

Le premier *Trime* avec des morceaux de gob' et de troll !!!

JMJ

n°1

Conseil de rolaliste :
Création de perso...
Concevoir un scénario

JDR Amateurs :

SOLSYS - ESS

SOLSYS - APOCALYPSE

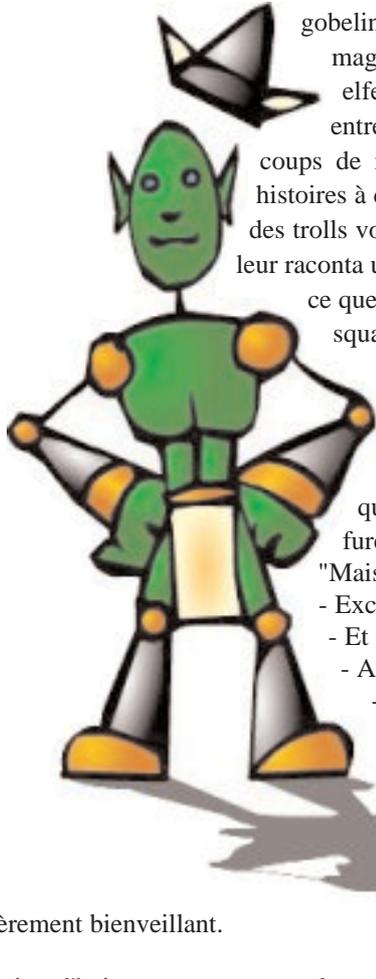
DOSSIER COMPLET !!!

Scénars/Aides de jeux :

- Shadowrun
- Médiéval/fantastique
- Ia-Jutsu
- Campagne INS/MV (1ère Partie)
- et bien d'autres

INCLUS : +de news, + de trolls, + de délires !!!

Edito



Il était une fois un peuple de trolls rigolards, lutins bleus et gobelins hargneux qui vivaient heureux au fin fond d'une forêt magique. Cette forêt étrange et luxuriante appartenait à un elfe noir, mais ils n'en avaient que faire. Ils gazouillaient entre les arbres en arrachant les branches, se foutaient des coups de massues sur la tronche, ou encore se racontaient des histoires à dormir debout, tout ça pour passer le temps. Un jour l'un des trolls voulu faire une blague à ses compagnons de castagne et il leur raconta une chose dont personne ne se souvient aujourd'hui. Tout ce que l'on sait c'est que cela provoqua une grande réunion des squatteurs et habitants de la forêt, et après plusieurs heures de discussion et des baffes bien senties, le troll dit pour déconner "et pourquoi on construirait pas quelque chose ensemble au lieu de passer notre temps à tout casser?". Mais, à sa grande surprise, au lieu d'obtenir que tout ce beau monde se mette à pouffer de rire, ce ne furent que réponses sérieuses et enchantées :

"Mais oui bien sur!

- Excellent, moi je pourrai faire cela,

- Et moi ceci,

- Attendez j'ai une idée,

- Et moi deux autres."

Tant et si bien qu'en l'espace de quelques jours, les trolls rigolards, les lutins bleus et les gobelins hargneux se mirent à fabriquer un truc immense, ouvert à tous les fantaisistes de passage, au sein de la forêt de l'elfe noir, qui malgré tout ce que les gens en disent, était particu-

lièrement bienveillant.

Aujourd'hui vous tenez entre les mains ce que cette joyeuse bande de malandrins construisit. Ce sont des trolls, des lutins et des gobelins, ils ne sont certes pas les meilleurs constructeurs du monde, mais ils y ont mis leur coeur, leurs tripes et mêmes leurs pieds. Fassent les bonnes fées que ceci vous plaise, et qu'à votre tour, passant dans la forêt, vous aurez envie de rire, boire et chanter. Et qui sais, peut-être que vous aussi, vous ressentirez l'envie étrange de construire à leur côté.

Ego' le troll qui a fait une blague de trop :-)

L'équipe remercie tous ceux non-cités et qui nous ont aidés à l'élaboration de ce premier numéro.

Nous remercions aussi vivement le SDEN qui nous ont prêté un bout de leur grotte, son forum et tous ses participants qui nous ont soutenus de près ou de loin !

Enfin nous remercions, déjà les futurs rédacteurs, tous ceux qui nous liront, et ceux qui participeront !

En effet MJ est constitué d'une équipe bénévole qui prend plaisir à partager leur passion. Notre but est de mettre en commun les expériences et les idées de la communauté roliste pour pouvoir vous proposer un zine aussi exhaustif que différents. Si un jeu vous passionne ou vous avez une aide de jeu, critique, scénario fait maison dans un de vos tiroirs, n'hésitez pas à nous écrire et peut être nous suivre dans notre quête !

Au plaisir de vous revoir bientôt sur notre ML ou sur le site :

Votre serpent dévoué: Oph idien

MJ Le premier e-zine avec des morceaux de gob et de troll dedans !!!

Redac-chef :

Ego'

Redac-chef Adjoint :

Sanjuro

Secrétaire de rédaction

(Planning Sorties) :

Arnok

Chefs de Rubriques :

Responsable Test Nouveauté :

Arnok

Responsable Article de Fond

(Fond d'écran) :

Wenlock

Responsable Jeux Amateurs

(Univers Parallèles) :

Ubblak

Responsable Scenar/Aides de Jeux

(La Plume ou l'Épée) :

ElvenHunter

Responsable Fourre-tout

(La Caverne du Troll) :

Ego'

Equipe des rédacteurs :

(avant un ou plusieurs articles à leur actif)

Arnok, ElvenHunter, Loriel, Sanjuro, Ubblak, Wenlock, Bepher le gris, Didi, Solsys, Archiviste.

Equipe des correcteurs :

Responsable :

Ubblak

participants :

Wenlock, Fandango, Le Faiseur, Hikaki, Brain Salad

Equipe des maquettistes :

Responsable :

Ophidien

participants :

Sanjuro

Equipe des graphistes :

Responsable Illustration :

Wenlock

participants :

Chilper des lunes, Kereran, Bepher le gris,

Equipe des mecanos

Responsable :

Ego'

participants :

JyP (coord du SDEN)

ML:

MJ-zine sur Yahoo!

Site:

www.sden.org/services/mj/ezine



Couverture réalisé par Chilper des lunes



SOMMAIRE



P.3 Calendrier des sorties

La caverne du troll

P.4 -La terrible rédaction (1ère partie)

-Mincir sans tabou

P.5 La clinique du suzerain hérétique:

Mincir sans tabou

P.6 Ubblak casse les mythes :

Bisque de homard, Soupe de tortue

P.8 Ciné Troll :

K-Pax, L' homme qui venait de loin.

Ce qui vous fera rêver

P.9 Sortie du four :

Deadlands : Lone stars.

P.10 INS/MV : La 3ème Force.

P.13 Terre Balafrées : Le divin et le déchu.

P.15 Agone : Automnins.

P.17 Zoom sur :

INS/MV, Le jeu qu' il est bien pour y jouer.

Univers paralleles

P.21 DOSSIER SOLSYS :

Solsys et ses satellites

P.22 Critique et Partie en ligne

P.24 Parole de créateur :

Interview de Solsys

Fond d'écran

P.28 Edito

P.29 Les conseils du vieux briscard :

- Autopsie d' une partie de Jeux de rôles

P.30 Concevoir un scénario (1ère Partie)

P.32 Théorie personnel de la création de personnage

P.37 Guide de création de background

P.39 Guide du bon petit maléfiste

La plume et l'épée

P.41 Edito

- Scénario Médiéval/fantastique : Les traîtres, quelle plaie!

P.43 Scénario Shadowrun : Après 2 vers tout s' accélère

P.47 Aides de jeux : Iai-Jutsu, Ken-Jutsu et Blanchisserie

P.50 Scénario Solsys-Apocalypse

P.51 Campagne INS/MV (1ère Partie) : Waterworld.



CALENDRIER DES SORTIES

Ici on trouvera le calendrier des sorties francaises et étrangères qui nous attendent pour les prochains mois a venir (avec parfois un bref descriptif).

Française

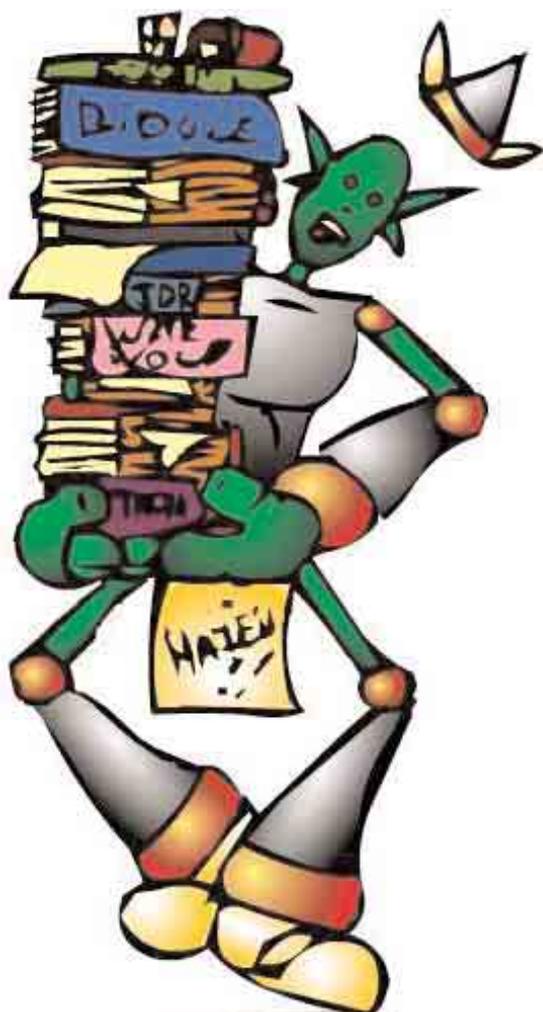
Septembre :

Descartes :

Realms of Sorcery pour **Warhammer**

Hexagonal :

Creature collection 2 pour **les Terres Balafrées**



Guide to Anarch pour **Vampire**
Dead Magic ou Sorcerer pour **Mage**
Exalted pour **Exalted**

Asmodée :

Par l'encre et le Sang (VF de Tome & Blood)
D'ombre et de lumière (Song and Silence)

Oriflam :

le Retour des Arkonautes, est chez l'imprimeur (scenario pour **Archipels**)

Octobre :

Novembre :

Oriflam :

Deuxième Guide du Soutard pour **Archipels**, titre de travail
"Pour la Peau d'un Merbold"

Decembre :

J anvier :

Asmodée :

COPS pour le 15 janvier

Version Original

Septembre :

Pinnacle :

Weird Wars : Weird War Two : Land of the Rising Dead-
the Pacific Front (D20) (144 pages)

Savage Worlds Binder

Savage Worlds Advanced Rules and Reference Screen
(128 pages)

Evernight (144 pages)

Rédacteur :
Arnok



La terrible rédaction (Episode 1) :

"13 Rue de Sept-Lieues, 75008 Paris" sur le gros paquet de kraft épais, 13 sur le linteau de ce grand portail dans la rue de Sept-Lieues, huitième arrondissement. Pas d'erreur, c'était là. Une fois l'antivol attaché sur son scooter aux couleurs de "Deliv'Hurry", le coursier examina encore un instant la lourde porte de bois patiné encadrée d'une arche de pierre, sans digicode, interphone, sonnette ni boîte aux lettres. Après quelques tergiversations, il poussa l'un des deux battants qui s'ouvrit avec un petit grincement sarcastique.

Derrière, un long couloir, et, au bout, une cour arborée où un peu de vert s'agitait dans la brise. En arrivant sous les branches de petits bouleaux, plantés en bordure d'un fouillis d'herbe haute et drue, il rectifia son jugement : plutôt un jardin qu'une cour. Et toujours pas d'interphone ni de bâtiment en vue... sacré parc oui, en plein Paname, ça va,

l'affaire est prospère. Quelle affaire d'ailleurs ?

Un coup d'oeil sur le bordereau du destinataire "Mr le Rédacteur en Chef, MJ-Europe SA, 13 rue de machin bidule tout ça...". Rédac' Chef ? Ca paye bien journaliste ! Bon ben trouver l'entrée et la réception, maintenant. Le paquet sous un bras, le casque sous l'autre, il s'engagea sur un petit sentier en humant l'odeur agréable de sous-bois pendant dix minutes avant de trouver que, mince, c'était un sacré grand parc. Le siège d'un groupe de presse c'était pas possible autrement. Quand même, c'était mal foutu, leur histoire, ils auraient pu le faire arriver par l'accueil et la p'tite réceptionniste, y a pas tellement d'autre avantage dans ce métier, tout le monde n'est pas Rédac'Chef pour pouvoir se payer un parc avec un petit bois, des rochers, tiens une espèce de menhir, non mais

vraiment, quel goût, et même... Quel était ce bruit ? Non, ils n'avaient pas une rivière, quand-même...si, avec un vieux pont branlant même... Mais c'était n'importe quoi cet endroit, qui faisait l'entretien ? Même pas de vigile, c'est du délire. Ah si ! ça c'était un grognement de chien, alors surtout ne pas faire de geste brusque, se retourner doucement pour voir si le maître était au bout de la laisse et...

Merde.

Deux erreurs en deux mots, pas "un chien" ; deux bêtes. Grisâtres, hautes sur pattes avec le museau très effilé, une grande queue et des yeux jaunes. Deux loups. Ils avaient pas parlé de ça dans le stage de formation.

Rédacteur :
**Arnok
Wenlock**

Horoscope

de la 25ème tierce de la 34ème révolution du Grand Mouphtir

Guerrier : Enormément de travail ce mois-ci, beaucoup de batailles à organiser et à gagner. Mais n'oubliez pas le repos, surtout celui du guerrier, surtout si vous rencontrez une charmante demi-elfe.

Assassin : Si vous croisez le scorpion ce moi-ci, vous aurez des moments très pénibles au boulot, mais avec une sorcière les choses iront en s'adoucissant. Sinon restez chez vous au calme et lisez.

Troll : La lune vous est favorable cette tierce. A la pleine lune partez en chasse, il y aura beaucoup de chevalier niveau 0 sur votre chemin. Profitez-en pour garnir votre garde-manger.

Gob : De nombreuses aventures vous attendent, mais attention beaucoup d'efforts seront nécessaires. Ne rechignez pas à pousser des pierres.

Chevalier : Restez chez vous, peut d'opportunité cette tierce-ci. Par contre pour les chevaliers ascendant Jedi, grande bataille en perspective, le côté obscur s'agite.

Loup-Garou : Pour vous aussi la pleine lune sera remplie de promesse. L'amour vous souri et cupidon sera de la partie (Ne le mangez pas ! !)

Vestale : Le moment tant attendu est enfin arrivé : l'amour sera au rendez-vous. Mais attention, ne vous arrêtez pas à l'aspect extérieur lors de votre première rencontre. Sous un autre éclairage, il peut avoir une autre apparence.

Mort-vivant et autre pas frais : Faites attention cette tierce-ci, une rencontre avec des explosifs, voire de la dynamite pourrait vous être fatale.

Voleur : Ne tentez votre chance qu'en

amour, mais oubliez les vestales. Cette tierce-ci, si vous rencontrez un assassin poursuivant un scorpion, suivez le, sinon restez chez vous et adonnez-vous à la lecture.

Vizir : Non, ce n'est pas cette tierce-ci que vous deviendrez Calife, mais continuez, rien n'est perdu. (surtout n'oubliez pas la Vizirette, elle est si mignonne).

Blanchisseur : Les affaires reprennent, plusieurs samourais et aventuriers viendront prendre des abonnements.

MJ : Votre avenir semble prometteur, mais attention sachez travailler sans vous épuiser, sachez écouter mais pas forcément tenir compte, osez mais pas trop, soyez parfait mais ne le montrez pas.

Rédacteur :
Sanjuro



La clinique du suzerain hérétique

Mincir sans tabou

L'été approche, et les magazines sont là pour nous le rappeler, il faut maigrir. Eh oui ! Certains sacrifient au culte annuel de la cure d'amaigrissement, afin que leurs personnages abordent sereinement les aventures qui les attendent sur leur lieu de villégiature. Même si ce culte de la cure pré estivale est décrié par certains, c'est aussi une réponse à ce phénomène rampant d'obésité qui atteint certains personnages : le grosbillisme. Joueurs, il faut savoir être courageux et faire face à la réalité du phénomène. Dans les colonnes de ce journal, nous avons décidé de vous aider, en vous associant vous joueurs et vous MJ. Pour commencer, nous allons vous indiquer un petit régime minceur à appliquer à votre personnage, afin de le faire diminuer : le régime de la soupe aux choux. C'est un régime très simple, qui permettra à votre personnage de perdre 3 à 4 points de stature ou de force selon le système et de gagner 1 point d'agilité, si vous n'êtes pas à la limite du possible. C'est un petit régime de 7 jours que votre personnage devra suivre. Mais avant d'aller plus loin voici la recette de la soupe :

- 4 éclats d'ail
- 6 gros oignons
- 1 à 2 bottes de tomates
- 1 grosse tête de chou
- 3 litres d'eau
- 2 poivrons
- 5 carottes
- 1 céleri
- 1 branche de persil
- assaisonnement : sel, poivre, thym, ...

Préparation : Achetez vos légumes la veille de la pleine lune. Commencez à les éplucher et les couper en petits morceaux à la nuit tombante. Allumez le feu lorsque la lune est pleine dans la nuit. Mettez à cuire et mélanger régulièrement. Attention, détail important, vous devez être nu à partir du moment où vous allumez le feu. Faites bouillir pendant 1 heure, puis cuisez à feu doux pour 2 heures. La soupe est prête à être consommée.

Il faut consommer pendant 7 jours, gardez un repas normal. A la fin vous devez avoir perdu 3 à 4 points. Attention, à la fin des 7 jours, il faut lancer 1D12 : 1 ou 2, pas de résultats ; de 3 à 6, 3 pts en moins ; de 6 à 10, 4 pts ; 10 ou 12, 6pts. Si vous avez fait 10 ou 12, vous avez trop perdu, vous ne gagnez pas d'agilité car vous avez trop faiblit.

Il y a quand même quelques désagréments. D'abord, il ne faut pas arrêter la cure, donc ayez de la soupe aux choux préparée à l'avance. Vos camarades PJ vont sûrement se plaindre de l'odeur. D'abord de celle de la soupe, qui n'est pas forcément agréable pour tout le monde, mais aussi celle de flatulences que votre personnage ne manquera pas de générer. Ceci peut devenir plus que gênant dans les situations critiques, surtout lorsque la discrétion est de mise.

MJ, vous devez être compréhensif avec les personnages qui souhaitent maigrir. Facilitez leur quand

même un peu leur travail pour une meilleure réussite. La première méthode que vous pouvez employer, consiste à faire rencontrer au personnage une bande de PNJ spécialisée, qui se feront un plaisir d'alléger le PJ de tout poids excédentaire. Cette petite remise en forme rapide, et surtout gratuite permet au PJ de prendre un nouveau départ plein d'entrain. Une deuxième méthode, un peu plus radicale, consiste à faire visiter au PJ le centre local de cure d'amaigrissement : les geôles du comté. Sous les auspices de la maréchaussée ou du shérif local, votre personnage, grâce au régime alimentaire spécifiquement étudié et aux exercices quotidiens, retrouvera une taille idéale et une forme physique sans pareil. Cette méthode donne de très bons résultats, même si une période de réadaptation est nécessaire à la sortie. Conseils pour les MJ : ne laissez pas les PJ trop longtemps dans ces centres, à long terme les effets peuvent être néfastes. Petit détails, mais qui a son importance : l'entrée est gratuite.

Si vous rencontrez des problèmes, écrivez-nous. Pour les lettres les plus intéressantes, le Dr Fritz Fassbender vous répondra dans les colonnes de ce journal.

Rédacteur :
Dr. Fritz Fassbender



Dans cette rubrique, je me propose de faire la peau à quelques-uns des

grands mythes du jeu de rôle. Pourquoi ? Eh bien parce

LIBELAK CASSE LES MYTHES

que des idées stupides en rapport avec ces mythes faussent complètement l'idée que les rôlistes peuvent se faire de la réalité historique, et plus généralement font tomber les meneurs de jeu dans des poncifs risibles, qui sont très susceptibles de les couvrir de ridicule face aux joueurs. Vous allez comprendre...

Bisque de Homard, Soupe de Tortue

Tous les manuels du joueur de jeu médiévaux-fantastiques présentent l'armure de plaques, ou armure de chevalier, comme l'armure absolue. Cette présentation des choses donne un résultat qui me ferait hurler de rire s'il n'était pas aussi navrant : le ou les guerriers d'une troupe standard de héros se triment en permanence avec sur le dos une armure complète de métal poli, tels d'impossibles homards, dans vos scénarios. Certains ne l'enlèvent même pas pour dormir !

Vie et mœurs de la véritable armure de chevalier

Historique

La véritable armure de chevalerie, telle que l'on en voit par exemple dans les publicités pour whisky écossais et que l'on s'imagine chaque fois que l'on pense 'armure', est une armure très sophistiquée, le parangon en la matière, qui a existé juste avant l'abandon définitif de ces absurdités métalliques. Elles servaient à tournoyer et au combat courtois, et on ne les voyait jamais sur un champ de bataille. Les armures utilisées lors des batailles par les chevaliers étaient beaucoup plus légères, ne serait-ce que pour ne pas fatiguer les chevaux outre

mesure. Rajoutons que ce type d'armure était totalement inconnu du temps du roi Arthur ou même de Charlemagne; la technologie en matière de forge et d'armurerie n'était pas assez avancée. Ces chevaliers arthuriens qui nous ont tant fait rêver utilisaient plus probablement des cottes de mailles et des casques à nasal.

L'inconvénient d'être un panzer-chevalier

Porter une armure de plaques présente un certain nombre d'inconvénients, minimisés dans la plupart des jeux de rôles pour des raisons obscures (peut-être la promotion du whisky), qui font en fait de l'armure un véritable engin de mort...pour son propriétaire ! Une armure de tournoi est tellement encombrante qu'un chevalier avait

besoin d'un palan pour monter sur son cheval, et que sa chute entraînait inévitablement sa défaite. L'armure plus légère utilisée en bataille présentait les mêmes défauts; un chevalier tombé était un chevalier mort. Lors de la bataille de Crécy, la fine fleur de la chevalerie française a ainsi été découpée en morceaux (au sens propre) dans leurs armures par la piétaille anglaise.

Enfiler une armure de plaques était une activité qui nécessitait un valet ou un écuyer, le chevalier ne pouvant pas la revêtir seul. Elle était lourde, très lourde, plusieurs dizaines de kilos, entravait la liberté de mouvement de son porteur, le ralentissait dramatiquement lorsqu'il n'était pas à cheval. Le casque réduisait aussi considérablement la visibilité.

Qui plus est, les carreaux d'arbalètes traversent les armures, de même que les



LA CAVERNE DU TROLL

balles, et au corps à corps il était facile de glisser un couteau dans les interstices pour faire la peau au pauvre chevalier.

L'armure était extrêmement inconfortable, un vrai supplice, et son porteur était généralement en sueur. De plus elle ne comportait pas non plus de compartiment pour ranger la flasque de whisky.

La fabrication d'une armure

Combien, ô combien de fois ai-je entendu un joueur candide me demander : dis, grand maître, puis-je acheter une armure chez un commerçant de cette ville ? Meuh bien sur, répondais je généralement, tiens, voici le catalogue automne -hiver...

Les armures étaient toujours faites à la demande, sur mesure. Pour peu que le commanditaire habitât loin de toute exploitation de fer, cela lui coûtait d'autant plus à fabriquer. La fabrication elle même requerrait un artisan très spécialisé (pas le forgeron du château) et très onéreux. Le temps de fabrication d'un tel objet s'étalait sur plusieurs mois.

Voler une armure

Voilà bien une idée ridicule : il n'existe pas de taille standard d'armure. Chacune est adaptée à la morphologie de son propriétaire, efficacité oblige ! On ne peut donc utiliser l'armure d'autrui que comme décoration dans un château ou une publicité pour whisky...

Bisque de homard

Vous comprendrez aisément pourquoi je n'autorise mes joueurs à ne porter une armure que dans des cas très spéciaux : combats rituels, charge de cavalerie lourde ou autres joyeusetés. Et à chaque fois, ils ont regretté leur bonne vieille cotte de mailles...

Pourquoi ?

Oui, pourquoi ce mythe



stupide du chevalier en armure rutilante ? Eh bien il faut chercher l'explication dans les romans de chevalerie de la renaissance, bourrés de combats amicaux et d'amour courtois, et qui sont à la littérature de l'époque ce que Barbara Cartland est à la littérature contemporaine.

Ces romans : Bayard le chevalier à la Rose, Tristan et Iseult, sont sûrement des chefs d'œuvres du genre. Même si leurs qualités littéraires sont indéniables, on ne peut pas dire qu'ils s'embarrassent de réalisme ! C'est aussi cette littérature qui a contribué à faire croire qu'Arthur était un roi chrétien, que l'amour courtois était la règle, et que l'armure était la tenue vestimentaire classique de ces romanesques chevaliers.

La fin des homards

On devrait interdire aux PJs de porter des armures de plaques. Outre que cela leur confère une invulnérabilité pénible pour le MJ, cela contribue à faire circuler une image déformée et cul-cul la praline d'une réalité qui était toute autre.

N'oublions pas que ce sont les américains qui ont inventé le genre médiéval -fantastique, et qu'ils se nourrissent essentiellement de clichés, de lieux communs et de politiquement correct. L'avènement de cette classe de personnage hallucinante, le Homard, n'est donc pas un mystère...

Soupe de Tortue

Le mythe du chevalier-tortue.
(Merci Chilper pour tes commentaires)

Précision historique

Au début de la renaissance, les armures de plaques ont bien évolué. Leur encombrement en comparaison de celui de l'armure utilisée pour les joutes est bien moindre (presque deux fois). En fait, le poids total d'une armure de plates du XVe siècle correspond à peu près au poids du matos des soldats de la deuxième guerre mondiale. Sauf que l'armure est attachée aux bras, à la ceinture, aux épaules et aux jambes, le

poids étant donc réparti sur tout le corps.

Des tests ayant été effectués à ce sujet, et il a été constaté que des hommes, moyennement sportifs, étaient capables de se relever et de monter à cheval seuls. Sûrement pas rapidement, mais sans devoir fournir un effort insurmontable.

Qui plus est, ces armures étaient extrêmement efficaces : un coup d'épée n'a quasiment aucun effet. Les failles dans ces armures étaient relativement rares. L'entrejambe, qui apparaît souvent à découvert sur les armures reconstituées aujourd'hui, était en réalité protégée par une coquille, qui s'ajoutait à la cotte de mailles.

Comme les batailles ne duraient pas une éternité, il semble que le principal inconvénient de l'armure de plaques au corps à corps soit la perte de visibilité due au heaume, et la fatigue due au fait que, en plus de se trimballer du poids supplémentaire sur les bras, le guerrier se promenait dans un véritable auto-cuisseur.

En termes de jeu

La fin de la renaissance n'est pas du tout la période qui correspond grosso modo à celle utilisée comme référence pour le médiéval fantastique. La renaissance voit l'émergence des armes à feu individuelles, comme le mousquet, de la navigation en haute mer, jusque là inconnue, et de bien d'autres choses encore, qui ne font pas partie de l'arsenal med-fan.

Cependant si vous jouez à un jeu qui correspond à une époque plus tardive, cette précision sur la soupe de tortue vous intéressera.

Cependant, les chapitres sus-cités, fabrication d'une armure et voler une armure, restent valables...

Rédacteur :
Ubblak



Cinétroll : K-Pax,

l'homme qui vient de loin

Fiche technique :

Film américain (2001) Fantastique
Durée : 2h 01 De : Iain Softley Avec :
Kevin Spacey, Jeff Bridges, Mary
McCormack...

