenté qui tient tout autant du biker que du guerrier nain. Les confrères de JdR Mag ont rassuré les foules avec l'annonce d'une sortie de D&D en français, les camarades de Casus Belli notent avec pondération et contre-arguments

«Le produit s'inscrit bien dans la ligne du temps du JdR plus narratif, mais je trouve que dès sa sortie, le produit était déjà has been, tout comme le devient WotC.»
Florent Bruyers

Force est de constater que vous avez le commentaire dur avec **Wizards of the Coast** (**WotC**), l'éditeur qui a effectivement connu un trou d'air inattendu d'une part et qui n'a pu que constater l'émergence de compétiteurs sérieux, soit sur l'exact créneau qu'il venait de libérer (***Pathfinder***) soit avec des approches similaires (***Numénéra***, ***Broken World***, ***13ème Âge***). D'ailleurs vous avez beaucoup plus critiqué l'éditeur et ses choix que les ouvrages eux-mêmes ! Si certaines voix se sont levées pour saluer une nouvelle édition qui met la simplicité et le retour aux sources au centre de ses préoccupations, d'autres sont très suspicieux vis-à-vis de l'intérêt que pourrait revêtir aujourd'hui un ouvrage qui ressemble furieusement à la ***3.5***…

C'est donc pratiquement une critique de positionnement sur le marché qui est vertement adressée à une entreprise qui, par le passé, a fréquemment su étonner grâce à son flair entrepreneurial. La critique paraît d'autant plus acerbe – et juste – alors que l'offre alternative s'est étoffée. Nous ne sommes plus en 1982, et nos chers lecteurs le rappellent avec acidité. Avec un prix d'appel qui titille les 120€ pour le triptyque de base, **WotC** ne s'oriente-t-il pas vers une nouvelle bévue commerciale complètement déconnectée de l'air du temps ?

«WotC n'a pas su, à mes yeux renouer le genre avec un public qui a évolué (…). Se déconnecter des clients, en commercial, c'est voir ceux-ci tourner le regard vers d'autres horizons, et c'est, je pense, là qu'est l'erreur de WotC.»
Stéphane Furic

Le constat que vous faites est largement partagé. ***D&D5*** est un retour aux sources, où l'on peut retrouver de nombreuses bonnes idées depuis ***AD&D*** jusqu'à la ***4ème édition***. Certains y voient une force, non seulement ludique, mais aussi morale, d'assumer un retour en arrière, puisque le résultat est somme toute très proche de la ***3.5***. Beaucoup y voient aussi une erreur tactique, car les clients et les joueurs ne sont plus disponibles pour cette offre : soit ils ont évolué, soit ils ont trouvé mieux ailleurs. Si le nom de l'entreprise **WotC** renvoie bien aux magiciens, ceux-ci ne souffriraient-ils pas d'un putain de syndrome de tour d'ivoire ? Si c'est le cas, la critique est bruyante et devrait même réveiller les morts. Même toute une nécropole.

Si on prend pour argent comptant l'annonce faite par *JdR Mag* d'une traduction française de la gamme, on peut même pousser un peu plus loin la critique de positionnement économique : lorsque les livres en français paraîtront (en 2015 ? en 2016 ? ou à la St-Glinglin), le courageux éditeur francophone devra bien s'attendre à ce qu'une partie de son public se soit déjà fourni en ouvrage en langue de Ron Perlman… Aouch.

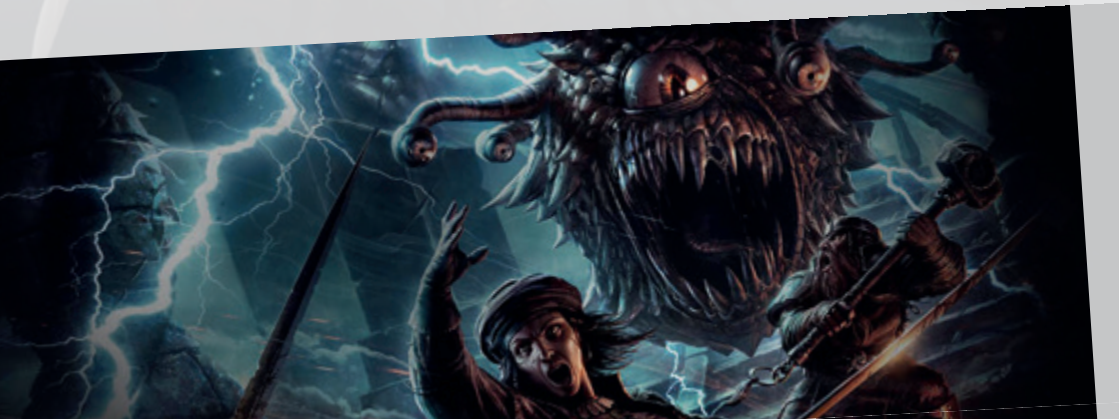
En revanche, tout ce fiel est peut-être vain. Et oui, vous avez raison, les bons vieux donjonneux qui aiment les listes à rallonge ne s'y retrouvent pas. Mais ne serait-ce pas justement l'intention à peine voilée de l'éditeur américain ? Laisser le marché du donjonneux expert du *feat-building* à ***Pathfinder*** et proposer un positionnement alternatif et non pas en concurrence directe ?

«Néanmoins le jeu contient tout ce qu'il faut pour réussir et ramener la vieille garde sans dérouter les nouveaux. A noter aussi les évolutions qui libèrent le carcan des races et règlent définitivement la question des genres dans le jdr.»
Alban Le Collen

Et oui, pourquoi pas ? Pourquoi pas un ***D&D5*** qui serait un jeu permissif qui supporte l'initiation et joue dans la catégorie des mi-lourds pour laisser le champ libre à d'autres sur le créneau des super-lourds ? Après tout, la simplification des systèmes de résolution va dans ce sens. Et comme vous le notez aussi, on sort des archétypes raciaux ou de classe qui pouvaient encombrer les élans fictionnels des ***3ème*** et ***4ème éditions***. Le point sur la sexualité des personnages – pour minime qu'ils soient dans les règles – paraît en revanche fondamental : allez créer les fictions que vous voulez, et ce n'est plus l'éditeur qui vous limitera sur les relations romantiques entre sexe ou entre races. Prenez-le comme vous voulez, mais c'est une preuve de maturité aussi bienvenue que la remarque d'Elsa dans *la Reine des Neiges* : *« On n'épouse pas quelqu'un qu'on vient juste de rencontrer »*.

Les illustrations traduisent aussi ce changement – subtil ? – où les personnages féminins ne sont plus des faire-valoir bien en chair, typiques du mondial de l'auto. Ça vous étonne de nous, comme retour ? Bah, les bikers enfantent aussi des filles, et on a bien l'intention qu'elles sachent piloter nos Harley, pas qu'elles se cantonnent à du *car wash* de seconde zone. L'autre évolution que vous notez (et qu'on confirme notamment en zieutant les illustrations), c'est que le combat tactique n'est plus au centre des préoccupations des personnages. Ce qui se passe entre deux bastons compte aussi : le voyage, les découvertes, les interactions sociales… ***D&D5*** a quand même su évoluer, ce n'est pas juste un rétropédalage marketing.

Autre changement marketing qui nous impactera tous s'il se révèle effectif et tel que déjà annoncé par les compagnons de *Radio-Rôliste* : **WotC** devrait ajuster la production de ses suppléments et être beaucoup orienté vers la mise sur le marché de campagnes plutôt que de contexte. Du vrai matos à viander, avec de l'épique et des situations enthousiasmantes à explorer – pas une douzième republication de l'atlas complet des ***Royaumes oubliés*** (en incluant le honteux copier-coller de l'Égypte antique qui jure avec le reste du monde). Entre le *starter kit* et les campagnes déjà publiées ou en passe de l'être, c'est effectivement une excellente nouvelle et un changement de politique éditoriale bienvenu. Ce sont les leçons que nos compétiteurs nous apprennent qui sont parfois les plus bénéfiques…



« Jouer à Pathfinder n'empêche pas de jouer à 13e Âge, ce qui n'empêche pas non plus de jouer à D&D. Chacun de ces jdr d20 remplit une fonction ludique particulière et répond à certains besoins précis. »
Yohann Delalande

Comme les gangs de bikers qui se partagent les quartiers d'une métropole, les éditeurs de système d20 prennent raisonnablement le choix de proposer des produits alternatifs pour jouer différemment plutôt que de proposer des systèmes en pleine concurrence. Cela vaut aussi pour les anciennes versions d'une gamme. Il ne faut certainement pas regretter que ***D&D5*** soit éloigné de certaines anciennes versions (***AD&D*** en tête), en justifiant que les deux ouvrages s'adressent à des populations distinctes. Après tout, si certains d'entre nous sont heureux de rouler des dés dans un système qui les a convaincus depuis vingt ans ou plus, est-il vraiment raisonnable d'essayer de leur faire prendre des vessies pour des lanternes ?
Une chose est sûre, c'est que le dicton « *qui aime bien châtie bien* » n'a jamais été aussi vrai. Lorsque l'œil extérieur prête l'oreille aux goûts et aux couleurs qui sont discutés sur les forums, il est évident que les louanges se mélangent aux critiques, que les appréciations s'interpénètrent avec les regrets, que les flagorneries douteuses couchent avec les doléances inadéquates. Par de nombreux aspects, la gamme ***D&D*** accumule tous les superlatifs : meilleur jeu de tous les temps, révolutionnairissime, extrême durabilité, etc. Les attentes étaient donc particulièrement aiguisées pour cette nouvelle sortie. Il était par conséquent naturel de s'attendre à des retours préliminaires particulièrement tranchés, voire excessifs, dans un sens comme dans l'autre.
Aussi, il paraît nécessaire de retourner une fois de plus sur l'ouvrage : on va aller tirer nos persos et les faire monter au niveau 18, histoire de voir ce que cette nouvelle bestiole a dans le ventre. On va faire crier le moteur dans les lignes droites, bien la pencher dans les virages et pousser l'enveloppe de son domaine de fonctionnement parce que la mécanique nous a impressionnés, mais il faut voir les performances au bout de dix mille kilomètres avant de se décider à remiser nos anciennes amours.

Hasta luego les potos, le bitume m'attend, j'ai un ou deux rois à assurer sur leur trône, quelques plans diaboliques à déjouer pour que le paysan continue à paysanner. Je voudrais aussi bien voir ce que donne un nain qui sort du placard et puis j'ai des nouveaux camarades de jeu à découvrir pour tracer la route vers le soleil couchant. Initiative !

Vox Populi : à vous de jouer !

Cette rubrique est la vôtre, kidnappez-la ! Nous allons à chaque numéro solliciter votre opinion sur une question d'actualité concernant le jeu de rôle : par mail, via *facebook*, sur les salons, sur notre forum, par colis piégé, tous les moyens seront bons pour nous faire parvenir vos lumières !

Au menu du prochain numéro :

« éditions collector : et pour quelques euros de plus... **»**
Marché de niche par excellence, le JdR se distingue de plus en plus par la sortie d'éditions collector. Mais à trop tirer sur la corde, vos bourses n'en auraient-elles pas un peu marre ?

pour réagir :

redaction@di6dent.fr
https://www.facebook.com/pages/DI6DENT/118691434833141
http://di6dent.forumactif.com/t508-vox-populi-la-rubrique-ouverte-aux-lecteurs

par Vincent Ziec & la rédac6on
photo © Thibault Nieudan

-éric NIEUDAN

En plus de nous avoir prêté sa plume pour quelques numéros avec ses mond-O-rama, Éric Nieudan est un explorateur fou du jeu de rôle, et, même s'il reste connu pour ses travaux sur ***Archipels*** ou encore ***Lanfeust***, il est toujours à la recherche de nouvelles sensations, comme le démontrent ses intrigants ***White Books***...

Quel est le dernier jeu qui t'a vraiment emballé ?

en ***Swords Without Master.*** C'est un bijou. Il s'agit d'un petit *story game* fait pour vivre les aventures sanglantes, héroïques et parfois tragiques d'un groupe d'aventuriers façon *Conan*, *John Carter* ou *Fafhrd et le Souricier Gris*. Très littéraire dans sa présentation et son *gameplay*, il t'amène sans effort à raconter des nouvelles de *Sword and Sorcery* que Fritz Leiber ou Robert Howard n'auraient pas reniées.

Quel est le dernier media (film/livre/sérieTV/jeux vidéo) que tu as vu et où tu t'es dit «Oh putain, je veux jouer/faire jouer ça !»

en *Avatar: Legend of Korra* peut-être ? Je sais pas comment on arriverait à une telle synthèse d'action et de drama, mais ce serait cool d'essayer.

Quel est la dernière partie, jouée en convention, qui t'a marqué ?

en J'ai joué à ***Torchbearer*** avec Fabien Deneuville et l'expérience a été horrifique pour nos persos et très stressante pour moi. Ce jeu est une machination diabolique. Heureusement, c'était aux Chimériades et la bière ne manquait pas.

Quel est ton dernier fumble ?

en Hier soir, j'ai fait un 20 naturel pour un PNJ qui essayait de résister à un bluff évident. Du coup, il a accepté d'échanger une bonne épée... contre une fourchette. Sinon en tant que joueur, c'est sans doute

à ***White Books***, où mon perso a précipité la conclusion dramatique de l'aventure en faisant 1 sur le dé. Mais en même temps le jeu est un peu fait pour ça.

Quel est le dernier jeu pour lequel tu as été meneur ?

en Un hack de ***Into the Odd*** que j'appelle ***Odd Dungeons***. Ce sera ma grosse campagne de l'année : un bac à sable basé sur le module historique ***B4***, ***La cité perdue*** (même que c'est l'exemplaire que j'ai depuis les années 80). *Rétrogaming* FTW ! Quelques précisions sur ***Into the Odd***, parce qu'il a vraiment failli être la réponse à ta première question. C'est un jeu de survie et d'horreur sur une base de ***D&D*** *old school* tellement épurée que ça en devient très moderne. Le tout est servi en 50 pages, avec un univers à peine ébauché : un monde pré-victorien sale, mâtiné d'incursions de créatures venues des étoiles. Un jeu à la fois familier et unique que je recommande de tout cœur.

Et le dernier jeu en tant que joueur ?

en ***Lady Blackbird***. Je joue le capitaine Cyrus Vance, évidemment. Quand ça a deux flingues et une tonne de gouaille, c'est pour moi.

Quel est le dernier scénario que tu as écrit ?

en Oulà, c'est rare que j'écrive encore des scénarios… On est en 2015 tu sais ? Mais en fait j'ai écrit un petit donjon ouvert pour ***Into the Odd*** cet été. Les personnages survivent à un naufrage et ils doivent explorer l'épave (et comprendre ce qui a causé la destruction du navire) avant d'essayer de rejoindre leur destination à pied.

Quel est le dernier jeu étranger que tu as lu ?

en Je suis en train de lire ***Red & Pleasant Land***, de Zak Smith. C'est à vrai dire plus un supplément d'univers, mais le bouquin est tellement spécial que je le classerais comme un jeu à part entière. Sinon c'était l'avant-première de ***Freebooting Venus*** de Vincent Baker. De la planet fantasy à la Jack Vance, avec un moteur ***Apocalypse World*** super simplifié. Ça donne très envie.

Quel est le dernier perso que tu as créé ?

en C'était à ***White Books*** en tout début d'année. On avait décidé de jouer des cybermousquetaires martiens en mission dans des ruines lunaires. Je jouais Saint-Vertu, maître du psi-vortex.

La dernière fois que tu as triché aux dés ?

en Hier soir à ***Odd Dungeons***, quand j'ai tiré trois momies en rencontre aléatoire. J'en ai mis qu'une - c'est mal d'assassiner les persos débutants.

Quel est ton dernier fou rire en partie ?

en On t'a jamais dit que le jeu de rôles c'était sérieux ?

Quel est le dernier jeu auquel tes joueurs ont refusé de jouer ?

en Ça m'est plus arrivé depuis bien longtemps. 99 % de mes parties se passent désormais sur Google+. On organise nos soirées autour d'un vivier de gens très actifs, sorte de club idyllique et infini, et le problème ne se pose plus.

Quel est ton dernier mot pour cette nouvelle rubrique ?

en Je vais continuer sur ma lancée et encourager les gens qui trouvent qu'ils n'ont plus le temps de jouer, ou qui sont trop loin de leurs amis rôlistes, à essayer les parties en ligne. Le plus gros avantage : t'as plus besoins de partager tes Pepitos ! D'ailleurs, si des lecteurs veulent essayer les jeux que j'ai cités ci-dessus, qu'ils n'hésitent pas à me contacter sur G+.

Les White Books : http://quenouille.com/white-books-jeu-roles-concept-concept/

par Coralie David & la rédac6on
toutes illustrations ©
photo © Marie Marquez, ActuSF

Mathieu Gaborit

Pour les plus jeunes rôlistes ou ceux qui auraient raté les 90's, Mathieu Gaborit est auteur dans le domaine de l'imaginaire au sens large. En plus d'avoir travaillé dans le JdR (***Agone***, ***Guildes***, ***Ecryme***...), il publie des romans de littérature fantastique (*les Chroniques des Féals*, *Faery City*, *Bohème*...) et bosse régulièrement dans le jeu vidéo (*Heroes of Might & Magic*, *Outcast*, *Amy*...).

Tu as créé des JdR qui ont marqué leur époque (Ecryme, Agone), contribué à de nombreux autres (Dark Earth, Guildes). Quels sont les souvenirs les plus marquants de cette époque ?

mg Les hommes et les femmes avec qui j'ai travaillé, l'euphorie créatrice qui rendait possible le déploiement de nos imaginaires. Un lieu, bien sûr : les locaux de **Multisim** impasse du Close-Bruneau et en particulier le café voisin et la salle de réunion, dans une cave voûtée où nous avons vécu des moments créatifs incomparables. Lorsque je pense à cette époque, je vois surtout les visages.

Quel serait ton jeu de prédilection, si tu devais n'en choisir qu'un ?

mg ***L'Appel de Cthulhu***.

Quelle est la partie, la campagne ou le scénario qui t'a le plus marqué en tant que joueur ?

mg Une campagne « solo » avec Guillaume Vincent, co-auteur d'***Ecryme***. Durant notre première année de fac, nous séchions souvent les cours pour nous retrouver dans un parking souterrain de ses parents transformé en salle de jeu. Je maîtrisais une sorte de ***Donjons & Dragons*** dans un univers personnel, roman embryonnaire des *Crépusculaires*. Guillaume jouait un farfadet baptisé Maspalio à qui j'ai pu rendre hommage en faisant de lui le personnage principal dans le cycle d'***Abyme***.
Je pense aussi à une campagne ***Cthulhu*** dans une maison en Normandie. Sept jours de suite avec les copains, des litres de Coca et de café et des parties de *Paint Ball* dans les landes voisines pour s'aérer. La belle vie.

Aujourd'hui, et avec le recul, quels sont les principaux apports du JdR dans ton travail d'auteur, tous médias confondus ?

mg L'appréhension d'un univers, le regard panoramique qui permet de synthétiser un monde et de tracer des lignes de force capables d'irriguer l'ensemble de l'univers. Et puis la capacité d'improvisation ou d'étirement, autrement dit la manière dont tu peux t'emparer d'un concept et le tordre pour en faire une idée cohérente, une pièce du puzzle qui s'intègre sans violence à ton monde. La quantité ne doit jamais l'emporter sur la qualité. Tu dois savoir trier dans les idées, tu dois chercher des points de convergence et des échos dans l'inconscient collectif sous peine d'accoucher d'un univers hybride flottant, sans ancrage.

À ton avis, comment a évolué le JdR aujourd'hui ? Que permet de faire le JdR, qu'aucun autre média ne peut générer ?

mg Le JdR reste le média le plus exigeant et le plus complet à mes yeux. Même si tu peux t'égarer dans sa richesse, il garde une malléabilité extraordinaire. L'oralité, bien sûr, est au cœur du processus. Le « vécu » autour de la table sédimente ton univers par empirisme. C'est une mise à l'épreuve concrète, une gymnastique de l'imaginaire incomparable. Dans le jeu vidéo, le cinéma ou la littérature fantastique, l'univers se cristallise dans les détails là où le JdR se remet en question à chaque partie. Chaque table façonne son interprétation du

monde, chaque table crée un univers parallèle polarisé par sa propre singularité : une table raconte son histoire. C'est en cela que le JdR est incomparable. Il implique l'imaginaire de chaque rôliste, il le place au cœur du processus de création. Je n'ai jamais retrouvé cet engagement ailleurs.

Tu as écrit Les Confessions d'un automate mangeur d'opium avec Fabrice Colin, un autre rôliste. Est-ce que par certains aspects, le processus d'écriture à deux a pu te faire penser à une partie de JdR ?

mg En amont, peut-être, lorsqu'il a fallu poser les règles de l'univers mais ce n'est pas à proprement parler une « partie » de JdR, plutôt un travail de concepteur mise en œuvre par un maître de jeu.

Aujourd'hui, tu travailles dans le jeu vidéo. En quoi est-ce différent du JdR ou de la littérature ?

mg Pour une large part, le jeu vidéo est une industrie. La marge de manœuvre est infiniment plus étroite que dans la littérature ou le JdR. Tu peux être *« world designer »* ou *« scénariste »*, tu n'en restes pas moins soumis à des contraintes économiques qui nivellent cette industrie par le bas. Nous n'avons pas encore des instruments narratifs dignes de ce nom pour faire du jeu vidéo un véritable outil de l'imaginaire. Un jeu vidéo, c'est d'abord et avant tout un *gameplay*. Le reste, c'est du decorum. Tous les jeux vidéos soi-disant interactifs ou qui veulent placer l'histoire au cœur du processus narratif me laissent de marbre. En revanche, je trouve que *Minecraft* ou même *Starbound* sont en train d'entrouvrir des portes intéressantes. On est encore loin d'une singularité éprouvée mais les pistes sont prometteuses.

Ta trilogie Les Chroniques des Féals a été adaptée en JdR par Sans Détour. À quel point t'es-tu impliqué dans cette adaptation ? Que penses-tu du résultat ?

mg Je me suis impliqué en amont pour créer la bible de l'univers avec les auteurs. En revanche, ce sont eux qui lui ont donné vie, ce sont eux qui ont été capables de le porter jusqu'au bout. Je trouve le jeu abouti parce qu'il propose une véritable expérience de l'*horror fantasy*, parce qu'il n'a jamais été question d'adapter l'univers des *Féals* mais de créer un JdR solide avec ses propres enjeux.

Le JdR a eu 40 ans cette année, qu'aimerais-tu lui offrir ?

mg Une promesse d'éternité. Et, à mon niveau, c'est ce que je m'apprête à faire avec mes deux garçons.

JdR, romans, jeux vidéo, à quel autre média aimerais-tu te frotter dans l'avenir ? La BD, le cinéma, les séries télé ?

mg Une série, à coup sûr. Mais le chemin est très long, surtout en France.

À ton avis, est-ce que c'est le fait d'avoir arpenté l'univers d'Agone en tant que PJ ou MJ qui a fait que le roman était si particulier ?

mg Le roman a vu le jour avant d'être un JdR. J'avais écrit une première version des *Crépusculaires* à 16 ans et c'est cette version qui a donné naissance aux premières parties avec les copains. Ce bouquin était une projection très naïve de mes tourments adolescents mais c'était aussi une envie viscérale de donner corps à une fantasy différente.

Enfin, sur quel(s) projet(s) es-tu en train de travailler en ce moment ?

mg Je travaille sur mon nouveau roman pour les éditions **Bragelonne** et sur l'adaptation d'*Abyme* en film d'animation et en jeu vidéo.

le syndrome du panda

Réveillons le Fox Mulder qui sommeille en nous et ressortons les dossiers classés des échecs, relatifs ou non, de l'industrie du jdr. Alors, ces plantages, mérités ou pas ?

par Benjamin Kouppi
toutes illustrations ©

Di6dent ne recule devant aucune infamie et ressort la carcasse grouillante de ***Vermine*** pour une autopsie. Panda mort par apocalypse ou faute de lecteurs ? Tué par une parasitose d'erreurs de *game design* ou fauché dans le dos alors qu'il apportait la révélation ?

Apocalypse Rôle

2004. An 1 après l'Apocalypse. Le jeu de rôle est mort. Les carcasses éventrées des antiques civilisations **Multisim** et **Siroz** répandent leur rouille et témoignent d'une gloire humaine à jamais fanée. Ces visions étreignent Julien Blondel, qui délivre l'image d'une humanité orgueilleuse punie par la Terre. Dans ***Vermine***, il met en scène une Europe de 2037 rongée par la prolifération des insectes, un monde à mi-chemin entre les visions chamanistes d'un Miyazaki et les cauchemars les plus noirs nés de la prise de conscience écologiste des années 90. Le **7e Cercle**, jeune rescapé de l'Apocalypse, rassemble autour du prophète une communauté qui a foi dans le réveil des forces de la Nature : le jeu a trouvé son public. L'idylle est hélas de courte durée. Après un rude conflit théologique, le prophète choisit de reprendre ses droits et retourne à sa colonne de bédéaste. Les deux derniers suppléments, soit quatre totems, sont condamnés à ne jamais voir le jour et l'aventure de ***Vermine*** s'achève. La communauté subsiste malgré le silence de Gaïa et se dote d'une publication amateur, le *Verzine*. En l'an 6 après l'Apocalypse, elle s'éteint.

Le premier post-apo vert

Tordons le cou à une idée reçue. ***Vermine*** n'est pas le premier post-apo écolo. La peur des ravages de l'activité humaine sur son environnement est l'ADN du genre : il fleurit dans les années 70-80, à l'heure de la peur de la catastrophe nucléaire globale, sur fond de syndrome chinois, de fusées Pershing et d'incident de Tchernobyl. En 1997, ***Polaris*** montre que les peurs de l'humanité ont changé : une humanité dégénérée s'est réfugiée sous les eaux. Il montre également qu'un jeu post-apo peut être un grand succès de librairie, qui ne s'est pas démenti depuis. Vermine introduit une nouvelle rupture : l'apocalypse ne vient pas tant d'un cataclysme que des réponses inadaptées de l'homme aux transformations rapides de son environnement.

Confronté à la prolifération des insectes et des maladies, il l'inonde de pesticides, provoque les mutations des espèces qu'il veut détruire et la réaction de la Terre elle-même, personnifiée et comme dotée d'une conscience, Gaïa. La longue agonie de l'humanité est alors l'histoire de son acharnement. A son terme, l'homme « *retrouve sa place dans la chaîne alimentaire* ». D'une manière frappante, ce discours *new age* est présenté sans distance et non comme le point de vue de quelque culte adorateur de Gaïa. C'est immersif, mais le moralisme appuyé et le caractère didactique de l'exposé est à la fois rebutant et en porte à faux avec l'horreur du monde décrit. L'acharnement divin dont sont victimes les hommes a également tendance à affaiblir leur responsabilité dans la dégradation de leur environnement, ce qui finit par desservir le propos.

De l'art du point focal

Vermine est partagé entre deux veines. La première met l'accent sur la survie d'une communauté, dans une optique réaliste. De longues pages détaillent des infections et des créatures plausibles bien qu'effrayantes. La seconde est mystique. L'homme communie avec la Nature qui témoigne sa puissance. Certaines communautés se mettent même à vivre comme des insectes. Ici s'arrête parfois la suspension d'incrédulité. On se demande comment le mode de vie des termites et la castration des jeunes mâles ont bien pu sauver les humains réfugiés sous la Tour Eiffel. On se demande encore comment les cultes autour de la Nature bienfaisante peuvent proliférer dans un tel monde de cauchemar en lieu et place d'églises du repentir qui feraient de la Vermine le Fléau de Dieu. Ces étrangetés mises à part, tout se passe comme si les créateurs du jeu avaient hésité entre deux visions sans jamais choisir, si bien qu'elles se font concurrence. Le fossé s'élargit à mesure que la gamme avance : chaque supplément apporte avec lui une dizaine de scénarios qui vont du *survival horror* à l'expérience mystique. Les faire jouer au cours d'une même campagne relève de la gageure.

Quand la forêt bruit d'une rumeur...

Le système des rumeurs est peut-être la clé de compréhension du jeu et de ses hésitations. Plusieurs jauges définissent l'ambiance. L'Humanité et la Vermine se font concurrence : plus la Vermine est forte, plus les humains sont traqués et souffrent. Une campagne peut se conclure par la victoire totale de l'un ou de l'autre. A un second niveau différents totems, comme Prédateur ou Bâtisseur, viennent transformer l'organisation des sociétés, celles des humains comme celles des insectes. Ces jauges sont à la fois définies en début de campagne et réévaluées en fonction d'une série d'événements appelés « *Rumeurs* ». La table décide, par vote à bulletin secret, de la véracité des événements. Les jauges sont modifiées en conséquence.

C'est un véritable coup de génie, une véritable prise de pouvoir des joueurs sur le monde à l'échelle macro, qui permet une parfaite adéquation avec ce qu'ils ont envie de jouer. Il est à double tranchant car il a dispensé d'un choix éditorial clair dans l'univers et les scénarios. Une solution aurait été d'indiquer l'état des jauges nécessaire au déclenchement des scénarios ou à l'apparition de certaines factions dans l'univers. Si l'aval est très bien pensé (le dénouement d'un scénario a, comme les Rumeurs, une incidence sur l'univers), cette absence de prise en compte des jauges en amont rend les scénarios plus difficiles à intégrer dans un univers en constante évolution.

Comme un bug dans une belle machine ?

Une autre procédure de contrôle préside à l'introduction des éléments fictionnels : le meneur reçoit en fin de session des points d'expérience. Il doit avoir un certain niveau pour introduire certaines factions ou certains personnages. Sur le papier, l'idée, en plus d'être novatrice, est excellente. Elle fa-

cilite la discussion autour de la table sur le cours à donner à l'univers. En pratique, elle fait double emploi avec les Rumeurs et les deux mécaniques se parasitent.
D'autres petits détails viennent assombrir le tableau. Le cœur du système de résolution oblige à faire des additions et la création a tendance à favoriser un type de personnage. L'importance des compétences de spécialité, le tirage initial de l'équipement et le faible nombre de points alloués à la création d'un jeune aboutissent, chez toute tablée qui a un peu lu les règles, à la formation d'équipes « d'Anciens », experts dans les spécialités qui démâtent, façon *The Expendables*, à 5D en Santé pour contrer la mortalité (légitime) du système de blessure.
Enfin, pour pallier à ce système à haute mortalité, le groupe est doté de vies, à l'image des jeux vidéos, sur décision collégiale. La scène est modifiée, le personnage tué est laissé pour mort. Quoique brillante, avec ses choix cruels, cette innovation donne une tonalité un peu décalée aux parties dans un groupe expérimenté. Peut-être aurait-il été préférable de multiplier les moyens d'éviter le combat plutôt que d'en annuler les conséquences.

Vermine, l'héritage

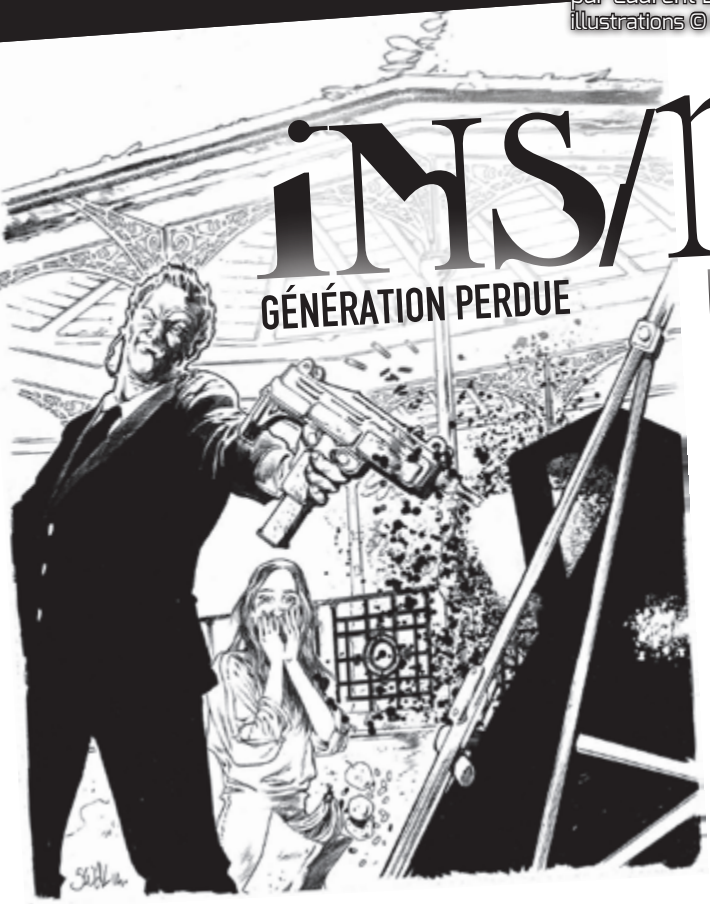
Qu'on ne s'y trompe pas. En dépit des erreurs de conception pointées ici, Vermine est un jeu à forte personnalité, radical dans sa démarche, innovant tant dans l'écriture de l'univers que dans sa mécanique de jeu avec ses règles pensées pour faire évoluer le monde, à rendre jalouse la *Forge*. Il peut être fier de sa descendance : Cédric Ferrand, auteur de scénarios pour les différents Totems, s'est considérablement inspiré des jauges d'ambiance pour Brumaire. Même en 2014, un concepteur de jeu peut encore trouver des idées à puiser dans sa lecture : le système de vie et la progression globale du groupe restent des terres peu défrichées. Un meneur de jeu désireux de se lancer dans l'apocalypse verte dispose d'un choix plus large qu'en 2004. S'il veut développer en priorité l'aspect mystique, il se tournera volontiers vers ***Inflorenza***, tout entier écrit dans cette perspective, ou vers ***Summerland***, mystérieuse apocalypse ballardienne qui voit les humains s'enfoncer et disparaître dans une forêt apparue un matin, ou encore vers ***Krystal***, qui fait des personnages les porteurs de la régénération du monde. D'une manière fort différente, ils posent avec davantage d'acuité que ***Vermine*** la question de la rédemption. En revanche, ***Vermine*** est allé bien plus loin dans le questionnement sur la survie à l'horreur du monde, malgré tous ses tiraillements. Moyennant quelques ajustements, comme la suppression des lourdes pénalités qui pèsent sur les jeunes, et une orientation claire vers l'horreur, un meneur peut succomber aux charmes du panda, à sa jungle de bambou peuplées d'insectes tueurs et de proies humaines plus dangereuses encore…

Pour lui, mettons au vote cette Rumeur : le Chaeman préparerait une deuxième édition de ***Vermine*** ; remaniée, elle fera taire toutes les critiques des incroyants.

- *Di6dent* vous fait de l'intox pour détruire des arbres : Solitaire +1, Bâtisseur -1
- Il y a bien un projet mais il va prendre du retard : Prédateur +1, Symbiote -1
- L'équipe va se reformer et donner naissance à un grand jeu : Bâtisseur +1, Charognard -1

Remerciements
Julien Blondel,
Philippe Fenot

par Laurent Devernay
illustrations © Raise Dead Éditions



Raise Dead Editions sort le Grand Jeu !

INS/MV fait figure de Grand Ancien dans le paysage français. L'aventure a commencé en 1989 et avait déjà connu quatre éditions, des traductions dans plusieurs langues et une adaptation chez **Steve Jackson Games**. Cette frénésie s'était calmée brutalement avec le supplément ***« On Ferme ! »*** en 2006. Depuis, le rôliste français se sentait un peu orphelin tant la recette de ce jeu est particulière et a su marquer…

Bistrot-PMU « Chez Bébel », mardi soir

« Alors la bleusaille, vous reprendrez bien un petit Picon, non ? Écoutez, je vous aime bien mais je suis pas venu là pour vous entendre raconter vos vies de pauvres petits démons, ok ? On a un gros souci et vous avez été choisi pour y remédier. Des abrutis d'humains ont décidé de dévoiler le Grand Jeu au monde entier. Personne ne sait comment ils ont récupéré toutes ces infos mais il va falloir vous renseigner là-dessus. Pour ce que j'en sais, des petits malins auraient annoncé le retour d'un jeu de rôle appelé INS/MV. Ça s'appellerait même INS/MV Génération Perdue.

Je ne sais pas si vous vous en souvenez mais on avait déjà eu affaire à des rôlistes. Heureusement, on leur avait envoyé un larbin de Malphas, Mireille. Ça les avait bien calmés, ces abrutis.

Bref, allez-y, récupérez des infos et évitez de chercher des noises à CROC, il a déjà passé un marché avec le Patron. »

Pour ceux qui ne connaîtraient pas, on y incarne des anges ou des démons pris dans le Grand Jeu, une sorte de compétition entre les deux camps. Les personnages sont donc dotés de pouvoirs liés à leur supérieur mais contraints par le principe de discrétion. Il s'agit donc d'œuvrer sans dévoiler sa véritable nature ni l'existence du Grand Jeu. Mais ***INS/MV***, c'est surtout un ancrage de l'univers et des scénarios dans une France contemporaine et un humour irrévérencieux ayant donné lieu à des titres mémorables. Derrière ce jeu, on trouvait une authentique *dream team* d'auteurs et d'illustrateurs et, malgré son côté indéniablement fun, un vrai univers riche qui a su évoluer au fil du temps et même des campagnes mythiques.
Créée spécialement pour l'occasion, **Raise Dead Editions** annonce une nouvelle mouture du jeu pour très bientôt, réunissant des habitués de la première heure aussi bien que des nouveaux venus. Le créateur de **Raise Dead Editions**, Jean-François Beney a accepté de répondre à nos questions. Et comme il est sympa, il a même fait passer le mot à CROC et GE Ranne !

Pour quand est prévue cette nouvelle édition ?

jfb Je n'ai pas de date précise pour l'instant. Je n'ai d'ailleurs pas de date du tout. J'ai un souhait : lancer une souscription pour financer cette édition en fin d'année 2014, pour que le jeu arrive premier semestre 2015 *(ndlr : l'interview a été réalisée en novembre 2014, la souscription est maintenant lancée depuis quelques jours sur la plate-forme de foulancement de Black Book Éditions)*.

Pourquoi une nouvelle édition, au fait ?

jfb Là, je ne peux répondre que pour moi. Pourquoi une nouvelle édition ? Parce que CROC me l'a demandé. Enfin, il m'a dit *«Est-ce que tu veux éditer mon prochain INS/MV»*; J'ai dit «oui» aussitôt, comme l'aurait fait n'importe quel fan je pense. C'était en mai dernier. Pourquoi une nouvelle édition ? Parce que ça me manque, parce que ça manque à plein de joueurs autour de moi, autour de nous, des vieux cons comme moi ou des jeunes joueurs (dont je ne me permettrais pas dire qu'ils sont cons… je ne les connais pas assez). Parce que je trouve que ça manque dans le paysage rôlistique français. Parce que l'époque est triste. Si triste qu'il faut s'en moquer. Et que je ne connais pas de JDR qui se moque plus de son époque qu'***INS/MV***. Parce que c'est une histoire de famille : une bonne partie des gens qui participent à ce projet sont des amis de 20 ans qui sont restés des fidèles de CROC, prêts à répondre présents parce que ça les fait toujours triper ***INS/MV***. Un bon prétexte pour tous se retrouver et commettre encore de nouvelles conneries.

croc J'aurais bien envie de dire, parce que. Mais je sens que c'est un peu juste. Je pourrais aussi dire que c'est pour sauver le monde rôliste de la peste narrativiste mais ça serait un peu trop provoc. On va juste dire que c'est comme à chaque nouvelle édition : j'ai envie d'avoir un jeu cool dans mes chiottes (oui, mes jeux sont rangés dans les toilettes) et comme je ne peux pas en imprimer un seul, j'en fais profiter ceux qui en veulent.

Sous quelle forme (éditoriale, entre autres) se présentera celle nouvelle édition ?

jfb Rien n'est gravé dans le marbre. Pour l'instant on part sur un livre de règles (avec tout pour jouer dedans) et des petits livrets contenant chacun un scénario et une aide de jeu qui développe une partie du sujet du scénario. Il y a d'autres choses de prévu, mais je n'en parle pas car nous sommes encore dans la réflexion et je ne veux rien annoncer que nous ne sommes pas sûr de faire. Pour la suite, tout va dépendre du succès ou non de la souscription.

Qui de l'ancienne équipe (voire des anciennes équipes) rempile pour cette nouvelle mouture ?

ifb Attention c'est une version 100% CROC, *background* et système… mais il y a des «guests» pour les nouvelles. Du beau linge (c'est mieux que du vieux linge… ça évite les boules de naphtaline). Une grosse partie de la **Siroz** *Dream Team* : G.E Ranne, Laurent Sarfati, Zlika, 7.7 et moi-même. Il y a 3 scénaristes professionnels parmi eux, 1 de BD, 1 de cinoche et 1 de TV… étonnant non ?

Pourquoi «Génération perdue»? À cause du film? On pourra jouer des vampires (je mets tout en Célérité et je veux un bazooka) ?

« Je crois qu'il ne l'aurait donné à personne d'autre qu'à un ancien de Siroz. Donc c'est plutôt bien pour moi que les autres éditeurs n'aient pas trouvé grâce aux yeux de CROC ! »

ifb Je laisse cette réponse à l'auteur… CROC.

croc non, c'est un peu pour symboliser le changement de *background*, le fait que les joueurs sont livrés à eux mêmes.

Ça donnera quoi niveau système? Il sera compatible avec les précédents? Vous refaites tout en D20 ?

ifb Je laisse cette réponse à l'auteur… CROC (même si je meurs d'envie de dire des conneries)

croc pas de D20 mais rien de compatible. D'un autre côté, le *background* changeant, y'aurait pas eu grand chose de compatible. Mais même si tout change, on garde les mêmes bases, les mêmes principes (le d666 par exemple, mais qu'on lance pas pareil).

Quel est le positionnement du background par rapport aux précédentes versions? Je vais devoir mettre tous mes vieux suppléments à la poubelle ?

ifb Je laisse cette réponse à l'auteur… CROC (et t'as pas intérêt à les mettre à la poubelle… ou bien tu me dis où tu habites et à quelle heure passe le camion-poubelle)

croc oui et non. Oui parce qu'ils ne servent plus à rien du tout étant donné qu'on *reboot* tout. Mais non parce que tout ce qui a existé a existé (comment c'est naze comme phrase). Donc on peut piocher dans tout le passé pour faire de chouettes scénarios, faire des clins d'œil, rappeler des bons souvenirs aux anciens, mais comme au Club Med, tout est proposé, rien n'est imposé.

Pourquoi créer un nouvel éditeur plutôt que de passer par un qui existe déjà? Ils vous plaisent pas, c'est ça ?

ifb Là je devrais laisser répondre CROC (et il le fera sûrement) mais je peux amener certaines réponses. J'ai créé **Raise Dead Editions** initialement pour rééditer ***Bitume***, après avoir demandé l'autorisation de CROC. Puis il m'a proposé de faire ***INS/MV Génération Perdue***. C'est très présomptueux mais en effet, je crois qu'il ne l'aurait donné à

personne d'autre qu'à un ancien de **Siroz**. Et j'en suis fort heureux. Donc c'est plutôt bien pour moi que les autres éditeurs n'aient pas trouvé grâce aux yeux de CROC !

croc Je voulais que **Raise Dead** puisse démarrer sur de bonnes bases et je voulais aussi avoir un contrôle total sur le machin. Évidemment, ça va pas être simple mais il vaut mieux régner en enfer que servir au paradis.

Pourquoi passer par une souscription? Vous avez fait quoi des millions de dollars qu'a déjà rapporté le jeu ?

jfb J'aimerais tellement vous dire *«Ben, on a tout mis dans la piscine de Champagne.* Ce qu'il y a de chiant avec les piscines de Champagne, c'est qu'il faut renouveler régulièrement le liquide car les bulles disparaissent rapidement… Oui, le bain de champagne sans bulle c'est naze. Mais non, en fait. À l'époque du succès du JDR chez **Siroz** je n'étais qu'un simple pigiste. Cela m'a permis de m'acheter un ordinateur et d'autres JDR. Mais pas de placer des millions de dollars en Suisse. Même pas un millier de dollars. Avant d'être un salarié d'**Asmodee,** j'étais créatif en agence de com'. La crise post internet est arrivée et je me suis fait licencier. C'est alors que j'ai rejoint la société **Asmodee** alors qu'elle tournait la page en matière de création de JDR en publiant ***«On ferme !»*** (oui, c'est rigolo, je suis arrivé quand c'était fini). Et à ce moment-là déjà c'était *Pokémon* et *Jungle Speed* qui rapportaient des millions.

Lorsque j'ai monté **Raise Dead** l'année dernière, j'étais tout seul (et j'y tenais… je ne voulais pas que des gens s'endettent pour financer mes délires). J'ai puisé dans mon «trésor de guerre», le reliquat de mes indemnités de licenciement qui se montait à l'équivalent d'un Scenic d'occaz (un Scenic II, 100 000 kilomètres, Essence). On est bien, bien loin des millions de dollars.
Raise Dead Editions n'a que ces fonds, les miens. Et ce n'est pas assez pour financer l'édition d'un JDR. Juste de quoi monter un projet et proposer aux fans de le soutenir. D'où la souscription. Et j'espère que ça va marcher car cela permettra d'en éditer d'autres.

INS/MV, on s'en souvient aussi pour ses touches d'humour (et les titres des scénarios !). Ça vous est déjà arrivé de vexer quelqu'un ou de retrouver une tête de cheval mort dans votre lit ?

croc Non personne. Mais je pense que si je sortais un truc du genre *F.I.S. de pute* en 4ème de couverture de ***Inch'Allah*** de nos jours, c'est pas une tête de cheval que je trouverais dans mon lit, mais la mienne. Les temps ont changé !

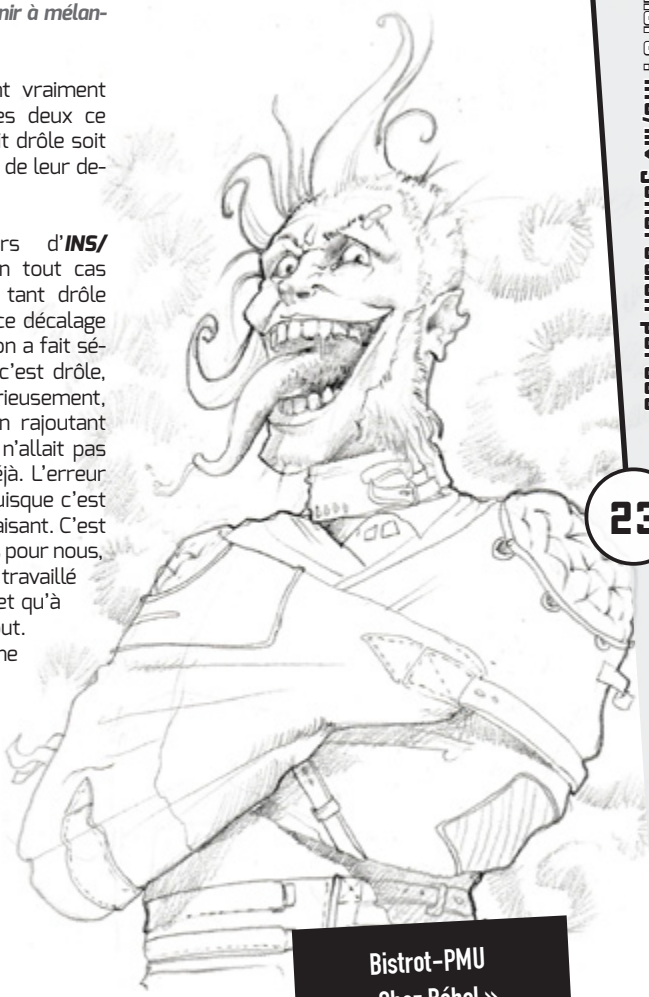
Il paraît qu'on peut rire de tout. Est-ce-qu'il y a des sujets sur lesquels vous préférez éviter de plaisanter ?

croc Ah ben maintenant, forcément, l'Islam. Tous les autres, tant qu'ils ne décapitent pas des trekkers, je me gêne pas.

Mine de rien, INS/MV a réussi à être un jeu drôle ET avec un univers dense et cohérent qui a évolué au fil du temps. Je connais un paquet de jeux qui n'arrivent à faire aucun des deux. Mais vous, c'est quoi votre secret pour parvenir à mélanger les deux ?

croc Alors ceux qui sont vraiment parvenus à faire les deux ce sont G.E.Ranne. Avant c'était soit drôle soit profond. Donc le mieux ce serait de leur demander à eux !

GE Ranne L'univers d'***INS/MV*** (en tout cas celui qu'on connaît) n'est pas tant drôle que décalé ou si on veut, c'est ce décalage qui est drôle. Après, je crois qu'on a fait sérieusement le boulot. Même si c'est drôle, *too much*, provo, on l'a fait sérieusement, en essayant d'être cohérent, en rajoutant des éléments uniquement si ça n'allait pas à l'encontre de ce qui existait déjà. L'erreur grossière c'est de se dire que puisque c'est marrant, on va se marrer en le faisant. C'est peut-être vrai pour certains. Mais pour nous, si c'est marrant, c'est qu'on a travaillé avant pour que ce soit marrant et qu'à la fois ça ne contredise pas tout.
Bref, un bon jeu, c'est comme une bonne maison, ça commence par les fondations, même les maisons de clowns.
Surtout les maisons de clowns.
Et surtout les maisons de clowns psychopathes.



Bistrot-PMU « Chez Bébel », un peu plus tard

« Bon sang, c'est plus grave encore que ce que je pensais.
Je savais bien que cette histoire de clowns nous retomberait dessus tôt ou tard. »

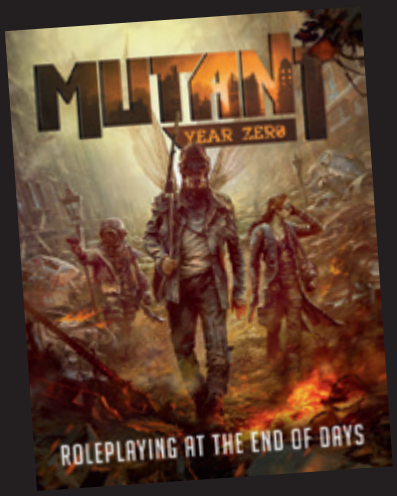
Pour ceux qui ne sont pas rebutés par des langues barbares, il y a toute une galaxie de jeux de rôle à découvrir. Pour les autres, il ne vous reste plus qu'à harceler les éditeurs français pour avoir une traduction !

par Alexandre Jeannette
toutes illustrations ©

MUTANT : YEAR ZERO
la fin est proche !

24

Même si le genre post-apocalyptique ne vous plaît pas, ***Mutant : Year Zero*** *a de sérieux atouts en mains pour vous faire changer d'avis.*



La très prolifique équipe de l'éditeur britannique **Mophidius**, créateur, entre autres, d'***Acthung ! Cthulhu*** vient de traduire la dernière édition d'un classique du jeu de rôle suédois : ***Mutant***, dont la première édition remonte à 1984. Pour ses 30 ans, le jeu a donc bénéficié d'une réactualisation grâce aux suédois de **Free League Publishing**. À l'origine, le jeu était en effet proche du ***Gamma World*** de **TSR** : l'apocalypse était avant tout un prétexte pour justifier la présence de mutants divers et variés qui se mettaient joyeusement sur la gueule pour s'approprier des artefacts du monde d'avant. Le ton était plutôt léger, le jeu se déroulait longtemps après le grand chambardement et les règles utilisées étaient celles du vénérable ***Basic Roleplaying System***. Changement d'orientation avec cette dernière édition : le ton est plus sombre, la situation des mutants plus désespérée et le système s'inspire maintenant de jeux de rôle plus récents, ***Apocalypse World*** en tête (disponible chez la **boîte à Heuhh** pour ceux qui aiment découvrir de nouvelles mécaniques).

L'avenir de la gamme ?

Le premier supplément pour le jeu est déjà en cours de traduction. Les suppléments les plus importants traiteront en détail des différents habitants de la Terre après l'Apocalypse : animaux mutants, robots et humains « normaux ». Chacun de ces suppléments fournira une trame de campagne générale pour ces nouveaux types de personnages, comme c'est déjà le cas dans le livre de base. On espère que la parution de ces suppléments ne tardera pas trop, particulièrement celui qui permettra de faire joueur la suite de la campagne commencée dans le livre de base. Cette conclusion laisse en effet les joueurs à la merci d'un *cliffhanger* particulièrement réussi mais potentiellement frustrant si vous leur annoncez que la suite de leurs aventures se résume à : «*Vous allez rire, je n'ai pas la suite, on joue aux petits chevaux ?* ». Il n'en reste pas moins que l'univers décrit dans ***Mutant : Year Zero*** est particulièrement riche et va bien au-delà d'une simple balade dans la boue radioactive de la Zone.

Après l'apocalypse, **les ennuis continuent**

De l'aspect léger de la première édition du jeu, on ne garde guère que les mutations des personnages joueurs. Pour le reste, ce n'est pas la joie. En tant que joueur, vous allez incarner un mutant qui vit avec ses semblables, tous âgés de moins de 30 ans. Votre communauté est dirigée par l'Ancien, un humain dépourvu de mutations qui a su préserver jusque-là votre communauté de ce qui se trouve à l'extérieur de l'Arche, le lieu où s'est établi votre peuple. Jusqu'ici tout va bien mais les mauvaises nouvelles ne se font pas attendre : la santé de l'Ancien décline rapidement, les stocks de nourriture également, l'ensemble de votre peuple est stérile et il y a de fortes chance pour que votre personnage ait vraiment une sale gueule. Pour assurer la survie des mutants, il va donc falloir se risquer à l'extérieur, dans la Zone. En dépit des nombreux dangers qu'ils y trouveront, les personnages auront peut-être la possibilité de s'y faire des alliés et peut-être même de découvrir le secret de leurs origines.

Moi : moche **et mutant**

Mais avant de partir à l'aventure chaque joueur va devoir créer son personnage. Vous allez commencer par choisir une class… euh, un « rôle » : du gros bras (*enforcer*) au chroniqueur en passant par le *Stalker* (plus proche du jeu vidéo que du roman). Un personnage est ensuite défini par des attributs et des compétences notés sur 5, des talents (pensez aux talents de ***D&D***) et enfin une mutation, tirée au hasard. Le système fonctionne avec des pools de D6 de trois couleurs différentes : une pour les attributs, une pour les compétences, et enfin une pour le matériel éventuellement utilisé. Lancez votre pool de dés, il vous faut obtenir un 6 pour réussir une action. Si vous n'obtenez pas de 6 vous pouvez choisir de relancer les dés mais attention, tous les 1 que vous obtiendrez auront des conséquences fâcheuses pour votre personnage (blessures, fatigue, matériel cassé…). Petit ajout bien vicieux du système, c'est en subissant ces conséquences fâcheuses que votre personnage gagne les points de mutations nécessaires à l'activation de son pouvoir.

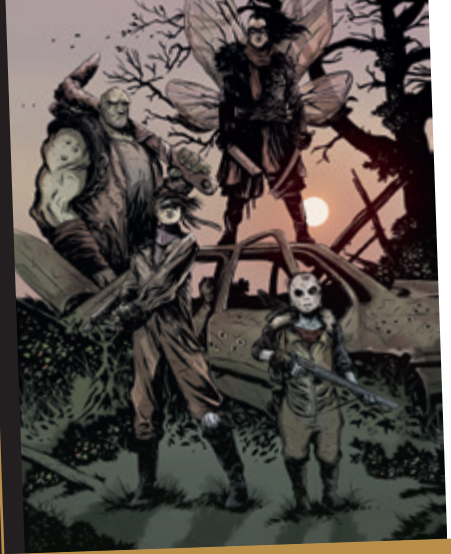
Le mystère des origines

Mutant : Year Zero ne propose pas à proprement parler de scénarios. Le jeu propose deux grandes cartes (imprimées au début et à la fin du livre) : une de New-York et une de Londres. Le meneur de jeu dispose d'outils qui lui permettent de déterminer ce que les joueurs vont croiser en sortant de l'Arche.

L'Union fait la force (ou pas)

L'Arche qui abrite les mutants est créé par les joueurs en début de partie : navire échoué, gratte-ciel, carlingue d'avion… C'est l'un des points forts du jeu, les joueurs devront en effet gérer le développement de leur communauté, sa culture, sa technologie (en ramenant des artefacts de l'extérieur), et son armement. Leurs personnages seront bien entendu en plein cœur des jeux de pouvoir qui règnent au sein de l'Arche.

En effet, cette petite communauté n'a au départ rien d'idyllique : esclavage, rivalités et racket font de l'Arche un endroit au moins aussi dangereux que la Zone. Son développement est en revanche vital pour les personnages car il déterminera leur équipement avant leur départ pour l'aventure. L'économie de l'Arche repose sur les munitions : si vous souhaitez acheter des provisions ou du matériel d'exploration, il faudra le payer avec des balles qui pourraient vous sauver la vie une fois à l'extérieur. La gestion des (maigres) ressources des personnages est donc également au cœur de ***Mutant : Year Zero***.



››› Pour ne rien gâcher, ***Mutant : Year Zero*** est tout simplement superbe, de la maquette aux illustrations, en passant par les bonus comme les decks de cartes.

Ennemis, amis potentiels, nourriture et bien entendu des artefacts du passé : on pourrait croire que les parties vont se résumer à errer dans la Zone en priant pour ne pas mourir, mais heureusement ***Mutant : Year Zero*** propose une trame générale pour votre campagne. Le meneur de jeu va ainsi semer des indices qui vont petit à petit permettre aux personnages de percer le secret de leurs origines. Le secret en question est bien développé et fait entrevoir un univers extrêmement riche que l'on a hâte de découvrir dans les suppléments suivants. Ce qui est certain, c'est que la conclusion de la campagne peut se révéler particulièrement épique. Ma question est donc toujours la même : à quand une version française ?

par Sanne Stijve
toutes illustrations ©

LE JEU DE RÔLE À BUT CARITATIF

Comme il a été démontré dans certains des articles précédents de cette rubrique, le jeu de rôle peut servir des buts assez variés. Cette fois-ci c'est son utilisation dans une projet caritatif en Ouganda dont il est question. Qu'est-ce qui a bien pu amener Ben Parkinson à utiliser le jeu de rôle pour développer la créativité, le travail d'équipe et la résolution de problèmes chez certains enfants défavorisés de la capitale Kampala ?

Le projet **Butterfly**

Le *Projet Butterfly* s'occupe d'enfants et de jeunes adultes très défavorisés provenant des bidonvilles ou de villages reculés d'Ouganda. Ceux-ci y sont formés pour devenir des entrepreneurs sociaux, des *«artisans du changement»* (la terminologie anglophone est *«social entrepreneur»* et *«changemakers»* respectivement). Le but est qu'ils deviennent des acteurs capables d'initier les transformations nécessaires pour le bien de leur communauté. À la fin de son parcours, chaque membre du *Projet Butterfly* doit mener à bien son propre projet afin de gagner de l'expérience en leadership et de mettre en pratique ses capacités à résoudre les problèmes de la vraie vie.

Le siège du *Projet Butterfly* est le Centre Chrysalis, qui fournit une formation aux membres du projet et opère aussi en tant que centre pour la jeunesse dans les bidonvilles du quartier Acholi dans le district Kireka de la capitale Kampala où vivent des enfants parmi les plus déshérités d'Ouganda.

Force est de constater que l'on est ici assez loin des clichés sur les organisations caritatives amenant nourriture, sac de riz sur l'épaule, construisant des hôpitaux ou soignant des blessés. Ben Parkinson, directeur du *Projet Butterfly* et évidemment aussi rôliste de longue date, explique un peu plus la démarche : *«Ayant rencontré beaucoup de jeunes Africains, mon expérience me dit qu'ils sont à la fois avides et enthousiastes d'être eux-mêmes les personnes qui vont amener le changement. Le problème principal est qu'ils n'ont pas les connaissances et l'expérience requises. Notre projet tente justement de leur apporter ce dont ces jeunes ont besoin afin de prendre les décisions concernant leur propre futur, le futur de leur communauté et de leur pays».*

Pourquoi **le jeu de rôle ?**

Partant du point de vue que les jeunes d'Afrique, et particulièrement ceux vivant dans les régions rurales reculées ou dans des taudis, méritent d'acquérir une expérience de vie bien plus grande que celle qu'ils ont actuellement, le *Projet Butterfly* va développer celle-ci en utilisant beaucoup de moyens différents. Cela en fait un projet assez intensif pour les participants.