Synopsis (www.allocine.com):

Un jour, un homme surgit de nulle part dans la gare centrale de New York. L'air avenant, les yeux dissimulés derrière d'épaisses lunettes noires, cet inconnu prétend être originaire d'une planète lointaine : K-Pax. Sourire aux lèvres, il se laisse embarquer sans résistance par la police, qui le conduit à la clinique psychiatrique de Manhattan. Le docteur Mark Powell, directeur de l'établissement, est un habitué des cas de dédoublement de personnalité. Mais le patient Prot l'intrigue et il veut en savoir davantage sur cet homme aux affirmations loufoques. Ce dernier s'accroche obstinément à son délire et brosse à qui veut l'entendre un tableau idyllique de K-Pax, ses moeurs pacifiques et son haut niveau culturel. Au fur et à mesure de ses entretiens, le docteur Powell en vient à se demander s'il n'y aurait pas un fond de vérité dans ses histoires d'extraterrestres.

Site officiel : <http://www.k-pax.com>

Critique minute :

Je suis un grand fan de Kevin Spacey, donc je ne suis pas très objectif sur ce film. Je dois simplement dire que le scénario m'a beaucoup plu, même si j'ai trouvé que la fin n'était pas assez ouverte. Le jeu des acteurs (en particulier de Kevin Spacey J) est excellent.

On sent bien comment tout évolue. Comment les fous de l'hôpital psychiatriques sont très humains mais rêvent en présence de Prot.

Le tout est filmé avec beaucoup de douceur et de talent. Que du bon, donc.

Inspirations pour le jeu de rôles :

Je pense que l'idée de fond peut être reprise pour beaucoup de jeux. Je donnerai donc des pistes dans la partie qui suit.

CoC : Les personnages peuvent avoir à enquêter sur Prot. Si l'un d'eux est médecin, Prot sera son patient. Il leur parlera de son monde beau et pacifiste. Il séduira aussi les autres pensionnaires de l'asile. Reste à savoir s'il n'est pas l'envoyé d'un Ancien venu tromper les membres de cet asile, situé à un lieu stratégique, pour mieux qu'ils tombent sous sa coupe...

Shadowrun : Prot est en réalité le résultat d'une expérience ratée d'une corporation. Il s'est fait implanter des yeux ultrasensibles qui lui permettent de voir un spectre de couleurs jusqu'ici inconnu. Cela l'a rendu fou et il pense être un extraterrestre. Il est parvenu à s'enfuir en trompant ses gardiens. Aux PJs de le retrouver. Aux PJs de décider s'ils exécutent le contrat ou s'ils laissent ce doux fou charismatique en liberté.

Vampire : Prot est un malkhavian qui est devenu totalement fou. Il parle de K-Pax, mais le monde qu'il décrit correspond de plus en plus à l'organisation de la Camarilla de sa ville. La Mascarade risque d'être rompue. Aux PJs de retrouver le vampire fou en fuite.

AD&D : Prot est un homme qui erre de part le monde. Il est doux et rêveur, il parle aux gens et, du fait de son haut charisme, il parvient à séduire une masse de plus en plus importante de gens du commun. Les différentes Eglises s'interrogent et prennent peur. Ceci d'autant plus que Prot semble acquérir des pouvoirs magiques. Un nouveau Dieu verrait-il le jour ? Si c'est le cas, cela ne fera pas le jeu de tous.

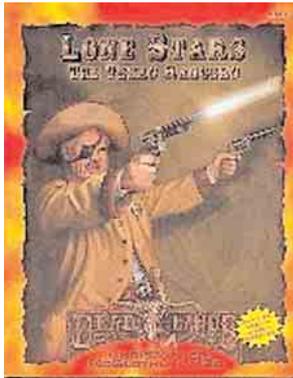
Paranoïa : La zone est sans dessus dessous. Un homme, un Orange, parle d'un monde qui semble être bien supérieur à celui créé par l'Ordinateur. Cela prouverait qu'il y a bien quelque chose, dehors... Le plus grave, c'est que ce fou est introuvable. La dernière fois qu'il a été vu, il était dans une zone dans laquelle il ne devait pas pouvoir se trouver...

Star Wars : Un homme parle d'une planète jusqu'alors inconnue. K-Pax. Les rebelles aimeraient bien y implanter une base car, aux dires de l'homme, la planète pourrait jouer un rôle stratégique. Les personnages sont donc envoyés à la recherche de cette dernière. Mais, au fur et à mesure du voyage, le doute s'insinue dans les esprits... et là où est le doute, le côté obscur approche souvent...

Berlin XIII : Les PJs ont reçu comme mission de partir à la recherche d'un homme qui s'est échappé d'un asile. Mais, il se cache dans un squat et est maintenant protégé par des punks qui croient que ses élucubrations sont vraies... Beaucoup de diplomatie va devoir être déployée.

Rédacteur :
Elvenhunter





Deadlands

LONE STARS

Voilà enfin le livre qui nous décrit les Texas Rangers, très attendus après celui des "hommes en noir : les Détectives de la Pinkerton".

Comme tous les suppléments Deadlands on retrouve la structure classique dans ce livre: partie joueur classique, partie joueur avancée et enfin partie réservée au Marshall.

Introduction

Voilà enfin le livre qui nous décrit les Texas Rangers, très attendus après celui des "hommes en noir : les Détectives de la Pinkerton".

Comme tous les suppléments Deadlands on retrouve la structure classique dans ce livre : partie joueur classique, partie joueur avancée et enfin partie réservée au Marshall.

Les Texas Rangers (Chapitre 1)

Dans ce premier chapitre on détaille dans un premier temps l'histoire des Texas Ranger, depuis leur création par le Général Lee, jusqu'à leur évolution au jour d'aujourd'hui (1878).

Ensuite on a un détail état par état du Sud de l'implantation des Texas Rangers, avec les personnalités marquantes de l'organisation, et leurs principales missions. On passe ainsi en revue La caroline du Nord, le Kentucky, le Tennessee, le Mississippi, l'Alabama, la Floride, le Missouri, l'Arkansas, la Louisiane, le Texas (bien évidemment), le Nouveau Mexique, l'Arizona plus quelques autres lieux en dehors du Sud comme les territoires disputés, l'Utah (et la ville bien singulière de Salt Lake City) et le Kansas avec Dodge City.

On détaille aussi les "corps" spéciaux des Texas Rangers que sont les Aumôniers et les Musiciens. Les premiers contiennent les "bénis" qui travaillent pour l'organisation et les "musiciens" correspondant à tous les autres membres spéciaux tels que les hucksters et les déterrés.

Ensuite nous avons droit à un catalogue des menaces de l'Ouest assez dur à lire et qui n'apporte pas grand chose sauf la vision qu'en ont les Texas Rangers. A mon avis c'est une partie à ne jamais faire lire aux joueurs si vous ne voulez pas vous gâcher certaines surprises. Dommage que cette partie occupe près de 30 pages du livre...

Comment devenir un Texas Ranger (Chapitre 2)

On détaille dans ce chapitre comment devenir un Texas Ranger, soit à la création du personnage soit en intégrant l'organisation suite à un recrutement. Comme on avait déjà vu dans le "Men In Black dusters" on retrouve le système de points de mérites (ou d'avancement dans les classes pour la version D20) permettant au Rangers de progresser du rang de soldat à celui de général.

Ensuite ils détaillent le corps des musiciens des Texas

Rangers, ou les PJ ont le plus de chance de se retrouver, pour peu qu'ils aient quelques pouvoirs en dehors du commun des mortels.

Puis viennent les inévitables nouvelles compétences, qui se résument à l'utilisation du fusil à baïonnette (autrefois uniquement réservé aux Légionnaires français du Mexique dans "South o' the border").

Nous avons droit après à des manœuvres de combat à main nues, qui permettent de rendre les bagarres plus cinématographiques (c'est écrit dans le livre tel quel). Cela permet sans doute de faire varier les bagarres, mais risque de léser les anciens personnages

Puis tout comme pour les Pinkertons on retrouve l'équipement spécifique des Texas Rangers, nettement moins évolué et varié que celui de ces derniers, il reste sympathique mais sans plus. Mais d'un autre coté il risque moins de déséquilibrer une campagne. Et tout comme pour l'agence de l'Union il n'est pas toujours disponible si le MJ le juge trop puissant.

Pour finir avec ce chapitre on nous parle de l'ordre des Aumôniers (the Chaplain Corps dans la VO) et de ses missions, qui correspondent à celles de l'Ordre de Saint Georges détaillé dans "La Croix et le Colt". Cet ordre de bénis contient différents niveaux qui ont des missions bien précises (je laisse au MJ le soin d'en informer leurs joueurs).

Le Shootist (Chapitre 3)

Ce chapitre nous parle d'une nouvelle classe s'apparentant aux Hexslinger, c'est à dire un tireur tirant parti de la magie pour améliorer ses dons. Mais contrairement à ce dernier, le shootist n'a pas besoin de carte pour faire appel aux pouvoirs des manitous, son pistolet lui suffit. En contrepartie il n'a accès qu'à certains sorts bien spécifiques. Cette discipline a été "inventée" par Doc Holliday et transmise au Rangers via Hank "One-Eye" Ketchum.

A mon avis cela permet de créer rapidement des "gros-bill" avec des revolvers faisant du 3d8 de dégâts, de créer des balles à partir de rien, de recharger le pistolet sans y toucher et compagnie... à réserver à des PNJs ou des joueurs expérimentés...

La partie du Marshall (Chapitre 4)

C'est sûrement la partie la plus décevante du livre, contrairement à ce que nous avait habitué Pinnacle on ne





trouve ici aucun secret digne d'intérêt.

Dans un premier on nous explique comment intégrer les Texas Rangers dans une campagne voire de faire une campagne uniquement centrée sur des PJ Texas Rangers, puis vient ensuite la partie concernant les secrets évoqués dans la partie joueurs, en fait ici on se retrouve avec bon nombre de référence aux autres livres de la gamme parlant du sud ("River o' Blood", "Back East : The South", "City o'Gloom", "Dommtown or Bust !" et pour finir "The Great Maze" et "Black Circle : Unholy Alliance"). En tout et pour tout ce chapitre fait 14 pages !

La dernière partie de ce chapitre concerne les casses du matériel spécifique au Texas Rangers, somme toute une chapitre bien fade par rapport à ce que nous avait habitué Pinnacle.

A la fin vient un index qui permet de faire une "conversion" d'un personnage Deadlands Classics en Deadlands D20

Conclusion

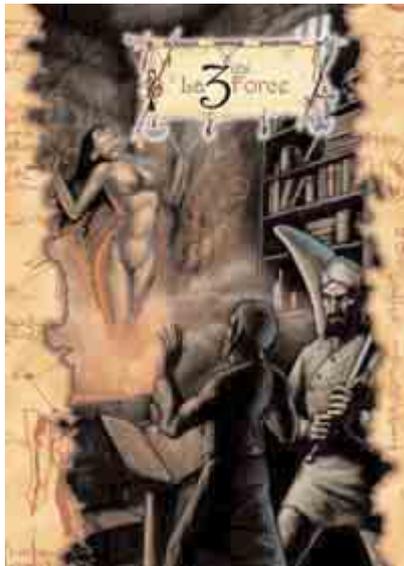
Quelques bonnes idées, mais ce livre manque franchement d'ampleur comme on aurait pu s'y attendre pour la description de la Lone Star. Si on le compare à son homologue de la Pinkerton il fait pâle figure...

Reste qu'il s'agit du premier livre "dual states" de la gamme et à ce niveau la c'est plutôt une réussite car le D20 n'envahit pas le livre, ne restant que marginal. La priorité reste donnée au système dit "classique".

Donc livre moyen, dont une grande partie est un catalogue de monstres vu par les Texas Rangers, en conséquence à réserver au fan absolu de la Lone Star.

Auteur : *Christopher Mc Glothin*
Deadlands jeu publié par
Pinnacle Entertainment Group, Inc
Deadlands est un jeu créé par *Shane Hensley*

Rédacteur : **Arnok**



INS/MV

La 3ème force

AAAAaaaaahhh... Depuis le temps qu'on l'attendait celui-là !
En effet, ce supplément était déjà annoncé en 97, lors de la sortie de la troisième édition. Cela a d'ailleurs donné lieu à quelques phrases hilarantes dans d'autres suppléments, comme : bientôt, le guide de la troisième force (en 98, mhuhahaha), ou, plus récemment : février 2002 : l'alternative arrive (ahahaha, je l'ai eu le jour de sa sortie, en juin).

Enfin, ne boudons pas notre plaisir ! (Comme l'a dit un personnage tristement célèbre, un jour de pluie...)

Car ce supplément tient ses promesses.

ATTENTION : cette critique contient des gros morceaux de SPOILERS. Si vous êtes joueur, il vous est fortement déconseillé de la lire.

Tout d'abord, voyons l'aspect le plus superficiel de ce pavé. 250 pages (soit une quarantaine de plus que le livre de base), pour 36 Euros (soit 3 de plus que le livre de base). Une couverture de très mauvais goût, digne de Donjons & Dragons (arf... femme nue !) et une solidité contestable. Tenez bien le livre par la tranche, et ne l'ouvrez pas en grand : de nombreuses victimes ont vu leurs pages partir se balader, comme ça, sans demander la permission... Les fonds ont des motifs "ésotériques", un peu à la Nephilim, mais en plus sombre. Sachant que la plupart des textes sont écrits en corps 5, vous allez vous ruiner les yeux... Enfin, au moins, vous avez de la quantité. Les illustrations sont... hideuses. Et heureusement peu nombreuses. Les seules qui m'ont plu sont celles de Sébastien Cochetoux, qui introduisent chaque chapitre. Enfin, le nombre de caractères est, d'après les

auteurs, 1 200 000, soit plus de deux fois le livre de base. Bref, de ce point de vue-là, vous ne serez pas volés.

Ce livre est constitué de plusieurs chapitres. Survolons-les avant de donner un avis général.

LES MARCHES INTERMÉDIAIRES

32 pages

On ne peut pas parler de la troisième force sans parler des marches intermédiaires, puisque la plupart des troisièmes forces en viennent. Nous avons ici droit à un grand nombre de précisions sur le fonctionnement des marches, sur la marche des rêves et des cauchemars, sur le gothic horror, le purgatoire, faërie, ce qui arrive à un ange/démon quand il meurt, chez





Régis, l'escalier, le jardin, j'en passe et des moins fraîches. Le tout est plutôt agréable à lire, et bourré de petites infos. Quelques petites révélations en vrac ? Allez, quelques révélations en vrac : la révolte gronde à nouveau dans le gothic horror, quelques mecs s'amuse à organiser des résurrections au purgatoire, un nouveau dragon va naître...

BERSERKER

26 pages

Nos amis les poilus. Les vikings sont une troisième force relativement vivace (surtout si on les compare aux autres troisièmes forces de type "divines"), et assez intéressante. Ce chapitre est très orienté jeu "pur", avec des conseils d'interprétation, des règles (tiens, puisqu'on en parle, la magie viking a été revue de fond en comble), ce que pensent les vikings de telle ou telle chose, les fiches des supérieurs... C'est très complet et assez sympa, malgré un petit manque d'historique. On en apprend plus sur la situation actuelle des vikings que sur leur passé. Notez, ce n'est pas un mal...

LE PANTHÉON ÉGYPTIEN

12 pages

Pour le Panthéon égyptien, c'est pas la joie. Très affaibli, avec d'un côté Alain qui s'acharne à le réduire en charpie, de l'autre Bifrons qui les infiltre, et la sortie de "le roi scorpion"... Tout comme le panthéon gréco-romain, son utilité n'est pas très évidente : à part l'implication d'Isis et d'Osiris dans les mouvements anti-mondialisation, et les problèmes de Bifrons, il n'y a pas grand chose à en faire : le panthéon égyptien est moribond et discret. A moins que votre équipe ne soit constituée que d'anges d'Alain et d'Ange...

LE PANTHÉON GRECO-ROMAIN

14 pages

Le panthéon gréco-romain est très, très faible. Ceci est dû en grande partie à son transfert de la civilisation grecque à la civilisation romaine. Seul Héraclès (investi dans la technologie) et Dionysos (qui a un furieux air de Nisroch) ont une influence un tant soit peu visible... Vous avez aussi Héphaïstos, qui se prend le chou avec Gaziél, et Athéna en prof de math... Cependant, la vision qui est donnée de ce panthéon est intéressante, et un passage sur leur marche pourrait se révéler amusant.

LE PANTHÉON CELTE

16 pages

Pour moi, ce panthéon est le plus intéressant des quatre. C'est le plus coloré, celui à l'historique le plus intéressant, le plus marrant (arf, le mec qui se déplace uniquement à dos de vierge... j'adore !), celui qui fournit le plus de petits détails... De plus, il est lié à une campagne fort sympathique : Deus Ex Machina. Je ne pourrais pas l'affirmer, mais d'après des personnes plus érudites que moi, cette partie contiendrait quelques bêtises, car il mêle allégrement tous les types de celtes (Gaulois et Irlandais...). D'après les auteurs,

cela relève d'une volonté de mêler tout les aspects de cultures proches. Pourquoi pas, cela se tient par rapport au traitement des marches (celles qui sont proches ont tendance à se rassembler)

LE MONOTHÉISME POUR LES NULS

20 pages

Réviser votre histoire avec INS/MV. L'histoire du monothéisme, expliquée du point de vue du Grand Jeu. Avec l'explication de pourquoi telle ou telle chose a été faite, pourquoi les Juifs n'ont pas leurs archanges comme les Musulmans, à quel point l'église catholique, anglicane, orthodoxe, scientologue, est impliquée dans le Grand Jeu, ce qu'est devenu le Graal et la lance de Longinus, pourquoi les kabbalistes sont tellement branchés mysticisme... Un très bon chapitre, qui donne énormément de précisions sur un aspect pourtant très important du monde d'INS/MV et trop souvent mis de côté : la religion.

INSH ALLAH

36 pages

Le plus gros chapitre de ce guide. Le plus exhaustif. Vous avez là TOUT sur les Musulmans. Et leur histoire, leurs conditions politiques, sont très loin d'être négligées. Ce chapitre vous donne toutes les clés pour jouer des anges et des démons musulmans. L'auteur du chapitre en profite pour exposer ses points de vue, et des propos un peu violents à l'encontre du gouvernement Israéliens ont d'ailleurs valu à In studio leur première lettre d'insulte. Enfin, au moins, on voit que l'auteur connaît bien son sujet.

MINDSTORM

22 pages

Nos copains les preneurs de tête sont de sacrés marrants. Descendants d'Adam et Eve. Leur histoire complète (enfin), leurs organisations, les trusts qu'ils manipulent, leur volonté de détruire le grand jeu, ce qui est arrivé à Seth. Plutôt correct, même si le fait que les psys manipulent toutes les plus grosses entreprises du monde me semble un peu gros.

RENEGADES OF FUNK

16 pages

J'aime beaucoup les renégats. Ils apportent un peu d'humanité chez ces psychopathes que sont les anges et les démons. Le sujet est très large, et ce chapitre parle un peu de tout : ce qu'est devenu le bureau, Catherine, comment devenir renégat, que l'on soit ange, démon, voire viking/celte/égyptien/gréco-romain, les francs tireurs, la maison (bonne nouvelle pour ceux qui trouvaient les "highlanders" totalement déplacés : ils sont tous morts ! Il ne peut en rester qu'aucun), la terre creuse (avec cette révélation pas cool du tout : Georges et Bélial en font partie). Un chapitre complet, (comme les autres), utile, qui devrait vous donner un petit paquet d'idées.





LES SORCIERS

24 pages

Alors là, c'est la honte : pour l'historique, les petits gars d'in studio se sont contentés de faire un copier/coller de celui qui est disponible dans New World Order. A leur décharge, cet historique était déjà assez complet. En plus de ça, ils ont oublié de mettre le vrai nom des princes/archanges ! A part ça, vous avez surtout des règles, et pas mal de révélations concernant Hornet et Bifrons. Ce sont d'ailleurs ces révélations qui donnent du goût à ce chapitre, qui sinon serait assez chiant (oui, j'ai du mal à digérer le coup du copier/coller...)

LE VAUDOOU

14 pages

Leur histoire, les différents lowas, les pouvoirs, et c'est tout. Ce chapitre est assez court, mais cependant expose tout ce qui est nécessaire. J'aurais aimé en savoir plus sur la vie quotidienne des vaudous... encore que... la mère d'un de mes amis pratique la sorcellerie réunionnaise, et cela n'influe pas tellement sur son mode de vie... Tout juste si on se demande si le poulet qu'elle vous file à manger n'en est pas à sa seconde utilisation.

LE TEMPS

10 pages

Et comment ça marche les voyages dans le temps ? et comment y fait, le continuum spatio-temporel ? Et Jenklod van Damn ? Est ce que je peux ramener une tronçonneuse au moyen âge ? Ce chapitre est assez court, car il n'aborde, finalement, que l'aspect "technique" du voyage dans le temps, plutôt que ses applications (c'est-à-dire qu'on ne vous dira pas ce que vous pouvez faire d'un voyage à la préhistoire). Mais en fait, il aborde tous les problèmes possibles (et si j'ouvre la porte de la machine pendant le voyage, qu'est-ce qu'il se passe ?). Avec en plus quelques trucs concernant le temps du rêve des aborigènes.

Rajoutons que chaque chapitre est ouvert par une nouvelle, les règles appropriées, et que l'on trouve quelques encarts savoureux de : "le petit Satan illustré", reprenant le concept introduit dans old school : les expressions, les mots, le vocabulaire spécifique aux anges et aux démons. J'aime beaucoup "celui-qui-construit-des-chateaux-de-cartes-sur-le-seuil", qui désigne toute créature onirico-bordélique, genre Jack l'éventreur dans Deus Ex Machina.

Je vous rappelle, si vous trouvez le nombre de pages/chapitres risible, que c'est vraiment écrit tout petit petit, avec peu d'illustrations. Mais de fait, vous aurez plus d'infos que dans les extensions originelles.

Le tout est bien écrit, et l'on retrouve le ton d'In studio : mordant, marrant, sympa, ironique. Ca se laisse facilement lire, même si de loin on dirait un bottin téléphonique.

Alors, faut-il l'acheter ? OUI car même si j'ai émis pas mal de réserves plus haut, je vous rappelle :
-que je suis d'une incroyable mauvaise foi.
-que j'ai tendance à relever les défauts plutôt que les qualités.

Ce supplément est exhaustif. Il développe TOUTES les troisièmes forces déjà existantes, en rajoute par rapport à ce qui a déjà été dit, donne des idées intéressantes, se paie le luxe de rajouter deux petites troisièmes forces (égyptiens et gréco-romains), fait un inventaire de tout ce qui a été dit... Ce supplément rend presque inutile la moitié de la gamme !

J'exagère, mais ce n'est pas loin d'être vrai. Vous débutez à INS/MV, eh bien, vous avez un tas de nouveau trucs à inclure, et la troisième force deviendra vraiment jouable, en faisant autre chose qu'un élément du background dont il n'est question que dans des suppléments aujourd'hui disparus. Vous êtes un vieux briscard, vous avez tous les suppléments ? Eh bien, vous en apprendrez encore plus, sautant de nouveautés en révélations et en mises à jour.

Bref, vous avez là un bouquin agréable à lire, et il vous faudra jouer un bon paquet d'année pour en épuiser les réserves...

Le guide de la troisième force c'est bon, mangez-en !



Beph', l'ange musulman renégat d'origine égyptienne incarné dans le corps d'un psi et bossant en sous-mains pour les vikings.

P.S: Supplément pour la 3eme édition d'INS/MV, écrit par In Studio et distribué par Siroz, 36 , 250 pages, couverture souple, N&B, pages thermocollées (donc : pas solide) les auteurs :

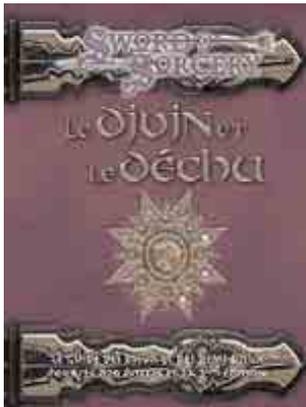
*Les marches intermédiaires CFC
Les voyages dans le temps P. Tromeur*

*Le panthéon égyptien Ln2
Le panthéon gréco-romain L. Henry
Le panthéon celte P. Tromeur
Le panthéon viking Riva
Le panthéon vaudou Lex Major*

*Le monothéisme L. Henry
L'Islam CFC
Les psioniques CFC*

*Les sorciers Riva + Thomas B + Léo
Les renégats CFC*





Terres Balfrées : **Le divin et le déchu**

Voilà le livre qui est sensé nous éclairer sur les Dieux et les Titans des Terres Balfrées, c'est à dire le supplément religieux de cet univers. C'est un livre à couverture rigide en noir et blanc de 224 pages (plus quelques pubs et des feuilles de perso), avec des illustrations dignes de la gamme des Terres Balfrées c'est à dire allant de moche à sympathique (mais ce n'est qu'un avis personnel) mais qui ont le mérite de représenter ce dont le texte parle. Il est structuré en 7 chapitres que nous allons étudier.

Chapitre Un : **Histoire des dieux et des titans**

Ce chapitre nous raconte, sous la forme d'une lettre envoyée par Yugman le Sage à Emili Deriguesh, Grand prêtre de Coréahn, l'histoire des Terres Balfrées. On y découvre le monde à l'époque des Titans, la naissance des Dieux et leur montée en puissance, la guerre des Dieux et des Titans alliés contre les Slaraciens puis l'éclatement de la Guerre des Dieux, qui verra les Titans vaincus par leurs enfants les Dieux ; les joueurs étant sensés jouer 150 ans après cette guerre qui a dévasté le monde. L'histoire est intéressante et on trouve quelques surprises (qui sont les réels créateurs des "races divines") et des zones d'ombres dont on pensera qu'elles sont là soit pour laisser une marge de manoeuvre aux Meneurs soit pour vendre des suppléments ultérieurement. Un chapitre intéressant qui montre le réel travail "historique" de cette gamme et donne une vraie mythologie à cet univers, un élément de background toujours intéressant.

Chapitre Deux : **Le Divin**

Ce chapitre détaille chacune des huit divinités majeures des Terres Balfrées, à savoir Coréahn le Champion, Madriel la Rédemptrice, Tanil la Chasseresse, Hedrad le Législateur, Ehnkili le Trompeur, Chardoun le Maître des esclaves, Belsameth la Tueuse et Vahngal le Dévastateur. Après quelques considérations utiles sur la façon d'appréhender le religion dans cet univers, on a le droit à l'avatar du dieu, à sa description, aux bénéfices retirés quand on le prie, à la façon dont l'avatar se bat (pouvoirs et artefacts possédés), à la description (caractéristiques et histoire) du héraut de ce dieu (représentant surnaturel du dieu), puis à celle de son page (représentant mortel) et enfin à une description du culte et de ses adorateurs. Si on trouve de

bonnes idées comme les effets de l'invocation d'un dieu (on peut bénéficier d'un bonus à des compétences ou jets liés aux domaines du Dieu invoqué si on passe du temps à prier avant d'accomplir l'action). Si les descriptions des ordres et de l'histoire de chaque protagoniste sont bien faites, on regrettera que ce soit l'aspect technique qui soit mis en avant avec les caractéristiques de l'avatar, du héraut et du page (avec un avatar de Vahngal à 9 attaques par round et un avatar d'Hédrad à 1125 pv) ainsi que la faiblesse des détails quotidiens pour le culte comme le déroulement des prières, les vêtements des prêtres ou leurs obligations.

Chapitre trois : **Des demis-dieux**

Cette fois ce sont les descendants des dieux qui sont à l'honneur, avec une description suivant le même modèle que précédemment, en plus succinct, de 10 d'entre eux et quelques lignes sur une douzaine d'autres. Les critiques sont les mêmes que pour le chapitre précédent et on peut douter de l'intérêt de tous ces demis-dieux (notamment les 12 à la fin), si comme moi ce qu'on appréciait dans les Terres Balfrées c'est son panthéon restreint (et pas à ralonge comme certains autres mondes médiévaux fantastiques). On aurait très bien pu les réduire à des personnages mythologiques ou des saints patrons.

Chapitre quatre : **Dons divins**

Ce chapitre nous donne les traditionnels sorts que tout supplément sur les jeteurs de sort se doit de donner. On y trouve 11 nouveaux domaines religieux et 24 nouveaux sorts de tous niveaux. On appréciera ou non la nouvelle addition de sorts et de domaines, d'autant que contrairement au Reliques





et Rituels la liste des sorts n'est pas donnée remise à jour, mais on notera le soin de donner une histoire à chaque sort avant d'en décrire les effets, ce qui nous donne quelques petites anecdotes sur l'histoire de ce monde et c'est toujours appréciable.

Chapître cinq

La Terre mère

La titane Denev qui, seule, s'est rangée du côté des dieux pendant la guerre a droit à un chapitre entier. On y découvre encore ses caractéristiques (étant une titane elle n'a pas d'avatar), son histoire, ses hérauts, son page et son culte avec ses nombreux ordres. Si l'histoire est encore bien décrite on regrettera la même chose que pour les dieux et les demi-dieux à savoir la mise en avant des ses caractéristiques et le manque de détails "quotidiens". Ce chapitre fait le lien entre le Divin (les dieux vainqueurs) et le Déchu (les titans vaincus), objet du chapitre suivant.

Chapitre six

Les Déchus

Après les dieux, les titans. On trouve leur description et leur histoire, la façon dont ils ont été vaincus : cela va de l'enchaînement sous la mer le coeur arraché à la réduction en charpie répandue sur le monde entier, en passant par la transformation en flèche pour être envoyé dans le soleil ; et enfin leurs adorateurs et leurs tentatives de faire revenir leurs maîtres. La présentation est similaire à celle des dieux mais, bonne surprise, sans aspect technique puisqu'ils ont été neutralisés, ou plutôt sont sensés l'être puisque chacun a apparemment un moyen de revenir (sauf le seul qui était gentil, et qui lui est vraiment mort évidemment), ce qui peut faire de bonnes bases pour des campagnes de type épique. Là encore on voit qu'il y a eu un réel développement de l'histoire du monde.

Chapitre sept

L'héritage des déchus

Le contrepoids du chapitre quatre, on y trouve 11 sorts dédiés aux adorateurs des titans ainsi que 4 artefacts et objets magiques tirés des vaincus. de même que pour Dons divins, on appréciera l'effort de description historique pour chacun des sorts et objets mais pas forcément la multiplication des sorts.

Cadeau Bonus :

deux feuilles de personnages pour les Terres Balafrées.

A part une mise en page différente et le logo Terres Balafrées, il n'y a pas de différence avec celle du Manuel Du Joueur et on se demande pourquoi il y en a deux. Sympathique sans plus.

En conclusion :

Ce supplément, sans être indispensable, sera très utile à tout meneur de jeu dans les Terres Balafrées, et une source importante de background et d'inspiration pour campagne épique tout en donnant quelques petits plus techniques comme les sorts ou les effets des prières, marquant la présence importante de la religion dans ce monde. On y retrouve toujours l'ambiance sombre qui donne son charme aux Terres Balafrées, un monde où la moitié des elfes n'ont plus de dieu et sont malades et où les halfelins sont opprimés et n'ont pas d'embonpoint. Les meneurs d'autres univers de DD3 seront par contre sûrement moins intéressés à moins de rechercher des sources d'inspirations, de vouloir absolument 35 nouveaux sorts ou encore d'avoir absolument besoin de "monstres" puissants s'ils ont une campagne de très gros bills. On regrettera la présentation plus proche du bestiaire que du guide sur les religions, et le manque de détails sur la vie quotidiennes des religieux. Un bon supplément en somme.

P.S.

*Supplément pour **les Terres Balafrées**,
univers pour **DD3**,
écrit par les studios **Sword And Sorcery**
(appartenant à **White Wolf**),
édité et traduit en français par **Hexagonal**,
224 pages, couverture rigide, N&B. 35*

Auteurs :

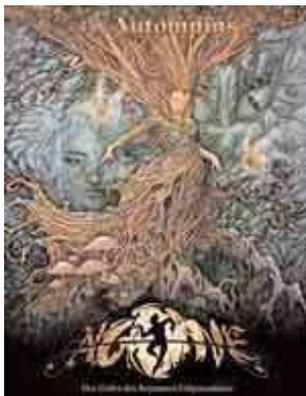
**Chrirs Campbell, J oseph D. Carriker, Mike Gill,
J eff Harkness, Cinrad Hubbard, Ben Iglauer,
Rhiannon Louve, Ethan Skemp, Dale Smith,
J ames Sverapa.**

Traducteur :

Emmanuel J oubaud

Rédacteur :
DIDI





AGONE

Automnins

Depuis la sortie d'Agone, on manque cruellement d'informations sur les automnins. Aujourd'hui, enfin, ce trou est comblé.

Zoom sur une feuille morte :

Pour commencer, une présentation des différentes parties composant ce supplément, afin de mieux l'aborder.

LA NOUVELLE

Depuis le premier supplément, nous avons droit, à chaque nouvelle sortie, à une courte nouvelle, qui, à terme, est censée nous expliquer ce qu'est devenu Agone. Ca se précise. Et ce n'est pas joyeux. Le prochain supplément, "le violon de l'automne" devrait contenir la dernière partie de cette histoire. S'ensuivent une intro et un lexique.

AUTOMNE ET HARMONDE

Une partie bien utile, qui aborde des généralités sur l'automne tel qu'il est vécu par les habitants de l'harmonde : on apprend notamment comment l'automne, saison maudite, est vécu dans les différents royaumes, et de quelles manières sont accueillis les automnins. Simple, très utile (qu'est-ce qui se passe en automne ? Est-ce que les gens buttent les automnins à vue ?).

SONGE D'UNE NUIT D'AUTOMNE

Tout comme l'Ombre dans l'art de la conjuration, nous avons ici l'harmonde et son histoire racontés selon la dame de l'automne. Cette partie est particulièrement intéressante, et on apprend de nombreuses choses sur

l'histoire de l'harmonde, aussi bien sur les événements concernant uniquement l'automne que sur la guerre des décans, ou encore la vie des dames des saisons. On y voit l'automne comme étant une perpétuelle victime de sa faiblesse, et elle se montre beaucoup moins manichéenne que ce que l'on aurait pu penser.

LES ENFANTS DE L'AUTOMNE

Les automnins vus d'un point de vue assez pragmatique, écrit de la même manière que si le sigile drakonien présentait ses frères au conseil des décans. Des conseils d'interprétations, des règles de création... Car ce supplément a la prétention de pouvoir vous faire jouer des automnins, ce qui me semble extrêmement difficile. Comment voulez-vous intégrer une morgane jouée de manière crédible sans détruire tous les autres joueurs ? Cet argument "regardez, on a fait pour que les gens y puissent jouer des méchants chez les gentils" me semble un peu vaseux. Si un seul lecteur de cet article a déjà fait jouer un automnin, qu'il m'envoie un mail.

LE CODEX DES DRAKONIENS

Excellent. Le meilleur des trois codex, car il casse quelques préjugés, et, surtout, donne une très forte personnalité aux drakonien. Leurs relations avec les dragons, les profanitas, leurs volontés de créer un empire, leur société tribale dans laquelle le mensonge ne peut exister, l'obsession du sang, leur double religion... Les drakonien sont vraiment un peuple intéressant, très bien traité. C'est ce chapitre qui m'a





donné le plus d'idées de scénarios (et même de campagnes). On y "sent" vraiment l'ambiance des lieux drakoniens, leur mentalité, leur vie... Je sens que je vais faire traverser une forteresse draconienne à mes joueurs d'ici peu, moi.

Un petit défaut ?

Ok, allons : le coup de la terre qui tremble lorsque le dragon fornicque avec la dame de l'automne, c'est trop kitsch.

LE CODEX DES PIXIES

Les pixies sont... méchantes ! De vrais concentrés de sadisme, de mauvaise foi, d'humour morbide, de poisons, de remarques acerbes... Elles font le mal avec plaisir, et elles le font bien. Sans être spécialement original, ce codex renforce le style de ce peuple cruel. Cette partie est aussi assez axée magie, entre l'ondoyance (magie permettant de percevoir le futur, carrément surpuissante), l'alchimie (dont les effets sont très drôles), l'architecture éolienne (peu développée, mais quasiment disparue) et les cultivatrices d'effrois (des pixies s'amusant à récolter les restes des peurs qu'elles créent). J'aurais aimé en savoir plus sur la société pixies elle-même, la vie de tous les jours, un peu comme dans le codex drakonien.

LE CODEX DES MORGANES

Les morganes m'ont toujours laissé dubitatif. N'ayant pas leur propre société, intégrées aux humains, elle me font un peu l'effet de "super-méduses". Ce codex infirme en partie ces préjugés. En partie seulement, car on ne voit pas "d'esprit" morgane émerger de ce texte, et, finalement, il sera toujours difficile de les exploiter autrement que comme des méduses avec un minimum de 12 en charisme. Cependant, leur histoire est intéressante, et j'aime beaucoup l'idée des démons traquant les morganes encore et encore, ces dernières étant obligées de donner leur nom à un objet pour brouiller les pistes... De plus, leur personnalité apparaît plus torturée que réellement méchante. Leur magie, basée sur les reflets que provoquent leurs coeurs de glace, me semble vaguement bâclée, et n'est pas trop intéressante.

CONCLUSION

Ce supplément est, à mon humble avis, absolument indispensable si vous voulez mettre en scène des automnins de manière crédible. Sans cela, vous restez avec les clichés du livre de base. Alors que ce livre contient un tas d'informations utiles, autant sur la vie courante que sur la cosmologie d'Agone (je pense particulièrement à la guerre des décans). De plus, ce supplément n'est pas parti sur la base de "les

automnins sont des chaotic evil", et a adopté une approche non-manichéenne. Les automnins acquièrent leur propre personnalité, et ne sont plus uniquement les sbires des méchants d'en face, car on voit que le lien avec le masque n'est finalement pas aussi étroit que ce que l'on aurait pu penser.

Un truc qui m'énerve, cependant, c'est l'idée de "supplément pour les joueurs" déjà brandie dans l'art de la conjuration. Jouer des automnins est une très mauvaise idée (ou alors un énorme challenge) et cette optique "donnons un max d'infos aux joueurs" ne correspond pas du tout à ma vision du monde d'Agone. Agone est un jeu plein de secrets, et c'est justement le principal intérêt du jeu pour les PJ : un monde immensément riche à découvrir. Je ne veux pas que mes joueurs puissent se dire "ah, cette trace de sang, c'est un profanitas, n'approchons pas" ou encore, "cette fille a le teint pâle, vironson maquillage pour voir si ce n'est pas une morgane". Cela dit, la présentation en codex de joueur a cet avantage : vous savez ce que l'automnin de base sait, et comment il vit à partir de ça. Le défaut étant que les secrets sont révélés dans un autre supplément (avec lequel est fournie une campagne, tout de même :))

Pour finir sur une note plus légère : la présentation : j'aime bien le fond, légèrement parcheminé, adopté, si je ne me trompe, depuis les cahiers gris II. Le texte est assez aéré, mais les illustrations sont peu nombreuses. La couverture est très jolie. Et les dessins sont, malheureusement, de Julien Delval. Enfin, malheureusement. Disons que le style de Delval s'accorde mal aux êtres humains, cependant, dès qu'il s'agit de dessiner des démons (l'art de la conjuration) des dragons (codex des drakoniens) ou encore des créatures mythiques (le bestiaire), il rend très bien, avec son côté un peu gravure... Enfin, les frises en bas de page sont très réussies.

P.S.

Multisim Editions Auteurs :

**Pierre Coppet, Raphaël Granier de Cassagnac
Illustrateurs : Julien Delval et Franck Achard
(couverture), Julien Delval, Sophie Guilbert**

Livre à couverture souple de 144 pages.

Prix : 26,50

Rédacteur :
DIDI



Ce qui nous fera rêver :



ZOOM sur :

INS/MV

Le jeu qu'il est bien d'y jouer!

*I maginez ... non, pas une tortue, comme certains en ont pris l'habitude (* là, le rédac ch ef s'écrie : " Beph ', arrête les private j oq ue ! " et moi de répondre " oui patron" , car j e suis un sacré lèch e cul. Tout petit déj à, j 'aimais à donner des coups de langue à ma maîtresse. J e connaissais ses moindres varices, j e leur avait même donné des noms.*

J osianne était ma favorite... aaaaah , J osianne...)*

Mais, q ue disais j e donc avant d'être interrompus par mes fantasmes gérontoph iles ?

A h , oui. Donc, imaginez un gigantesq ue immeuble. un immeuble à l'éch elle de l'univers, avec ses étages, ses escaliers, ses ascenseurs, ses voisins pas commodes. Tout en h aut de ce gigantesq ue immeuble, l'étage du proprio : le paradis. Tout en bas, la ch aufferie, aussi connu sous le nom d'enfer. Quelq ue part, à peu près entre les deux, à peu près au milieu : notre bonne vièle planète terre. Qui est l'enj eu d'une Grande Baston Générale Cosmiq ue Avec Des Maj uscules. Welcome in I NS/ MV's weurld !

LE PARADIS

Dans le paradis, tout le monde est youpi ! Le paradis est un coin appartenant à Dieu, le seul, l'unique, celui que tout cet immeuble c'est lui qui l'a créé avec ses petites mains boudinées. En fait, Dieu est actuellement en vacances. En thalasso à la Bourboule, si vous voulez tout savoir. Tout ceci est bien sûr le résultat d'un plan diabolique (ahaha, diabolique, au paradis, ahahaha) mené par sa sainteté l'archange de la justice Dominique (parfois surnommé Moudlabite). A part ça, le paradis est habité par une vingtaine d'Archange, dont le travail est de s'occuper de certains aspects du Grand Tout (Yves la connaissance, Novalis la paix et l'amour, Daniel les mouvements des plaques tectoniques, la bière et les skinheads, Laurent de la BASTON...) et un gros paquet d'anges qui n'ont rien d'autre à foutre de leurs journées que de jouer de la lyre, de la cythare, ou autre instrument au nom improbable plein de H et de Y. Ceci explique le fait qu'ils s'emmerdent beaucoup, et c'est une des raisons pour laquelle tous veulent aller sur terre, avec, bien sur, leur FOY en le Seigneur. Il ya aussi un paquet d'humains assis sur des nuages avec un air béat, mais pour tout dire : on s'en fout. Ils ne sont pas les protagonistes de notre magnifique histoire.

L'ENFER ! ! ! ! !

(tremblez, pauvre morteeeeeels !)

Satan règne en maitre sur ce lieu. Satan, l'ange déchu, le fils révolté, l'orgueilleux, bref, en un mot, le bad guy. Enfin, Satan ne règne pas vraiment sur ce lieu pour l'instant. Il est actuellement sur terre, se préparant pour un super tournoi de cartes. Bien sûr, tout ceci est le résultat d'un complot diabolique (ahahaha, diabolique... euh, non, cette fois, ça marche) de son ignominie Andromalius, Prince du jugement. Ah oui, au fait, Andromalius est le frère du gars dont on vous parlait plus haut, Dominique. C'est louche tout ça. L'enfer est peuplé d'une trentaine de princes démons aux attributions les plus divers (Abalam s'occupe de la folie, Baal de la BASTON, Bifrons des morts, Malphas de la discorde, Ouikka des Twin Towers...), et d'un tas de démons, qui passe la plupart de leur temps à être pas sympa du tout avec toutes les Ames humaines qui traînent, comme ça, éparpillés dans tout les coins, et à subir les coups des démons encore moins sympas qu'eux. C'est cette atmosphère de saine fraternité qui pousse de nombreux démons à vouloir s'incarner sur terre, ainsi bien sur, qu'une volonté de répandre le mal comme la gangrène à la surface de la terre.

LA BASTON

Bon, on ne va pas vous détailler toute l'histoire, qui est de toute façon dans le

livre de base et tout les suppléments (que vous allez acheter après avoir lu ce magnifique article) mais grosso-modo, voilà le principe : Un jour, l'archange Yves s'est murgé, et à eu une idée chouette : le mal. Pardon, le Mal. Et même que le Mal serait l'ennemi du Bien. Dans la foulée, Yves en profita pour inventer le Bien. Tout content qu'il était, il alla se coucher. Ensuite, un Ange, un des favoris de Dieu, répondant au nom de Samael (après, il prit plein d'autres noms aussi joyeux que Belzébut, Satan ou encore Lucifer) se mit à observer des petits bestiaux qui batifollaient en s'amusant beaucoup : les zêtres zumains. Il trouva quelquechose de très beau chez eux : la liberté, que n'avaient pas les anges. Mais il les trouvait aussi vachement fragile. Alors Samael alla voir Dieu, et lui exposa un super plan : et si on allait baiser des humaines pour créer une super race qui serait à la fois libre ET puissante ? et Dieu répondit non, ce qui choqua beaucoup le petit Samael, habitué à ce que l'on se soumette à tout ses petits caprices, se dit que de toute façon, Il fermerait les yeux sur ses envies, comme d'habitude. Il en profitait pour appliquer l'idée du Mal, car le jour où Yves s'était soulé, il avait écouté à la porte. Alors, avec une bande de potes, il descendit sur terre, et sauta sur toutes les humaines qui passaient, qui se calaient dessous sans broncher. Dieu apprit la nouvelle. Il ne fut pas content du tout, et se facha tout rouge. Samael lui dit que si c'était comme ça,



Ce qui nous fera rêver :

et ben il lui disait prout. Ainsi commença la guerre au paradis, entre anges loyalistes et adeptes du plan de Samael. Par un dernier assaut, les gentils chérubins expédièrent Samael et sa bande de voyous par dessus le paradis. Et ils se crashèrent en Enfer. Et leur nature fut changée. Dès lors, la guerre se déroulait sur terre. A l'époque, anges et démons étaient loins d'être discrets, ils arrivaient toutes ailes dehors, et se foutaient sur la gueule à grand coup d'épées bénites et de boules de feu dans ta tronche. Puis, Jésus, le second chouchou de Dieu, alors qu'il sortait d'un super trip plein d'éléphants roses à pois suite à une surcharge d'Afghan, se dit que ça serait cool d'aller apporter un message aux petits numains. S'ensuit l'écriture d'un bouquin plein d'incohérences et de paraboles accessibles aux plus mongoliens, qui fera malgré tout un carton. La fin de ce best-steller laissait présager, dans le futur, l'arrivée d'une apocalypse, d'une bataille entre anges et démons pour les âmes des humains. Satan et Dieu, trouvant l'idée sympa, créèrent de nouvelles règles. Ils instituèrent ce qu'on appelle depuis le Grand Jeu, et qui dure encore aujourd'hui.

AUJOURD'HUI

Tu t'appelles Brakariel. Tu es un ange au service de l'archange Laurent, archange de l'épée. Tu es incarné dans le corps d'une victime consentante, un militaire à la retraite du nom de Bastien Voiladuboudin. Ce corps ne correspond pas vraiment à ton idéal, à savoir le grand blond aux yeux bleus, mais tu t'y fais, ainsi qu'à ce monde. Ce monde hanté par des créatures perverses dont le seul but est de faire souffrir les purs. C'est à toi de chatier les impurs. Avec les deux armes que t'as donné Dieu : une épée Bénie au tranchant surnaturel, que tu as surnommé Charlène, et un QI incroyablement bas. Tu sais que vous allez gagner. Tu sais que seul ta voie est la bonne. Les impies périront par ton épée. Et tu vas commencer par ces jeunes basanés qui osent trainer près de chez toi...

Tu t'appelles Borknarj'zkel. Tu es au service d'Andrealphus, prince du sexe.

Tu t'es incarné dans le corps de Rocco Siffreddy Krügger, réalisateur de films pornos. Tes films sont les plus crades. Sperme, fouets, clous, pisse, bave, torture, humiliation, envahissent l'écran de ceux qui contemplant tes oeuvres. Tu sais que chaque pellicule noircit leur âme, les éloigne du Seigneur, ce vieux connard sénile. Et c'est tellement facile... Ton boulot te plait. Tu détruis la vie de tes acteurs, les entraînant dans une spirale de drogue, de misère, de sexe sans plaisir. Sans oublier les types qui regardent tout ça. Qui sait ? frustrés, ils commettront bien un jour un acte irréparable... Toi même, pour ton propre plaisir... allez, viens ici tite fille, c'était pour rire !

INS/MV : KESKECÉ ?

ppff... au cas où vous ne l'auriez pas compris avec les textes plus haut, c'est un jeu de rôles (vous savez au moins ce que c'est, un jeu de rôles ?) dans lequel les joueurs incarnent des anges ou des démons. Le ton de ce jeu est volontiers satirique, cynique, et plein d'humour noir. Les anges y sont ambigus, pas toujours très nets, et parfois, on ne sait pas vraiment qui fait les méchants. Car si les démons, tout naturellement, occupent des positions ayant trait à la rébellion, à la transgression, il ne faut pas oublier que les anges ne s'occupent pas tous de paix et d'amour : les forces du Bien, c'est le conformisme, les valeurs morales chiantes, des idées moyennageuses, pas de capote, les forces du bien affrontant l'axe du mal (©@TM Georges W. Bush JR), le très joyeux Jean-Paul II...

Attention, sous prétexte que ce jeu utilise l'humour, certaines personnes ont tendances à le caser dans les jeux de types "délire". Rien n'est moins vrai. Le background de ce jeu est cohérent, contrairement, par exemple, à Paranoïa ou Toon. L'humour est surtout là pour souligner la triste réalité. De toute façon, si ce jeu était sérieux, au sens "je ne veux pas voir un seul zygomatique se lever lors de la lecture du livre de base" il y aurait trois possibilités :

ce serait un jeu catholique vantant les mérites de l'abstinence sexuelle, de la FOY en le vrai dieu seul et unique qu'il est partout qu'il voit tout qu'il sait tout.

ce serait un jeu sataniste qui ne passerait son temps qu'à vanter les mérites du vice, saupoudrés de nietzscheisme.

ce serait un jeu dââârrrrrk à la WiWo, où les démons passeraient leur temps à chouiner sur leur sort de pòvres damnés comme des caliméros.

Bref, ce jeu est suffisamment drôle tout en ne sombrant pas dans la lourdeur, et suffisamment sérieux pour permettre de nombreuses intrigues.

BEN NON, AGAD' Y'A QUE DES ANGES ET DES DÉMONS QUI SE TAPENT DESSUS, C'EST HYPER LIMITÉ COMME CONTEXTE

Et bien non ! tout d'abord, il y a les nombreuses magouilles entre archanges et princes démons. Certains ne peuvent pas se sacquer, et n'arrêtent pas de se tirer dans les pattes. Ainsi, Novalis, archange des fleurs, ne ratera jamais une occasion de faire chier Dominique. Dominique, à l'aide de son ami Joseph, archange de l'inquisition, de son côté, montera un dossier prouvant l'homosexualité de l'archange Blandine...

Enfin, ça, c'est gentillet. Mais imaginez que certains archanges et princes-démons soient frères, et qu'ils continuent encore à se voir pour organiser leurs petites magouilles... Imaginez que tous ont leurs propres ambitions, et que les plus tarés ne sont pas forcément ceux que l'on croit... Par exemple Baalberith. Baalberith est le prince des messagers, CaD qu'il s'occupe de l'administration démoniaque. Trouvez vous normal que ce mec ne nourrisse aucune ambition, qu'il se contente de suivre les ordres de Satan, alors qu'il possède le plus haut rang des enfers et que pour ses services il n'a jamais eu un seul merci ? Et comment ça se fait qu'il a réussi à perdre les dossiers des Maelificarum Daemonis, une bande de démons tellement pervers qu'on n'ose pas les faire s'incarner sur terre par peur de déclencher une nouvelle guerre mondiale ?

Et en plus de cela, il y a les événements parasites, que l'on classe sous le nom de "troisième force". Cela regroupe les voyages dans le temps, dans le monde des rêves, les sorciers qui s'éclatent à invoquer des anges et des démons, les descendants d'Adam et Eve aux



Ce qui nous fera rêver :

pouvoirs étranges, les anges et démons rénégats, les anges et les démons musulmans (un schisme s'est crée lors de la création de cette religion), les serviteurs d'autre dieux...

hein, quoi, Dieu n'est pas le seul, l'unique ? Si, j'explique...

Pour une raison totalement ineffable, Dieu à décidé d'accorder un petit pouvoir aux humains : celui de donner corps à leurs rêves. Ho, pas des choses très puissante, mais tout de même... et que se passe-t-il lorsque des millions de personnes vénèrent Odin, Dyonisos, Anubis ? et bien il y a de fortes chances pour que, quelque part sur les marches entre le paradis, la terre et l'enfer, naisse une créature du nom d'Odin/Dyonisos/Anubis. Pire : si les gens croient très fort en cette entité, leur âme peut les rejoindre après la mort ! Et c'est ainsi que, en plein 21eme siècle, se ballade sur notre planète une poignée d'anciens vikings, de serviteurs des dieux celtes, que dyonisos se lance dans le trafic de drogue au niveau international...

Bref, ce jeu, qui de très loin pourrait sembler manichéen et simplet, se retrouve en fait subtil et complexe. c'est beau.

RACONTE L'HISTOIRE DE TON JEU, COMMENT IL A ÉTÉ CRÉÉ TOUT CA...

Tout d'abord, son thème. INS/MV est sorti en 89, et à l'époque, qu'aviez vous d'impertinent, de simple, de marrant ? pas grand chose. Car à l'époque, le jeu avait une touche un poil plus trash. Les descriptions des différents types de morts étaient absolument gore, les nouvelles étaient de véritables perles d'humour noir, violent, crade. De plus, il abordait tout les thèmes avec une joyeuse insouciance, tapant sur tout ce qu'on entoure d'une aura d'interdit dans d'autre jeux, entre autre le racisme. Dans combien de scénar trouve t'on de skinheads avec 1 en volonté et qui servent de chair à canon pour PJ... Au fur et à mesure, à partir d'un background très simpliste (parcequ'à la base, c'était vraiment "ange tape sur démon, démon tape sur ange") les créateurs du jeu ont rajoutés pas mal d'éléments, parfois d'ailleurs, on est en

droit de se demander dans quel intérêt (par exemple, prenons l'extension berserker. Cette extension vous permettait de jouer des vikings. Comme ça, sans vraiment expliquer pourquoi c'était possible). Mais, au fur et à mesure, par dessus tout ça a été rajouté des vrais morceaux de background, le jeu à acquis plus de cohérence. Cela n'est pas allé sans une légère perte du ton mordant, satirique du début. A tel point que les dernières extensions écrites par Croc et sa bande en devenaient parfois chiantes. Je garde nottament en mémoire la soporifique campagne "hell on weels". Entre-temps, le jeu à connu trois éditions différentes.

Puis, il y a de celà peu de temps, le jeu fut légué à une bande de petits jeunes, composée essentiellement d'anciens membres du fanzine Bach suce Kelly. Ces derniers remirent à INS/MV des trucs qui commençaient à lui manquer : du souffle, du niac, du mordant, et un poil d'engagement politique (t'façon, c'est rien qu'un jeu de sales gauchissss' zomossessuels qui font rien qu'à vouloir détruire la frâance). Ces gars là abattent un travail énorme : leurs suppléments ressemblent à des bottins, avec deux trois illustrations qui se battent en duel perdues dans un flot de lettres en corps 5. A tel point que le dernier supplément, le guide de la troisième force, affiche modestement ses 1 200 000 caractères, à peu près deux fois plus que le livre de base. On est loin des anciens suppléments de 80 pages avec des grosses marges et plein de bon air frais entre les mots, avec des dessins pleine page de Var Anda... Tiens, puisque nous sommes aux illustrations, signalons que la plupart des anciens suppléments sont illustrés (magnifiquement) par Var Anda... alors que les suppléments plus récents sont... j'ose pas dire ignoble, c'est pas sympa pour ceux qui l'ont fait... bon, allez, c'est franchement moche. Si on est loin des suppléments de 80 pages etc... on est aussi loin des jolis couvertures pleines de bon gout. Pour le Daemonis Compendium, 3ème supplément à être sorti, nous avions droit à une pochette simili-cuir, avec un pentacle sobre mais de bon gout et des caractères gothiques. Maintenant, comme tout joueurs de

D&D, nous, joueurs d'INS/MV, avons droit à des démons à forte poitrine ! (voir à ce sujet là couv du guide de la troisième force). De plus, l'engagement des auteurs est parfois légèrement lourd, insistant, dans le style "le fascisme c'est vilain, les nazis c'est pas bien, le capital c'est des vauriens". (Je ne remet pas en compte cet engagement, mais plutôt son utilité réelle dans un bouquin de JDR...)