Pas mal d'activités sont proposées : cuisiner ensemble, voir des films, voyager en groupe, faire des jeux de plateaux, etc… toutes sortes de choses permettant de développer leur prise de conscience des différents aspects de la vie. Mais il a été assez vite clair que faire faire du jeu de rôle est une activité qui apporte des avantages supplémentaires : le JdR consiste pour beaucoup à s'imaginer des situations données, à se préparer avant d'exécuter quelque chose, à interagir dans un groupe, à faire face à des challenges difficiles et à les surpasser. Soit toutes choses très utiles pour développer ses capacités à résoudre des problèmes, à fonctionner au sein d'une équipe, à développer son imagination, planifier, et aussi pour construire son estime et sa confiance en soi. Somme toute des capacités très utiles pour des jeunes voulant devenir des entrepreneurs sociaux, ce qui est justement recherché ici.

De Kingmaker **à changemaker**

C'est en 2009 ou 2010 que Ben Parkinson lance les premières parties avec la 4ème édition de ***Donjons & Dragons***. Beaucoup d'enfants adorent, mais Ben Parkinson a l'impression de manquer la cible : les joueurs raffolent des pouvoirs, des situations tactiques et des batailles, mais pour ce qui est du développement de l'imagination et des capacités à résoudre des problèmes, la sauce ne prend pas. Après quelques autres essais, Ben Parkinson lance la campagne ***Kingmaker*** de ***Pathfinder*** qui lui semble particulièrement bien convenir : en effet, pour former des jeunes à devenir des leaders dans leur communauté, quoi de mieux que cette campagne ***Kingmaker*** où, dès le commencement, les joueurs doivent fonder, développer, régenter et défendre leur propre nation, et où le scénario leur lance des difficultés que leur communauté doit justement résoudre. Avec ***Kingmaker*** l'enthousiasme des joueurs monte d'un cran. Et Ben Parkinson est certain d'être plus proche du but recherché : devoir prendre des décisions dans ce genre de scénario «*sandbox*» aidera forcément les joueurs dans leur développement en tant que leaders.

L'argent, **le nerf de la guerre**

Comment faire pour organiser des parties au mieux alors qu'on est à 10'000 lieues d'un magasin de jeu de rôle ? Il y a bien sûr la possibilité d'obtenir du matériel en PDF, l'accès internet se développant de plus en plus, mais pour le reste ?
Au départ l'équipe ne disposait que d'un livre de base. Ben Parkinson a alors pris l'initiative d'envoyer quelques photos des parties au service clientèle de Paizo, l'éditeur de ***Pathfinder***. Pas plus tard qu'une heure après, le directeur marketing lui envoie une réponse : **Paizo** désire soutenir les activités du projet en fournissant du matériel de jeu. C'est ainsi que le *Projet Butterfly* a reçu de **Paizo** des livres de base, un manuel de monstres, des dés, une cinquantaine de scénarios dont une grand majorité en PDF, ainsi que des figurines en carton. Cela a beaucoup aidé, entres autres parce qu'ainsi les enfants ont eu quelque chose de tangible entre les mains, ce qui a eu pour effet d'accroître leur intérêt pour le jeu de rôle.

Parlant de dépenses, il va sans dire que le jeu de rôle, se reposant surtout sur l'imagination – gratuite ! – des participants, n'est pas très demandant. Il n'y a guère que l'impression des PDF – l'utilisation de liseuses et autres tablettes étant encore hors de prix ! – qui coûte cher en encre et en papier pour une organisation qui doit faire très attention aux dépenses.

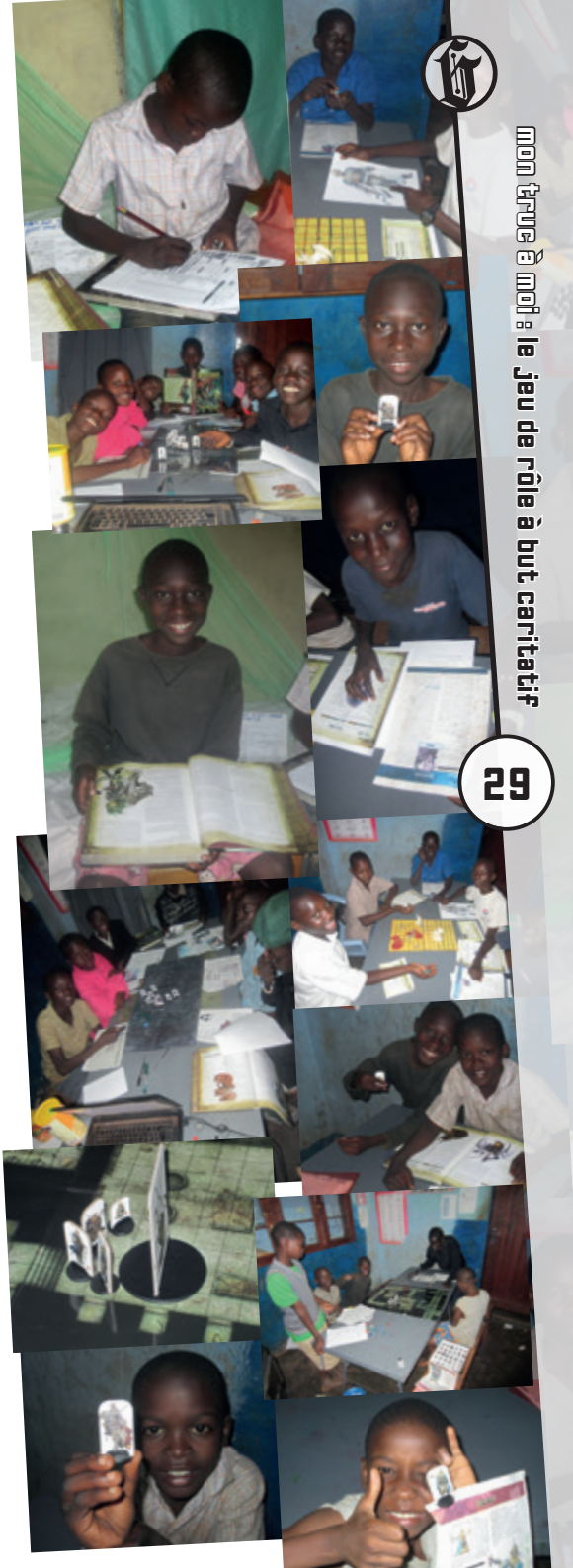
Une difficulté à laquelle on ne pense pas forcément sous nos latitudes est celle de la nourriture. Jouant le soir, le Centre Chrysalis offre le dîner aux enfants : vu leurs conditions de vie dans les bidonvilles, la plupart d'entre eux survivent avec un repas par jour. Ne pas servir de repas du soir au centre signifierait pour beaucoup d'enfants de devoir manquer leur seul repas de la journée. C'est cette nourriture qui représente la plus grande partie des coûts.

Autre obstacle : pour beaucoup de jeunes, l'anglais est leur troisième langue ! La lecture de textes dans la langue de Gygax peut donc se révéler être une vraie corvée pour certains d'entre eux.

Prendre **son envol**

Le simple fait que je jeu de rôle permette aux enfants de se voir, à travers leurs personnages, comme des héros apporte déjà beaucoup tant en estime de soi qu'en faisant ouvrir les yeux sur les possibilités qui s'offrent à eux, possibilités autres que ce que leur vie de tous les jours leur renvoie comme futur. Dans les jeux de rôle les enfants sont aussi responsabilisés et habilités, ce qui les change par ex. de l'école où, typiquement, les élèves ne sont pas incités à poser des questions, à débattre ou à venir avec leurs propres idées.

Ces jeunes viennent d'environnements très défavorisés, et malheureusement la pauvreté engendre certains comportements négatifs comme l'égoïsme, la jalousie et la vengeance, décourageant l'enthousiasme naturel que les jeunes ont face à la vie. Par exemple, l'esprit d'équipe disparaît bien vite lorsqu'il y a une occasion d'obtenir de la nourriture ou un produit de première nécessité : dans ces conditions les gens pensent d'abord à comment s'accaparer ces choses pour soi. *«La pauvreté érode la confiance nécessaire pour être capable de mettre en place des changements»* souligne Ben Parkinson, *«C'est une raison de plus pour développer le travail en groupe via les jeux de rôle»*.



Au cours de l'interview de quelques uns de ces jeunes, ceux-ci ont spontanément mentionné le développement de la capacité à résoudre des problèmes ainsi que le fait d'avoir une meilleure imagination. Ils disent que le JdR permet «d'explorer» les problèmes de la société et de réfléchir à comment y faire face. En terme de simulation, l'un des participants désirant devenir ingénieur par la suite mais ne connaissant que très peu ce métier mentionne le fait que les JdR l'aident à se représenter ce que cela signifie d'être ingénieur. Il prend donc souvent un personnage… alchimiste. Un autre enfant explique que le jeu de rôle améliore les capacités de réflexion des joueurs car ce qui est réalisé dans le jeu et les capacités utilisées par les joueurs pour y parvenir sont aussi utiles dans la vraie vie.

Ben Parkinson remarque lui l'effet positif que le jeu de rôle a sur les jeunes parmi les plus brillants. Ceux-ci sont souvent premiers de classe mais ne peuvent développer leur potentiel, n'ayant pas l'opportunité d'exercer leurs capacités ni leur imagination. Ces joueurs adorent s'occuper l'esprit avec le jeu de rôle, qui les sort de la routine imposée par leur condition de vie. Ils y trouvent la stimulation dont ils ont besoin.

L'utilisation des jeux de rôle, qui peut sembler frivole dans ce contexte, n'a jamais été contestée ni même critiquée par l'entourage ou les parents. Difficile aussi d'expliquer le jeu de rôle aux personnes autour de soi lorsque ceux-ci n'ont pas bénéficié de la moindre éducation.

Voler **de ses propres ailes**

L'un des prochains projets de Ben Parkinson est d'emmener le jeu de rôle dans les zones rurales reculées du nord de l'Ouganda. Dans ces régions où les enfants ont encore moins à faire pour s'occuper, en réunir quelques-uns, leur fournir le matériel le plus basique pour jouer et leur donner les explications idoines devrait suffire pour qu'ils se lancent dans la création de leurs propres jeux et aventures. Quels genres de parties pourraient bien en résulter ? Les scénarios seraient-ils basés sur les mythes et légendes de leurs communautés ? C'est en tout cas un projet qui tient à cœur à Ben Parkinson, qui a bien l'intention de développer cela grâce au *Projet Butterfly*, ou alors les jeunes des bidonvilles iront-ils eux-mêmes en zone rurale pour y instiguer ce projet bien particulier (beaucoup de jeunes du *Projet Butterfly* ont la langue de cette région, l'Acholi, comme langue maternelle) ? Il s'agira, là aussi, de voir quels enfants seront les mieux à même de prendre des décisions, résoudre des problèmes et agir pour le bien de la communauté, et ainsi leur proposer de rejoindre le *Projet Butterfly*.

Le chemin **parcouru**

Actuellement, les jeux de rôle attirent une trentaine de participants, et six jeunes ont fait le pas de devenir meneurs de jeu. Ce nombre assez important demande un peu d'organisation au Centre Chrysalis, comme de mettre sur pied une grille-horaire des parties.

Le résultat se voit dans le parcours des jeunes les plus avancés, ceux qui mènent déjà leur propre projet indépendant : ouvrir et faire tourner une bibliothèque dans un village, lancer et gérer le projet caritatif «*Slum Run*», éditer un journal pour jeunes, offrir de la formation à l'informatique, animer un groupe de sensibilisation aux droits de l'enfant, etc… Gageons que le jeu de rôle y a été pour quelque chose dans leur développement.

Project : **Pelican**

Un autre projet rôliste avec un volet caritatif dans le bec

Dans le jeu de rôle ***Project : Pelican***, sorti chez **CDS Éditions** en février 2009, les joueurs incarnent des Amérindiens dans les années 70, confrontés à toute la violence qu'exerce la société envers les «Natives» à cette époque charnière de la lutte indienne aux États-Unis. Ce jeu part d'un fait historique, l'occupation d'Alcatraz par des Amérindiens, et glisse progressivement dans un univers mystique, surnaturel et horrifique.

L'auteur, Fabien Fernandez, a désiré reverser les droits d'auteurs à une association caritative aidant les Amérindiens. Le choix de cette association ne fut pas aussi simple qu'il en a l'air, car il a fallu aussi faire accepter le côté «horreur» du jeu ***Project : Pelican***. C'est Pine Ridge Enfance Solidarité, PRES, une organisation basée dans le sud de la France qui soutient les Sioux Lakota de la réserve de Pine Ridge dans le Dakota du Sud, qui a été choisi. PRES répond aux besoins urgents et fondamentaux, y compris nourriture et chauffage, des enfants et familles de ce comté le plus pauvre des États-Unis.

Ces droits d'auteurs se sont montés à 150 Euros. Lors d'une opération promotionnelle sur la fin des stocks ainsi que la vente au tarif libre du PDF, il a été demandé aux acheteurs de justifier d'un don à l'association PRES, ce qui a fait augmenter la somme d'une trentaine d'Euros supplémentaire. Ces sommes reflètent malheureusement le manque d'argent que brasse - ou plutôt ne brasse pas - le jeu de rôle en général : se baser sur la vente de JdR pour récolter des fonds, c'est partir de très bas, à quelques exceptions près. Un autre volet est la sensibilisation des joueurs à ce qu'on vécu les Amérindiens, en espérant aussi créer un écho par-delà le microcosme des rôlistes.

À noter - scoop *Di6dent* ! - que ce jeu engagé et solidaire sera prochainement l'objet d'une deuxième édition chez un nouvel éditeur.

Site de PRES : http://pres06.kazeo.com/

Remerciements
Ben Parkinson
ainsi qu'aux enfants de Projet Butterfly
pour les interviews accordés.

Le Projet Butterfly est soutenu par le Chrysalis Youth Empowerment Network, une organisation caritative basée au Royaume-Uni, *http://www.cyen.org.uk*.
Leur blog : *http://chrysalisuganda.wordpress.com*.
Pour faire un don : *http://www.justgiving.com/cyen*
(notez «*RPG developments*» pour affecter le don à la partie JdR du projet).

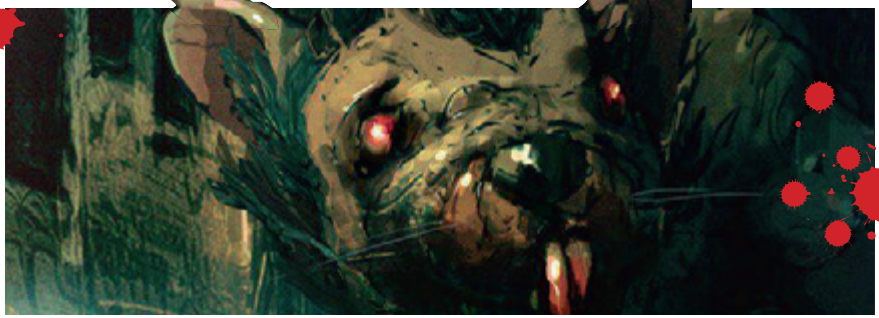
par Romain d'Huissier
illustrations © Trash Éditions

TRASH
sang pour sang gore !

Il est un éditeur qui trace son petit chemin sanglant depuis deux bonnes années à présent – dans l'ombre des grands, rampant à leurs pieds et suçotant leurs verrues avant de sinuer le long de leurs jambes pour se frayer un chemin dans leurs boyaux.
Cet éditeur, c'est **TRASH** : petite entreprise angevine dont les trois têtes ont un jour décidé, dans leur cerveau collectif un peu malade, de ressusciter l'esprit d'une ancienne collection qui fit les beaux jours des années 1980 / 1990.
Coup de projecteur sur un éditeur qui confirme à son tour que monde littéraire et monde rôliste se rejoignent décidément bien souvent.

Autopsie

Vous ne pouvez pas les manquer : les romans de l'éditeur **TRASH** sont reconnaissables entre mille grâce à une charte graphique bien particulière. Format poche, 150 pages, couverture rouge sang enluminée d'une abominable illustration : ils vous sautent aux yeux dès que vous avez la chance de les voir sur l'étagère de votre librairie préférée – littéralement : ces petites saloperies se nourrissent de globes oculaires. Mais si vous parvenez à en capturer un pour le ramener chez vous, vous voilà prêt à plonger dans un monde saturé d'hémoglobine, de bave, de foutre et d'autres fluides corporels peu ragoûtants ; prêt à explorer les esprits dérangeants de tueurs en série, de policiers désabusés, de médecins médiévaux cyniques, de cannibales gastronomes et de toute une faune de désaxés ; prêt à vous confronter à des scènes presque insoutenables de violence, de dépravation, d'immoralité et d'excès graphiques.



Car **TRASH**, c'est tout cela à la fois : des textes aussi courts et percutants qu'un direct au foie, un imaginaire déviant qui vous entraîne dans les abysses de l'horreur humaine, une virtuosité d'écriture qui prouve que la belle littérature s'écrit également à l'encre écarlate. C'est d'ailleurs le plus remarquable avec les opus carmins de cet éditeur : malgré une revendication « romans de gare » affirmée (format adopté, genre traité), la qualité du style est bluffante et ce malgré la diversité des auteurs. Il faut dire que nombre d'entre eux sont des écrivains aguerris ayant déjà prouvé leur talent par le passé – et qui trouvent chez **TRASH** le réceptacle idéal à leurs envies inavouables, comme une récréation pour psychopathes anonymes. Citons notamment Brice Tarvel, Philippe Ward, Julien Heylbroeck, Robert Darvel, etc.

Mais tout de même… pourquoi **TRASH** ? Quelles sont les raisons qui peuvent pousser de simples mortels à créer une telle collection ?

« Nous avons constaté que la collection GORE – mythique série de 118 bouquins bien dégueulasses comme il faut – manquait dans le paysage de la littérature populaire française. Et ce depuis 1990 : cela faisait quand même vingt-trois ans ! Bien sûr, des romans gore étaient parus depuis et il y a eu quelques héritiers comme les collections Angoisses et Frayeur, avec pas mal d'anciens auteurs de chez GORE, mais il n'existait plus depuis vingt ans, du moins à notre connaissance, une véritable collection dédiée à ce courant.

Nous avons donc retroussé nos manches pour proposer aux lecteurs de retrouver ces récits courts, directs, sans tabou et mal élevés. C'est donc une démarche « rétro-futuriste » en quelque sorte, un peu dans l'esprit de celle de Rivière blanche – un éditeur qui nous inspire beaucoup. Prendre le meilleur du passé et lui injecter une bonne dose de présent pour le propulser vers l'avenir. Enfin, c'est la théorie bien sûr, parce que l'avenir reste à construire… »

Une origine qui définit ainsi clairement la ligne éditoriale de cet éditeur : un amour de la littérature populaire – dans sa f(r)ange la plus déviante – mais aussi un grand souci de la qualité rédactionnelle comme nous l'avons déjà souligné. Une démarche finalement très respectueuse du genre abordé : non pas de la sous-littérature mais une littérature autre, différente, qui s'écarte des sentiers battus sans pour autant renier sa volonté de bien faire. Pas de la série Z, mais de la série B en somme.

« TRASH, c'est comme le Port-Salut : c'est écrit dessus. Du trash. Donc, intrinsèquement, de la violence physique et psychologique, du sexe explicite. Chez TRASH, l'horreur est frontale, mise en lumière.
Après nous essayons aussi, dans la mesure de nos moyens, de publier des textes de qualité. Ce n'est pas parce que c'est punk, pas cher ou autre que cela doit être bâclé ou mal écrit. Nous abordons le genre avec le respect qu'il mérite – comme tout genre de littérature populaire.

Coupables et délits

À l'heure où vous lirez ces lignes, **TRASH** aura déjà publié douze titres. Réglé comme la macabre horloge de la demeure d'un vampire sanguinaire se nourrissant d'innocentes vierges, l'éditeur sort ses romans par vague de trois et ce, deux fois par an. Cela fait donc pas moins de six textes chaque année – un excellent rythme pour une structure si jeune et de taille encore modeste. Aucun retard ou faux-pas jusqu'à présent : une preuve du sérieux de **TRASH**.

Mais alors, qui sont donc les vils auteurs coupables d'écrire les opus insolents que **TRASH** édite les uns après les autres ?

« Dès le début, nous avons voulu donner leur chance (si tant est que ce soit une chance d'écrire avec nous) à des auteurs débutants ou ayant peu publié. Mais nous rêvions un peu aussi de recruter parmi les anciens de la collection GORE. Et ce fut vite chose faite grâce à Brice Tarvel, qui nous a confié la réédition d'un de ses romans qui devait paraître chez GORE, ainsi qu'un inédit. Et grâce également à Kriss Vilà, qui nous a fait cadeau d'un autre inédit. Et ce n'est pas du tout une démarche passéiste, parce que nombre d'anciens auteurs GORE sont encore en activité et gardent un si bon souvenir de leur expérience dans la collection qu'ils sont prêts à remettre le couvert.

Enfin, nous avons la volonté de proposer des récits aussi variés que possible, dans le fond comme dans la forme. Deux raisons très simples à cela : on ne veut pas ennuyer nos lecteurs, que nous préférons surprendre. Ensuite, on aime l'idée de prouver, à notre modeste échelle, que le genre est plus riche qu'il n'y paraît. Ce que savent d'ailleurs déjà les amateurs de la collection GORE. »

C'est d'ailleurs en partie grâce à cette filiation que notre ami David Didelot, auteur du livre GORE : dissection d'une collection nous a qualifiés d'enfants de GORE. Une formule très gratifiante que, en bons mécréants que nous sommes, nous avons choisi de transformer en bâtards de GORE.
Nous avons donc le plaisir de compter dans nos rangs des plumes débutantes et des piliers du gore français. Et ce n'est pas fini, pour les uns comme pour les autres, le but étant de maintenir une sorte d'équilibre. On espère ainsi continuer à attirer chez nous d'anciens GOREux tout en faisant découvrir de jeunes auteurs prêts à se sortir les tripes (au sens propre) pour mieux remuer celles des lecteurs. »

Déjà douze titres donc, qu'il serait vain de disséquer l'un après l'autre. Sachez juste que tous sont différents et offrent une variété de récits que l'on n'attendait pas forcément au vu des préjugés classiques envers le gore. Après tout, il ne s'agit pas d'un genre mais plutôt d'un angle d'approche qui peut s'appliquer à différentes histoires, à différents univers.
Ainsi dans *Pestilence*, un moyen-âge ravagé par la peste nous offre bubons, obscurantisme et explosions de pus à foison. *Necroporno* va si loin dans le gore qu'il est même impossible de le résumer ou de le définir. *Silence rouge* nous parle d'une conspiration aussi ridicule que terrifiante dans la pluvieuse ville de Reims. *Emoragie* lorgne du côté de l'urban fantasy d'un Clive Barker – et se déroule d'ailleurs à Londres. *Garbage Rampage* est un âpre polar new-yorkais sur fond d'invasion de rats. Etc.
Une pluralité de thèmes qui, à n'en pas douter, continuera à s'étoffer à mesure que le catalogue de **TRASH** se remplira – vague purulente après vague purulente.

Les liens avec le monde du jeu du rôle

Le rôliste attentif remarquera que certains noms (même dissimulés sous des pseudos) ne lui sont pas inconnus parmi les auteurs ou illustrateurs de **TRASH**.

« Ces liens existent. Plusieurs d'entre nous ont navigué ou continuent d'ailleurs à naviguer dans le domaine du jeu de rôle. Le cas de Willy Favre (Brain Soda, Humanydyne, Kuro, Sable rouge, Z-Corps, la Brigade chimérique…) est le plus flagrant. Willy est là depuis le début de TRASH : c'est un de nos piliers et il est pour beaucoup dans notre charte graphique. Il fait partie de nos illustrateurs permanents, et a réalisé les couvertures de cinq de nos romans : Necroporno, Silence Rouge, Night Stalker, Sous la peau et Magie Rouge. Et comme le loustic est d'une polyvalence redoutable, il a aussi écrit notre cinquième titre, EmoRagie, sous le pseudonyme de Brain.Salad. Ce roman très barkerien se déroule justement dans le même univers que son jeu de rôle Backslash, qui devrait sortir sous peu – une sorte de bande-annonce de luxe.
C'est également le cas de Julien Heylbroeck puisque cet auteur a eu l'occasion par le passé d'écrire du jeu de rôle (Humanydyne, WarsaW, La Brigade chimérique, Luchadores…). Et ce n'est pas fini ! Nous avons dans les tuyaux d'autres auteurs venus de ce monde-là. »

Et au final, quels que soient les auteurs, ces romans – vite dévorés, vite digérés – constituent une bonne inspiration, même si réservée à certains types de jeux. On pense à des œuvres plutôt portées sur l'horreur bien sûr : ***Kult***, ***Dés de Sang***, ***Sombre***, certains titres du ***Monde des Ténèbres***, etc. Mais en réalité, pas seulement ! *Pestilence* peut ainsi aisément jeter son ombre sur un jeu médiéval-fantastique un peu crade et boueux : ***Tenebrae*** ou ***Warhammer*** par exemple. Quant à *Garbage Rampage*, il inspirera un ***COPS*** ou un ***Necropolice*** un peu inhabituels.

Où trouver les romans TRASH ?

En premier lieu, ces romans peuvent se commander directement sur le site de l'éditeur :
http://trasheditions.wix.com/trasheditions#!boutique/c12gi
La livraison est rapide et l'empaquetage suffisamment solide pour protéger les ouvrages convoités des aléas du transport.
Quelques librairies distribuent également ces œuvres directement en boutique. En voici la liste :

- Phénomène J / Angers (49)
- Metaluna Store / Paris V
- Abraxas Libris / Bécherel (35)
- Hors-Circuit / Paris XI
- Obliques / Auxerre (89)
- Pythagore / Chaumont (52)
- Ciel rouge / Dijon (21)
- CD Occase / Amiens (80)
- CRITIC / Rennes (35)
- Omerveilles / Grenoble (38)

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

Et demain ?

Rythme de publication soutenu, pluralité des genres abordés à travers le prisme du gore, nombreux auteurs dans le catalogue… L'avenir de **TRASH** semble décidément bien prometteur !

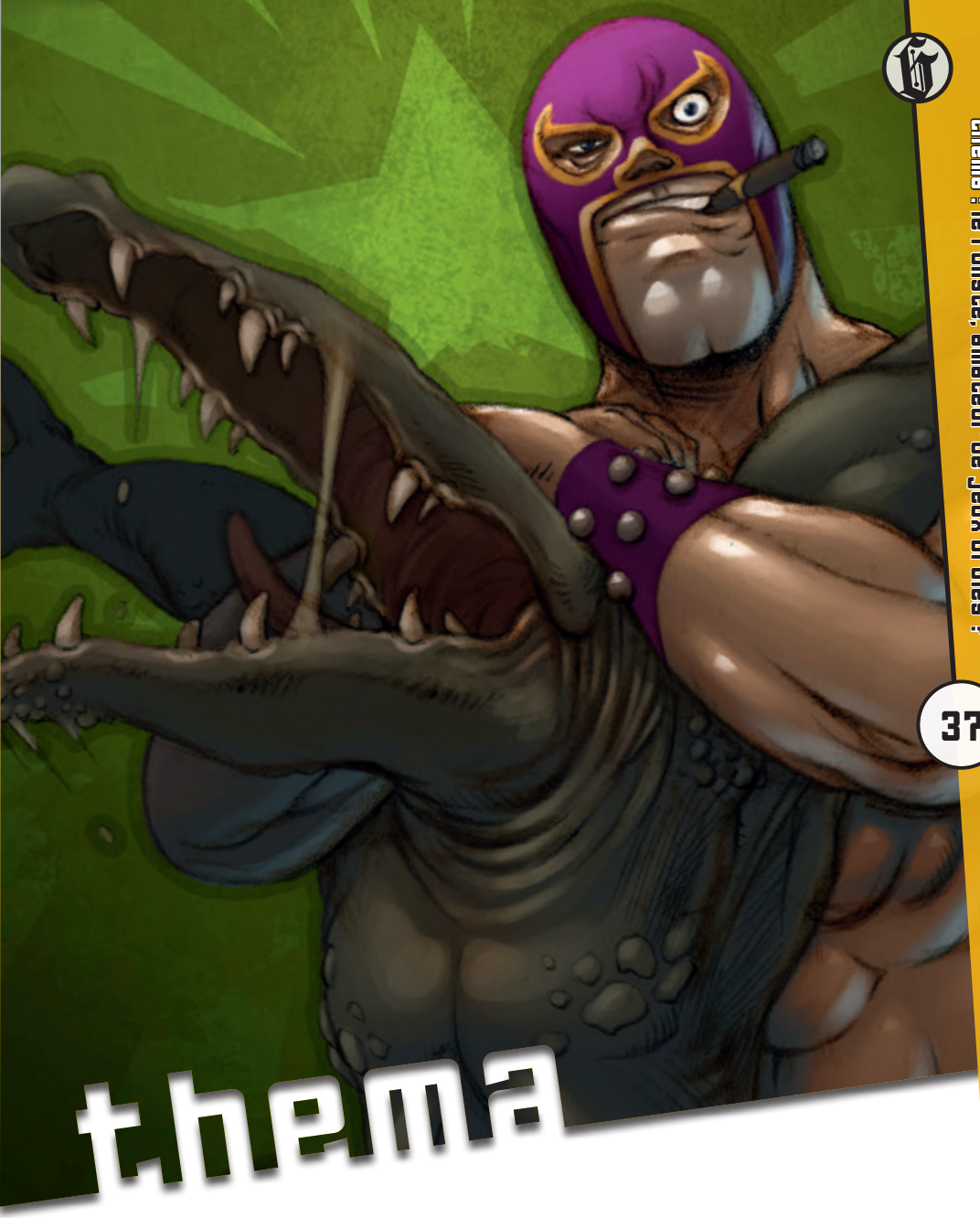
« Il est trop tôt, à l'heure où vous lirez ces lignes, pour révéler les trois titres de notre première vague annuelle 2015. Mais nous pouvons néanmoins détailler nos trois dernières parutions :

- *Brice Tarvel revient avec un inédit, nous l'avons signalé plus haut. Il s'agit de Charogne Tango, dans lequel nous suivons les pérégrinations criminelles d'un exilé argentin amateur de tango, de belles femmes et de sang.*
- *Christophe Siébert nous a permis de rééditer Nuit Noire qui, après le terrible MurderProd de Kriss Vilà, va probablement être l'un des sommets de notre collection – versant glauque.*
- *Enfin, Philippe Ward nous a donné un roman écrit il y a longtemps, destiné initialement à la collection GORE mais resté inédit. Intitulé Magie Rouge, c'est un délice rural plein de stupre et de sortilèges.*

Ils sont illustrés respectivement par Vitta Van Der Vuulv, Deshumanisart et Willy Favre. Quant à l'avenir proprement dit, nous espérons continuer encore longtemps à ce rythme. Mais tout dépendra des lecteurs, bien entendu. »

En tout cas, souhaitons que cet article ait permis aux lecteurs de découvrir un éditeur jeune et dynamique, proposant une littérature de genre populaire et apte à séduire un public rôliste. En effet, de par leur format et leurs thèmes, les romans proposés par **TRASH** constituent des inspirations dont il serait dommage de se priver. Si vous avez le cœur bien accroché, il est garanti que vous ne serez pas déçu !

Les propos rapportés sont de Julien H. et Artikel U., pour TRASH.



thema

par Julien Clément & la rédac6on
toutes illustrations ©

attention, jeux drôles ! (ou pas)

Comme chaque rôliste le sait, le rire en jdr peut naître de tout, et surtout de n'importe quoi. Même une rencontre avec l'Indicible ou la révélation des menées glauques d'une mégacorporation peuvent donner lieu à un fou rire plus ou moins irrépressible autour de la table. Faire un panorama du rire dans la production ludique de ces dernières décennies semble donc révéler de la gageure. Pourtant, quelques créateurs audacieux s'évertuent à nous proposer année après année des jeux spécialement conçus pour prêter à rire. Alors, pari gagné ?

Drôle & Désopilant

Le rire et le jdr ont une longue histoire d'amour. Leur première rencontre eut sans doute lieu le jour où le premier MJ tenta assez ridiculement de doter un PNJ d'un accent. Le flirt se poursuivit quand les premiers joueurs tentèrent d'échafauder un plan madré sur le coup de 4 heures du mat'. Le coup de foudre mutuel fut définitivement consommé au moment où tout le monde se rendit compte autour de la table du caractère grotesque de la tentative de progression discrète en armures de plates dans des souterrains et la volonté désespérée de s'y battre à grands coups d'épée à deux mains et d'arbalètes à répétition. Et depuis lors, on n'a jamais cessé de se bidonner au cours de toute bonne partie de jdr.

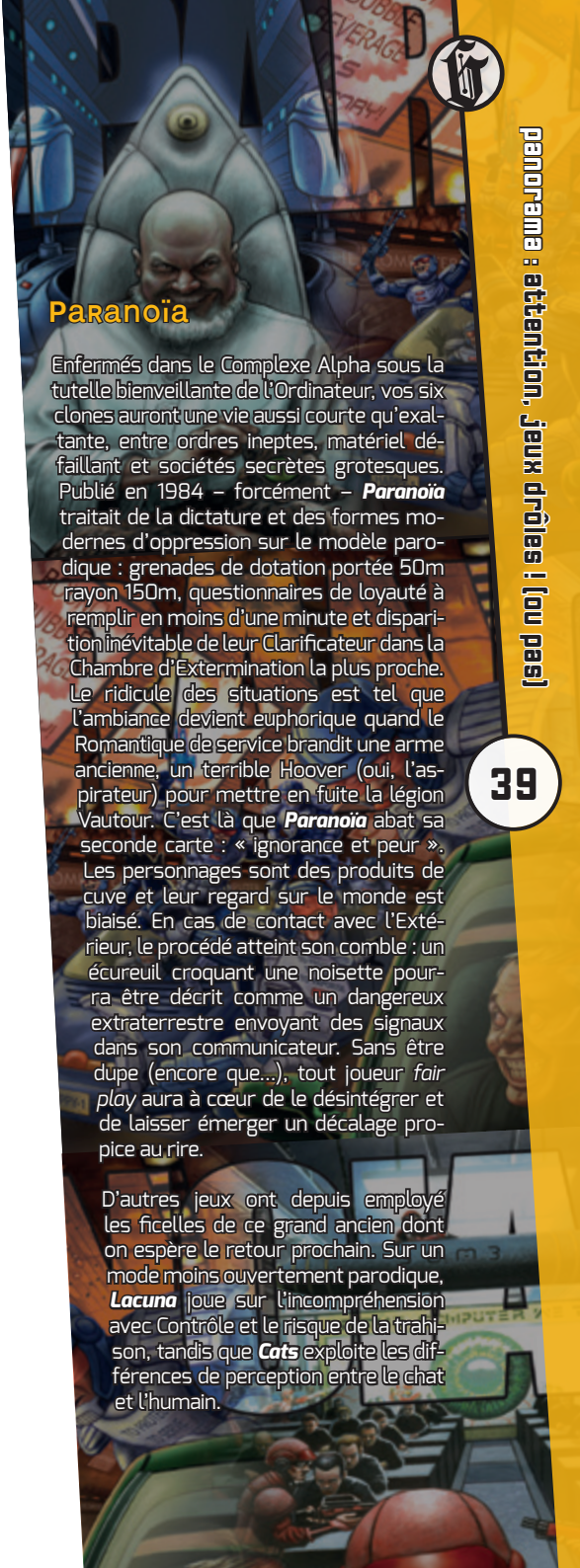
Pourtant, ces scènes tirées de n'importe quelle partie de l'ancêtre, ***Donjons & Dragons***, n'avaient pas vocation à nous faire rire. Or, ce panorama, pour être viable, ne peut s'en tenir qu'aux seuls jeux conçus explicitement pour nous faire rire ou, au moins, nous faire sourire. Pour simplifier et par clin d'œil, ce sont ces jeux-là que l'on surnommera pour l'occasion des jeux drôles. Or, aussi surprenant que cela puisse paraître, l'histoire des jeux drôles est quasiment aussi ancienne que celle des autres jeux de rôle.

En effet, l'encre des premiers livres de ***D&D*** était à peine sèche que paraissait un ***Tunnels & Trolls*** qui, s'il n'apparaît pas comme un jeu follement drôle, mise presque entièrement sur le décalage pour exister face au grand ancêtre. On l'aura remarqué, le nom lui-même, dans sa

référence trollesque et dans sa double initiale caractéristique, est une promesse, sinon de poilade, au moins de sourire ironique. Ce serait tout de même pousser le bouchon un peu loin que de faire de ***T&T*** l'ancêtre des jeux drôles mais disons qu'une certaine décontraction du slip et un goût échevelé pour le *« et si on mettait aussi ça ? »* (oui, même des nazis, par exemple) en fait le premier jdr à autoriser le rire sinon à y inciter ouvertement.

Le coup de la double initiale et de l'esperluette, les créateurs de jdr nous le refont dès 1976 avec le mythique ***Bunnies & Burrows*** où l'on joue, donc, des lapins explorant des terriers. Aha, mon Dieu, qu'ils sont drôles ! Si j'ose dire : mais LOL quoi. (…) Hein ? (…) Vous êtes sûrs ? (…) Bon, au temps pour moi, un expert en vieillerie sous cellophane vient de me prévenir qu'en fait il s'agissait d'un jeu très sérieux, une sorte de lointain ancêtre à grandes oreilles des ***Légendes de la Garde***. Effectivement, le ton très sérieux, mais bien trop sérieux pour être honnête et cet humour pince sans-rire préfigure plutôt ***Paranoïa***.

Ahem. Au moins, on peut en retenir qu'un genre appelé à connaître un grand succès en jeu drôle est né ici involontairement : le portnawak. Les créateurs viennent de se rendre compte que dans un jeu dans lequel on peut déjà jouer un être efféminé aux oreilles pointues, un voleur ventripotent aux pieds poilus ou même un lapin, alors on peut vraiment partir sur n'importe quelle idée. Et c'est bien cette extrême liberté du jdr qui lui donne sa première caractéristique humoristique. Le portnawak sera ensuite largement repris dans toute une série de jeux drôles dont l'aspect humoristique tient finalement essentiellement à un pitch basé sur *« et si on jouait des ? »*. Complétez les mentions manquantes par des femmes à forte poitrine et gros gun (***Macho Women With Guns***, 1988), des ninjas livreurs de fast-food (***Ninja Burger***, 2001), des écureuils belliqueux (***Squirrel Attack !***, 2005) ou bien, si vous êtes vraiment audacieux, vous pouvez vous risquer à un *crossover* avec un peu de tout ça autour de la table de jeu.



Paranoïa

Enfermés dans le Complexe Alpha sous la tutelle bienveillante de l'Ordinateur, vos six clones auront une vie aussi courte qu'exaltante, entre ordres ineptes, matériel défaillant et sociétés secrètes grotesques. Publié en 1984 – forcément – ***Paranoïa*** traitait de la dictature et des formes modernes d'oppression sur le modèle parodique : grenades de dotation portée 50m rayon 150m, questionnaires de loyauté à remplir en moins d'une minute et disparition inévitable de leur Clarificateur dans la Chambre d'Extermination la plus proche. Le ridicule des situations est tel que l'ambiance devient euphorique quand le Romantique de service brandit une arme ancienne, un terrible Hoover (oui, l'aspirateur) pour mettre en fuite la légion Vautour. C'est là que ***Paranoïa*** abat sa seconde carte : « ignorance et peur ». Les personnages sont des produits de cuve et leur regard sur le monde est biaisé. En cas de contact avec l'Extérieur, le procédé atteint son comble : un écureuil croquant une noisette pourra être décrit comme un dangereux extraterrestre envoyant des signaux dans son communicateur. Sans être dupe (encore que…), tout joueur *fair play* aura à cœur de le désintégrer et de laisser émerger un décalage propice au rire.

D'autres jeux ont depuis employé les ficelles de ce grand ancien dont on espère le retour prochain. Sur un mode moins ouvertement parodique, ***Lacuna*** joue sur l'incompréhension avec Contrôle et le risque de la trahison, tandis que ***Cats*** exploite les différences de perception entre le chat et l'humain.

Après ces débuts plutôt décontractés (et que certains tenants de l'OSR regrettent amèrement depuis), le jdr redevient sérieux pour une dizaine d'années, peut-être à la recherche d'une certaine crédibilité. Cette quête de respectabilité l'incite à se fondre dans le moule de son grand frère et concurrent, le wargame. Pas vraiment un loisir de potaches.

1984, La police du rire

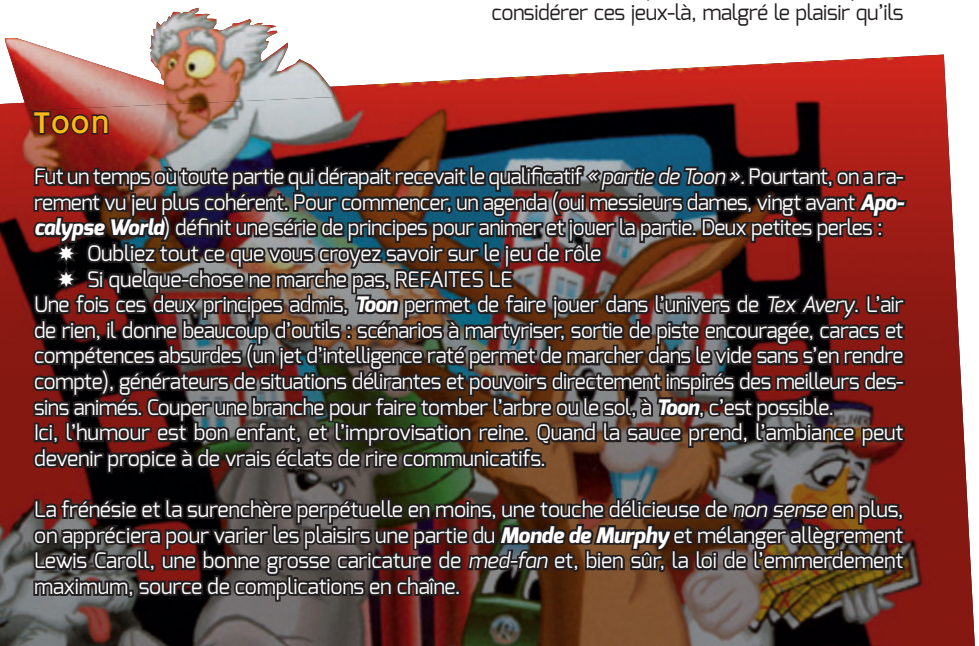
Dix ans après l'invention du jdr, le loisir est sans doute suffisamment ancré dans les mentalités et même relativement pris au sérieux pour se permettre une véritable incursion dans l'excentricité. De fait, la seule année 1984 voit la naissance de deux grands jeux dont on peut considérer qu'ils sont les véritables ancêtres du jeu drôle.

Tout d'abord, ***Paranoïa*** réussit le tour de force d'associer des thèmes sérieux et d'actualité (le totalitarisme, le clonage, etc.) avec un traitement follement humoristique et même une remise en question des paradigmes du jdr (l'attachement à son PJ, la bienveillance du MJ, l'esprit de collaboration entre joueurs, etc.). Autant le dire : un grand jeu.

Cette même année sort également ***Toon***, dont le propos est le plus proche de ce qu'on peut appeler un jeu drôle. Il s'agit de jouer des aventures totalement délirantes dans un univers inspiré des dessins animés populaires de type « *cartoons* » à la *Tex Avery* (*Bugs Bunny*, *Daffy Duck*, *Titi et Gros Minet*, *Bip-Bip et le coyote*, etc.).

À noter, un indice qui ne trompe pas sur la franche réussite de ces deux jeux : ils auront tous deux droit aux honneurs d'une traduction en langue française, chose plutôt rare, on le verra, pour les jeux drôles. Ainsi, dès 1986, Jeux Descartes, le grand éditeur francophone de l'époque, mise sur ***Paranoïa*** qu'il soutient durablement avec une gamme très étoffée de livrets (une douzaine en tout) ainsi qu'une seconde édition dès 1988. Il faut attendre par contre un délai de 10 ans pour voir arriver une VF de ***Toon*** réalisée par un éditeur plus débutant, **Halloween Concept**. Toutefois, là aussi, un succès relatif est au rendez-vous et une petite gamme VF voit le jour (l'écran et un supplément).

Un souvenir de vieux con quand même, juste pour alimenter la réflexion. Ce sont là deux jeux que j'ai pratiqués et franchement appréciés dans ma jeunesse, certaines parties de ***Paranoïa*** étant même particulièrement mémorables. Pourtant, unanimement, dans notre cercle de joueurs, on n'arrivait pas à considérer ces jeux-là, malgré le plaisir qu'ils



Toon

Fut un temps où toute partie qui dérapait recevait le qualificatif « *partie de Toon* ». Pourtant, on a rarement vu jeu plus cohérent. Pour commencer, un agenda (oui messieurs dames, vingt avant ***Apocalypse World***) définit une série de principes pour animer et jouer la partie. Deux petites perles :

- Oubliez tout ce que vous croyez savoir sur le jeu de rôle
- Si quelque-chose ne marche pas, REFAITES LE

Une fois ces deux principes admis, ***Toon*** permet de faire jouer dans l'univers de *Tex Avery*. L'air de rien, il donne beaucoup d'outils : scénarios à martyriser, sortie de piste encouragée, caracs et compétences absurdes (un jet d'intelligence raté permet de marcher dans le vide sans s'en rendre compte), générateurs de situations délirantes et pouvoirs directement inspirés des meilleurs dessins animés. Couper une branche pour faire tomber l'arbre ou le sol, à ***Toon***, c'est possible.
Ici, l'humour est bon enfant, et l'improvisation reine. Quand la sauce prend, l'ambiance peut devenir propice à de vrais éclats de rire communicatifs.

La frénésie et la surenchère perpétuelle en moins, une touche délicieuse de *non sense* en plus, on appréciera pour varier les plaisirs une partie du ***Monde de Murphy*** et mélanger allègrement Lewis Caroll, une bonne grosse caricature de *med-fan* et, bien sûr, la loi de l'emmerdement maximum, source de complications en chaîne.

nous apportaient, comme de « véritables » jeux de rôles. C'était OK pour se défouler, voire pour se moquer de nos pratiques rôlistiques. Mais, dès que le rire se dissipait, on remettait nos masques impassibles pour redevenir qui un ranger couturé de cicatrices, qui un solo sans foi ni loi, voire un vampire immortel pour les moins rigolos d'entre nous…

Malgré ces préventions adolescentes, le jeu drôle, après cette naissance triomphale, n'allait plus cesser d'occuper les créateurs et les éditeurs. À partir de 1984, on compte systématiquement chaque année, au moins jusqu'à la fin des années 1990, un ou deux jeux à prétention humoristique dans la production ludique anglo-saxonne.

Franche TOUCHE

La problématique de la respectabilité se pose bien évidemment à nouveau pour les jeux de création francophone. Dans un premier temps, pour exister face aux mastodontes anglophones, les créateurs de jeux francophones misent plutôt sur une approche sérieuse façon ***Légendes*** qui se drape majestueusement du voile de la caution historique et de règles à la complexité rebutante.

Pourtant, à la façon de ***T&T***, un des premiers jeux de création francophone se distingue du tout-venant par sa distanciation humoristique : ***Rêve de Dragon***. Si le jeu de Denis Gerfaud est 100 % sérieux par sa thématique onirique et son système redoutablement simulationniste, il se pare d'un vernis fantaisiste grâce aux jeux de mots épiques de l'auteur, à un imaginaire qui s'échappe volontiers du cadre classique de l'*heroic fantasy* (pour lorgner plutôt du côté de Jack Vance) et renforce son imaginaire par des illustrations très réussies (notamment celles d'un certain Tignous, que l'on retrouvera bien plus tard dans *Charlie Hebdo* et *Fluide Glacial*). Sans être un jeu drôle, le très précoce (1985) ***RDD*** lance le jdr francophone sur la voie d'une fantaisie qui ne s'interdit pas de jouer sur la corde humoristique. Ses héritiers sauront s'en souvenir.

Issu d'une toute autre école mais parfaitement en accord avec cette philosophie (ne pas oublier que le rire fait partie du jeu), le style **Siroz** inscrit définitivement le jdr francophone dans un style volontiers rigolard. Créé en 1987 par Éric Bouchaud et Nicolas Théry, **Siroz**, déjà tout un programme, est monté avant tout pour produire leur premier jeu, ***Zone***. Sous-titré *« le jeu qui craint »*, celui-ci propose dans une veine d'humour *rock'n roll* et transgressif de jouer des loulous de banlieue à crête et blouson noir qui tentent de s'en sortir en menant à bien des combines foireuses. Une improbable rencontre entre Renaud et les frères Cohen en somme. Un jeu définitivement original au ton décalé qui va durablement marquer et cet éditeur et le jdr francophone dans son ensemble.
Le jeu en lui-même reste très proche des standards amateurs avec sa soixantaine de pages agrafées aux illustrations… euh… *rock n' roll*. Toutefois, la passion des auteurs lui permet de se doter d'une véritable petite gamme dotée d'un écran, d'un compagnon, d'une campagne et même d'un… 45 tours vinyle contenant notamment un morceau des *Satellites*. Classe.

L'année suivante, les jeunes loubards sont rejoints par un biker, un certain Croc. Déjà connu pour un jeu *rock n' roll* mais pas très drôle (***Bitume***), Croc leur apporte son projet ***In Nomine Satanis/Magna Veritas***. Comme on le sait, il s'agit de jouer ni plus ni moins que les anges et démons de la religion catholique dans un univers fortement parodique riche en skinheads idiots, en cathos fachos et en bourgeois ridicules. Doté d'une verve sans pareil, le jeu est très loin d'être sans fond et, derrière un joyeux bordel transgressif, reste un des rares jeux de rôle où l'on puisse se permettre d'aborder dans les scénarios, certes en filigrane, n'importe quel problème de société franco-français du racisme à l'intégrisme.
Le caractère drôlatique ou sérieux de ce jeu est déjà discuté par ailleurs (voir l'*Avant-première* de ce numéro de *Di6dent*) mais, pour apporter notre écot au débat, on peut quand même relever qu'on parle là d'un jeu dont un supplément s'appelle ***La Bible à Dudule***. Bien sûr, je dis ça, je dis rien…

À l'heure du bilan, ce jeu est un des plus gros cartons de l'édition du jdr francophone. Son histoire éditoriale est riche de quatre (bientôt cinq) éditions successives, d'une bonne quarantaine de suppléments de tous types et tous formats, de traductions en allemand, en polonais et en espagnol, d'un remake américain très discuté (***In Nomine*** tout court)… bref, au regard des standards actuels du marché, un OVNI.

Comique de répétition

Fou rire. Aux *States* ou ici chez mémé, peu importe : maintenant qu'on a commencé à se bidonner, on ne peut plus s'arrêter. C'est irrépressible. Avec une constance étonnante, au mépris de toutes les modes, les jeux drôles vont sortir avec une précision métronomique : un ou deux titres par an, tous les ans. Jamais plus, jamais moins.

Ainsi, après 1984, on voit chaque année se pointer de nouveaux candidats à l'école du rire qui répondent aux doux noms de ***Teenager from outer space*** (1987 ; Erasmus et ET pour une sorte d'auberge espagnole façon cantina de Mos Eisley), ***Attack of the humans !*** (1990 ; les humains prennent leur revanche sur les monstres en les terrorisant), ***Tales from the floating vagabond*** (1991 ; le bistrot des sports d'un portail inter-dimensionnel… publié par Avalon Hill quand même), ***Kobolds ate my baby !*** (1999 ; les PJ incarnent des kobolds faisant des conneries : tenez, ils gagnent même des XP en faisant rire le MJ !), ***Ork !*** (2000 ; pareil que le précédent mais avec des orques… rien à voir !) ou même ***Squirrel attack !*** (2005 ; donc là, on parle quand même d'un jeu où on incarne des écureuils vindicatifs, moui, moui, moui…). Oui, pour les éditeurs de jeux drôles, le point d'exclamation semble être la promesse d'une sacrée poilade.

Comme on le constate, aucun de ces jeux n'est capable de faire de l'ombre à ***Paranoïa*** et ***Toon*** au panthéon des jeux drôles. Ils sont même tous franchement anecdotiques. Tel semble être alors le portrait-robot du jeu drôle : vite produit, vite sorti, vite lu, vite joué, vite rangé.

Aussi, pour renouveler le genre et tenter d'accrocher plus durablement les joueurs, les éditeurs ne tardent pas à prendre la roue d'un autre phénomène de l'édition des jdr dans les années 1980 : les jeux à licence. Pour rire ensemble autour de la table, il faut des références communes. L'idéal, c'est donc de jouer dans un univers connu que le MJ n'aura pas, tue-le-rire redoutable, à présenter doctement en début de partie. Les univers génériques de jeux drôles comme celui des « *cartoons* » étant déjà couverts, il reste à explorer les filons plus rares de veines humoristiques liés à telle ou telle série.

Comics ou cinéma populaire (quand ce n'est pas l'un et l'autre) sont la source principale dans laquelle les éditeurs vont chercher les univers à adapter en jeux drôles. Ainsi, les années post-1984 voient arriver en rangs assez serrés des jeux comme ***Teenage Mutant Ninja Turtles*** (1986 ; par **Palladium**, alors du coup, le système calme les plus rigolos d'entre nous mais quand même jouer des tortues qui mangent des pizzas et font des arts martiaux, sérieusement ?), ***Ghostbusters*** (1986 itou, par le grand expert en licences de l'époque, **WEG**), ou encore ***Men in Black*** (1997 ; **WEG** aussi : qu'est-ce que je vous disais ?).

Du côté de la France, le phénomène des jeux à licence arrive bien plus tard et dans des proportions forcément plus modestes (voir ci-dessous). Par contre, pour le reste, le marché francophone se calque sur le rythme des jeux drôles US et acquiert lui aussi une belle régularité. Sorti en 1991, ***La méthode du Docteur Chestel*** n'est pas à proprement parler un jeu drôle dans ses intentions mais il s'inscrit dans la *french touch*, avec cette habitude d'aborder des sujets sérieux (ici, la folie, les tendances suicidaires, etc.) sur un ton léger et fun. On retrouve un peu le même registre avec ***Hystoire de fou*** (rire ?) en 1998 mais « l'autre » jeu de Denis Gerfaud perd vite son public avec un ton totalement barré et un système… euh… pas drôle car il pose le dirigisme en règle, avec des scènes qui n'ont qu'une seule issue possible, un vrai *point and click*. D'autres jeux drôles paraissent en fran-

çais à l'époque mais se distinguent souvent encore mal du fanzinat et donc des productions amateurs de l'époque. Parmi eux, on peut citer ***Bernard & Jean*** (1991 ; enquêtes policières menées par des gendarmes franchouillards, avec le système de ***Simulacres***) et surtout ***Raoûl***. Sorti en 1994, le « *jeu qui sent sous les bras* », écrit et illustré par les frères Larcenet, est un chef-d'œuvre du genre mettant en scène des hordes de beaufs en tongs et bob Ricard hantant les campings au mois d'août. Le système est malin, le jeu court et bien présenté et même doté d'une petite gamme comprenant une boîte de camembert vide mais illustrée ! Bref, dans notre rayon jeux drôles francophones, le digne héritier de ***Zone***.

Pendant que le marché anglophone continue donc de sortir régulièrement ses titres (parfois vaguement) humoristiques, le filon semble se tarir précocement en France. Comme un symbole, **Siroz** sort en 1993, ***Stella Inquisitorus***, un *spin off* ambiance ***WH40k*** de ***INS/MV***. Même si le jeu conserve ses jeux de mots osés et ses piques à l'encontre des religions, la charge ne peut évidemment pas provoquer le même effet dans un contexte aussi éloigné du nôtre. Le reste des années 1990 et du début des années 2000 est ensuite particulièrement pauvre en jeux drôles francophones.

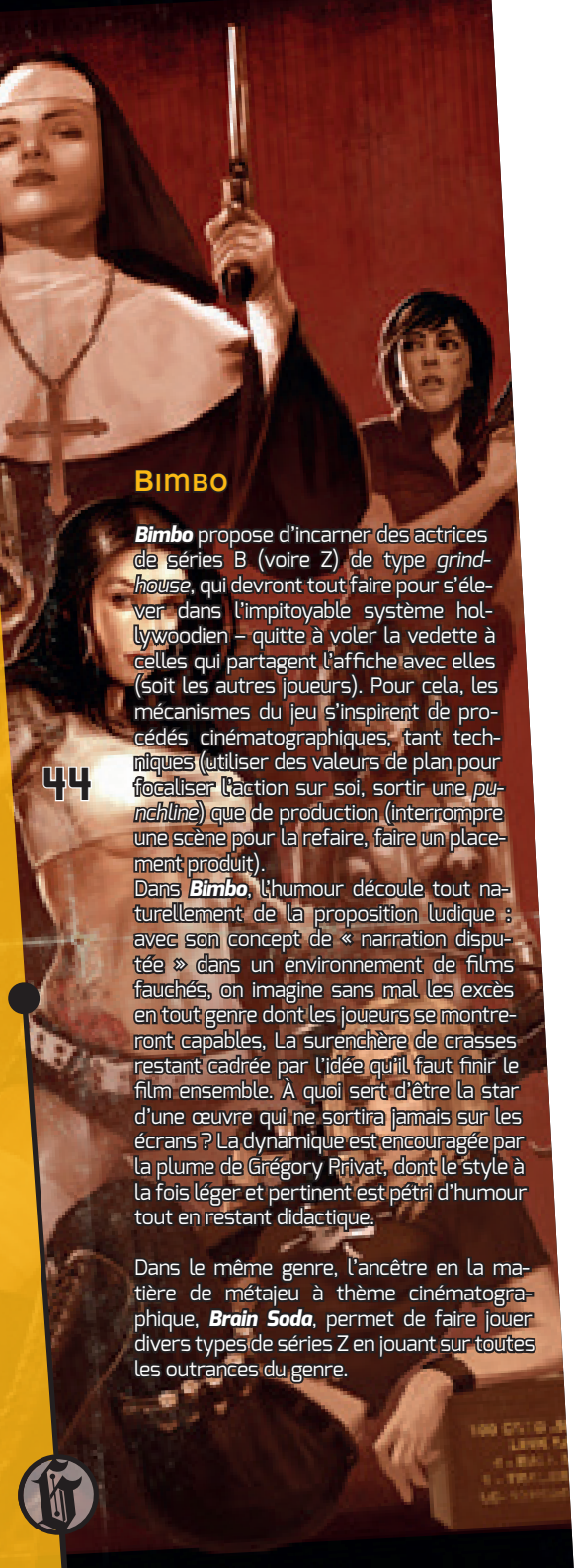
Lost in translation

Un trait frappant du destin éditorial de ces multiples jeux drôles à licence des années 1980 et 1990 est leur absence d'existence sur notre marché. Pratiquement aucun n'a connu de VF et, pour autant, rares sont les MJ de cette époque à les avoir détenus pour autre chose que la gloriole du collectionneur fou.

Je ne sais pas, moi, mais vous en avez, vous, des anecdotes de fous-rires autour de la table grâce à ***Superpowers*** ou à ***Ninja Burger*** ? Non ? Bah moi non plus. En fait, si je n'avais pas fait de recherches pour ce panorama, il est même probable que j'aurais continué à n'en avoir jamais entendu parler. Et à ne pas plus mal m'en porter.

Même un jeu comme ***Le monde de Murphy*** (un multiverse barré où l'humour surgit surtout du caractère aléatoire du monde du jeu), traduit en grande pompe par **Jeux Descartes** en 1996, ne réussit pas à trouver son public (le supplément caricaturant les jeux daaaaark n'est, lui, pas traduit). La remarque vaut aussi pour la VF de ***Discworld*** finalement sortie par **Edge** en 2009, plus de 10 ans après sa sortie en VO. Depuis, le jeu ne semble pas avoir été tellement mis en avant par l'éditeur. Il faut dire qu'il s'agit d'un jeu appartenant à la galaxie ***GURPS***, système qui n'est par ailleurs ni traduit ni utilisé par cet éditeur.

Le seul jeu à véritablement étirer sa notoriété au-delà du vite sorti, vite oublié est sans doute ***Macho Women With Guns***. Sorti en 1988, ce jeu gonflé (dans tous les sens du terme) a su créer une sorte du sous-genre du jeu drôle auquel ont depuis lors souscrit des jeux comme ***Super Babes*** (1993 ; la même mais avec des tenues moulantes très colorées) ou, plus récemment et du côté de chez nous, ***Bimbo***.



Bimbo

Bimbo propose d'incarner des actrices de séries B (voire Z) de type *grindhouse*, qui devront tout faire pour s'élever dans l'impitoyable système hollywoodien – quitte à voler la vedette à celles qui partagent l'affiche avec elles (soit les autres joueurs). Pour cela, les mécanismes du jeu s'inspirent de procédés cinématographiques, tant techniques (utiliser des valeurs de plan pour focaliser l'action sur soi, sortir une *punchline*) que de production (interrompre une scène pour la refaire, faire un placement produit).
Dans ***Bimbo***, l'humour découle tout naturellement de la proposition ludique : avec son concept de « narration disputée » dans un environnement de films fauchés, on imagine sans mal les excès en tout genre dont les joueurs se montreront capables, La surenchère de crasses restant cadrée par l'idée qu'il faut finir le film ensemble. À quoi sert d'être la star d'une œuvre qui ne sortira jamais sur les écrans ? La dynamique est encouragée par la plume de Grégory Privat, dont le style à la fois léger et pertinent est pétri d'humour tout en restant didactique.

Dans le même genre, l'ancêtre en la matière de métajeu à thème cinématographique, ***Brain Soda***, permet de faire jouer divers types de séries Z en jouant sur toutes les outrances du genre.

Il faut dire que pour un jeu drôle, les obstacles à la traduction sont multiples. Déjà, comme on l'a vu plus haut, les jeux à licence sont devenus nombreux dans le domaine drôlatique dès les années 80. Or, pour espérer faire rire avec un univers comique de référence… bah, il vaut mieux qu'il soit connu de ce côté-ci de l'Atlantique. C'est toutefois loin d'être le cas…

Bon, je crois que c'est là qu'il faut parler de ***Bullwinkle and Rocky RPG***, non ? Mais siiii, vous savez, le dessin animé américain des années 60 ? Non ? Bah voilà, CQFD : les licences drôles ne passent pas toujours l'Atlantique car l'œuvre originale est tout simplement restée inconnue. Ici, ce qui est troublant, c'est l'identité de l'éditeur. Le jeu est en effet sorti en 1988 (une boîte remplie de trucs et de machins et qui lorgne sérieusement sur le format du jeu de plateau) dans le giron de… **TSR**. Oui, l'éditeur de ***D&D***.

OK, cet exemple, c'était juste pour placer B&R RPG dans ce panorama. En effet, l'argument de la crypto-blague ne tient pas longtemps quand on liste les jeux drôles parus sur le marché US dans les années 1980 et 1990 (voir précédemment). Les ***Men In Black*** ou ***Ghostbusters***, tout ça, on aime bien aussi chez nous, pas vrai ? Pourtant, pas de VF, rien. Notons aussi que certaines licences comme ***Munchkin*** (un jeu sous D20 du début des années 2000 illustré par des dessins des comics *The dork tower* de John Kovalic) ou ***The Laundry*** (un jeu récent de **Cubicle 7**, adapté de romans connus en VF sous le nom de *Bureau des atrocités*) sont connues d'une poignée de geeks chez nous mais constituent un public trop maigre pour miser raisonnablement sur une VF. On a déjà parlé de ***Discworld*** : même constat.

Il faut dire que chez nous aussi on a nos adaptations qui font poiler. ***Donjon Clef en mains*** en 2001, ***Lanfeust de Troy*** en 2005, etc. Bref, ce qui semble se dégager là, c'est que l'humour est très difficile à faire passer d'une langue à l'autre. La traduction est déjà, comme chacun sait, une trahison. Alors la traduction d'une

blague, peut-être déjà douteuse en VO, ça risque de tomber à plat en VF. Ainsi, de tous les panoramas effectués par votre magazine préféré (nooon, pas *Casus Belli*, suivez un peu !), celui-ci est certainement celui qui présente le moins de cas de traductions.

Pour appuyer cette thèse du rire national, on peut aussi indiquer la présence de jeux drôles sur les marchés émergents, notamment sur la dynamique scène espagnole. Alors qu'il n'y a pas non plus des centaines de jeux de création ibérique, on peut quand même citer en jeu drôle ***Fanpiro***, une parodie de ***La Mascarade*** éditée à partir de 2001 par **La Factoria de ideas**, par ailleurs éditeur en langue espagnole… des jeux du Monde des Ténèbres. Couillu ! No habla espanol, et je ne peux pas vous dire si c'est tordant mais on peut au moins noter le succès local du truc qui possède toute une gamme avec écran, campagne, deuxième édition et tout ! Les Espagnols sont aussi coupables d'un ***La torre de Rudesindus***, paru en 2008 chez **NoSolo-Rol**. On est là sur du plus classique pour un jeu drôle : un petit livret d'une quarantaine de pages proposant des parties apéritives où les PJ sont les démons domestiques chargés de l'entretien de la tour d'un mage.

Les blagues les meilleures sont les plus courtes

En effet, comme on le voit avec cet exemple subpyrénéen, en comparaison aux classiques du genre, les jeux drôles sont souvent des jeux courts, voire très courts. Les éditeurs savent que le plaisir généré par un tel jeu va d'abord se trouver à la lecture puis lors de la découverte du jeu lors d'une partie brève voire apéritive. Rares sont les jeux drôles comme ***Paranoïa*** ou, bien évidemment ***INS/MV***, à avoir fourni autant de matériel, y compris de véritables campagnes, pour jouer au long-cours dans un univers humoristique.

En cela, le jeu drôle préfigure un trait majeur de l'évolution du jeu de rôle au début du XXIe siècle : le format court. ***Toon*** ou ***Zone*** étaient en effet des livrets de taille modeste (une

The Laundry

Radical et nihiliste, ***The Laundry*** propose la vision la plus noire possible du mythe de Cthulhu. Les astres sont propices et le réveil des Grands Anciens – le *case nightmare green* – un futur proche. Agents obscurs d'une agence fantôme, les personnages ont des moyens dérisoires pour lutter contre l'inéluctable, quand leur propre administration ne leur met pas des bâtons dans les roues. L'humour surgit pourtant, toujours nécessaire, tantôt noir, tantôt geek. Du *Bureau des Atrocités*, le cycle de Charles Stross, ***The Laundry*** transmet la distance grinçante et le vocabulaire technique déconnecté. Le *Necronomicon* s'écrit en algorithmes, les sorts se programment en Assembleur (Ipad déconseillé), les Profonds signent des traités complexes définissant les quotas d'enlèvement, et les trombones sont une arme de guerre. Les égarer est une faute tant ils ont vu de dossiers, comme tant d'autres détails insignifiants, si bien qu'une partie de ***The Laundry*** est assez propre à inspirer les fous rires nerveux. C'est là qu'intervient l'arme maîtresse du jeu : l'absurde. Le management de l'Agence est une petite merveille d'humour anglais, et permet de rire avec les Grands Anciens du monde du travail, au combien plus terrible. Déplaire à son manager matriciel ou à son manager pointillé en truquant le budget pour avoir le C4 qui détruira le Shoggoth ? Interrompre les sectateurs dans leur invocation ou finir sa compta mensuelle à l'heure pour avoir le budget l'année prochaine ?

Dans ce registre, ***The Laundry*** se rapproche de ***Paranoïa*** : des thèmes très sérieux abordés avec toute l'outrance et toute la distance qu'il faut pour en rire.

petite soixantaine de pages) publiés à une époque où les manuels de jeu commençaient à prendre du poids.

L'innovation des jeux drôles concerne aussi le mode de diffusion, particulièrement en ce qui concerne le marché francophone. Ainsi, à la glorieuse époque des « studios » (vers 2003-2005), quand on expérimentait des modes de production et de diffusion alternatifs (autopublication, vente directe en ligne, PDF enrichi…), le jeu drôle était bien présent avec des titres comme ***Soap*** ou ***Star Drakkar***. Le jeu d'**Oriflam**, ***Post Mortem*** (2003), a, lui, expérimenté la diffusion en « feuilleton » de petits livrets de 32 pages qui viennent régulièrement prolonger et enrichir l'univers de jeu (12 livrets en tout, tout de même). Enfin, comme on le sait, le jeu drôle est finalement assez souvent celui que le béotien peut espérer voir tomber par inadvertance entre ses mains au détour d'une librairie puisque des adaptations comme ***Donjon Clé en Main*** ou ***Lanfeust*** ont, en effet, été distribués assez largement dans ces circuits grand public.

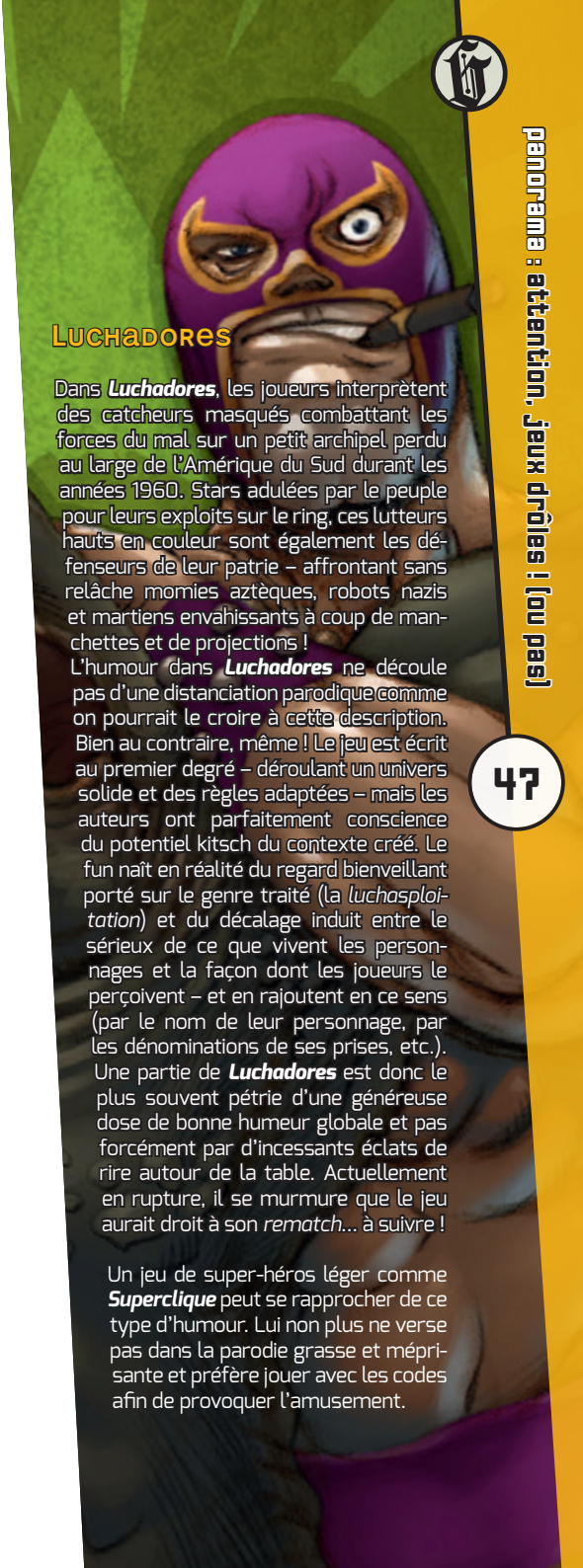
Enfin, de façon plus générale, les jeux drôles étant d'emblée considérés comme des jeux « à part », les auteurs n'ont pas hésité à développer précocement des aspects expérimentaux que l'on découvrira plus tard dans les jeux « sérieux ». Des systèmes légers privilégiant la narration à la simulation, l'idée de relative compétition entre les PJ voire avec le MJ (***Paranoïa***), le jeu double qui permet d'explorer deux facettes d'un même univers (***INS/MV***), l'exploration de l'interaction autour de la table elle-même (dans l'anecdotique ***Og*** – jeu préhistoricomique de 1995 – les joueurs n'ont le droit de parler qu'en employant un lexique fermé de 18 mots pour communiquer en jeu !). Finalement, pas mal de petites et de grandes choses auront été d'abord expérimentées dans le cadre d'un jeu drôle.

On peut aussi dire que la manière qu'ont les jeux drôles de souvent briser le 4ème mur de la fiction qu'est le jeu de rôle pour rire de nous même en tant que joueurs préfigure la relativisation du rôle du MJ et, par exemple, des pratiques comme le MJ tournant ou la narration partagée. Comme si rire du jeu de rôle nous avait, d'une certaine façon, permis de prendre le recul nécessaire sur cette pratique afin de la renouveler et de l'enrichir par de nouvelles idées.

Fini de rire ?

Contre toute attente, la sortie régulière de jeux drôles s'interrompt nettement sur le marché anglo-saxon au mitan des années 2000. On cherche, on cherche… mais on ne trouve point. Il y a vraiment peu de titres pouvant désormais entrer dans cette catégorie (***Cthulhlu for president !*** En 2007 ?). On ne trouve guère plus d'explication à cette soudaine pénurie. Bien sûr, la crise, le chômage, les attentats du 11/09… tout ça, c'est pas rigolo, rigolo mais, justement, il est en général reconnu que les médias, quels qu'ils soient, s'emparent du rire dans les périodes les plus sombres de l'Histoire. De plus, dans les années 80, comme on l'a vu, les titres drôlatiques s'enchaînaient malgré la bombe, la désindustrialisation ou le SIDA.

Peut-être peut-on se risquer à penser que la vague « indé » a quelque chose à voir dans tout ça ? D'une part, une génération de créateurs semble être à la recherche d'une certaine crédibilité afin de faire comprendre que les jeux de rôle peuvent être porteurs de sens et peuvent permettre d'aborder des sujets adultes, pas juste de jouer un Troll du vendredi soir se gavant de pizzas froides et de blagues nulles. Cet iconoclasme-là passe plutôt par des sujets inhabituellement sérieux qu'inhabituellement drôle. D'autre part, ces « indés » occupent désormais largement le créneau des petits jeux pas chers, vite lus et franchement expérimentaux qui semblait être devenu la niche écologique favorite du jeu drôle. Peut-être pas de place pour tout le monde ? L'hypothèse est séduisante, mais ne tient plus si on regarde la production dans le détail. D'accord, Jason Morningstar est connu pour son ***Grey Ranks*** (2007) et son riant programme : jouer des gamins en 1944 dans le ghetto de Varsovie, se rebeller et mourir écrasé sous une botte nazie. Pourtant, c'est le même joyeux drille qui commettait en 2005 pour la Game Chef ***The Shab-al-Hiri Roach***, une *black comedy* (un nanar volontaire) où le personnage dominé par le cafard était tout de même sérieusement incité à faire n'importe quoi, et à prendre le contrôle de la narration. On commençait à trouver les principes de l'autorité partagée, avec un MJ tournant, dont ***Fiasco*** (2009) est l'aboutissement. On retrouve la même dualité chez Vincent Baker, Monsieur ***Apocalypse World***, avec des productions humoristiques avouées comme ***Kill Puppies for Satan*** ou ***Spin the Beettle !*** (les connaisseurs objecteront que ce n'est pas un jeu de rôle et que Baker, de son propre aveu, n'y a jamais joué car il s'agissait de pousser les règles du jeu de la bouteille jusqu'à l'absurde). Ron Edwards, de son côté, avant d'exorciser son enfance chez les Mormons, s'était adonné aux joies de ***Trollbabe*** (2002), jeu de « *sex and sorcery* » plein de géantes cornues à forte poitrine… et de règles innovantes qui envisageaient les actions sous l'angle de leurs conséquences, des conflits, et plus des compétences. L'indy ne boude pas non plus les jeux apéro,



Luchadores

Dans ***Luchadores***, les joueurs interprètent des catcheurs masqués combattant les forces du mal sur un petit archipel perdu au large de l'Amérique du Sud durant les années 1960. Stars adulées par le peuple pour leurs exploits sur le ring, ces lutteurs hauts en couleur sont également les défenseurs de leur patrie – affrontant sans relâche momies aztèques, robots nazis et martiens envahissants à coup de manchettes et de projections !

L'humour dans ***Luchadores*** ne découle pas d'une distanciation parodique comme on pourrait le croire à cette description. Bien au contraire, même ! Le jeu est écrit au premier degré – déroulant un univers solide et des règles adaptées – mais les auteurs ont parfaitement conscience du potentiel kitsch du contexte créé. Le fun naît en réalité du regard bienveillant porté sur le genre traité (la *luchasploitation*) et du décalage induit entre le sérieux de ce que vivent les personnages et la façon dont les joueurs le perçoivent – et en rajoutent en ce sens (par le nom de leur personnage, par les dénominations de ses prises, etc.). Une partie de ***Luchadores*** est donc le plus souvent pétrie d'une généreuse dose de bonne humeur globale et pas forcément par d'incessants éclats de rire autour de la table. Actuellement en rupture, il se murmure que le jeu aurait droit à son *rematch*… à suivre !

Un jeu de super-héros léger comme ***Superclique*** peut se rapprocher de ce type d'humour. Lui non plus ne verse pas dans la parodie grasse et méprisante et préfère jouer avec les codes afin de provoquer l'amusement.

avec ***3:16, Carnage among the stars*** (2008), Stormship Troopers parodique qui présente seulement deux Caracs, « *Combat* » et « *Pas Combat* » et des dégâts comptés en ennemis exterminés, jusqu'au d1000. La scène *freeform* américaine n'est pas en reste, qui propose tant les jeux de Lizzie Stark (dont ***The Curse***, où vous aurez le plaisir de jouer une femme atteinte d'un cancer du sein ou son partenaire, j'en vois qui ricanent) que des jeux décontractés où l'objectif est avant tout de gesticuler pour le plaisir de se couvrir de ridicule tout en théâtralisant. C'est le cas de ***Sea Dracula*** de Morgan Stinson (2013), où vous aurez le plaisir de plaider des causes ineptes devant le tribunal des animaux et de danser si votre témoin est contredit par la partie adverse. On retrouve ici la fonction de laboratoire, avec des jeux souvent très anecdotiques en eux-mêmes qui servent de test pour de nouvelles mécaniques (et aussi, reconnaissons le, quelques bonnes soirées arrosées), à quelques rares exceptions près. J'ai cité ***Fiasco***, jeu soigné, où tout est organisé pour échouer en beauté en un vibrant hommage à l'humour caustique des frères Cohen, mais on ne peut ignorer ***Inspectres*** (2002 ; Jared Sorensen fait tomber le 4e mur avec ses chasseurs de fantômes qui parlent sans cesse à la caméra), ***Monsters and other childish things*** , un *Calvin et Hobbes* noir avec un supplément de tentacules qui aborde les terreurs de l'enfance avec un rire grinçant (**Arc Dream Publishing**, 2007).

Plus étonnant, chez nous, la poilade se porte bien, merci pour elle, et connaît une diffusion sans équivalent outre-atlantique.

En effet, après le coup de mou de la fin des années 1990, les jeux drôles franco-français retrouvent en rangs serrés le chemin des boutiques. Alors que nos amis américains ont tendance à abandonner leurs jeux drôles sitôt testés et les réservent à un petit cercle d'initiés, les éditeurs français s'emparent de leurs innovations ou les publient carrément dans le circuit classique. Jugez plutôt : ***Post Mortem*** (2003 ; votre PJ préféré est mort mais vous pouvez encore le jouer dans cet univers parodique), ***Soap*** (2003 aussi, seulement en PDF ; le jdr des télénovelas et autres soap operas : très bon), ***Star Drakkar*** (2005, en PDF aussi, on est en pleine période des « studios » ; les Vikings dévastent aussi les étendues interstellaires en beuglant et en buvant de la bière), ***Brain Soda*** (2005 aussi ; une référence pour le genre parodique de cinéma de série B voire Z), ***Final Frontier*** (2006 ; l'un des tous premiers jeux **John Doe** est une parodie de *Star Trek*), ***Nains & Jardins*** (2008 ; le nom parle de lui-même, non ?), ***Donjons Louforcs*** (2009 ; de l'humour 100% jdr façon *Naheulbeuk*), ***Cats !*** (2010 ; les chats mènent un complot pour mener les humains par le bout du nez), ***Luchadores*** (2011 ; voir focus), jusqu'au tout récent ***Bimbo***.

Ouf ! C'est très impressionnant : à croire que, devant les difficultés pour éditer et vendre du jdr en France durant les années 2000, les auteurs et les éditeurs aient pris le parti d'en rire. En tout cas, nous, on n'a peut-être pas inventé ***D&D*** mais, faute de concurrents, on est devenu les rois de la vanne et la France règne désormais sur le jeu drôle – ou peu s'en faut.

Du coup, nous, on n'a pas fini de se marrer.

par Julien Clément
toutes illustrations ©

Non mais en fait, ce théma est une vaste blague (aha) : à partir du moment où le jeu de rôle est un jeu, on s'y amuse tout le temps, non ? Ce n'est jamais très sérieux.
Certes, certes. Mais alors, que faîtes-vous des jeux dits sérieux ? Hein ? Qu'en faîtes-vous ? Pour le savoir, nous sommes allés à la rencontre de deux spécialistes français de la chose. Vous allez voir, leurs noms vont vous dire quelque chose, à vous autres rôlistes non-sérieux...

Franck Plasse
conseiller en communication

Sébastien Célerin
concepteur de jeux et éditeur

Mais qui sont ces gens ?

Jeux actuellement en ligne :

REVEAL BY L'ORÉAL
http://www.reveal-thegame.com
Business Games (jeu sérieux de recrutement)
En collaboration avec Studio 1, pour TMP Worldwide

ALLIANZ EXPERIENCE
http://www.allianz-experience.fr
Business Games (jeu sérieux de recrutement)
En collaboration avec Studio 1, pour TMP Worldwide

TRUST BY DANONE
http://trust.danone.com
Social Games
En collaboration avec Studio 1, pour TMP Worldwide

Ça alors !? Franck Plasse et Sébastien Célerin des XII Singes ! Vous pouvez me dire ce que vous avez à voir avec les jeux dits sérieux, au juste ?

fp Sébastien et moi (ainsi que Sébastien ou moi car nous intervenons soit en binôme, soit indépendamment) créons ces fameux jeux dits sérieux... Et nous sommes auteurs d'un livre professionnel sur le sujet *Gamification : Enjeux, méthodes et cas concrets de communication ludique.*

OK, validé ! Commençons level 1 : c'est quoi un « jeu sérieux », en fait ?

SC Un jeu édité par les XII singes ? On est sérieux

dans ce qu'on fait… Plus sérieusement (!), nous concevons des *game design* et des scénarios ludiques pour divers sujets sérieux. En d'autres termes, ces « jeux sérieux » n'ont pas vocation première de divertir, mais les rouages des jeux permettent à ces projets d'impliquer davantage un utilisateur dans un dispositif et / ou de mieux communiquer un message à une cible.

Dans quels milieux professionnels a-t-on recours aux jeux sérieux le plus souvent ?

SC Dans tous les milieux, et sans doute dans tous les métiers. Pour ma part, j'interviens surtout sur de la documentation fonctionnelle (le dispositif et les règles d'un jeu) et de la création de contenu (scénario et dialogues notamment). Mes principales réalisations ont été pour des grands groupes des secteurs agroalimentaire, cosmétiques et banque-assurance.

fp Je suis plutôt porté vers les sphères publiques et politiques, ainsi que dans le domaine de l'enseignement (j'utilise la *gamification* en école de commerce et je l'enseignerai prochainement à l'université) et de la formation. Un souvenir amusant qui illustre bien la pluralité des milieux intéressés est Sébastien et moi jouant à *Sakura*, *Coconuts* et *Hanabi* avec des cadres de Sanofi (industrie pharmaceutique), de l'Audiovisuel Extérieur Français (télévision et radio) et de la Mutualité française (assurances) pour identifier des mécanismes ludiques à exporter dans leurs projets.

C'est sensé favoriser quels types d'apprentissage les jeux sérieux ?

fp C'est très souple. Vous pouvez viser des apprentissages tant cognitifs (des savoirs) que conatifs (des savoir-faire), grâce à une assimilation par l'usage. En outre, grâce au fun et aux interactions qui caractérisent le jeu, vous mettez également en place des affects positifs, favorables à la motivation et aux comportements constructifs.

Question à 100 euros : et ça marche ?

SC Bien sûr. Il est difficile de développer un « pourquoi du comment » général. Selon l'objectif à atteindre, nous créons des dispositifs, des règles de jeux et des contenus différents. Il faut aussi tenir compte du profil des animateurs de ces jeux. Par exemple, un dispositif ludique ayant pour vocation de transmettre des compétences et un autre qui permet de valider l'acquisition de compétence peuvent opter pour un dispositif semblable mais des règles et des contenus distincts. De même, on ne met pas en place le même dispositif pour renforcer la cohésion d'une équipe dans la vente que pour recruter des candidats pour des jobs dans l'industrie.

fp Bonne réponse de Sébastien ! Pour les 100 euros, on va les prendre en espèces si c'est possible.

Nous, on est des gens pas très sérieux alors revenons à nos jdr ludiques. Existe-t-il une filiation entre jdr et jeux sérieux ? Par exemple, les serious games reprennent-ils parfois des principes du jdr ludique ?

fp Ce point nous intéressant tout particulièrement, je fais un poil de théorie pour appuyer ma réponse. Distinguons deux domaines de communication (au sens large du terme, c'est-à-dire globalement les flux de relations entre les individus) : 1. la *gamification* qui est l'usage de jeux, de mécanismes ludiques et d'éléments ludiques et 2. le *storytelling* qui est l'usage d'histoires, de mécanismes narratifs et d'éléments de récits. Le jdr apporte à la *gamification* les logiques de scénarios, de personnages, de dialogues, avec une rare cohérence : forcément une table de jdr est le meilleur crash test des incohérences de scénarios, motivations de personnages, ce qui fait d'un (bon) bi-classé meneur de jeu-auteur un pro inégalable. Et l'apport du jdr au *storytelling* est encore plus important, notamment en termes d'archétypes, de séquences actes-scènes et de logique « et si ». Des rôlistes lecteurs de *Storytelling : Enjeux, méthodes et cas concrets de communication narrative* (le pendant de l'autre livre dont je parlais plus tôt) m'ont souvent dit avoir claire-

ment vu le processus de création de l'histoire secrète de Trinités à l'œuvre dans un exemple de marketing territorial que je présente. Et ils ont tout à fait raison !

Donc, scoop : contre toute attente, le serious game est un narrativiste ! Pourtant, la simulation, le fait de mettre l'apprenant en situation (« à la place de ») semble un principe pédagogique éprouvé. Le jeu sérieux ne joue-t-il pas aussi fréquemment sur ce registre-là ?

SC Exactement ! Notamment quand il s'agit de transmettre des compétences. Mais pas seulement. Je peux vous donner deux exemples, ou plutôt un qui a connu deux éditions avec des approches différentes. Lorsqu'en collaboration avec Studio 1D et Julien Blondel, j'ai conçu le contexte et le scénario du jeu de recrutement de L'Oréal pour l'agence TMP, nous avons eu recours à cela. Dans *Reveal by L'Oréal*, les joueurs de la première édition était dans la peau d'un stagiaire qui découvrait l'entreprise et ses métiers de l'intérieur, via un scénario *first person*. Le scénario mettait en scène la vie quotidienne de certains postes, faisait le lien entre des questionnaires d'évaluation et mesurait l'investissement du joueur et de sa curiosité. Le jeu délivrait un *feedback* à chaque candidat. Les plus talentueux ont été reçus en entretien. Bon nombre ont été recrutés soit en stage de fin d'étude, soit sur des postes. Dans la seconde édition, nous avons opté pour un autre point de vue. Les utilisateurs étaient en mode *godlike*. Un scénario se déroulait mettant en scène les différentes étapes qui peuvent faire l'objet d'innovation lors de la création d'un produit chez L'Oréal, de la découverte scientifique au déploiement du produit en rayon. Le joueur suivait l'histoire et était invité à prendre des décisions à la place des personnages.

On constate toutefois que, aujourd'hui, la majeure partie des serious games sont des jeux vidéo à la première personne. Existe-t-il des jeux sérieux qui conservent la forme de jdr sur table ?

SC Ce sont surtout ces jeux qui sont médiatisés via la Toile. Normal ! Il existe divers jeux à vocation sérieuse sur le territoire. Les plus célèbres sont les jeux de piste ou les chasses au trésor organisés à des fins touristiques ou culturelles, mais il en existe d'autres, dans le management notamment.

« Sur des applications avec une forme proche de celle du jdr sur table, nous avons conduit plusieurs expériences à l'Assemblée nationale. »

L'interprétation d'un rôle est un dispositif assez répandu pour perfectionner ses compétences dans la vente ou le management, par exemple. Cela peut également être un puissant outil de coaching, comme peut l'être des activités reposant sur des méthodes empruntées au théâtre.

fp Pour illustrer ce que dit Sébastien, nous avons des réalisations qui se présentent sous forme de jeux vidéos, mais aussi sous d'autres formes. Ainsi, l'une de nos dernières créations, pour le groupe Eiffage, prend la forme d'un jeu de plateau. Et nous utilisons régulièrement *Fun Works*, notre panoplie de process et supports permettant d'animer les réunions et groupes de travail. Donc clairement pas que du jeu vidéo. Sur des applications avec une forme proche de celle du jdr sur table, nous avons conduit plusieurs expériences à l'Assemblée nationale avec Frédric Toutain (auteur du jeu de rôle ***Immortalis***) et Olivier Caïra (auteur d'***Adventure Party***), en obtenant des résultats, mais pas encore assez concluants.

Et pourquoi, à votre avis ? Avez-vous identifié des difficultés inhérentes à la pratique du jdr qui le rendent moins accessible ou moins performant pour les usages du serious game ?

Il existe déjà le théâtre-forum, qui consiste à ce que des acteurs jouent une pièce « sérieuse » devant des auditeurs concernés par le sujet, auditeurs pouvant ensuite monter sur scène pour proposer leur vision ou solution alors improvisée par les acteurs. C'est finalement un dérivé du jeu de rôle. C'est un outil très puissant. Faire la même chose sur table donne un résultat un cran en dessous, forcément puisque c'est moins immersif et moins démonstratif. C'est donc d'autres pistes qu'il faut explorer avec le jeu de rôle. Avec Frédric et Olivier, nous nous intéressons justement à ce que cela peut apporter en matière de prospective. Un sujet à suivre !

Peut-on imaginer une sorte de feedback : le jdr ludique a-t-il quelque chose à apprendre des jeux sérieux, selon vous ?

C'est plutôt le chemin inverse, le jeu-loisirs qui peut alimenter le jeu sérieux.

Ce que je veux dire, c'est que le jeu sérieux, a fortiori dans le cadre d'une prestation rémunérée, a une obligation de résultat. On ne peut pas se quitter sur un « Pas fameuse comme partie, on fera mieux le week-end prochain ». Donc, y a-t-il des « trucs et astuces » issus de la pratique des jeux sérieux que je pourrais importer dans ma prochaine partie de D&D ?

Sans doute, mais dis-toi que ces trucs viennent à l'origine de mes propres parties de ***D&D*** (enfin plutôt de ***Dieux ennemis*** me concernant !). Tu peux utiliser des questions dérivées des indicateurs de la grille *Axon Clark* – du nom de notre agence spécialisée en *storytelling* et *gamification* pour nos projets en commun – permettant de *designer* un *serious game* : 1. Qu'est ce qui va faire que les personnages, et donc les joueurs, vont se sentir concernés et vont volontairement s'engager ? 2. Quel est l'environnement de jeu, à savoir les lieux, leurs particularités (à commencer par leurs PNJ)

et leurs interconnexions ? 3. Quels sont les éléments de calendrier (date, évènements antérieurs, déroulé chronologique, contrainte de temps) ? 4. Quelles sont les règles spécifiques ? Quel est l'objectif et comment les personnages peuvent-ils se l'approprier ? Y-a-t-il un bon *flow*, c'est-à-dire que ce n'est ni trop facile (car ça génère de l'ennui) ni trop difficile (car ça génère de la frustration) ? En quoi cette partie est singulière, différente des autres ? Un bon exemple sont nos campagnes Clés en main, Jérôme le créateur de la collection et auteur de trois d'entre elles (***Extinction***, ***Solipcity*** et ***World War Korea***) étant particulièrement habile et rigoureux dans ce domaine.

Certains jdr de la sphère ludique pourraient-ils être considérés d'une certaine façon comme des jeux sérieux ou en tout cas comme des jeux avec lesquels on peut apprendre des choses ?

SC Évidemment, mais on ne s'en rend pas compte car ils n'affichent pas cela pour ne pas faire fuir les joueurs. C'est donc rarement le jeu dans son ensemble qui peut apporter quelque chose à un jeu sérieux, mais un de ces éléments : un constituant du dispositif, une règle de jeu, une manière de présenter une information, etc. *Trivial Pursuit* est un puissant outil pour transmettre des connaissances. Des thérapeutes ont recours à *Dixit* pour faire parler leur patient. Le *Monopoly* peut donner un aperçu de ce qu'est une dette, surtout si on continue à jouer après que l'argent ne circule plus, en notant l'argent sur des feuilles volantes. *Inca Empire* et *Pandémie* reposent d'une certaine manières sur les graphes ; ces jeux permettent d'appréhender des problèmes complexes de relation cause à effet et surtout de la nécessité de collaborer (ou pas).

Terminons par le cœur du sujet de notre théma : peut-on réellement jouer sérieusement ? Dit autrement : s'il y a injonction de jouer (à l'école, à l'entreprise, etc.), y trouve-t-on encore le plaisir de l'amusement ?

SC Sans cela, le jeu sérieux ne fonctionne pas car il n'a pas l'adhésion des participants à l'expérience.

fp Tout à fait, l'injonction à jouer n'a aucun sens. En matière de communication, le jeu est un *nudge*, une méthode douce d'influence, qui incite au lieu d'imposer.

Ah ouais, un peu comme la mouche au fond des urinoirs pour ne pas en mettre partout… Pour finir, un futur où on joue tout le temps et partout, à l'école, dans l'entreprise, chez les amis le week-end… est-il le futur que vous appelez de vos vœux ?

SC Et pourquoi pas ? On ne jouera sans doute pas à tout. Du moins, pas avec tout le monde ou en toute circonstance. Voilà quelque chose que l'on dit souvent des plaisanteries. Si jouer, ou plutôt interagir de manière ludique, devient aussi naturel que rire, eh bien, nous aurons collectivement fait un pas en avant dans une direction bien sympathique. Et si cela peut-être grâce au savoir-faire d'auteurs et d'éditeurs de jeu de rôle, tant mieux !

Pour aller plus loin

Nos invités ont publié deux livres fondamentaux sur le sujet :
GAMIFICATION - ENJEUX, MÉTHODES ET CAS CONCRETS DE COMMUNICATION LUDIQUE
Edition Territorial, Collection « L'essentiel sur », Sébastien Célerin et Franck Plasse, novembre 2012, 96 Pages
STORYTELLING - ENJEUX, MÉTHODES ET CAS CONCRETS DE COMMUNICATION NARRATIVE
Edition Territorial, Collection « L'essentiel sur », Franck Plasse, juillet 2011, 88 Pages

Par ailleurs, Franck tient un blog sur le storytelling et la gamification :
http://storytelling.expertpublic.fr/

par Julien Clément
toutes illustrations ©

Dans ce thema, nous vous avons concocté un savant panorama des jeux drôles, les jdr spécialement écrits pour la poilade. Les parfaits manuels du petit rôliste spirituel. Mouais. Pour être honnête, l'immense majorité de ces jeux sont peu pratiqués, voire franchement anecdotiques. Pourtant, vous serez tous d'accord : ça se bidonne bien autour de la plupart des tables de jdr « pas drôles ». Pourquoi ? Voici quelques pistes d'explication à cet insondable mystère de l'humour rôliste.

le LOL rôliste

Murphy's RULES

Commençons, assez arbitrairement il faut bien le dire, par le cas de la marrade dérivée des systèmes de jeu. Passons bien vite sur les ricanements peu charitables des mauvais camarades qui se gaussent de vos lamentables jets de dés, échecs critiques au mauvais moment ou même de vos improbables combos de capacités spéciales qui, finalement, s'annulent. Non, ce qui nous intéresse dans cette enquête sur le rire rôliste, ce sont les francs éclats conjoints autour de la table quand on se rend compte de l'absurdité de pans entiers de votre système de jeu préféré.

Il faut bien l'avouer, l'ambition démesurée dont font preuve certains jdr, en particulier ceux œuvrant dans la veine hyper-simulationniste, prête à rire. Simuler en détails la vie aventureuse d'un groupe de personnages ? En prétendant y ajouter de la magie, des monstres et des voyages inter-galactiques ? Sérieusement ? Je vous rappelle que, plus modestement, la plupart d'entre nous (en particulier ceux qui, parmi les rôlistes, se reconnaissent volontiers dans les qualificatifs de geeks, nerds, etc.) peinent déjà à comprendre les règles de la Vraie Vie™. Qu'est ce que notre patron attend de nous exactement? Pfffff. Pourquoi ma mère m'appelle encore trois fois par jour ? Mystère. Que veulent les membres de l'autre sexe (ou du même sexe… enfin, vous voyez l'idée) ? Boule de gomme. Alors, on aura beau essayer de traduire ça en tables et en jets de pourcentage… c'est voué à l'échec.

Cette veine d'humour très pointue (pour rire, il faut être « entre spécialistes ») n'est sortie qu'à une seule reprise du cadre étroit de la partie du samedi soir. **Steve Jackson Games** en a fait la matière de ses *Murphy's Rules*, des strips humoristiques de son magazine *Pyramid* illustrés par John Kovalic qui faisait là ses premières armes (avant *Dork Tower*). Il s'agit de mettre en avant toutes les absurdités générées par la surenchère simulationniste. Par exemple : *« Dans GURPS, un personnage avec la compétence « Acrobatie » peut tomber sur un tank de suffisamment haut pour l'endommager mais ne pas se faire mal. »* Ou encore : *« Dans Runequest, deux personnes issues du même village ont 2 chances sur 3 de ne pas se comprendre »*. Etc.

Pour ceux qui apprécient ce genre d'humour, il suffit donc de se procurer un exemplaire de ***FATAL*** (*From another time, another land*), d'ouvrir une page au hasard et c'est parti pour la poilade. Ou pas.

Tex Avery

Fort heureusement, la plupart des tablées de jdr ont un humour plus accessible. Une forme d'humour universellement répandue lors des parties de jdr est certainement le comique de situation. Ce dernier ne se révèle que lorsqu'on éteint momentanément la suspension d'incrédulité, par exemple pour aller pisser ou refaire du café. Là, on se rend compte que ce qui semblait un instant plus tôt dramatiquement important est en fait juste grotesque. Ça ne tient pas debout. J'appelle ça l'effet Tex Avery. Tant qu'on est dans l'action, tout fonctionne, même continuer à marcher alors qu'on vient de franchir un précipice. Puis, quand on prend le temps d'y penser, la réalité reprend ses droits et… on sombre dans le ridicule.

Famous last words

Ces célèbres petits pastilles d'humour rôliste illustrent parfaitement ce délicieux décalage entre les ambitions des actions du joueur et le résultat obtenu. Voici un florilège de quelques-unes de ces meilleures punchlines prononcées (parfois de façon assez apocryphe…) par des joueurs dont le personnage va fatalement y passer.

«Faites-moi confiance.»
«J'essaie d'être discret avec mon armure de plates…»
«Je me demande ce que fait ce bouton ?»
«Pourquoi ce type parle en langage des signes ?»
«Restez en arrière, espèces de mauviettes. Je vais le tuer.»
«L'un d'entre nous aurait quand même dû tirer un voleur, non ?»
«Pas de panique, je sais ce que je fais!»
«Hé, je l'ai trouvé, je le garde.»
«Bon, je pense que nous allons devoir le raisonner.»
«Ouais, je sais que c'est dangereux, mais pense aux points d'expérience.»
«Il ne refera pas le même truc deux fois de suite !»
«Attendez une minute, le vieil homme n'avait pas dit quelque chose à propos d'une malédiction?»
«Mon Dieu me protégera.»
«Ce serait complètement idiot de piéger ça !»
«Je sais reconnaître une illusion quand j'en vois une.»
«Pas d'inquiétude, j'ai 7 en Pilotage.»
«Ce pont a l'air assez solide…»
«Il n'est pas rancunier.»
«Le MJ n'oserait pas nous refaire le coup.»
«Non, je ne veux pas que vous m'aidiez, celui-là est pour moi!»

Il existe de nombreux sites web qui compilent ces famous last words réels ou imaginaires. On peut citer *http://www.wfrp.de/hosted/flw/fr/* ou encore *http://www.saladdin.net/download/frenchflw.txt*

En jdr, la construction de l'histoire se passe par l'addition de représentations mentales : celle du MJ et celle de chaque joueur. Prise individuellement, chacune de ces représentations fonctionne à peu près correctement. Mais si on fait un effort de prise de recul ou même de simple visualisation, on se rend compte que cela ne va pas. « *Eh, vous vous rendez compte que ça fait 10 minutes que Michel participe à la poursuite alors qu'il a reçu deux bastos dans les jambes ?* » ou bien « *Donc, récapitulons, on est bien d'accord que ça fait une heure que vous essayez de vous glisser discrètement dans la salle de bal munis de vos armures de plates et d'épées à deux mains ?* ».

Une variante de cet humour concerne la composition même des groupes de PJ. Si, fort heureusement, de plus en plus de jeux prévoient des dispositifs permettant de créer les PJ ensemble ou au moins autour d'une structure commune (clan, organisation, coterie, etc.) leur donnant une certaine unité, c'est loin d'être admis à toutes les tables. La plupart du temps, ça se fait à l'ancienne : chacun crée son perso dans son coin ou amène sa vieille fiche constellée de taches de café. On se découvre seulement lors de la sempiternelle présentation à la cantonade des PJ en début de scénario (moment qui, en lui-même, prête souvent à sourire…). Et là, attention les yeux ! Pour peu qu'on prenne un peu de recul et qu'on visualise le groupe, c'est souvent carnaval. Ou même *Freaks*.

Ce qui est bien avec le comique de situation, c'est qu'il est accessible à tous, même à ceux qui font leur première partie ou qui ne font qu'observer le groupe. On tient là l'essence même du caractère drôlatique de ce loisir.

C'est **pas faux**

Toutefois, à titre personnel, si je devais ne retenir qu'une seule raison de rire lors d'une partie de jdr, je garderais incontestablement l'inévitable décalage entre le joueur et le rôle qu'il est censé endosser dans l'intrigue. Après tout, le cœur de ce jeu, c'est le rôle. Or, sans même parler de talent d'acteur ou d'improvisation, nous sommes souvent, tous autant qu'on est, tout simplement incapables d'endosser correctement celui de notre personnage.

L'Histoire nous enseigne déjà les écarts de mentalités qui existent entre un individu lambda du XXIe siècle et, mettons, un PJ issu de ***Te Deum pour un massacre***. Alors, si on y ajoute la composante fantastique… Pire, même. Les PJ de nos aventures préférées sont assez rarement enseignants ou informaticiens (contrairement à 86,3 % de la population rôliste actuelle). Un ranger, un assassin, un pilote de vol hyper-luminique… voilà des professions qui nous sont peu familières et dont nous ne pouvons fatalement qu'ignorer les codes, les savoir-faire, les angoisses… Nos tentatives pour incarner ces rôles sont donc souvent vaines. Parfois, nourri de références puisées dans des livres ou des films, on réussit à faire brillamment illusion. Souvent, non.

Un de ces moments auxquels je pense, indissociable, de la pratique du jeu de rôle, c'est quand le personnage est mis en retrait et s'efface au profit du joueur. En effet, usuellement, les capacités du personnage sont mises à l'épreuve par le biais des règles, des caractéristiques, des jets de dés et tout ça. Ainsi, un personnage vaut ce qu'il vaut : un grand guerrier gagne des combats, un marchand habile obtient des rabais de 50 % et ce genre de choses à peu près logiques. Mais il est de tradition dans la pratique courante du jeu de rôle de mettre en retrait les compétences chiffrées du personnage dans certaines circonstances bien particulières, en principe pour des raisons d'intérêt ludique. C'est alors le joueur, avec ses propres talents et faiblesses, qui reprend le premier rôle. Pour le meilleur. Mais quand même très souvent pour le pire. Du pire.

Ainsi, quand il s'agit d'imaginer un plan tortueux pour pénétrer dans l'antre du nécromancien ou une intrigue pour révéler au

monde la duplicité du chef de la guilde des marchands, c'est aux joueurs que l'on demande de s'y coller. Pas aux personnages. Jamais ou presque un MJ ne réglera ça d'un jet de dé sous la compétence *«élaborer un plan génial»*. Et là, les grands héros cèdent soudain la place à une demi-douzaine de jeunes gens fatigués (par tradition, le plan ultime s'élabore de préférence après 3 h du matin) à l'esprit saturé de mauvais café froid et qui n'ont aucune idée des techniques d'infiltration commando ou des manœuvres politiciennes. D'où, immanquablement, des plans débiles.

L'autre situation est encore plus courante, c'est quand le PJ doit s'adresser de manière un peu longue et détaillée à un PNJ important. Là aussi, le jet d'« éloquence » peut intervenir mais ne vaudra jamais une bonne séance de *«roleplay»* comme on dit par chez nous. Et là, rebelote ! Le noble héros pétri de culture antique devient subitement un ado timide s'exprimant avec force *«euh…»* et truffant de termes anachroniques son allocution au grand prêtre du culte suprême. Quand il ne finit pas par s'énerver contre l'auguste personnage.

Cette forme d'humour rôliste née du décalage entre capacités réelles du joueur et rôle supposé du personnage connaît un grand succès, autour de nos tables, bien sûr, mais aussi, de plus en plus, au-delà. On retrouve souvent ce procédé dans des œuvres qui, pour certaines, sont ouvertement ou plus implicitement, inspirées de la pratique du jdr. On peut citer *Naheulbeuk* ou même *Kaamelott*. IL faut dire que, très accessible, cet humour du décalage s'applique aussi très bien à la vie quotidienne. Vous savez quand vous réalisez que c'est vous, oui, VOUS, qui allez devoir prendre ce nouveau job, retaper votre maison, vous occuper de votre premier enfant ou ce genre de moments de l'héroïsme quotidien… Pfffffff.

Cadeau bonus !

Tu aimes l'humour ? Tu trouves ça drôle ? OK, ami lecteur, voici une petite proposition de jeu pour mettre au centre d'une partie « apéritive » le principe drôlatique des *famous last words*.

1. Écrivez sur des petits bouts de papier des *famous last words* qui vous font rire. Prévoyez-en deux fois le nombre total de PJ.
2. Au début de cette séance spéciale, placez ces papiers face visible au centre de la table. Tous les joueurs en prennent connaissance afin de savoir ceux que leurs compagnons seront susceptibles de posséder.
3. Distribuez-en face cachée deux par PJ. Secrètement, chaque joueur en prend connaissance et en écarte un des deux sans le révéler aux autres.
4. Le but du jeu est désormais d'être le premier à faire mourir son PJ en cours de jeu… à la condition impérative de réussir en cette occasion à placer de manière cohérente son *famous last word*. Le MJ reste seul juge de cette pertinence : s'il trouve le *famous last word* inapproprié, le MJ déclare que, finalement, le PJ s'en sort et le MJ lui attribue un nouveau *famous last word* bien vachard.

Ambiance humour noir assurée !

par Benjamin Kouppi
toutes illustrations ©

Jouer des bras cassés

Tordre le coup à l'alter-ego rêvé, à l'efficacité tactique pour vous permettre de vous planter avec panache, de toucher le fond et de rebondir, c'est ce que *Di6dent* vous propose avec ce panorama des techniques pour jouer des *bras cassés*.

Poser le CONTRAT SOCIAL

Ô Dieu de nos malheurs
daignerais-tu m'apprendre
Quelle humeur sombre te poussa
À mettre en nous l'ambition d'Alexandre
Et le corps de Sancho Pança ?

Blair et le Peuple de Gauche,
Les Ourses d'Élysée

Le souvenir de séances gâchées par des anti-héros au comportement systématiquement destructeur ne doit pas masquer les possibilités offertes par les bras cassés. Entre gens de bonne compagnie, il convient comme toujours de se mettre d'accord sur ce qu'on attend de la partie, sans gâcher le plaisir de jeu des autres. On aurait également tort de ne pas en discuter : si un joueur sabote délibérément la partie avec un personnage inapte, il cherche peut-être simplement à rompre l'exigence d'une efficacité tactique devenue étouffante.

Dans le cas présent, il est entendu que les bras cassés n'ouvrent la porte ni à l'acharnement du meneur de jeu, ni au sabotage systématique des objectifs du groupe par le joueur. L'objectif est ailleurs : il s'agit de créer des complications, des rebondissements inattendus et divertissants et des situations grotesques propices au rire, de faire de l'échec un temps fort de la partie mais pas son aboutissement. Les bras cassés de Lucius au *Dude*

« Oui, j'ai beaucoup appris de mes erreurs, et je suis sûr de pouvoir les répéter à la perfection. »
Johnatan Coe, *Cercle fermé*

Littérature et cinéma donnent du grain à moudre au petit théâtre rôlistique des bras cassés. Le roman leur offre une tradition bien ancrée depuis l'œuvre séminale d'Apulée, *L'Âne d'or*. Son héros, Lucius, est victime d'un maléfice qui le transforme en âne, forme qui correspond à ses limites intellectuelles initiales. Un solide instinct de survie lui permet

cependant de se tirer de péripéties effrénées, péripéties qui lui ouvrent les yeux sur le monde. Lucius découvre la condition servile, les jeux du cirque sous leur jour le plus répugnant et le cynisme sans fard sous l'hypocrisie des convenances. Cérès finit par l'initier à ses mystères ; le voile qui recouvrait le monde est ôté, le héros perd sa naïveté première.

Plus proche de nous, inapte, feignant, *The Dude* de *The Big Lebowski* n'en parvient pas moins à découvrir les mille facettes du monde, entre salles de bowling, atelier d'art vaginal, demeure bourgeoise et démontage de Corvette à coups de batte de base-ball. Lui-même change peu, mais son apprentissage de la vie est matérialisé par un enfant à naître.

Entre-temps, les auteurs espagnols s'étaient servis des picaros pour montrer tous les aspects de la société que les romans de chevalerie avaient laissé de côté. Pour ces marginaux rusés, en revanche, point d'épiphanie. La Providence finissait par les punir pour leurs forfaits.

Jouer un bras cassé présente donc un intérêt multiple. Une table attentive à l'immersion (au « droit de rêver ») sera sensible à l'exploration en profondeur de la société qu'il autorise, et au regard innocent puis désabusé qu'il jette sur elle. Les possibilités narratives sont aussi très riches : le bras cassé offre un arc narratif qui repose sur un schéma du type découverte – péripétie – fuite en avant – apprentissage, qui se répète jusqu'à ce que cesse son initiation et amène à chaque cycle une nouvelle situation burlesque. Les bras cassés posent en principe qu'aucune situation ne peut stagner : ils l'amènent à empirer jusqu'à ce que le fond soit touché. Ce n'est qu'au moment du dénouement qu'ils obtiennent leur rétribution, quelle qu'elle soit.
En termes d'interprétation, c'est également l'occasion de mettre l'accent sur les valeurs de la société. Le bras cassé est en décalage avec la norme sociale : ce décalage la rend, par contraste, d'autant plus présente (et contraignante). En soulignant l'artificialité de la norme, il se crée un comique de situation : en se couvrant de ridicule, la partie tire vers le burlesque.

Les tables qui aiment les défis et résoudre des situations complexe de manière tactique sont *a priori* les plus réticentes. Mais une fois en jeu, peut-être considéreront-elles que le plaisir de gagner est plus fort avec des personnages déficients. Se tirer une balle dans le pied et oublier l'optimisation des règles, permet de faire émerger des défis inattendus et d'apporter un peu de fraîcheur à la routine de la table.

De l'art de bien se casser le bras : conseils aux joueurs

Casser le bras de votre personnage ne doit pas être vu comme un handicap mais comme une contrainte. De la contrainte peut naître de la créativité. En tant que joueur, deux objectifs *a priori* contradictoires vont vous servir de guides. Dans le même temps, vous avez à mettre en scène des handicaps très lourds – mettre le personnage dans le pétrin lui permet d'acquérir toute sa saveur – et à faire en sorte qu'il dispose de moyens de peser sur l'histoire, sans quoi la partie ressemblera à une longue litanie de souffrances. Pour les concilier, vous devrez recourir aux ressources du système de jeu, quitte à l'adapter.

Il convient d'abord de formuler les désavantages du personnage comme un obstacle et non comme une limitation. Vous préférerez ceux qui poussent à compliquer la vie du personnage à ceux qui imposent un malus à une action.

Une réforme plus profonde du système de jeu peut s'avérer nécessaire. En effet, la plupart d'entre eux proposent des points de création supplémentaires à l'achat de défauts. Cette compensation est une mauvaise méthode pour les bras cassés car elle les valorise incidemment. Aussi, préférez les techniques suivantes :

- Transformez les défauts en traits réversibles, utilisables aussi bien contre le personnage qu'à son avantage, en fonction de la situation (technique inspirée de ***Fate*** et ***Cortex+***). Ainsi, un personnage « d'apparence grotesque »

peut devenir la risée de la Cour (usage défavorable) mais prendre le dessus sur un adversaire qui le sous-estime (usage favorable).

- Placez-vous dans une position d'auteur pour mettre en scène la victoire sur l'obstacle par un autre biais que les ressources propres au personnage, quitte à inventer vous-même le *deus ex machina* : la cavalerie arrive, l' adversaire se prend les pieds dans le tapis. Le désavantage est activé en jeu et équivaut aux points de destin (ou toute mécanique permettant de prendre le contrôle sur la narration).

Cas pratiques

Indispensable mais dangereux : le personnage est excellent dans son domaine, *mais* ses compétences peuvent faire défaut dans une situation critique. C'est l'interfacé au matériel instable, l'as de l'aviation épileptique, le guerrier au cœur trop sensible. Véritable tube de nitroglycérine vivant, il représente à la fois un atout et un risque pour le groupe.

> **CRUNCH :** le personnage a le défaut « Instable ». En situation critique, il doit faire un test ; en cas d'échec, il subit une lourde complication qui ne représente cependant pas une condition de défaite ou la fin de l'histoire.

Aussi nul que chanceux : le PJ est un raté, comme Rincevent ou *The Dude*. Pourtant, les événements finissent par tourner en sa faveur.

> **CRUNCH :** peu de points de création sont investis dans les compétences ; par contre, le personnage est gavé de points de destin et de moyens d'en récupérer, notamment par le biais de ses défauts. Ils sont larges pour faciliter leur insertion dans l'histoire par le joueur, comme « *Socialement inapte* », « *Infoutu de se concentrer* » ou « *Incapable de rien faire de ses dix doigts* ».

Incapable mais bien accompagné : en cas de confrontation, le bras cassé dispose d'un compagnon qui résout ses problèmes et lui en crée d'autres. Le théâtre est truffé de serviteurs plus malins que leurs imbéciles de maîtres. Dans un autre registre, Rincevent est aussi lâche que frêle mais le Bagage dévore tous ceux qui s'en prennent à lui.

> **CRUNCH :** un même pool de points est donné pour le personnage et son fidèle compagnon (comme à ***COPS***). L'alternative est de permettre l'utilisation du compagnon comme un avantage à chaque fois que le personnage active ses défauts.

Appeau à embrouilles : le passé du personnage le poursuit, il a des ennemis partout, à moins qu'il n'ait tout simplement une gueule déplaisante ou, tel Cugel l'Astucieux, tendance à se laisser prendre la main dans le sac.

> **CRUNCH :** des défauts comme « Ennemis » ne doivent pas cibler des individus puissants, ce serait trop glorieux et trop dangereux, mais des groupes assez larges. Ils sont de bons réservoirs à petits ennuis et permettent de créer à la volée des individus qui ne cherchent pas à éliminer le personnage au premier contact. Par exemple, « *Recherché par la pègre d'Osaka / la police de Seattle* », « *Détesté par le clan Mac Lean* » ou « *Signalé aux postes-frontières* ».

Aussi compétent qu'infoutu de suivre une consigne : plein de bonne volonté, apte dans son domaine, le personnage a tendance à interpréter de travers tout ce qu'on lui dit. Peut-être son vocabulaire est-il limité, peut-être est-il distrait, ou simplement de mauvaise volonté ? Le Perceval de *Kaamelott* en est le parfait exemple.

> **CRUNCH :** un défaut comme « Amnésie sélective » ou « Compréhension buggée » suffit.

Tendre un miroir inversé au monde

Le bras cassé ne se définit pas seulement par son handicap : il renvoie au monde une image inversée de lui-même. Pour l'émuler en jeu, il faut rendre les valeurs centrales dans le système, ce que ne proposent pas tous les jeux. Ce serait pourtant bien dommage de se priver de valeurs comme *« Moi et ma gueule »*, *« Un coup qu'on n'a pas tiré est un coup perdu »* ou *« C'est péché que de ne pas plumer le pigeon »*. On ajoute la règle suivante : **quand les valeurs sont source d'ennuis, elles rapportent un point de destin (ou équivalent)**. Il ne s'agit pas tant de recevoir une carotte pour avoir joué son personnage que des moyens de récupérer une situation dramatique pour bondir vers la péripétie suivante.

Avant de la choisir, il importe de bien avoir réfléchi aux normes sociales de l'univers car il n'existe pas de bras cassé absolu : le *Dude* est un feignant. Dans l'aristocratie du XVIII[e] siècle, ce serait acceptable. Dans un monde qui prône la performance et le dynamisme, c'est un raté. Sa confrontation avec les dépositaires de cet ordre est la source de l'effet comique. Ainsi, à ***INS/MV,*** un démon filou et luxurieux est parfaitement dans la ligne du parti et ne nous intéresse pas ici, mais un démon avec la limitation « Gentillesse » ou un ange en proie au doute se préparent un bel avenir de bras cassé.

Règles d'or

Le personnage est un générateur d'ennuis **mais** il a des moyens pour s'en débarrasser, au moins partiellement.
Il y a un énorme décalage entre les compétences du personnage et ses ambitions **mais** le bras cassé doit toujours se voir proposer la fuite en avant, jamais être arrêté.

Ce caractère relatif posé, on observe plusieurs types de décalage :

- Le bras cassé inverse l'ordre admis des valeurs et ne se sent aucunement tenu de les respecter. Les dépositaires des normes sociales le méprisent mais il ne cesse de les flouer ou de les fuir. C'est peut-être une petite frappe vantarde mais sentimentale, un moine lubrique, une diseuse de bonne aventure prise de réelles inspirations à son insu, un faux dévot qui rassemble une église qu'il ne parvient plus à contrôler, un chevalier aussi paillard que froussard, un dirigeant ou un mage paresseux, un corpo philanthrope, un Piorad pacifique, un bandit d'honneur sans honneur, un faussaire de sa propre œuvre ou un émule des frères Bogdanov sans le charisme.
- Véritable Don Quichotte, le personnage porte les valeurs admises à leur paroxysme, ou aspire à la démesure mais sans la moindre crédibilité, soit qu'il n'ait pas la carrure, soit que ses valeurs soient désuètes. Sa quête est alors celle de la légitimité. C'est un fou de dieu crasseux animé d'une foi pure, un paladin famélique à peine capable de soulever son épée, un chevalier errant dans le Grand Siècle ou un ronin dans le Japon de Meiji, un mage aussi précieux qu'imbécile ou un érudit mis au ban de l'université.
- Le personnage a porté haut les valeurs de la société mais il s'en est détourné ou a connu une chute brutale. Il est tel Yoda, exilé sur une planète boueuse après avoir eu les pleins pouvoirs. Ses vieux compagnons d'armes hésitent entre la compassion, la peur et le rejet. En ce royaume des déchus, on rencontre le prêtre défroqué, le ci-devant aristocrate devenu tricheur professionnel de seconde catégorie, le détective alcoolique en instance de divorce, l'officier radié et le capitaine sans équipage. C'est une quête de rédemption qui les anime.

Hero Corp (ici la BD illustrée par Olivier Peru), une bande de bras cassés emportés dans une histoire qui les dépasse… mais pas que !

Le goudron et les plumes : conseils au meneur

Passons de l'autre côté du paravent. Meneur, vous devez à la fois valoriser l'échec et composer avec un joueur qui se place en posture d'auteur. Le premier objectif est facile à atteindre : donnez aux ratages un caractère cinématique, ridiculisez le personnage, mais donnez une opportunité de rebondir et d'être utile, comme si vous combiniez sur la même action le *« non, et »* et le *« non, mais »*. Un personnage qui tente de longer les murs dans un chantier et échoue commence ainsi par rencontrer un pot de peinture (*« non, et »*), mais c'est justement la raison pour laquelle le chef de chantier le prend pour un ouvrier (*« non, mais »*). De cette manière, vous pouvez transformer les échecs en demi-réussite en leur ajoutant un effet secondaire comique ou une embrouille à retardement.