COMMENT ON Y JOUE À TON JEU ?

Soyons clair : INS/MV n'est pas un jeu à règles. En voici tout de même les principes de base. Un personnage est défini par 6 caractéristiques (force, volonté, apparence, précision, perception, agilité) et de nombreuses compétences. Tout ceci est noté sur 3 (pour des humains) ou sur 6 (pour nos amis les anges et les démons). Toute action demande que l'on jette un dé 666. En fait, il vous faut trois dés, différenciables rapidement (par leur taille, ou leur couleur). le premier fera les centaines, le second les dizaines, le troisième les unités. Ainsi, si vous obtenez 1, 5 et 6, le résultat sera 156. Pour résoudre une action, vous avez un tableau, sur lequel vous devez comparer la valeur de la compétence ou de la carac utilisée à la difficulté choisie. Par exemple, si vous avez une force de 4, et que vous souhaitez soulever quelque chose de très lourd (donc difficulté : très difficile) vous voyez sur le tableau, au croisement de ses deux valeurs, 34. En fait, la valeur correspond au chiffre des centaines et des dizaines à ne pas dépasser. Le résultat des unités sert à déterminer l'ampleur de la réussite ou de l'échec. Ainsi, un jet de 546, dans le cas donné plus haut, signifie que la tentative est un échec retentissant. A part ça, quand vous vous faites taper dessus, vous perdez des points de force, quand vous utilisez des sorts, vous perdez des points de pouvoir. Compliqué, non ? Ah oui : quand vous faites un 666, les forces du mal interviennent en votre (dé)faveur, selon que vous êtes ange ou démon. Quand vous faites 111, c'est l'inverse. Simple, efficace, et parfois très drôle.

Ce qui nous fera rêver :

La création de perso est l'une des plus rapide du monde. Les persos commencent a moitié amnésique, se souvenant juste de leur origine céleste/infernale, et du fait qu'ils sont censés obéir à leurs supérieurs. Vous avez juste à choisir un supérieur (Archange ou Prince-démon), un pouvoir, puis à tirer 3 pouvoirs aléatoirement, dans un très large panel, ainsi qu'une limitation (défaut du personnage, comme la manie de s'arracher les ongles des doigts de pied en publique, la mégalomanie, la peur des enfants, voir, pire, la loyauté !), et enfin, l'être humain dans lequel vous êtes incarnés. Il est conseillé de choisir quelque chose d'assez proche de votre archange : un rasta pour un serviteur de Novalis, un skinhead pour un serviteur de Daniel, un inspecteur du fisc pour un serviteur d'Andromalius. Quand à votre personnalité, elle est en grande partie déterminée par votre archange/prince démon : un démon de Baal, prince de la guerre, aura peu de chances d'être un pacifiste intellectuel, sinon, il serait au service de Morax, prince des arts...

La plupart des scénars sont structurés de la même manière que ceux de shadowrun, c'est à dire que c'est un supérieur qui vous file une mission, sur laquelle vous devez enquêter. Vos supérieurs peuvent vous filer de l'aide, ou au contraire vous pénaliser en cas de faux pas.

CE QUI FAIT QUE CE JEU IL EST BIEN

C'est son ambiance ! Toujours teinté d'humour noir, on peut le faire tourner autour des thèmes les plus débiles (j'ai testé pour vous : le remake de loft story version démoniaque) ou des trucs beaucoup plus sérieux, beaucoup plus glauques (trafic de drogues, meurtres sordides, réseaux pédophiles). De plus, vous pouvez faire à peu près n'importe quoi avec ce jeu. Vous avez envie de jouer dans le passé ? Et bien, vous n'avez qu'à remonter le temps avec le Cyclotron de l'archange Jean pour revivre la bataille de Durancum et la destruction du peuple fée ! Vous voulez faire du Cthulhu ? Vous n'avez qu'à faire un tour du côté de la marche du

gothic horror ! vous voulez des conspirations corporatistes ? Les psis manipulent les plus grandes sociétés du monde ! Vous voulez de l'ésotérique ? Partez sur les traces de Jésus pour découvrir le passé des Anges et ce qui est arrivé au Graal ! Vous voulez de la baston ? Prend ta batte, chauffe tes éclairs, et rejoins moi dans ce terrain vague pour éclater du rougeaud, mon frère... Vous voulez de l'horreur ? Plongez dans la marche des cauchemards ! Vous voulez boire un verre dans un bar sympa ? Venez faire un tour chez Régis, le troquet de Jésus ! A partir d'une idée qui pourrait, de prime abord, sembler limitée, vous avez un jeu extrêmement fourni, touffu, marrant, varié, disposant d'une gamme très large (A ce jour, 30 suppléments...) aux règles simples !

INS/MV : l'essayer, c'est l'adopter.



*Bepher le gris,
l'ange à la batte de
base-ball.*

P.S.:

ATTENTION : cet article contient des vrais morceaux de subjectivité. Je donne MON avis, et je n'énonce pas de vérité. A vous de voir si j'ai raison. Pour tout commentaire, insulte, menace de meurtre, dithyrambe, demande en mariage, une seule adresse : ph il.lef@free.fr

Si vous souhaitez vous lancer dans l'aventure INS/MV, voici ce dont vous aurez besoin :

Livre de base : joli bouquin imprimé tête-beche, : d'un côté les démons, d'un autre les anges. A noter que l'historique et les règles sont répétés de chaque côté, ce qui est un peu nul. En revanche, vous avez deux scénars au lieu de l'unique scénar traditionnel. 33.39

L'écran : 15

si vous souhaitez introduire *la troisième force* (ce que je vous conseille fortement), il existe le

volumineux guide de la troisième force : 36.00

si vous souhaitez connaître la vie des archanges, des princes démons, leur magouilles, vous avez les deux *encyclopedia spiritus* : 25.80 pour les anges et 27.29 pour les démons.

Enfin, si vous manquez d'inspiration pour pondre des scénars, il existe le sympathique *recueil de scénars Old School*, 19.00 .

Pour en savoir plus sur la gamme INS/MV

http://www.siroz.com/jeux_de_rols/ins_mv

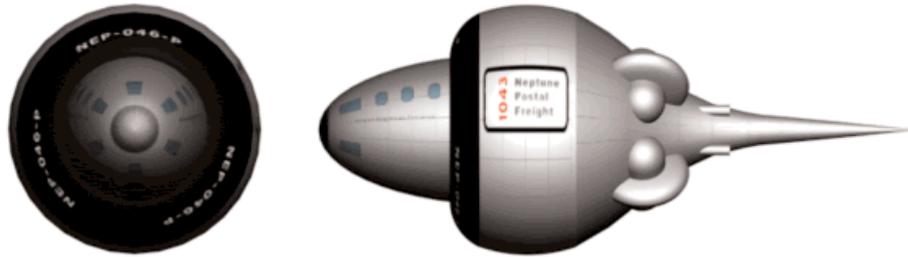
Pour poser des questions aux réalisateurs du jeu, et avoir des news :

<http://www.w ebzinemaker.com/instudio/>



Rédacteur :
Bepher le gris

Solsys



et ses satellites.

"Solsys- L'Encyclopédie du Système Solaire" est un jeu amateur publié sur le net en un site de bonne facture: arborescence efficace, maquette claire et cohérente avec le thème, illustrations nombreuses et de bonne qualité (puisque pour une bonne réalisées par un professionnel plutôt doué, David Lihard), pas mal de liens et des PDF téléchargeables bien utiles, un peu plus de 300 pages... c'est un travail "semi-pro" plutôt qu'amateur, résultat de plusieurs années d'un travail acharné.

"Solsys- l'Encyclopédie du Système Solaire" (S-ESS) fonctionne sur la base du système Basic auquel il ajoute les obligatoires règles d'apesanteur, de voyage spatial, ses listes d'armes futuristes et toutes les aides de jeu nécessaire au genre "Space-Opera" et son habituel cortège de technologie spatiale (soutenue par des fiches et articles techniques plutôt bien faits et, pour certains, particulièrement bien inspiré), de colonies sur des planètes éloignées (nombreuses, là aussi, mais décrites de manières parfois succinctes), de grands consortiums expansionnistes, d'armées et de flottes interstellaires, d'humanoïdes bizarres... Mais ici, point d'extra-terrestres tentaculaires (les "races" disponibles sont toutes des mutants d'humains), de manichéisme, de héros intersidéraux et de "chevaliers jedi". Au contraire, l'accent est mis sur le réalisme technologique, social et économique, le cadre de jeu est avant tout notre système solaire et les nations spatiales sont Japonaise, Américaine ou Européenne et poursuivent dans le vide spatial une politique dans le prolongement de l'histoire contemporaine.

Car, non content de se rapprocher ainsi de l'Anticipation plutôt que du vieux "Space-Op" des familles, "S-ESS" est un jeu adulte et politisé qui tend à offrir des possibilités de jeu variées (plutôt qu'un fil conducteur unique) dans un univers dur, souvent sombre et parfois froid, mais réfléchi et précis:

en 2163, après une troisième guerre mondiale, l'humanité a dû quitter les abris enfouis au creux de la Terre,

gelée par l'hiver nucléaire (cette période du jeu est décrite dans son pendant post-apo "Solsys-Apocalypse"), pour s'installer sur la Lune puis partir à la conquête des planètes proches, semant au fil de son exode des colonies indépendantes, des stations orbitales, des usines auto-reproductrices et des planètes récemment terra-formées vivant sous l'influence des Corporations, d'une fédération d'origine européenne, de l'hégémonie américaine fascisante ou de la flotte japonaise, arrivées à un statu quo diplomatique après une Première Guerre Solaire.

La situation militaire et politique du système solaire est une source infinie de missions d'espionnage, de révolution coloniale, de guerres économiques, de négociations tendues et de coups fourrés de toutes sortes où embarquer ses joueurs, qu'ils soient des pirates, des cyber-truands, des policiers, des militaires, des ambassadeurs, des techniciens, bureaucrates, voyageurs spatiaux, mutants divers (troglodytes, télépathes, amphibiens, bestiaux ou cerveaux sur-développés) à moins qu'ils ne se lancent dans l'une des deux campagnes proposées (dont l'une continue de se développer) dans des histoires mêlant honorablement action, intrigues et révélations.

Il faut le dire, "Solsys" est un jeu vaste, touffu, manifestement riche et en constant développement, servi comme sur un plateau d'argent en un site fonctionnel et esthétique, les boutures parallèles qu'en sont "Solsys-Apocalypse" (déjà composé d'une

présentation de cet univers sauvage et glacé, de ses contraintes et ressources spécifiques, d'aides de jeu et de scénarii) et les Flèches d'Argent (un précédent jeu space-op' militariste, également fondé sur le système Basic et majoritairement compatible avec Solsys) accroissent encore la masse d'informations disponibles et les possibilités ludiques, alors, questionnez-vous, que demande le peuple ?

Hé bien un peu de verve, de drame, d'humour et de folie pour insuffler à cette construction rigoureuse et intelligente une atmosphère plus spécifique et plus dramatique, des détails plus humains et faire vivre dans la froideur de l'espace une émotion qui se limite un peu trop à une sourde inquiétude, tant les états décrits ont par instant un arrière goût de Russie stalinienne qui peut-être un peu étouffant en jeu.

Mais rien qu'un MJ ne puisse surmonter, d'autant que la richesse des ressources disponibles (gratuitement, faut-il le rappeler) mérite sans aucun doute d'être explorée. Ceux qui recherchaient un space-opéra mature et cohérent ont trouvé.

la galaxie Solsys sur le Net

"Solsys- l'Encyclopédie du Système Solaire"

: <http://solsys.ifrance.com/>

"Solsys-Apocalypse" :
<http://www.sden.org/jdr/solsys/ap.htm>

"Les Flèches d'Argent" :
<http://fleches.ifrance.com/>

Univers Parallèles

Nous vous présentons quelques extraits d'une partie de Solsys-Apocalypse, écrite par Solsys lui-même, permettant de vous faire une idée du jeu.

3 extraits de cette partie vous sont proposés, ainsi qu'une critique d'un des joueurs (Loriel) :

Solsys post apo est un jdr où l'on incarne un survivant, c'est là l'essentiel de ce jeu. Le pj découvre au travers de solsys le monde le plus dur qui soit imaginable (en restant le plus réaliste possible), il est donc confronté à toutes les horreurs possibles et lutte pour sa survie et celle de son groupe. Solidarité, courage, faculté d'adaptation, voilà autant de qualités que les pjs devront développer pour évoluer dans cet univers post-apocalyptique.

Point fort : des descriptions fabuleuses et une ambiance vraiment prenante. Si le mj est de qualité, il ne sera pas rare de voir des joueurs ou des spectateurs être mal à l'aise. Rien ne doit être épargné : mort violente et cannibalisme sont monnaie courante.

Point faible: Solsys post apo est un jdr qui se veut descriptif certes, mais également réaliste. Ce qui signifie qu'il ne s'agit pas d'un jeu d'action, les combats sont présents mais rares et rapides. La mort est omniprésente, ce qui entraîne une espérance de vie plutôt courte pour les persos.

Conclusion: Solsys est un jdr unique (jusque-là) parce qu'extrême dans sa conception, très intéressant. Rien qu'une partie avec l'auteur de ce jdr est un grand moment. Malheureusement, ce jeu reste réservé à des gens avertis et ne peut convenir à tous. Ames sensibles s'abstenir.

C'est la première fois que vous roulez dans un véhicule depuis plus de 8 mois. Dès les premiers mètres, vous sentez que la voiture est lourde et lente. L'intérieur du périmètre est bien organisé, éclairé par quelques lampes éparses et comportant des panneaux de direction, ce qui fait que vous trouvez aisément la sortie.

L'intérieur du camp est assez dégagé, ce qui vous donne l'impression que vous vous trouvez dans une nuit d'hiver très vive (à ce propos, le seul thermomètre que vous ayez est celui du 4x4, qui indique -10 C). Le sol est gelé et patine légèrement, mais à la vitesse où vous roulez, la voiture reste bien maîtrisable.

C'est une fois dehors que vous comprenez que le monde dans lequel vous pénétrez n'a plus rien de commun avec ce que vous connaissiez. Les pourtours du périmètre militaire sont constitués d'une double rangée de barbelés, sur lesquels flottent doucement quelques lambeaux de vêtements.

Une véritable mer de vêtements et de valises défoncées s'étend de plus de 100 mètres depuis les barbelés ; seule la route semble faire une trouée rectiligne dans cet amoncellement incroyable. Des panneaux sont érigés ici et là, indiquant que le terrain est désormais miné.

Par endroit, il y a tellement de chiffons que des petites collines se sont formées.

Le matériel brisé et les taches de sang qui colorent partout cette surface vous font comprendre la gravité des deux premiers mois, alors que tout un peuple tentait sa dernière chance de survie devant ces barrières.

Passé ce périmètre, les vêtements et les valises sont nettement plus épars, et bientôt on n'en trouve plus qu'au bord de la route. De temps à autres, vous pouvez voir des voitures abandonnées et saccagées en plein champ, à 30-50 mètres de la route.

La route est une départementale, assez largement dégagée. Parfois, un minibus ou une voiture a été violemment poussée sur le bas-côté, apparemment à coup de bulldozer. Les phares de votre voiture font parfois étinceller sur la route des douilles écrasées, des bris de verre ou des bijoux sans valeur.

Le vent est faible, faisant s'envoler au loin des sacs en plastique ou, sur la route, des bouts de journaux et des billets de banque utilisés comme papier toilette.

Pierre s'assied sur la chaise en plastique que vous avez placée dans le poste d'observation. Il dégourdit ses doigts, qui sont devenus gros et caeux depuis la guerre, prend son violon et commence à l'accorder, très professionnellement.

Il déclare, comme s'il se trouvait devant une salle de concert : "j'ai toujours pensé que lorsque ce moment viendrait, je jouerais un air religieux ou triste, comme l'Adagio pour cordes de Barber. Mais ce n'est pas ce que j'aimerais maintenant, je suis si content de pouvoir jouer à nouveau !"

Et il commence un air gai et beau, qui vous semble familier, et qui ressemble au Printemps de Vivaldi. Votre

génération n'a pas connu la signification de cet air en rapport avec "Soleil Vert" mais Pierre, lui, la connaît.

C'est très beau, mais également assez complexe, Pierre n'a plus joué depuis longtemps, il y a quelques fautes, mais ces dernières font ressortir la grande qualité d'exécution, de plus, Pierre joue de mémoire !

L'air dure plusieurs minutes, provoquant en vous une succession d'émotions très fortes. L'instant est véritablement magique, certains d'entre vous ont des larmes qui perlent des yeux. Quant à Pierre, deux minces filets de larmes strient ses joues.

Vers la fin du morceau, il commence à avoir des difficultés à jouer, mais

s'acharne. La magie est en train de se rompre et c'est péniblement qu'il achève les derniers accords. Le morceau fini, Pierre met le violon sur la couverture par-dessus ses jambes et laisse un silence s'installer. Le silence est également magique, vous vous sentez sereins, comme soulagés de la pression psychologique que vous subissez depuis la dernière journée.

C'est Pierre qui rompt le silence, en déclarant d'une voix claire : "Bien, je crois que c'est un bon moment pour moi pour vous quitter. Pouvez-vous me donner de quoi effectuer mon dernier voyage ?"



Univers Parallèles

Tu lui dis de prendre un instrument assez long et de fouiller dans la blessure, pour voir à quelle profondeur se trouve la balle. Cécile pousse un gémississement. La balle est pile au milieu, entre le devant et le dos.

Tu tends à Georges la pince la plus longue, il la saisit et esquisse un geste brusque en direction de la blessure, comme s'il allait retirer une bougie d'un moteur. Tu coupes son mouvement et tu lui dis d'y aller très doucement. Tu saisis son poignet avec ta main valide pour lui indiquer le rythme de progression, qui est plutôt lent.

La pince progresse dans la blessure, Cécile gémit doucement, puis tu lui dis d'ouvrir la pince pour saisir la balle. Alors qu'il le fait très doucement, Cécile est prise d'un soubresaut intense et un cri explose dans sa gorge. Georges et toi êtes saisis de surprise.

Cécile se débat, tu es obligé d'appuyer de tout ton poids près de la blessure pour que cette partie reste opérable.

Georges a oublié la prudence et farfouille brusquement à l'intérieur de la blessure. Les soubresauts redoublent d'intensité, ainsi que les cris presque désespérés de Cécile. Georges, le visage rouge, crie "Ca y est ! je l'ai !".

Dans un mouvement continu et rapide (mais qui n'est pas brusque), il retire la pince, au bout de laquelle se trouve une balle légèrement déformée par l'impact. Cécile HURLE (vous avez envie de vous boucher les oreilles) et ses hurlements continuent ensuite. La blessure se remet à saigner abondamment et malgré ta blessure tu saisis le fil dentaire pour pouvoir faire une ligature. Tu as très mal, mais l'urgence de la situation te fait passer outre, tu es très concentré sur ce que tu fais. Tu tiens à continuer toi-même (il serait trop compliqué d'expliquer à Georges, qui n'est pas le bon homme pour tout cela).

Lorsque tu as fini tes ligatures, Cécile a

fini de hurler, elle est évanouie. Son pouls bat très faiblement maintenant, mais les saignements se sont arrêtés. Tu prends une courte pause pour boire une gorgée d'eau. Alors que pendant l'opération tes mouvements étaient très précis, là tes mains tremblent franchement.

JeanBernard est entre-temps venu du dehors, blême. Il t'apporte une bouteille de Mercurochrome qui se trouvait parmi les affaires de Bernard.

Tu l'appliques dans la blessure (la cautérisation pourrait tuer Cécile maintenant), et tu replaces les fragments de la clavicule ensemble. Tu n'as rien pour les tenir, mais ils s'emboîtent assez bien. Tu retires les fragments d'os qui étaient parsemés un peu partout, pour ne garder que les deux morceaux principaux de l'os et les fragments qui y sont encore un peu attachés.

Enfin, les mains couvertes de sang, tu recoucs soigneusement la plaie. Au bout du compte, tu as fait du très bon travail compte tenu des circonstances.

Cécile est extrêmement faible. Tu humectes ses lèvres et sa bouche avec de l'eau, et après avoir essuyé tes mains (et non nettoyé, vous n'avez presque plus d'eau). Georges t'amène un T-Shirt propre (il a dû être prélevé dans une armoire dehors, il sent encore l'adoucissant !), que tu utilises comme compresse et bandages. Tu rhabilles Cécile et tu restes ensuite près d'elle, pour lui donner un peu d'eau par la bouche (elle ne peut pas vraiment bien avaler).



Rédacteur de la critique :

LORIEL

Rédacteur de la
Partie en ligne :

SOLSYS

Cette partie est disponible dans son intégralité sur le forum du SDEN, rubrique partie en ligne, à cette adresse :

<http://www.sden.org/forums/viewtopic.php?t=2340&postdays=0&postorder=asc&start=0>



Univers Parallèles

Parole de créateur :



Alexandre Karadimas est le créateur de l'univers et du jeu de rôle SOLSYS, publié sur le net à cette adresse :

<http://solsys.ifrance.com/solsys/>

Solsys est un jeu de rôle de science fiction, ayant pour cadre le système solaire après qu'une série de guerres cataclysmiques aient chassé l'humanité de la terre.

-D'abord une présentation de toi, Alexandre Karadimas :

Tu bosses dans quoi ?

J'ai fait une école de commerce, c'est là où j'ai découvert le jeu de rôle. Après mes études, j'ai fait divers boulot "comme il faut", dans des banques, des banques en ligne (entre autres choses, j'ai été webmaster pour un courtier en ligne) et finalement comme consultant en e-business. J'ai récemment démissionné, pour reprendre mes études en Septembre, et devenir finalement prof d'histoire-géo. Sacrée ré-orientation !

Jusqu'à présent, je faisais ce qu'on (ma famille comme mes amis) attendaient de moi, sans que cela corresponde vraiment à ce que je pouvais faire de mieux. Je crois qu'il arrive un moment où il faut vivre sa vie à soi, même si on y gagne moins d'argent et, partant, le respect social qui y est lié.

Puis-je te demander ton âge ?

J'ai eu 28 ans le 11 Mai...

Tu joues depuis combien de temps ?

J'ai commencé en 1994. Ça a été le coup de foudre immédiat. Il faut dire que dès la fin des années 1980, je me suis mis à écrire, des petites histoires med-fan déjà très orientées "technologie". Je faisais des schémas de villes, de véhicules, de monstres ... J'étais MJ/créateur avant même de savoir ce que c'était ! Ma grande inspiration était la BD "le Mercenaire" (de Ségreles, NdR), qui reste pour moi l'idéal du méd-fan.

Jeux préférés, jeux les plus pratiqués ?

J'ai longuement maîtrisé exclusivement "Star Wars", car j'étais un gros fan des films. Mais je leur donnais un côté assez "pulp" (genre Indiana Jones), et finalement je me suis mis à maîtriser "l'Appel de Cthulhu". Ce sont les deux jeux commerciaux que j'ai jamais maîtrisés. Sinon j'ai beaucoup pratiqué "Rolemaster", en tant que joueur.

-Maintenant parlons du jeu lui-même :

Qu'est-ce qui t'a poussé à créer "Solsys", comment est née l'idée ?

Comme je l'ai indiqué avant, j'ai commencé très tôt à créer mes propres univers. Dans les parties qui se passaient chez moi, il y avait toujours plein de bouquins ouverts (de l'Art Nouveau jusqu'à un Larousse de 1904), et je créais toutes sortes de documents et d'aides de jeux (notamment des feuilles A4 vieilles au thé, que mes joueurs perforaient pour les ranger).

Je fourmillais d'idées, il me fallait un univers pour les rassembler. En 1997, j'avais fait le tour de "Star Wars" ; j'avais lu une simple présentation de "Mutant Chronicles", et j'avais bien aimé le côté désespéré et retro (les combattants du futur en uniformes de 14-18, notamment). Sur cette présentation extrêmement lacunaire, avant même de connaître les livres, je me suis mis à écrire des scénarios, à la faveur d'un stage particulièrement ennuyeux.

Deux semaines après avoir commencé à écrire ces scénarios, je suis allé lire les livres "Mutant Chronicles" rue des Ecoles. C'était tellement éloigné de

l'idée que je m'en faisais que j'ai décidé de continuer dans ma voie. Si je m'étais douté que ça déboucherait sur "Solsys" !

Pourquoi avoir choisis un univers de science-fiction ?

C'est en fait moins un univers de SF que d'anticipation. Il s'agit de notre système solaire, d'une continuation de notre histoire et de nos cultures. Je suis même tenté de dire que "Solsys" est un univers "contemporain futuriste", comme Solsys-Apocalypse est un univers "contemporain post-apocalyptique". Tant qu'un personnage peut montrer une photo de son ancêtre posant à côté d'une Clio, on ne se trouve pas vraiment dans les poncifs de la SF.

Quels sont les autres jeux et univers qui ont influencé Solsys ?

L'influence la plus évidente à mes yeux sont les livres de Jules Verne : il offre une vision technique et économique que l'on retrouve dans le ton de "Solsys" ; c'est toute la différence entre "Robinson Crusoë" et "L'île mystérieuse". Je pense retrouver cet amour de la technologie, peut-être bien français, dans "Polaris".

La seconde influence est une influence en négatif, le JDR "Star Wars". On joue à "Star Wars" très superficiellement, mais sans être confronté à un monde réellement futuriste, et les interrogations qu'il soulève. "Star Wars", comme Star Trek, souffrent d'idéalisme, il manque le côté plus terne, voire plus sordide, des affaires humaines.

Dans la myriade d'autres influences, je noterais assez bizarrement une étude



Univers Parallèles

sur l'économie soviétique. "Solsys" est également l'illustration d'un monde où les impératifs de survie rendent une économie de type soviétique préférable à une économie de marché.

Une inspiration, c'est un point de départ, le jeu peut servir à la développer.

Tu as déjà mentionné Isaac Asimov et Jules Verne, y a-t-il d'autres auteurs d'anticipation dont tu t'es particulièrement inspiré ?

C'est difficile à dire, je dévore de la SF depuis que j'ai dix ans ! Je pense que la SF américaine des années 50 (Ray Bradbury bien sûr, mais également des films "pulp" comme "Tarantula") a joué une grosse influence, et également des mangas très technologiques, comme "Akira" et "Ghost in the Shell" (de Shirow Masmune, NdR); je retrouve d'ailleurs dans ce dernier un côté maniaque et technophile qui correspond pas mal à "Solsys".

Mènes-tu régulièrement des parties de Solsys ?

Depuis les 2 parties d'ERA en 1997, je n'ai masterisé Solsys qu'une seule fois, et en Mars 2002 !

N'est-ce pas handicapant pour le développement d'un jeu de le pratiquer si peu ?

Disons que le jeu et surtout le site n'auraient pas vu le jour si j'avais pu continuer à pratiquer le JDR normalement ; j'y travaillais pour compenser l'absence de parties. Maintenant que l'univers est bien développé et que je reviens en France, je vais pouvoir développer des aides de jeux plus précises pour mes parties (des cartes, des PNJ, des "documents d'époque") et les mettre en ligne ensuite.

Quels thèmes, quelles intrigues développes-tu en général, que mets-tu en avant de ton univers dans ces scénarii ?

Vaste question. ! En fait, "Solsys" étant un univers très vaste - "L'Encyclopédie du Système Solaire" devait à l'origine servir comme source

d'inspiration et d'aides de jeu pour des MJ SF- il n'y a pas de problématique de jeu bien définie, du type "Rébellion contre Empire", comme le proposent une pléthore de jeux commerciaux.

Regardez notre monde, à mille kilomètres de nous, des femmes marocaines se tatouent au henné, des pêcheurs risquent leur vie en mer, une hôtesse de l'air verse du soda à une star de cinéma, une vieille femme se fait escroquer sur son contrat d'assurance, des militaires torturent un homme en prison. La diversité des problèmes que l'on rencontre est à la mesure de la diversité de l'homme.

Personnellement, j'accentue le côté "espionnage" dans mes scénarios, mais cet univers se prête tout autant à du combat, de l'investigation, de la découverte ou du fantastique.

Pensez qu'Alien n'est jamais que du "Cthulhu" dans un environnement à la "Solsys".

je travaillais en parallèle sur mon mémoire à propos de la RMA (Revolution in Military Affairs), ce qui explique la composante militaire détaillée de "Solsys". Sur le site actuel, la campagne d'introduction est encore de cette époque.

J'avais réalisé ce jeu pour mon groupe de rôlistes de l'école, groupe qui se désengageait du JdR à l'entrée dans la vie active. "ERA" n'avait pas réussi à enrayer cette désaffection, et je l'ai laissé de côté après deux parties désastreuses, dégouté.

_ 2nde phase : la traversée du désert

Peu de temps après, je me retrouvais seul en Allemagne, sans aucun joueur, dans un job très peu créatif. Je me suis mis à me familiariser avec l'édition de pages web, puis avec le traitement d'images. De cette époque date le site "Les Flèches d'Argent" (fleches.ifrance.com), et mon entrée dans la communauté (le microcosme !)



Peux-tu décrire le processus de création d'un tel univers ?

Je ne crois pas qu'on puisse se mettre un jour devant son clavier et se dire "je vais faire un univers géant". Toutes les réalisations de ce type proviennent d'un lien étroit du créateur avec sa création, et comme toute relation, elle s'enrichit de divers événements et fortunes de la vie.

_ 1ère phase : "ERA"

La première mouture de cet univers s'appelait "ERA", il s'agissait de 5 livrets écrits sous Word (en 1997 Internet était trop peu répandu), que j'avais réalisé dans le même stage incroyablement ennuyeux. A l'époque,

des rôlistes sur internet.

Ayant eu du temps à tuer entre deux jobs, je me suis dit "je vais mettre "ERA" en ligne, peut-être cela servira-t-il à quelqu'un". Comme "ERA" était un nom trop galvaudé (y compris par la Scientologie), j'ai intitulé le site "L'Encyclopédie du Système Solaire".

_ 3ème phase : le développement continu

Un mois plus tard, les miracles de la Nouvelle Economie m'avaient mis au chômage, pour 4 mois. Pour passer le temps, je me suis mis à faire quelques corrections, une présentation plus agréable du site, de fil en aiguille, je me



Univers Parallèles

suis mis à développer le jeu.

C'est le grand avantage d'éditer son jeu sur Internet : on peut faire des ajouts progressivement, au gré du temps libre et de l'inspiration, sans avoir à livrer un gros bloc à un éditeur.

Toujours en exil, et avec une vieille version de 3D Studio, j'ai pu développer "Solsys" très progressivement, à mon rythme, comme le calcaire se forme par agrégation (comme les universitaires, BDdR*)!

Mon unité de livraison est le "dossier", 4-6 pages sur un même thème. Plusieurs dossiers parviennent ainsi à créer un monde complexe et détaillé, tout en restant à une taille acceptable pour boucler le sujet avant que l'inspiration ne passe.

Un jour, je passerais à autre chose, mais grâce à Internet, le résultat sera toujours disponible aux joueurs, lorsque les livres qui viennent de paraître seront devenus des objets de collection.

Pourquoi travailler seul ? N'est-ce pas se limiter ?

Effectivement, il est difficile de travailler seul. Je sous-traite la réalisation des illustrations 2D à des illustrateurs, mais je m'occupe en plus des illustrations 3D. Je pense que ce sera un processus de création progressive, comme avec Solsys. Le désavantage de cette méthode, c'est que les visiteurs devront rester un moment sur leur faim.

J'ai reçu assez tôt plusieurs contributions, dont j'ai gardé la majorité -le nom des contributeurs est toujours affiché. Le problème avec des collaborations sur le plus long terme est la maîtrise d'ouvrage : comme je dois veiller à la cohérence de tout ajout avec le reste de l'univers, cela bride pas mal de créateurs. Sinon, il y a une myriade de petites choses qui restent à faire, comme pour tout jeu de rôle, mais c'est ce qu'on appelle "le travail ingrat".

Je vais continuer seul sur "Solsys" et ses dérivés, mais si je devais commencer un nouveau jeu à zéro, je pense que je m'associerai avec d'autres créateurs.

Tant que je développe mon univers, je

suis seul maître du contenu. Ceci n'est plus possible à plusieurs, sauf si on décide d'une hiérarchie, assez rare et assez fragile dans le cadre du bénévolat. Bien d'autres raisons s'ajoutent à cette considération fondamentale pour dire qu'une réalisation à plusieurs ne sera aboutie que si elle est commerciale. Un bon exemple pour cela est "R.A.S." : même si les créateurs travaillent in fine pour eux (édition à compte d'auteur), les considérations commerciales les aident à faire aboutir leurs projets.

Dans quel sens s'oriente maintenant le développement de l'univers ?

Je travaille déjà sur plusieurs projets interconnectés à "Solsys", pour en faire une saga, un peu comme les sagas d'Asimov sur "Fondation" et "Les Robots" s'entremêlent dans une vaste cosmogonie. Lorsque cela sera achevé, il sera possible de jouer d'aujourd'hui à une période d'exploration interstellaire, dans la problématique "Solsys". Cela aura un petit côté "l'histoire de l'homme". Par exemple, "Solsys Nea Ekkenosi" se situera dans les années 2500, la Terre aura été terra-formée, le reste du système solaire aura radicalement changé par rapport à la période des années 2150 de "Solsys". Il y aura une problématique centrale de jeu, comme dans "Solsys-Apocalypse" et contrairement à un univers "ouvert" comme "Solsys".

A la fin, je prévois une campagne dans laquelle un secret familial entraîne les PJ, génération après génération, à travers tout ces univers.

C'est très ambitieux...Ne crains-tu pas de te disperser et d'aboutir à un

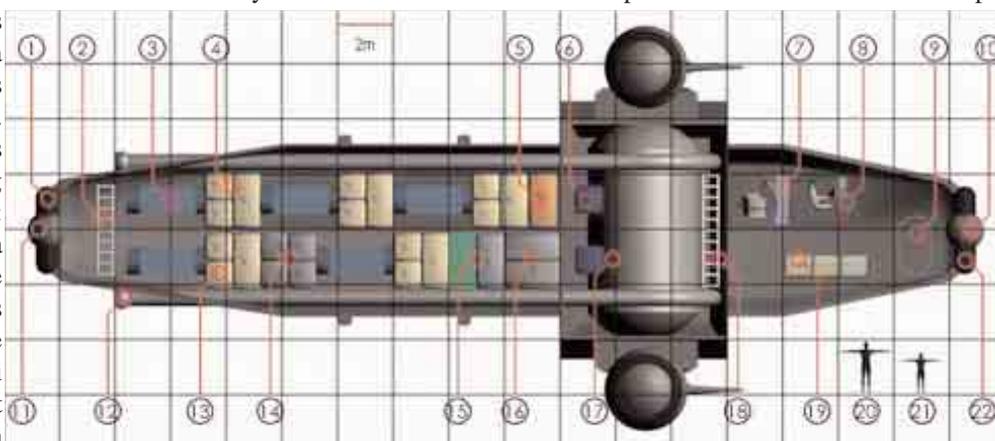
vaste "survol" de ton univers ?

Je compte rester dans le principe des jeux jouables séparément. Cela m'obligera de m'y consacrer sérieusement, et de prendre le temps nécessaire, mais me donnera également plus de libertés que si je devais graviter autour de l'univers central. Disons que ces autres univers n'auront pas besoin d'être aussi fournis que "Solsys", puisqu'ils s'en inspireront pour tous les détails historiques et techniques. Pour les univers futurs, il suffira de mentionner ce qui a changé, comme les évolutions géostratégiques ou les nouvelles technologies disponibles. C'est également plus commode, pour les MJ comme pour les joueurs, qui s'y retrouveront aisément.

"Solsys-Apocalypse" est une "préquelle" au jeu, pourquoi avoir développé en priorité le "passé" de ton univers ?

Dans "Solsys", une partie de l'humanité a dû quitter la Terre à cause de la guerre nucléaire, pour faire du système solaire sa nouvelle patrie. Cette période est tout juste évoquée, mais les hypothèses auxquelles elle obéit sont dignes d'un jeu à part entière, donc un peu indépendant de la problématique de "Solsys", mais il aide à faire le trait d'union entre notre monde actuel et ce monde futur. En jouant à "Solsys-Apocalypse", on comprend comment l'humanité a pu

décider de s'exiler dans l'espace. De plus, il ajoute beaucoup de relief à "Solsys" par contraste : les ancêtres des colons actuels (c'est à dire notre génération) ont connu l'enfer pour que leur descendance puisse vivre en sécurité dans l'espace.



Univers Parallèles

J'en ai fait un jeu véritablement post-apocalyptique, où la guerre nucléaire est au centre de la problématique, loin du sempiternel prétexte pour faire de la baston à la Mad Max avec des zombies (ce qui est bien aussi, hein): "Solsys-Apocalypse" est bâti d'après un rapport d'experts sur la guerre nucléaire, il est très bien documenté, ce qui le rend d'autant plus effrayant ; mais le plus important, c'est qu'il parle de gens normaux mis dans cette situation. C'est un jeu très sombre par moment, et qui suscite pas mal d'interrogations.

Les deux jeux sont liés, mais on peut parfaitement les jouer séparément en ignorant l'un ou l'autre. Ils touchent d'ailleurs chacun un public différent, comme je peux d'ores et déjà le constater; c'est un jeu se situant entre "Solsys" et notre monde quotidien, qui permet une forte identification du joueur à l'environnement de jeu.

Pourquoi mettre ton jeu en ligne gratuitement plutôt que de chercher à le faire éditer dans un circuit commercial ?

C'est une question absolument cruciale pour moi. Le jeu de rôle est l'une des rares activités où l'on ressent le plaisir de donner. Le MJ se met en quatre pour que plusieurs joueurs s'amuse, et le fait de donner son temps et son travail aux autres est tout à fait remarquable.

Comme tout MJ, je mets mon travail à disposition des autres (MJ et joueurs), gratuitement.

La rémunération de mon travail n'entre tout simplement pas en ligne de compte, car même si j'étais ce jeu avec succès, mes revenus ne pourraient pas être à la mesure du travail que j'y ai mis.

L'édition papier apporterait un confort d'utilisation au MJ, ainsi qu'une meilleure diffusion, mais je ne voudrais pas que quelqu'un en vienne à ignorer "Solsys" parce que les livres seraient trop chers pour lui. C'est justement parce que je ne pouvais pas m'offrir de livres "Star Wars" étant étudiant que je persévère à mettre mon jeu gratuitement à disposition.

Un conseil pour les créateurs amateurs ?

Si j'ai un conseil à donner, c'est de prendre conscience, dès le départ, de la charge de travail qui correspond à leur ambition. Beaucoup de projets intéressants échouent parce que les créateurs travaillent tous azimuts, et sont rapidement débordés. Pensez à la fable du Lièvre et de la Tortue, travaillez à votre rythme sans

précipitation, au gré de votre inspiration. Créer doit rester un plaisir.

Merci !!! ;-)



Interview réalisé par **Wenlock**

Illustration de solsys-Apocalypse par **David Lihard** avec l' autorisation d'**Alexandre Karadimas**

retrouvez toute ces illustrations sur : www.galeriedavid.fr.st

Illustration de Solsys-Apocalypse par **Alexandre Karadimas**

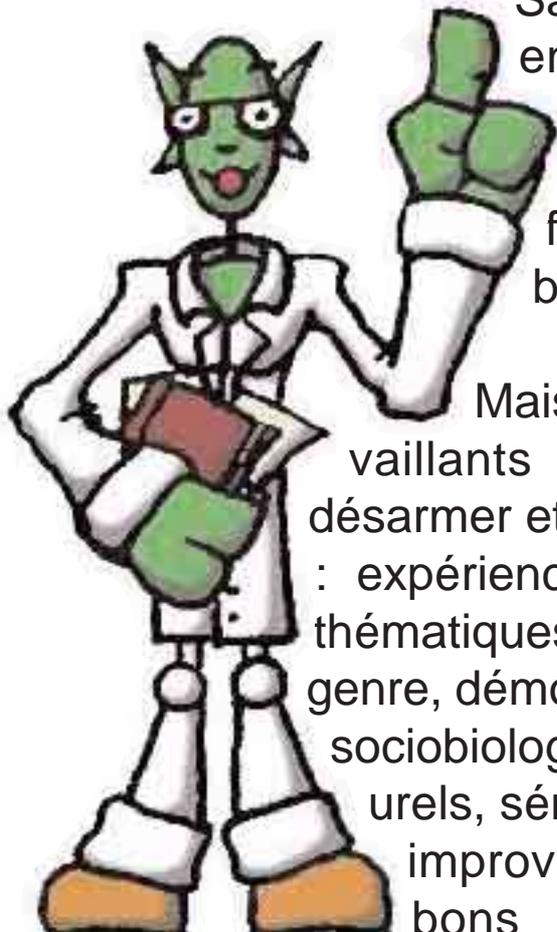
N' hésitez pas à nous donner toute vos impréssions sur cette univers !!!!

Aides de jeux, background, scénarii , en bref ,retrouvez l' ensemble de l' univers de Solsys sur : <http://solsys.iframe.com/solsys/>

et dans la rubrique du SDEN du même nom à l' adresse :

<http://www.sden.org/solsys/>

Fond d'écran



Sauriez-vous donner une définition encyclopédique de l'expression "article de fond" ?

Non ? Ben vous inquiétez pas : ça fait pas mal et moi non plus, j'ai eu beau chercher.

Mais si les dicos sont impuissants, nos vaillants rédacteurs ne se laissent pas désarmer et définissent le "fond" par l'exemple : expériences de mise en scène, analyses thématiques, techniques de jeu, études de genre, démontage de cliché, notes historiques, sociobiologie du rôliste, phénomènes naturels, sémantique du bordel, planification et improvisation... tous les moyens sont bons pour creuser les idées en profondeur et en extraire, la pioche dans une main et la clarté dans l'autre, le sens, l'essence, et peut-être vous prouver, s'il en était besoin, que le Jeu de Rôle n'est pas superficiel, dans le fond.

Wenlock

Les conseils du vieux briscard

Cette rubrique est consacrée à tous les MJ s qui s'arrachent les cheveux en essayant de créer des scénarios de Jeux de Rôles originaux. Il faut bien reconnaître que la création d'un scénario est sans doute l'exercice le plus périlleux qui soit dans le domaine du J dR...

Pourquoi ? Mais parce que u'en face de vous, vous avez un public, les joueurs, qui même s'ils vous connaissent et vous apprécient, seront déçus si votre scénario est mauvais, et ne manqueront pas de vous le faire remarquer :

- Ben dis donc, c'est un peu téléphoné, là...

- Tu te répètes...

- Bon, on se fait suer, là...

Autant de réflexions que j'ai entendues moi-même et qui ne me font pas plaisir, surtout quand j'ai passé des heures à écrire l'intrigue du scénario et à peaufiner chaque étape... et si c'était le seul problème ! Ah ! les affres de la création... effrayées du créateur incompris !

Ubbiak

Autopsie d'une partie de Jeu de Rôles

Pour bien comprendre l'art et la manière de monter un scénario, il faut d'abord bien comprendre comment se passe une partie de Jeux de Rôles.

Une partie dure en moyenne six heures. C'est long, voire très long. Pendant ces six heures, la tâche du MJ est de maintenir l'attention et l'implication des joueurs, et de ménager des pauses et des temps morts pour que les joueurs ne se fatiguent pas trop. Mais que se passe-t-il pendant ces six heures ? Eh bien, il se passe généralement ce qui suit :

Il faut en général 1 heure

pour la création des persos, ou leur introduction dans la présente intrigue. C'est long, mais c'est normal, les démarrages sont en général assez lents. Qui plus est, il faut aussi parfois expliquer des points de règles, faire les modifications de personnages qui n'ont pas pu se faire la dernière fois, etc... Et puis les joueurs doivent se mettre 'dans le bain', dans l'ambiance, avant que la partie ne démarre vraiment.

Les combats prennent en tout dans la partie un tiers du temps (2h eures) . Surtout dans des jeux axés sur cette phase de jeu, ce qui est le cas de la

plupart. C'est énorme, mais c'est rare que ce soit la phase de jeu la plus ennuyeuse... mais ce phénomène est piègeux : si vous prévoyez trop de baston dans un scénario, vous n'aurez plus le temps de faire avancer l'intrigue ! Si vous n'en prévoyez pas assez, vos joueurs peuvent s'ennuyer...

On perd peut-être 1 heure,

souvent plus, en digressions qui n'ont rien à voir avec la partie (rigolades, alimentation et autres)... heureusement ! Se concentrer en permanence sur la partie, c'est très difficile... il faut pouvoir aussi se relâcher ! Mais, comme pour les combats, il faut faire attention que les digressions ne soient pas trop importantes, sinon vous manquerez de temps. Et votre partie sera gâchée.

Une demi-heure

avant la fin, vos joueurs et vous même êtes fatigués. Vous avez la gorge sèche d'avoir trop parlé, et les idées pas trop claires. C'est la phase la plus difficile de la partie, car la concentration du groupe se relâche, et la conclusion du scénario est néanmoins importante, et il convient qu'elle soit bien menée...

Il vous reste donc une heure et demi

pour jouer l'intrigue de votre scénario, dans le meilleur des cas !

Nous allons tirer les premières conclusions de cette autopsie dans le chapitre suivant...

Premières conclusions, première difficulté :

Une partie de Jeu de Rôles, c'est beaucoup d'activités cotées, peu de temps de jeu réel (si les combats ne sont pas comptés). Votre scénario doit tenir une heure et demi de récit. C'est court ! On comprend ici le premier piège dans lequel un scénariste ne doit pas tomber : écrire un scénario trop long, c'est prendre le risque qu'il ne soit pas joué jusqu'au bout, ou bâclé, ou encore que vous soyez obligé de conduire le scénario en deux parties (mais dans ce cas là, il faut prévoir le coup, et effectuer la coupure au bon moment) !



première partie:

Concevoir un scénario

Maintenant que vous avez compris la problématique de la durée de votre scénario, voici quelques conseils pour ne pas tomber dans ce premier piège :

Penser simple

Une intrigue de jeu de rôles doit donc, grosso modo, tenir dans une heure et demi de jeu (sur les 6 que compte une partie de jeu de rôles 'standard'). Elle ne doit pas être outre mesure compliquée. L'idée directrice du scénario doit tenir dans trois ou quatre phrases, pas plus. Au delà, vous avez une idée de campagne, qui peut tenir en plusieurs scénarios... ou alors il faut que vous prévoyiez une partie longue, plus de dix heures.

Si vous pensez que cette idée d'un scénario simple est restrictive et fait preuve de manque d'imagination, rassurez vous : au cours d'une partie, les joueurs développent eux-mêmes

l'intrigue de par leurs actions ; et votre idée simple va en être d'autant plus compliquée, pour votre plus grand plaisir !

Un scénario ouvert

Au cours de votre partie, les joueurs vont créer de nouveaux développements autour de votre intrigue, c'est inévitable. Si votre scénario est trop compliqué ou trop restrictif sur les possibilités d'action des joueurs, vous allez vous trouver dans une impasse. Soit vous manquerez de temps pour jouer, soit vos joueurs vont s'enliser car il ne verront pas où vous voulez en venir (les joueurs le voient très rarement). C'est dommage pour votre partie...

Donc laissez beaucoup de place à l'improvisation dans votre scénario. Si un événement que vous aviez prévu à un moment donné ne peut pas avoir lieu du fait de vos joueurs, en

général un petit ajustement suffit dans l'intrigue pour remettre l'intrigue dans le bon sens, quand votre scénario est assez ouvert.

Dosez les scènes gourmandes en jets de dés

Ces phases de jeu comme le combat, ou la réussite d'une action très difficile consomment beaucoup de temps. Ce sont les moments forts de votre partie, celles où l'on a le plus de plaisir ! Il n'en faut pas trop cependant, car elles sont épuisantes, et vous avez votre scénario à mener... l'idéal, c'est à peu près trois scènes de combat par parties. Au delà, à moins que le combat ne puisse se résoudre rapidement, vous allez manquer de temps... et d'énergie !

Exemples : Les esclavagistes

Voici une intrigue ultra classique, qui n'est là que à titre d'exemple. Si vous voulez en faire un vrai scénario, je décline à l'avance toute responsabilité.

Cette intrigue va nous permettre de comprendre comment concevoir un scénario en évitant de pécher par excès de longueur.

L'intrigue résumée

Un gang sévit actuellement en ville, qui pratique la traite des blanches. Les personnages tentent de mettre un terme à leurs agissements, et découvrent que derrière ce gang se cache une vaste organisation criminelle. Celle-ci sera leur principal adversaire dans les quelques scénarios à venir.

En trois phrases, voilà un scénario campé, certes très simple, mais très permissif. Il tiendra sans problèmes la soirée.

Impliquer les personnages

Plusieurs accroches sont possibles:

- Un riche personnage contacte les personnages. Sa fille a été enlevée, et il cherche des enquêteurs valables et indépendants.

- La fiancée d'un des personnages a été enlevée. Le père de la fille supplie son futur gendre de réagir (si celui-ci n'a pas déjà réagi, ce qu'on peut espérer).

- Les personnages sont témoins du rapt d'une jeune femme. Ils se rendent compte que ce triste fait divers est monnaie commune en ville et décident d'enquêter.

Quelle est la meilleure accroche ?

La première est un peu trop classique, et les joueurs vont se payer votre fiole à tous les coups. Elle a cependant deux avantages : elle implique les joueurs tout de suite, et les joueurs ont en quelque sorte obligation de résultat. Cette accroche permet d'entrer de plain-pied



Fond d'écran

dans le scénario, sans trop perdre de temps...

La seconde : elle est très classique aussi ! Un peu plus originale que la première, avec peut-être l'occasion d'un petit roleplay, et les mêmes avantages.

La troisième : Cette accroche est celle qui va prendre le plus de temps. Il y aura peut-être une course poursuite entre les malfrats et les personnages, et ensuite vous MJ, vous allez devoir leur faire comprendre la situation, et les motiver pour enquêter. Ca va prendre du temps, même si cette accroche est la meilleure, esthétiquement parlant. Si vous optez pour une accroche originale, prévoyez un scénario plus court.

Enquête

Aaah les enquêtes... si vous avez opté pour une accroche longue, il va vous falloir raccourcir cette phase. On perd énormément de temps lors d'une enquête, et en plus généralement on se fait suer -sauf bien sûr si on joue à un JdR conçu pour les enquêtes. Si vous devez conduire une enquête lors d'un scénario, le mieux à faire est de laisser les joueurs s'organiser sans trop les diriger. S'ils pataugent trop, précipitez les événements : par exemple faites les rencontrer 'par hasard' les membres du gang en train d'opérer ou de se vanter dans un bouge. Si les joueurs ont une bonne idée (par exemple attirer le gang dans un piège grâce à un leurre), laissez les la suivre et la mener à bien.

Confrontation

Les personnages re-montent la piste et coincent les membres du gang. Ne vous embêtez pas à décrire tous ces bandits. Seuls le chef, un ou deux malfrats notables et leur contact méritent un tant soit peu de description (je vous parlerai de l'art de concevoir un PNJ dans un numéro ultérieur).

Cette phase est la phase de combat. Les personnages peuvent coincer les affreux dans leur repère, en pleine rue, comme bon leur semble, et c'est d'autant mieux si vous n'avez pas été trop dirigiste sur le lieu et les conditions de cet affrontement. Vos joueurs seront content d'eux et de leur partie (les joueurs sont toujours contents de leurs stratagèmes, même les plus écoulés).

Déception

La jeune femme qu'étaient venus libérer les personnages ne se trouve pas dans le repaire des méchants. Il semblerait qu'ils l'aient déjà à livrée à leur 'client'.

Votre intrigue rebondit. Si les joueurs ont épargné quelques bandits, ils pourront obtenir d'eux le nom de leur contact et la manière de le joindre. S'ils les ont tous tués (ça arrive héhé), Ils trouveront dans leurs affaires ou grâce à une de leurs prisonnières ces informations, en plus de la nature de leurs activités (la traite des blanches). La partie continue.

Le contact

Les personnages savent donc où joindre le contact. Ils communiquent avec lui, et par une filature ou tout autre moyen repèrent d'où il vient. C'est un docker qui travaille sur le port. Les joueurs le voient monter dans un cargo. Est-ce que la belle prisonnière se trouve là ?

La soirée est déjà très avancée. Vous ne le croirez pas, mais vous avez quand même passé : 1h à 1h30 pour votre accroche et le début de la partie, 1h pour l'enquête, et 1h pour la confrontation. Plus environ ½ heure pour les à-côtés. Cette scène de la filature est assez reposante et fait comme une pause.

Visite nocturne

Un assaut frontal contre le cargo est impensable : les marins sont

nombreux et bien armés. Un genre d'opération commando est plus réalisable.

Laissez les joueurs évaluer leurs chances, faire des plans. Ils adorent ça je vous dis ! Leur visite du cargo risque d'être un bon temps fort de jeu, avec des courses rouillées/moisies (dans le cas d'un med-fan), des marins patibulaires, des hommes de mains encore moins sympas et bien mieux armés. Pour finir, les personnages arrivent dans la cale où sont enfermées les jeunes femmes et les libèrent. Au passage, ils ont trouvé quelques documents impliquant de manière indirecte X, un notable / mogul / grand manitou / dirigeant / riche marchand/patricien local. Lors de cette scène, évitez les plans détaillés et autres descriptions du navire pièce par pièce. Un navire est un vaste labyrinthe, où il est très dur de se repérer. Il faudrait une partie entière pour faire ce genre de visite détaillée... contentez vous pour la description de généralités sur ce que les joueurs trouveront dans la cabine du capitaine, le quartier des marins, la soute, etc... cela suffira amplement.

Final

Les joueurs touchent leurs diverses récompenses. On abrège, car il se fait tard. La visite nocturne aura pris environ 2h et tout le monde est crevé...

la suite au prochain épisode !

Rédacteur:
Ubblak



Théorie



personnelle

Je sais pas vous, mais moi je juge d'abord un jeu à la création de perso, que je sois joueur ou MJ.

Ce n'est pas un jugement définitif, mais c'est le premier rencard entre le MJ, le joueur et le jeu et c'est tout à fait décisif pour la suite des événements car

c'est le début d'un processus créatif commun qui peut générer des merveilles s'il est bien fait (et puis les premiers rendez-vous, c'est toujours primordial, je l'ai lu dans "Biba")

de la création

de personnage.

Avertissement : cette théorie s'applique au jeu en campagne, ou au moins à une création de personnage qui prend le temps de mûrir, de discuter et de

prendre un peu la tête. Si c'est pour faire un Donj' dans trente minutes, effectivement, c'est pas la peine de s'emmerder, autant prendre des "prétirés"...

Quand je suis joueur, c'est évidemment mon premier contact avec le jeu : on m'en a en général parlé avant, j'ai posé des questions, tenté d'évaluer à quoi on me proposait de jouer, mais c'est comme lorsqu'on vous a parlé de ce vieux Roger, même longuement, on ne commence à s'en faire une idée que lorsqu'on rencontre enfin le fameux Roger et qu'on peut alors dire si on lui trouve une bonne tronche. C'est le premier contact avec la part de l'univers qui me concerne le plus - "ce que je vais pouvoir jouer" - et avec les règles qui le régissent, mais c'est aussi un condensé du jeu, de son réalisme ou de son caractère épique (voir "grobillistique"), sa complexité, la place relative de certaines actions (magie, combat, déplacement, intrigue...), son orientation littéraire ou mathématique et la prédominance de la simulation ou du roleplay. Rien qu'à regarder la fiche de personnage, on peut souvent se faire une idée des thèmes du jeu, des qualités de sa

rédaction et de sa présentation, de son ton (poésie, humour, horreur baveuse ou subtile, héroïsme...) et d'une éventuelle recherche esthétique: pour ma part, je trouve ça plus représentatif que la couverture ou le chapitre d'introduction.