Votre deuxième objectif est de compenser le risque de rupture de l'immersion lié au recours massif de techniques qui mettent le joueur dans une posture d'auteur se moquant de son personnage. Une large palette s'offre à vous :

- ***Omettez les conséquences*** : comme le personnage est irresponsable, n'annoncez pas les risques ou présentez comme très négligeables. Adieu le *« tu fais ça, tu es sûr ? »*.
- ***Suggérez lui des conneries :*** susurrez des actions ou des répliques idiotes mais séduisantes ; cette technique gagne en efficacité si toute la tablée se prend à ce petit jeu ou si vous saisissez au vol des idées formulées à voix haute par le joueur.
- ***Poussez le à la surenchère :*** à l'instar des joueurs professionnels qui rassurent leur pigeon, répétez au bras cas cassé qu'il « va se refaire », minimisez le caractère désagréable des conséquences ou différez-les.
- ***Décrivez le monde de son point de vue :*** jouez sur l'ignorance des codes sociaux. Le personnage est un marginal et certains usages lui sont inconnus. Ajoutez une interprétation erronée mais cohérente des comportements que vous décrivez.
- ***Décrivez froidement :*** décrivez l'environnement et les actions des autres de la manière la plus objective qui soit, sans donner aucune clé, quitte à saturer de détails qui rendent difficile la compréhension de gestes simples.
- ***Ne le laissez jamais réfléchir :*** exigez des réponses immédiates, maintenez un rythme d'enfer, perturbez toute tentative de réflexion par du bavardage, des descriptions ou des questions importunes.
- ***Le dernier conseil*** s'adresse aux meneurs comme aux joueurs : ne vous souciez pas d'être drôles, les situations abracadabrantesques dans lesquelles le bras cassé va se précipiter tête la première s'en chargeront pour vous.

par Khelren
toutes illustrations ©

Aborder des sujets comme la dépression, un décès ou une rupture risque de plomber l'ambiance d'une table de jeu. Peut-on malgré tout en rire ? Traiter les choses graves de façon légère, y compris en JdR ?

Rire
(de son malheur)

En préalable, un avertissement : nombreux sont ceux pour qui le JdR est un loisir d'évasion et dont la sensibilité pourrait être heurtée par l'évocation de tels drames lors d'une partie. Pourtant, interpréter un personnage, c'est aussi incarner un être humain avec ses faiblesses et sa vie personnelle qui peut prendre à tout moment une importance primordiale. Mais comment faire pour ne pas sombrer dans la facilité et céder aux sirènes de la noirceur et de la déprime ?

Humour noir

Dans les différents registres comiques, c'est bien évidemment l'humour noir qui est privilégié pour traiter de sujets aussi graves. Les situations devraient alors soit amplifier, voire caricaturer, leur aspect désespéré, soit se moquer du personnage, demandant un effort de détachement de la part du joueur. Autrement dit, si le sort s'acharne, qu'il ne le fasse pas à moitié, ou que cela éclaire les plus mauvais penchants du PJ pour s'en sortir.

Pour le meilleur et surtout le pire

Merveilleux décalage potentiel entre vie privée, où le PJ peut se révéler minable, et vie de héros : une relation conjugale, surtout passé les premiers instants idylliques, est en effet plus difficile à gérer qu'une banale mission ou quête.

L'être aimé peut adopter plusieurs profils :

- **Obstacle.** Le conjoint demande de choisir entre la vie d'aventure, forcément dangereuse, et une vie bien rangée. Un ultimatum est posé en plein scénario : si le PJ cède, de belles opportunités s'offrent à lui mais il sacrifie au passage sa liberté ou fait preuve de lâcheté.
- **Défi.** Le conjoint peut pousser le personnage à incarner une vision fantasmée, à faire montre d'héroïsme, à accomplir de hauts faits (Jules César et Cléopâtre dans *Astérix*). Habituellement, l'amour est représenté comme permettant au héros de se transcender, le forçant à être meilleur. Au contraire, il faut amplifier le décalage entre l'archétype et la réalité, entre l'idéal et la vraie personnalité, entre les

ambitions démesurées et les souhaits plus modestes.

- **Moyen de pression.** L'ennemi du PJ utilise le conjoint comme levier et soit le supprime tout bêtement, soit le maintient prisonnier. Dans ce dernier cas, l'ennemi peut finir par séduire sa victime et le héros, après une délicate opération de sauvetage, se voir opposer un refus.
- **Complication.** Le conjoint détourne de la mission le PJ : il lui demande de passer du temps avec lui au plus mauvais moment ou l'oblige à lui cacher ses activités secrètes (Clark Kent). Le PJ doit constamment surenchérir dans le mensonge jusqu'à l'absurde (*La Totale !*).
- **Antagoniste.** Le conjoint épouse le rôle de tyran ou de mégère, après avoir emprisonné le PJ dans cette relation : il a pris l'ascendant sur lui, ce qui contraste avec la belle assurance du héros (Abraracourcix). La relation d'adversité peut être privée, au sein du ménage, ou au contraire dramatique : le conjoint devient la némésis du héros contre lequel il n'ose rien faire. Le principal enjeu du personnage sera d'accumuler les frustrations jusqu'à l'assouvissement du climax libérateur.

The show must go on

Que cela soit provoqué par une rupture ou un décès, la perte, par exemple d'un être cher (conjoint, parent, enfant, ami, mentor, protégé… voire autre PJ pour un bel effet domino), peut faire sombrer un PJ dans la dépression. Dans pareil cas, toutes les situations vont venir le lui rappeler et surtout ses erreurs et échecs y ayant plus ou moins directement concourus. C'est dans l'accumulation, surtout si la coïncidence du lien avec l'objet disparu est absurde, que l'effet comique va naître.

De plus, si le conjoint a été utilisé comme moyen de pression par l'ennemi du PJ et que la confrontation a engendré la mort de l'être aimé, le sentiment de culpabilité devient alors un moteur dramatique : le personnage a-t-il véritablement tout fait pour empêcher cette disparition ou bien ses propres hésitations ont-elles coûtées la vie à l'être aimé ? Il faut alors enfoncer le clou et se moquer de cette perte finalement heureuse. (*The Darkness*).

La perte provoque le plus souvent une coupure, comme avec le conjoint dans le cas d'un divorce. C'est l'occasion de révéler qu'il trompait le PJ. Plus le nouveau partenaire est improbable et antagoniste, plus l'effet sera réussi. Le beau-parent éduque l'enfant commun en complète opposition du PJ avec à la clef de meilleurs résultats. Surtout, la rupture entraîne un sevrage brutal : un PJ qui a vécu une dizaine d'années avec son conjoint se retrouve désormais seul ; que fait-il alors de ses journées vides de sens ? Après tout, la situation n'est-elle pas enviable ? La rupture est en réalité celle du train-train quotidien et des habitudes : c'est l'occasion pour le personnage d'effectuer un revirement complet et de voir sous un autre jour ses croyances. Bref, de découvrir une part de soi-même, peut-être inattendue (Stu dans *Very bad trip*).

Au contraire, la perte peut renforcer le lien : par exemple, un décédé revient en tant que fantôme et poursuit le PJ, tentant de lui ruiner sa vie (*Beetlejuice*). Un parent auparavant souvent absent peut écoper de la garde permanente de son enfant, ce qui le contraint à adapter sa vie d'aventure à ce nouveau fardeau. La perte-coupure devient-elle alors recherchée par le PJ ? Essaie-t-il de se débarrasser de ce lien ?

Jusqu'ici, tout va bien…

Ce qui est important dans ces relations sentimentales, c'est, contrairement à l'idée reçue, qu'elles demeurent changeantes et qu'elles évoluent sans cesse. Une rupture ne se résume pas à une unique scène de dispute : il

y a des signes avant-coureurs, des tensions grandissantes, puis des discussions et enfin une situation qui peut demeurer incertaine pendant quelques temps.

La plupart des jeux de rôles classiques ont tendance à figer les relations : que cela soit un allié ou un contact ou un PNJ faisant partie du *background* du PJ, aucune mécanique n'est mise en place pour gérer les hauts et les bas. Aussi, pourquoi ne pas adopter des formes narratives apparues plus récemment, comme la mécanique des fronts du système ***Apocalypse World*** ou les étapes du *Destin* de ***Tenga***, pour gérer ces arcs narratifs secondaires et en faire des éléments importants du scénario ?

Les schémas relationnels ne doivent pas pour autant céder à la complexité ; la simplicité fait la force du comique. Les tropes éprouvés fonctionnent ainsi très bien, comme l'amour vache (*Buffy* avec Xander-Cordelia) ou le triangle amoureux (*Star Wars* avec Luke-Han-Leïa). Il est par ailleurs préférable de privilégier les relations entrecroisées, source de tensions et d'instabilité (***Lady Blackbird***) : en poussant un personnage à désirer l'exact opposé d'un autre, en interdisant le partage et le compromis, les situations deviennent propices à des imbroglios sentimentaux. Rendre heureux un personnage en laissant ses sentiments s'assouvir ou sa relation s'épanouir est ce qu'on peut appeler un tue-l'humour…

Born TO LOSE

Un des moyens les plus simples pour faire rire avec le malheur est d'incarner un *loser*. Un individu voué à l'échec et/ou dépressif. La distanciation est possible pour le joueur mais en même temps un effet de sympathie s'installe : contrairement à la plupart des registres humoristiques qui instaurent un recul, ce qui pourrait faire sortir le joueur de son immersion, on plaint le personnage tout en riant de ses déboires ; un sentiment d'empathie et une certaine proximité s'installent.

Rater, mais rater en beauté

Humour noir et échecs iraient de concert avec fatalisme. Cependant le fatalisme doit être celui du personnage, pas celui du joueur. Ce dernier ne doit pas être privé de sa liberté. De même, l'échec n'est pas une sanction provenant du MJ. Ce n'est donc pas ce dernier mais le joueur qui devrait en être à l'origine. Mais pour quelles raisons rechercher l'échec en JdR ? Cela se fera par exemple dans le cadre d'un scénario qui alterne hauts et bas : le joueur souhaite placer au fond du trou son personnage pour voir comment il rebondit. S'il y parvient…

Incarner un *loser*, c'est admettre le risque de rater. Si cela semble inéluctable dans le principe, c'est dans le détail qu'il faut amener la surprise : offrir des réussites inattendues mais sans lien avec l'objectif principal (*The Big Lebowski*) ou bien laisser le personnage rêver à sa réussite pour mieux ruiner ses efforts (*Burn after reading*). Ici, le ressort comique vient du décalage entre les ambitions et le fiasco final.

Le distinguo doit ici être effectué entre la réussite d'une action par le personnage et l'atteinte de l'objectif décidé par le joueur. Le joueur peut atteindre son objectif… même si celui-ci est l'échec du personnage ! Le jet de dé peut même inverser nos vieilles habitudes : une réussite sur le jet correspondant à l'échec désiré, tandis qu'un échec sur le tirage sera une réussite contraire à ce que le joueur espérait pour son personnage.

Cette éternelle incertitude, les hauts, les bas, font partie intégrante de ce profil de personnage : l'instabilité est leur principale caractéristique. Et cela est pour le mieux car l'instabilité crée de l'histoire. Une situation stable est ennuyeuse ; un événement venant perturber le personnage et l'obliger à faire des choix cruciaux (à l'instar des kickers de *Sorcerer*) va le pousser à se révéler, va obliger le joueur à approfondir son personnage. Aussi, les victoires doivent être de courtes durée, le confort relatif ; les conflits doivent prendre de l'ampleur, sans souci de justice

ou de crédibilité (en suivant la fameuse Loi de Murphy) : après tout, le personnage est malchanceux, n'est-ce pas ?

Le blues du héros

Un décès, une rupture ou des échecs répétés peuvent amener le sentiment dépressif à s'installer chez le personnage. Ce qui est alors intéressant, c'est justement de mettre en balance ses priorités : sauver le monde a-t-il encore du sens ? L'archétype du cynique poussé à l'héroïsme trouve alors la chance de remonter la pente (Un jour sans fin). Sauver le monde, c'est en réalité se sauver soi-même… mais cela ne signifie pas qu'il faille le faire de bon cœur ni même sans esprit critique. D'ailleurs, l'opposition classique entre un individu désabusé et un héros plein d'entrain est un tandem comique efficace (Shrek et l'Âne). On flirte évidemment ici avec les modèles d'anti-héros, mais contrairement à des personnages mauvais, le dépressif ne vise pas à agir pour son intérêt ou pour faire le mal.

À dire vrai, le personnage n'a pas envie d'agir car il a été drainé des moteurs dramatiques qui le faisaient avancer ; dès lors, il faut recentrer l'intrigue sur l'individu. Le PJ va-t-il avoir les ressources mentales pour surmonter cette épreuve ? Et si, finalement, ce qu'il venait de perdre n'était pas si important et lui offrait l'occasion de changer de vie en se rendant compte de ses erreurs passées (*Yes, man !*) ?

Son état dépressif est en effet l'occasion d'une métamorphose : le grognon deviendra joyeux, le sérieux et bien rangé deviendra aventureux. Et de jouer sur ce revirement spectaculaire ou de proposer des solutions improbables dans sa quête de guérison.

L'enfer, c'est les autres

Remise en question intérieure certes mais également révolution dans la relation avec l'autre. La dépression a en effet des répercussions négatives sur la vie sociale : les amis trahissent ou oublient le personnage, les collègues le conspuent, la réputation sombre. Une note d'humour peut toutefois être trouvée dans les réactions du personnage : crises de larmes, tremblements nerveux, évanouissement en cas de stress ou de mots blessants (en cela, les personnage féminins de ***Château Falkenstein*** disposaient de règles spécifiques bienvenues et amusantes),… Un décalage se crée : des situations habituelles et banales deviennent subitement des obstacles. Le héros fier apprend l'humilité et le doute, gagnant en profondeur par cette inhabituelle fragilité. Sortir de chez soi devient une épreuve. Comment alors se lancer dans une véritable aventure héroïque ? Comment surmonter un conflit avec un antagoniste ? Impossible : le héros, paralysé, devra d'abord vaincre ses peurs et remporter des victoires sur son quotidien.
Mais aucun joueur ne sera satisfait d'une telle absence de poids sur le jeu. C'est pourquoi il convient de mettre en place d'une manière ou d'une autre des mécaniques pour venir contrebalancer ce handicap, qu'elles soient purement techniques (la dépression étant alors un simple défaut qui offre plus de points de création, par exemple), narratives (auquel cas, très sommaires, les effets de la dépression peuvent servir d'illustration aux échecs critiques ou, plus poussées, les échecs « décidés » par le joueur peuvent lui permettre par la suite des prises de contrôle sur la narration), ou théâtralisées (la dépression est une bonne occasion de distiller ironie et sarcasme, à la manière d'Arthur de *Kaamelott*).

Il est donc possible d'aborder les problèmes personnels sur le mode du comique. Mais le rire ne doit être qu'une première étape dans l'interprétation du personnage et amener par la suite à dévoiler la profondeur d'une personnalité fragile, battue par la vie mais pas vaincue…

par Cédric Ferrand *(Ebony & Clyde)*
& Romain d'Huissier *(les Amazones du Kung Fu)*
illustrations de Frédéric Genêt

Revenge is a dish best served HOT !

EBONY & CLYDE

only €99

DOUBLE FEATURE

2 flicks

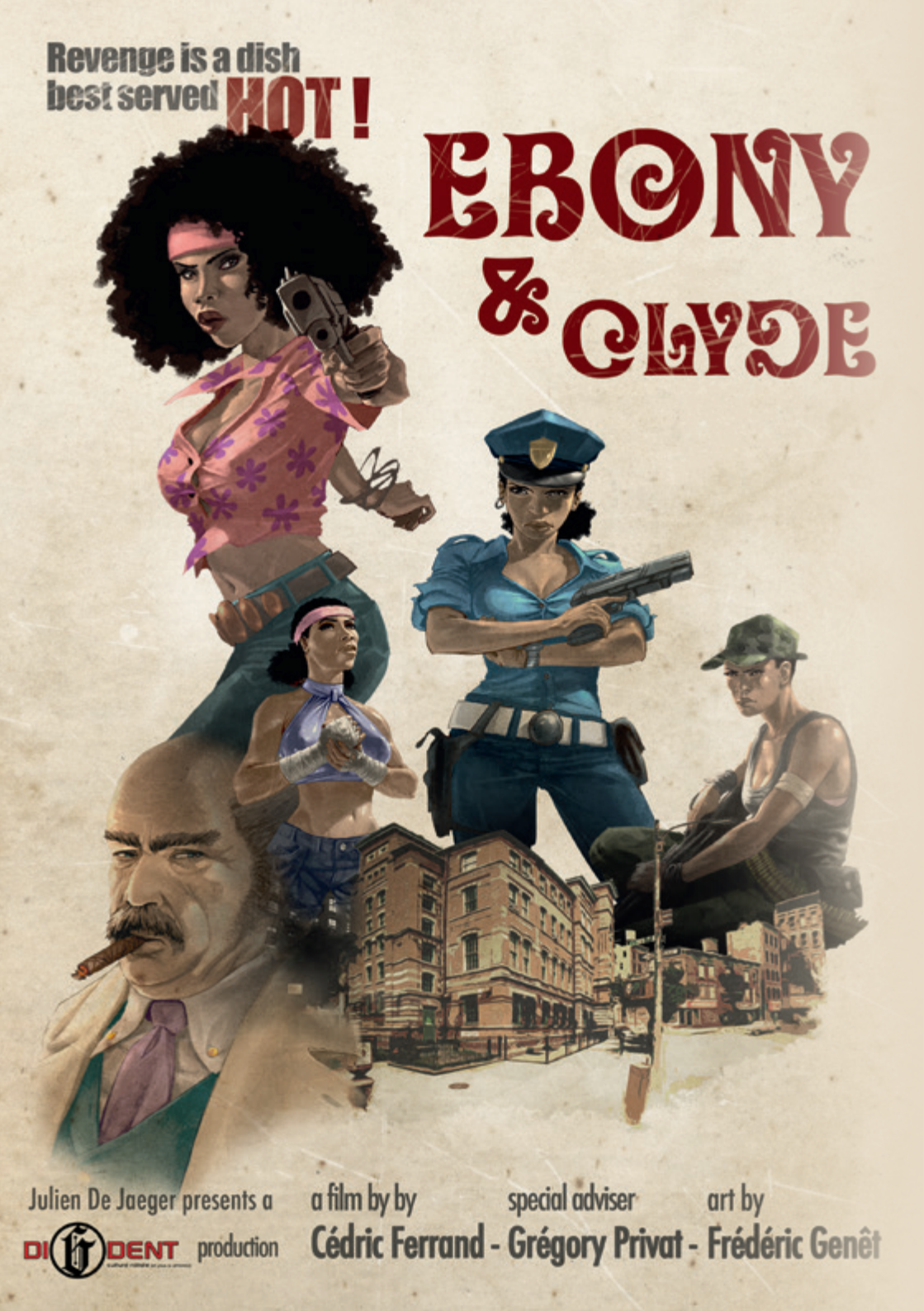
you should've known...

they're as deadly as they're hot

CERTIFIÉ 100% OFFICIEL APPROUVÉ PAR L'ÉDITEUR

Revenge is a dish best served HOT !

EBONY & CLYDE



Julien De Jaeger presents a DIDENT production

a film by by Cédric Ferrand

special adviser Grégory Privat

art by Frédéric Genêt

SYNOPSIS

Harlem dans les années 70. La coupe afro et la musique *soul* sont de rigueur. Depuis plusieurs mois, une nouvelle drogue (l'Ebony) décime le quartier. Les gamins, les bons pères de famille, les vieux... tout le monde devient accro à cette merde irrésistible qui saigne le quartier à blanc et rend Harlem complètement folle et imprévisible.

MISE EN PLACE

Les personnages des joueuses sont les veuves ou les sœurs d'hommes qui ont succombé à cette poudre. Elles se sont juré de trouver l'origine de ce poison et de l'éradiquer des rues.

Les joueuses se répartiront les rôles suivants :

- **Arara Munra,** la chef de famille volontaire
- **Chanise White,** la policière intraitable
- **Shantice Raven,** l'activiste politique en colère
- **Tiyah Murky,** la soldate démobilisée
- **Vondra Milky,** la sportive aux multiples médailles

SCÈNE 1 : ONLY THE STRONG SURVIVE (JERRY BUTLER)

(Cut Scène) Cimetière de Harlem, soir. Chaque personnage se tient debout devant une tombe différente, fraichement creusée. Certaines sont stoïques, d'autres versent une larme, mais alors que la caméra fait un traveling latéral sur leur visage, le spectateur peut voir qu'elles prononcent le même serment : *«Je te jure que je n'aurai de repos que lorsque je t'aurai vengé et détruit cette saloperie de drogue qui t'a emporté trop tôt.»* Avant de partir, chaque joueuse doit décrire quel objet symbolique son personnage laisse sur la tombe du défunt pour sceller ce serment.

OBJECTIF DE LA SCÈNE

Présenter les personnages interprétés par les actrices.

SCÈNE 2 : LET MY PEOPLE GO (DARONDO)

Le générique d'ouverture se termine, les filles sortent du cimetière alors que le soleil se couche derrière les bâtiments de Harlem. Sortant des fourrés, une bande de Black Panthers sous l'emprise de l'Ebony dégainent qui un couteau qui une batte de baseball en tenant à peu près ce langage : *« Hey, sister, viens par là te faire consoler...»*
Tenter de les raisonner ne sert à rien : ils sont complètement défoncés. Même la douleur ne semble pas les affecter.

OBJECTIF DE LA SCÈNE

Sortir du cimetière et échapper au gang.

SCÈNE 3 : STAND UP AND BE COUNTED (GETTO KITTY)

(Cut Scène) Une réunion du KKK dans une cave aux murs de brique rouge. Une carte de Harlem est visible de tous. Le Grand Khan jette des sachets de drogue sur la table : *« C'est avec ça que nous allons reconquérir les terres de nos pères ! »*. Tous les membres se lèvent en levant le poing et haranguent leur chef alors qu'il sort par une porte dérobée. Dans le couloir, alors qu'il est seul, il retire sa cagoule et le visage de Clyde apparaît, un sourire satisfait aux lèvres.

OBJECTIF DE LA SCÈNE :

Éviter au spectateur de se poser des questions.

SCÈNE 4 :
GHETTO CHILD (CURTIS MAYFIELD)

Alors qu'elles rentrent à l'immeuble où elles habitent, les personnages ont la mauvaise surprise de découvrir que des hommes jettent leurs affaires par la fenêtre. Leurs vêtements, souvenirs de famille sont balancés dans la rue, sans ménagement. Si elles essayent de rentrer dans l'immeuble, elles sont arrêtées par le concierge, Mr Chalky, qui leur explique que le bail avait été signé au nom de leur mari ou frère, et que puisqu'elles ne sont pas locataires, elles doivent dégager illico presto.

Une limousine blanche est garée en arrière plan, à l'arrière, vitre entr'ouverte, Mr Clyde.

OBJECTIF DE LA SCÈNE
Récupérer les objets intimes auxquels elles tiennent. Botter le cul des déménageurs. Se venger de Mr Chalky qui menace : «*Je vais tout dire au proprio, Mr Clyde, c'est lui le patron dans le coin, maintenant…*». Ne pas repérer Mr Clyde.

SCÈNE 5 :
GET INVOLVED (GEORGE SOULÉ)

Il n'est pas compliqué de localiser Mr Clyde : il est ce soir l'organisateur d'un match de basket très attendu par le tout Harlem au cours duquel les célèbres Harlem Globetrotters doivent affronter l'équipe blanche de Mr Clyde, les Albescents. Sauf que quand les personnages se pointent dans la place, c'est pour se rendre compte que les Globetrotters ont pris une ligne ou deux d'Ebony et sont désormais incapables de jouer, même contre des blancs. Aux personnages de s'imposer comme joueuses de remplacement en enfermant les joueurs dans leurs vestiaires après leur avoir piqué les maillots.

OBJECTIF DE LA SCÈNE
Gagner le match coûte que coûte car il en va de la fierté du quartier tout entier. Les Albescents trichent, l'arbitre a été acheté par Mr Clyde et au départ, même les habitants de Harlem huent les personnages car ce sont des femmes qui n'ont rien à faire sur un terrain de basket.

SCÈNE 6 :
TELL IT LIKE IT IS (S.O.U.L.)

Quand il comprend qu'il a perdu son match, Mr Clyde crée la panique dans la foule en jetant en l'air des centaines de doses d'Elbony. Le chaos s'ensuit, permettant à l'infâme Clyde de s'éclipser par la petite porte tandis que celles et ceux qui applaudissaient les personnages il y a une minute se battent désormais

MAKING OF
GRÉGORY PRIVAT

J'ai beaucoup aimé la critique de ***Bimbo*** qu'a écrite Cédric Ferrand dans *Casus Belli*. Vraiment. Bien qu'il ait pu trouver mon humour un peu trop balourd, voire même lourd, il n'en a pas moins su voir au-delà des apparences ce que beaucoup d'autres critiques n'ont pas su déceler dans ***Bimbo***, à savoir l'importance donnée par les règles au jeu en campagne. Et il a eu l'honnêteté d'en parler. Quand, au détour d'une discussion de forum, et alors qu'il exprimait ses doutes sur le jeu, je l'ai « entendu parler » de *blaxploitation*. Je n'ai pas pu m'empêcher de lui sauter dessus et de lui demander d'écrire la base d'un script sur ce sujet. Et il a accepté.
Au final, si l'on met de côté la scène de viol que j'ai censurée parce qu'à force d'être traité de misogyne par des gens biens moins intelligents que Cédric, je commence à fatiguer un peu (ou je deviens plus prudent ?), je n'ai que très peu retouché son script, que vous prendrez plaisir à jouer en écoutant les morceaux qui servent de titres aux différentes scènes. Et qu'il a su trouver. Sur ce, je vous laisse : il faut que j'aille lire *Extreme Vengeance*, il parait que c'est bien.
…
Chérie ! : L'auteur de ***Wastburg*** a écrit un script pour mon jeu !

pour récupérer un maximum d'Ebony. Clyde monte dans sa limousine et fonce dans la nuit. Les personnages doivent le talonner.

OBJECTIF DE LA SCÈNE

Une scène de voitures où les jantes font des étincelles sur le bitume, où le méchant n'hésite pas à écraser des innocents sur son passage (oui, même la mère de famille et sa poussette) et où les flics blancs du quartier ne poursuivent pas le coupable car ils reconnaissent bien sa voiture. Clyde distancera les personnages des joueuses en fin de poursuite.

INTERMITTENTS

MEMBRE DES BLACK PANTHERS

F(shooté(2), violent(2), arme blanche(2))

DÉMÉNAGEUR

F(saccager(2), obtu(3))

MR CHALKY

SR M1 S1 (lâcher des infos (3), raconter sa vie (2), peureux (1), menacer (1))

EQUIPE DES ALBESCENT

SR M3 S1 (esprit d'équipe(3), coup bas(3), 3 points à la dernière minute(2), Grand(2))

HABITANTS DE HARLEM (SCÈNE DU MATCH)

F(Les globe trotters c'était mieux avant (2), sexiste(3), foule en délire(2), géner(1), envahir le terrain(2))

FLIC BLANC

F(Ignorer Clyde(4), zèle(2), regarder de haut(1), raciste(3))

HOMME DE MAIN DU KKK

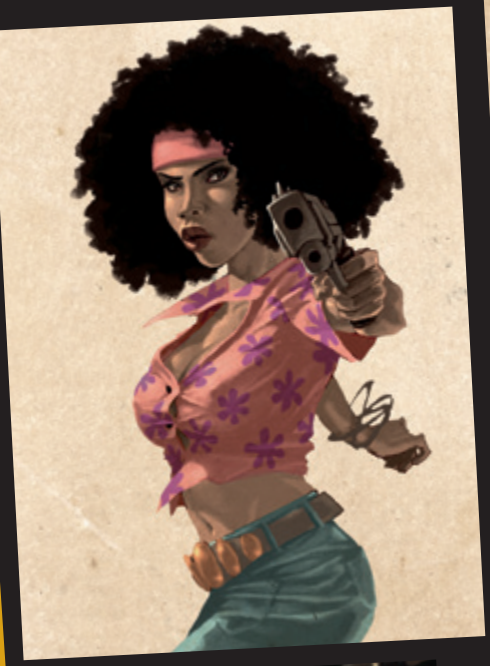
F(protéger Clyde(1), fusil de chasse(2), regarder de haut(1), raciste(3))

MR CLYDE

V M3 S3 (KKK(3), limousine blanche(3), pognon(2), supplier(2), méchant(2), opportuniste(4))

MAKING OF
CÉDRIC FERRAND

Avant de lire ***Bimbo***, j'avais idée d'écrire un jeu sur la *blaxploitation* car je sentais qu'il y avait moyens de rendre un hommage ludique et amusant à des films comme *Shaft* ou *Blacula*. Le ton parodique de *Black Dynamite* y était pour beaucoup. Et ***Bimbo*** est arrivé, proposant pile-poile toute la mécanique et les références cinématographiques qui allaient de pair avec ma petite idée. Du coup au lieu de faire un jeu à part entière sur une demi-idée, il m'était possible d'utiliser mes idées pour proposer des scripts mettant de l'avant des héros afro-américains. Proposer du *black'n'slash*, à savoir de la *fantasy* avec des aventuriers noirs. Ou *Black Hole Sun*, un univers de SF où le déracinement planétaire des héros noirs serait une allégorie à peine voilée de l'esclavage et de ses conséquences. J'avais même pensé à *Afrokugan*, une version noire de ***Rokugan*** avec des samouraï africains, permettant ainsi de jouer un bushi *Blackita*. Bref, je voulais retrouver la logique des années 70 en proposant des personnages différents de la production s'adressant aux mâles blancs que nous sommes majoritairement afin de démontrer (un peu par l'absurde, j'en conviens) qu'ils étaient finalement identiques. Sauf que ***Bimbo*** arrive en plus avec une intention sexuée, donc pour tester mon concept de script, je me suis tourné vers un genre précis : les films à la Melvin Van Peebles.



SCÈNE 7 : THE REVOLUTION WILL NOT BE TELEVISED (GIL SCOTT-HERON)

Mr Clyde s'est réfugié dans son manoir prétentieux. C'est le moment de l'assaut final, avec explosion du sous-sol qui abrite les installations pour produire l'Ebony. Et monologue de Mr Clyde qui *"rend service à tout le monde en débarrassant sa ville de toute la racaille."*

OBJECTIF DE LA SCÈNE

Les personnages doivent marcher au premier plan en direction du spectateur, remettre leurs lunettes de soleil tandis que derrière elles, le manoir explose en une boule de feu mettant définitivement fin à la tyrannie de Mr Clyde sur Harlem. Musique et générique.

Julien De Jaeger presents a DIDENT production
you should've known...
they're as deadly as they're hot...
THE AMAZONS OF KUNG FU
a film by
Romain D'Huissier
special adviser
Grégory Privat
art by
Frédéric Genêt

Une production Di6dent
Réalisateurs : Romain d'Huissier et Grégory Privat
Sur une idée originale de : Romain d'Huissier
Chef décorateur : Frédéric Genêt

Synopsis

Les joueuses sont membres du clan des Amazones du Kung-fu, une école d'arts martiaux matriarcale. Alors qu'elles sont en mission, des rivaux jaloux en profitent pour attaquer leur école et kidnapper les plus jolies apprenties. À elles d'aller délivrer la future génération de leur kung-fu !

Mise en place

Les actrices suivent un entraînement intensif sous la direction du célèbre chorégraphe chinois Yuen Loo-ping : elles acquièrent la capacité « artiste martiale » avec un score de 1.
Que les actrices ne soient ni chinoises ni même asiatiques n'est pas un problème mais si l'une d'elle l'est (et qu'importe alors qu'elle soit japonaise, coréenne ou vietnamienne), elle perd 1point sur l'échelle du *Star-système* parce qu'elle « sur-joue » son personnage.

Scène 1 : l'escorte

(Voix Off) : *« Année 1134, saison de la mousson, Province du Hebei : Le clan des Amazones du Kung-fu n'accueille que des femmes ayant eu à souffrir des exactions du système patriarcal chinois[1] et de nombreux clans masculins ne voient pas cela d'un très bon œil. Les cotisations des élèves ne suffisent pas toujours à couvrir les dépenses courantes de l'école. Aussi n'est-il pas rare que les meilleures élèves soient envoyées assurer diverses missions rémunérées pour aider leur maîtresse – la vieille mais puissante Chun Lee – à payer ses factures. »*

Long travelling sur les montagnes, puis une forêt et enfin une route boueuse qui la traverse.

Les Amazones escortent un lourd chariot tiré par un bœuf et poussé par des figurants en guenilles qui sont dans la boue jusqu'aux genoux. Laissez vos actrices indiquer leurs positions et attitudes et enchaînez par l'attaque d'une bande de brigands aux visages masqués.

Making Of
Grégory Privat

Quand Romain d'Huissier m'a parlé du film les *14 Amazones* et de la possibilité d'en faire un script pour ***Bimbo***, je lui ai immédiatement renvoyé la balle et demandé de le rédiger lui-même – j'y ferai quelques modifications et m'occuperai des statistiques. Le script qu'il m'a renvoyé était déjà très bon mais certains aspects devaient être rectifiés. Ainsi, il s'attardait sur la psychologie des personnages et donnait des informations qui n'étaient pas « visuelles ». Lorsque vous rédigez un script pour ***Bimbo***, pensez toujours que vous le faites pour générer de l'image. Pour prendre un cas concret, s'il y a des idéogrammes sur un portique et qu'ils signifient *« Chien Borgne »*, rajoutez un sous-titre au lieu de l'expliquer. Plus simplement : n'expliquez pas, montrez !
Une des modifications principales que j'ai apportée au script a été d'imposer les scènes en *split-screen*. Le scénario original prévoyait un choix de la part des actrices quant à leur itinéraire (passer ou pas chez Xi Mu) et conseillait de ne pas séparer les actrices. ***Bimbo*** vous permet d'imposer certains choix narratifs, d'obliger vos joueuses à échouer et en règle générale de sortir du carcan des jeux plus classiques en mettant en place des mécaniques de jeu différentes : profitez-en.
Lorsque vous écrivez vos scripts, partez d'une structure simple et linéaire, supprimez tout ce qui ne se voit pas (ou montrez-le) et puisez dans les techniques expliquées dans le Livre 2 de ***Bimbo*** pour en faire une histoire visuellement intéressante. Vos joueuses feront le reste.

Objectif de la scène :
Mettre en déroute les brigands, protéger la cargaison et se familiariser avec ce contexte de jeu – notamment en rivalisant d'inventivité pour les techniques martiales à employer (et à nommer de façon ronflante).

Scène 2 : Shifu !
(SOUS-TITRAGE : MAÎTRESSE !)

Alors qu'elles rentrent dans leur école, les actrices comprennent que celle-ci a été attaquée. Le fronton – orné d'idéogrammes **(SOUS TITRE : « LES AMAZONES DU KUNG-FU »)** – gît au sol, brisé en deux, et de nombreuses jeunes disciples (les moins jolies) pansent leurs plaies dans la cour.

Dans un long travelling à travers les bâtiments ravagés, les actrices sont menées à une femme alitée. **(SOUS TITRE : « CHUN LEE : LA MAÎTRESSE DU STYLE DES AMAZONES »)** Elle est grièvement blessée. D'une voix faible, elle explique à ses élèves ce qui s'est passé : un clan rival **[CUT SCENE : UN PLAN SUR LE PORTIQUE D'ENTRÉE DE LA BOXE DU CHIEN BORGNE (SOUS TITRE : « LA BOXE DU CHIEN BORGNE »)]** a attaqué l'école et en a enlevé les plus belles disciples.

Chun Lee demande donc à sa première disciple (demandez aux actrices qui est la première disciple : test d'initiative en cas de conflit) de mener une opération de sauvetage et de châtier la Boxe du Chien borgne et son maître. Si elles n'étaient pas déjà à cheval, les Amazones récupèrent des montures.

Objectif de la scène :
Apprendre les évènements s'étant déroulés durant l'absence des actrices et prendre connaissance de la mission à mener.

RÈGLE OPTIONNELLE

Les techniques de combat

Lors des différents combats, donnez le nom des techniques utilisées par les second-rôles et les vedettes intermittentes. Demandez de même à vos actrices les noms des techniques de combat que leurs personnages utilisent. Ne le leur dites pas mais comptez discrètement le nombre de mots que comporte le nom de leur technique. La technique dont le nom est le plus long fait gagner un bonus de situation (+1) lors de l'opposition.
Avantage : C'est dans le ton.
Désavantage : Ça peut devenir longuet.

Scène 3 :

Pister les kidnappeurs
(FONDU-ENCHAÎNÉ : DÉCRIRE L'ESSENTIEL DE CETTE SCÈNE EN FONDU ENCHAÎNÉ, SAUF ÉVENTUELLEMENT LA DERNIÈRE RENCONTRE) Les actrices peuvent se mettre en route après s'être équipées – toutes ayant leur arme ou technique fétiche. Chacune a alors le droit à un flash-back dramatique expliquant les raisons de sa présence au sein du clan des Amazones du Kung-fu.
Retrouver les hommes de la Boxe du Chien Borgne ne va pas s'avérer si facile (leur raid a eu lieu la veille et ils ont de l'avance) mais leurs traces sont aisées à suivre. La région est peuplée et que ce soient des paysans travaillant dans leurs rizières ou des colporteurs cheminant de par les routes, plusieurs personnes ont vu passer cet étrange convoi de jeunes filles en pleurs encadrées de patibulaires guerriers – et pas un n'a osé intervenir, bien sûr. Le dernier témoin explique aux actrices que cette troupe s'est séparée en deux à un important carrefour : une bonne moitié s'est rendue au Manoir du Chien borgne tandis que l'autre a pris la direction de Xi Mu, une bourgade réputée pour son quartier des plaisirs !

Objectif de la scène :
Séparer le groupe en deux.

1 : mariages forcés, prostitution infantile, abandon par des parents déçus de ne pas avoir eu un fils…

Scène 4-1 : Au Lotus parfumé

(Split-screen : à jouer en même temps que la scène 4-2) À Xi Mu, il suffit d'interroger quelques habitants pour découvrir que les jeunes apprenties des Amazones ont été conduites par la force au Lotus parfumé : le bordel le plus fréquenté de la région. Les actrices doivent être saisies d'horreur en imaginant le destin qui attend leurs innocentes condisciples dans cet antre de la luxure.

Au Lotus parfumé, la tenancière – Nan Lung, une adipeuses bonne femme trop fardée – accepte de recevoir les actrices. Toutefois, elle refuse de libérer les jeunettes dont elle vient de faire l'acquisition : elle les a payées en taels sonnants et trébuchants et plusieurs clients ont déjà réservé leur place pour la nuit. Inutile de lui proposer une plus forte somme : elle tient à son investissement et peut même insinuer que les actrices devraient songer à venir aussi travailler elles aussi au Lotus parfumé ! Devant l'insistance des actrices (et leur juste colère devant ses insinuations scabreuses et insultantes), elle fait appel à ses videurs – des lutteurs mongols tout en muscles et en peau huilée.

Objectif de la scène :

Se débarrasser de toute opposition et fuir la ville avec les jeunes disciples soulagées.

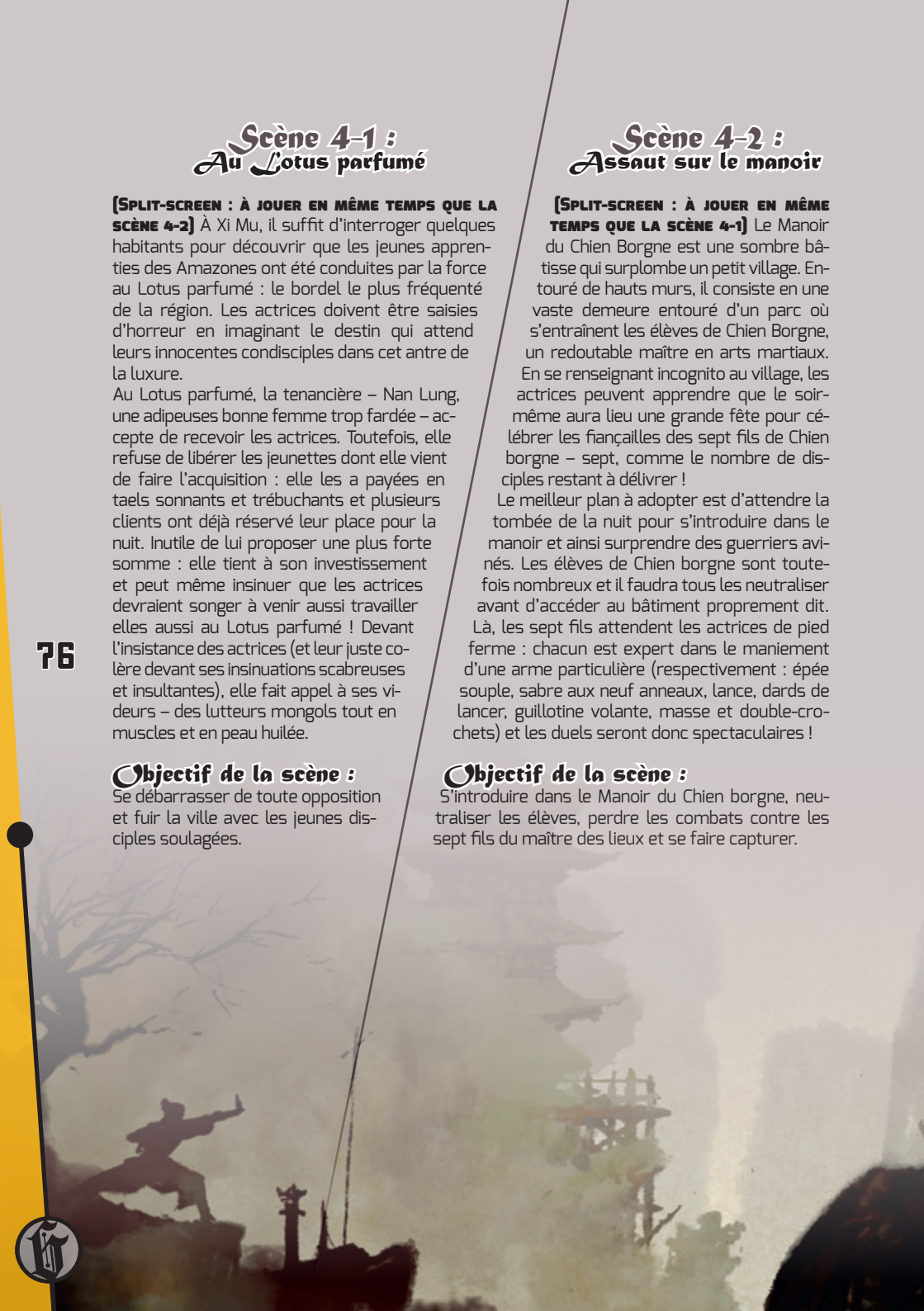
Scène 4-2 : Assaut sur le manoir

(Split-screen : à jouer en même temps que la scène 4-1) Le Manoir du Chien Borgne est une sombre bâtisse qui surplombe un petit village. Entouré de hauts murs, il consiste en une vaste demeure entouré d'un parc où s'entraînent les élèves de Chien Borgne, un redoutable maître en arts martiaux. En se renseignant incognito au village, les actrices peuvent apprendre que le soir-même aura lieu une grande fête pour célébrer les fiançailles des sept fils de Chien borgne – sept, comme le nombre de disciples restant à délivrer !

Le meilleur plan à adopter est d'attendre la tombée de la nuit pour s'introduire dans le manoir et ainsi surprendre des guerriers avinés. Les élèves de Chien borgne sont toutefois nombreux et il faudra tous les neutraliser avant d'accéder au bâtiment proprement dit. Là, les sept fils attendent les actrices de pied ferme : chacun est expert dans le maniement d'une arme particulière (respectivement : épée souple, sabre aux neuf anneaux, lance, dards de lancer, guillotine volante, masse et double-crochets) et les duels seront donc spectaculaires !

Objectif de la scène :

S'introduire dans le Manoir du Chien borgne, neutraliser les élèves, perdre les combats contre les sept fils du maître des lieux et se faire capturer.



Scène 5-1 : La poursuite infernale

(Split-screen : à jouer en même temps que la scène 5-2) (Cut Scène) : Hélas, la vieille Nan Lung a le bras long grâce aux faveurs qu'elle octroie aux notables locaux. Sitôt les actrices sorties de Xi Mu, elle court prévenir le magistrat de la ville – un certain Fo Tang – qui lance ses cavaliers (hauts en couleur) aux trousses des fuyardes. Après tout, elles ont volé le bien de la mère-maquerelle !

Alors que les actrices se croient enfin en sécurité, les sbires les talonnent ! Elles peuvent tenter de les semer ou de les affronter – au besoin grâce à une petite embuscade. Quoi qu'il en soit, l'unité de cavalerie ne pourra être éliminée définitivement : c'est une vedette. Si les actrices remportent l'opposition, l'unité de cavalerie sera « blessée » lors de la scène suivante.

Objectif de la scène :

Rejoindre le manoir du Chien Borgne avec la cavalerie aux fesses.

Scène 5-2 : L'entrevue

(Split-screen : à jouer en même temps que la scène 5-1) Le Chien borgne attend les actrices dans sa salle d'armes, entouré des sept jeunes disciples en robe de fiançailles rouge. Ce robuste quinquagénaire à l'épaisse barbe noire et à l'œil droit recouvert d'un bandeau racontera les raisons de son geste au cours d'un flash-back émouvant. Plus jeune, il était épris de Chun Lee, la maîtresse des actrices. Mais celle-ci avait décrété qu'elle n'épouserait jamais un homme dont le kung-fu serait inférieur au sien. Chien borgne perdit tous ses combats contre elle et au cours de leur dernier duel, Chun Lee lui arracha un œil et le traita de chien rampant à ses pieds. Fou de rage et de chagrin, le guerrier adopta le nom de Chien borgne afin de toujours se rappeler cette humiliation, créa son école et eut sept fils. Afin de se venger de son ancien amour, il décida de leur donner en mariage les plus jolies disciples de cette dernière – ce qui explique l'enlèvement.

Les joueuses peuvent tenter de raisonner le Chien Borgne mais ne peuvent pas l'éliminer définitivement (c'est une vedette). Si elles gagnent l'opposition, il sera « blessé » lors de la scène suivante. Quoi qu'il en soit, il décide de les marier à ses aînés le lendemain.

Objectif de la scène :

Expliquer le fin mot de l'histoire.

Scène 6 : Le Chien borgne

(Léger ralenti et fondu enchaînés) Silence. Un grand pré. Des étendards rouges, que le vent soulève à peine. Au premier plan, une vasque d'eau. Les actrices, précédemment capturées, et les jeunes disciples [total = 7], en robe de fiançailles rouge et discrètement entravées, s'avancent lentement, la tête basse, vers une estrade où les attendent les sept fils du Chien Borgne.

Soudain un grondement se fait entendre et l'eau se trouble à la surface de la vasque. Les têtes se lèvent, incrédules, et les étendards se soulèvent alors que le vent se met à souffler.

La situation : Une moitié des Amazones déboule à cheval, poursuivie par une unité de cavalerie qui chevauche en ligne, le soleil dans le dos. L'autre moitié, légèrement entravée, se trouve au milieu des nombreux disciples du Chien Borgne. Ce dernier se trouve sur une estrade, protégé par ses sept fils : il ne reste plus à vos joueuses qu'à utiliser tout cela pour terminer le film avec une somptueuse scène de bataille.

Chien Borgne se bat à mains nues et ses coups peuvent briser n'importe quelle arme. Il frappe pour mutiler et tuer, c'est un adversaire redoutable poussé par un désir de vengeance. Il faut que les actrices le mettent hors de combat une bonne fois pour toutes !

Objectif de la scène :

Défaire Chien Borgne et en mettre plein la vue aux spectateurs.

Intermittents

Bandits de grand chemin

F (Bondir (3), attaque de groupe (2)).

Lutteurs mongols du Lotus parfumé

F (Entrave du Serpent (3), statique (2)).

Cavalerie du magistrat

V M4 S0 (Étendards au vent (2), chants guerriers en fond sonore (2), implacables (3), en pointe toujours (2)).

Disciples du Chien borgne

F (Virevolter sans raison (3), la Petite Morsure du Borgne (2)).

Fils du Chien borgne

SR M4 S2 (Stoïque (2), synchrone (2), une technique spéciale, selon l'arme maitrisée par chacun d'entre eux :

- Epée souple : Le Baiser langoureux du Dragon (3),
- Sabre aux neuf anneaux : Le Chant des Perles de Lune (3),
- Lance : La Rivière aux Mille Roseaux (3),
- Dards de lancer : la Vengeance du Frelon (3),
- Guillotine volante : Le Sourire de la Murène (3),
- Masse : La Danse du Crabe écarlate (3),
- Double-crochets : L'Envol du Faucon (3)).

Chien borgne

V M5 S2 (Vengeur (5), borgne (2), amoureux (4), la Main Tranchante du Singe Acrobate (2), le Poing de Pierre du Géant des Montagnes bleues (3), la Danse du Taureau au Clair de Lune (3), la Grande Morsure du Chien Borgne Furieux (4)).

par Stéphane Gallay
illustrations : *City Hall* et *City Hall le jeu d'aventures* par Guillaume Lapeyre
© 2014, Ankama Editions

CERTIFIÉ 100% OFFICIEL APPROUVÉ PAR L'ÉDITEUR

LE RÉANIMATEUR

SCÉNARIO POUR CITY HALL • LE JEU D'AVENTURES

Ce scénario pour ***City Hall, le jeu d'aventures*** est à la base prévu pour une équipe débutante, mais des personnages plus expérimentés pourront également y trouver un défi intéressant. Il est passablement linéaire, mais il y a quelques portes latérales.

En résumé

Une modeste employée de la Morgue de Brookwood – le grand cimetière londonien – et un chef criminel irlandais ont mis en place un service particulier et très illégal, destiné à des gens fortunés qui cherchent à disparaître : ils leur fournissent des cadavres à leur image. En fait, l'employée est un écrivain clandestin qui crée des *papercuts* à leur effigie; ce sont ces *papercuts* qui sont inhumés à leur place.

Personne ne soupçonne rien – jusqu'au jour où les morts se réveillent…

Prégénérique

Le monstre de Knaphill

La scène commence dans la campagne ouest-londonienne, devant une forte borne en pierre sur laquelle est gravée, sous les lions britanniques, le nom de Knaphill, leur destination. Lisez le paragraphe suivant aux joueurs :

> *« Vous descendez du fourgon en vous massant les reins après un périple de près de cinquante kilomètres. Soit trois heures de route, avec une brève pause dans un pub pour avaler un sordide ragoût. Les paroles de votre supérieur, ce matin même, vous reviennent en mémoire: une demande envoyée par télégraphe par le pasteur du village, concernant un loup monstrueux qui terroriserait le bétail et les paysans. Ce n'est pas exactement la mission la plus prestigieuse, mais vous êtes des agents débutants et, selon votre supérieur, l'air de la campagne ne peut être que bon pour des citadins. »*

Arrivés au village, les agents sont accueillis par le pasteur – en tant que représentant officiel de la *Church of England*, il fait office de maire du village –, **Vincent Mayfield**, un quadragénaire aux faux airs de paysan un peu rude, mais aimable et très content de les voir arriver. Il les présente aux autochtones qui ont eu affaire au « monstre »: tous diront avoir vu, à la tombée du jour, un loup gigantesque, voire un lion, s'attaquer à leur bêtes. Yeux rouges, souffle enflammé, griffes comme des rasoirs, les descriptions typiques du genre tombent comme à la parade.

La suite peut se narrer sous la forme d'une ellipse : les personnages enquêtent pendant tout l'après-midi, sans rien trouver de concluant (mis à part les différents « petits verres » offerts par les autochtones). Au crépuscule, quelqu'un hurle « le monstre ! » et les voici à courir après la bestiole fantôme, à travers les haies et les cours de ferme boueuses.

Il leur faut au moins deux succès en Pister/Mouvement (ou tout autre jet que le Narrateur jugera approprié) pour repérer le monstre en question, silhouette canine imposante qui sème terreur et dévastation dans les poulaillers et les enclos de moutons. Une fois repéré, les personnages doivent arriver à dix Succès dans les Compétences de leur choix : une Compétence de combat, Discrétion pour une

embuscade, Athlétisme pour courser l'animal ou Stratégie pour lui tendre un piège. Si sept Succès ou plus viennent de Compétences de combat, ils tuent le « monstre »; entre quatre et six, ils le blessent et le capturent; trois ou moins, ils le capturent indemne.

Une fois neutralisé, le « monstre » s'avère être un gros toutou, genre dogue allemand très jeune et très enthousiaste, du genre à bien aimer jouer avec le bétail jusqu'à ce que ça fasse crac ! et manger tout ce qui passe. Ce n'est donc pas un *papercut* : aucun ne bave autant que ce machin…

C'est à cet instant de réalisation qu'arrive **Lord Samuel Norville Rodgers** – un nobliau local grand, maigre et mal rasé, accessoirement propriétaire du bestiau – et commence à râler très fort sur les misères que l'on fait subir à son pauvre **Sir Cooby**.

Les engueulades entre lui, le pasteur – et très probablement les plus énervés des personnages – sont interrompues par un appel sur le *talky* : Code Noir au cimetière de Brookwood, ils sont l'équipe la plus proche.

Scènes annexes

Au cours de leur enquête, les agents se retrouvent pris dans les rivalités entre paysans : untel accuse un autre d'avoir fomenté tout cela pour lui nuire, la veuve **McGregor** explique que toutes ces attaques ont lieu depuis qu'**Ewin Stepford** a appris que son épouse a une aventure avec leur voisin, **Bracket**. Plusieurs fermiers s'étonnent que le vieux **Scrooge** soit épargné par la Bête. Bref, de quoi bien occuper les personnages sans trop insister non plus, au risque de les faire cavaler pour rien.

Acte I
Le retour des morts

Scène 1
Terreur à la nécropole

Brookwood est la nouvellement construite « nécropole » de Londres : un vaste cimetière qui va enfin décharger les lieux de sépulture surpeuplés de la capitale. Il est relié à la capitale par un chemin de fer – surnommé « *Necropolitan Line* », par analogie avec la *Metropolitan Line*, à savoir le métro de Londres – et la *Metropolitan Police* y a également installé une annexe de sa morgue. Ce sont d'ailleurs les *bobbies* qui ont appelé Nostromo en toute urgence : ils se sont barricadés dans leurs locaux avec certains de leurs confrères, qui eux étaient là pour surveiller les funérailles d'un truand notoire. La cérémonie funèbre a été interrompue lorsque l'assistance endeuillée a été assaillie par des cadavres sortis de terre. Tout le monde – truands et *bobbies* – se sont réfugiés dans le columbarium.

Mais l'arrivée des personnages à la nuit tombée dans le cimetière de Brookwood ressemble plutôt à ça :

> *« Vous arrivez en trombe sur le gravier des allées du cimetière. Devant vous, le colombarium, éclairé* a giorno *et, à contre-jour, des silhouettes humanoïdes qui avancent d'un pas lent et raide, bras tendus en avant. Par-dessus le raffut de votre moteur en surchauffe, il vous semble entendre des gémissements. Mais soudainement, vous voici pris sous un feu roulant : on vous tire dessus depuis le colombarium ! »*

Les tireurs sont des civils affolés (les *bobbies* n'étant pas armés, ce sont bien des civils qui ont les armes à feu). Cela devrait faire quelque peu tiquer les personnages, mais ils ont sans doute autre chose en tête à l'instant. Se faire connaître en criant *« NOSTROMO ! Cessez le feu ! »* suffit à ce que les tirs s'arrêtent.

Les morts-vivants sont bien des *papercuts*, mais simples et peu puissants – à vrai dire, ils seraient bien en peine de faire beaucoup de dommages aux personnes présentes, mais leur seule existence est suffisante pour semer la terreur. Au reste, lorsque les choses se sont calmées, les agents peuvent s'apercevoir que la plupart des blessures sont dues à des « tirs amis ».

Il y a là une douzaine de zombies – entre 2 et 3 par personnage selon leur niveau. Ils se dirigent vers le colombarium (leur ordre est de tuer tout ce qui bouge), mais changent de cible s'ils sont attaqués.

S'ils prennent néanmoins le temps de les observer, les agents peuvent noter (avec un succès du jet approprié, avec Médecine/Esprit ou Inspiration/Esprit, par exemple) que ce sont des créations incroyablement détaillées, au point (avec trois Succès ou plus) de se « décomposer » comme le feraient de vrais cadavres. La chose étonnante, c'est que ça ne colle pas avec le comportement desdites créatures, qui avançaient péniblement et se battaient très mal. Un écrivain pourrait en déduire, avec trois Succès en Inspiration/Esprit, que soit les *papercuts* ont été crées par deux personnes différentes, soit ils ont été « reprogrammés » à la va-vite pour une tâche imprévue.

Scènes annexes

Si le Narrateur est pressé ou qu'il n'a pas envie de jouer ce combat, il peut partir du principe que se débarrasser des *papercuts* est une formalité : ils ne s'intéressent pas aux personnages et sont trop lents pour avoir une chance d'atteindre les civils. Les pyromanes parmi les personnages pourront se faire plaisir au lance-flammes, si ça leur chante.

Qui dit cadavres sortis de terre dit trous dans le sol. Avec l'obscurité, un personnage – ou un civil – pourrait brusquement changer d'étage.

En parlant des civils, ils manifestent un enthousiasme extrêmement suspect pour tirer sur tout ce qui bouge. N'hésitez pas à

Zombies ratés

***PAPERCUT SIMPLE* DE NIVEAU 1**

À l'apparence d'un être humain cadavérique, dans un état de décomposition très réaliste, se déplaçant de façon lente et saccadée en gémissant. Il attaque de ses griffes et en essayant de mordre.

Vigueur : 2	Mouvement : 2
Esprit : 2	Charisme : 0
Rapidité : 4	Attaque : 2
Dégâts : 5	Protection : 2
Vitalité : 10	

décrire aux joueurs les balles qui sifflent au-dessus des têtes respectives de leurs personnages, fracassant pierres tombales, monuments, plantes en pot – et, très occasionnellement, un zombie.

Scène 2
Quelques messieurs pas assez tranquilles

Une fois les « morts-vivants » neutralisés, une surprise attend les agents de Nostromo : les funérailles interrompues rassemblent essentiellement une collection de truands irlandais de l'*East End*. On enterre ce soir un certain **Daniel O'Rourke**, un « honnête commerçant » des docks qui a des états de service largement connus de la *Metropolitan Police* – et on dira même qu'ils encombrent.

« Danny Boy » ou « Danny Cinderblock » était un des chefs régionaux du crime organisé, à la tête de plusieurs réseaux de contrebande et de recel, ainsi que des liens avérés avec les indépendantistes irlandais. Un portrait bordé de crêpe noir – de guingois après la bagarre – montre un homme dans la force de l'âge, aux rouflaquettes impressionnantes et au nez cassé

Il est mort brusquement, il y a deux jours, dans des circonstances extrêmement floues (le légiste n'a pas encore rendu son verdict), qui faisaient redouter des règlements de compte – d'où la présence d'un petit contingent de six *bobbies*, l'un d'entre eux (le caporal **Paul Rickers**) ayant eu la présence d'esprit de filer vers l'annexe de la morgue pour prévenir Nostromo.

Il est probable que les personnages aient envie de poser quelques questions alentours. Si les *bobbies* sont plutôt enclins à parler, il ne faut pas attendre grand-chose du parterre de patibulaires endimanchés qui assistaient aux funérailles. Les personnages peuvent néanmoins tenter l'approche légaliste, rapport à l'arsenal pour guerre majeure que ces braves gens ont exhibé auparavant, ou alors un Irlandais de naissance pourrait jouer sur la solidarité celte. Suivant les circonstances, le Narrateur peut demander un jet d'Empathie/Charisme, Intimidation/Vigueur ou toute autre combinaison appropriée.

Avec un Succès, les personnages apprennent que la rumeur veut que feu Danny Boy ait eu maille à partir avec son supérieur, rapport à des circulations d'argent qui ne passaient pas par les canaux officiels. Le truand aurait mis de l'argent à gauche sans rien dire à personne. Avec trois Succès, la rumeur se précise et parle d'un trafic parallèle auquel se serait livré Danny, avec des complicités dans la police. Un quatrième Succès permet d'apprendre qu'un des zombies ressemble fichtrement à un milord vu en train de causer avec Danny il y a quelques semaines. Il suffit de toute façon de repérer les tombes fraîchement ouvertes pour avoir une liste des défunts concernés par ce soudain miracle[1].