C'est aussi pour un joueur le début de la part créative : autant un acteur doit en général interpréter un rôle défini par un autre, autant le joueur de jeu de rôle est un auteur-interprète qui, à la création de personnage, écrit en quelque sorte son texte pour les parties à venir: si je choisis le désavantage "alcoolique", je sais que je me prépare du roleplay "pochtron", qu'il est probable que mon personnage sera tôt ou tard confronté aux conséquences de son vice ("Malheureusement ton perso est complètement cuité pendant sa garde et il ne voit pas passer l'assassin venu accomplir sa sinistre besogne...") et qu'un de ses objectifs sous-jacents sera de se débarrasser de cette déplorable habitude ("Tu tentes de rester en sentinelle une seconde nuit sans boire une goutte d'alcool ? OK, fais un jet

de volonté."), ce qui pourra constituer une "quête personnelle" intéressante ("Tu vois Billy, j'ai changé. Plus de bibine pour moi, ma main est sûre et l'heure de la vengeance est venue !").

En s'impliquant ainsi dans la création de son personnage, le joueur devient son propre co-scénariste (l'histoire est de toute façon le fruit d'une coopération avec le MJ) ce qui non-seulement permet une plus grande influence du joueur sur son perso, mais également sur la trame générale de l'histoire, et ça c'est vraiment très agréable...

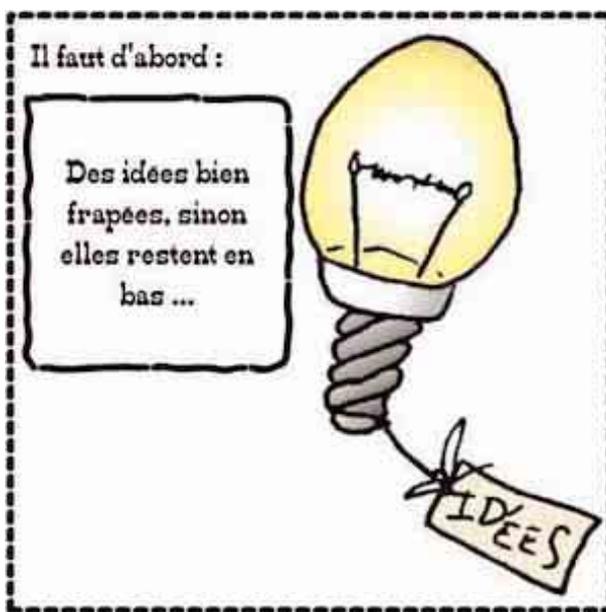


Fond d'écran

Quand je suis MJ, c'est la première audition du joueur : c'est pendant la création de perso que je vois s'il va me soigner le back ground ou optimiser ses caractéristiques, à quels thèmes il réagit et, bien sûr, ce qu'il va vouloir jouer (et donc le type de scénario que je vais avoir à mener).

C'est aussi à cet instant que se prépare une grande partie du "Destin" du personnage, pour peu que l'on joue en campagne, car dès sa création il contient une "dynamique" (attention, ce mot est peut-être le plus utilisé de tout l'article, si vous y êtes allergique je ne peux pas garantir votre sécurité), des désirs, des

marquée par une collaboration étroite du joueur et du MJ sous peine de se trouver plus tard confronté à un personnage qui ne sait pas du tout ce qu'il fout dans cette galère, et lorsqu'elle est bien faite elle conditionne déjà la future évolution du perso, permettant au MJ d'anticiper la suite des événements (ses besoins en termes d'XP et de matériel, les quêtes personnelles qu'il devra résoudre, les relations qu'il entretiendra avec les autres PJ mais aussi avec les types de PNJ qui marqueront sa vie d'aventuriers, les situations auxquelles il sera le plus sensible, la place que les "puissants" lui réservent sur l'échiquier de leurs intrigues...). Mais cette "dynamique" est surtout un phénomène interne qui



objectifs et c'est en tentant de les réaliser qu'il va se lancer à l'aventure, évoluer et peut-être même mourir. Cette dynamique (qui peut prendre des tas de formes: vendetta personnelle, engagement politique ou guerrier, recherche d'accomplissement, résolution de problèmes personnels, quête de gloire et de fortune...) est à mon avis essentielle au jeu puisqu'elle induit un élan qui, en théorie, pousserait le personnage vers l'aventure même en l'absence de scénario (et vers le scénario avant même le début de celui-ci).

C'est aussi une phase assez critique de la création puisque non seulement cette dynamique personnelle n'est pas toujours aisée à énoncer clairement, mais qu'en plus elle doit être

nécessite un peu de "psychologie de comptoir"...

Un peu de psychologie de comptoir : ce qu'on appelle en termes de scénario des "objectifs" porte en psycho (principalement en psychanalyse) le nom de "motion", c'est à dire de moteur interne, ou de "désirs" (ce qui est un peu différent mais je simplifie). Un bon moyen de sortir des clichés lassants du jeu de rôle et de dépasser

les archétypes est de se demander quelles sont les "motions" d'un personnage, dont nombre de "traits de personnalités" ne sont en fait que les manifestations extérieures.

Par exemple si vous créez un guerrier (super classique), il est intéressant de déterminer ce qui a fait de lui un guerrier : ce peut être une agressivité mal dissimulée sous une fine couche de chevalerie, un désir de s'affirmer (Aux yeux de qui ? Se conforme-t-il à un modèle ayant marqué son apprentissage, un héros local ou légendaire ? Aspire-t-il simplement à être un dominant plutôt qu'un dominé ?), un "réflexe de survie" devenu profession par sa répétition (Quelle menace a alors pu déclencher initialement ce réflexe ?),

les circonstances politiques et la "sécurité de l'emploi" (Ca peut paraître paradoxal mais nombre de paysans se sont fait soldats pour échapper à la misère ou à une vie réglée par les caprices de la Nature), il a pu s'engager dans l'armée pour y trouver les règles et l'autorité qui lui manquaient (Et puis c'est très rassurant de laisser ainsi à une hiérarchie la responsabilité de régler votre vie, quoique ça puisse finir par lasser)... Tout ça peut paraître insignifiant mais cette "motion" va en fait conditionner beaucoup son engagement dans un camp ou dans un combat plutôt que dans un autre, suivant que la situation va aller ou non dans le sens de ses désirs profonds.

Ce questionnement du "Pourquoi il fait ce boulot ?", qui peut-être générateur de tout un pan de background et une source d'inspiration certaine pour le roleplay, s'applique évidemment à toutes les professions, mais aussi à l'ensemble des attitudes et comportements de votre perso : il y a forcément une raison pour qu'il court le jupon (besoin d'affection, de se valoriser, compétition "machiste"...), qu'il soit taciturne (incapacité à communiquer, peur de ce qu'il pourrait dire, atavisme de vieux chasseur...), qu'il recherche la connaissance (paranoïa et mystique du complot, besoin de rationaliser, moyen d'acquérir un pouvoir...), qu'il défend les innocents (crimes à expier, compensation d'un ancien manque de protection...) etc.

Le but est en fait de nuancer le comportement d'un personnage par des causes plus profondes et peut-être plus variées, mais on pourrait aussi poser la question du "comment": comment vit-il tel ou tel type d'événements, comment se voit-il et comment voit-il les autres, quelles formes prennent ses désirs et comment les satisfait-il...

Enfin, il peut-être très enrichissant de mettre en place des "tics" de comportements qui vont s'exprimer dans ses choix, plutôt que des tics de langage ou des gestes caractéristiques: un personnage peut vouloir systématiquement avoir le dernier mot, se ranger toujours à l'avis le plus "institutionnel",

Fond d'écran

éviter les conflits en général (quitte à s'exclure des décisions, mais aussi à chercher un compromis dans les situations les plus tendues), défendre presque en toutes choses une personne aimée (qui peut-être "historique", morte, ne pas l'aimer lui...) ou une cause même perdue, aller toujours au plus dangereux (vaguement suicidaire, quoi) ou être d'une prudence maladroite... et finalement montrer dans des situations critiques qu'il peut surprendre tout le monde en réagissant de manière inverse (ou simplement "autre") parce qu'il a franchi un certain "point limite" (souvent défini à l'avance). Ces "revirements annoncés" font aussi beaucoup pour briser le carcan des archétypes et enrichir la personnalité d'un PJ, alimentant le roleplay et le plaisir de son joueur, mais également du groupe entier comme on va le voir bientôt...

Créer un groupe est peut être le plus gros travail à fournir par le MJ dans ce domaine et nécessite en général de s'y prendre dès la création individuelle des personnages : prévoir une cause consensuelle par-ci, une relation commune par là, un même objectif ou des liens (affectifs, professionnels, familiaux...) entre les PJ, en somme une bonne raison non seulement pour aller à l'aventure, mais encore pour y aller *ensemble*.

L'un des meilleurs moyens est encore d'embarquer tout le monde dans le même bateau, pas uniquement au sens propre bien sûr : les PJ peuvent faire partie d'un même groupe/people/mouvement plus vaste que leur propre bande (membre d'une loge secrète, d'un même escadron, de la cour d'un même seigneur, d'un culte spécifique ou d'un clan-ethnie en particulier...) qui les a désigné pour une mission ou envers lequel il ressent une même devoir ("Nous ne pouvons plus tolérer l'intrusion des Lunars sur les terres du clan Gwandor !"), voir qui sont soumis à la même menace ("La nouvelle est tombée: tous les psioniques de la colonie vont être exterminés. Mais peut-être, en nous unissant, arriveront nous à



nous échapper..."). Le lien entre eux peut parfaitement n'être pas que social, il peut dépendre d'un événement ("Nous sommes les seuls témoins de ce crime, croyez-vous que les tueurs vont nous laisser retourner à nos petites vies paisibles ?"), d'un lieu ("Si l'équipage n'est plus en état de diriger le vaisseau, il va falloir le faire nous-même !" ou "L'étai se referme sur l'auberge assiégée, vous êtes maintenant son seul rempart face aux pillards."), d'une capacité commune ("Parce que vous aussi vous êtes des psioniques ??") ou d'un même but ("J'ai un plan pour voler le trésor: qui me suis ?"). Le tout est que ce lien deviennent d'abord un objectif commun, mais également un ciment social suffisant pour survivre à la fin de la quête initiale, si l'on a prévu d'autres développements pour la suite.

Dans ce sens, un objectif large et/ou très éloigné ("Nous avons prêté serment d'abattre Sauron !") peut suffire à embarquer vos PJ dans une campagne à rallonge, mais un enchaînement de circonstances liant vos PJ les uns aux autres peut être également amusant à mettre en scène ("T'aurais pu nous dire que tu avais volé ces chevaux! On aurait choisis un autre moyen pour atteindre Middenheim ! _ Et t'espérais que je les ponde ?? N'empêche que maintenant qu'on a la milice aux fesses, on ne peut plus vraiment refuser l'offre du Roi Borgne... il est le seul à pouvoir nous cacher. _ Tout ça pour avoir tenté de retrouver les assassins de votre vieux

Maître, je vous jure que s'il n'y avait pas ce grimoire à la clef...") quoique le risque de confusion (et de lassitude, à force de ne jamais voir évoluer l'objectif de départ) soit assez important : à doser savamment, donc.

Une autre méthode, mise en avant dans des jeux comme "Conspiracy X", "Nightprowler", "Guildes" ou "Ars Magica", et de remettre en tout ou partie cette "création de groupe" entre les mains des joueurs de façons à ce qu'ils choisissent eux-mêmes quels vont être les fonctions et objectifs de LEUR groupe, un groupe "rien qu'à eux" constituant un ensemble plus ou moins autonome (suivant qu'il est intégré ou non à une structure plus vaste) source de scénarii très spécifiques dont ils seront les initiateurs autant que les protagonistes : c'est le principe des Cellules de "Conspiracy X", des guildes (marchandes ou criminelles) de "Guildes" (Amazing, isn't it ?) et "Nightprowler" ou des Alliances d'"Ars Magica". Dans la forme, cela peut ne pas paraître très différent des habituelles bandes de "mercenaires-aventuriers-investigateurs", mais sur le fond cela consiste en réalité à donner aux joueurs l'initiative des futurs scénarii, les plaçant encore plus en position de co-auteurs de leur propre histoire et ramenant le MJ à un rôle moins ostentatoire, quoique tout aussi important, de "gestionnaire de partie", de metteur en scène et, c'est le plus amusant, de perturbateur amical des plans de ses joueurs, ce qui lui permet de continuer à les surprendre.

Les relations entre les PJ vont être une part importante de leur roleplay et, peut-être, l'un des moteurs de votre histoire, il faut donc les soigner autant que possible, et là encore la coopération entre les joueurs et le MJ est primordiale.

Dès la création de perso il est nécessaire de réfléchir -avec eux s'ils le souhaitent ou en tant que "MJ solitaire dans les plaines sauvages de la création" si la découverte progressive de la personnalité de chaque PJ est un élément de l'histoire- à la trame relationnelle qui

Fond d'écran

va les lier. C'est ce que les scénaristes nomment le "schéma actentiel", soit la dynamique (et la valeur dramatique) des relations entre les personnages.

Cette dynamique peut s'appuyer sur toutes sortes de rapports d'affection (amour, amitié, sympathie, douleurs communes...), de force (hiérarchie, rivalité amoureuse, compétition pour un statut ou une

dépendre d'un combattant ou d'un magicien pour leur sécurité, de la ruse ou du charisme d'un autre dans une situation diplomatique instable et des contacts de chacun pour se renseigner ou trouver des appuis dans des milieux variés.

En somme, la création de perso devient une affaire commune (au moins jusqu'à un certain point) puisque chaque PJ peut (et à mon avis doit) avoir une

place "affective" dans le groupe autant qu'une fonction vis à vis de la campagne. Et en ce sens, mieux vaut une instabilité qui crée un mouvement / une évolution et de l'émotion (donc du roleplay) qu'une stabilité répétitive et lassante.

Un peu de technique comme source d'histoire(s) : je place volontairement ce chapitre à la fin parce qu'il est pour moi la dernière étape, après la

exhaustivité, et à une certaine qualité littéraire.

Depuis déjà longtemps, la création technique par répartition de points est communément admise, tant le fait de se retrouver à jouer un perso qui ne vous passionne pas pour une histoire de jet de dès peut-être frustrant. Beaucoup de MJ tentent de résoudre ce problème par des petits aménagement (faire d'une traite tous les jets de caractéristiques et les répartir ensuite à l'envie dans "Donjons et Dragons", remplacer par un choix le jet dans la table des professions de "Warhammer", possibilités de relance aux jets de caractéristiques de Rolemaster ou JRTM...), mais je crois que la libre répartition de points entre les caractéristiques, les compétences et les ressources d'un perso offre le meilleur rapport liberté de choix/équilibre des forces entre les PJ.

Mais d'ailleurs, l'équilibre des forces est-il une nécessité ? Le risque d'avantager ou de désavantager un PJ par rapport aux autres réside dans la frustration des joueurs: c'est pas juste que Machin fasse le scénar' à lui tout seul pendant que Bidule rame en queue de cortège pour une question de quantité de points à la création. Mais en même temps, le jeu peut gagner en saveur dramatique (et en réalisme) par l'association de personnages de "puissances" différentes, créant des fonctions distinctes (qui peuvent permettre d'équilibrer un groupe dans son ensemble : s'il n'y a qu'un guerrier autant qu'il soit puissant, par exemple) et éventuellement une hiérarchie, bonne base de départ pour des relations dynamiques et/ou conflictuelles entre les personnages mais aussi "ciment social" et source de scénarii (parce que s'il y a une hiérarchie, elle peut très bien être plus vaste que le groupe de PJ et les impliquer dans une organisation pourvoyeuse de missions et d'objectifs à longs termes).

Comme le danger est plutôt dans l'attente des joueurs que dans la valeur chiffrée des persos, on peut d'ailleurs compenser ce déséquilibre "technique" par ré-équilibre narratif (éventuellement soutenu par des malus techniques) :



récompense promise, contraintes morales...), de dépendance (matérielle, "pédagogique", assistance physique ou intellectuelle pour pallier un handicap, "raison de vivre" incarnée dans un proche...) ou d'intérêt mutuel (mais ça en général on y coupe pas).

Evidemment la richesse et l'originalité du background individuel va contribuer grandement au "background de groupe" et à la qualité du roleplay, et dépasser les schémas récurrents (les elfes et les nains se chamaillent, les paladins et les voleurs font le bras de fer permanent, les combattants protègent les pacifiques qui en échantent les soignent, toute cette sorte de clichés) est indispensable à la qualité et au renouvellement, donc au plaisir, du jeu.

Ces relations vont naître évidemment de la personnalité et du background des personnages, mais peuvent également venir de leurs capacités "chiffrées" ou de leurs ressources : une partie des PJ peuvent vivre aux crochets d'un autre plus riche,

création d'un concept de personnage (selon la formule de la gamme "Storytelling" de White Wolf, dont la définition par "Nature" et "Attitude" peut être un excellent point de départ) et le développement du background (à la fois historique, définition des ressources et indications de roleplay d'un personnage, c'est le thème de la seconde partie de cet article) : il s'agit plutôt de tirer les conséquences chiffrées d'un background rédigé que de tenter de justifier après coup les capacités variés d'un PJ par un historique plus ou moins crédible ("Oui mais mon Ranger a pu apprendre la magie lorsqu'il était en service auprès du Roi-Sorcier, avant de se décider à rejoindre la résistance. _ C'était avant ou après qu'il se fasse des amis dans la pègre en pratiquant le crochetage de serrures ?").

C'est d'ailleurs l'une des grandes qualités du jeu "Hero Wars" que de mêler ces étapes en un seul texte de 100 mots dont on extrait 10 traits principaux du personnage, alliant la rapidité du processus à sa relative



Fond d'écran

Bidule est certes le "bleu" de la bande, mais il est aussi l'unique expert disponible dans un domaine de compétence important pour l'histoire; Truc est peut-être un puissant guerrier mais l'intrigue, tout en lui réservant quelques morceaux de bravoure, va le forcer à se servir surtout de sa tête; Machin est effectivement le "chef" mais aussi celui dont les responsabilités sont les plus pesantes; les vétérans sont pleins de ressources mais ont aussi accumulé de multiples ennemis et de vieilles blessures de guerre; le plus compétent n'est pas nécessairement le leader charismatique du groupe; les moins expérimentés sont aussi ceux qui progressent le plus vite...

La gestion de ce second équilibre peut être grandement facilitée par un système (là aussi désormais "classique") d'avantages et de désavantages, qui peut être étendu aux nombre de points à répartir dans les capacités chiffrées du perso (c'est le choix du système de "GURPS") : déterminer une "bourse de points de création" minimum pouvant être dépensée tant dans les caractéristiques que dans les compétences, les relations utiles ou le matériel de départ, les bonus variés et les petits pouvoirs, et que chaque désavantage choisi vient enrichir d'un nombre de points proportionnel à la gêne occasionnée.

Ces désavantages peuvent alors tout à fait "déséquilibrer" le perso pour peu que ce déséquilibre lui donne un élan et une trajectoire propre: on en revient à l'idée de dynamique interne, manifestée cette fois par des règles.

Imaginons un PJ au cœur brisé : s'il se contente de caresser au coin du feu le souvenir d'un vieil amour perdu, la gêne est insuffisante pour que le joueur en retire vraiment des bonus ou des points de création, il se contentera de l'ajouter à son historique sans que cela influence la part technique de son perso. Mais s'il est dévoré par une passion frustrée, qu'il en perde le boire et le manger, qu'il développe une haine de l'autre sexe, qu'il plonge dans l'abatement ou cherche à se perdre (ou à briller auprès de l'être aimé) en prenant des risques insensés, cela devient

suffisamment important en termes de jeu pour produire une "compensation" (par exemple: "témérité maladroite" peut se traduire par un bonus aux tests de résistance à la peur et, en "contrepois", par des jets de "résistance à l'appel du danger" pour ne pas foncer tête baissée lorsqu'un risque se profile à l'horizon). Ce PJ peut tout à fait dans ce cas être un larron audacieux qui, en prenant des risques, réalise des exploits indispensables au groupe mais leur crée aussi toutes sortes d'ennuis dont ils ne

"Escroc", voir "Contrbandier-Recéleur"). Il pourrait être tristement cantonné à un rôle de semi-PNJ "Huggy les Bons Tuyaux", mais si le MJ le veut bien, il suffira de développer ses "contacts", les relations qui les unissent (ou les divisent), les impératifs nés de telle ou telle fréquentation (penser à amener une bonne bouteille à Machin, rabattre des clients vers le Bar du Cyber-Bidule, ne pas dire à Truc qu'on est en affaire avec son pire ennemi, etc...) peu générer un fort roleplay et surtout, c'est le but, attirer



veulent pas (ils ne sont pas "téméraires", eux). Ce personnage va être probablement générateur d'action (voir de scénarii entiers) tout en devant être tempéré par les autres dans nombre de situations plus "diplomatiques", éventuellement par le charisme, l'éloquence ou la force d'intimidation (là encore en termes de règles) d'un ou de plusieurs de ses compagnons.

Autre exemple: un perso dont les caractéristiques seraient assez médiocres dans l'ensemble, sauf en "Charisme" (ou équivalent: "Présence", "Aura", "Sociabilité"...), dont les compétences seraient très nombreuses mais faiblardes et dont la totalité des points de création restant auraient servi à acheter des "contacts" ou des "alliés". Voilà un perso déséquilibré, pas du tout efficace dans l'action mais d'une culture large (quoique étalée) et noyau d'un vaste réseau d'informations et de services (perso type "Filou", "Fixer", "Espion" ou

dans sa trame les autres PJ et les faire participer à ce réseau, des histoires pouvant naître de sa simple utilisation ("Il paraît que le Roi-Borgne va liquider tous ceux qui étaient en rapport avec le Boiteux !!! _ Qui ? _ Le type qui nous a fournis vos composants de sorts, les armes et les chevaux !"), être partiellement résolues par lui ("S'il est en ville, mes informateurs le trouveront !") et donner au final à ce PJ "intermédiaire" une valeur décuplée, celle d'un PJ-réseau, source de mille rencontres, rumeurs et services.

Il faut bien sûr éviter que des joueurs peu scrupuleux choisissent volontairement des "faux désavantages" comme des ennemis lointains ou trop occupés ou des handicaps finalement évités ("Mon guerrier est toujours harcelé par toutes ces femmes folles de son corps mais en fait c'est terrible pour lui*", et il a un pied-bot alors il descend jamais de son cheval et ne quitte pas les plaines."), mais au fond doit-on simplement garder à sa table des joueurs qui "ne jouent pas le jeu" alors qu'avec tout ça, des joueurs un peu coopératifs devraient pouvoir créer non seulement les personnages qu'ils ont envie de jouer, mais que le MJ aura aussi envie de mener ?

* Copyright " Les Irrécupérables" de Meh di et Ch ristoph er.

Seconde partie:

Petit "Guide" de création de background

Le but n'est pas nécessairement de remplir toutes les rubriques rassemblées ci-dessous, mais bien d'y distinguer celles qui vous paraissent notables et décisives pour la caractérisation de votre personnage. Bon nombre de " Ressources" ou " Vices et Vertus" peuvent être classés comme " Avantages/ Désavantages" et donner lieu à des bonus/ malus ou à des contacts, matériels et autres modificateurs relationnels.

Etat civil :

nom, prénom, âge, sexe, profession / occupation, nationalité/ethnie/peuple.

Historique :

époque, lieu et milieu d'origine; culture, traditions, langue maternelle, généalogie...

jeunesse : famille, frères et sœurs ?, contexte matériel et ambiance familiale, héros et modèles ?; rapports avec son milieu d'origine.

éducation : culture générale; appris quoi, où, dans quelles conditions (Mentor? Ecole? Sur le tas?) Choix de sa "voie" (contrainte, hasard ou occasion, prédisposition, goût personnel,...) ? Bon(ne) ou mauvais(e) élève ? Autodidacte ? Innovant ou traditionaliste ? Examen, épreuve, rite de passage ? Diplômes ? Signes distinctifs de son apprentissage ?

premiers pas: aventures et erreurs de jeunesse, rencontres (amis/ennemis, contacts, maîtres...) , expériences, débuts professionnels?, intégration dans un groupe (entreprise, équipe, armée, ordre,...) ?

statut actuel : niveau professionnel, rang social, surnom ?

Entourage :

- **famille :** parents vivants, tuteurs ?, enfants ?, "situation familial", personnes à charge?, clan ?,...

- **relations de cœur :** amis, simples copains, amours, amants, familiers/animaux de compagnie, ennemis intimes, "chers disparus" ?, ...

- **contacts,** alliés, relations professionnelles (patron, collègue, client, associé, fournisseur...), créditeurs/bailleurs, débiteurs/obligés, serveurs ?, voisins, compagnons de route, "prestataires de services" (propriétaire, concierge, garagiste, baby-sitter, barman,...), réseau de relations ?...

- **milieu :** activités sociales, loisirs "sociaux": équipe de sport, cercle de jeu, association, syndicat, club, bar préféré ,....

- **REPUTATION ???**

Personnalité :

- **concept/** archétype/ "nature et attitude"/ scénario de vie/ karma.....

- **mode de pensée :** croyances (religion? superstition?), idéologie, raisonnement, règles de vie, morale, philosophie, idéaux, héros et modèles (bis), vision du monde, "tournure d'esprit", qualités intellectuelles, connaissances et culture.....

- **caractère :** au moins trois adjectifs (du genre: "curieux, enjoué, tolérant, déterminé, crédule, affable, froid, jouisseur, ascétique, renfermé, pessimiste, solitaire, normatif, dévoué, protecteur, rebelle, méprisant, conservateur, obsessionnel, volubile, versatile, pacifique, belliqueux, altruiste, idéaliste, terre-à-terre, romantique..."), centres d'intérêts, hobbies, lubies, goûts, comportement seul et en société (qui va peut-être conditionner son look, déjà), "vices et vertus", tics (gestuels, verbaux,...), T.O.C. ?, rêve, névrose, phobie, peurs, désirs conscients ou non, secrets, atouts et handicaps, "citations typiques"

- **apparence physique :** type et couleur de cheveux, yeux, peau... type de visage (forme générale, traits doux ou creusés...), silhouette, musculature, rapport poids/taille, signes distinctifs, cicatrices ?, marque de naissance ?, "caractères sexuels secondaires", handicap physique, expression faciale habituelle, look (style vestimentaire, coupe de cheveux, maquillage, tatouage ou piercing...), maintient, gestuelle,...



Fond d'écran

- **projets** : objectifs actuels (à court, moyen, long terme ?), ambitions, quête ?, réalisations et travaux, raison(s) de vivre, motivations consciente/inconsciente, désirs, envies, DESTIN??... Que serait son "accomplissement"?

- **quotidien** : devoirs et responsabilités (familiaux, religieux, professionnels,...), contraintes matérielles, habitudes, rythme et hygiène de vie (voir Ressources), horaires, agenda, dépendances diverses, régime médical, loisirs,...

Ressources :

- **patrimoine** : économies, biens négociables, marchandises ?, terres... et leurs sources: gains personnels, don, héritage, vols ?

- **niveau de vie** : emploi, revenus, avantages en nature (véhicule de fonction, matériel professionnel de prêt,...) , résidence principale (taille, type, situation,...résidence secondaire ?), véhicule ?, biens mobiliers, niveau de confort, "signes de richesse extérieurs" ?,...

- **matériel privé** : outillage, armement,...boutique, atelier, laboratoire, salle de gym, entrepôt... banque de données (voir "connaissances et culture"), moyens de communications, moyens de transport, sécurité, Familier, aide et services disponibles, dispositions secrètes, cachettes, planque...

- **influence** : poste, fonction, distinction, opportunités, facilités, accès, accréditations, titres?,... relations utiles (voir Entourage).

Le Groupe de PJ :

- **fonction** : compétences, pouvoir décisionnel, poste de combat, rôle social,...

- **relation** : liens, amitiés, inimitiés, rivalités au sein du groupe... réputation et image dans le groupe?

- **motivations** : raison(s) d'être là avec eux, de prendre part à l'aventure, intentions,...

- **rencontre** : circonstances de création du groupe, histoire commune, culture commune,...

"Détails qui tuent" :

- **trousseau** : argent transporté, matériel permanent, vêtements les plus courants (état, âge, mode, style...), bijoux, talismans, conneries au fond des poches... bagages ? (sac, attaché-case, gibecière, pochette, serviette, "vrac dans les poches",...)