Scènes annexes

Deux des agents de la *Metropolitan Police*, l'un originaire d'Afrique (**Nestor Owarme**) et l'autre en poste dans les colonies caraïbes (**Jack Deft**) – murmurent des choses au sujet d'une malédiction vaudou, probablement une vengeance pour un objet volé ou un sorcier lésé.

Si un des personnages a été blessé par un zombie, la plaie va s'infecter et ceux des *bobbies* qui croient au vaudou vont paniquer sur le thème *« mon dieu ! Il va devenir un des leurs, tirez-lui dans la tête ! »*. L'infection est juste due au papier pourri et pourra facilement être traitée par un médecin (deux succès en Médecine/Esprit ou une visite à l'infirmerie de la *Peel Tower*).

Une fouille serrée de nos braves *gentlemen* endeuillés (ainsi que de quelques *ladies*) révèle un arsenal digne d'une révolte majeure, du *derringer* au fusil à éléphants.

1 : depuis l'interdiction de l'écriture, les tombes sont gravées d'un portrait des défunts et/ou incluent un enregistrement mécanique donnant le nom du gisant et ses dates de naissance et mort, voire d'autres détails souhaités par les proches ou les dispositions testamentaires.

Acte II
LE CADAVRE VOUS SALUE BIEN

Scène 1
QUELQUES MESSIEURS TROP TRANQUILLES – EN APPARENCE

Environ une heure après le premier appel pour Code Noir, les escouades de Nostromo arrivent dans un grand crissement de pneus, dégorgeant deux douzaines d'agents d'assaut, très déçus de ne rien avoir à brûler. Les équipes de relations publiques commencent à « traiter » les victimes, alors que des policiers un peu moins secoués, venus eux par un train spécial, interrogent tout le monde.

À ce stade, il est fort probable que les personnages décident de rentrer sur Londres se reposer – qui les en blâmerait ? Le lendemain, ils seront convoqués par leur supérieur, qui leur tient les propos suivants :

*« Sale affaire, vraiment. D'après les témoins, les papercuts auxquels vous avez eu affaire sont loin d'être inconnus des services de police : tous ont vu leur fortune entachée de scandale, peu de temps avant leur décès – décès systématiquement soudain et attribué à des causes naturelles. **Owen Ferguson**, le « chirurgien aux mains rouges », soupçonné d'avoir sciemment raté des opérations délicates sur de riches personnes pour le compte des héritiers. **Lord Michael Hepmann**, le parlementaire impliqué dans l'affaire des pots-de-vin de la United Overseas. Ou **Lady Harriet Stepworth**, huit fois veuve avant que la Faucheuse ne la rattrape enfin – du moins en apparence. Et je ne vous parle pas de O'Rourke, on n'aurait pas assez de la journée ! Bref, réglez-moi cette affaire au plus vite ! Les dossiers de la Met sont sur vos bureaux.*

Ah ! Et il faudra que vous m'expliquiez cette plainte de Lord Rodgers… »

Les audiodisques de la *Metropolitan Police* confirment, en plus détaillé, le résumé de leur supérieur. Il y avait entre dix et douze corps et ils ont pu en identifier neuf : tous sont morts dans des circonstances similaires au cours de ces dix derniers mois, la première étant Dame Harriet et le plus récent, bien sûr, ce cher Danny Boy.

Ah, tiens, d'ailleurs, y a-t-il eu autopsies ? À vrai dire, oui et non : il y a bien eu des rapports d'autopsie, réalisés dans les locaux de la *Metropolitan Police*, mais un jet d'Enquête/Esprit avec au moins deux Succès permettent de comprendre qu'ils sont faux : le sceau du chef-légiste a été imité. Autre détail intéressant : toutes les autopsies ont été réalisées dans l'annexe de Brookwood.

SCÈNES ANNEXES

Si les agents ont l'idée d'identifier les zombies *via* les tombes desquelles ils se sont extraits, laissez-les mener l'enquête et réunir les informations fournies ici par leur instructeur. Pour gagner du temps, jouez la première piste explorée en détail (interrogatoire des proches, recherches d'informations sur le défunt) et fournissez directement les principaux éléments obtenus pour les autres. Il est possible que les personnages filent vers la piste de la morgue dès le départ, mais il y a des choses assez intéressantes à glaner en enquêtant du côté des pseudos-morts. En enquêtant pendant une journée et en réunissant au moins cinq Succès au total, un ou plusieurs agents parviendront à apprendre qu'au moins deux d'entre eux avaient des relations avec Dan O'Rourke :

le chirurgien a fait disparaître l'époux d'une des cousines de Danny et Dame Harriet fréquentait assidûment un cercle de jeu, le *Cloverleaf Club*, géré par l'Irlandais.

Si le Narrateur veut faire son taquin, il peut utiliser le personnage de Lord Samuel comme comique de répétition, arrivant comme un cheveu sur la soupe au pire moment pour pourrir la vie des personnages, accompagné par son increvable et insupportable toutou.

Scène 2
DOCTEUR WEST, JE PRÉSUME?

La morgue de Brookwood est dirigée par le chef-légiste adjoint, le docteur **Herbert West**. Si c'est un légiste compétent, il est notoirement connu au sein de la *Met* comme étant un alcoolique. Sa mutation dans l'annexe campagnarde est à la fois une punition et une façon pour sa hiérarchie d'empêcher qu'il ne fasse des bourdes sur des autopsies réellement importantes, encore réalisées au siège. Une rumeur plus insidieuse fait état de recherches interdites, que le bon docteur mènerait à la nuit tombée dans les sous-sols de la morgue. Le docteur West serait-il un écrivain ? Un savant fou ?

En fait, West est surtout un bouc émissaire : une grande partie des rumeurs qui le concernent sont le fait de son assistante, **Miss Vera Dinkenstein**. Jeune femme d'une trentaine d'années au charme discret (petite taille, cheveux bruns en chignon et lunettes), elle a mené des brillantes études de médecine, pour lesquelles elle s'est beaucoup endettée. Malheureusement, elle n'a pu décrocher qu'un diplôme d'infirmière pour des motifs qui tiennent plus de la mesquinerie phallocratique (et aussi d'un genou fermement propulsé dans l'entrejambe d'un vice-doyen un peu trop entreprenant).

Au cours de ses études, Vera a été initiée à l'écriture par une de ses camarades de dortoir. Elle n'a jamais été très douée pour la littérature, mais a un don certain pour ce qui est de la description méthodique – chirurgicale, même. En recopiant un cours d'anatomie, par jeu, elle a fait apparaître son premier *papercut* : une copie d'**Archie**, le squelette de la salle de cours. Depuis, elle s'est servie de son don avec parcimonie, en restant très discrète. Sa seule incartade fut de faire renvoyer le vice-doyen grâce à un *doppelgänger* exhibitionniste).

Selon ses propres termes, elle végète depuis dans ce travail administratif et subalterne, au service d'un patron misogyne et constamment ivre, qui passe son temps à bricoler ses petites expériences dans son coin et laisse le vrai travail aux sous-fifres. Tenez, d'ailleurs, c'est elle qui est obligée de valider les rapports d'autopsie qu'elle enregistre pour lui comme si elle n'était qu'une simple secrétaire !

Soyons clair, Vera joue une comédie bien rodée aux personnages. Il faut bien trois Succès à un jet d'Empathie/Esprit pour flairer le bobard – et encore, seulement si les joueurs expriment des soupçons. Il faut dire que tout désigne le docteur West. D'autant plus que, si les personnages fouillent la morgue, ils trouvent (deux Succès en Enquête/Esprit, par exemple) une porte dérobée qui mène jusqu'à un ancien local technique aménagé en laboratoire/bibliothèque, truffé d'ouvrages d'anatomie.

Le docteur West va sans nul doute être arrêté par Nostromo, mais, de par son statut au sein de la police, on leur recommande vivement de prendre des gants – de velours, pas de boxe, donc. Au reste, le bon docteur nie en bloc. Il veut bien admettre qu'il boit parfois un peu trop et qu'il n'est pas tendre avec ses employés, mais jamais au grand jamais il n'a touché de livres ! L'ennui, c'est qu'il n'y a pas bézef de preuves reliant directement West à la cache de livres. Si les personnages insistent, Nostromo va le garder au frais un moment, mais, pour le bien de relations apaisées avec les confrères de la *Met* et en l'absence de preuves solides, il va finir par être relâché.

Or, le soir même, le docteur meurt brusquement sur son lieu de travail.

Scènes annexes

Si les personnages donnent l'impression de s'ennuyer, faites intervenir un *papercut* dans le laboratoire/bibliothèque : un chien de garde, par exemple.

La morgue de Brookwood compte une demi-douzaine de personnes. Outre le docteur West et Vera, il y a deux autres médecins-légistes (les docteurs **Paul Smithers** et **Elie Whespers**, le premier étant un vieux de la vieille à quelques mois de la retraite, voûté et râleur, l'autre fraîchement émoulu de l'école de médecine, un peu maladroit), une réceptionniste/téléphoniste (**Daphne Blake**, aux longues boucles d'un blond vénitien, très élégante et expansive, quoiqu'un peu vaine) « meilleure amie » de Vera et surtout principale fournisseuse en ragots) et **Fred Jones**, un homme à tout faire grand, blond, baraqué et taiseux.

Si les personnages enquêtent sur Vera, il faudra au moins quatre Succès pour prouver un lien avec Dan O'Rourke : c'est lui, par l'entremise d'un usurier, qui a prêté beaucoup d'argent à Vera pour qu'elle fasse ses études de médecine, il y a cinq ans de cela.

Acte 3
LE MORT ÉTAIT PRESQUE PARFAIT

Scène 1
MEURTRE À LA MORGUE

La nouvelle va faire un certain bruit à Nostromo. En fait, elle va faire un bruit certain à la police, qui va en répercuter une grande partie à Nostromo sous la forme de grosse colère en haut lieu.

> *« Agents, l'heure est certes tardive, mais surtout elle est grave : nos braves collègues de la* Met *nous accusent d'incompétence, voire d'avoir causé la mort du docteur West. Mais vous savez comme moi que, dans cette histoire, il y a un peu trop de morts qui semblent ne pas l'être. Je sais que, pour vous, la journée a été longue, mais il nous faut tirer les choses au clair dès ce soir. »*

Les personnages sont donc sommés de repartir pour Brookwood (ô joie !) en pleine nuit. Lorsqu'ils arrivent à la morgue, les lumières sont éteintes, mais il y a du bruit dans la salle d'autopsie. Le bruit vient d'un des tiroirs : celui dont le mini lecteur-enregistreur (un peu comme une petite boite à musique avec un cylindre gravé en cire) indique qu'il s'agit du Dr Herbert West…

Lorsque les personnages s'apprêtent à ouvrir le tiroir en question (qui ne contient qu'un mécanisme), de quatre autres tiroirs jaillissent brusquement des *papercuts* morts-vivants. Ces modèles sont clairement décrits de façon plus sommaire, mais nettement plus efficaces en combat.

ZOMBIES DE COMBAT

***PAPERCUT* SIMPLE DE NIVEAU 2**

A l'apparence d'un être humain cadavérique, au visage grimaçant, se déplaçant rapidement. Il attaque de ses griffes et en essayant de mordre.
Vigueur : 3
Mouvement : 3
Esprit : 3
Charisme : 0
Rapidité : 6
Attaque : 5
Dégâts : 7
Protection : 3
Armes : Griffes & Dents, +2
Vitalité : 18
Jetons d'Initiative : 4 (+2 en Attaque, déjà pris en compte dans les valeurs indiquées).

Une fois les *papercuts* neutralisés, les personnages pourront retrouver le – vrai – docteur West en train de roupiller sur un bouquin, plume à la main, au milieu de multiples bouteilles vides, dans le laboratoire. Il s'agit une fois encore d'une mise en scène et n'importe quel écrivain notera suffisamment d'incohérences pour disculper le vieil ivrogne.

Le réveiller est une autre paire de manche (un Succès en Médecine/Esprit), mais il a des choses à dire aux personnages : il a entendu Vera parler avec un homme à la voix forte. S'il n'a pu saisir ce qu'elle disait, l'homme affirmait que le train de nuit ne les attendrait pas. Il est persuadé que Vera est sous la coupe d'un malfaisant, principalement parce que, dans son esprit, une femme ne peut pas ourdir une telle machination.

Oui, le docteur Herbert West est un grand naïf.

Scènes annexes

Si les personnages ont du mal avec les morts-vivants, Fred, dérangé dans son sommeil (il dort dans une remise attenante à la morgue) viendra leur prêter main forte. Enfin, pelle forte. Parce qu'il est doué dans la mise en bière.

Si au contraire ils parviennent à se débarrasser aisément de la horde zombiesque, le chien de garde du laboratoire revient.

L'ambiance de cette scène est très « film d'horreur » ; n'hésitez pas à en mettre une couche dans les effets terrifiants : bureaux déserts, électricité capricieuse, éventuellement orage ou jeune femme (Daphne) en danger.

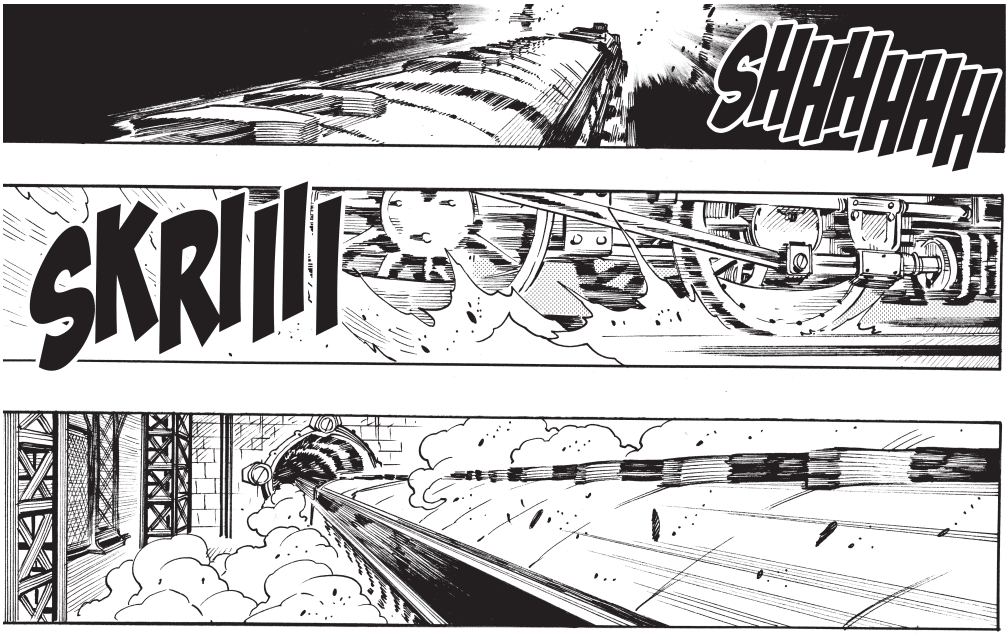
Scene 2

Train fantôme

De tous les trains de nuits, le seul qui « colle » avec l'horaire est le direct pour Liverpool, qui part de la gare d'Euston vers une heure du matin. Ce qui implique de repartir sur les routes de campagne et de traverser une bonne moitié de la ville (la gare d'Euston est dans le nord de Londres). Fort heureusement, à cette heure de la soirée, le trafic est plutôt calme. Si les personnages se dépêchent (trois Succès en Conduite/Mouvement), ils peuvent espérer arriver quelques minutes avant le départ.

Dans ce cas, ils se retrouvent face à un Dan O'Rourke fâché et armé, qui devrait parvenir à les tenir en respect le temps que le train démarre. Cette scène a toutes les chances d'être la confrontation finale entre les personnages et le duo Vera-Danny, n'hésitez pas à mettre le paquet niveau tension !

Vera, en retrait, se cache dans un compartiment, mais garde un œil sur ce qui se passe sur le quai (à l'aide d'un miroir de poche). Si les choses dégénèrent, elle conjure l'aide d'Archie, le squelette qu'elle a peaufiné au cours des ans.



Scènes annexes

À cette heure tardive, il y a peu de passagers pour le train de nuit, mais ça ne devrait pas vous empêcher de mettre des bâtons dans les roues des personnages avec des retardataires, des familles qui disent « au revoir ! » et des chariots à bagages en travers du passage.
Au plus fort de la bagarre, le train démarre. Vera et Danny sautent à bord tandis qu'Archie tente de garder les agents à quai.

Course-poursuite entre les personnages dans leur fourgon et le train ! Il faudra faire vite : le fourgon est presque à court de charbon et la locomotive peut atteindre deux fois sa vitesse de pointe. Un jet de Conduite/Mouvement pour rattraper le train et un jet d'Acrobatie/Mouvement pour monter à bord ; il fait un total de quatre Succès sur les deux jets (trois en Conduite et un en Acrobatie, par exemple).

Le fin mo(r)t de l'histoire

Vera est endettée jusqu'au cou auprès d'un chef de bande irlandais, Daniel O'Rourke. Désespérée, elle lui propose un marché : utiliser ses compétences d'écrivain et son nouvel emploi à la morgue afin de mettre sur pied une filière d'exfiltration pour ceux qui y mettent le prix.

Les candidats paient une petite somme d'avance et « meurent » par une injection d'un composé à base de digitaline, indétectable. Vingt-quatre heures plus tard, ils se réveillent dans une des caches de Danny, versent le reste du tarif (de l'ordre de mille livres, tout de même) et partent aux États-Unis ou en Amérique du Sud sous une fausse identité. Dans l'intervalle, Vera a créé le faux cadavre-*papercut*, qui est inhumé en lieu et place.

Un plan parfait, qui a connu deux hoquets. D'abord, la chose a fini par se voir : l'usage des caches de la bande de Danny. Les quantités conséquentes d'argent passant entre les mains du chef ont éveillé les soupçons et les patrons de Danny Boy lui ont demandé des comptes – ce qui l'a décidé à se faire disparaître lui-même.

De plus, Danny a conservé les descriptions des *papercuts* – d'une part comme moyen de pression sur Vera, puisque c'est la preuve qu'elle est un écrivain et, d'autre part, comme potentiel objet de chantage envers les exfiltrés. Mais, après sa propre « mort », il a voulu profiter de ses funérailles pour exterminer ses anciens associés, qu'il considère comme des traîtres. L'Irlandais est impulsif et rancunier.

Il a donc rajouté, de sa propre main, des instructions pour tuer toutes les personnes présentes, sans se douter que non seulement les *papercuts* n'étaient pas prévus pour ce genre de tâche, mais que ses propres compétences d'écriture n'étaient de toute façon pas au niveau pour de tels ordres. Il aurait dû s'en douter, étant donné qu'il sait à peine écrire.

Et l'ennui avec les attaques de *papercut*, c'est que ça attire Nostromo.

Dan O'Rourke

TRUAND IRLANDAIS DE NIVEAU 2

Solide gaillard de taille moyenne, mais de corpulence impressionnante, il est surtout repérable à ses imposants favoris poivre-et-sel et à sa voix de stentor ; il est psychologiquement incapable de chuchoter. Il tente se donner des airs de milord avec des costumes sur mesure et un chapeau melon, mais il garde des manières de ruffian – en plus d'un accent écossais qui arrêterait une balle.

Vigueur : 3
Mouvement : 3
Esprit : 2
Charisme : 3
Initiative : 5
Vitalité : 18
Compétences : Armes à feu 2, Connaissances (pègre irlandaise) 2, Corps à corps 2, Délit 3, Empathie 1, Expression 2, Intimidation 3, Négoce 1
Pistolet de fort calibre (Attaque 5, dégâts 7)
Corps-à-corps : attaque 5, dégâts 5.

Vera Dickenstein

ÉCRIVAIN DE NIVEAU 2

Vigueur : 2
Mouvement : 3
Esprit : 4
Charisme : 3
Initiative : 5
Vitalité : 12
Compétences : Corps-à-corps 1, Discrétion 2, Empathie 1, Inspiration 3, Médecine 4, Politique 1, Séduction 2, Stratégie 2

Vera n'est pas armée, mais elle a un carnet de feuilles volantes et une plume ; quand elle crée un cadavre – ***papercut*** – ou Archie, elle fait son jet avec Médecine au lieu d'Inspiration.

Archie

***PAPERCUT* SIMPLE DE NIVEAU 2**

Ce squelette anatomiquement parfait est plus solide qu'il n'y paraît. Il n'hésite pas à utiliser ses propres os (principalement ses côtes) pour attaquer.

Vigueur : 4
Mouvement : 3
Esprit : 3
Charisme : 0
Rapidité : 7
Compétence : Corps-à-corps 1
Os (Attaque : 5, Dégâts : 6)
Protection : 4
Vitalité : 24

Epilogue
LA MORT VOUS VA SI BIEN

Vera, qui n'apprécie pas Dan O'Rourke, ses mauvaises manières, son chantage et son paternalisme grivois, n'hésite pas à se débarrasser de lui. Si elle est capturée, elle tente de convaincre Nostromo qu'elle est victime d'un chantage et que c'est l'Irlandais le cerveau. Mais le maître-mot ici est « si » : Vera a plus d'un tour dans son sac et ses compétences dans la création de *papercuts* ultra-réalistes vont lui permettre de semer des doubles un peu partout.

Son but est d'embarquer, en toute discrétion, sur le *Star of the West*, un paquebot en partance pour New York. Là, elle crée le *papercut* de son propre cadavre et endosse une nouvelle identité, débarquant sous le nom de **Docteur Michaela Quinn**, avant de partir s'installer à Colorado Springs et de commencer sa nouvelle vie. Mais si les personnages arrivent à capturer O'Rourke et à le faire parler (le bougre est coriace : au moins trois succès sont nécessaires), il révèle ce plan.

Les personnages peuvent réquisitionner un dirigeable pour tenter de rattraper Vera avant son embarquement, voire à bord du paquebot s'ils tardent trop. Elle pourra compter sur Archie pour tenter d'arrêter les personnages, mais elle sait que c'est peine perdue : deux Succès en Empathie/Charisme ou Empathie/Esprit pourront la convaincre de rendre les armes.

Et Nostromo n'aimerait pas non plus se priver d'un tel talent…

par Vincent Ziec
toutes illustrations © Lapin Marteau

RYUUTAMA
Les oeufs des dragons

Ami rôliste, aujourd'hui c'est à votre fibre vidéoludique que je vais m'adresser. Si vous avez déjà eu l'occasion de jouer à *Zelda*, *Final Fantasy*, *Tales Of...*, *Dragon Quest* ou, plus récemment, *Ni No Kuni* alors cette chronique est pour vous. Comme pour tout bon J-RPG, imaginez une cinématique d'introduction aux paysages magnifiques, soutenus par une musique symphonique envoûtante. Dans ces paysages variés, verdoyant et ensoleillé, vous apercevez des personnages hauts en couleurs, des mascottes mignonnes et rigolotes et un bestiaire intrigant. Une fois terminée, la sensation qui reste en vous est une énorme envie de voyage et de découverte. Bienvenue dans ***Ryuutama***.

J-RPG **sur table**

En effet, l'angle d'approche de ***Ryuutama***, très inspiré par le jeu vidéo, est important à garder en mémoire pour aborder le jeu. Car ce parti pris, son approche et sa philosophie bousculent nos habitudes de vieux rôliste. Comme dans beaucoup de J-RPG (jeu de rôle vidéoludique japonais), les personnages seront amenés à quitter leur village natal pour découvrir le monde. Jusque-là, rien de bien nouveau, si ce n'est qu'une grande partie de l'intérêt du jeu réside dans ce voyage et dans l'émerveillement qui en découle. Cette soif de découverte nécessite une implication de la part des joueurs et le système de jeu contribue à nourrir ce besoin. De base, ***Ryuutama*** ne propose pas de monde et l'univers de jeu doit être créé, dans les grandes lignes, par

le meneur et les joueurs. Pour ce faire, une fiche définissant le monde en six points doit être remplie au préalable. Les participants devront ainsi renseigner le nom du monde, sa forme (classique, un monde composé d'îles flottantes ou situé sur le dos d'une tortue, etc.), son histoire, détailler les factions qui le composent, ses menaces et ses mystères. Quelques exemples, certes classique, vous sont proposés et démontrent que tout est possible dans ***Ryuutama***. D'autres mécaniques de jeu sont également imposées pour faire du voyage le cœur du jeu. Ainsi, à la fin de chaque séance, les joueurs et le meneur se concertent pour déterminer les caractéristiques de leur prochaine étape en remplissant également huit champs d'une fiche «ville» (nom, taille, gouvernement/personnalités, bâtiments, spécialités, menaces, etc.). L'univers du jeu se construit donc au fur et à mesure des parties et de vos envies de voyages. Cette mécanique est un bon moteur d'aventure et ne gâche en rien le plaisir de jeu. Car, comme le disais Morpheus : *«il y a une différence entre connaître le chemin et arpenter le chemin»*.

Les contes **du père Dragon**

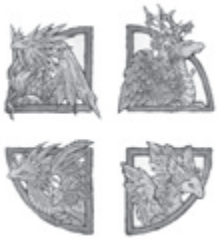
Cette liberté de création est une réelle volonté de l'auteur Atsuhiro Okada. Et sa passion de faire vivre des aventures en tant que meneur et de stimuler l'imagination des rôlistes se ressent tout au long de l'ouvrage. Toutes les mécaniques du jeu vont dans ce sens : savoir se faire oublier au profit de l'histoire, de la découverte et de l'émerveillement. Cette passion communicative fait de ***Ryuutama*** un jeu résolument positif et très agréable à lire. Voire plus car une fois le livre refermé, on n'a qu'une envie : faire jouer. Ce qui en fait un excellent jeu d'initiation pour tous les joueurs qui souhaitent devenir meneur.

Malheureusement, ce ton gentillet et innocent peut aussi desservir le jeu pour les vieux joueurs que nous sommes. En tant que meneur, j'ai eu du mal à convaincre mes joueurs que Ryuutama ne se limite pas à jouer des personnages gentils dans un monde qui l'est tout autant. La preuve : il y a deux pages de bestiaire consacré aux démons…
Bon… Très bien, je vois que cet argument ne vous suffit pas. Alors sachez que dans ***Ryuutama***, le meneur possède son propre personnage : l'homme-dragon. Ce dernier se joue comme un PNJ classique qui peut interagir avec les voyageurs pour les aider dans leur quête (il prend alors la forme d'un avatar discret : un mendiant, un voyageur ou la mascotte du groupe), mais il est également omniprésent et peut donner des coups de pouces aux personnages via des souffles (qui peuvent être apparenté à des miracles). Et ce sont ces souffles qui influent sur l'ambiance du scénario et les rencontres faites par les voyageurs (le livret accompagnant l' écran propose 24 rencontres aléatoires par homme-dragon). A la création, le meneur a le choix entre quatre races d'homme-dragon (bleu, vert, rouge et noir) possédant chacune ses propres souffles. Un homme-dragon vert favorise le voyage et l'aventure, le bleu privilégie les rencontres et les sentiments, le rouge incite au conflit et à la chasse, tandis que le noir se plaît dans les complots, la trahison et le

meurtre. Même si le jeu vous pousse implicitement à jouer d'une manière positive, tout est là pour vous permettre de concrétiser vos idées et vos envies. Seuls certains éléments composant le monde sont prédéfinis : l'époque moyenâgeuse, la magie, la présence des Dragons, le bestiaire, les paysages et les saisons (ces deux derniers influent sur le voyage et définissent un niveau de difficulté pour le jet d'orientation et de campement, par exemple). Mais ce que vous devez retenir au sujet de la présentation du monde est que l'univers du jeu est propre à chaque table de jeu et, par conséquent, il vous correspond parfaitement ce qui accroît le plaisir qu'on trouve à y faire jouer.

Mécanique **de z'oeuf**

Mais avant d'aller plus loin, attardons-nous le temps d'un paragraphe sur la mécanique du jeu. A la création du personnage, les joueurs commencent par choisir une classe, octroyant certains talents au personnage (trois par classe, en sachant qu'au niveau 5, on peut choisir une seconde classe). Parmi celles-ci nous retrouvons l'artisan, le chasseur, le fermier, le guérisseur, le marchand, le noble ou encore le ménestrel. Dans le livret qui accompagne l'écran du jeu cinq nouvelles classes viennent s'ajouter à cette liste, dont le navigateur, le dresseur ou encore le météomancien (comme nous l'avons vu plus haut, la météo, tout comme les paysages, a une part importante dans les parties de ***Ryuutama***). Ensuite, chaque voyageur est défini par quatre attributs : agilité, esprit, intelligence et vigueur. Leur valeur indique le type de dé à lancer, allant du D4 au D12. Les actions se résolvent en lançant deux dés, soit la combinaison de deux attributs. La somme des résultats obtenu doit être égale ou supérieur à un niveau de difficulté (la difficulté moyenne étant de 7).
Petit détail amusant : chaque attribut est représenté par une icône. A la suite de l'ouvrage, chaque jet à faire est représenté par cette iconographie. Là encore, on retrouve fortement cette inspiration issue du jeu vidéo.

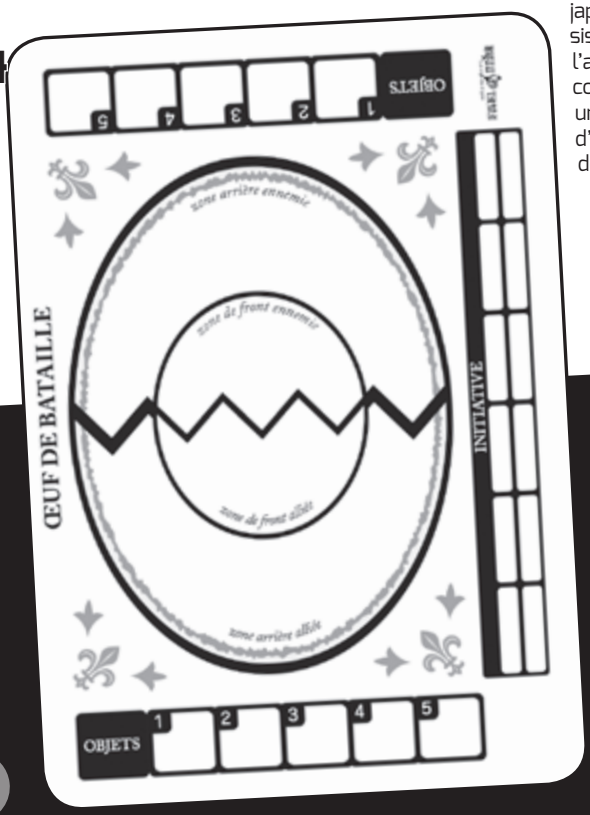


Enfin, il ne vous reste plus qu'à choisir le rôle que votre personnage aura dans le groupe, son type et son arme favorite. Les quatre rôles proposés sont : le cartographe, qui se charge des tests d'orientations, le Chef qui prend les décisions en cas de désaccord et coordonne les combats, l'intendant qui se charge des besoins en nourriture et en eau pour le groupe ainsi que de l'équipement et, enfin, le chroniqueur qui se charge de retranscrire les périples et les découvertes du groupe. Quant aux types, à choisir parmi trois, ils orientent les joueurs sur la manière dont leur personnage résoudra un obstacle : attaque (bonus de point de vie à la création et plus de dégâts au combat), technique (bonus aux tests de concentration et à l'initiative) ou magie (donne accès aux différentes magies).

Et c'est tout. La création de personnage est on ne peut plus simple. Et le système de jeu l'est tout autant par les petites mécaniques qu'il propose et qui font toute sa saveur. Par exemple, pour retranscrire au mieux cette sensation de voyage, chaque voyageur doit effectuer un test de condition tous les matins. S'il est réussi, le personnage est en pleine forme (augmenter un attribut d'un cran) ou, dans le pire des cas, il est crevé (diminuer un attribut d'un cran)). Pour le voyage, il vous sera demandé un test de déplacement pour savoir si les personnages se fatiguent, un test d'orientation (effectué par le cartographe), pour savoir si les voyageurs se perdent ou encore un test de campement. Chacun de ces tests a pour niveau de difficulté le type de paysage traversé plus le climat (exemple : traverser un bois, niveau de difficulté 8 alors qu'il neige (+2) fixera le niveau de difficulté de ces tests à 10). Toutes ces variables déterminées en début de voyages sont autant de leviers offerts au meneur pour orienter l'aventure et les éventuelles péripéties à opposer aux voyageurs.... comme les combats.

L'œuf de bataille

Pas de jeu de mot foireux dans cet inter-titre mais tout simplement le nom donné à l'aide de jeu utilisée pour les combats et qui mérite une section pour lui tout seul. Lors d'un affrontement, que ce soit pour survivre ou pour chasser un monstre (et ainsi récupérer des vivres, leur dépouille ou autre chose) le meneur de jeu place sur la table l'œuf de bataille. Dans un premier temps, les joueurs doivent lister sur la feuille les cinq objets présent sur le champ de bataille (dix dans le cadre d'un combat épique ou contre un boss). Ensuite, chacun effectue un test d'initiative (noté dans le tableau prévu à cet effet par le chef de groupe) et, enfin, positionner son personnage sur l'œuf de bataille. Ce dernier est divisé en quatre demi-cercle (Cf. image ci-contre), deux pour le corps à corps (un pour chaque camps) et deux pour les attaques à distance. Là encore, cette mécanique est d'une efficacité redoutable. Pas de question à se poser sur ce qui est possible ou pas de faire. Par exemple ; les voyageurs sont sur un pont suspendu : on n'utilise que la zone de front (et donc que les armes de mêlées). Comment faire plus efficace pour un meneur débutant ? Le livret accompagnant l'écran de jeu, propose quant à lui des règles également basées sur l'œuf de bataille pour prendre la mer et gérer les combats naval.



Trophée débloqué : le début d'une belle aventure

Jeu atypique, pari risqué. Pourtant, Lapin Marteau transforme l'essai et nous propose une véritable pépite ludique pour ce premier choix d'édition. L'éditeur se paye même le luxe d'enrichir le livre de base d'annexes tels que des conseils de maîtrises pour aborder au mieux les particularités de ce jeu japonais, d'une campagne en synopsis et des notes de conception de l'auteur. Ami rôliste, ne passez pas à coté de cette sortie. Mais attention, une fois lu, vous risquez d'être pris d'une furieuse envie de faire jouer et de voyager.

JÉROME LARRÉ

Lapin Marteau - éditeur de Ryuutama

À l'occasion de notre première interview faite dans le Fix, tu avais annoncé que Lapin Marteau serait un éditeur le jour où il sortira un jeu. Maintenant que Ryuutama est sorti, ça fait quoi de devenir éditeur ?

Au début, assez mal. On ne peut vraiment pas dire que tout s'est passé comme je le voulais. Mais ce serait mentir que de bouder mon plaisir. Surtout quand on voit l'accueil fait à ***Ryuutama*** ou comment ***Guts*** reste attendu, alors même que cela fait deux ans qu'on s'interdit d'en parler et d'en faire des démos (sauf très rares exceptions). De ce point de vue, on est vernis et cela reste un privilège de pouvoir vivre de sa passion. Même chichement. Même malgré les sacrifices. Bref, cela fait bien longtemps que je n'ai pas fait une journée de huit heures, mais cela fait tout aussi longtemps que je n'ai pas eu à me demander pourquoi je me levais le matin.

L'engouement pour la souscription pour Ryuutama a été assez impressionnant, et le jeu a bénéficié très vite d'un grand retour de la part des rôlistes. Pour un premier jeu édité, on peut dire que c'est une réussite. Quel est le constat de l'éditeur ?

Je me suis interdit de faire un bilan de l'aventure éditoriale ***Ryuutama*** tant que tous les souscripteurs n'ont pas tout ce qu'on leur avait promis. Mais, vu que cela devrait être le cas au moment ce numéro paraîtra, je vais en dire quelques mots.
Autant ne pas se mentir, niveau gestion du projet, c'est un vrai échec personnel. Le jeu est sorti avec un an de retard, les derniers bonus sont livrés encore un an après. Il y a des raisons à ça, mais peu importe. C'était à moi de les gérer et ce que je vais dire ensuite ne remet pas du tout cela en cause.

Pour le destin du jeu, par conte, c'est un indéniable succès. Bien au-delà de nos espérances. Outre le rendu final, la production d'un écran et d'un éventuel supplément, ce qui compte, c'est qu'en plus des 200 souscripteurs initiaux, c'est environ 1200 jeux supplémentaires de vendus, et donc autant de tables potentielles. En tout cas, c'est un régal que d'aller dans des festivals où vont d'habitude assez peu les rôlistes (animation, etc.) et de voir tant de gens intéressés prêts à se mettre au JdR tout simplement parce qu'on s'intéresse à eux et qu'on leur propose quelque chose qui leur parle.

Alors, clairement, il est hors de question de s'en satisfaire. Je ne sais pas si je referai des souscriptions ou pas à l'avenir. Je pense que oui. Par contre, je ne le ferai que si je pense avoir bien tiré tous les enseignements de celle-ci et que je ne recommencerai pas les mêmes conneries. Pour le reste, on pourra en parler une autre fois si tu le souhaites.

photo © Carré & Kawaii

Pourtant, la manière de jouer à Ryuutama est différente des habitudes de jeux occidentales. A ce titre, des conseils ont été spécialement ajoutés pour la VF. Pour toi, il y avait un réel besoin de bien présenter le jeu ?

Oui. On avait la volonté à la fois de présenter le jeu tel qu'il était réellement, pour montrer comment on joue au Japon et rester authentique, mais tout en donnant toutes les billes pour que les joueurs français puissent réellement en profiter. Je crois que cela fait partie du boulot d'éditeur que de mettre le jeu en valeur, dans l'intérêt de tout le monde.

L'auteur japonais a-t-il eu un retour sur cette édition française, enrichie de ces ajouts ? Si oui, qu'en a-t-il pensé ?

Atsuhiro Okada était très content de la version française, mais c'est surtout sur l'écran que son enthousiasme a été le plus frappant. Les nouvelles classes de personnages inédites du livret lui ont tellement plu qu'il a ressorti ***Ryuutama*** pour y rejouer et les faire essayer à ses amis. Dans la foulée, il nous a demandé de sortir plus de matériel sur le jeu pour pouvoir continuer à avoir le plaisir de la découverte. C'est peu de dire que c'est une attitude rare et que c'est un vrai plaisir là aussi que de pouvoir faire découvrir le travail d'un tel auteur et de bosser ainsi, avec une telle confiance créative.

Est-ce que cette première sortie t'incite à renouveler l'expérience et à traduire un autre jeu japonais ?

Pour reprendre ce que je t'avais déjà dit à l'époque, je ne cherche pas à traduire un jeu parce qu'il est japonais, mais malgré le fait qu'il le soit. Ce qui va me décider, c'est davantage si je le trouve qu'il propose des choses intéressantes, idéalement que l'on n'a pas l'habitude de voir. Après, effectivement, il y a un certain nombre de jeux japonais qui correspondent exactement à ces critères et que j'aimerais bien voir arriver par chez nous. Toutefois, même s'il y a des discussions, je n'ai rien prévu de tel chez **Lapin Marteau** pour l'instant. Ce n'est pas comme si on n'avait pas déjà du pain sur la planche.

Justement, que nous réserve Lapin Marteau pour 2015 ?

Je suis un peu embêté. On a pas mal de projets et j'ai envie de parler de tous. Cependant, outre le fait qu'ils prendront tous le temps nécessaire à leur maturation, ces dernières années m'ont montré qu'il fallait que j'apprenne à refréner mon enthousiasme si je ne voulais pas trop passer pour un charlot. Disons que dans nos cartons et qui ont une chance d'arriver en 2015, on parle d'une nouvelle sortie pour ***Ryuutama***, de livres autour du jeu de rôle (un peu dans la lignée de *Jouer avec l'histoire*, pour ceux qui s'en souviennent) et j'espère qu'on aura au moins un nouveau jeu de sorti en fin d'année. J'aimerais beaucoup tout plein que cela soit ***Guts***, mais cela dépendra avant tout de quand les divers projets seront arrivés à maturation.

Et en dehors de Lapin Marteau, quels sont tes projets en cours et à venir ?

En fait, à part mon activité de consultant éditorial pour des collègues, j'ai énormément réduit mes activités hors **Lapin Marteau**. Par contre, entre quelques nouvelles commandes qui ne se refusent pas et celles qui ne sortent qu'aujourd'hui, ce n'est sans doute pas bien visible. Par exemple, dans ce que leurs éditeurs ont déjà annoncé, il y a ***Within*** qui sera sans doute à peine sorti quand vous lirez ces lignes, l'écran pour ***Apocalypse World***, une participation à ***Sweepers Inc*** de Laurent Devernay, ***Remembering Cosmic Man*** pour Alas Vegas aussi avec ce dernier, ***The Sprawl***, et ***INS Génération perdue***. Pour le reste, sauf oubli de ma part, les éditeurs n'ont tout simplement pas communiqué dessus.

par Vincent Ziec & Jérôme Larré
toutes illustrations © Lapin Marteau

Au vent mauvais

Avant-propos

Ce scénario assez sombre est prévu pour des voyageurs de niveau 6 à 8 et pour un homme-dragon, idéalement bleu ou noir, et en étant à sa 7e ou 8e séance. Il utilise toutes les règles présentes dans le livre de base de ***Ryuutama*** ainsi que dans ***Traversées***, le livret accompagnant l'écran de jeu. Écrit en partenariat entre *Di6dent* et **Lapin Marteau**, il est également publié dans le supplément ***Contes d'Orient et d'Occident*** et a été prévu pour être joué à la suite de *Cœur de Dragon*, également paru dans le même supplément. Naturellement, au prix de quelques petits aménagements, rien ne vous empêche de le jouer de façon indépendante. Son principal objectif est de vous proposer de jouer le moment où les Voyageurs rencontrent pour la première fois l'homme-dragon qui les accompagne et prennent conscience de ce qui se trame autour d'eux.

scénario de quête

Nom ou description

Constance, une ancienne voyageuse qui s'est retirée du monde.

Apparence

Une femme entre deux âges usée par la vie, mais dont les yeux trahissent à la fois une incroyable douceur et les restes d'une éducation rigide.

Capacités spéciales

Constance ne possède aucune capacité spéciale, si ce n'est sa connaissance étendue de l'histoire de ses compagnons et du passé d'Arlarat.

Où se trouve-t-il ?

À quelques kilomètres au nord du village paradisiaque d'Havel, dans un hameau perdu au milieu de la jungle.

Indices permettant de remonter jusqu'à l'objet de la quête

La chaîne formée par ses anciens compagnons : Rougeveine, puis Payggy.

Les raisons de la quête

Si les voyageurs ont joué Cœur de Dragon (voir p. 16 de ***Contes d'Orient et d'Occident***), ils ont été chargés de retrouver Constance par Arlarat, qu'ils ont probablement tué. Dans le cas contraire, c'est un vieil homme, Tilak, qui leur demande de la trouver pour tenir une promesse que lui-même a faite à Arlarat.

Le point de départ et l'itinéraire

- Le point de départ est Mota, une cité troglodyte où on célèbre encore la gloire de Constance
- La péninsule Abrasive et la tour du Matin, où se trouve Rougeveine
- L'archipel des Chats-Garces, et l'île du Poisson-Chat, capitale des gobelins-chatons pirates
- Le village d'Havel et le hameau où vit Constance

La principale difficulté

- Convaincre les gobelins-chatons d'accorder leur confiance aux Voyageurs
- Découvrir l'existence des hommes-dragons
- Choisir de mentir aux dragons ou pas

Structure de scénario

Titre : Au vent mauvais
Type : Quête
Saison : automne
Durée : -

Introduction

Trame principale

Les Voyageurs sont dans la cité troglodyte de Mota où on célèbre encore la gloire de Constance. S'ils ont joué *Cœur de dragon* (voir p. 16 de ***Contes d'Orient et d'Occident***), ils sont probablement déjà à la recherche de cette dernière. Dans le cas contraire, un vieil homme, Tilak, leur demande de la retrouver et de lui remettre un objet.

Événements secondaires

Tilak, l'éventuel commanditaire des Voyageurs. Souffrant.

Acte I

Trame principale

Les personnages cherchent des informations sur Constance et ses compagnons en se renseignant auprès de leurs anciens contacts employeurs etc. L'atmosphère est pesante, mais par ce moyen ils retrouvent la trace de l'un d'entre eux : Rougeveine.

Transition

Trame principale

Les Voyageurs explorent le complexe de la tour du Matin pour retrouver un Rougeveine coincé sur place, condamné à recommencer sans cesse les mêmes actions. Ils peuvent l'aider, voire même mettre fin à l'absurdité de la situation, mais ce dernier sait surtout où trouver un autre ancien compagnon : Payggy.

Événements secondaires

Rougeveine, un chasseur de monstres mystique.

Acte 2

Trame principale

Grâce à un rituel de Rougeveine, les personnages peuvent se faire passer pour des gobelins-chatons et embarquer à bord d'un navire pirate. Ils doivent maintenant réussir à

convaincre son capitaine, Lemmy, de leur faire confiance et de les amener jusqu'à Payggy.

Événements secondaires

Lemmy, un capitaine pirate gobelinchaton.

Transition

Trame principale

Sur l'île du Poisson-Chat, les personnages peuvent enfin rencontrer Payggy et en apprendre beaucoup plus sur les compagnons de Constance et sur un mal semblant frapper les dragons. Le pirate est prêt à dévoiler où se trouve Constance en échange d'un service.

Événements secondaires

Payggy, le roi pirate gobelinchaton.

Acte 3

Trame principale

Arrivés au village d'Havel, les personnages doivent encore faire un périple dans la jungle pour retrouver la Voyageuse. Toutefois, ils savent désormais qu'ils sont sur le point de toucher au but.

Paroxysme

Trame principale

Constance leur explique son histoire et celle de ses compagnons. C'est notamment l'occasion de mieux comprendre les événements de Cœur de Dragon (voir p. 16 de ***Contes d'Orient et d'Occident***). C'est surtout le moment d'apprendre enfin ce que sont les hommes-dragons, de découvrir que les Voyageurs sont suivis par l'un d'entre eux, voire de le rencontrer.

Événements secondaires

Constance, la femme recherchée.

Dénouement

Trame principale

Constance demande aux personnages de l'aider à trancher un dilemme concernant son fils. Quel que soit leur choix, ils vont devoir se positionner et soit, indirectement, mentir au dragon des saisons, soit prendre le risque de changer la face du monde.

Événements secondaires

Arlan, le fils de Constance et d'Arlarat.

N° 1

La ville troglodyte

Heure	Climat
Matin	Beau temps
Paysage	**Difficulté**
Mota	6

Objectif : accepter de chercher Constance

Les 5 sens : Mota est une cité creusée à même la roche et surprenante à plus d'un titre. La plupart de ses habitants y passent leurs journées sans même apercevoir la lumière du soleil. Pour quiconque est habitué à une vie moins claustrophobe, les différents quartiers ressemblent à des enchevêtrements improbables de tunnels étroits dans lesquels grouille une foule hétérogène, ce qui ne manque pas de créer un bourdonnement vite rendu assourdissant par le jeu de la résonance.

Toutefois, la population de Mota est accoutumée à ce mode de vie et la proximité ne pose de soucis qu'aux nouveaux venus. Il ne reste guère que l'odeur, inévitable dans une telle cité où même les bêtes vivent à l'intérieur, mais cette dernière passe vite du statut de gêne à celui d'inconfort, avant de passer finalement inaperçue.

Dans ce capharnaüm où il est facile de louper des choses tant les sens sont en permanence sollicités de tous côtés, un détail ne devrait pas manquer d'attirer l'attention des Voyageurs. En effet, Mota compte de très nombreuses stèles ou statues à l'effigie d'une héroïne locale : Constance.

Événement : si les Voyageurs commencent ce scénario afin de réaliser les dernières volontés d'Arlarat (voir p. 31 de ***Contes d'Orient et d'Occident***), ils ont alors déjà leur propre objectif : retrouver Constance et lui remettre la bulle contenant le dernier souffle de l'homme-dragon.

Dans le cas contraire, un jeune homme vient leur demander de l'aide. Il les guide jusqu'à une auberge où se trouve son grand-père, Tilak, alité. Visiblement souffrant, le vieil homme explique avoir fait une promesse à

un ami, Arlarat, et craint de ne pouvoir vivre assez longtemps pour la tenir. Il est donc prêt à rémunérer les Voyageurs jusqu'à 1 000 Po chacun pour retrouver la célèbre Constance, lui remettre un objet en forme de bulle de la part d'Arlarat et lui dire que c'est « Pour Valdis ». À ce stade-là, autant ne pas trop donner de détails sur le destin d'Arlarat. Cela pourra vous permettre de jouer éventuellement le scénario *Cœur de dragon* (voir p. 16 de ***Contes d'Orient et d'Occident***) plus tard, même si des aménagements seront probablement nécessaires.

N° 2

Constance et ses compagnons

Heure	**Climat**
Journée	Beau temps
Paysage	**Difficulté**
Mota	6

Objectif : retrouver la trace de Constance

Les 5 sens : passer la journée dans Mota semble au départ relativement agréable. L'ombre omniprésente et la brise amènent une fraîcheur constante et rendent la proximité bien moins insupportable qu'on ne pourrait le croire au premier abord.
Toutefois, le bruit omniprésent, l'aspect labyrinthique de la cité, et donc le sentiment de repasser sans cesse par les mêmes endroits, pèsent rapidement sur les sens des personnages.

Événement : s'ils passent la journée à déambuler dans la cité, tous les Voyageurs (et non uniquement le cartographe) doivent faire un test d'exploration ou subir l'état Las (6). Mais si trouver des informations générales sur Constance ne demande pas de grands efforts, cela sera sans doute nécessaire pour retrouver sa trace.
Tout le monde sait que l'héroïne faisait autrefois partie d'un groupe de Voyageurs qui, entre bien d'autres choses, a notamment sauvé Mota d'une créature cauchemardesque vivant dans ses profondeurs et surnommée « l'Horreur ».
Elle était issue d'une bonne famille originaire de ce que l'on appelle depuis l'empire du Feu. Son groupe comprenait notamment Valdis, un guérisseur, Payggy, un gobelin-chaton devenu un pirate redouté entre-temps, Rougeveine, parfois décrit comme un sorcier, parfois comme un chasseur de monstres, et quelques autres. S'il est à peu près clair que le groupe s'est dispersé, la plupart d'entre eux sont devenus des légendes. Ils sont les compagnons de Constance, même si personne ne sait où ils se trouvent.
Pour en apprendre davantage, il faut se tourner vers les habitants de Mota : écluser les tavernes de la ville, questionner les marchands de matériel d'exploration, les anciens employeurs potentiels du groupe de Constance, etc. Là encore, certains de leurs exploits passés sont connus de tous (La Quête du Donneur de noms, Le Périple à Château-Suif, La Campagne du Dragon à la dent sombre, etc.). Les personnages provoqueront l'hilarité des enfants s'ils demandent des détails à ce sujet. Toutefois, à force de persévérance, ils peuvent apprendre qu'un des membres du groupe, Rougeveine, se serait dirigé il y a des mois et des mois de cela en direction de la péninsule Abrasive (aussi appelée L'Abrasive). En se renseignant, cette dernière n'abrite qu'un seul lieu sortant de l'ordinaire et susceptible d'attirer l'attention d'un Voyageur : la tour du Matin. Cet édifice est appelé ainsi parce qu'il serait détruit tous les jours et reconstruit dès que le soleil se lève.

N° 3

L'Abrasive

Heure	Climat
-	Vent fort
Paysage	**Difficulté**
Rocaille	9

Objectif : retrouver Rougeveine

Les 5 sens : la péninsule Abrasive est une vaste étendue de pierres qui va jusqu'à la mer et dont le relief a la réputation d'être particulièrement tranchant. Ce sentiment est encore renforcé par un vent qui souffle sans cesse et renvoie graviers ou autres cailloux sur les visages des Voyageurs non protégés. Au milieu de ce désert de roches se trouve un genre d'oasis de civilisation : la tour du Matin. Si les Voyageurs arrivent à un moment de la journée où elle est encore debout, celle-ci se dresse comme un ravissement des yeux et des corps. En effet, au-delà de ses magnifiques minarets et de ses pierres d'albâtre finement ciselées, elle est le seul abri à perte de vue.

Événement : celle qu'on appelle la tour du Matin est en fait un complexe un peu plus important qu'un simple édifice. Il comprend notamment tout un ensemble de souterrains. Sur place, il n'y a pas âme qui vive et il n'y a guère que l'exploration de ces derniers qui devrait permettre de retrouver la trace de Rougeveine. Le rejoindre au coeur du souterrain nécessite un test d'orientation et un test de déplacement. Celui-ci est assis sur les marches d'un bassin intérieur et se montre ravi d'apercevoir de nouveaux visages. Si on lui demande, il attend comme tous les jours que la tour se reconstruise et qu'apparaisse à nouveau le prince démon Ashrai (voir p. 151 du LdB) afin de le tuer encore une fois, ce qui provoquera comme toujours l'effondrement de la tour. Les voyageurs peuvent choisir d'aider Ashrai, de ne pas intervenir ou tout simplement de partir avant son arrivée, tout au plus cela rendra Rougeveine un peu plus loquace.

Si on lui demande pourquoi il recommence le même rituel tous les jours, il explique qu'il a conscience que tout ceci est particulièrement absurde, mais qu'il veut éviter qu'Ashrai n'étende son emprise sur le monde. Il ignore les raisons qui poussent la tour et le démon à sans cesse réapparaître, pourtant elles sont relativement simples : depuis que le héros a été abandonné par son homme-dragon, Arlarat, personne n'a dit aux dragons des saisons que la tour n'existait plus et ils continuent à l'imaginer intacte tous les jours. Ses soucis pourraient donc être réglés au moment où les personnages finiront le scénario en cours.
Concernant ses anciens compagnons, il peut apprendre les choses suivantes aux Voyageurs : il faisait bien partie du même groupe que Constance et Valdis. En fait, tout a commencé à mal tourner à la mort de ce dernier. Plusieurs d'entre eux se sont alors retournés contre la jeune noble qui semblait bénéficier d'une chance des plus insolentes, comme si les dragons n'avaient d'yeux que pour elle, et ne se rendaient jamais compte des difficultés pourtant omniprésentes du reste du groupe. Celles-là mêmes qui avaient entraîné la mort de Valdis, leur guérisseur. Même si le héros le regrette aujourd'hui, le groupe s'est alors scindé en deux, d'un côté Constance, un nouveau venu du nom d'Arlarat et Payggy.
De l'autre, Rougeveine, la dépouille de Valdis et leurs autres compagnons.

Aussi, le plus simple pour savoir où est Constance reste de retrouver la trace de Payggy. Aux dernières nouvelles, celui-ci serait devenu une sorte de roi-pirate écumant l'archipel des Chats-Garces et il impossible de l'approcher sans être soi-même un gobelin-chaton pirate. Fort heureusement, Rougeveine connaît un rituel qui permet aux voyageurs de prendre l'apparence de gobelins-chatons, pendant des mois si nécessaire, et qui prend fin lorsqu'ils prononcent un mot particulier. À eux de bien choisir le mot en question…

N° 4

Une vie de pirate pour moi !

Heure	**Climat**
-	Beau temps
Paysage	**Difficulté**
Zone côtière	10

Objectif : gagner la confiance de Lemmy

Les 5 sens : l'archipel des Chats-Garces était encore il y a peu une zone complètement immergée, mais suite à la rigueur des derniers étés, le niveau de l'eau a énormément baissé, transformant les quelques rochers dépassant sporadiquement de l'onde en véritables îlots, puis en archipel. C'est une zone très active, mais où sévissent de très nombreux équipages de pirates. Ces derniers ont la particularité d'être presque uniquement composés de gobelins-chatons ou de leurs cousins.

Événement : pour retrouver Payggy, les voyageurs n'ont guère d'autre choix que de profiter de l'illusion de Rougeveine pour se faire embaucher sur un navire pirate. Au port, celui du capitaine Lemmy est justement en train de vendre sa marchandise. Il est tout disposé à prendre les personnages à l'essai s'ils se montrent un minimum convaincants.
En discutant avec l'équipage, ils peuvent apprendre sans peine que Payggy est le roi de tous les gobelins-chatons de la région et qu'il s'est installé sur une île un peu particulière leur servant de capitale et de zone franche : l'île du Poisson-Chat.
Convaincre Lemmy de les amener jusque-là est une tout autre histoire. Cela implique de naviguer avec lui pendant des jours (voir p. 15 de ***Traversées***) pour gagner sa confiance. Naturellement, celui-ci aura fortement tendance, sans en être conscient, à poser des questions aux Voyageurs dont la réponse est le mot qui fait cesser l'illusion de Rougeveine. Selon le temps dont vous disposez, cette phase peut être rapide comme le moyen d'intercaler une ou plusieurs aventures maritimes (voir p. 27 de ***Traversées***).

N° 5

Le terrible pirate Payggy

Heure	**Climat**
-	Beau temps
Paysage	**Difficulté**
Zone côtière	10

Objectif : retrouver la trace des anciens héros

Les 5 sens : l'île du Poisson-Chat est le bastion de tous les pirates gobelins-chatons de l'archipel. Il s'agit en quelque sorte de leur capitale, une ville qui regrouperait tout ce qu'on peut imaginer de pire dans les environs, mais tenue par des chats humanoïdes. On ne compte donc plus les endroits où se surprendre, les boîtes, les feulements de pirates se mesurant les uns aux autres, les odeurs de lait fermenté, etc.

Événement : grâce à Lemmy, rencontrer Payggy ne fait aucune difficulté. Toutefois, ceci implique de pénétrer dans une sorte de cour des miracles d'où il sera à peu près impossible de sortir sans heurts si les choses devaient mal tourner.
Les Voyageurs peuvent avoir à reprendre leur apparence pour amener Payggy à parler de Constance. L'attitude de ce dernier évolue avec la discussion, comme s'il avait à la fois d'excellents et de terribles souvenirs de ses anciens compagnons. Il confirme avoir accompagné Constance et Arlarat avant de finalement les quitter, peu satisfait de devoir leur tenir la chandelle. Il est prêt à révéler où il les a amenés, mais exige un service en retour. En effet, dans les profondeurs de l'île se trouve un dragon des hauts-fonds devenu fou (voir p. 157 de ***Ryuutama***) lorsque les eaux ont baissé et que l'archipel des Chats-Garces est apparu. Interrogé sur le sujet, Payggy explique qu'un dragon de l'été s'en est pris à son cousin sans la moindre raison. Le gobelin-chat lui-même aurait pu y laisser la vie.
En attendant, il souhaite que les personnages l'amènent jusqu'à la haute mer et le relâchent – ce qui n'est pas sans danger et

peut aisément constituer une aventure à part entière. Payggy se contente de la promesse des Voyageurs de s'en occuper dès qu'ils auront pu retrouver Constance. En échange, il leur révèle que cette dernière était à Havel lorsqu'il l'a quittée et ordonne aux gobelins-chatons de les laisser voyager tranquillement dans tout l'archipel.

N° 6

Un petit coin de paradis

Heure	**Climat**
Matin	Beau temps
Paysage	**Difficulté**
Plaine	6

Objectif : découvrir où se trouve Constance

Les 5 sens : Havel est un petit village de pêcheurs sur une presqu'île tropicale embaumée par les senteurs d'essences de bois exotiques et autres curiosités olfactives. Des oiseaux de paradis volent à proximité, sans la moindre peur des habitants. Comment en serait-il différemment alors que tous arborent un large sourire encore davantage mis en valeur par de superbes colliers de fleurs et semblent avoir découvert le secret d'une vie simple et heureuse ? Leurs chants, que ce soit pour se donner courage au travail ou pour célébrer les bons moments, paraissent tous intégrer le bruit des vagues comme un instrument à part entière.

Événement : une fois arrivé à Havel, il n'est pas si évident de retrouver la trace de Constance. Ici, nulle statue ou stèle à son effigie. Toutefois, il suffit de parler avec les habitants du village pour que ceux-ci se souviennent d'un couple d'étrangers venus dans un bateau avec un gobelin-chaton à la jambe en bois. Ce dernier est reparti, puis, un jour, le couple s'est séparé. L'homme (Arlarat si les Voyageurs sont capables de le décrire) est devenu comme fou de douleur et est reparti. La femme, Constance, est restée et vit encore à quelques heures de marche au nord du village. Avec les conseils des habitants d'Havel, s'y rendre n'a rien de compliqué, mais nécessite un test de déplacement de difficulté 12 pour représenter le périple à travers la jungle.