- **lieux de vie** : "à quoi ça ressemble chez lui/elle ? Sur son lieu de travail ?" (rangé ou non, décoration, organisation de l'espace, situation, quartier, "matériel privé", traces d'événements précédents, fonds de tiroirs, date d'emménagement...)

- **activité(s) compensatoire(s)** : "que fait-il/elle quand ça va pas ?" (habitudes de résistance au stress, à la peur, à l'attente, à la déprime, aux manques,...)

- **langue** : accent, ton, débit, juron(s) habituel(s), "niveau de langue", lexique, syntaxe, expressions typiques, air le plus souvent fredonné, blagues préférées, maximes et proverbes, citations (lesquelles, de qui, dans quelles circonstances),...

- **expression non-verbale** : comment s'exprime son attitude habituelle, ses sentiments les plus courants ou les plus extrêmes, comment se traduit son "comportement social"...

- **déclencheurs** : quels sont les circonstances (mots, attitudes, gestes, situations, lieux, périodes...) qui provoquent à tous les coups sa rage ou sa joie, sa haine ou son affection ? Quel est le sujet qui peut le/la faire parler "jusqu'à ce que mort s'en suive" ?

Rédacteur :

Wenlock

Illustrateur :

Kereran



Le guide du bon petit maléfiste



Trop de jeunes gens se lancent dans l'Arcane des Maléfices sans réellement connaître les bases de cet art joyeux et folklorique !

Pour pallier à ce manque et pour informer au mieux les jeunes aventuriers intéressés par les Arts Sombres, la Guilde Putride des Monstrueux Maléfistes Sombres et Terrifiants (que nous appellerons GPMMST pour plus de facilité) a édité le guide suivant pour tout sorcier maléfique débutant !



Leçon n°1 :

L'âge minimum pour commencer

Pour ce qui est de l'âge, beaucoup de gens ont des a priori terribles ! Pourquoi attendre d'avoir 140 ans pour commencer la pratique de l'Arcane des Maléfices ? Commencez donc jeunes, il n'y a aucune contre-indication ! De plus, la jeunesse vous dotera de la vigueur nécessaire à la pratique de certains rituels fatigants, pour ne pas dire drainant... Cela vous évitera d'investir dans de coûteuses potions de vigueur ou dans d'onéreux et égoïstes esclaves qui ne penseront pas que se débattre vous complique considérablement la tâche...

Bon, il est certain que les nécrons et autres démons se sont habitués à voir de vieux employeurs et que, par soucis de crédibilité, il est préférable de paraître vieux... là encore, pourquoi se ruiner dans des onguents de métamorphose ? Une simple fausse barbe et un postiche de lunette suffira amplement.



Leçon n°2 :

mieux vaut prévenir que guérir

Combien de jeunes Maléfistes se sont lancés dans leur première invocation de nécron ou de démon sans rien prévoir ? N'oublions jamais le précieux proverbe qui dit : " mieux vaut prévenir que guérir, surtout que la guérison est en général réservée aux prêtres ou aux paladins ".

Donc, avant d'invoquer quoi que ce soit, préparez-vous une " porte de sortie ". Bien sûr, si vous avez assez d'expérience pour créer un portail de fuite, c'est toujours bien. Pour les Maléfistes moins doués, une simple porte en chêne massif doublée de métal et barrée par une lourde barre de fer suffit en général à calmer les ardeurs d'une meute de démons mineurs invoqués par erreur. Ensuite, il vous suffit d'attendre que la période d'invocation se termine pour reprendre possession de la salle. La GPMMST ne saurait que trop vous conseiller de ne jamais invoquer quoi que ce soit avec un rituel permanent, à moins que vous ne possédiez quelque chose de sûr pour la révocation.



Leçon n°3 :

Attention, répression !

Là encore, beaucoup de jeunes Maléfistes s'imaginent pouvoir pratiquer leur hobby librement. Mais attention, la répression rôde ! Autant nous autres à la GPMMST, nous comprenons que des groupes aussi répugnants que les psychopathes, les collecteurs d'impôts ou les rôlistes soient interdits, autant nous continuons à nous battre pour la reconnaissance de notre passion comme activité associative. Mais bon, entre-temps, il reste encore du chemin à parcourir.

C'est pourquoi nous ne saurons que trop vous conseiller de rester à l'écart quand vous pratiquez les Arcanes Maléfiques. Les gens ont si vite fait de considérer vos simples ablutions rituelles dans un bain de sang humain frais comme un meurtre alors que vous avez honnêtement acheté ce sang à la Guilde des Assassins d'à côté. Et les gens ont aussi vite fait d'appeler un paladin ou autre personne plus ou moins tolérante, comme un clerc ou un inquisiteur, voir même une troupe de PJ...



Leçon n°4 :

Y'en a des mieux que d'autres

Si maintenant, vous pouvez invoquer vos démons et autres créatures putrides tranquillement, reste encore à savoir ce que vous allez bien pouvoir invoquer.

S'il est vrai que les démons de combat et autres créatures guerrières sont autant amusants que plaisants au regard, ils restent néanmoins assez mal vus du reste de la population, moins ouverte d'esprit. Préférez alors les succubes, incubes et autres démons du sexe et de la luxure. Sans compter le fait que vous pourrez vous-même profiter du fruit de vos efforts pour l'avoir invoquée, une succube pourra hanter les couches des hommes influents du villages et les réduire à de pauvres esclaves de votre volonté. Cela pourra vous permettre de pratiquer plus librement votre passion, d'éviter la venue de répurgateurs peu désirés, et pourquoi quelques actes plus répréhensibles comme voler une pomme à l'épicier du coin (devenu votre esclave) ou violer puis massacrer sa femme et ses filles. En bref, une bonne partie de rigolade en perspective !



Leçon n°5 :

Face à un groupe de PJ

Cette question a souvent été posée à la grande réunion de la GPMMST : " Mais que faire si une troupe de PJ armée jusqu'aux dents vient nous déranger ? ". S'il est certain que les anciennes méthodes consistaient à ériger grâce à l'aide démoniaque (moins discrète et plus détectable avec un simple Sentir le Mal) une sombre tour entourée de marais putrides, y entreposer toutes ses richesses puis attendre que les PJ tombent un à un dans les pièges simples de la forteresse, les esprits ainsi que les moyens mis à disposition ont changé.

Aujourd'hui, nous ne saurons que trop placer une petite dizaine de doppelganger apprivoisés dans le village, histoire de ralentir la progression des PJ... de même, faite construire une tour sombre et inquiétante par les terrassiers du patelin et offrez-là en cadeau à l'Eglise du Bien la plus proche. Les prêtres bénéfiques étant bons et stupides, ils ne pourront qu'accepter le cadeau et essayeront de rendre l'intérieur un peu plus guilleret. Sauf que quand les PJ arriveront dans le village, ils verront immédiatement la tour noire et en

concluront immédiatement que le nécromant local se trouve ici. Les prêtres bons seront vite considérés comme des illusions vicieuses et maléfiques tellement puissantes qu'elles parviennent même à copier l'aura du Bien et éliminés sans hésitation. De même pour le grand prêtre que les PJ, profanes à l'accoutumée, massacreront que avoir prononcé de sombres paroles maléfiques alors qu'il tentait simplement de les accueillir dans le langage des Dieux...

Bien sûr, ces méthodes ne fonctionnent bien qu'avec des groupes composés d'êtres bons et loyaux. Si toutefois vous repérez un chaotique mauvais, rencontrez-le, faites-vous connaître et proposez-lui une part conséquente de l'équipement de ses (futurs) feu compagnons... Le marché ne pourra que lui être profitable. S'il venait à refuser (cela arrive chez certains qui possèdent, le Mal les protègent, des scrupules), c'est là qu'interviendront très efficacement les doppelganger



Voilà, vous avez théoriquement toutes les informations nécessaires pour vous lancer dans cet art passionnant et méconnu q u'est l'Arcane des Maléfices.

Amusez -vous bien, et n'oubliez pas votre cotisation annuelle à la GPMMST ainsi q ue la tombola géante organisée par le Comité de Guilde tous les ans à la douz ième lune de l'année.

Pour plus de renseignements, veuillez contacter :

Siméon Grud'bharr

Guilde Putride des Monstrueux Maléfistes Sombres et Terrifiants
287 allée des êtres qui reviennent sans qu'on leur ai rien demandé
47134 Marais Noirs et puants

Rédacteur :
Archiviste



Rubrique :

La plume et l'épée

Après avoir beaucoup discuté, les trolls, gobs et lutins bleus allèrent voir le nain grognon qui vivait loin de toute civilisation en plein cœur de la forêt. Le vieux était à moitié fou, il délirait souvent, racontant des histoires acadabra...dabreuh... des histoires bizarres quoi. Les trolls durent céder tout un tonneau de leur bière aux champignons pour convaincre le nain de leur ouvrir sa porte. Une fois à l'intérieur, il leur coûta deux nouveaux tonneaux pour que le nain accepte de les écouter. Finalement, totalement ivre, la vieille demi-portion accepta de leur parler. Il sortit d'une cache un parchemin et leur tendit le document qui racontait une grande histoire qui se serait déroulée dans un royaume voisin.

Encouragé par la quantité d'alcool qu'il avait bu et peut être par deux ou trois sorts lancés par les lutins bleus, le nain se mit à délirer. Il leur parla d'un monde étranges où elfes, trolls et nains vivaient. Mais, leurs os pouvaient être d'aciers et ils utilisaient d'étranges armes qui crachaient des génies. Tous ceux présents dans la caverne du nain se frottèrent les mains en sautant de joie. Le vieux, quand il parlait dans ses délires était vraiment hilarant. Le plus doué des trolls recopia de mémoire ce qu'il avait entendu et la petite procession s'en retourna pour continuer leur grand projet de construction. Ils avaient déjà deux légendes sur les bras, que demander de plus?

Les trolls, gobs et lutins bleus se jurèrent de retourner voir le vieux nain à l'occasion. Peut être leur parlerait-il d'un autre monde incroyable, ou peut être d'une légende née dans les entrailles de la terre. Ce qui était certain, se jurèrent les trolls, c'est que la prochaine fois, ce ne serait pas eux qui paieraient...

Mais les innocents se doutaient-ils que le vieux nain exploitait en cachette des koshes, et autres fées malingres ? Il attendait d'eux qu'ils lui racontent des histoires. A son tour, il les rassemblait, les malaxait, les transformait et se faisait payer. Le nain était toujours prêt à entendre de nouvelles histoires et qui sait, peut être les répéterait-il si ses clients revenaient le voir dans un futur proche. Mais, pour le moment, le nain s'était caché dans le fond de sa grotte. Il en sortit un coffre et se mit à compter ses pièces d'or... on ne se refait pas.

Vous tenez entre vos doigts, pieds, mains, serres, tentacules, ou que sais-je d'autre, ce qui correspond aux scénarios. Naturellement, tout le monde peut participer et ce, quelque soit l'univers qui sera traité.

ElvenHunter

scénario:

les traîtres quelle plaie !

Scénario générique pour médiéval fantastique pour PJ de niveau moyen et MJ un peu expérimenté.

Les PJ, grands aventuriers et voyageurs s'il en est, se trouvent dans une contrée en ébullition. Le petit royaume de Sh aris est attaqué par les Araks, un peuple fier et délicat, exilé de sa patrie il y a bien longtemps. Les Araks ne rêvent que de reconquérir un empire ; le royaume de Sh aris n'est donc qu'une étape.

Hedion le roi de Sh aris est un homme bon mais son royaume n'est pas assez fort pour lutter contre cet ennemi. Il décide alors de se rendre chez son puissant voisin le royaume d'I silldo. Emerick le roi d'I silldo refuse de lui prêter main forte arguant que les Araks n'attaqueront jamais son royaume, et refuse de donner assistance à un noble comme Hedion, qu'il se débrouille ! Hedion déçu retourne donc vers son royaume sans aide, néanmoins il a ratissé tous ce qu'il pouvait de mercenaires et aventuriers de tout poil en échange de bon or (en fait il a vidé ses coffres et risqué de ne pas pouvoir payer longtemps) .

La petite troupe retourne alors vers Sh aris, et en cours de route une embuscade leur est tendue. Les Araks surgissent de partout tirant flèches sur flèches et fauchant ceux qui résistent. Bientôt tous sont faits prisonniers.

Les Araks

C'est un peuple très civilisé, mais imbu de lui-même ; les Araks se croient supérieurs aux autres peuples et réduisent en esclavage tous leurs

prisonniers en leur promettant la liberté et un bout de terre après 20 ans de service sans révolte. Et oui les Araks rêvent de reconquérir le monde, un monde qu'ils ont dominé il y a bien longtemps.

Mais ils sont peu nombreux et ont besoin de tous leurs hommes pour leur

armée et donc ont besoin d'esclaves. Les Araks sont d'excellents soldats très disciplinés et d'une grande valeur et leurs généraux et ingénieurs sont plus que compétents, leur seule faiblesse étant leur petit nombre. En bataille rangée très peu d'adversaires leur résiste et leur réputation est terrible.



La Plume et l'épée

L'embuscade

Les PJ doivent être dans le convoi du roi Hedion, recrutés par exemple comme mercenaires ou être envoyés par Emerick comme observateurs ou encore avoir un grief contre les Araks. Durant le voyage ils pourront glaner quelques informations auprès des soldats de l'escorte et peut-être même du roi, si certains des PJ sont nobles ou même mages : ils découvriront ainsi que l'armée de Sharis est démoralisée et sur le point de céder. Les Araks sont redoutables et ne se contentent pas d'éliminer leurs adversaires ils les réduisent en esclavage.

Soudain c'est l'embuscade: plusieurs soldats s'effondrent blessés à mort, puis des chevaliers charge sur les flancs écrasant la défense à peine mis en place, les PJ peuvent se battre ou tenté de fuir, ils verront rapidement que la situation est désespérée. Mais l'ennemi est bien organisé et devrait les capturer. Si vous avez des joueurs fanatiques, ou tout simplement qui préféreraient mourir plutôt que d'être capturés (ce qui est assez courant) les Araks utilisent des flèches assommantes (à bout rond) qui leur permettent de capturer de nombreux adversaires.

Flash Back

Le roi Hedion n'a pas d'héritier et cela se sait, et Adipus est son successeur logique. Mais celui-ci est influencé par les Araks et il est prêt à vendre le royaume contre une promesse d'or. Hedion n'est pas dupe mais a commis l'erreur de faire comprendre à Adipus qu'il ne serait pas le prochain roi de Sharis. Celui-ci, vil félon qu'il est, a donc prévenu les Araks de son ambassade chez Isilldo, afin que ceux-ci tendent une embuscade au roi et qu'il puisse prendre le trône.

Retour au présent

Une fois l'ambassade et son escorte capturées, les prisonniers seront emmenés dans un camp où on leur expliquera en long et en large l'intérêt pour eux de ne pas se révolter ou s'échapper. Les Araks sont des maîtres durs mais justes, etc...



Le hasard fait bien les choses: nos héros se retrouvent emprisonnés avec le roi et quelques uns de ses fidèles, Malheureusement le roi se meurt, il n'a pas supporté à son âge le choc de l'attaque.

Hedion : " Ah ! Je me meurs, et Adipus va prendre le trône..."

Un fidèle : " Mais non, Mais non, calmez-vous, tout va s'arranger "

Hedion: " Ah Ah, arrête de mentir... Adipus vil cloporte j'en suis sûr, tu m'as vendu" !

Un fidèle : "Altesse, en étiez vous sûr ?"

Hedion: " Oh oui maudit soit 'il, mais je vais déjouer ses plans ! Je suis encore roi, AH AH !!

TOI dit 'il en se tournant vers un jeune chevalier, tu seras roi... Et vous tous serez mes témoins, en ce jour je me meurs et j'abdique en faveur de sire Faendel nouveau roi de Sharis, soyez ses fidèles serviteurs et retournez renverser Adipus qui j'en suis sûr est déjà sur le trône."

Puis Hedion s'éteint noblement le visage calme et rasséréné. Faendel se

tourne alors vers les autres personnes du cachot, une dizaine à peine. " à vous tous si vous m'aidez à m'échapper et reprendre le trône au félon je promets terre et titre "

Les PJ ne manqueront pas d'adhérer à cette idée d'autant que l'autre alternative est peut réjouissante. Evidemment le but est qu'ils s'échappent, la difficulté viendra de leurs compagnons d'esclavage. Et oui car certains d'entre eux sont esclaves depuis si longtemps qu'ils y trouvent leur compte... Dans quelques années ils auront gagné des terres. De plus les Araks les impressionnent tellement qu'ils font tout pour les satisfaire. Il faudra donc aux PJ un peu d'imagination afin d'éviter les fuites et la délation.

L'évasion

Ensuite, course poursuite et chasse à l'homme animeront leur évasion.

S'ils prennent leur temps et ne se précipitent pas ils peuvent mettre au

La plume et l'épée

point un plan intéressant. En effet les Araks emploient des esclaves dans presque toutes les activités : cuisine, menuiserie etc... , avec donc un peu d'habileté et de roleplay, il va sans dire, ils pourront changer d'équipe d'esclave et donc se répartir des tâches :

Celui affecté aux cuisines devra dérober des vivres, celui affecté à la menuiserie des hachettes (très difficile et puni de mort) etc...

Les équipes d'esclaves sont de 10, toujours dirigées par un chef esclave dévoué aux araks. Il surveillera les nouveaux arrivants avec zèle et usera du fouet. Une fois la surveillance déjouée et leur évasion entamé à vous de voir si leurs plans leur permettent de s'enfuir sans poursuivant. Sinon les araks utiliseront des chiens et ne lâcheront pas prise; la fuite d'esclave est pour eux un événement grave.

Une fois échappés, les PJ se retrouveront dans le royaume de Sharis dont le nouveau roi est Adipus, devenu l'homme de paille des Araks, qui se moquent d'être les maîtres de Sharis. Ils veulent juste un passage pour atteindre Isillo et pour cela ils n'ont besoin que d'une base proche et calme. Pour cela Sharis est l'idéal.

Sharis

Faendel hésite un peu à entrer dans la capitale et à se faire connaître. Adipus a peut-être été averti de la fuite du groupe

et voudra les vendre aux Araks. Il cherchera des appuis parmi les opposants et tâtera le terrain avant de se dévoiler. Pour cela il emploiera les PJ pour qu'ils se rendent dans les auberges, sentent "l'humeur de la populace" et recrutent des hommes.

Une fois en ville, les PJ apprendront diverse nouvelle :

Adipus sera couronné le lendemain. Sire Sevrain qui était opposé à un couronnement si rapide a disparu mystérieusement. Les gens n'aiment pas Adipus c'est évident mais ils en ont peur. Celui-ci s'est entouré d'une bande de mercenaires rassemblant assez à des araks mais sans leur prestance (il s'agit de bâtards d'araks qui espèrent être reconnus par les leurs en les servant). Adipus aurait fait disparaître Sevrain mais personne ne peut le prouver et personne n'ose plus s'opposer à Adipus. Après tout c'est lui l'héritier du trône. Donc les PJ auront bien du mal à trouver des volontaires en revanche ils obtiendront armes et bagages.

Le retour de Faendel

Le groupe arrivera au palais lors des derniers instants de la cérémonie, lorsque Faendel surgit et conteste le droit d'Adipus à la royauté tous les invités sont médusés, Adipus essaye de reprendre contrôle de la situation en usant de belles paroles mais les pairs du royaume ne s'en laissent pas compter. Ils reconnaissent Faendel et certains autres noble de sa suite. Alors Adipus sentant le vent tourner lance ses sbires à

l'attaque. Ils sont une dizaine autant que le groupe des PJ, personne n'interviendra dans les premiers temps trop hésitants ou stupéfaits mais il suffit de tenir un peu et les nobles de Sharis choisiront leur camp, abattant Adipus et les siens.

Faendel sera ensuite sacré roi et remerciera les PJ.

Le retour des Araks

Néanmoins les Araks ne renoncent pas, apprenant la nouvelle de la mort d'Adipus ils marchent sur le palais avec leur armée, et Faendel a toujours besoin d'aide. Il demandera aux PJ de rejoindre Emerick et de le presser d'intervenir. Chose que les PJ devraient faire sans hésiter car leurs terres et titres promis sont toujours en danger. La fin de l'aventure sera donc de traverser le pays en guerre où les Araks patrouillent et établissent le siège du château du roi. Enfin s'ils arrivent jusqu'à Isillo il faudra encore convaincre Emerick.

Récompense

Si les PJ se sont acquittés de toutes ces tâches et ont réussi à ramener Emerick et son armée, Faendel sera généreux et les nommera chevaliers ou conseillers, terres leur seront offertes, terres ravagées certes et titres sans rentes mais terres et titres quand même.

Rédacteur :

Loriel

illustrateur :

Chilper des lunes

scénario pour Shadowrun: Après deux vers, tout s'accélère

Ce scénario se déroule dans la Nouvelle-Orléans (décrite dans Target : Smuggler Havens, traduction partielle sur mon site : <http://www.multimania.com/elkiki>) et impliquera un nouveau type d' esprit Insecte : l' esprit " ver du tabac " . Ce scénario est donc, par certains côtés, alternatif. Il serait bon qu' au moins un joueur ait un contact dans la Mafia. Un mage doit être présent. (mais dans la NO, c' est rare qu' il n' y en ait pas..)

Synopsis :

Les PJ s vont être engagés pour protéger un employé de la Carlborston, une corporation fabriquant du tabac, qui a des révélations à faire sur sa corporation. Walter Hanson, l' employé en question, sera tué de manière

mystérieuse. Aux joueurs de trouver pour qui. Pour cela, plusieurs pistes se présenteront à eux. En réalité, le responsable de tous ces crimes est le chaman d' un esprit insecte " ver du tabac " qui tente de créer une ruche dans la Nouvelle-Orléans. Et plus particulièrement, en infestant les gens

via des cigarettes. Si Jim Balmer, le chaman, a été ch oisi par l' esprit, c' est qu' il est totalement fou et qu' il est devenu accroc à la substance inventée pour créer des réceptacles aptes à accueillir les esprits insectes.



La plume et l'épée

La rencontre

Dites-le avec des mots

Johnson vous avait fixé un rendez-vous dans le “ Crocodile Tears ”, un bar dans le bayou de la Nouvelle-Orléans. Un bar sur pilotis, rempli à cette heure-ci par une population indigène et bruyante. Johnson est assis à une table assez loin de la porte. Il est brun et porte un cigare à ses lèvres. Son costume gris impeccable fait un peu sensation dans ce bar de “ vrais hommes durs ” plus habitués aux treillis qu’ à autre chose. Johnson vous fait signe de vous asseoir. Il commande une bière pour chacun et commence à parler, de la fumée de son cigare masquant son visage par moments. “ Bien, si je vous ai fait venir, c’ est que vos états de services parlent pour vous. Soit, vous avez quelques zones d’ ombres sur votre curriculum vitae, mais nous sommes certains que vous n’ avez pas de liens forts avec les corporations. C’ est tout ce qui importe pour mon employeur. Vous gagnerez chacun 2000 nuyens pour protéger un homme. Je vous en donnerai 500 immédiatement. ” Johnson attend que vous ne donniez votre accord de principe avant de continuer. “ Bien. L’ homme que vous aurez à garder se nomme Walter Hanson. Il sera chez lui. Vous devrez le protéger contre son ancien employeur, Carlborston. Des questions ? ”

Derrière l'écran

Il n’ y a pas de gros piège dans cette scène d’ introduction classique. Johnson a quelques hommes à lui dans la salle pour calmer les personnages violents. Il refusera de dire qui est son employeur, il l’ ignore d’ ailleurs lui-même. Il peut monter la paye jusqu’ à 3500 nuyens par personne mais n’ ira pas plus haut. Il pourra révéler que Walter Hanson est un chercheur de la Calborston et que cette dernière est une corporation fabriquant du tabac si on le lui demande. Il précisera aussi que Hillary, la femme de Walter, sera présente dans la maison de ce dernier. Johnson fournira un petit carnet aux PJs sur lequel il y aura l’ adresse du scientifique d’ inscrire.

Antivirus

Rien à ajouter, il suffit de passer à la partie suivante : Run échouée

Run échouée

Dites-le avec des mots

Le professeur vit dans un quartier assez select de la Nouvelle-Orléans. Cela se remarque au nombre important de patrouilles des NOPs qui s’ y trouvent. Vous essayez de vous faire le plus discret possible jusqu’ à arriver chez Walter Hanson. Après avoir sonné, vous entendez un bruit de mouvement derrière la porte. Puis une voix féminine, tremblante : “ Oui, qu’ est-ce que c’ est ? ” Vous êtes finalement introduits dans la maison par une petite femme d’ une cinquantaine d’ années. Elle semble exténuée et elle sue à grosses gouttes. “ Entrez, entrez, venez le voir... ” Vous remarquez alors que tous les rideaux sont tirés et que quelques rares lampes déversent leur faible lumière dans la maison. La vieille femme ne cesse d’ aller et venir, écartant imperceptiblement les rideaux pour voir qui passe dehors. Puis, visiblement à cran, elle finit par vous dire en sanglotant : “ Walter a découvert des choses dans sa corporation... Il était resté tard un soir et il... il... Il a ensuite essayé de contacter la justice, mais toute la ville est corrompue... Son avocat est parti à Atlanta pour expliquer son cas. Walter veut déposer devant un grand jury contre sa corporation... Il... il... ” C’ est alors qu’ un petit homme chauve, portant de petites lunettes cerclées de métal, probablement âgé d’ une cinquantaine d’ année et vêtu d’ une manière extrêmement classique, descend de l’ étage supérieur, complétant l’ explication de sa femme. “ Ma corporation ne m’ a jamais fait subir de pression, mais j’ ai peur de leur réaction après mes révélations... Officiellement, je suis en arrêt maladie. ” C’ est alors que le téléphone sonne. La femme de Walter va décrocher. “ Oui... oui... Bien sûr... Très bien. Oui. ” Elle se tourne alors vers son mari, les larmes aux yeux. “ Tu pourras aller témoigner dans deux jours... ” Le scientifique se tourne alors vers vous et vous serre les mains. “ Bien, nous devons donc vivre

ensemble pendant deux jours. ” Et il part d’ une quinte de toux assez impressionnante.

Derrière l'écran

Les PJs ne devraient pas être embêtés par les NOPs sauf s’ ils portent des armes trop voyantes ou s’ il y a des métahumains ork et troll parmi eux. Pénétrer chez Walter ne sera pas trop ardu, car Hillary est à bout de nerfs et attend les PJs avec impatience. Les PJs ne pourront pas en apprendre plus sur la raison du procès que Walter veut intenter contre sa corporation. Il semble atteint d’ une toux assez grave, peut être une bronchite des marais. Toute la journée et tout la nuit va être une succession de surveillances et de stress. Walter passe son temps seul, les yeux dans le vide, à tousser de plus en plus. C’ est peut être ceci le plus étonnant. Hillary fera le dîner pour tous. A l’ issue de ce repas, le couple montera se coucher. La surveillance continue pour les PJs dans la maison silencieuse. Vers minuit, une porte va s’ ouvrir et se fermer à l’ étage. C’ est Walter qui se lève pour aller aux toilettes. Si un PJ va écouter ce qui se passe près de la porte, il entendra un gargouillement... puis un bruit de chute. Le ventre du scientifique est ouvert et des vers blancs en sortent. Hillary, si elle parvient sur les lieux, perdra totalement tout contrôle. En à peine 10 minutes, Doc Wagon arrivera sur les lieux. Aux PJs d’ essayer de trouver des éléments avant que la corporation ne débarque. Rien n’ est vraiment intéressant pour une enquête, sauf peut être les vers qui sortent du ventre du scientifique.

Antivirus

Il ne vaut mieux pas que les PJs ne cherchent à affronter Doc Wagon. Ils feraient mieux de partir. Ils seront contactés par Johnson en temps voulu.

Laissez-les faire leur *enq uête*

Enquêtes

Le ver

Si les PJs ont ramassé un ver et qu’ ils connaissent quelqu’ un pour l’ étudier, ils pourront apprendre qu’ il s’ agit d’ un “ ver du tabac ” de taille très



La plume et l'épée

impressionnante. L'analyste ne pourra rien dire de plus. Juste que cet animal vit dans les champs de tabac habituellement.