N° 7

Un invité-surprise

Heure	Climat
Après-midi	Chaud
Paysage	**Difficulté**
Jungle	13

Objectif : expliquer l'histoire du groupe et la présence des hommes-dragons

Les 5 sens : Constance habite un petit hameau dans la jungle situé à proximité d'une cascade. Il ne doit pas y avoir plus d'une dizaine de personnes et, vu l'heure, la plupart se protègent de la chaleur en se reposant à l'ombre de leur cabane.
Événement : Constance est surprise de voir des inconnus arriver jusqu'à elle. Elle ne peut réprimer des sanglots, en recevant le dernier souffle d'Arlarat, mais reste interdite à la mention de Valdis.
Interrogée sur ses compagnons, elle explique qu'elle faisait partie d'un groupe de Voyageurs dont les personnages connaissent déjà certains membres : Rougeveine, Valdis, Payggy, etc. Ils étaient suivis par un homme-dragon rouge du nom d'Arlarat, qui rejoignit le groupe sous forme humaine. Ce dernier s'était pris d'affection pour elle et utilisait ses mystérieux pouvoirs pour la favoriser, quitte à laisser les autres à un sort bien moins enviable. Elle en était inconsciente à l'époque, mais ceci prit un tour tragique lors de la mort de Valdis. Dès lors, le reste du groupe la blâma et finit par se scinder. Elle ne sait pas où partirent les autres, mais elle prit la route d'Havel avec Payggy et Arlarat avant que ce dernier ne convainque le gobelin-chaton de ne pas se mettre entre eux. Arlarat et Constance, qui ignorait encore la nature de son amant, coulèrent ensuite le parfait amour. Elle n'apprit que plus tard qu'Arlarat mentait aux dragons des saisons, lui attirant une gloire totalement démesurée et qu'il alla même jusqu'à mentir au dragon de l'été pour nuire à ses anciens compagnons, provoquant sa furie et la baisse des eaux de l'archipel des Chats-Garces. Lorsqu'elle découvrit ceci, elle était déjà enceinte. Elle fut horrifiée et quitta Havel pour se protéger d'Arlarat. C'est pour cela qu'elle vit depuis comme une recluse, cherchant à la fois à protéger son fils, le jeune Arlan, et à faire en sorte qu'aucun homme-dragon ne croise sa route afin que des histoires comme la sienne, ou comme celle de la folie d'Arlarat, ne deviennent pas de plus en plus courantes.

Si vous jouez cette aventure avec un homme-dragon qui en est à sa 7e ou à sa 8e séance, il est probable que les Voyageurs ignorent son existence et celle de ses congénères. C'est exactement à cela que sert ce scénario : faire jouer cette révélation.
Constance sera ravie d'expliquer aux Voyageurs de quoi il retourne et qu'ils sont très certainement eux-mêmes suivis par une telle créature. Si votre homme-dragon a reçu son invitation au voyage (voir p. 115 de ***Ryuutama***), c'est le moment où jamais de le faire sortir de l'ombre et révéler sa présence. Peut-être même sous sa forme humaine nouvellement acquise.

OULA !
Hmmm...

N° 8

Une décision importante

Heure	**Climat**
Soir	Beau temps
Paysage	**Difficulté**
Jungle	12

Objectif : décider de mentir ou pas aux dragons

Événement : Constance conclut en demandant également un service aux Voyageurs. Son fils, Arlan est un être hybride à michemin entre un humain et un homme-dragon. Jusqu'à présent, elle a vécu recluse et l'a donc protégé du reste du monde, mais elle n'arrive pas à savoir si elle doit continuer ou au contraire l'emmener en voyage pour lui faire découvrir. Elle demande aux Voyageurs de l'aider à faire ce choix. Elle est consciente que si d'autres hommes-dragons le voient, son espèce risque de se multiplier et, probablement, avec elle, les passions dévorantes comme celle qu'a connue son père et qui a provoqué tant de malheurs.

Laissez les joueurs discuter entre eux et comprendre toutes les implications de ce choix. Si les Voyageurs lui conseillent de rester cachée, elle leur demande de bien vouloir convaincre leur homme-dragon de ne pas les mentionner au dragon des saisons. Inversement, s'ils lui conseillent de voyager, elle leur demande de bien vouloir partager leur route tant l'idée d'affronter à nouveau le monde extérieur lui fait peur.

Les personnages peuvent retourner voir Tilak pour toucher leur récompense, sur l'île du Poisson-Chat pour honorer leur engagement ou où bon leur semble. Ils peuvent également décider de prendre la route avec Constance et Arlan, quitte à perdre beaucoup en discrétion et en tranquillité.

Et les voyages dans tout ça ?

Comme vous avez pu le lire, ce scénario est présenté de façon extrêmement sommaire. Ses deux principaux objectifs sont de vous proposer une façon de faire prendre conscience à vos Voyageurs de ce qui se trame autour d'eux, et de réfléchir à quelques modifications de l'univers (hybrides, mentir aux dragons des saisons, etc.). Aussi, il se concentre principalement sur les différentes étapes de l'intrigue et ne présente guère de scènes de voyage. Toutefois, si vous envisagez de le jouer, vous avez déjà tout le nécessaire pour les périples entre les diverses régions traversées. De même, certains passages peuvent facilement être étendus si vous le souhaitez : les sous-sols de la tour du Matin, la vie en tant qu'équipage pirate, le destin du dragon des hauts fonds, la vie avec Arlan, etc. Rien ne vous oblige à le rallonger indéfiniment, mais si vous voulez éviter toute sensation de linéarité, il est par contre indispensable que vous vous l'appropriiez et proposiez des phases supplémentaires (voyages, combats ou autres) aux moments qui vous semblent le plus appropriés.

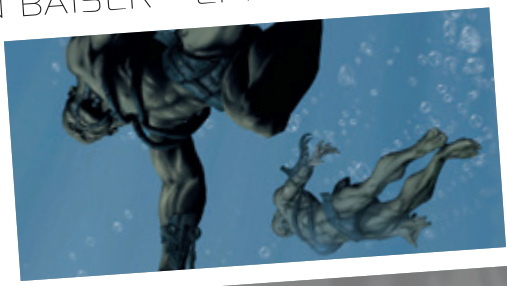
PLAY

107

par Rodolphe Bondiguel
illustrations de Joël Mouclier, Yoann Boissonnet & Djahal
© Black Book Éditions

LOST IN THE SEA

L'ÉTERNITÉ VAUT BIEN UN BAISER · ÉPISODE#1



PRÉAMBULE

Lost in the sea est le premier épisode de la campagne « *L'éternité vaut bien un baiser* ». Prévue en quatre opus, les deux premiers seront publiés dans *Di6dent*. Elle met en scène le mystérieux Ezekia Dornarius dont les quelques bribes de vie connues sont disponibles sur le *SDEN* dans la rubrique PNJ. Le but de la campagne est de développer le contenu des suppléments inédits que sont ***République du Corail***, ***Alliance Polaire***, ***Union méditerranéenne*** et ***Amazonia***. Pour le moment, lire l'article sur le *SDEN* est nécessaire pour en apprendre davantage sur celui qu'on appelle le « centenaire du corail ».

Ce scénario, écrit pour la parution du supplément sur la République du Corail, met en scène les évènements qui y sont décrits et se déroule après les évènements de *Domination* et la mise en place de l'Empire du Corail, mais, en adaptant deux ou trois détails et en improvisant, il est possible de le jouer à une autre période.

Nemecek, l'agent amazonien, a tout à fait raison au sujet de Dornarius et d'une station de grande profondeur. Elle se situe dans une faille de la fosse des Tonga, à environ moins 12000 mètres, à quelques heures de la station de Cape. Elle a également bien été construite grâce au rachat de multiples sociétés et il reste encore quelques détails à régler et ce sont ces détails qui sont à l'origine du scénario.

INTRODUCTION

CONDAMNÉS !

Les PJ sont dans une capsule de sauvetage de navire. Ils se réveillent les uns après les autres, affamés, assoiffés et groggys. Une étrange sensation les étreint. Ils n'ont aucun souvenir des évènements des dernières heures et sont incapables de dire pourquoi ils sont là. Seuls les souvenirs de leur arrivée à Cape pour une transaction, ou toute autre raison de votre choix, leur sont accessibles. Ensuite, c'est le blackout. A leurs côtés, dans une promiscuité totale, deux autres hommes sont également présents. Le premier, aux airs de scientifique, est en état de choc. Le deuxième, plus robuste, est à cran. Il est bien réveillé et ne semble pas connaître les mêmes symptômes que les PJ. C'est d'ailleurs lui qui, dans un accès de violence très surprenant, va rompre le silence pesant du probable cercueil qu'est la capsule, en répétant plusieurs fois "je leur avais bien dit" avant de frapper lourdement l'arrière de son crâne contre la paroi froide et humide…

I

CE QU'IL S'EST PASSÉ

L'agent Nemecek, mandaté par les services secrets amazoniens, ne s'est pas trompé. Ezekia Dornarius a bien fait construire une station de grande profondeur en République du Corail. Et les dirigeants de la nation ont également bien raison de s'intéresser à lui car il souhaite à tout prix en connaître davantage sur la mystérieuse société pharmaceutique Xen.

LES PROJETS DE DORNARIUS

Quand le scénario débute, Dornarius a quasiment terminé sa base. Cependant, certains détails ne sont pas encore réglés. Il lui manque en effet les installations nécessaires à la production de nourriture. Or, son homme de main, Joshua Hasgard, a entendu

parler d'un projet novateur de cultures génétiquement modifiées et très résistantes. Il a également appris que des brevets, encore tenus secrets, se trouvaient dans les locaux de la société Hydro de Cape. Cette société, en perte de vitesse, s'est en effet lancée dans un programme d'innovations suite à la mise en place de l'Empire du Corail. De plus, Doornarius, a aussi demandé à son bras droit de mettre la main sur diverses informations concernant les liens entre Palia et la société amazonienne Xen. Il souhaite en effet en apprendre davantage sur cette entreprise en vue de réaliser son ultime projet.

Hasgard s'est donc rendu à Cape, pour mener à bien ces deux projets. Pour cela, il a fait appel à un de ses contacts, Liam Eklund, un mercenaire indépendant qu'il a rencontré quelques mois auparavant alors qu'il rachetait des sociétés pour son patron. Il lui a demandé, avec un budget quasi illimité, de lui monter deux équipes pour un boulot de vol d'informations au sein des sociétés Hydro et, plus difficile, Palia. Eklund a donc embauché deux équipes. La première, composée de mercenaires de haut vol des Fils d'Orion a reçu un pont d'or (25% d'abord puis le reste ensuite) pour s'attaquer à Palia. La deuxième, constituée des PJ et d'un employé corrompu de Hydro, s'est dirigée vers cette dernière pour s'emparer des brevets révolutionnaires d'aliments génétiquement modifiés. Une fois les informations récupérées, Eklund a également reçu l'ordre de se débarrasser des deux équipes.

L'ENGAGEMENT DES PERSONNAGES

Il a fallu quelques jours à Eklund pour monter l'opération. La première équipe, censée s'attaquer à la terrible Palia, a été réunie facilement. Eklund a, en effet, pris contact avec un de ses collègues des Fils d'Orion, un certain Kork Varos, un vrai dur, et lui a proposé un rendez-vous secret dans une alcôve discrète du Bar des Courants. Il lui a laissé une belle somme, 150.000 sols, en échange de la constitution d'une bonne équipe de spécialistes de l'infiltration afin de sortir des documents des locaux de Palia. Afin de l'encourager à se jeter dans la gueule du loup, il lui a confié une drogue de combat très puissante, le SS13 (Super Soldat 13) et lui a également promis le reste du pactole après livraison de l'objectif. Kork Varos a accepté, bien que conscient du risque de s'attaquer à la grande entreprise pharmaceutique. Le paiement des 450.000 sols était aussi bien trop tentant. D'autant qu'il avait une idée bien précise sur la façon dont cela allait se passer.

Une fois cela fait, Eklund a corrompu un laborantin de chez Hydro, Alec Sandborn, pour permettre à une deuxième équipe, les PJ, de récupérer le brevet tant désiré dans un coffre du laboratoire dans lequel il travaillait. Les présentations et le briefing ont également eu lieu au Bar des Courants. Les PJ, recrutés eux aussi par Eklund, ont reçu la même somme que les mercenaires. Il a été convenu, lors de la discrète entrevue que Sandborn devait donner les documents confidentiels aux PJ avant de couvrir leur fuite. Tout comme pour l'équipe des Fils d'Orion, le reste du paiement devait être récupéré le lendemain dans un quartier de tubes de la zone commerciale de la station contre les informations dérobées. Plusieurs doses de SS13 ont également été confiées aux PJ. Cependant, Eklund, n'a pas jugé bon de préciser que, si les effets étaient dévastateurs et que les capacités au combat décuplées, les effets secondaires étaient tout aussi terribles. Si les PJ tentent de se renseigner à ce sujet, ils ne trouvent aucune information, puisque cette drogue de synthèse sort tout juste des laboratoires méditerranéens, nation où le vieux Dornarius a aussi ses entrées.

L'ASSAUT DES DEUX SOCIÉTÉS

L'assaut des deux équipes a eu lieu dans les jours qui ont suivi. Hasgard a fixé à J-2 (J étant le jour du début du scénario) l'assaut de Hydro et à J-1 celui de Palia. Il craint en effet davantage la réaction de la société du terrible Thomas Bentner. L'opération menée

par les PJ, planifiée avec l'aide d'Eklund, s'est très bien déroulée. Ils sont entrés dans les locaux de nuit, alors qu'à l'intérieur, Sandborn avait coupé les alarmes. Le court trajet dans la succursale n'a pas été long et les PJ n'ont fait qu'une bouchée des pauvres gardiens qui veillaient ce soir-là. La SS13 les a rendus certes puissants, mais leur a fait perdre le contrôle. C'est donc une petite demi-heure plus tard qu'ils sont ressortis, munis des précieux dossiers, et que les effets secondaires ont commencé. De puissants maux de tête ont frappé les plus fragiles, suivis de pertes de mémoire plus ou moins violentes. Une troisième équipe, aussi embauchée par Eklund, n'a eu qu'à les cueillir et à les livrer dans un dock privé de Dornarius, dans la zone commerciale de la station.

Le lendemain, les mercenaires des Fils d'Orion ont également effectué leur triste contrat, mais la résistance a été plus coriace et la quasi-totalité de l'équipe a été décimée. Seul Varos s'en est sorti et lui aussi a été cueilli par la troisième équipe et mené aux docks privés. Là, Eklund avait l'ordre de les abattre après avoir récupéré l'intégralité des informations. Mais ce dernier a préféré les laisser partir en échange de la promesse de leur mise au vert et de leur silence. Le mercenaire, au service d'Hasgard, n'est en effet pas vraiment ce qu'il prétend être. C'est un agent de Fragment, qui prend ses ordres d'Eric Stigma en personne. Il a rencontré Hasgard, quand ce dernier rachetait des sociétés pour Dornarius. Il a cru qu'il faisait partie du complot perpétré par l'Ordre Azur et qu'il détournait de l'argent destiné à préparer la guerre ainsi qu'à mettre en place l'Empire du Corail. Si son intuition ne fut pas la bonne, il avait cependant ferré un très gros poisson. Il a donc décidé de conserver sa couverture et de se rapprocher du mystérieux homme de main.

De ce fait, il a l'intention de transmettre les données à Hasgard, non sans les avoir consultées, copiées et cachées, mais ne souhaite pas éliminer les deux équipes qu'il a mis en place. Il a donc mis au point une dernière manœuvre pour ne pas éventer sa couverture. Il a prévu de faire disparaître les témoins gênants de l'opération en les larguant dans une capsule de secours de navire, tout en laissant une radio, doublée d'une balise de localisation. Ainsi, il espère pouvoir récupérer les innocents, qu'Hasgard croira morts, puis les mettre à l'abri comme témoins. Malheureusement, Eklund a rencontré un souci. Après avoir installé les corps, encore sous l'effet de la SS13, il a dû quitter les docks privés de Dornarius, où se trouve le navire, pour recruter deux ou trois membres d'équipage. En chemin, il a été attaqué par des hommes de Volar le Négociant et a été tué puis dissimulé, tandis que le récepteur de la balise a été endommagé.

Voilà donc les PJ et leurs deux compagnons, Varos et Sandborn, enfermés et inconscients dans une capsule de navire dans un dock privé de la zone commerciale à 3500 mètres de profondeur. Certes le navire est toujours amarré au sas, mais personne ne sait qu'ils sont là. De plus, ils vont probablement imaginer que la capsule a été éjectée. Seule la radio, qui donne des signes de faiblesse, les relie au monde…

II

LES ACTEURS

Les acteurs de ce drame sont de natures différentes : les responsables, les PNJ de la capsule et les factions à l'extérieur.

LES RESPONSABLES

Ezekia Dorarius : le Centenaire du Corail, riche à milliards grâce à ses découvertes archéologiques et son empire industriel, court après un but inaccessible. Il cherche en effet l'immortalité. Suite à différents traitements, il a réussi à allonger considérablement son espérance de vie et il se rapproche de la centaine. Mais cela ne lui suffit pas. Il sait, comme tous les gens bien renseignés, qu'Amazonia est une des nations les plus puissantes dans le domaine pharmaceutique et médicale. C'est pour cette raison qu'il s'intéresse à la société Xen, qui a bien des liens avec Palia. Il croit aussi savoir d'une source dont on reparlera que les Généticiens sont toujours en activité et que l'un d'eux pourrait se cacher derrière la puissance scientifique de la nation amazonienne.

Joshua Hasgard : L'homme de main de Dornarius est un barbouze comme on n'en fait plus. Il a croisé dans toutes les mers du monde et a des contacts dans chaque port. Il a également longtemps travaillé pour le Prisme avant de disparaître en changeant d'identité. Quelques années passées ensuite chez Légion en République du Corail n'ont pas rassasié sa soif de richesses et d'adrénaline. Bosser pour Dornarius lui fournit tout cela. Dénué de scrupule, il a offert son âme au vieux chasseur de reliques. Les PJ le croiseront plus tard.

Liam Eklund : Eklund est ce qui se fait de mieux au sein de Fragment. Sans attache et dévoué à son travail, il est capable de travailler en couverture durant des mois entiers. Il est également totalement dévoué à Eric Stigma et l'a accompagné dans la résistance contre la mise en place de l'Empire du Corail. Les PJ n'auront pas l'occasion de parler vraiment avec lui mais pourront voir en cet homme, lors des flashs (voir plus loin) quelqu'un de bien. C'est d'ailleurs lui qui les a aidés à préparer des plans huilés pour que les assauts ne leur coûtent pas la vie. Il s'en est d'ailleurs voulu de leur donner de la SS13 à l'origine de la mort des gardiens.

LES PNJ

Les deux PNJ que sont Varos et Sandborn seront l'occasion de présenter la République et les évènements qui s'y sont déroulés en 569 si les PJ ne connaissent pas bien cette région du monde. Ils seront aussi le moyen de mettre en scène les oppositions qui s'y passent entre partisans de l'Ordre Azur et de l'ancienne République. Il n'y a pas à douter que les débats seront nourris.

Kork Varos : Un mercenaire pur et dur comme on les imagine. Il est membre des Fils d'Orion, mais est auparavant passé par Légion. Il déteste d'ailleurs ces derniers depuis qu'il en a été chassé pour mauvaise conduite. Il considère l'organisation comme une bande de lâches et se réjouit dès qu'il peut de leur élimination lors de la mise en place de l'Empire du Corail. Il déteste également les mutants et est partisan de l'Ordre Azur et de la création d'un état totalitaire et sécuritaire. En un mot, c'est un vrai abruti, raciste et bas du front. Il n'est doté d'aucune morale. C'est d'ailleurs lui qui a éliminé ses compagnons, encore en vie, lors de la sortie des locaux de Palia. Il espérait par ce biais récupérer l'argent du contrat pour lui tout seul. Pour conclure le portrait de ce sanguinaire impitoyable et complètement instable, ajoutons qu'il est aussi indic du bureau de la Sureté Générale à qui il vend des informations et des dissidents. Un vrai pourri…

Alec Sandborn : Le laborantin de Hydro est l'opposé du mercenaire facho qu'est Voros. Il est calme et posé, à la limite de la pleutrerie parfois. Il a d'ailleurs quelque peu hésité, mais c'est son appartenance à Echo,

le mouvement de dissidence corallien, qui l'a décidé à accepter le boulot d'Eklund qui a su tirer sur la corde sensible. Il lui arrive de livrer des informations ou de poster des colis. Il n'est pas très bien placé dans l'organigramme mais sait au moins comment contacter un membre du groupe. Le malheureux est également un porteur latent du Polaris et il va déclencher ses premiers effets dans la capsule sans les maîtriser.

LES FACTIONS À L'EXTÉRIEUR

Durant le scénario, plusieurs factions vont s'agiter. Certaines veulent retrouver les données volées ou les personnes disparues, tandis que d'autres veulent simplement comprendre ce qui se passe. Toutes pourront être des appuis pour sortir de la capsule.

Tout d'abord, les hommes de Volar le Négociant, en possession de la radio d'Eklund, vont être les premiers à entrer en contact avec les PJ. Ils souhaitent obtenir un paquet de sols en retrouvant les malheureux qui se pensent échoués au fond de l'océan. Ils vont être une aide précieuse, mais en demandant au préalable de l'argent ou des informations. Ils sont en effet au courant que quelque chose s'est passé chez Palia. L'interlocuteur sera Otto, un lieutenant de Volar. De leur côté, les Fils d'Orion mettent tout en oeuvre pour retrouver leurs hommes.

Les autorités sont aussi sur les dents. Fragment, bien entendu, a retrouvé le cadavre d'Eklund assez rapidement, et va tout tenter pour retrouver les dernières personnes à l'avoir vu. De nombreux moyens sont mis en œuvre pour cela. L'enquête est coordonnée par l'agent Pastor. Les ennemis jurés de la Sureté Intérieure sont également sur les dents, tout comme l'Ordre Azur. Bentner, le patron de Palia, les a contactés pour retrouver ce qu'on lui a dérobé. L'agent Longo est directement mandaté par Karl Voïl, tandis qu'une équipe de la Garde coralienne, menée par le Lieutenant Alves, va mener l'enquête.

D'autres factions sont également présentes dans cette sombre histoire. Bien entendu, Sandborn souhaite contacter Echo. Il sait en effet que son contact travaille dans les services du Gouverneur Vernor et qu'il est possible de le voir dans une cantine de la zone administrative. Il proposera aussi d'expliquer ce qui s'est passé à Hydro. Varos proposera alors, ironiquement, de contacter Palia. Mieux vaut cependant avoir des problèmes que de crever dans la capsule. L'Ordre Blanc sera aussi évoqué, même s'il ne se préoccupe pas de ce qui se passe, tout comme l'Amicale Marchande.

III

LES ACTIONS DES PJ

Il est peu probable que les PJ se laissent mourir. D'autant que si la radio passe, c'est qu'ils ne sont pas si loin d'une station. Tout espoir n'est pas perdu.

SORTIR D'ICI

Le scénario commence donc dans la capsule quand les PJ se réveillent les uns après les autres. Leur premier réflexe, probablement avant même de comprendre ce qu'il s'est passé, va être de sortir de ce cercueil. Un jet en lien avec la navigation ou le pilotage (navire civil) permet de comprendre que la capsule est celle d'un navire civil probablement aménagé pour faire de la contrebande. La capsule qui est en effet un peu plus grande que la normale doit être prévue pour larguer des denrées peu légales. Les PJ peuvent tout à fait penser à de la boucanerie. En tous les cas, dans ce genre de matériel, il n'y a pas de réserve d'oxygène, et ce dernier devrait venir à manquer. Fixez la durée en fonction de la durée de votre séance. Cela pourra vous permettre de jouer en temps réel. Ces scénarios sont toujours intéressants. Une fois ces conclusions tirées, il sera impossible de forcer l'accès, puisque le sas est solidement fermé de l'extérieur. Il sera également inutile d'appeler au secours. Les docks sont déserts.

Le seul moyen de sortir est donc la radio. Elle ne fonctionne pas très bien et coupe parfois quand la distance est trop grande. Sa jauge de batterie est pleine au début du scénario, mais vous pourrez jouer avec le temps restant avant le déchargement. Cela sera un ressort supplémentaire pour faire monter la tension. Dans tous les cas, le premier à répondre sera Otto le "Fourbe" qui est très intéressé par ce que racontent les échoués. Il est prêt à les aider et à contacter quelqu'un d'autre, mais il va d'abord falloir le convaincre. Il souhaite une grosse somme d'argent ou l'équivalent en matériel. Fixez son prix en fonction des moyens de vos PJ de sorte que cela soit possible mais suffisamment gênant. Après avoir fait son offre, il appellera tous les quarts d'heure. Finalement, après avoir tenté de localiser les PJ, il fera passer la radio. C'est une longue impro qui commence pour vous en fonction des choix de vos joueurs.

PIGER L'EMBROUILLE

Comprendre ce qui s'est passé et se remémorer les évènements est crucial pour aider les factions à l'extérieur à localiser la capsule. Malheureusement, la SS13 a eu de lourds effets secondaires et les PJ ont vraiment du mal à se remettre de ce qui vient de se passer. Cependant, Varos, plus habitué aux drogues de combat, est capable de retracer ce qui lui est arrivé. Il se souvient en effet de la prise de contact d'Eklund au Bar des Courants, du paquet de sols proposés, de l'assaut de Palia, du vol d'informations sur une société pharmaceutique amazonienne, de la boucherie, puis de son évanouissement alors qu'il était cueilli par deux hommes qui lui ont passé une cagoule avant de l'amener probablement ici. Malheureusement, l'enfoiré qu'il est va mettre du temps à donner ses informations. Il n'acceptera de les donner qu'après avoir contacté les Fils d'Orion, puis s'il n'a pas ce qu'il veut finira par parler, voyant la mort arriver.

Le comportement de Varos ne va pas être si handicapant que cela, puisque Sandborn, grâce à son Polaris latent va permettre aux PJ de revivre, par flash, les évènements les plus marquants des journées précédentes. Très utile pour comprendre, ces effets incontrôlés vont très vite poser problèmes. Ils apparaissent lors de violents moments de stress, notamment lors de prise de bec avec Varos. Le premier flash est la rencontre dans le bar des Courants. Eklund est présent, ainsi que Sandborn. Le premier semble correct et réglo, tandis que Sandborn n'est pas à l'aise. Eklund propose un plan d'infiltration de la société Hydro, pour récupérer un disque de données dans un labo. Il donne également les plans et la

SS13. Sur place, il est prévu que Sandborn aide les PJ avant de partir avec eux. La somme de 150 000 sols n'est qu'un quart du total. Le deuxième flash est l'infiltration d'Hydro, avec la neutralisation violente de deux patrouilles, due aux effets de la SS13. Dans le labo, Sandborn, qui a neutralisé les alarmes, s'éclipse, les mains ensanglantées, avant que les PJ, comme fous, demandent le dernier brevet en date aux savants effrayés. Le troisième flash est très douloureux. Les PJ et Sandborn sont à bout de force dans une coursive. Ils pensent qu'ils ne pourront pas atteindre le point de rendez-vous. Soudain, cinq types sortent d'une coursive perpendiculaire et les cagoulent.

Ces trois scènes devraient être vraiment jouées, et non uniquement racontées, après que le corps de Sandborn ait été parcouru d'éclairs bleus dans la capsule. Donnez de nombreux bonus aux PJ pour le deuxième flash, puis de lourds malus lors du troisième. La SS13…

SURVIVRE

Les PJ vont devoir faire face à de nombreuses difficultés durant le huis clos. Varos, tout d'abord, est très instable et cela ne va pas s'arranger. A plusieurs reprises, il va s'en prendre physiquement à un PJ ou va même essayer d'étrangler Sandborn. Ce dernier gère mal la pression et le fait qu'il soit un porteur latent du Polaris est un véritable souci. Une libération accidentelle peut être catastrophique (LdB, page 253) et il est nécessaire de le calmer après chaque flash. Sans être aussi grave, l'obscurité et la promiscuité sont vraiment dérangeantes. Si vous le pouvez, simulez cette ambiance en ne laissant qu'une faible lumière dans la pièce.

D'autres aléas que l'on pourrait qualifier de naturels vont rendre l'ambiance davantage irrespirable, avant de devenir potentiellement létaux. Ainsi, le froid (LdB page 243), le manque d'oxygène (LdB, page 244), le manque de SS13 (LdB page 248) seront autant de cartes dans votre jeu pour faire de cette fin de partie un vrai moment de stress.

ANNEXES :

LA SS13

Drogue militaire très récente issue des labos hégémoniens, qui confère des bonus de 6 à toutes les compétences physiques. C'est une dose qui s'injecte dans la cuisse ou dans l'avant-bras. Les effets secondaires sont aussi très puissants. En combat, il est possible de perdre le contrôle de soi, puis de subir des malus allant jusqu'à -6. De plus, les pertes de mémoire sont très lourdes.

VOROS

Archétype de mercenaire, p. 356 de ***Univers*** ou livret couleurs du ***Guide Technique***

SANDBORN

Archétype de médecin, p.115 du ***Recueil de scénarios***

GARDIENS DE LA SOCIÉTÉ HYDRO

Archétype Agent de sécurité, p. 350 de ***Univers***.

TRANSITION

UN MYSTÉRIEUX DÉBRIEF

Pendant que les PJ s'échinent à contacter quelqu'un et à se rappeler ce qui s'est passé, les hommes de Fragment sont à la recherche d'Eklund, qui a disparu avant de faire son dernier rapport. Stigma ne sait donc pas ce que son agent est devenu. Il a donc mis à disposition de ses hommes de nombreux moyens. Ces derniers ont ainsi retrouvé Nemecek, l'espion amazonien, et de le faire parler. Ses hommes sont donc en possession de tout ce qu'il avait appris sur Ezekia Dornarius. Cela leur a permis de faire avancer sensiblement leur dossier sur le Centenaire du Corail qu'ils traquent également. Les recherches ont également été fructueuses au sujet d'Eklund et ils ont localisé le dock privé. Ce sont donc les hommes de Pastor qui sont les premiers à entrer sur les docks, quelles que soient les actions des PJ, et qui vont retrouver ces derniers.

Alors qu'ils se croient condamnés, des bruits leur redonnent espoir. Puis un découpe-carlingue déchire les parois de la capsule. Les PJ sont donc sauvés par les agents de Fragment, qui gardent bien de se présenter, puis sont emmenés cagoulés dans des locaux secrets des services de renseignement. Là, ils sont soignés, nourris puis longuement débriefés par Pastor qui leur demande de raconter tout ce qu'il s'est passé dans les détails et évoque les noms de Nemecek et Hasgard, afin de savoir si cela leur dit quelque chose. Puis un autre homme entre dans la pièce sombre. Il est âgé de la quarantaine, a les cheveux ras et le visage sévère. Il s'agit de Stigma ! Il assiste à la fin de l'interrogatoire sans rien dire avant que les PJ soient mis au frais un moment. Cependant, un dernier détail est à récupérer (jet d'observation assez difficile). Une petite note sort d'un dossier de Pastor alors qu'il range ses affaires. Y sont inscrits ces mots : Nemecek aux arrêts - trouver Zinoviev à Siberia.

Ainsi se conclut ce premier scénario qui prendra suite dans ces pages avec la recherche de Zinoviev à Siberia et la rencontre de dissidents qui leur feront vivre une expérience incroyable dans laquelle il sera question d'exosquelettes et d'armes lourdes.

par Jérôme Barthas
illustrations de Julien De Jaeger

Le sud de l'ancienne Italie est envahi de terres volcaniques. Plusieurs enclaves ont déjà été détruites suite à des coulées de laves ou de violentes éruptions. Aujourd'hui, en bordure de la zone sinistrée, San Severo subit parfois les nuées ardentes du volcan le plus proche. Alors que les Hérauts voyagent dans le sud de l'Europe, ils rêvent d'harmonie : une Faille est proche ! Cependant, les PJ ne sont pas les premiers à ressentir la Faille : deux autres Hérauts les ont précédés et ils ont péri.

terres brûlées

prologue

Les PJ approchent de San Severo. L'enclave, située à quelques kilomètres des terres volcaniques du sud, abrite cinq cents âmes.
Adaptez la raison de la présence des PJ selon votre groupe. Voici quelques exemples :

- **Apport de vivres :** les PJ apportent des vivres depuis Milano pour aider les habitants de San Severo à survivre ;
- **Escorte :** les PJ escortent une personne ou un groupe jusqu'à San Severo. Un groupe d'initiés de l'Ordre animal de Milano, qui viennent comptabiliser le nombre d'habitants de San Severo. Un émissaire du commandant Vecchiato de Roma, qui vient parler à la mairesse de l'enclave ;
- **Expédition scientifique :** les PJ s'intéressent au volcanisme. Après avoir observé les terres aux alentours de Clermont la Cendreuse (cf. *Éclat de Krystal n° 3*, en téléchargement de la fiche de ***Krystal*** sur *www.les12singes.com*), ils viennent faire des analyses dans les terres du Sud pour comparer et tenter de comprendre la logique de ces éruptions.

La nuit qui précède l'arrivée des PJ à San Severo, les Hérauts font un rêve intense, qui dépend de leur saison de naissance. Décrivez à chaque joueur le rêve adéquat.

- **Printemps :** *« Tu marches, dans un canyon en pente, aux parois noires. Tu accélères, tu cours. Tu zigzagues entre des arbres noirs et rouges, qui tentent de s'agripper à tes habits pour te ralentir. Tu les évites et montes de plus en plus, jusqu'à atteindre une lumière. Tu ressens alors une grande exaltation ».* Note : ceci est une indication par rapport à la scène 8 : il est inutile de combattre, il faut aller au plus vite jusqu'au sommet du volcan.
- **Été :** *« Tu as chaud. Très chaud. Extrêmement chaud. Finalement tu brûles, et atteins l'extase. »* Note : ceci est une indication quant à la manière de régénérer la Faille : sauter dans le cratère du volcan, quitte à brûler.
- **Mousson :** *« Tu vois un homme peint en blanc et une femme peinte en noir. La pluie tombe sur eux. Quand elle cesse, au sol, l'eau forme le mot «Menteurs» ».* Note : c'est une indication quant à deux personnes liées à la régénération de la Faille. Le premier personnage est un Antonioni, dont les sismographes permettent d'éviter les périodes de nuées ardentes. Le deuxième est une Hérault, Lizea, mais les PJ n'ont pas encore de moyen de le découvrir.
- **Automne :** *« Tu es dans une fosse circulaire. Autour de toi, des racines calcinées, en train de se faire ronger par des flammes. Tu es attiré par le feu et, lorsque tu le touches, il s'éteint et les racines se mettent à croître. »* Note : c'est une indication quant au cratère (la fosse circulaire), dont il faut éteindre les flammes en les touchant.
- **Hiver :** *« Tu vois une carte, qui représente un labyrinthe de chemins. Les chemins se rayent un à un. Il n'en reste plus que quatre. Le papier brûle et tu ressens un souffle d'air frais salvateur. »* Note : cela permet de comprendre qu'il y a quatre chemins, lorsque les PJ examinent les alentours du volcan, dans la scène 7.
- **Morte-saison :** *« Tu es au chaud. Tu es bien et tu n'as qu'une crainte : que quelque chose vienne jusqu'à toi te perturber. Tu es protégé par une armée de créatures de roche et de feu. À tes côtés, un humain, carbonisé, s'agenouille devant ta puissance. »* Note : dans ce rêve, le PJ est à la place de la Faille (un volcan), protégée par des géants de roche, et par un Héraut du tourment.

Aux abords de San Severo, le sol est de plus en plus recouvert de cendres. Après avoir traversé des ruines de l'ancien temps, les PJ arrivent aux murailles de basalte de l'enclave. Dans l'enclave, la végétation est plus clémente qu'à l'extérieur, et la chaleur plus

agréable. Des oliviers poussent çà et là, et une partie de la ville est utilisée pour cultiver des légumes. Les PJ sont accueillis chaleureusement par les villageois qui acclament les Hérauts et prient pour que Mère secoure la population. Dès que les Hérauts parlent de leur volonté de régénérer un Havre, les visages se ferment. (Deux Hérauts, Antonio et Lizea, ont par le passé tenté la même chose, en vain.)
San Severo est dirigée par la mairesse Marina, appréciée de tous mais légèrement naïve. La ville est placée sous la tutelle de l'Ordre minéral. La Révérende Ossidiana gère les affaires morales de la ville et conseille la mairesse quant aux expéditions à l'extérieur de la ville.
Les animations sont rares à San Severo : une expédition part, une fois par semaine, chercher dans les ruines des enclaves du sud de la nourriture : conserves, nourriture lyophilisée ou barres énergétiques. Les biens récoltés sont ensuite répartis à l'ensemble de la population, lors d'un marché plutôt agité, près du clocher du village.
Le clocher est sous la responsabilité des Antonioni, une famille qui, grâce à des visions héritées d'un Héraut, prévient les patrouilles à l'extérieur de l'enclave qu'elles doivent rentrer, car une nuée ardente s'approche.

- Si les PJ cherchent à en apprendre plus en parlant aux villageois ➲ scène 1
- Si les PJ se présentent aux dirigeants de la ville ➲ scène 2
- Si les PJ se présentent à la Congrégation ➲ scène 4

scènes

Le scénario est constitué de deux moments. Le premier est la préparation de l'expédition vers la Faille. Les PJ peuvent obtenir de l'aide de la part des habitants de San Severo et découvrir les jeux d'influences qui règnent dans l'enclave. Le second moment est l'expédition proprement dite, du voyage jusqu'à la régénération du Havre.

san severo

Environnement : plaine et volcans
Taille : village (486 habitants)
Système politique : démocratie
Ressources : pauvres
Système économique : collectivisme et troc
Superficie : 1,5 km², forme circulaire délimitée par la Viale due Giugno, la Corso Giuseppe di Vittorio et la Corso Leone Mucci.

les coulisses

L'histoire de San Severo dissimule plusieurs secrets liés aux volcans. Le premier Héraut à ressentir la Faille au sud de l'enclave était Antonio Malerba, il y a vingt ans. Passionné de science, il parvint à créer des armures protégeant leur porteur de la chaleur, grâce à un courant électromagnétique. Il remit en service des sismographes, ce qui lui permit de prévoir les moments de calme dans les activités volcaniques, afin de se rendre à la Faille sans risquer une éruption. Il n'eut pas de chance et périt sous les coups d'un géant de roche (une variation des géants de boue, propre aux régions volcaniques). Quelques amis du Héraut trouvèrent une cachette, au sein des terres ravagées, qui abritait le matériel d'Antonio. Ils récupérèrent le tout et apprirent à utiliser cette technologie. Aujourd'hui, ils utilisent la science pour prédire les nuées ardentes, en prétendant recevoir des visions, grâce à un pouvoir légué par Antonio. Ils sont surnommés les Antonioni et ils profitent de cela pour obtenir tout le confort nécessaire.
Le deuxième Héraut à rêver de la Faille était Lizea Crisostomo. Elle vint à San Severo, il y a dix ans, afin de régénérer la Faille. Elle voyagea plusieurs années pour cartographier la région, malgré les éruptions qui changeaient le paysage. Un jour, elle fut prise au piège et acculée par plusieurs géants de roche près d'une coulée de lave. Lorsqu'un coup la jeta au sol et que sa chevelure s'enflamma, elle comprit que sa fin était venue. Elle demanda pardon à Mère et, désespérée, supplia qu'elle lui vienne en aide. La réponse ne tarda pas, mais elle ne venait pas de Mère. Elle devint une Héraut du tourment (cf. ***Krystal : Les Secrets***, p. 14) et resta près du volcan pour le protéger d'éventuels Hérauts. Les habitants de San Severo ne connaissent pas la vérité et n'ayant jamais revu Lizea, ils la considèrent comme morte.

① Sagesse populaire

Les PJ peuvent parler au peuple pour apprendre les coutumes ou l'histoire de la ville. Voici quelques éléments que peuvent apprendre les PJ en posant les bonnes questions.

- **Sur les cendres autour de la ville (Renseignements / 15) :** l'enclave connaît, depuis cinq ans, les affres des nuées ardentes. Ces nuages de cendres brûlants tuent en quelques secondes. Heureusement, Mère protège l'enclave : le nuage ne dépasse pas les murailles. En outre, les Antonioni (un groupe de mystiques) ont hérité d'un Héraut, Antonio Malerba, la capacité de prédire les nuées ardentes. Ainsi ils sonnent la cloche lorsqu'une nuée ardente approche. Les patrouilleurs ont ainsi largement le temps de rentrer se mettre à l'abri. Un test de Psychologie / 20 permet de remarquer que les villageois ne disent pas tout. Poussés dans leurs retranchements, ils avouent que la dernière nuée ardente n'a pas été prévue à temps. Huit patrouilleurs ont été blessés, deux sont morts. Les Antonioni sont effondrés que leurs pouvoirs n'aient pas fonctionné. A priori, la défaillance est due à une grippe qui a touché l'ensemble de la famille et perturbé les visions.
- **Sur les Hérauts de l'enclave (Renseignements / 10) :** deux Hérauts ont tenté par le passé de régénérer une Faille au sud, exactement comme les PJ. Antonio Malerba, révélé il y a vingt ans, a amélioré les conditions de vie des habitants grâce à diverses inventions et techniques de travail. (Il a créé une presse pour former de l'huile d'olive, et fabriqué des poulies et des treuils pour aider à renforcer la muraille.) Antonio, né en hiver, avait une peau curieusement pâle et des cheveux blancs. Il avait enchanté des armures pour qu'elles résistent à la chaleur. Aujourd'hui, la bénédiction a disparu. Les protections sont stockées dans l'Ordre minéral. Antonio Malerba n'a laissé aucune trace écrite de ses travaux, mais il a béni certains proches, les Antonioni (dont le nom dérive d'Antonio). Lizea Crisostomo s'est révélée il y a dix ans. Grande brune aux cheveux longs, sa maigreur cachait une robustesse certaine, héritée de ses jeunes années durant lesquelles elle voyageait beaucoup dans les terres brûlées du Sud, pour rapporter des vivres ou des objets utiles. Elle effectua de nombreux trajets jusqu'aux volcans. Ses notes sont archivées quelque part dans la cave de son ancienne maison.
- **Sur un homme en blouse blanche ou une femme chauve (Renseignements / 18) :** la femme chauve, personne ne voit à quoi cela pourrait correspondre. L'homme en blouse blanche, cela pourrait éventuellement être un des Antonioni, car le blanc est leur couleur, par respect pour Antonio, mais ils ne sont pas en blouse (ce sont des mystiques, pas des scientifiques).

- Si les PJ vont voir l'Ordre minéral ➲ scène 4
- Si les PJ vont voir les Antonioni ➲ scène 5

② La mairesse

La mairesse, Maria, est une jeune femme blonde aux cheveux bouclés. Agréable et intègre, elle habite un ancien bâtiment, dont le sommet (une horloge) s'est effondré il y a longtemps. Réhabilité en ferme, le lieu abrite deux ânes, cinq moutons et quelques poules. La dirigeante a deux adorables chiens, Nino et Vito, très affectueux envers les nouveaux venus.

Maria accueille les PJ avec un enthousiasme sincère… jusqu'à ce qu'elle apprenne qu'ils sont de passage et comptent régénérer une Faille dans les environs. La jeune femme demande aux Hérauts de préparer leur expédition avec le plus grand soin. Elle peut expliquer la disparition d'Antonio et Lizea, si les PJ ne sont pas encore au courant (voir scène 1).

3 La maison de Lizea

La maison de Lizea est une petite bâtisse en pierre, entretenue par la famille Valia : un père et son fils. Si les PJ se présentent en tant que Hérauts, le père Valia est honoré de leur ouvrir la porte de la cave, qui abrite l'atelier de Lizea. Ils précisent qu'ils sont les premiers visiteurs depuis la mort de Lizea. Les Valia peuvent révéler que la Héraut s'est révélée, il y a une dizaine d'années. Grande brune aux cheveux longs, sa maigreur cachait une robustesse certaine, héritée de ses jeunes années durant lesquelles Lizea voyageait beaucoup dans les terres brûlées du sud pour rapporter des vivres ou des objets utiles. Elle effectua de nombreux trajets pour aller jusqu'à un volcan précis, au sud.
La cave est fermée par une lourde clé dont le seul exemplaire est en possession des Valia. Après un escalier en colimaçon, les PJ parviennent jusqu'à l'atelier souterrain, constitué de plusieurs bureaux, de nombreuses feuilles accrochées aux murs et de matériel d'écriture et de repérage géographique.

- En réussissant un test de Fouille / 10, les PJ dénichent des plans qui précisent la géographie des terres volcaniques. Même si le terrain a évolué au fil des éruptions et des coulées de lave, ces cartes seront utiles.
- Suite à la fouille, un test d'Idée / 15 permet de remarquer que quelques feuilles ont été déchirées avec habileté.
- Si les PJ pensent à examiner les traces au sol (Survie / 18) ils peuvent remarquer des traces de pas qui vont de l'escalier jusqu'au bureau où les feuilles sont manquantes. Les traces datent de moins d'un an.

Prévenir l'Ordre minéral ?

Le père de la famille Valia est au courant qu'une effraction a eu lieu, mais il n'a pas prévenu l'Ordre minéral. Il craint (à juste titre) qu'on le chasse de la maison et que lui et son fils soient punis, pour ne pas avoir su protéger la demeure d'une ancienne Héraut. Retrouver le voleur est une gageure. En effectuant un travail minutieux de recoupe d'informations grâce à une enquête auprès des habitants (Renseignements / 30), les PJ peuvent apprendre qu'un grand homme encapuchonné rôdait près de la bâtisse il y a trois mois (il s'agit en réalité d'une femme : Lizea Crisostomo, qui a souhaité enlever les informations précises sur la Faille). La piste s'arrête là.

4 L'Ordre minéral

La Congrégation siège dans une immense sphère d'obsidienne, trouée par endroits, formant une sorte de dentelle noire. Une statue en basalte trône à l'entrée du lieu de culte : une jeune femme en train de danser. D'après la légende, il s'agit de Mère qui, grâce à son art, fit s'élever la sphère d'obsidienne. (En fait, la jeune fille était Vevina, une Fondatrice.)
La Révérende Ossidiana, petite brune vêtue de noir, accueille les Hérauts avec cordialité et respect. Elle s'enquiert des raisons de leur venue et met en garde les PJ concernant leur future expédition vers les terres brûlées du Sud : deux Hérauts y ont perdu la vie. Par respect pour Mère, la Révérende peut aider les PJ de plusieurs manières :

- En leur donnant accès aux restes des armures anti-chaleur. Les PJ peuvent tenter de les remettre en service. Seules deux sont encore en état : cela nécessite pour chacune un test de Technique (électricité) / 30 ou Technique (bricolage) / 35. Si les PJ ont récupéré les plans de conception (voir scène 5), la difficulté baisse de 10. En cas d'échec, le PJ ignore comment réparer l'armure (mais un autre joueur peut tenter le test), en cas de réussite l'une des deux armures est réparé. Il s'agit d'armures moyennes (2 points de Protection, mais nécessite un 10 en Muscles, sans quoi le porteur subit un malus de –1 à toutes les actions physiques ou sociales. L'armure confère en outre un bonus de + 5 à tous les tests de Résistance visant à éviter les effets de la chaleur.)
- En leur confiant une équipe de cinq patrouilleurs, menés par Damazio, un petit homme tout en muscles, vénérant les Hérauts.

une famille bien placée

Les Antonioni sont particulièrement bien protégés par la mairesse, qui craint qu'ils ne partent s'ils ne sont pas suffisamment choyés. Il y a quelques semaines, ils ont demandé des privilèges supplémentaires (de meilleures rations de nourriture), qui ont été refusés par la dirigeante de la ville. Elendro Antonioni et Maria ont élevé la voix et Elendro a quitté la mairie en claquant la porte. La nuée ardente suivante, les Antonioni ont prévenu les autorités trop tard : une patrouille a été rattrapée par la nuée ardente, cinq gardes ont été gravement blessés, trois autres sont morts. Depuis, Maria a quelques doutes à leur sujet, mais ne veut pas admettre, en son for intérieur, que les Antonioni auraient pu volontairement mettre en danger la patrouille.
Tout le monde ignore que les Antonioni ont remis en place (dans le plus grand secret) des sismographes dans les terres ravagées du Sud, et font régulièrement des relevés. Grâce à cela, ils savent prédirent les moments où une nuée ardente est probable.

5 Les Antonioni

Les Antonioni sont les héritiers d'Antonio Malerba, le Héraut. Ils prétendent avoir obtenu une bénédiction de sa part et être capables de connaître les moments où le volcan s'éveille et provoque des nuées ardentes. Dans les faits, ils sont souvent en vadrouille. Elendro Antonioni reste le plus souvent dans la grande maison qui sert de refuge au groupe.

Rencontrer les Antonioni

Les PJ arrivent devant une demeure imposante et cossue. Un jardin soigneusement entretenu par deux habitants de l'enclave (missionnés par la mairie) abrite des plantes variées et épanouies : palmiers, cyprès, magnolias et rosiers se disputent la vedette. La cloche sur le perron permet d'appeler le majordome, qui se fait un plaisir de convier les Hérauts dans la villa. Il les installe dans le salon, qui abrite la peinture d'un homme enjoué environné de flocons (Antonio Malerba). Eduardo, vêtu d'un costume blanc impeccable, salue avec un enthousiasme feint la venue des Hérauts. Chaleureux, ses paroles mielleuses veillent à flatter les PJ afin qu'ils ne s'intéressent pas trop à la ville et repartent d'où ils sont venus. Eduardo déconseille vivement aux PJ de partir régénérer le Sud. D'après lui, ce genre d'expédition est suicidaire, le bienveillant Antonio y a d'ailleurs perdu la vie, même un groupe de Hérauts ne parviendra probablement pas à destination.
À moins que les PJ n'usent de moyens vraiment convaincants (Influence (dirigeants ou scientifiques) / 28, ou Diplomatie / 33), Eduardo refuse qu'un membre de sa famille accompagne l'expédition des Hérauts.

Entrer par effraction

Les PJ peuvent entrer par effraction chez les Antonioni. Mais ces derniers ont efficacement protégé leur maison. Entrer dans la demeure par le rez-de-chaussée nécessite un test d'Escamotage / 25 pour forcer la serrure. Entrer par l'étage nécessite un test d'Athlétisme / 15 pour passer par une des fenêtres (qui ne sont pas verrouillées). Une fois à l'intérieur, un test de Discrétion / 15 permet de ne pas réveiller les deux ou trois personnes qui dorment sur place. En cas de bruit, deux Antonioni sortent de leur chambre (à l'étage) et attaquent tout intrus à coup de fusil après un avertissement verbal. Le sous-sol de la demeure abrite les sismographes et les relevés. Grâce à cela, les PJ peuvent prouver la culpabilité des Antonioni, qui ont seulement dissimulé les travaux d'Antonio Malerba à sa mort, et en tirent avantage. Les plans de conception des armures anti-chaleur permettent de faciliter la réparation des protections, dans la scène 4. En outre, le voyage sera facilité grâce aux appareils permettant de commencer l'expédition en prévoyant les nuées ardentes.

Lizea Crisostome

Ouvrier / Automne (très puissant)
FOR 3 ; **DEX** 3 ; **CON** 5 ; **INT** 2 ; **SAG** 3 ; **CHA** 4.
PV 36 ; **PE** 5 ; **AC°** 2 ; **DEP** 30 ; **DGT mêlée** + 3 ; **DGT tir** + 3.
Compétences : Athlétisme (3) 11, Bluff (2) 8, Connaissance (3) 8, Déguisement (1) 8, Diplomatie (1) 7, Discrétion (1) 6, Esquive (1) 8, Idée (1) 6, Langue (2) 7, Lire et écrire (1) 6, Mêlée (1) 7, Muscles (1) 9, Perception (1) 6, Pilotage (1) 7, Réflexes (1) 9, Résistance (2) 10, Soins (1) 6, Survie (1) 9, Technique (1) 6, Tir (1) 7, Volonté (2) 7
Atouts : Automne 1 - Calme automnal (x 5), Automne 2 – Corne d'abondance (x 3), Bagarreur, Chance (x 5), Jusqu'à ce que mort s'ensuive, Points de vie (x 4), Récupération et Rituel de la tourmente des cieux.
Équipement : arbalète (1d6, 20 flèches), armure de métal et de basalte (2 pts)
Tactique : Lizea attaque les personnages à distance avec son arbalète (Blessure grave / Difficulté). Si elle se retrouve au corps à corps avec un adversaire, elle attaque à mains nues (1d6 dégâts de base), en restant prudente (Prudence / Difficulté). Elle utilise sa Chance pour relancer de mauvais résultats en Esquive. Elle garde ses PE pour ses résonances. Avec Corne d'abondance, elle dépense 2 PE tandis qu'un liquide visqueux noir et rouge coule de ses mains. Elle le boit (nécessite une action) pour regagner 6 PV. Mal en point, elle utilise d'abord Récupération, puis lorsque nécessaire Calme automnal (pour réduire de 5 points la gravité d'une Blessure grave), ce qui lui coûte 1 PE. Aucune Blessure grave ne peut la faire sombrer dans l'inconscience, grâce à Jusqu'à ce que mort s'ensuive. Sa priorité est de cibler les personnes qui s'approchent du cratère.

Les géants de roche et de lave

Ouvrier / Automne (puissant)
FOR 4 ; **DEX** 1 ; **CON** 4 ; **INT** 1 ; **SAG** 2 ; **CHA** 3.
PV 22 ; **PE** 2 ; **AC°** 1 ; **DEP** 10 ; **DGT mêlée** + 4 ; **DGT tir** + 1.
Compétences : Discrétion (5) 7, Mêlée (3) 8, Muscles (2) 10, Perception (1) 4, Résistance (3) 9
Atouts : Armure x 5, Bagarreur, Bouquet final (x 2), Bris d'armure, Immunité (armes de trait), Jusqu'à ce que mort s'ensuive, Points de vie (x 2) et Tueur.
Dégâts : 2d6 + 4
Tactique : les géants de roche cherchent à réussir leurs frappes, au détriment de leur défense (prime Efficacité / pénalité Danger), confiants en leur formidable armure naturelle.

6 L'expédition

Les PJ ont le choix entre deux itinéraires.

Via l'eau

Indication : « *La route était sûre il y a quelques années. Si vous savez naviguer et que les volcans n'ont pas trop poussé, ça devrait être simple.* »
Durée : 3 jours de voyage en barque
Obstacles :

- Suivre l'itinéraire (Survie / 18), sinon le groupe est confronté à un courant rapide qui coule un bateau : soit un PJ perd une arme ou une armure, soit un PNJ meurt emporté par les flots.
- Conduire les barques (Pilotage (bateaux) / 15), les bateaux chavirent, des poissons carnivores viennent grignoter les chairs, chaque personnage perd 1d6 points de vie, impossible à regagner avant la fin du voyage à cause des mauvaises conditions de repos.
- Éviter les créatures marines (Vigilance / 18), sinon perte de deux PNJ.

Via les terres volcaniques

Indication : « *La route était sûre il y a quelques années. Si vous savez naviguer et que les volcans n'ont pas trop poussé, ça devrait être simple.* »
Durée : 5 jours de voyage à pied, impossible à cheval ou en véhicule
Obstacles :

- Traverser les zones volcaniques (Athlétisme / 25 car une nuée ardente arrive, 15 si un Antonioni aide les PJ), sinon soit un PNJ tombe mal en point soit cinq PNJ meurent dans la nuée ardente.
- Éviter les créatures ravagées (Discrétion / 18), sinon au choix soit fuite (deux PNJ meurent car ils se font rattraper), soit combat (un PJ s'est fait broyer le pied, il boite : il ne peut ni courir, ni être discret, jusqu'à ce qu'il reçoive des soins importants dans une enclave ou un Havre).
- Préserver le moral (Art (chant) 20 ou Diplomatie / 22), sinon la moitié des PNJ retourne à l'enclave.

- Rationner l'eau (Idée / 22), sinon, au choix, soit les Hérauts sont affaiblis (–2 à toutes les actions jusqu'à un long repos), soit les PNJ sont affaiblis (ils sont moins efficaces, et lors de la course vers le sommet du volcan, aucun ne survivra).
- Résister aux conditions extrêmes (Résistance / 25, seulement 20 avec les armures anti-chaleur), sinon il faut utiliser l'eau pour se rafraîchir : nouvel obstacle Rationner l'eau avec une difficulté de + 5.

Les voies du volcan

Les PJ arrivent finalement au pied d'un volcan. Leur ressenti ne laisse aucun doute : la Faille se trouve au sommet. Les pentes de la petite montagne forment un dédale inextricable, dont les murs sont les traînées de lave successives. Des géants de roche et de lave habitent les lieux. Certains ont des morceaux de métal qui dépassent (morceaux d'hélices de bateau, ferraille de voiture…). Tandis que les PJ s'approchent du volcan, décrivez les nuages dans le ciel qui se regroupent de plus en plus densément. Un orage se prépare et assombrit peu à peu le site.

Trois voies mènent principalement au sommet : une voie cahoteuse, une autre au sol relativement plat, une dernière encombrée de nombreux rochers qui gênent la visibilité.

La voie cahoteuse

Après plusieurs dizaines de minutes de marche, le groupe parvient jusqu'à une cabane, faite de plaques de métal et de pierres volcaniques. Deux géants bloquent l'accès. Les PJ peuvent tenter de les affronter, ou se faufiler discrètement derrière eux (Discrétion / 22).
L'intérieur de l'habitation contient quelques habits féminins, de la nourriture lyophilisée, et un carnet de plans. Ce-dernier indique un quatrième chemin, visiblement effondré, qui mène au sommet.

La voie plate

La voie plate contient un ancien centre scientifique. On peut y dénicher deux éléments :

- La topographie des lieux avant le Clivage. Un test d'Idée / 20 ou de Connaissance (géographie) / 25 permet de comprendre comment se sont formées les coulées de lave, et détecter que l'un des murs de lave ne semble pas naturel.
- L'existence d'un hangar de stockage, situé au fond de la voie rocheuse.

La voie rocheuse

La voie rocheuse débouche sur un hangar à moitié recouvert de lave. Dedans, un ancien stock de matériel, de munitions, d'outils et d'armes. La plupart des éléments ont fondu à cause de la chaleur. Un test de Fouille / 20 permet de dénicher quelques bâtons de dynamite. Il est par contre possible de récupérer quelques jerricans de carburant ainsi qu'un véhicule tout terrain (Technique (mécanique) / 35 pour le réparer, l'atout Clé de 12 permet également de le faire fonctionner jusqu'à la confrontation finale).

Ascension

Une quatrième voie a été dissimulée par Lizea, qui a fait effondrer le seul accès à l'aide d'explosifs. Les PJ peuvent faire se frayer un chemin à l'aide des explosifs trouvés dans la voie rocheuse (Technique (explosifs) / 10, ou bien creuser (Muscles / 25). En cas d'échec, les PJ sont assaillis par un géant de roche avant de pouvoir enfin déblayer le passage.
Les PJ débouchent sur une coursive, une sorte de grand canyon au milieu de la lave noire, qui semble mener jusqu'au sommet. Alors qu'ils avancent, des créatures sortent sur l'ensemble de la voie : des géants de roche. Ils sont plusieurs dizaines, et même s'ils se déplacent lentement, les affronter est suicidaire. Les PJ peuvent tenter de courir vers le sommet tout en évitant les créatures. Cela nécessite de réussir trois tests d'Athlétisme / 15 (18 pour les PJ qui ne sont pas équipés d'armures anti-chaleur).

Chaque échec indique qu'une bête ravagée a le temps de s'approcher pour attaquer le Héraut. Le joueur de ce dernier doit réussir un test d'Esquive / 18 sous peine de recevoir 2d6 + 4 points de dégâts. Si les PJ sont accompagnés par une escorte, les tests d'Esquive sont de difficulté 15 (car les alliés des Hérauts détournent l'attention des créatures). Enfin, Dalmazio est prêt à se sacrifier pour que les Hérauts mènent leur mission à bien. Si un PJ est mal en point, l'initié minéral prend le coup à la place du PJ. S'il subit deux assauts, Dalmazio meurt.

Le tourment des flammes

Lorsque les PJ parviennent au sommet, lumineux par la présence du magma en fusion non loin, une silhouette se dégage en contre-jour. Une femme au regard haineux, dont le visage a brûlé. La peau a fondu par endroits et les cheveux n'ont aucune chance de repousser. Elle porte des vêtements rapiécés recouverts d'une armure de fortune faite d'un assemblage de basalte et de métal. Il s'agit de Lizea Crisostomo, une Héraut du tourment (cf. ***Krystal***, p. 14). Elle ordonne aux PJ de repartir, après quoi elle pointe du doigt le PJ qui semble le plus belliqueux. Le ciel orageux tonne et un éclair s'abat sur le PJ, qui tombe immédiatement mal en point.

Lizea espère ainsi impressionner les Hérauts et tente de bluffer par cet impressionnant pouvoir car, en réalité, elle ne peut pas déclencher la foudre plus d'une fois (il s'agit du rituel de la tourmente des cieux). Le combat semble inévitable : Lizea est totalement dévouée à Gaïa et perdue pour la cause. Elle combat jusqu'à son dernier souffle.

Endormir le volcan

Les rêves indiquent la marche à suivre pour régénérer la Faille : il est nécessaire qu'un Héraut plonge dans la lave pour le régénérer. Il est même possible d'agir ainsi avant d'avoir mis Lizea hors d'état de nuire, en la contournant.

Lorsqu'un Héraut touche le lac de lave, il a une curieuse sensation de fraîcheur : la lave se transforme en eau pure, à partir du point de chute jusqu'aux bords du cratère. Sur les bords de ce dernier, des plantes grimpantes apparaissent, créant un véritable havre végétal luxuriant. Adaptez la description à la saison : les fleurs commencent à éclore, la neige se met à tomber ou encore les feuilles mortes tapissent les bords du cratère autour de ce nouveau lac.

À l'extérieur, l'ensemble du volcan est apaisé et devient un Havre : ses flancs se recouvrent de végétation (ou de terre brune en hiver), remplaçant le basalte et le noir des coulées de lave. Des arbres jaillissent, les géants s'effondrent et se recouvrent de mousse verte, le ciel se dégage. Si Lizea était en vie, elle hurle : *« Inconscients ! Qu'avez-vous fait ! »* avant que son cœur lâche.

épilogue

Grâce aux Hérauts, les nuées ardentes du volcan ne sont plus qu'un souvenir. San Severo les acclame à leur retour lorsqu'ils racontent leurs aventures. Si les PJ se sont ouverts de doutes quant à la sincérité des Antonioni, mais qu'ils n'ont pas fouillé leur demeure, la mairesse ou la Révérende l'ont fait durant l'expédition. Les Antonioni sont alors exécutés (une demande de la Révérende Ossidiana), sauf si les PJ interviennent en leur faveur. Si des patrouilleurs sont morts durant l'expédition, une cérémonie du Départ (cf. ***Krystal***, p. 43) est organisée pour évoquer leurs moments de gloire.

Si les Antonioni ne sont plus en place, la Révérende Ossidiana les remercie d'avoir déjoué les manigances de ces traîtres. Elle donne à chacun d'eux une fiole avec une petite quantité de poudre argentée. Chaque poudre permet une utilisation. Elle doit être passée sur une armure. Cela double sa valeur de protection ; une armure lourde protège désormais de 8 points, par exemple. Une fois appliquée, la poudre perd son effet après trente jours.

par Lionel Jeannerat & Yann Lefebvre
illustrations de David Chapoulet
toutes photos ©

SCÉNARIO POUR CRIMES - LA CHAUX DE FONDS 1904

Hiver Chaux-de-Fonnier

Le vent soufflait et les flocons fouettaient les vitres de l'hôtel. Les éléments se déchaînaient sur la Métropole horlogère. Georges Courvoisier, un jeune et riche négociant d'horlogerie, nous avait rassemblés pour que nous réalisions une montre unique, un cadeau destiné à sa jeune épouse. Nous étions tous très excités à cette idée, puis la mystérieuse femme prit place à notre table. Et là, tout se précipita [ ] Et c'est dans le salon de la villa, Monsieur le commissaire, que j'ai perdu la tête et que j'ai abattu cette pauvre femme. Que Dieu me pardonne

Introduction

Le scénario *Hiver chaux-de-fonnier* s'inscrit dans le projet ***« La Chaux-de-Fonds 1904 »*** qui a pour but de faire découvrir aux rôlistes une ville suisse qui sort de l'ordinaire et d'initier au jeu de rôle un public local. La métropole horlogère a fait l'objet d'un supplément dans la gamme ***Crimes***, comprenant une description de La Chaux-de-Fonds à la Belle Époque et un scénario complet. Grâce au soutien du public lors d'une souscription sur **Ulule**, l'équipe avait promis de publier un scénario supplémentaire en collaboration avec *Di6dent*.

Ce nouveau scénario met en scène deux particularités de cette ville d'altitude : l'horlogerie et les hivers rigoureux. Se voulant « rapide et nerveux », ce scénario fonctionne avec des règles allégées (cf. page 128) de ***Crimes*** pour se concentrer sur l'essentiel. Le déroulement sur trois scènes est assez linéaire, voir dirigiste, afin de mettre un accent particulier sur les personnages-joueurs et leurs interactions avec un être particulier : La Vierge des glaces. Le scénario flirte avec le fantastique à la sauce XIX[e] siècle, faisant planer le doute sur la nature fantasmée ou magique des événements. Les principales sources d'inspirations sont *Le horla* de Guy de Maupassant et *La Vierge des glaces* d'Hans Christian Andersen (qui a voyagé et écrit dans le Jura suisse, au Locle et La Chaux-de-Fonds).

Le scénario comprend la description de trois scènes qui imposent un rythme et marquent des changements importants dans la tension narrative et dans l'ambiance. Les deux personnages secondaires principaux ainsi que les personnages-joueurs sont soigneusement décrits. Il est important que le MJ connaisse parfaitement les liens ambigus qu'ils entretiennent avec La Vierge des Glaces, car il doit utiliser les faiblesses des personnages-joueurs pour enrichir et faire avancer l'intrigue.

Les feuilles de personnages détaillées et mises en page, ainsi que des aides de jeux complémentaires, sont téléchargeables à l'adresse suivante :
http://ecuries-augias.com/site-ecuries-augias/telechargement/category/1-dl_crimes.html

PNJ
Georges Courvoisier

Georges Courvoisier est un jeune et riche négociant en horlogerie. Issu d'une famille bourgeoise de la ville, il occupe une superbe villa non loin du Pod, à côté de la Loge l'Amitié. Féru d'alpinisme, il est un membre très actif du Club alpin de La Chaux-de-Fonds. Lors de sa dernière expédition dans les Alpes, il a rencontré une jeune fille, Maria, dont il est tombé éperdument amoureux. La jeune femme semble orpheline et rejetée par le village. Il l'épouse sur le champ et l'emmène à La Chaux-de-Fonds. Souhaitant combler sa femme, il la couvre de tout le luxe qu'il peut lui offrir. Il projette alors de lui présenter une montre unique inspirée par leur rencontre et par les Alpes qui semblent lui manquer. Il a convoqué à un dîner les meilleurs dans leurs domaines : Jules Jacquet, horloger de génie, Rudy Droz, habile graveur, Sophie Humber, artiste prometteuse, et Freddy Walser, un ami guide de haute-montagne qui pourra insuffler dans le projet sa vénération pour les montagnes.

PNJ

Maria Courvoisier, La Vierge des glaces

Maria Courvoisier est un personnage ambigu. Le mystère sur sa véritable nature doit rester inconnu aux joueurs qui ne doivent pas connaitre la vérité si celle-ci existe. Vous trouvez ici deux descriptions du personnage avec lesquelles le MJ devra habilement jongler.

La pauvre Maria

Maria est une pauvre orpheline d'un village de montagne. Suite à une rencontre avec un riche bourgeois, elle y voit l'occasion de fuir sa misère. Malheureusement, Maria se retrouve profondément déracinée dans une vie moderne et bourgeoise qui ne lui ressemble pas. Elle vit un profond malaise et n'est plus que l'ombre d'elle-même. Très timide et parlant mal le français, elle a du mal à lier de nouvelles amitiés et s'enferme dans la solitude. Son comportement un peu revêche est incompris, ce qui attise la méfiance à son égard.

La Vierge des glaces

Maria est une fée des glaciers alpins, elle personnifie la beauté froide et le danger impitoyable de la montagne. Découverte par un jeune alpiniste qui en tombe amoureux, le sort l'oblige alors à l'épouser. Mais la nature féerique de la Vierge des glaces demeure et agit sur son entourage. Arrivée depuis peu à La Chaux-de-Fonds, un vigoureux hiver est à présent tombé sur la Métropole horlogère, preuve que son influence sur les éléments reste entière. Le charme glacé de la femme ne laisse personne indifférent. Tout comme les cimes, elle enivre et exerce une dangereuse fascination.

PJ

Freddy Walser, guide de haute-montagne

« Les citadins proposent des solutions compliquées en croyant résoudre les malheurs de l'humanité. Mais la vie est comme une avalanche, il faut bien que ça craque. Il vaut donc mieux trancher dans le vif avant que trop de neige s'accumule. »

Métier : Guide de haute-montagne
Origine : Canton du Valais (Alpes suisses)
Dimension sociale : Célibataire, marié avec la montagne
Convictions : Conservateur, catholique
POTENTIELS :
Physique : 5 **Mental :** 5 **Social :** 2
Novice en sciences du vivant et en combat
Pratiquant en pratique et en traque
Maître en sports
Tempérament : passionné
Seuil de névrose : 6
Objet fétiche : Vade Retro, votre fidèle Saint-Bernard
Tabou : le blasphème

Description du personnage

Freddy est la quintessence du Montagnard. Guide depuis son plus jeune âge, il accompagne les alpinistes du Club alpin chaux-de-fonnier qui se rendent dans leur cabane de haute-montagne de Valsorey, c'est d'ailleurs lors de ces excursions qu'il s'est lié d'amitié avec Georges Courvoisier, un jeune homme attachant. Freddy, très solitaire, ne compte d'ailleurs pas beaucoup d'amis. Son plus fidèle compagnon est « Vade Retro », un gigantesque chien Saint-Bernard qui l'accompagne partout.

Les chantres de la modernité considèrent souvent Freddy comme un rustre des montagnes. Ce jugement grossier cache toute la profondeur d'un véritable penseur des montagnes. Freddy est un conservateur dans le sens le plus noble du terme. Il est humble devant les forces qui dépassent l'humanité, craignant Dieu et la puissance des éléments. Il considère la modernité comme une vaine tentative des hommes de maîtriser la nature.

Une rencontre démoniaque

Il y a quelques années, Freddy a vécu une terrible expérience dans la montagne. Lors d'une tempête de neige, il s'est perdu avec son ancien chien « Flocon ». Après avoir lutté toute la nuit contre les éléments déchainés, les deux compagnons survécurent. Mais alors qu'ils redescendaient dans la vallée, ils furent emportés par une imprévisible avalanche. Flocon, affaibli, disparut sous la neige alors que Freddy parvint miraculeusement à se dégager. C'est à ce moment-là qu'il aperçut la fée maléfique de la montagne, la Vierge des glaces. Elle observait son œuvre puis disparut derrière un rocher. Sa beauté froide et démoniaque le marqua à vie. C'est à moitié mort qu'il parvint finalement au village. Cet épisode a profondément marqué le montagnard qui voit encore parfois le visage de la Vierge des glaces dans ses cauchemars.

PJ
Rudy Droz, graveur de talent

« Voyez-vous ce couvercle de montre gravé ? Oui, oui, celui d'Helvetia et son bouclier à la croix suisse. Et bien, c'est mon épouse qui m'a servi de modèle. N'est-elle pas adorable avec son fin visage »

Métier : Graveur
Origine : La Sagne (village voisin de La Chaux-de-Fonds)
Dimension social : Marié
Convictions : Libéral, protestant (indépendant)
POTENTIELS :
Physique : 4 **Mental :** 3 **Social :** 5
Novice en sciences de l'homme et en intrigues
Pratiquant en sciences abstraites et en société
Maître en pratique
Tempérament : nerveux
Seuil de névrose : 6
Objet fétiche : Une petite bible de poche
Tabou : la dissolution de ses mœurs ou de celles de ses proches

Description du personnage

Travaillant à domicile, Rudy est un graveur de boites de montres renommé dans la ville. Son habileté lui vaut de nombreuses commandes qui font de lui un ouvrier aisé. D'un caractère très travailleur et honnête, on lui confie les travaux les plus délicats sur des métaux nobles comme l'or et le platine. Il se plait à se considérer comme la noblesse du prolétariat et voit les agitateurs socialistes comme des ouvriers médiocres. On n'a que ce que l'on mérite dans la vie

Plutôt traditionnel, il fréquente le temple indépendant avec assiduité et participe régulièrement à la lutte contre l'immoralité : alcoolisme et mœurs sexuelles libertines. Les valeurs morales doivent être rétablies grâce à la réaffirmation des fondements chrétiens et patriotiques.

Une tendre épouse

Rudy est un homme charitable. À son arrivée à La Chaux-de-Fonds, il prit sous son aile ses pauvres voisines, une veuve et sa fille. Pendant plus de dix ans, il les aida de son mieux à joindre les deux bouts. La fille Babette murit et Rudy en tomba follement amoureux. Malgré une différence d'âge importante, elle accepta de l'épouser.

Babette est à présent le joyau du graveur qu'il chérit de tout son cœur. Malheureusement, sa femme est de caractère mélancolique depuis sa tendre enfance, il est d'ailleurs prêt à tout pour la divertir et lui donner le sourire. Depuis quelque temps, Rudy a remarqué un changement dans le comportement de Babette. Par moment, sa tristesse semble plus profonde, mais à d'autres instants, un sourire énigmatique s'esquisse sur ses lèvres. Il s'en inquiète beaucoup et craint qu'elle ne fasse une bêtise.

PJ
Babette Droz, femme de Rudy

« Comment ? Vous me parliez ? Excusez-moi, j'avais la tête ailleurs. Redites-moi, en quoi puis-je vous être utile »

Métier : Femme au foyer
Origine : La Chaux-de-Fonds
Dimension social : Mariée
Convictions : Apolitique, protestante
POTENTIELS :
Physique : 4 **Mental :** 5 **Social :** 3
Novice en larcin et en sport
Pratiquante en pratique, intrigues et société
Tempérament : sentimentale
Seuil de névrose : 6
Objet fétiche : Une petite bouteille d'eau-de-vie
Tabou : déclarer son amour

Description du personnage

Après avoir longtemps vécu avec sa misérueuse mère, Babette a épousé depuis quelques mois un protecteur de longue date : Rudy Droz. Cette alliance lui semble naturelle bien que la jeune femme ne ressente rien de plus qu'un amour fraternel à l'égard son époux. L'importante différence d'âge qui les sépare n'y est pour rien car les jeunes hommes, également, laissent Babette de marbre.

Naturellement, la jeune femme a troqué les outils d'horlogère pour le tablier de femme au foyer. Ayant toujours connu une grande mélancolie, elle considère sa vie comme un long calvaire parsemé de misères diverses. Mais il faut bien vivre... et Babette a jusqu'à présent toujours accepté de bon gré le moule que les obligations sociales lui imposent.

Rêves saphiques

Mais depuis quelques semaines, ses nuits sont hantées de rêves troublants. Babette y vit une passion amoureuse et sexuelle intense avec une belle inconnue ; le retour à la réalité n'en est que plus dur à présent. La jeune femme au foyer s'est découvert une attirance longtemps inhibée pour les femmes. Elle est tombée profondément amoureuse de la personne qui hante ses rêves.
Malheureusement, sa routine quotidienne lui devient de plus en plus lourde à vivre, ce qui aggrave le spleen qu'elle a toujours ressenti. Suite à une éducation chrétienne, Babette ressent un peu de honte dans les sentiments qu'elle porte à une femme, mais n'attend qu'un signe pour craquer le vernis de sa vie morose… Le bonheur a trop longtemps évité Babette pour qu'elle faillisse s'il se présente enfin à sa porte.

PJ
Sophie Humber, élève du cours supérieur à l'école d'art

« L'art décoratif horloger a trop longtemps stagné. L'Art nouveau va apporter un nouveau dynamisme à l'expression artistique de la ville et les nouveaux modèles esthétiques se diffuseront dans le monde grâce aux réseaux commerciaux chaux-de-fonniers de l'horlogerie. »

Métier : Artiste
Origine : La Chaux-de-Fonds
Dimension social : Célibataire
Convictions : Apolitique, agnostique
POTENTIELS :
Physique : 3 **Mental :** 5 **Social :** 4
Novice en intrigues et en sciences du vivant
Pratiquante en sciences de l'homme et en occultisme
Maîtresse en pratique
Tempérament : sanguin
Seuil de névrose : 6
Objet fétiche : un parapluie-épée
Tabou : encaisser les discours machistes sans rien trouver à y redire

Description du personnage

Sélectionnée pour intégrer le cours supérieur de l'artiste Charles L'Eplattenier, Sophie est une artiste prometteuse de La Chaux-de-Fonds. Très influencée par son mentor, elle se fait l'égérie d'un style artistique encore peu connu qui s'inspire de motifs végétaux et animaux stylisés : l'Art nouveau. Ses talents s'illustrent particulièrement dans la peinture et la sculpture.
Sophie consacre sa vie pour son art. Elle est parfois appelée pour inventer de nouveaux motifs de décoration pour les montres pour dames. Passionnée et impulsive, elle cherche en permanence de nouveaux modèles et n'hésite pas à fausser compagnie pour faire de nouveau croquis inspirés de moments fugaces, dramatiques et chargés d'émotion.

Un modèle inconnu

Depuis quelques semaines, la jeune artiste s'est enfermée dans son atelier pour développer de nouveaux croquis. Elle cherche à saisir sur ses toiles et dans ses sculptures toute l'intensité de cet hiver hors-du-commun. A force de travail et de croquis, l'image d'une femme, froide et belle, s'impose à Sophie Humbert qui pense être sur le point d'accoucher d'un chef d'œuvre. Mais depuis quelques jours, son travail piétine et la subtilité du personnage central de l'œuvre lui échappe encore. Sophie a demandé à plusieurs de ses amies de lui servir de modèle mais les essais ne sont pas convaincants. L'hiver mérite un modèle spécial, unique, introuvable

PJ

Jules Jacquet, spécialiste en complications

« Non, je ne peux pas ajouter cette complication pour qu'elle soit compatible avec le quantième perpétuel. Cela amènerait un mécanisme à sec qu'ils seront incapables d'usiner. Mais en même temps oups, pardon de vous avoir bousculé madame. Mes hommages, madame, vraiment désolé. »

Métier : horloger
Origine : La Chaux-de-Fonds
Dimension social : Célibataire
Convictions : Radical, agnostique
POTENTIELS :
Physique : 4 **Mental :** 5 **Social :** 3
Novice en sciences du vivant et en combat
Pratiquant en sciences de l'homme et en intrigues
Maître en pratique

Tempérament : nerveux
Seuil de névrose : 6
Objet fétiche : un pistolet, 5 coups
Tabou : voir sa rationalité mise à mal

Description du personnage

Jules est un petit homme rondouillet à l'immuable chapeau haut de forme, engoncé dans ses vêtements petit bourgeois qui ne sont plus d'une première fraîcheur. Il passe le plus clair de son temps à compulser de vieux grimoires techniques pour affiner sa maîtrise des rouages. D'un naturel peu sociable, il semble fuir la compagnie de ses semblables et il n'est pas rare de le rencontrer le regard éperdu, fumant la pipe et marmonner sous barbe, à ressasser les dernières trouvailles en matière d'horlogerie.

Une muse dérangeante

Sans doute le tribut de soirées écourtées par le travail dans une ambiance des plus silencieuses, Jules ne cesse de faire le même cauchemar. Une voix de femme lui susurre à l'oreille ce qui se passera pendant la journée de demain, agençant les événements tel un formidable puzzle, assemblant les parcelles éparses de sa vie sans relief.
La fatigue aidant, ces hallucinations auditives envahissent parfois son quotidien, laissant Jules en proie à de sourdes angoisses. Plus il l'entend, plus il tente de se soustraire à cette implacable Parque qui semble décider du moindre détail de son existence

Scène 1
Dîner à l'Hôtel central

Les PJ ont été invités à diner à l'Hôtel central par Georges Courvoisier pour parler affaires. Le négociant souhaite les faire travailler sur un projet de montre qu'il fera cadeau à sa nouvelle épouse, absente en début de repas. Lorsque Maria Courvoisier fait son apparition, l'ambiance change autour de la table car les PJ semblent la connaitre. La jeune femme, paraissant mal à l'aise, finit par fuir l'Hôtel et disparait dans la tempête de neige.

Décor

L'Hôtel central, qui comprend un restaurant, se trouve sur le Pod, la grande avenue de La Chaux-de-Fonds. Il s'agit d'un établissement luxueux et moderne qui propose le service le plus prestigieux de la ville. En journée, les commerçants et fabricants d'horlogerie se retrouvent en ces lieux feutrés pour négocier leurs marchandises. Bien qu'officieux, il s'agit d'une vraie bourse aux montres de luxe. Le soir, le lieu se transforme en restaurant chic où l'on invite ses proches pour les grandes occasions ou lorsque l'on souhaite courtiser un client ou une maîtresse.

Déroulement

La scène se découpe en deux parties extrêmement différentes. La première doit être relativement ordinaire. Laissez les joueurs présenter leurs personnages et entamez une discussion d'affaires avec Georges Courvoisier. Celui-ci leur présente son projet de cadeau : une montre-bracelet luxueuse pour sa nouvelle femme. Lorsque la discussion est bien entamée, faites entrer Maria Courvoisier en scène et distribuez les billets secrets suivants aux joueurs :

- **Freddy Walser :** Vous remarquez une ressemble troublante entre cette femme et la Vierge des glaces. Vous sentez Vade Retro gronder sous la table.
- **Rudy Droz :** Cette femme est d'une très grande beauté et vous met légèrement mal à l'aise.
- **Babette Droz :** Aucun doute possible, il s'agit de la femme qui hante vos rêves. Votre cœur s'accélère légèrement.
- **Sophie Humbert :** Vous avez une véritable illumination, cette femme est l'incarnation même de l'hiver. Il vous faut absolument qu'elle pose pour vous.
- **Jules Jacquet :** La voix de cette dame est identique à celle qui hante vos jours et vos nuits.

La scène prend alors une toute autre tournure. L'inconfort de Maria est visible, ce qui doit accentuer le trouble chez les joueurs. Il est important de jouer sur le malaise provoqué par cette apparition. Si les PJ se montrent insistants ou agressifs, créez la confusion dans les réactions de la jeune femme pour entretenir le mystère. Georges Courvoisier finit par s'absenter aux commodités, laissant les PJ en tête à tête avec sa femme. Puis les choses se précipitent. Suite à une attaque verbale des PJ ou pour aucune raison valable, Maria quitte précipitamment la table et s'engouffre sans son manteau dans la tempête de neige qui fait rage dehors.

Il est important que les PJ la suivent dans le blizzard, ils ont d'ailleurs tous une bonne raison pour le faire et les événements de la scène doivent les pousser dans ce sens. S'ils ne réagissent pas ou s'ils souhaitent informer Georges de la fuite de sa femme, mettez en scène un mystérieux malaise du négociant en horlogerie dans les toilettes. Cet épisode devrait augmenter l'état d'urgence.

Scène 2
Tempête de neige

Les PJ partent à la poursuite de Maria Courvoisier dans la tempête de neige. La scène prend rapidement une tournure fantastique car des statues de neige prennent vie et tentent d'arrêter les PJ. Après avoir littéralement lutté contre les éléments, ils finissent par atteindre l'abri de la villa Courvoisier.

Décor

L'hiver 1907 est particulièrement terrible. Les précipitations ont été abondantes et la ville est couverte par une épaisse couche de neige. Suite au déneigement, les rues ressemblent à des tranchées bordées par de véritables murs de neige. Profitant de cet enneigement exceptionnel, le journal l'Impartial a organisé un concours de sculptures de neige. Des constructions de neiges constellent la ville : maisonnettes, lions, ours, anges et soldats au garde-à-vous. L'imagination des Chaux-de-fonniers s'exprime dans une grande diversité de formes.
Lors de la poursuite des PJ, les éléments se déchainent. Dans la nuit et le blizzard, ils discernent ce qui les entoure grâce à un éclairage électrique public bien fragile. Les statues de neige prennent vie et les attaquent.

Déroulement

Après être sortis de l'Hôtel central, les PJ sont irrémédiablement entrainés vers la villa Courvoisier. Ceux qui veulent traquer Maria auront

Modifications des règles

Pour fluidifier le jeu, les règles psychologiques de ***Crimes*** sont simplifiées : on conserve uniquement la névrose et le tabou. Donnez **un point de névrose** à chaque fois qu'un personnage échoue dans une action et que les événements le contrarient. Les PJ entrent en **état névrotique** dès qu'ils atteignent le seuil de névrose ou dès qu'ils brisent leur tabou.

Les personnages utilisant leur objet fétiche dans une action bénéficient d'une réussite supplémentaire. De plus, quand les PJ font une action concernant leur rapport « intime » avec la Vierge des Glaces, ils peuvent se dépasser (garder toutes les réussites du jet, cela coute une fatigue dans leur potentiel correspondant).

Lors des oppositions contre les statues de neige (potentiel physique de 2 et pratiquant en combat), ces dernières agissent toujours en premier. Si les PJ sont en opposition, donnez la priorité aux personnages en état névrotique, puis à ceux qui utilisent leur objet fétiche, puis à ceux qui possèdent le plus haut potentiel mental.

l'impression que les statues et la tempête les empêchent d'avancer, ceux qui cherchent à fuir auront l'impression inverse. Utilisez donc les créatures de neige comme les discrets guides des PJ. Mettez-les en scène en nombre et en formes de manière à servir le drame que vous voulez mettre en place.

À première vue physique, le combat est avant tout une épreuve morale qui doit être utilisé de manière différente pour chaque personnage.

Freddy Walser a l'impression de revivre la tempête qui a vu précipiter la mort de son chien Flocon. S'il met activement en danger son nouveau compagnon Vade Retro, n'hésitez pas à tuer le chien ou à l'affaiblir dangereusement.

Sophie Humbert doit être séduite par la beauté des créatures de neige. Celles-ci peuvent lui sembler inoffensives avant de révéler leur nature mortelle de par leur froid mordant.

Babette et Rudy doivent posséder des points de vue de la situation opposés. La jeune femme semble être l'une des principales cibles des créatures, celle-ci doit avoir l'impression qu'elles la guident vers une vie meilleure. Son époux y voit une menace et sa corde de héros protecteur doit vibrer.

Jules Jacquet peut avoir déjà assisté à cette scène par le passé. Dans un cauchemar, il s'était retrouvé confronté à ces cerbères et cela prenait une très mauvaise tournure Jusqu'à ce qu'il se réveille. Prendra-t-il cela comme un présage, ou osera-t-il agir comme si ce songe n'avait aucune valeur prophétique ?

Scène 3
Confrontation dans la villa

Les PJ entrent dans la villa Courvoisier et découvrent Maria Courvoisier, le regard dans le vide. Alors que les PJ cherchent des réponses à leurs questions ou sont en proie avec leurs envies, Maria nie en bloc leurs accusations et repousse leurs éventuelles avances. Au comble de la frustration, le dénouement est à présent entre leurs mains.

Décor

La villa Courvoisier est une maison bourgeoise de la moitié du XIXe siècle. Entourée d'un vaste jardin, son ornement extérieur est sobre mais cache une riche décoration intérieure. L'atmosphère est chaleureuse et emprunte de réalisme, ce qui contraste avec le blizzard et le fantastique de la scène précédente. Maria Courvoisier est assise dans un superbe fauteuil qui rehausse sa beauté.

Déroulement

Cette dernière scène dépend surtout des interactions entre les joueurs et avec Maria. Les PJ la découvrent sans mal dans le salon (cf. Illustration de titre). Ils sont libres d'agir comme ils le souhaitent, les PNJ et les décors ne représentent plus un obstacle actif. Ce sont les PJ eux-mêmes qui s'opposeront. Maria, apathique et indifférente, ne semble pas comprendre les envies et les interrogations des PJ. Agressée, elle leur demandera mollement de sortir.

En réalité, il s'agit ici du dénouement qui dépendra uniquement des actions et des confrontations des PJ. Laissez-les s'entretuer s'ils le souhaitent et faites-vous impartial pour résoudre leurs oppositions.

Photographies et sources iconographiques : G. Courvoisier, Edition Houriet ; Art. Institut Fussli, Zurich ; Bibliothèque de la Ville de La Chaux-de-Fonds, Département audiovisuel (DAV) ; Musée d'histoire, La Chaux-de-Fonds (Suisse)

par Matthieu Carbon
illustrations de Julien De Jaeger

LE GROS MORCEAU

STAR WARS L'ÈRE DE LA RÉBELLION

Bienvenue dans ce scénario d'initiation pour le jeu de rôle *Star Wars - l'Ere de la Rébellion*, édité par Edge. Ce scénario inaugure notre toute nouvelle et pimpante rubrique, "Le gros morceau". Toute la Rédac6on espère sincèrement que ce premier opus vous paraîtra digeste et gouleyant ; si ce n'est pas le cas, vous pouvez envoyer vos messages d'insultes à l'auteur, qui ne les lira pas.

En plus du scénario proprement dit, vous trouverez de nombreux encadrés pour aider le MJ, pour détailler un PNJ ou pour donner des pistes afin d'étoffer le scénario. Bien évidemment, nous vous invitons à modifier / adapter ce scénario à vos envies / votre façon de jouer / vos joueurs ; d'autant plus que ce scénario est très linéaire. Il s'agit d'un scénario d'initiation, rappelons-le ; les objectifs principaux sont donc de découvrir la vie des rebelles de Star Wars, mais également d'appréhender la mécanique de jeu. Et bien entendu, de sauver la galaxie lointaine !

Concernant les PJ, vous pouvez créer les vôtres si vous possédez un exemplaire du livre de base. Sinon, le kit d'initiation d'*Aux Confins de l'Empire* (pour les dés et les règles de base), couplé avec les personnages pré-tirés (en VO) du site de FFG seront suffisants pour vous lancer (http://www.fantasyflightgames.com/).

Bonne lecture et bon jeu !

EN RÉSUMÉ...

Juste avant la destruction d'Alderande, **Bail Organa** (vous savez, le père adoptif de Leia), demande à un de ses hommes de confiance, **Olek Harsen**, de fuir la planète avec un holodisque chiffré, contenant des informations importantes pour la Rébellion, et de les transmettre à cette dernière. C'est donc à bord du vaisseau personnel d'Organa qu'Olek quitte Alderande, quelques minutes seulement avant sa destruction. L'explosion endommage le vaisseau et altère le saut programmé en hyperespace. Il se retrouve ainsi par hasard dans le système Ghorman, où il est immédiatement arrêté après un atterrissage d'urgence et un SOS sur une fréquence rebelle. Heureusement pour lui et pour l'Alliance, les forces impériales ont d'autres chats à fouetter que de l'interroger à cause des débuts d'émeutes sur la planète, suite à la destruction d'Alderande. Il croupit donc en prison pour le moment. Et devinez un peu qui va venir à la rescousse ?

INTRODUCTION

La toute jeune Alliance Rebelle vient de remporter sa première grande victoire en détruisant l'Etoile de la Mort, l'arme de destruction massive du sombre Empire Galactique. La bataille de Yavin restera à coup sûr gravée dans toutes les mémoires, et a prouvé à toute la galaxie que la résistance était possible. Pour autant, la guerre contre l'infâme empereur Palpatine et ses séides est loin d'être gagnée. Les forces impériales contrôlent une grande partie de l'espace galactique et la flotte impériale reste toute-puissante.
L'Alliance n'a donc pas le temps de savourer sa victoire. Sa base de Yavin IV est à présent en grand danger et le moment de l'évacuation est venu. Mais une autre mission attend un groupe de valeureux rebelles. Venus des quatre coins de la galaxie, ils défendent leurs idéaux et la liberté de tous les êtres opprimés par l'Empire. Et c'est en sortant de la cérémonie consacrant les héros de ce grand jour, un jeune pilote nommé Skywalker et un vaurien nommé Solo, que ces courageux hommes et femmes sont convoqués par le major Madine. En se dirigeant vers la salle de briefing, une voix résonne dans leur tête : *« Tout cela ne me dit rien qui vaille... »* !

SUGGESTION MJ

Tout film Star Wars commence par un texte défilant sur fond étoilé, avec la formidable musique de John Williams, non ? Le site suivant vous permettra de faire la même chose avec le texte d'introduction de ce scénario. Ne le prenez pas pour vous, mais cela aura quand même plus de gueule que si vous le lisez à voix haute.
http://www.starwars.com/games-apps/star-wars-crawl-creator
Vous pouvez également le partager à vos joueurs par email ou via les réseaux sociaux, pour leur mettre l'eau à la bouche, quelques jours avant votre séance de jeu. Testé et approuvé !

ACTE 1

Lieu : Yavin IV, système Yavin.
Base opérationnelle de l'Alliance Rebelle.

Quelques minutes à peine après la cérémonie des médailles, célébrant les héros de la bataille de Yavin, les PJ sont convoqués par le major Crix Madine, pour un briefing d'urgence. En arrivant dans la salle, ils croisent la sénatrice Leia Organa (jet facile d'INTELLIGENCE+ÉDUCATION pour la reconnaître). Elle semble les dévisager gravement, avant de continuer son chemin.

SUGGESTION MJ :

Et pourquoi ne pas commencer votre séance de jeu avec les dernières minutes de ***Star Wars épisode 4 – Un nouvel espoir*** ? Visionnez le film à partir de l'ouverture des ailes des X-Wing, frissonnez de plaisir lorsque Han libère le passage, laissez le wookie exprimer sa joie… et jouez !

PNJ

CRIX MADINE

Ancien officier impérial, le major Madine connait bien les procédures de l'Empire. Fin tacticien, il sera à l'origine du plan d'attaque de la seconde étoile de la Mort, et plus particulièrement du commando d'Endor (*Star Wars épisode 6 – Le retour du Jedi*), qui s'avérera être un piège à l'attention de notre Luke galactique.

Lisez le texte suivant à vos PJ :

« Aujourd'hui est un grand jour. Et pourtant le devoir nous appelle déjà. Vous êtes évidemment au courant de la destruction de la planète Alderande. Des millions de citoyens innocents ont péri sous le feu dévastateur de l'étoile de la Mort. Parmi eux se trouvait a priori Bail Organa, sans lequel l'Alliance Rebelle n'aurait sans doute jamais vu le jour.

En tout cas, c'est ce que nous pensions jusqu'à il y a quelques heures. En effet, un satellite de notre réseau a capté un signal de détresse chiffré, en provenance du vaisseau personnel d'Organa. Sa localisation est située dans un système relativement éloigné du système d'Alderande : le système Ghorman, dans le secteur Sern. Il est donc possible qu'Organa ait eu le temps de s'échapper. Inutile de vous préciser à quel point il est important de faire la lumière sur ces événements et ce, au plus vite.

Je vous ai affrété une navette qui vous emmènera dans le système Sullust, à partir duquel vous prendrez un transport civil pour Ghorman. La discrétion est évidemment essentielle dans cette mission : il ne s'agit pas d'un raid dans un bled de la bordure extérieure !

Notre contact local est un certain ***Lenvan Kehl****. Il pourra vous fournir de l'aide et du matériel si besoin. Son point de chute est un bar, nommé* Skyfall*. Suivez strictement les protocoles qui vous ont été inculqués pendant votre formation ; la réussite de votre mission en dépend.*

Pour des raisons évidentes de sécurité, les communications ne seront pas possibles. Aussi, une fois votre mission effectuée, vous vous rendrez dans le secteur Omega, où je pourrais vous joindre. La navette vous attend au hangar numéro 5. Que la Force soit avec vous ! »

SUGGESTION MJ :

N'hésitez pas à faire ce briefing au pas de l'oie. Madine est un militaire. Il est efficace et intransigeant par essence. Pas de place pour d'éventuelles questions ; il quitte les PJ une fois son brief terminé !

Laissez les PJ parler entre eux de leur mission. Ils peuvent échanger leurs notes, prendre des renseignements sur les différents systèmes nommés grâce à l'Holonet et à sa cartographie galactique (pour le MJ, ce sera à l'adresse : *http://www.starwars-holonet.com/encyclopedie*). C'est aussi pour eux l'occasion de faire connaissance et de se présenter les uns aux autres. Ils peuvent ensuite préparer quelques affaires s'ils le souhaitent.
Dès qu'ils sont prêts, les PJ peuvent se rendre au hangar numéro 5. Dans les couloirs de la base rebelle, c'est l'effervescence. Tout le monde s'affaire et transporte du matériel vers les différents hangars. L'heure de l'évacuation a sonné. La Rébellion a gagné une bataille, mais bientôt le système Yavin grouillera de croiseurs impériaux et de chasseurs TIE. Et l'Alliance Rebelle n'est pas encore de taille à affronter la toute-puissante marine impériale…
Une fois à bord de leur transport, les PJ découvrent leurs fausses identités. A eux de décider quelle sera leur(s) couverture(s) pour leur voyage vers Ghorman. Ils ont tout leur temps pour cela : le voyage en hyperespace jusqu'au système Sullust dure 2 jours.

« Une fois sortis de l'hyperespace, vous êtes guidés sans encombre jusqu'à un astroport en périphérie de ce qui semble être la ville la plus importante de la planète. Une chaleur étouffante vous assaille une fois à l'extérieur. Les masques sont de rigueur car l'atmosphère de Sullust n'est pas respirable. La vie y est donc souterraine. Étrangement, aucun comité d'accueil à l'horizon : ni fonctionnaire des douanes ou agent de l'astroport ; pas même un droide mécano !
Alors que vous vous apprêtez à sortir, une femme en armure entre dans votre hangar, fait un clin d'œil à … (le/la PJ ayant le score maximal en PRÉSENCE+CHARME), vous dépasse et entre dans ce qui fut votre vaisseau. Quelques instants plus tard, les moteurs sub-luminiques vrombissent et le transport n'est plus qu'un point lointain dans le ciel rougeoyant. »

SUGGESTION MJ :
Ce PNJ n'a aucune importance dans ce scénario. Pourtant, il est toujours utile d'en placer dans vos scénarios, surtout si vous jouez en campagne. Cette inconnue pourra revenir sur le devant de la scène ultérieurement : en tant qu'agent rebelle en danger, que traître à l'Alliance ou en tant que tout ce qu'il vous plaira / arrangera / faudra !

À présent, les PJ peuvent se diriger vers le centre de l'astroport, dans l'intention de prendre leur transport civil. Bien entendu, vous pouvez allonger leur séjour en faisant intervenir des PNJ de votre cru, en faisant d'un des PJ une victime d'un vol ou toute autre idée qui pimentera cette scène. Une fois arrivés à destination, les PJ devront présenter leur pièce d'identité à un fonctionnaire impérial qui a dû faire une sacrée bourde pour être affecté dans un endroit pareil. C'est dans un bâillement qu'il scanne leurs cartes et les autorise à embarquer. Leur transport est un appareil vétuste, qui accueille pour ce voyage une trentaine de passagers de tous horizons. A partir de maintenant, les PJ doivent se sentir sous pression et jouer à fond leur couverture. Vous pouvez leur faire engager des conversations plus ou moins anodines avec leurs voisins directs, ou les stresser un peu lorsqu'ils remarquent un ou deux passagers qui leur jettent des coups d'œil réguliers… Ils se font juste des idées, mais cela permettra de hausser la tension de votre partie. Etre un résistant est quelque chose de psychologiquement stressant, et il est important que les PJ le comprennent rapidement. Pour vous aider à préparer cela, visionnez l'excellent *L'armée des ombres*, de Jean-Pierre Melville.

ACTE 2

Lieu : planète Ghorman, secteur Sern. Astroport et cité.

Le voyage se déroule sans difficulté aucune et nos valeureux rebelles arrivent enfin à leur destination finale, la planète Ghorman. Cette planète, qui fait partie des mondes du Noyau, est malheureusement connue pour avoir été réprimée de manière sanglante par le grand Moff **Wilhuff Tarkin**, à l'époque « simple » capitaine de vaisseau (cf. encadré). La nouvelle de la destruction d'Alderande a soulevé de nouveau les rancœurs vis-à-vis de l'Empire. La mort de Tarkin a même provoqué des scènes de liesse dans la population. Toutefois, l'Empire contrôle Ghorman d'une main de fer. Les stormtroopers sont présents en masse, et la marine impériale contrôle parfaitement le système à l'aide de plusieurs croiseurs, de classes Interdiction et Victoire.

C'est donc une toute autre ambiance que découvrent les PJ sur cette planète. Dès l'atterrissage, les voyageurs sont encadrés et escortés par de nombreux stormtroopers jusqu'aux douanes. On est loin de la chaleur et de la poussière de leur astroport précédent. Ici, tout est aseptisé, climatisé, contrôlé et… stressant pour de jeunes rebelles en mission ! Cette fois, l'officier impérial des douanes les soumet à un interrogatoire en règle. Prenez vos PJ un par un, emmenez les dans une pièce séparée, et assaillez-les de questions :

- Quelle est la raison de votre venue dans le système Ghorman ?
- Êtes-vous déjà venu dans ce système auparavant ?
- Quels sont vos contacts sur cette planète ?
- Avez-vous des fournitures prohibées par l'édit impérial X28-A ?
- Avez-vous entendu des conversations subversives lors de votre voyage ?
- Avez-vous déjà séjourné dans une prison impériale ?
- …etc.

Vous pouvez poser certaines questions plusieurs fois, afin de pousser les PJ à l'erreur ou de les amener à se contredire. Soyez intransigeant : à la moindre erreur, trois stormtroopers feront irruption et emmèneront le PJ dans un autre bureau, du BSI cette fois. Il y attendra quelques heures, avant d'être interrogé à nouveau, dans des conditions encore moins confortables. Vous pouvez même pousser le vice jusqu'à emprisonner le PJ, dans l'attente de son interrogatoire. Heureusement pour lui, ses camarades devront bientôt s'introduire dans cette prison ; ils pourront donc en profiter pour le libérer. Toutefois, si vous débutez, nous vous déconseillons de séparer les PJ à ce stade du scénario : ce serait pour vous une difficulté supplémentaire et peut-être une source de frustration pour le PJ emprisonné. L'objectif de cette scène est de stresser les PJ, non de

les malmener (sauf si vous le souhaitez et/ou s'ils le méritent !). D'ailleurs, n'hésitez pas à leur donner 1 ou 2 points de STRESS, selon les cas (jet de PRÉSENCE+CALME, difficulté à moduler selon les réponses des PJ).

Une fois les formalités administratives réglées, les PJ traversent une partie de la ville pour se rendre au bar *Skyfall*. La capitale de Ghorman est une cité densément peuplée, avec une forte présence impériale. En fait, depuis la destruction d'Alderande, les mouvements protestataires fleurissent et les soldats impériaux également. Les contrôles d'identité sont nombreux et les PJ y auront droit à chaque changement de quartier, c'est-à-dire trois fois sur leur trajet. Lors de celui-ci, ils pourront observer plusieurs choses (jets de RUSE+PERCEPTION faciles) : des tags sur les murs (*« Palpatine assassin »*, *« Ghorman n'oublie pas »*, *« Tarkin est mort ! »* et même le symbole de l'Alliance Rebelle que des agents de maintenance s'empressent d'effacer…), des arrestations plus ou moins brutales et surtout de nombreuses patrouilles impériales (à pied, en speeder…). Il y a même des patrouilles de chasseurs TIE qui survolent régulièrement la cité ! Le moins que l'on puisse dire est que les PJ vont se sentir en terrain hostile, ce qui devrait les inciter à la plus grande prudence, comme un écho aux paroles de Madine.

Le *Skyfall* est un bar comme il y en a des millions dans la galaxie. Une fois à l'intérieur, les PJ découvrent quelques tables, deux ou trois alcôves, une petite scène désertée pour le moment et le sempiternel bar, en forme de U, derrière lequel œuvre un droïde qui a déjà connu des jours meilleurs et qui les accueille selon son protocole n°4721-F. Lorsqu'ils se renseignent sur Lenvan Kehl, c'est un Ithorien, nommé **Nunth Dbarth**, qui vient les saluer et leur demande d'attendre dans une des alcôves de la salle. Une petite heure plus tard, un humain rejoint leur table, s'asseyant sans un mot. Fixez vos joueurs, les uns après les autres, dans un silence pesant ; et laissez-les prendre l'initiative.

POUR LA PETITE HISTOIRE : LE MASSACRE DE GHORMAN

Cet événement marque le début de la Rébellion contre l'Empire Galactique, rien que cela ! Dans les premières années du règne de Palpatine, des manifestations pacifiques éclatèrent sur Ghorman. Les nouvelles taxes impériales, destinées notamment à armer la toute nouvelle flotte impériale, sont la cause première de ces manifestations. Le capitaine Tarkin fut chargé de régler le problème et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il n'a pas fait dans la dentelle : il a tout simplement atterri sur la foule avec son vaisseau de guerre ! Le nombre de victimes fut de plusieurs centaines…
Tarkin y gagna une belle promotion, mais cet événement acheva de convaincre certains sénateurs qu'il fallait agir et mener une rébellion. Parmi eux se trouvaient notamment Bail Organa, ainsi que Mon Mothma, les deux grandes figures qui fondèrent l'Alliance Rebelle.
Ces informations sont disponibles aux PJ via l'holonet, ou grâce à un jet d'INTELLIGENCE+EDUCATION de difficulté moyenne.

Après avoir écouté les PJ sans dire un mot, Kehl s'adresse enfin à eux, d'une voix calme et posée : *« Suivez-moi »*. Il se lève alors et se dirige vers une porte au fond de l'établissement. Il les attend alors dans cette arrière salle. Si aucun des PJ n'indique être sur ses gardes, ils se retrouvent alors comme par magie face à Kehl et trois de ses hommes, armés de blasters lourds, pointés directement sur eux ! Dans le cas contraire, les PJ concernés peuvent effectuer un jet de VOLONTÉ + VIGILANCE difficile. Si jamais un des PJ souhaite jouer au héros, rappelez-lui la dure réalité en lui assénant un bon coup de crosse au visage. Dans tous les cas, faites subir 2 points de STRESS aux PJ.

Après un léger signe de tête, et toujours dans un silence glacial, un des hommes de main se met à fouiller méthodiquement chaque PJ, à l'aide d'un scanner. Un jet de RUSE+SYSTEME D facile permet de savoir que la détention d'un tel scanner est prohibé par les lois impériales, et que sa simple possession est un acte de traîtrise. Après quelques minutes, il se retourne vers Kehl et hoche la tête de haut en bas. Kehl s'adresse alors aux PJ : *« Très bien. On vous emmène au calme pour discuter »*. La petite troupe sort alors du *Skyfall* et parcourt quelques blocs, en passant uniquement par des petites ruelles, loin de toute patrouille impériale, et avec une infinie prudence ; ils doivent parfois attendre plusieurs minutes pour qu'un des hommes de Kehl s'assure que la voie est sûre, ou qu'ils ne sont pas suivis. Etre rebelle demande décidément beaucoup de précautions…
Ils parviennent enfin sans encombre jusqu'à la planque de Kehl et de ses hommes.

« Navré, mais vous comprendrez qu'on n'est jamais trop prudent. Surtout ces derniers jours… Voilà ce que je sais : un homme a été arrêté par les imps' juste après la destruction d'Alderande. A priori, son vaisseau venait de là-bas. Je ne connais pas son identité, mais je sais qu'il croupit dans une cellule de la prison impériale. Il n'a pas été interrogé pour le moment. Les imps' ont sûrement mieux à faire, vu le bordel qui règne en ville depuis la victoire de Yavin. Putain les mecs, quand je pense que vous y étiez ! Ça devait être quelque chose… Bref ! Toujours est-il qu'il faut sortir votre gars rapidement, avant que le BSI ne mette son sale nez là-dedans, vous ne trouvez pas ? ».

ACTE 3

Lieu : planète Ghorman, secteur Sern. Prison impériale.

Pour les aider dans leur entreprise, Kehl peut leur fournir des armes conventionnelles (type blaster), du matériel (des uniformes impériaux, des stimpacks…) et surtout des informations : un plan de la prison et le nom d'un des matons qui est de leur côté et pourra les aider à entrer, notamment.
À présent, voici un moment incontournable de tout JdR qui se respecte : la mise au point d'un plan par les PJ ! Laissez-les donc se dépatouiller avec les informations disponibles. Ils doivent comprendre qu'il ne faut rien prendre à la légère et travailler les détails : leur couverture, le timing, leur trajet dans la prison, les plans de fuite…etc. Vous pouvez bien entendu les aider, par l'intermédiaire de Kehl, si vous sentez qu'ils en ont besoin.

S'introduire dans la prison, par la porte de service des impériaux ne devrait donc pas poser de difficultés, étant donné qu'ils ont un homme dans la place. C'est à l'intérieur que cela se gâte. Pour pouvoir se balader tranquillement, localiser leur homme et l'extraire de là, il faudra que les imp's aient leur attention détournée. Rien de tel qu'une bonne diversion. Et Kehl et ses hommes peuvent s'en charger. Si les PJ n'ont pas d'idée sur le sujet, ce dernier peut leur suggérer d'utiliser le vent de révolution qui souffle sur la cité en leur faveur : faire savoir aux protestataires que des survivants du génocide d'Alderande sont emprisonnés devrait permettre la formation d'une « manifestation spontanée », qui attirera alors les effectifs impériaux et surtout l'attention des surveillants vers la porte principale, pendant que nos héros agissent rapidement. A l'intérieur de la prison elle-même sont détenus des dissidents que les PJ pourraient libérer afin d'ajouter au chaos ambiant. Attention néanmoins à ne pas mettre la vie des innocents en danger : la fin ne justifie pas les moyens, sinon gare au côté obscur…

PENDANT CE TEMPS, AU BUREAU DE LA SÉCURITÉ IMPÉRIALE (BSI)...

Mais pourquoi Olek Harsen n'a-t-il pas encore été torturé, et les données secrètes récupérées par l'Empire ? Comme le soupçonne Kehl, ils ont tout d'abord bien mieux à faire, avec tous les troubles qui agitent la planète depuis les récents événements. Ensuite, Olek n'est quand même pas un amateur et s'est assuré qu'il ne pourrait pas être identifié aisément.
Les officiers impériaux de Ghorman, quant à eux, ne sont peut-être pas des flèches, mais ils respectent la procédure. Et côté rapport en trois exemplaires, ils assurent ! C'est ainsi que le dossier d'arrestation d'Olek est arrivé sur le bureau d'**Iago Okis**, un officier du BSI comme on n'en fait qu'au cinéma : intelligent, cynique, ambitieux et totalement dénué de scrupules. Rien de bien folichon à priori, mais l'analyse du navordinateur du vaisseau indique qu'il provenait d'Alderande... Okis a alors senti une opportunité et, tel un prédateur, s'est mis en chasse. Il a tout d'abord ordonné à l'officier commandant la prison impériale à ce qu'Olek soit mis en isolement, et à ce qu'un traceur soit implanté sous sa peau (sans qu'il le sache évidemment). Puis il a rejoint son transport personnel, un patrouilleur impérial de classe Tartan, et se dirige actuellement vers le système Ghorman.

Les PJ vont donc se mettre en route pour la prison. Sur le chemin, ils pourront se rendre compte de l'agitation croissante en ville. Les patrouilles sont nombreuses et se déplacent au pas de course ; des groupes de civils se rassemblent, puis se dispersent. Au loin, quelques tirs de blaster résonnent...

Une fois sur place, et selon leur plan, les PJ attendent le feu vert de Kehl. S'ils ont suivi ses conseils, des manifestants viennent protester avec véhémence devant le bâtiment impérial ; bien entendu, les hommes de Kehl sont parmi eux et s'assurent que la manifestation prenne de l'ampleur, sans toutefois mettre en danger les civils. Kehl reçoit alors un message d'un de ses hommes : *« C'est bon ! Les impériaux ont leur yeux fixés vers l'entrée : à nous de jouer ! »*. Il active alors un appareil et, quelques secondes plus tard, c'est un garde impérial qui leur ouvre la porte de secours. Il regarde à gauche puis à droite, sans dire un mot puis les laisse rentrer dans la base.

À l'intérieur, c'est presque trop facile ! Il n'y a que le temps qui joue contre eux. La taupe les dirige immédiatement vers le niveau inférieur, en empruntant le turbo-ascenseur. Il leur indique alors une allée et dit à Kehl : *« Cellule A-27, bloc B. Faites vite ! »*. Une petite minute plus tard, nos héros ouvrent la porte de la cellule à l'aide du panneau de commande. Ils rencontrent alors enfin celui qu'ils sont venus sauver ! Malheureusement, ils se rendent compte immédiatement qu'il ne s'agit pas de Bail Organa (c'est la princesse macaron qui va être déçue !). Olek est sur la défensive, d'autant plus que les PJ sont habillés à la mode Empire ! Une fois que les PJ lui auront expliqué la raison de leur venue et leur identité, Olek restera un moment incrédule. A vos PJ de le convaincre : Olek est un homme intelligent (c'est quand même l'homme de confiance d'Organa !) et croira tout d'abord à un piège. Techniquement, c'est un jet de PRÉSENCE+CHARME, difficile. Pour chaque argument intéressant des PJ, donnez un dé bleu de bonus. S'ils n'arrivent pas à le convaincre, il leur faudra alors utiliser la force (pas celle des Jedi, hein !), car le temps leur est compté. Veillez toutefois à ce qu'Olek ne soit pas inconscient.

Une fois sortis de la cellule, les PJ reprennent le turbo-ascenseur. Soudain, une explosion lointaine et des bruits de blaster retentissent ; l'ascenseur s'arrête brutalement, ainsi que la lumière ! Les quelques secondes qui suivent paraissent interminables… (à ce moment-là, observez simplement vos joueurs en silence… stress garanti !). Puis ça redémarre ! La lumière est passée au rouge et une sirène retentit dans tout le complexe impérial. Kehl averti les PJ que la manifestation dégénère et qu'ils doivent se hâter. C'est à ce moment que les derniers doutes d'Olek s'envolent… et qu'il annonce aux PJ qu'il faut absolument récupérer le holodisque de données qu'il avait sur lui. Ce qui signifie prendre des risques supplémentaires, bien entendu ! Donnez le plan de la prison à vos joueurs et laissez-leur deux minutes chrono pour se concerter. Après ce laps de temps, c'est parti ! Ne les laissez pas réfléchir, mettez leur des bâtons dans les roues et tenez le rythme : à une intersection, un droïde MSE se met littéralement dans les pattes d'un PJ et le fait tomber ; le soldat de garde dans la salle du matériel est sur les nerfs (il sort tout juste de ses classes !) et pointe son fusil blaster sur les PJ dès qu'ils entrent ; le casier où se trouve l'holodisque chiffré est fermé à l'aide d'un code (disponible sur la console derrière eux, à l'aide d'un jet d'INTELLIGENCE+INFORMATIQUE facile) ; enfin, sur le chemin de la sortie, un officier leur ordonne d'aller prêter main forte à la seconde escouade, à l'entrée. Aux PJ de gérer ! C'est le moment rêvé de tester tranquillement les règles de combat, sans trop de risques pour vos PJ.

Dès qu'ils sortent du bâtiment, les PJ comprennent que la manifestation a tourné à l'émeute et qu'il vaut mieux ne pas rester dans le coin ! Des soldats affluent de toutes parts et un chasseur TIE fait entendre son bruit caractéristique très (trop ?) près d'ici. C'est donc dans la fuite que réside le salut de nos jeunes rebelles. Et c'est à travers une cité sombrant dans un véritable chaos (on entend des cris, des fusillades, des explosions, etc.) qu'ils retournent à la planque.

ACTE 4

Lieu : planète Ghorman, secteur Sern. Planque des rebelles.

Alors que les PJ parviennent enfin en vue de leur planque, demandez-leur un jet de VOLONTÉ+VIGILANCE moyen. En cas de réussite, ils peuvent discerner, haut dans le ciel de la planète Ghorman, une forme grise en approche… Il s'agit bien entendu du *Bloodhound*, le patrouilleur de classe Tartan de Iago Okis.

Une fois dans la planque, laissez les PJ souffler un peu. Ils peuvent profiter de ce répit pour soigner d'éventuelles blessures, récupérer quelques points de stress, mais aussi pour discuter un peu avec Olek. Ce dernier leur raconte alors ce qui lui est arrivé : de la mission de confiance qui lui fut confiée par Bail Organa, jusqu'à sa capture stupide sur Ghorman. Concernant les données, il ne sait absolument pas ce que contient l'holodisque. Mais il est certain que son contenu vaut bien plus que toutes leurs vies réunies et que l'Alliance Rebelle doit les récupérer au plus vite. Il demande également aux PJ s'ils savent si la Princesse Leia est saine et sauve, puisqu'à sa connaissance, elle avait été capturée dans la Bordure Extérieure. S'ils l'ont reconnue lorsqu'ils étaient sur Yavin, les PJ peuvent alors le rassurer… et le voir s'effondrer en pleurs, écrasé par toute la pression emmagasinée ces derniers jours. Olek s'isole alors du groupe. Si un joueur s'étonne de cette réaction, rappelez-lui que la planète d'origine d'Olek, Alderande, a été purement et simplement détruite ; que son mentor, Bail Organa, a trouvé la mort, en même temps que des millions d'innocents ; et enfin que sa mission, d'une importance si extrême, a fait peser sur lui une tension incroyable, d'autant plus lorsqu'il a crû qu'il avait échoué. La vie d'un rebelle n'est pas uniquement dangereuse physiquement, elle l'est également psychologiquement.

À présent que les PJ ont récupéré Olek et son holodisque, il faut maintenant partir d'ici pour rejoindre le système Omega et le major Madine. Il est clair qu'avec les récents événements survenus en ville, l'astroport doit déjà être bouclé et que la ville elle-même ne va pas tarder à l'être. Et le temps joue contre eux : la présence du patrouilleur impérial en est la preuve.

Alors qu'ils discutent de la marche à suivre, Kehl intervient : *« Je crois que je peux nous sortir de ce pétrin »*. Il leur explique alors qu'il a planqué un petit vaisseau, en dehors de la ville. Le plus difficile est donc de se trouver un ou plusieurs moyens de transport et de filer d'ici au plus vite. Les rebelles se séparent donc en deux groupes, afin de trouver deux speeders : l'un composé de Kehl et de deux de ses hommes, l'autre composé des PJ. Ils se donnent trente minutes maximum, et doivent se retrouver devant la planque. Olek reste dans cette dernière pour veiller sur les données.

À l'extérieur, c'est le chaos. Des TIE passent en rase-motte au-dessus de la cité. Le patrouilleur impérial est en orbite géostationnaire basse. Des éclaireurs impériaux foncent à travers les avenues, sur leurs moto-jets. Et surtout, des escarmouches éclatent dans chaque quartier de la ville ; des corps de civils jonchent çà et là les rues ; plusieurs bâtiments sont en feu et des véhicules détruits finissent de se consumer à certains carrefours. Il ne sera pas très difficile de localiser un véhicule abandonné. Demandez aux joueurs d'être très précis dans leur organisation : qui fait le guet ? qui s'occupe de démarrer le landspeeder (jet facile de RUSE+SYSTEME D) ? Faites peur aux PJ avec une patrouille de moto-jets ou de stormtroopers ; ou encore avec une explosion dans une rue proche. Selon leurs actions, faites leur perdre également un ou deux points de stress. Par contre, à moins qu'ils soient extrêmement maladroits (et/ou que vous souhaitiez les punir, MJ sadique que vous êtes), cette mission de récupération de véhicule se déroule sans heurt, mis à part la tension accumulée (un ou deux points de stress ?).

De retour à la planque, Kehl, ses deux hommes de main et Olek attendent les PJ et sont prêts à partir. Kehl connaît bien la cité et ses méandres et guide les PJ de manière sûre et discrète. La petite troupe doit toutefois s'arrêter fréquemment pour éviter patrouilles et affrontements, qui sont en train de virer à la guerre civile. Les PJ entendent même le bruit très caractéristique des canons des chasseurs TIE… C'est donc avec un grand soulagement que nos héros quittent enfin la capitale de Ghorman, et foncent vers la planque de Kehl.

ACTE 5

Lieu : planète Ghorman, secteur Sern. En pleine cambrousse…

Au fur et à mesure que les PJ s'éloignent de la ville, l'horizon des PJ s'éclaircit : les landspeeders filent à bonne vitesse vers le vaisseau qui leur fera quitter cette planète ; Olek, les larmes aux yeux, remercie déjà les rebelles de lui permettre d'accomplir sa mission ; bref, redonnez à vos joueurs les points de stress perdus.

Alors qu'ils ne sont plus qu'à quelques kilomètres de leur destination, une information de l'écran de contrôle du landspeeder alerte son pilote (sûrement un des PJ) : ils sont suivis ! En effet, sur le radar, un point vient d'apparaître. Et il se rapproche…

Une paire de jumelles et un jet de RUSE+PERCEPTION facile leur permet de visualiser leur poursuivant : il s'agit d'un hovercraft impérial ! Nos héros ne le savent pas encore mais il s'agit du capitaine Iago Okis, qui les suit à l'aide du dispositif de traçage implanté sous la peau d'Olek. Cet hovercraft semble lourdement armé, contrairement aux deux landspeeders civils qui transportent nos rebelles.

SUGGESTION MJ

Si vos PJ souhaitent en savoir davantage sur cet hovercraft, afin de mieux se préparer à l'affrontement qui va suivre, vous allez vous retrouver face à un petit souci : quelle compétence utiliser pour un tel jet ? Si l'on suit les règles, ce devrait être un jet d'INTELLIGENCE+CONNAISSANCE (armée impériale), de difficulté moyenne. Evidemment, aucun de vos PJ n'aura cette compétence…
Alors, si vous souhaitez les aider un peu, nous vous proposons de faire un jet d'INTELLIGENCE+ARTILLERIE (même difficulté : moyenne). La caractéristique INTELLIGENCE n'est normalement pas celle qui accompagne la compétence ARTILLERIE mais franchement, est-ce un souci ? N'hésitez donc pas à changer la caractéristique associée à une compétence le temps d'un jet, si vous pensez qu'une autre sera plus appropriée pour l'occasion.
Après tout, c'est qui le boss ?
N.B : ce système de jeu CARACTÉRISTIQUE+COMPÉTENCE, où le choix dépend de l'action entreprise, est une mécanique utilisée dans de nombreux JdR (*Légende des 5 anneaux, Vampire…*).

Une course poursuite s'engage alors. Utilisez les règles du livre de base de Star Wars – l'Ere de la Rébellion, mais surtout mettez la pression sur les PJ : l'hovercraft les rattrape inexorablement, malgré les manœuvres du pilote du landspeeder ; les premiers tirs de blaster lourd passent assez loin d'eux mais se rapprochent de plus en plus… Vous connaissez le principe : jet moyen de PRÉSENCE+CALME, sous peine de perdre 2 points de STRESS !

Les rebelles ne sont plus qu'à deux cent mètres de leur objectif lorsqu'un missile à concussion touche gravement le landspeeder de Kehl et de ses hommes. Le PJ qui pilote l'autre véhicule doit immédiatement faire un jet d'AGILITE+PILOTAGE (planétaire) difficile. En cas de réussite, il parvient de justesse à éviter une collision. Dans le cas contraire, les deux véhicules se percutent : le pilote de Kehl est déjà mort (tué par le missile), le second est gravement blessé et Kehl seulement groggy ; Olek et les PJ sont simplement éjectés du landspeeder, prennent un point de BLESSURE et peuvent se mettre à courir…

Heureusement pour les PJ, les derniers mètres qu'il leur reste à parcourir sont protégés par des arbres et de nombreux buissons qui forcent l'hovercraft à s'arrêter également. C'est sous un feu nourri qu'ils parviennent enfin à la large entrée d'une ca-

verne où est dissimulé le vaisseau de Kelh, un vieux cargo corellien XS Stock tout rouillé. Nos rebelles sont poursuivis par Iago Okis et par 6 stormtroopers. Alors que les PJ se mettent à couvert pour répliquer, les impériaux font de même et se positionnent en arc de cercle autour de la caverne naturelle, afin d'empêcher toute fuite : nos héros sont pris au piège ! Et un nouveau jet de CALME, un !

Il est important à ce point du scénario que les PJ comprennent que les stormtroopers sont des troupes d'élites. Ils sont entraînés, expérimentés et très bien équipés. Jouez Iago qui leur donne des ordres : *« Formation delta ! »*, *« Tir de barrage à droite ! »*, *« Blaster mitrailleur lourd en position ! »*...etc. Les soldats sont très disciplinés et ne sont pas du genre à reculer. Bref, les stormtroopers sont une menace sérieuse pour les PJ, pas de simples sous-fifres qu'on peut rosser d'une main en buvant son café de l'autre ! Du coup, les PJ devraient comprendre que toute fuite ou attaque frontale serait purement suicidaire ; et les données de l'holodisque ne peuvent pas tomber dans les mains de l'Empire...

Et voici donc le tournant de l'aventure : nos héros sont à deux pas du vaisseau qui peut leur permettre de prendre la fuite, mais ils sont sous le feu nourri des troupes de chocs impériales qui mèneront l'assaut s'ils les voient se replier vers la caverne. Et un cargo corellien ne se démarre pas comme une moto-jet... Laissez donc vos PJ se prendre la tête et échafauder des plans, mais maintenez la pression à l'aide des stormtroopers et d'Okis. D'ailleurs, c'est Okis qui prend l'initiative en s'adressant directement aux rebelles : *« Rebelles, je me nomme Iago Okis, capitaine du BSI. Vous êtes cernés. Nous sommes plus nombreux, mieux armés, mieux entraînés et l'Empereur est de notre côté. Toute résistance serait futile. Rendez-vous immédiatement. Ou mourrez comme des chiens ! Je vous donne cinq minutes...»*. Annoncez alors à vos joueurs qu'ils ont cinq minutes chrono pour agir... et régalez-vous aux premières loges !

Une idée qui pourrait fonctionner serait de balancer quelques fumigènes, afin de cacher leur nombre, pendant qu'un ou deux rebelles préparent le vaisseau au décollage. Il faudra alors couvrir les bruits de ces préparatifs par des tirs de barrage incessants.
Ou bien vos PJ pourraient vouloir utiliser l'armement du cargo : rien de tel qu'une bonne tourelle blaster pour avoiner du stormtrooper ! A vous de voir si l'armement est en bon état et utilisable, ou s'il est inopérant depuis plusieurs décennies (selon l'état de santé des PJ, par exemple...).

Enfin, si le délai touche à sa fin, Kehl ordonne aux PJ de fuir avec Olek, pendant que son homme de main et lui tiennent le choc face aux impériaux un maximum de temps. C'est évidemment une opération suicide mais le sacrifice en vaut la chandelle. La vie d'un rebelle est faite de dilemmes, n'est-ce pas ?

Dans tous les cas, les PJ s'enfuiront à bord du cargo corellien, sous les tirs soutenus d'Okis et de ses hommes. Faites tout de même effectuer un jet d'AGILITÉ+PILOTAGE (espace) au pilote, afin de quitter la caverne sans heurt. Si vous le souhaitez, vous pouvez mettre une dernière fois la pression sur vos PJ avec l'apparition sur leur radar d'une escadrille TIE : cela devrait les motiver à faire un bon jet d'INTELLIGENCE+ASTROGATION rapidement !

> *« La myriade d'étoiles se transforme en une infinité de segments blancs alors que votre cargo rebelle entre dans l'hyperespace... ».*

Musique et clap de fin !

CONCLUSION

Vos rebelles ont accompli leur mission ! Une fois dans le système Omega, Madine les contacte rapidement et l'holodisque est confié aux techniciens de l'Alliance Rebelle. Pour leur première mission d'importance, les PJ s'en sont sortis avec les honneurs. Ils ont affronté la puissance implacable de l'Empire et découvert le quotidien des hommes et des femmes qui osent résister. Ils ont également pu se rendre compte de l'impact des deux grands événements galactiques récents : la destruction d'Alderande et la bataille de Yavin, qui feront beaucoup dans les prochains mois pour la promotion de l'Alliance Rebelle.

Et l'holodisque alors ? Il contient de nombreuses informations. Parmi celles-ci, les coordonnées de nombreux sites secrets impériaux, dérobés grâce aux relations d'Organa sur Coruscant. Un de ces sites constituera d'ailleurs la prochaine mission de vos PJ : la base *Murmure*, sur la planète Onderron (cf. le scénario gratuit « *Opération Shadowpoint* », disponible bientôt sur le site d'**Edge**). Après tout, qui mieux qu'eux pour assurer le service après-vente ? L'holodisque contient également les coordonnés de différents sites possibles pour l'établissement d'une base rebelle, avec notamment une planète hostile, où il fait plutôt frisquet ! Enfin, Organa y a placé un message, à destination de sa fille unique, Leia. Elle viendra d'ailleurs en personne remercier les PJ quand elle en aura l'occasion (entre deux scénarios).

Bien sûr, tout n'est pas rose et les PJ se sont faits un ennemi impitoyable, en la personne d'Iago Okis. Si les PJ ne soupçonnent pas le dispositif de traçage sur Olek Harsen, cela peut amener bien des ennuis aux rebelles. Okis est donc la première Némésis des PJ ; il sera un ennemi récurrent, implacable et dangereux.

C'en est fini de ce premier gros morceau, consacré au nouveau jeu d'**Edge/FFG** : ***Star Wars – l'Ere de la Rébellion***. Vous trouverez prochainement du matériel supplémentaire sur notre site *www.di6dent.fr*, notamment des pré-tirés pour vous lancer rapidement dans l'aventure. À la prochaine !

>>> Fiche technique

LE BLOODHOUND

PATROUILLEUR DE CLASSE TARTAN

Vaisseau de combat léger
Longueur : 600m
Equipage : environ 1200 hommes
Armement : plutôt lourd...
Véhicules à bord : 12 chasseurs TIE, 2 navettes, 1 hovercraft de reconnaissance
Troupes : 400 stormtroopers

>>> Fiche technique

L'HOVERCRAFT DE RECONNAISSANCE SWIFT 5

Landspeeder de combat
Longueur : 16m
Equipage : 1 pilote, 3 artilleurs
Armement : 1 canon blaster lourd, 1 canon laser, 1 lance-missiles à concussion
Troupes : 6 passagers

>>> Fiche technique

" L'ANTIQUE "

CARGO CORELLIEN XS STOCK LÉGER

Transport léger
Longueur : 23m
Equipage : 1 pilote, 1 copilote
Armement : 2 canons laser, 2 tourelles blaster, 1 lance-missiles

vaisseaux : illustrations © starwars.wikia.com

Olek Harsen

encaissement	seuil blessure	Armes
2	10	Aucune

Vig	Agi	Int	Compétences
2	2	4	Calme 2 Négociation 1 Sang-froid 2 Vigilance 1 Connaissances 3
Rus	**Vol**	**Pré**	
2	3	2	

Lenvan Kehl

encaissement	seuil blessure	Armes
4	14	Blaster lourd

Vig	Agi	Int	Compétences
3	3	2	Calme 1 Discrétion 2 Informatique 1 Magouilles 2 Tromperie 2 Vigilance 1 Distance (arme légère) 2
Rus	**Vol**	**Pré**	
3	2	3	

Hommes de main de Kehl

encaissement	seuil blessure	Armes
2	8	Blaster

Vig	Agi	Int	Compétences
2	3	2	Calme 1 Distance (arme légère) 1
Rus	**Vol**	**Pré**	
2	2	2	

Iago Okis

encaissement	seuil blessure	Armes
4	14	Blaster léger

Vig	Agi	Int	Compétences
3	3	3	Charme 2 Coercition 2 Système D 2 Tromperie 2 Vigilance 2 Distance (arme légère) 2
Rus	**Vol**	**Pré**	
3	3	3	

Stormtrooper impérial

encaissement	seuil blessure	Armes
5	5	Fusil blaster 2 grenades

Vig	Agi	Int	Compétences
3	3	2	Athlétisme 1 Corps à corps 1 Sang-froid 1 Distance (arme légère) 1 Distance (arme lourde) 1
Rus	**Vol**	**Pré**	
2	3	1	

Sergent stormtrooper

encaissement	seuil blessure	Armes
2	10	Fusil blaster lourd 2 grenades

Vig	Agi	Int	Compétences
3	3	2	Athlétisme 2 Commandement 3 Corps à corps 2 Sang-froid 2 Distance (arme légère) 2 Distance (arme lourde) 2
Rus	**Vol**	**Pré**	
2	3	1	

Douanier impérial

encaissement	seuil blessure	Armes
2	12	Blaster léger

Vig	Agi	Int	Compétences
2	2	3	Perception 3 Vigilance 2
Rus	**Vol**	**Pré**	
2	3	3	

Officier de sécurité de spatioport

encaissement	seuil blessure	Armes
4	14	Blaster

Vig	Agi	Int	Compétences
3	3	3	Calme 1 Résistance 2 Sang-froid 2 Vigilance 2 Distance (arme légère) 1
Rus	**Vol**	**Pré**	
3	2	2	

par Rodolphe Bondiguel
illustrations de Karl Beley

(alt)dark earth

La marche à la guerre

Vous avez tout joué avec votre groupe et vous auriez bien aimé voir arriver la troisième édition qui pointait le bout de son nez dans le supplément ***Avant***. Malheureusement, **Multisim** nous a quittés. Imaginez alors que certains membres des arches aient décidé qu'il était temps de prendre contact. Mais avant cela, la décision a été prise de rencontrer quelques marcheurs de renom afin de préparer ce contact. Ainsi, vos joueurs seront de ces élus chargés d'établir un lien entre les humains de l'Avant et ceux de Sombre Terre… De leurs rapports et de leurs avis dépendra le contact. Ils seront donc les porteurs d'un nouvel et dernier espoir. Leurs agissements arriveront en effet aux oreilles des grandes factions de Sombre Terre qui décideront au vu de l'existence de technologies nouvelles, de maettre un terme à la présence du Shankr sur terre ! Les Runkas vont être réveillés, des armées humaines vont être équipées, des phalanges et des adeptes vont s'unir ! La dernière bataille est en marche ! La bataille ultime !

PARTIE I

Les Obz

« Il nous faut savoir précisément
ce qu'il se passe dehors.
Le projet Gaz Soleil n'est pas suffisant.
Nos installations sont en effet
menacées par la vétusté
ou les shankréatures.
Nous nous sommes assez cachés.
Il est temps de contacter
quelques hommes de la surface
et de révéler e notre existence.
Nous avons tant à partager. »
Un aquapolitain

Le Projet Reconquête en quelques mots

Avant de débuter ce *[alt]*, il est bon de faire le point sur le Projet Reconquête (***Avant***, pages 109 et 112) et d'indiquer en quoi il n'est pas viable.

La première phase consiste à informer et influencer les Sombre Terriens. Pour cela, plusieurs sous projets sont prévus. Ainsi, le Projet Vision, prévoit la collecte d'informations et de données sur le Noir Nuage, l'atmosphère ou le climat. Ensuite, des avions passeront à proximité des stallites afin d'être aperçu. Au final, Sombre Terre sera cartographiée. Le deuxième sous projet, le Projet Bibliothèque, a pour but de faire la synthèse de toutes les connaissances des arches et de la station spatiale. Viendra ensuite le moment de prendre pied sur Sombre Terre avec le Projet Implantation avec la création de colonies à la surface avant une implantation plus massive. Enfin, afin de prendre contact avec les Sombre Terriens, le Projet dissémination sera le moyen de confier aux survivants des techniques ou des ressources destinées à les aider avant de prendre enfin contact.

La deuxième phase n'est que très peu développée et son échéance est estimée à un demi siècle. Le Projet Ciel prévoit la dispersion du Noir Nuage, grâce aux lasers orbitaux ou à des bombes atomiques. Puis, par le biais du Projet Terre, la reprise en main écologique de Sombre Terre est espérée. Ce réensemencement serait le vecteur d'une nouvelle civilisation, hybride de celle des arches et de celle de Sombre Terre…

De l'eau va donc couler sous les ponts avant la fin du projet et de nombreux freins existent. D'abord, beaucoup préfèrent l'isolationnisme. Ensuite, il est impossible de savoir ce que feront les découvreurs du matériel déposé. Enfin, et c'est le plus grave, l'existence du Seigneur Shankr n'a pas été prise en compte. Tant qu'il sera là, profondément enfoui dans son antre, le projet Terre ne pourra prendre fin. De plus, le terme, à l'horizon 370, ne sera pas connu des personnages. Certes, ils pourront être les premiers contactés, avoir l'honneur de rencontrer des techno survivants ou même de visiter des arches, mais ils ne verront pas la fin des évènements initiés. Alors, on va ajouter du grand spectacle et on va jouer autrement ! Si les PJ n'y étaient pas déjà, ils vont entrer dans la cour des très grands et avoir le destin de Sombre Terre entre leurs mains !

Naissance de la mouvance observatrice

La mouvance observatrice naît, au début des années 320, du désir de certains spaciens de contacter rapidement les Sombre Terriens. La durée de vie de Goa-Myazaki était alors estimée à une quarantaine d'années et on disait déjà que la pénurie d'énergie débuterait dans une dizaine d'années. Or le Projet Reconquête n'avait toujours pas été initié et sa deuxième phase était nimbée d'un flou peu propice aux espoirs d'un retour sur terre. Par conséquent, un soir, dans le secret d'un laboratoire, deux spaciens prirent la décision d'accélérer le processus.

Mais pour cela, la plus grande discrétion était nécessaire. Il était impossible alors de s'opposer à Lannoy, chef de la station et leader des Néo Terriens. Ce dernier n'était pas décidé du tout à ce que le contact ait lieu trop vite, préoccupé par son propre pouvoir. Pourtant, en 308 déjà, certains avaient proposé, en vain, d'abandonner la station pour la lune. Mais, les spaciens ont toujours eu peur de quitter la station… Et encore plus de se rendre sur Sombre Terre, lieu de toutes les craintes. Pourtant, il fallait être réaliste. Les spaciens actuels pourraient connaître la fin de Goa-Mysazaki.

Celle par qui tout débuta fut Sandra Chang (***Avant***, page108). Atteinte d'un cancer incurable, elle était désireuse de renouer les liens et de connaître un stallite. En quelques mois, elle est parvenue à mettre sur pied la mouvance Obz et a réussi.

Après de longues discussions avec son camarade de laboratoire et bras droit, Winston Mc Alistair, un plan fut échafaudé. A cette époque, mi 320, la mouvance portait encore le nom d'observatrice. Le diminutif apparut quelques mois plus tard afin de se reconnaître facilement. Mais Chang et Mc Alistair n'y était pas encore. La première étape fut de se faire quelques alliés dans la station. C'est ainsi qu'une dizaine de néo terriens furent convaincus de se rallier. C'est à ce moment que le terme Obz fut choisi pour s'identifier. Puis, un nouveau membre permit au groupe de prendre de l'ampleur. Le responsable des communications, Olaf Mandzukic, fut chargé de déceler dans les autres arches de futurs Obz. Ainsi, après avoir discuté avec certains d'eux, Sandra Chang recruta de nouveaux membres. De même, Radzenko (***Secrets de l'Obscur***, pages 36), le spacien de la Forteresse du Gaz Soleil, accepta de rejoindre le groupe. On lui expliqua que quand le moment serait venu, les élus sombre terriens lui seraient envoyés afin d'en apprendre davantage.

En 324, la mouvance est très minoritaire et encore secrète. Les Obz ne sont qu'au nombre de 30. Ils se trouvent principalement sur la station, mais des ramifications existent dans les arches, sauf dans la Tour Aztaca, restée hermétique. Voici les principaux protagonistes :

- **Kinsala** (***Avant***, page 69) est la jeune leader du mouvement humaniste de Mori, l'arche zaïroise, qui souhaite prendre contact le plus rapidement possible avec les sombre terriens. La convaincre a été très simple. C'est une personnalité charismatique qui pourrait bien favoriser la diffusion de la mouvance dans Mori.
- **Lars Riddick** est un technicien, lui aussi membre du mouvement humaniste. C'est un manutentionnaire qui fait partie de l'Assemblée. Il est prévu qu'il tente d'orienter les grandes décisions du conseil dans le sens des Obz. Mais il est encore trop tôt.
- **Ray Ashton** (***Avant***, page 70) est un aquapolitain. Très vite, avant même que Chang ne commence à réfléchir à son projet, il a eu le profond désir de rencontrer des humains de la surface. Afin d'éviter des troubles dans l'arche sous marine, les dirigeants ont accepté qu'il soit débarqué près d'un puits de lumière, Okhaen. Malheureusement, son expédition a été décimée… A l'exception d'un membre dont on reparlera. En tous les cas, il a été le premier Obz d'Aquapolis.
- **Habib Marwan** a été contacté et recruté par ce dernier. C'est le pilote d'Aqua 2. C'est lui qui mènera la prochaine expédition Obz en surface. Elle devrait avoir lieu sous peu dans le but de recruter des marcheurs afin de préparer le contact.
- **Louisa** est une assistante de Ashira (***Avant***, page 77). Elle essaye de avoir ce que pense sa patronne d'un contact rapide avec l'humanité. Pour l'instant, elle est très réticente. Louisa s'est également portée volontaire pour faire partie de la prochaine expédition là haut. Elle

est pragmatique et prête à tout pour réussir dans les plus brefs délais.

- **Ragz** est le seul Obz de Terra Mater, l'arche arizonienne. Il dirige une petite équipe de cultivateurs et est très écouté parmi les siens. Une révolution par le bas est-elle possible ?
- **Sandra Chang** (***Avant***, page 108) est l'initiatrice. Atteinte d'une grave maladie, elle veut mettre le pied dans un stallite de Sombre Terre. Mais avant, le contact doit être correctement établi. Réussira-t-elle à voir Okhaen ?
- **Olaf Mandzukic** est le responsable des communications de Goa-Myazaki. C'est lui qui tente de trouver de futures recrues avant de laisser Chang les convaincre. Il est très à l'écoute de ce qu'il entend lors des contacts radio et se montre très prudent. A ce jour, il ne s'est jamais trompé dans ses choix.
- **Bjorn Elefsson** est un proche de Rurich, l'homme chargé de la construction des avions de reconnaissance du Projet Vision.
- **Radzenko** est un atout incroyable pour la mouvance puisqu'il est déjà présent sur terre. Il est encore un peu sceptique, mais cela changera probablement quand il aura reçu la visite des premiers marcheurs Obz.

La prise de contact et les projets

La prise de contact est simple. Des Obz d'Aquapolis doivent faire surface à proximité d'Okhaen et se mettre à l'abri auprès d'adaptés avant de prendre contact avec des marcheurs et en choisir quelques uns pour être des relais sur Sombre Terre. Malheureusement, la première expédition menée par Ashton n'a pas donné de nouvelles. Les pauvres se sont rendus compte trop tard que le plan était trop imprécis et ont du se cacher dans la Jungle Noire. Leurs dernières heures ont été horribles.

Une deuxième expédition est en préparation. Elle sera menée, en 324 au mieux, par Louisa (voir plus haut). Les Obz seront davantage au courant de ce qui se passe là haut, grâce aux rapports de différentes missions d'observation. Ils éviteront ainsi les Terreux, dont le camp est surveillé, ainsi que la Jungle Noire. Leur objectif sera Portail. Ils tenteront de passer pour des marcheurs venant du nord de Sombre Terre et ne parlant pas très bien la langue. Pour cela, il leur faudra cependant dépouiller des innocents de leur équipement. Puis, ils attendront de trouver leurs élus avant de leur confier un pistolet énergétique, signe de reconnaissance des Obz. Ce temps d'attente sûrement un peu long, leur permettra également d'apprendre les rudiments de langue. Une fois les premiers Obz sombre terriens choisis, ils les enverront vers Radzenko à la Forteresse du Gaz Soleil qui terminera de leur expliquer ce qui leur faut savoir. S'ils refusent, la consigne est de les éliminer.

Leur rôle sera très simple. Ils devront observer le monde et tenter de préparer la révélation de l'existence des arches. Ainsi, les Obz seront avertis avant que les dirigeants des arches ne soient eux mêmes avertis. Ensuite, des contacts plus poussés auront lieu et des rencontres se produiront sûrement. Cela est encore lointain, mais ces possibilités sont bien plus proches que le terme de l'improbable Projet Reconquête. En attendant, les premiers marcheurs Obz devront rencontrer Radzenko le plus régulièrement possible afin d'effectuer leurs rapports et de prendre leurs missions. En dépendra l'imminence du grand contact !

Les conséquences dramatiques de la mouvance Observatrice sur Sombre Terre

Les habitants des arches n'ont pas de réelles connaissances de ce qui se passe vraiment sur Sombre Terre et malgré leur bonne volonté, les Obz ont occulté la puissance du Shankr et la guerre d'influence que se mènent les initiés, la voie de l'Homme, Gaïa et le Konkal. Aisnsi, les agissement des PJ obz, vont être découverts. Il faudra donc un jour révéler au grand jour l'identité des personnes pour qui ils œuvrent. Cela aura des conséquences majeures pour l'avenir de Sombre Terre. Si les PJ font preuve d'une très grande discrétion et d'un réel talent dans l'art de l'approche et de la persuasion, ce sont d'autres marcheurs contactés qui feront un impair. En tous les cas, ils seront approchés tour à tour par les dirigeants des grandes factions de Sombre Terre, désireuses d'en savoir plus. Après de nombreux atermoiements et autres tentatives de récupération, il sera décidé conjointement par tous qu'il est temps, de mener un assaut décisif contre le Shankr. Les PJ seront ainsi conviés à des réunions dans lesquelles se prendront les plus grandes décisions et ils auront voix au chapitre, en tant que représentant des spaciens et des bionautes. La technologie de ces derniers sera l'objet de toutes les curiosités. Ainsi, une nouvelle révolution aura lieu, celle de l'électricité et de nouvelles phalanges seront créées mêlant toutes les bonnes volontés. L'Union Sacrée sera officiellement déclarée pour mener la Grande Guerre face au seigneur Shankr.

Pour cela, les Runkas seront réveillés progressivement par les membres de la Maison Sartharil, les adeptes iront chercher tous les Gardiens Originels, les ingénieurs de la Voix de l'Homme aidés des survivants des arches créeront les machines les plus destructrices et seront formés, tant bien que mal, à la science du nucléaire. Parallèlement, le Grand Exode sera préparée vers les Terres Australes. Les relevés atmosphériques auront en effet confirmés l'existence de ce continent vierge de toute darkessence. Et puis, il faudra préparer l'ultime croisade, mettre en place des armées et leur système de commandement, tracer des routes, construire encore plus d'engins et leur unité de production, chasser les espions du Konkal, traquer ses sbires, détruire le plus grand nombre de Shankréatures et dénicher les Seigneurs Fléau, commencer à réensemencer la Terre, grâce à l'action conjointe de la science de l'Avant et de la puissance de la sève. Bref, il

faudra commencer à reconstruire une nouvelle civilisation. Puis, les Runkas, les géants de lumière, se réveilleront et il faudra faire le choix de l'exode ou de la guerre… Nul doute que les PJ trouveront, dans ce décor grandiose et dramatique, une place majeure et entreront dans la légende comme leader du nouveau monde ou comme martyr de la Grande Guerre. Puis ce sera à vous de décider si cet univers, que vous avez tant chéri, est clos ou s'il y a encore de la place pour une campagne dans le nouvel Eden que sont les Terres Australes. A moins que le Shankr ne sorte vainqueur…

PARTIE II

La marche à la guerre

Scénario : Contact !

Dans ce scénario, les PJ sont contactés par les Obz venus d'Aquapolis avant d'être envoyés à Radzenko. Ce dernier les affranchira de l'existence des arches et leur proposera d'être des Obz. En signe de bonne foi, il leur donnera la localisation de l'arche zairoise, afin qu'ils vérifient l'exactitude de ses bouleversantes paroles. Mais, ça ne va pas se passer comme prévu.

Commençons par la fin

Cette introduction montre aux personnages ce qu'ils vont vivre lors du deuxième acte. Commencez cependant votre partie par la description de ces évènements. Cela devrait lancer l'action tambour battant et mettre les joueurs dans l'ambiance vraiment spéciale de ce *[alt]*.

Les personnages sont exténués. Ils marchent dans un marécage putride qui devrait dans les heures à venir mortellement infecter leurs plaies. A droite, un marais silencieux s'enfonce dans l'obscurité. A gauche, une forêt pétrifiée renforce l'atmosphère pesante. Au loin, sur un ilôt émergé, alors que tout espoir semble perdu, une forme apparaît, naissant dans l'obscur. En s'approchant discrètement, certains PJ distinguent ce qu'ils étaient venus chercher. Le dôme est fait d'un matériau transparent recouvert de moisissures. De part et d'autres partent des coursives fait du même matériau et sur lesquels des miradors ont été aménagés dans des tourelles métalliques, où sont postés des guetteurs. Quand les PJ les aperçoivent, il est trop tard. Ils ont déjà été repérés et des points rouges apparaissent sur leurs vêtements, tandis qu'une voix grave et maladroite, sortant de nulle part, leur demande ce qu'ils font ici.

Une rencontre décisive

Dans cette partie, les PJ arrivent à Portail et se retrouvent au centre d'une situation de crise nimbée de mystère.

Konkal again !

Cette sous partie est une présentation des évènements ayant lieu à Portail à l'arrivée des PJ. Certains se dérouleront aux yeux de tous, tandis que d'autres resteront discrets. En tous les cas, l'atmosphère est un peu étrange aujourd'hui dans la communauté okhaenite de la Nuit Horizon. Des rumeurs circulent en effet à une vitesse bien supérieure à celle du dirigeable de la Flamme. Ce n'est pas rare, mais là, elles enflent de façon inhabituelle. Elles sont causées par deux événements liés et qui trouvent leur source dans l'arche d'Aquapolis. Cependant, nul ne l'a compris, même si des esprits plus malins commencent à se douter de quelque chose. Le premier évènement est la remon-

tée d'Aqua 1, le sous marin d'Aquapolis, au large de Portail, suite à un incident avec une shankréature. Cet étrange vaisseau métallique est resté quelques heures à la surface des Eaux Sombres et a fait grand bruit. Le deuxième évènement est passé un peu plus inaperçu. Il s'agit de la découverte au nord d'Okhaen, il y a deux mois, d'un groupe de marcheurs vraiment pas commun avec un équipement très avancé. On ne sait pas grand chose car Lucéphore d'Ambre a cadenassé l'affaire. Ce sont en effet ses hommes qui ont découvert les corps et qui ont ramené un survivant. Ce dernier est resté quelques jours inconscient avant de reprendre conscience. Il a dit quelques mots avant de tomber dans un mutisme profond.

Comment les obz ont réussi à rencontrer les PJ

Alors que les deux obz sont à la lisière de la Jungle Noire, trois marcheurs okhaenites en sortent. C'est une proie facile pour les deux aquapolitains, équipés de pistolets énergétiques, qui les prennent en otage pour les aider à traverser le marécage hostile. A peine sortis, Portail est en vue et il est hors de question d'y entrer avec ces témoins gênants. Le choix est difficile, mais il était prévu que cela se passe ainsi. Les marcheurs sont dévêtus puis exécutés par Louisa. Cette dernière, pourtant préparée à cela ne s'en remettra pas. Les corps et les vêtements des obz sont jetés dans une mare putride, tandis que les deux bourreaux enfilent des vêtements de marcheurs pour entrer à Portail, où ils rencontreront les PJ... Le contact n'était pas encore établi que la mouvance s'était perdue dans l'immoralité.

Il est actuellement caché dans une carcasse sous bonne garde. Lucéphore ne sait pas d'où vient ce type mais le pistolet qui était en sa possession, un pistolet énergétique, n'est pas une technologie connue, tout comme sa langue d'ailleurs.

Un agent du Konkal, un soudeur du nom de Kodja Odrogo, a compris qu'il se passait quelque chose aux abords de la carcasse. Il a donc espionné et a acquis la quasi certitude que quelqu'un ou quelque chose y était caché. Il a même vu Lucéphore venu une fois ou deux depuis deux semaines y rester une heure environ. Il a donc contacté la bastide d'Okhaen, qui a transmis à la forteresse de Sparta. Odrogo attend des nouvelles et un agent de haut rang de l'organisation accompagné d'un Harckon. Un initié était en effet présent à Sparta lors de l'arrivée de la missive et il a décidé de se déplacer en personne.

Si vous souhaitez faire jouer les dernières intrigues se déroulant à Portail, c'est le moment. Les évènements qui vont suivre ce scénario vont en effet probablement changer la face de Sombre Terre.

Et les PJ ?

Alors que les PJ sont en approche, le konkalite et le Harckon viennent de prendre contact avec Odrogo et le deuxième groupe d'obz aquapolitain vient de mettre pied à terre au nord de la Jungle Noire et d'Okhaen. Louisa (voir les pages précédentes) et Aloïs sont bien décidés à entrer dans Portail, quoi qu'il en coûte.

Laissez tout se mettre en place. Les PJ ont des amis à retrouver, des affaires à régler et des rumeurs à écouter. Un soir dans un assommoir, alors que la fermeture ne va pas tarder, ils sont contactés par un homme qui leur offre un verre et leur fait passer une agréable fin de soirée avant de les revoir le lendemain pour leur montrer l'endroit où il bosse et leur faire quelque réparation. Quand les PJ ont confiance en lui, il leur propose un boulot pour le compte de Lucéphore. Cela est bien payé et plutôt simple, mais il faut en revanche rester très discret. Il s'agit, vous l'avez compris de Odrogo qui met en place le plan du Harckon. Ce dernier est très simple. Il est nécessaire d'éliminer les hommes qui surveillent la carcasse puis les remplacer par des hommes à lui. Odrogo qui est dans les petits papiers du patron de Portail pourra facilement lui proposer des hommes fiables, pour remplacer ceux que le Harckon a fait tuer par une shnakréature qu'il contrôle. Une fois en place, il sera plus simple pour Odrogo et lui d'obtenir discrètement des informations. Mais avant, ces pigeons doivent accepter le job et être présenté à Lucéphore. Pour la mise en place de ce plan, il est important que les personnages aient confiance en Odrogo. C'est à vous de jouer. C'est important qu'ils acceptent.

Quelques jours plus tard, alors qu'ils sont en place et qu'ils se relaient pour surveiller la carcasse, les obz font leur entrée à Portail. La langue inconnue qu'ils parlent fait beaucoup de bruit. Ils expliquent simplement venir de très loin au Nord et demande asile pour se reposer. Ils sont accueillis comme des héros et sont conduits devant Lucéphore, qui ne va pas être dupe et reconnaître aussitôt la langue du gars mis au frais dans la carcasse. Il les accueille donc en attendant la suite. C'est aussi le moment que Odrogo va choisir pour demander aux PJ ce qu'ils ont vu ou entendu dans la carcasse. S'ils ont confiance en lui, ils lui diront peut être qu'un homme est à l'intérieur, qu'il ne parle pas la langue et qu'il mal en point. S''ils n'ont pas confiance en lui, il n'insistera pas. Pour l'instant. Si l'approche d'Odrogo ne marche pas, il glissera leur nom à Lucéphore qui leur proposera la surveillance du site.

Le lendemain de cette discussion, les marcheurs abandonnés dans la Jungle Noire sont retrouvés et amenés à Portail. Ils ne sont pas en bon état. On raconte aussi que du matériel de l'avant a été retrouvé au même endroit. Il s'agit bien entendu des pistolets énergétiques et de respirateurs. Encore une fois, les corps sont menés à Lucéphore qui est met en place le puzzle puisque l'homme de la carcasse avait une arme similaire. La situation va nettement se tendre et la curiosité s'exacerber quand il va faire placer une deuxième équipe de surveillance dans la carcasse et y placer les deux nouveaux venus. Cela n'a pas échappé à Odrogo. Le Harckon, voyant que la situation tourne en sa défaveur et qu'il n'a plus accès au mystérieux inconnu, choisit la manière forte. La nuit suivante, deux shankréatures vont venir éliminer tous les guetteurs, puis il prévoit d'exfiltrer l'homme à l'intérieur puis de repartir à Sparta.

Lors de l'assaut de la nuit, la deuxième équipe doit envoyer les personnages défendre l'intérieur de la carcasse. Alors qu'ils se sont repliés, une shankréature est morte mais il ne reste rien de la première équipe.

C'est donc un face à face avec un hurlant qui les attend. Quelque soit la façon dont il se passe, des invariants doivent se produire. D'abord l'un des deux obz doit mourir sous les coups du Hurlant et le deuxième doit lui aussi périr, vers la fin du combat, après avoir glissé à un des PJ ces mots énigmatiques avec un accent inconnu : « *Radzenko Forteresse Gaz Soleil* ». C'est alors que les renforts arrivent mettant fin au combat. Ce combat très violent met fin à la parenthèse obz à Portail puisque les deux émissaires aquapolitains sont morts et le premier survivant n'a pas résisté à la peur de la vision du hurlant. Dans les jours qui suivent, les PJ pourront se renseigner sur ces quatre mots et un airgonaute les renseignera sur l'existence du site de production d'hélium. Il est probablement temps de prendre la route.

Obz !

Dans cette deuxième partie, les PJ vont se rendre à la forteresse du Gaz Soleil avant de voir de leurs propres yeux l'arche zairoise de Mori. La scène de l'introduction devrait leur revenir.

La Forteresse du Gaz Soleil

La forteresse du Gaz Soleil (***Avant*** pages 31-38) se situe en Algérie sur le site actuel de Hassi R'Mel. En 324, il est spécialisé dans la production d'hélium, rebaptisé Gaz Soleil par les spaciens. Le site est très difficile d'accès, entouré de bourbiers et d'adaptés. Ces derniers forment les 5 tribus du Peuple de l'Oiseau Blanc. Le site est aussi protégé par une puissante clôture à ultrasons. En son sein, se trouvent une piste d'atterrissage, simple ruban d'asphalte, des hangars, leur tour d'amarrage et des cuves, une tour de contrôle, une barre d'habitations et une usine. Il existe aussi d'autres bâtiments en ruine. La Compagnie du Gaz Soleil, dirigée par Ermetta et Peter, est composée d'une vingtaine de membres mais la moitié est la plus grande partie du temps partie avec le Soleil, le dirigeable de la compagnie. Radzenko se terre dans l'usine. Plus d'informations se trouvent dans les pages du supplément ***Avant***.

Il y a plusieurs façons d'arriver à la forteresse. La plus simple est bien entendu de s'y rendre depuis Portail en dirigeable. Si les PJ ont des contacts chez les airgonautes ou au sein de la Nuit Horizon, cela pourrait être une riche idée. Le trajet est en effet des plus surprenants au delà du Noir Nuage. Il est également beaucoup moins dangereux de réaliser les 3500 kilomètres séparant Portail de la forteresse dans les airs en trois jours qu'au sol. Si les PJ en sont réduits à cette longue marche, cela doit être une torture. Placez des bourbiers ou des haltes selon votre convenance. Quelques shankréatures peuvent également ralentir la progression des nouveaux obz. Bref, préparez bien le trajet jusqu'aux abords du site où le Peuple de l'Oiseau Blanc attend. L'accueil n'est pas des plus chaleureux et de la diplomatie et quelques cadeaux sont nécessaires pour rencontrer Jo. Il expose les croyances de son peuple et explique, avec regret aux PJ, qu'ils ne pourront accéder au site puisqu'il est protégé par une clôture magique. Cependant, s'ils sont convaincants, il parlera de la statue qui lui délivre des messages et peut être que les nouveaux obz comprendront qu'il s'agit d'une radio, qu'ils utiliseront pour contacter Radzenko. La clôture sera alors coupée quelques secondes.

Cela permet aux PJ d'accéder au site. Ils sont accueillis par Hans, un employé de la compagnie. La coupure de la clôture le surprend mais après avoir constaté que tout était rentré dans l'ordre, il conduit les nouveaux venus vers Ermetta. Elle est très sceptique au sujet de la coupure de la clôture mais accepte finalement que les visiteurs restent quelques temps. Laissez leur du temps pour qu'ils découvrent les

lieux. De toute façon, Radzenko viendra les voir très vite puis leur expliquera dans le secret de sa chambre et de ses opéras autrichiens qui il est et l'existence des obz. Il leur demandera ensuite d'appartenir à la mouvance et d'être des marcheurs obz qui prépareront le contact. Lors de cette révélation, il a également convié Peter, le maître des lieux, pour l'adouber également. Ce dernier va accepter bien volontiers de jouer ce nouveau rôle. La surprise devrait être très grande. Prenez bien votre temps. Cette scène est d'une importance capitale. Pour conclure, et afin de prouver ses dires, Radzenko donne à Peter la localisation de Mori, l'arche zaïroise, afin que les nouveaux obz la survolent avant de revenir prendre leur première mission. C'est à ce moment qu'une alerte silencieuse se met en marche.

Il s'agit d'un assaut d'hommes en arme sortis d'un dirigeable venus pour s'emparer du site et de ses richesses. Dans le supplément Avant, ces assaillants sont les Maîtres Vendeurs (***Vapeur*** pages 58 à 63), mais cela peut êtres des Initiés, des konkalites ou autres. En tous les cas, Radzenko demandera de l'aide. Il connaît bien le site, ses recoins et ses passages secrets et possède un pistolet énergétique afin d'aider les PJ à se débarrasser des quinze intrus avant d'aller plus loin, vers Mori, vers leur passé et leur futur !

L'Arche zaïroise

L'arche zaïroise de Mori (***Avant*** pages 31 à 70) se trouve sur les rives de Lac N'Dombe, devenu un infâme marécage bordé d'une forêt pétrifiée. Pour s'y rendre et la survoler, les PJ font la route, ou plutôt le vol, avec Peter, dans son dirigeable à l'hélium. Les nouveaux obz auront donc du temps pour faire connaissance. La première partie du trajet, jusqu'à Okhaen, pour un ravitaillement, dure trois jours. Le plein fait, trois nouvelles journées sont nécessaires pour atteindre Mori et la survoler avant de revenir. Les consignes de Radzenko ont été très claires. Il est formellement interdit de se poser et de rencontrer les bionautes. Cela remettrait profondément en cause la mouvance. Malheureusement, la foudre va frapper le Soleil, le dirigeable des obz.

Alors qu'il ne reste plus qu'une demi-journée de vol, une zébrure déchire le ciel et crève le dirigeable. Peter, malgré ses indéniables talents ne peut éviter le crash. Ça va secouer fort, mais le marécage putride amortit la chute. Le Soleil ne peut pas être réparé et il n'y a qu'une solution car les vivres ne sont pas nécessaires pour partir à l'aventure. Il faut se rendre à Mori ! Après deux ou trois longues journées de marche dans le marais, les PJ prennent pied sur un îlot. Ils sont blessés et exténués par la chute du dirigeable puis par la marche improvisée, mais ils aperçoivent quelque chose. Refaites jouer ici la scène de l'introduction.

Alors que la voix s'éteint après leur avoir posé sa question, laissez les PJ se débrouiller avec les pointeurs des fusils sur le corps. L'attente dure une éternité, mais finalement, trois personnes armées sortent, désarment et menottent les PJ. Ces derniers entrent ensuite, sous bonne escorte, dans le dôme et traversent la reproduction de la jungle zaïroise. Il est possible d'échanger quelques mots, mais ni les uns, ni les autres, ne parlent la même langue. C'est donc dans le silence que les intrus sont conduits dans une geôle aménagée de la branche 6. Le séjour va durer un mois, durant lequel ils sont bien traités et reçoivent la visite d'une habitante désignée pour leur apprendre des rudiments de la langue. Au terme de ces fructueux échanges, Anna leur explique que les membres de l'Assemblée souhaitent les entendre et qu'elle servira d'interprète. Elle désire les aider, car elle s'est prise d'affection pour eux. A moins qu'ils n'aient été odieux bien sur… Durant cette longue période d'isolement, Kinsala, une obz locale, passe voir les personnages, tente de comprendre s'ils sont obz et révèle son appartenance à la mouvance. Elle essaie ensuite de leur faire comprendre que Lars Riddick, membre de l'assemblée et obz, est leur allié.

Le passage devant l'Assemblée a lieu dans un sous sol du dôme. Les PJ comprennent très vite qu'il s'agit d'un procès et que de ce procès dépend leur sortie de l'arche et peut être même leur vie. En face d'eux, les onze membres du conseil leur font face et leurs demandent de prendre place sur des fauteuils métalliques. Il est désormais plus simple de communiquer même s'il est nécessaire d'utiliser des phrases simples. C'est ainsi que va se passer la scène. Les questions seront simples et les réponses devront l'être également. Si vous estimez qu'un argument ou une réponse est trop compliquée, n'hésitez pas à demander aux joueurs de reformuler. Le but de cet interrogatoire est de comprendre qui sont les intrus et d'où ils viennent, de savoir comment ils ont obtenu la localisation de l'arche et s'il est possible de les laisser repartir. Cela va durer des heures. Il est important pour les PJ d'identifier les membres de l'Assemblée qui seront leurs appuis. Il s'agit bien entendu de Riddick et des humanistes et lorenziens. Peu à peu, l'atmosphère se détend et ces derniers semblent peu à peu convaincre les autres, tandis qu'Anna se montre confiante. S'en suit trois longues heures d'attente.

Le verdict est positif et les PJ sont autorisés à visiter Mori et à repartir. Les techniciens proposent même de l'aide pour réparer le dirigeable. Cette décision, très surprenante, est due au fait que Riddick a révélé aux autres l'existence de la mouvance. Cela va bouleverser les arches, mais les PJ ne le verront pas… Ils pourront donc passer le temps qu'il faut à Mori avant de repartir voir Radzenko, averti par liaison satellite que ces protégés arrivent. Le monde a changé, mais nos héros ne savent pas encore à quel point !

CAMPAGNE

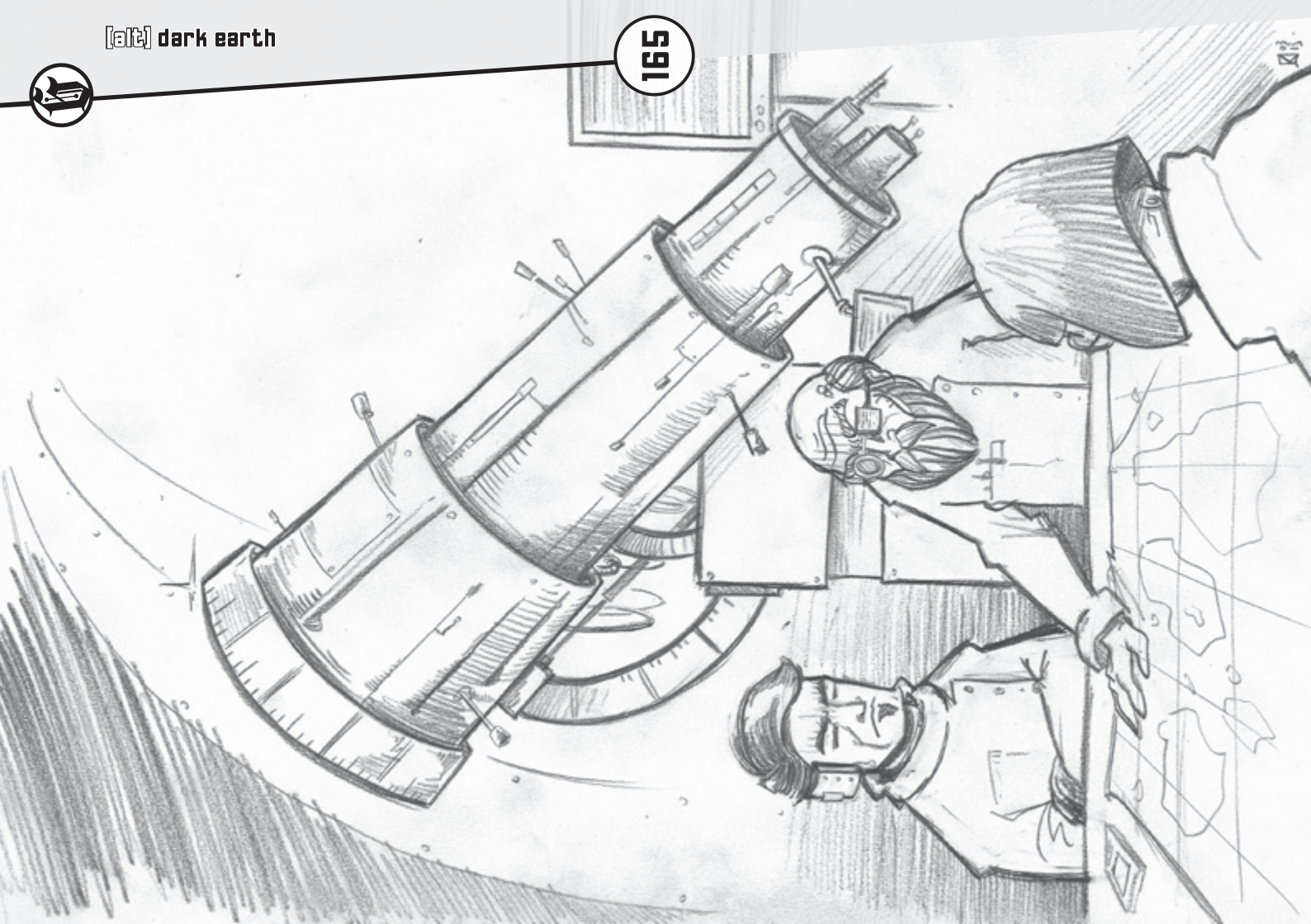
This is the end !

Cette campagne fait suite aux évènements précédents. Quatre grands moments de la marche à la guerre sont présentés. Il vous faudra donc meubler. Il est déjà possible avant le premier synopsis de découvrir Mori et de fonder avec Peter une nouvelle compagnie.

La première mission

De retour à la forteresse du Gaz Soleil, Radzenko est très curieux de savoir comment s'est déroulé le séjour à Mori. Il explique également que la mouvance Obz a été révélé aux habitants des arches et que si cela pose de nombreux problèmes, il a été décidé que ce projet était une idée à suivre. Mais cela ne concerne pas les personnages qui vont effectuer leur première mission de obz à Okhaen et Portail. Il s'agit de rencontrer les dirigeants et de les sonder au sujet d'une révélation de l'existence des arches. Cela demande beaucoup de tact. Il est bien entendu hors de question d'informer Omar ou Lucéphore de quoi que ce soit.

Les PJ sont, pour l'occasion, accompagner de Peter qui sera leur couverture. Il doit se rendre en effet à Portail pour présenter l'hélium. Radzenko confie également à un des personnages un pistolet énergétique, signe de reconnaissance des Obz sur Sombre Terre. Cette première mission est très compliquée car les joueurs vont marcher sur des œufs. Il ne faut en effet pas aller trop loin mais malgré tout réussir à



obtenir l'opinion des uns et des autres au sujet de grands changements qui pourraient changer Sombre Terre. Sont-ils capables de s'entendre et de faire front commun ou vont-ils s'entre-déchirer pour récupérer influence et matériel. Okhaen ou Portail pourraient-ils être le lieu d'une rencontre ? Bref, beaucoup d'incertitudes.

Band of br"Obz"er

Quelques mois plus tard, après que les PJ soient venus faire leur rapport sur Okhaen et aient effectué d'autres missions de reconnaissance et d'observations à Sparta ou au monastère Gaïa d'Okhaen et rencontré les initiés et les adeptes, Radzenko les informe qu'il existe un autre groupe d'Obz et qu'il n'est pas revenu de Phénice. C'est inquiétant et il serait bon d'aller voir. Le trajet se déroule en dirigeable, mais le passage par la Halte des Ombres est nécessaire. C'est le moment de débuter l'enquête, mais malheureusement personne n'a vu des individus ressemblant aux Obz décrits par Radzenko. Cependant, les PJ sont envoyés vers la Première Marche et la ceinture de Nux où tout se sait. C'est là que Sangor, le patron du Paradis perdu, réputé pour être très bien renseigné, sait qu'une de ses prostitués a passé une nuit avec un homme prétendant être en relation avec des gens de l'Avant. D'ailleurs, lui et ses compagnons ont ensuite eu des soucis avec des malandrins et ont été ramassés par des Gardiens du Feu. Contre des Lux supplémentaires, il apprend également aux PJ qu'un type, probablement initié, est venu fouiner.

L'enquête continue dans l'Âtre où les PJ localisent les Obz dans le puits de Rédemption. Ils ont été jugés par le juge Marovik pour la rixe à laquelle ils ont été mêlés avant d'être emmenés par des initiés. C'est donc dans la Marche des Lumières que tout se termine, puisque nos héros sont à leur tour mis aux arrêts par des Sarkesh avant d'être présentés à des Thorgrad et contraints de dire la vérité. Il sera conclu qu'une rencontre doit avoir lieu avec Radzenko. Les Obz captifs resteront en otage et un initié Thorgrad de haut rang fera route avec eux.

Union sacrée

Suite à cette nouvelle, les PJ retournent, accompagnés de Tores Iniaki, à la Forteresse du Gaz Soleil. C'est un Radzenko effondré qui contacte Goa Myazaki pour les informer et mettre en place une stratégie. Après plusieurs jours de palabres, durant lesquels Iniaki s'impatiente, il est décidé qu'il est préférable d'avertir les autres grandes factions de Sombre Terre. De nombreuses réticences existent dans les arches et les personnages en tant que sombre terriens seront consultés dans cette grande décision. Elle marque en effet le premier pas d'un voyage sans retour.

Une expédition est donc montée, avec Iniaki, très mécontent, vers un monastère de votre choix puis vers Drön afin de contacter des adeptes et des membres de la Voix de l'Homme. Les PJ doivent leur révéler l'existence des survivants et proposer une entrevue avec des responsables de chaque voix et des Obz des arches à la Forteresse du Gaz Soleil dans six mois. De même, les initiés de Phénice seront conviés…

La réunion, qu'il faut organiser, est l'occasion de rencontrer des obz des arches. C'est un choc ! Et cela ne va pas être le premier car après quinze jours de négociations, une union sacrée va être décrétée pour défaire le Seigneur Shakr. Chaque faction va ensuite mettre sur le tapis les cartes qu'il a dans sa manche. Les initiés vont commencer à réveiller les runkas. Les

adeptes vont réunir les gardiens originels et préparer le combat final sur le site du Monastère du Bout du Monde dont l'arbre d'une puissance incommensurable pourrait contenir les énergies cosmiques de la bataille finale. Les membres de la Voix de l'Homme vont lever des hordes d'ingénieurs et d'ouvriers pour construire des machines nouvelles grâce aux technologies des arches. Et les Obz vont confirmer que les terres australes sont vierges de la présence du Shankr et que l'on peut y conduire des élus qui repeupleront une terre dévastée par la bataille finale.

Imperatore !

Dans les semaines suivent, les grandes manœuvres commencent. Laissez les PJ avoir une place de choix dans les évènements qui vont se dérouler. Bien entendu, tout cela va rester secret. Et puis un jour, alors que les ingénieurs ont construit de nouvelles machines marchant à l'électricité, que l'énergie nucléaire est redécouverte, que de nouvelles phalanges voient le jour composées d'initiés, d'adeptes et de membres de la Voix de l'Homme, que les séides harckon sont traqués, que des arbres de vie sont plantés par dizaines, les initiés informent leurs alliés que les premiers runkas se réveillent. C'est le début de la Grande Guerre.

Les PJ peuvent prendre une place active dans les derniers préparatifs. Il est prévu que de tous les stallites partent une croisade composée du plus grand nombre de volontaires. Du matériel est d'ores et déjà construits. Parmi ces croisés, certains volontaires devront se rendre au plus de la Mer d'Aral pour assister au combat final afin de vérifier que le Shankr est bien vaincu. Si les adeptes ont dit vrai, alors l'arbre du monastère du Bout du Monde canalisera les énergies. Pendant ce temps, des expéditions seront parties explorer les Terres Australes en navire, en dirigeable, ou en avion, afin d'installer les premiers élus qui réensemenceront la Terre. Bien entendu, les seigneurs du Fléau et la Maison Harckon s'en mêleront, mais ils ne devraient pas peser bien lourd…

Voilà, tout est en place, à vous de voir comment vous allez jouer autrement, comment vous allez jouer cette nouvelle bataille de la Grande Guerre cosmique. Les PJ ont toujours cru qu'ils n'y seraient que des fourmis, mais ils y seront des géants ! Ils seront les Imperatore, les généraux de la dernière phalange qui constatera la défaite du Shankr !

DIGDENT, le mook de la culture rôliste

tous les 4 mois dans votre boutique spécialisée, chez vous ou sur votre tablette !

DIGDENT #0 : le jdr, enfant maudit de la presse ?
(septembre 2010 / réédition septembre 2013)
scénarios Hellywood, Brain Soda, dk2, Yggdrasill, Fiasco
interviews Willy Favre, Stéphane Gallot…

DIGDENT #1+2 : où sont les femmes ? / la fin des complexes
(janvier 2011 / mai 2011)
scénarios Warsaw, les Ombres d'Esteren, la Brigade Chimérique, Manga BoyZ, Tenga, COPS, Pathfinder, Metal Adventures, Parsely Games, Campagne «Infection» (survival horror), scénarios génériques Western et Grand Guignol, une aventure dont vous êtes le héros
interviews Yno, Emmanuel Gharbi, Robin D. Laws, Rafael Colombeau

DIGDENT #3 : résistance !
(septembre 2011)
scénarios Midnight, l'Appel de Cthulhu, Within, Mississippi, Dés de Sang, Miles Christi, Cyberpunk générique
interviews Benoît Attinost, Aleksi Briclot, Tristan Lhomme

DIGDENT #4 : l'argent du jeu de rôle
(janvier 2012)
scénarios les Ombres d'Esteren, Shade, Luchadores, Wasteland, les Chroniques des Féals, Nephilim
interviews Jérôme Larré, Romain d'Huissier, Nelyhann

DIGDENT #5 : le rôliste, voyageur immobile ?
(mai 2012)
scénarios Shade, COPS, Hollow Earth Expedition, Cthulhutech, Adventure Party : les Terres Perdues, Mutant Chronicles, Annalise, Terra Incognita, Fiasco
interviews Guillaume Besançon, Le Grümph, Olivier «Akae» Sanfilippo, Willy Favre

DIGDENT #6 : le jdr, un loisir sous influences ?
(septembre 2012)
scénarios Z-Corps, l'Appel de Cthulhu, Mouse Guard, Necropolice, générique SF, COPS
interviews Fabrice Colin, Neko, Mike Pondsmith, Vincent Vandelli

numéros disponibles en boutiques spécialisées,
sur notre site www.di6dent.fr
ou en PDF sur www.rapidejdr.fr

HORS-SÉRIE #1 : spécial scénarios
(été 2012)
scénarios l'Appel de Cthulhu, Bloodlust, la Brigade Chimérique, Devâstra : Réincarnation, Luchadores, Terra Incognita, Würm, Sombre, L5A, Deadline, Polaris, Barbarians of Lemuria

DI6DENT #7 : le jeu de rôle de 7 à 77 ans ?
(janvier 2013)
scénarios Polaris, D&D, Tenga, l'Appel de Cthulhu, Mille Marches, Terra Incognita, Prophecy
interviews Maxime Chattam, le Matagot, Sans-Détour, Philippe Tessier

DI6DENT #8 : science & fiction, les sœurs ennemies du jdr ?
(mai 2013)
scénarios Aventures dans le Monde Intérieur, Eclipse Phase, Wastburg, Deadlands, les Chroniques des Féals, Devâstra, générique SF
interviews Mikaël Cheyrias et Yann Bruzzo, Damien Coltice et Christophe Chaudier

DI6DENT #9 : jdr & jeux vidéos, les vases communicants ?
(septembre 2013)
scénarios Capharnaüm, Arsène Lupin, Luchadores, Byzance an 800, Shaan, l'Appel de Cthulhu, Oltréé, Cyberpunk générique, les Secrets de la 7ème Mer, Parsely Games
interviews Mahyar Shakeri, Julien Pirou, Yno

DI6DENT #10 : c'est la guerre !
(janvier 2014)
scénarios le Trône de Fer, Shadowrun, l'Appel de Cthulhu, Tenebrae, Sable Rouge, setting officiel Hexagon Universe, Shell Shock 2 (jdr complet)
interviews Alexis Flamand, Willy Favre

DI6DENT #11 : «ils» nous cachent tout
(septembre 2014)
scénarios Nephilim, l'Appel de Cthulhu, Byzance An 800, Star Wars, les Lames du Cardinal, campagne Lacuna
interviews Anthony «Yno» Combrexelle, Fabien Clavel, les Ombres d'Esteren

#13

le numéro
maudit?

septembre 2015

n'hésitez pas à nous faire parvenir
vos impressions, commentaires
ou insultes par mail à
redaction@di6dent.fr
ou sur notre page facebook
http://www.facebook.com/pages/
DI6DENT/118691434833141

jouez
maintenant !

AVEC LE FIX, NOTRE NEWSLETTER, VOUS RECEVEZ VOTRE DOSE D'ACTU RÔLISTE DIRECTEMENT DANS VOTRE BOÎTE CHAQUE VENDREDI !

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

9 772276 088112

publié par planeta

12€
imprimé en Italie