Chez Carlborston

Laissez les PJs préparer la run sur la corporation, mais elle ne devrait mener à rien. La sécurité de Carlborston n'est pas amateur du tout. Même si vos joueurs sont très compétents, ils ne devraient rien trouver de très foflon pour eux. Walter travaillait sur une nouvelle façon de conserver le tabac très particulier qui est cultivé dans la Nouvelle-Orléans. Les expériences semblaient bien fonctionner. Dans la réalité, ses travaux ont été interceptés par un suivant du chaman insecte, qui sur ordre de ce dernier, a modifié quelques données. Carlborston fabrique de nouvelles feuilles de tabac qui font muter les vers sans s'en apercevoir. Ce suivant se nomme Rob Masaru.

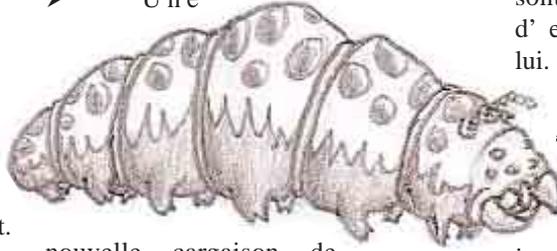
Rumeurs

En allant voir leurs contacts, les PJs pourront apprendre différentes choses :

- Gulfstar est en train de polluer tout un squat ork avec des essais. Beaucoup de métahumains (vrai, mais sans rapport)
- Carlborston se prépare à sortir un nouveau type de cigarettes (vrai)
- Des prêtres vaudous ont prédit l'arrivée d'une nouvelle menace sur la baie de la NO. Comme une Plaie divine. (vrai)
- La Lone Star a envoyé des hommes dans la baie et enquêterait sur des groupes magiques (vrai)
- Les *Houngan* (équipe de football américain de la ville) vont leur virer leur quaterback troll pour cause de racisme. (faux, quoique...)
- La Mafia s'apprête à taper un grand coup contre les Zobops qui auraient mené une attaque contre une boutique de fétiches de la Famille (vrai)
- Des personnes meurent

bizarrement. On dirait qu'ils sont mangés de l'intérieur. (vrai)

➤ Une



nouvelle cargaison de contrebande vient de la Ligue des Caraïbes. Mais avec le matériel qu'elle rapporterait, il y aurait aussi une maladie infectieuse. (faux)

Mafia Blue

Dites-le avec des mots

Le téléphone sonne. Johnson est à l'autre bout du fil : " OK les gars. Vous avez merdé. Bon, ce que mon employeur m'a dit c'est qu'il voulait savoir ce que Walter avait à révéler. Si vous pouvez le trouver, et le prouver, vous aurez ce qui était prévu au départ plus 1500 nuyens... D'ailleurs, il y a une piste fraîche actuellement. Allez dans l'hôtel La Madonne.."

Derrière l'écran

Si les PJs acceptent, arrivés sur place ils auront un petit problème... la mafia est présente. En se mêlant aux badauds, ils pourront apprendre que c'est Pete Palminteri, le patron qui s'est fait avoir. On ne sait pas trop comment, mais on parle " de mouches ou une autre saloperie de ce genre qui l'a bouffé. " En fait de mouches, se sont des vers du tabac mutants qui ont bien attaqué le mafieux. Et ça, la Famille le sait. Les principaux suspects sont les Zobop. En effet, des traces de magie ont été retrouvées sur place. Si les PJs sont assez baratineurs (ou s'ils ont un bon decker), ils pourront apprendre que les clients présents dans l'hôtel au moment du meurtre sont : Marc Vergas, un commercial d'Atlanta ; Joelle Waske, une fille de joie. D'autres clients sont enregistrés, mais aucun n'était présent dans l'hôtel. En réalité, Marc Vergas est introuvable... il s'agissait, comme vous vous en doutez du chaman Insecte. S'il s'en est pris à Pete Palminteri, c'est pour brouiller les

pistes et faire croire à une épidémie quelconque. Il sait surtout que les PJs sont à sa recherche et essaie d'empêcher que l'on remonte jusqu'à lui.

Antivirus

Comme dit plus haut, il s'agit d'une fausse piste. Jouez-la comme vous voulez avec vos joueurs.

Intoxication

Un seul personnage va être contaminé. (celui qui aura été le moins discret)

Dites-le avec des mots

(à un seul joueur)

Tu rentres enfin chez toi. Ton enquête n'avance pas assez vite à ton goût et cela t'ennuie plutôt. A peine tes affaires rangées et une petite vérification des micro qui auraient pu être posés (putain de parano) faite, tu t'affales sur ce qui te sert de lit. Aïe. Bordel, y'a un truc qui te bloque le dos. Tu retires la gêne d'un coup de main. Un bruit de verre qui se brise se fait entendre. Tu te relèves alors immédiatement. Les sens aux aguets. Une petite vapeur s'élève de l'endroit où tu as balancé ce qui t'appuyait sur le dos. La main sur le nez et en retenant ta respiration, tu t'approches de la source du gaz. Un bocal est brisé au sol. C'est de là que la vapeur sort. Un petit ver blanc se tortille sur le sol... La tête te tourne...

Derrière l'écran

Le personnage vient de se faire avoir. Il a été contaminé à très petites doses par la formule chimique utilisée sur les feuilles de tabac modifiées. Des petits vers vont commencer à naître dans ses poumons.

Antivirus

Rien de particulier. Il faut que le personnage soit touché pour rajouter un côté dramatique par la suite.

Un mort de plus

Un contact ou Johnson appelle



La plume et l'épée

les PJs. Il leur dit qu'un homme de la corporation Carlborston a été retrouvé suicidé. Il se nommerait Rob Masaru et a été retrouvé le visage totalement mangé par des vers. Les PJs vont devoir entrer chez le scientifique et mener quelques recherches une fois les NOP passés.

Derrière l'écran

Le chaman assassine Rob dans un accès de violence après avoir essayé de lui soutirer de la substance chimique qu'il a inventée. En effet, le chaman est devenu accro et ne doit sa survie qu'à l'action de l'esprit insecte. Le scientifique a eu le temps de compiler des informations sur une puce. Cette dernière est trouvable en cherchant bien chez lui. Stressez bien les PJs en leur faisant croire que les NOP peuvent revenir à tout instant. De plus, des squatters pourraient vouloir venir voler du matériel chez ce "riche professeur tout nouvellement refroidi." De plus, le chaman n'a pas été très discret. En interrogeant les personnes des alentours, on peut apprendre qu'un "homme bizarroïde est passé dans les rues en gueulant... Il ne semblait pas fou, nan, mais son visage commençait à un peu fondre et il hurlait de douleur." (En fait, les gens mélangent le chaman qu'ils ont vu sortir de chez Rob en hurlant et ce qu'ils ont vu de Rob, à la fenêtre, en train de décéder.) Quand les runners sont dans l'appartement de Rob, ils se font attaquer par un esprit insecte raté très faible. Un mage ou un chaman avec quelques connaissances dans la théorie magique pourra l'identifier comme tel.

Antivirus

Suite à la dernière attaque, les PJs devraient savoir où chercher. Se sont des Zobops qui leur fourniront la solution...

Final

Dites-le avec des mots

Encore un peu écoeurés par ce que vous venez de voir, vous ressortez. L'eau qui tombe sur votre tête est tiède. Soudain, vous entendez des bruits de lutte. De la magie semble être utilisée.



Et quelques vapeurs recouvrent les toits des maisons. X (le personnage contaminé) reconnaît cette vapeur. Sa couleur du moins, et sa consistance aussi. Elle est identique à celle qu'il a vu chez lui... Soudain, une boule de lumière verte jaillit de la ruelle d'où semblent venir les bruits. Elle est bientôt suivie par un homme portant un large chapeau noir qui semble être catapulté, comme tiré dans les airs par une force mystérieuse...

Derrière l'écran

Le chaman est revenu chez Rob pour essayer de prendre de nouvelles doses de substance. C'est alors que les zobops lui sont tombés sur le dos. Ils ont simplement senti qu'il s'agissait

d'un être magiquement actif et ils voulaient le voler. Ils ne s'attendaient pas à se retrouver confrontés à un tel adversaire.

Une lutte sans merci est en train de se jouer entre Jim Balmer et deux zobops encore en vie. Chacun y va de son petit sort, mais le chaman insecte possède une force nouvelle et bien supérieure. L'esprit-mère tente d'apparaître à travers lui. Cela se voit à son corps qui se modifie et à sa peau qui devient blanche.

Aux joueurs d'intervenir pour permettre aux zobops de reprendre le dessus. En plein milieu du combat (ou à la fin, selon votre humeur) le PJ contaminé sera pris de convulsion. Des vers sont en train de naître dans ses poumons. Aux joueurs de réagir très vite pour sauver leur camarade. Mettez leur une bonne pression.

Rassembler les morceaux

Je ne mets aucunes caractéristiques chiffrées, j'estime que chaque MJ doit adapter selon ses joueurs. On peut considérer que les personnages ont rempli le run s'ils ont découvert les informations sur la substance chez Rob.

Pour le karma :

2 s'ils ont réussi la run

1 si le chaman est mort

2 si le personnage atteint est sauvé

J'ai donné une version très dirigiste du scénario. A chacun d'adapter selon ses goûts et ceux de ses joueurs. De plus, j'ai laissé des zones dans l'ombre (infiltration chez Carlborston, enquête auprès de la Mafia, etc...) que chaque MJ est libre d'adapter comme il le souhaite. Bon run à tous.

Rédacteur :

ElvenHunter

Illustrateur :

Kereran



La plume et l'épée

IAI-JUTSU, KEN-JUTSU ET BLANCHISSERIE



quel plaisir de manier un sabre, de pouvoir sentir son équilibre entre ses mains, de le sentir devenir un prolongement de votre corps. Mais quelle plaie de devoir le sortir de son fourreau, toujours à vous embêter, pensant l'avoir sortie alors que la pointe traîne toujours à l'intérieur, vous vous retrouvez bloqué en plein début du combat. Vous vous entraînez avec vos condisciples et un bruit désagréable vous indique que vous venez de casser votre étui en essayant de dégainer votre belle lame. Il y a vraiment de quoi se couvrir de honte



Mais les arts martiaux sont pleins de mystères et une voie de rédemption existe : le iai-jutsu. L'art de dégainer et frapper avec son sabre en un seul mouvement. C'est très bien, mais comment le combiner avec le ken-jutsu, car il s'agit toujours de sabre. Cela peut devenir un élément intéressant dans un combat impromptu, car le Iai-jutsu ne s'emploie pas uniquement dans un duel avec cérémonial.



Exemple de duel de I ai-j utsu dans une situation de la vie courante :



Votre personnage, lors d'un voyage, s'arrête dans une maison de thé pour se restaurer. Il lie connaissance avec un autre samouraï et mangent ensemble. Comme il s'agit d'un lieu fort reculer, les protagonistes ont conservés leurs armes. Le saké aidant, les langues se délient et voilà que votre personnage lâche un mot fâcheux dans la conversation. Comme l'honneur a été souillé, avant même que le son de ce mot fâcheux ne se soit dispersé, le bruit d'un sabre glissant hors de son fourreaux se fait entendre et tente de couper l'herbe sous les pieds de votre personnage, ou plutôt de couper les pieds tout court (1er attaque en iai-jutsu). Alors là votre personnage, s'il est très talentueux ou très chanceux, en un magnifique mouvement de iai-jutsu, saute pour éviter la lame tout en dégainant et vient trancher le crâne de ce samouraï de rencontre en retombant sur ses genoux. Résultat, l'honneur est sauf mais votre kimono est à laver.



Evidemment ce la fait très court comme combat, mais c'est du iai après tout. Un moyen pour prolonger un tant soit peu le combat est de le faire dériver sur du ken-jutsu. Votre personnage, même s'il a magnifiquement réussi sont saut, rate sa coupe. Nous voilà avec deux samourais, lame sorti du fourreau, prêts à en découdre. Je plains le tenancier de la maison de thé.

Mais le Iai-jutsu est aussi un moyen de se tirer d'un mauvais pas lorsque vos attaquants ont déjà dégainé leur sabre. Vous êtes dans un petit temple sur le bord de la route en train de prier. Vous êtes samourais, mais rien ne vous empêche d'être croyant. Là, deux infâmes ronins vous assaillent, sabre déjà en main. Sur le premier attaquant vous pouvez utiliser vos techniques de iai-jutsu pour votre 1er attaque. La suite du combat devient du ken-jutsu. Surtout n'oubliez pas de laver votre kimono après, sinon ça fait sale, surtout en sortant d'un temple.



Mais le iai-jutsu, peut aussi servir uniquement à dégainer son sabre. Imaginez un personnage bien entouré, s'enfonçant dans le coin d'une pièce avec son sabre encore au fourreau. S'il ne sait pas comment faire, il lui sera très difficile de dégainer son sabre (un petit malus sur l'action). Et là se sont ses adversaires qui auront besoin de laver leur kimono. Par contre avec une compétence iai-jutsu, il lui sera plus aisé de simplement dégainer son sabre. Et là il aura peut être la chance de pouvoir laver son kimono.



MJ, dans vos descriptions, même si cela n'est pas facile, il faut essayer d'être précis car, une attaque dans le mode iai-jutsu n'est pas une simple attaque au sabre mais une



La plume et l'épée

réponse à une situation donnée. Tout est imaginable, un samouraï que vous croisez dégaine et tente de vous couper en deux, on vous attaque par derrière, vous prenez le thé, ou alors on vient saisir votre sabre pour le voler...

Et n'oubliez pas de prendre un abonnement dans une blanchisserie, ça facilitera votre vie



Maintenant que vous avez connaissance de l'essentiel du iai-jutsu et que votre compétence en blanchisserie à fait un bond faramineux, voyons un peu comment acquérir cette compétence. Si vous êtes au Japon, pas de soucis, trouvez-vous un maître et apprenez avec lui. Petite précision quand même, il faut commencer par apprendre le ken-jutsu avant d'apprendre le iai-jutsu, ou au moins l'apprendre ensemble.

Si vous vous trouvez hors du Japon, c'est un peu plus critique, car à ma connaissance, il n'y a pas d'art équivalent de part le monde. Toutefois, il fût un temps où il y avait des voyageurs japonais, en Chine, en Corée, voire même au Philippines. Donc historiquement, il a pu y avoir des rencontres. Si votre campagne s'y prête, la rencontre avec un guerrier bizarre, au teint un peu jaune, les yeux bridés et portant un sorte de jupe peu apporter les compétences requises.

Mais même avec la bonne rencontre, il faut posséder une arme ad hoc. Je vois d'ici le joueur s'entraînant avec son épée longue au iai-jutsu. Si vous êtes un MJ un peu sadique, laissez le faire, s'épuiser et surtout se gauler régulièrement devant ses camarades hilares. Donc pour pratiquer cet art, il faut une arme relativement légère ou alors très bien équilibré, forme courbe de préférence, style sabre ou cimenterre. Si vous avez en tête la forme d'un sabre japonais, laissez vous guider par votre imagination.



Pour les personnages, il s'agit d'une compétence à part entière qu'il faut acquérir et faire évoluer. Il faut donc avoir ou un maître ou un samouraï déjà expérimenté pour commencer la pratique, voir évoluer dans sa pratique.



Dans le cas d'une réussite critique, on peut considérer que le personnage, sous la contrainte des circonstances, a atteint un nouveau niveau de pratique, mais ceci est à laisser à la discrétion du MJ dans les cas exceptionnels. La technique doit être plus difficile à apprendre que la simple pratique du ken-jutsu car elle donne un grand avantage à celui qui la maîtrise (à adapter suivant le système de jeu).



Pour l'initiative le iai-jutsu est à gérer comme une attaque, seulement il n'y a pas d'action à faire pour dégainer l'arme. Cela peut donner un avantage certain lors d'une attaque surprise. Maintenant dans le cadre d'un

duel, c'est d'abord une question de maîtrise soit et ensuite de technique. Ce n'est pas forcément celui qui dégaine le plus vite qui va gagner (allez voir, si vous pouvez le duel final dans le film Yojimbo de Kurosawa). Si l'adversaire se maîtrise bien, il doit être capable d'ajuster son attaque au iai-jutsu même s'il n'a pas l'initiative et de laisser jouer sa technique. Cette technique peut s'utiliser debout ou à genoux (toujours utile, surtout si vous êtes en train de laver votre kimono)



Donc pour résumer au niveau du système de jeu :

.. C'est une technique de combat qu'il faut apprendre.

.. Avantage d'initiative, l'attaque se fait en dégainant donc surprend généralement l'adversaire.

.. Lors d'un combat déjà déclaré, permet une attaque directe et sur une grand parti des positions de l'ennemi.

.. La maîtrise de soi est un modificateur lors de l'utilisation de cette technique, pour ne rien laissé paraître à sont opposant de l'instant de ca propre offensive.

.. Pour le début du duel, gérez le à la manière d'un duel de western, en prennent en compte que les protagonistes sont à environs un mètre l'un de l'autre.

Maintenant, bon courage, et surtout pensez a votre savon.



Rédacteur :
Sanjuro
Illustration :
Chilper des lunes



La plume et l'épée



C'est un scénario typique pour Solsys post apo, largement inspiré de la partie en ligne jouée sur le forum du SDEN.

La petite histoire :

L'abri des pj a réussi à stabiliser son environnement. L'essentiel, soit l'alimentation et l'hygiène sont assurées pour un temps. De plus, l'abri n'est pas menacé pour l'heure.

C'est donc le moment propice, d'après les dirigeants de l'abri pour commencer, à s'organiser. Le projet a besoin de ressources tant matérielles qu'humaines. Les membres du projet épluchent donc les listes des survivants dont ils disposent, afin de trouver les personnes possédant les compétences nécessaires à l'aboutissement du projet. briefing :

ch ef : " Bonjour monsieur, les missions autonomes se sont vues confier une tâche supplémentaire."

*La salle : " encore" * grognement, râlement**

ch ef : " et oui j e sais, j e sais..."

" Mais on ne peut pas se passer de nous, nous avons donc été chargés de rapatrier vers l'abri les personnes susceptibles d'aider le projet et"

" Ecoutez attentivement, j e vous prie : Charles Haussman, expert en biotechnologie serait très utile au projet. Ses compétences permettraient, par exemple, d'établir une biosphère dans une station lunaire.

Son nom a été mentionné sur une liste de survivants fournie par une communauté établie à 200 km au sud de l'abri : la communauté d'ENTRAMMES-1. Ce petit abri ne dispose pas de radio on ne peut donc pas leur demander des nouvelles ou

même les prévenir de l'envoi d'une mission.

Cette liste date de 3 mois mais on peut raisonnablement penser qu'elle est encore valable.

Vous, Vous et Vous etc.... (désigne les PJ)

Votre mission est simple : vous devez rejoindre ENTRAMMES-1 et ramenez Charles Haussman à l'abri. Cette mission est d'importance, ne la prenez pas à la légère.(évidemment les PJ savent pertinemment que se taper 200km, ça va ne pas être de la tarte) le chef enchaine sur d'autres personnes à ramener, crée de nouveaux groupes, etc...

Le voyage :

Les PJ, se voient confier un véhicule fonctionnant au gazogène et un minimum d'équipement.

La route est très difficile, de nombreux obstacles (épaves, effondrements) barrent la chemin et il faut les dégager pour continuer à progresser. Faite sentir aux PJ qu'il va leur falloir se ravitailler en bois, car le combustible diminue dangereusement et ils n'avancent pas vite.

La première ville qu'ils traversent est déserte et pillée, trouver du bois s'avèrera difficile : c'est une denrée rare et précieuse. En cherchant au fond des caves ils trouveront un sac de charbon à demi rempli. Un vrai trésor mais qui est tout juste suffisant pour reprendre la route.

Au moment de repartir, un petit groupe de gens épuisés viendra mendier auprès

d'eux un peu d'aide. Ces pauvres gens ont usé leurs dernières forces pour parvenir jusqu'aux PJ. Ceux-ci sont mal à l'aise car ils ne peuvent pas faire grand chose, et ne rien faire signifie la mort pour ces pauvres hères. A eux de voir, mais ils n'ont pas le choix : ils doivent repartir, s'apitoyer est un luxe qui ne leur est pas permis.

La route continue, toujours difficile, mais afin d'animer ces tâches épuisantes, établissez une embuscade : la route semble presque être dégagée et les PJ viennent de faire un bond de 10 km sans encombre lorsqu'ils aperçoivent sur la route un corps étendu. Il est impossible de l'éviter, mais ils peuvent décider de rouler dessus. (auquel cas, pas d'ennui)

au master : c'est un mannequin habillé, si un pj le retourne une petite mine artisanale explosera (1d6 dm). Deux hommes sont embusqués à proximité de part et d'autre de la route.

Les PJ vont raisonnablement se méfier: une reconnaissance des alentours avant d'aller voir le corps va leur permettre de découvrir (jet de perception) un homme dissimulé sous une bache recouverte de neige et un bout de qui chaussure dépasse. Ensuite, à vous de gérer le combat. Ils sont deux, armés d'un javelot et d'un arc et ils ne sont pas très dangereux sans l'effet de surprise. Dans le cas contraire...

Si les pj abattent les embusqués, leur cadavre peut être une marchandise potentielle.

Les PJ ont déjà parcouru les deux tiers



La plume et l'épée

du chemin, deux jours déjà qu'ils crapahutent. Le charbon est épuisé, mais heureusement, une seconde ville est proche.

Les ferrailleurs :

Dans cette ville un petit groupe de ferrailleur fait halte, ils sont une quinzaine et dispose de véhicule au gazogène eux aussi. Il n'y a plus rien de combustible à trouver dans cette ville, mais un petit marchandage avec les ferrailleurs et ils pourront obtenir un peu de bois en échange des cadavres ou d'outils par exemple.

Enfin :

l'abri ENTRAMMES-1, un est en vue. Une légère fumée s'échappe du toit de ce qui semble être une vieille ferme. Les PJ sont heureux d'être arrivés, laissés les prendre contact comme ils le souhaitent, Charles est là encore vivant et en bonne santé.

Le seul problème c'est qu'il est indispensable au bien être de la colonie, en effet il s'occupe d'une espèce de serre qui produit des champignons, richesse incroyable.

La petite communauté est composée de 9 personnes (prendre modèle sur l'abri mayenne 2 du site de solsys) n'est pas prête à le voir partir. Alors là ! ! ! ! ! les pj vont être surpris et déstabilisé, ils ne s'attendaient certainement pas à ce genre de difficultés.

Les pj doivent commencer une partie d'échec diplomatique, il n'est pas envisageable pour eux de repartir sans Charles. Donc comment convaincre Charles de venir ?

Pour lui, le dilemme est : A l'abri des PJ, sa survie est assurée, mais il met plusieurs personnes en danger en quittant ENTRAMMES-1. S'il reste, sa survie comme celle des autres reste soumise à d'autres dangers (attaque, maladie etc.)

si les pj arrivent à lui faire réaliser l'ampleur du projet et les résultats possibles à long terme, le côté

scientifique de Charles devrait l'emporter, mais difficilement, il est confronté à la



dur réalité quotidienne depuis longtemps et ces facultés de rêveur ont été comme pour tous troquées par un sens pratique plus utile.

Après avoir convaincu Charles reste à convaincre sa communauté, Charles peut être l'enjeu d'un combat fratricide. Les siens vont débattre à son propos et le manipuler pour rester (ils peuvent lui envoyer une femme, le menacer etc.). Alors comment les fléchir ? et bien en offrant quelque chose, (la belle parole ne suffiront pas).

Le truc, c'est qu'il est remplaçable, peut-être par un des PJ, ou alors un jeune gars doué (ou un vieillard dont on ne sait combien de temps il va survivre). Si un des pj exerce une

profession rare et utile comme médecin ou mécanicien, le chef de l'abri peut demander à se qu'il reste son travail remplaçant celui de Charles. S'ils sont très forts ils pourront même promettre une aide de l'abri via un bout de papier bidon etc....

Le chef des survivants est nécessairement obtus (sinon la négociation aboutit), c'est probablement

quelqu'un dont le pouvoir repose en partie sur les services de Charles, son élimination résoudra le problème mais il s'agira d'un acte très grave. Les PJ iront'ils jusque là ?

Voilà je pense que vous avez saisi le problème, le tout est d'amener la communauté à point de rupture, si Charles est convaincu et qu'une offre intéressante leur est faite, une dernière négociation (peut-être avec des menaces voilées : vous savez en cas d'épidémie les abris régulent sévèrement le sérum) et ils pourront emmener Charles.

Le retour :

Il sera plus facile la route étant dégagée, le problème de combustible sera toujours là mais ils pourront toujours renégocier avec les ferrailleurs. Le seul problème qu'ils pourraient avoir vient de Charles, s'ils n'étaient pas volontaire pour venir (enlèvement, échange) il est possible qu'il panique et s'enfuie.

Les pj devront alors monter la garde. De retour à leur abri, ils seront exténués mais pas bredouilles :)

Rédacteur :
Loriel



La plume et l'épée

Waterworld, une mini campagne pour Magna Veritas (épisode 1/3)

Episode 1 :

Beach Warou : quelqu'un saurait-il où est passée ma jambe ?

Ce scénario est prévu pour des joueurs relativement puissants : mettons qu'il est prévu pour une équipe de 4 joueurs approchant du grade 2. Une bonne force de frappe serait fort utile (mais quelle équipe ne possède pas au moins un ange de Daniel/Laurent/Michel avec FO 5 ?). Le MJ n'aura pas besoin d'avoir énormément de pratique : ce scénar est assez simple et ne réclame pas une connaissance trop profonde du background d'INS/MV.

Ce scénario est très ouverte et est plus fondé sur les relations avec les PnJ qu'autre chose (quoiqu'à la fin vous ayez droit à une grosse baston de chez baston©®™)

Marie-Joseph Mailleapartir à décidé de prendre des vacances. Et c'est aux PJs de l'escorter et de la protéger d'un éventuel danger... Ils vont donc atterrir sur une île de rêve. Malheureusement, Vephar, averti par un de ses lieutenants qui s'est introduit dans le personnel qui garde l'île, a décidé de monter un assaut contre ce repaire d'anges, et va en profiter pour faire intervenir un néphilim nouveau-né, Totof. Après cet assaut (qui, espérons le, ratera) les PJs devront se mettre à la recherche du traître, pour lui faire la peau. Ils en profiteront pour apprendre l'existence des néphilim, les enfants de Satan... enfin, plus tard dans la campagne.

PETITE PRÉCISION A L'USAGE DES INCULTES :(et qui vous sera bien utile durant ce scénar si vous voulez le comprendre)

Comme vous le savez sans doute, un beau jour de printemps Satan, avec quelques amis, descendit sur terre pour forniquer avec des humaines. Le résultat de cette descendance, les Nephilim, des créatures mesurant dans les 150 mètres, fut éliminé lors du déluge. Du moins en théorie. Car Satan avait demandé à l'un de ses proches, Vephar, d'en sauver un couple. Vephar rendit donc deux Nephilim amphibes,

et depuis, ils vivent sous la mer. Vephar perpétua la race des Nephilim, s'accouplant avec eux, mais sans réussir à faire croître leur nombre. Ainsi, jusqu'à il y a peu, il ne restait plus qu'un seul Nephilim, Joséphine. Mais depuis un an, Joséphine a eu un enfant, nommé Totof par Vephar. Ce petit ne mesure pour l'instant que 15 mètres, et s'est révélé plutôt sage et intelligent jusqu'ici.

Première partie :

*IL NOUS FALLAIT DES GARDIENS
COMPÉTENTS POUR CETTE
MISSION. MALHEUREUSEMENT
VOUS ÊTES LES SEULS
DISPONIBLES...*

Un ami des PJs a invité ces derniers à Notre-Dame pour tester un nouveau jeu vidéo : Heaven Fighter, un quake-like ultra violent, avec un nombre impressionnant d'armes et de pouvoirs. Ils sont dans les services de Dominique, car il y a grand nombre d'ordinateurs en réseaux. Soudain, un ange visiblement énervé, passe à côté de la pièce où ils jouent, revient en arrière, les toise, puis leur dit : "Vous ! Vous avez rien d'autre à foutre ?" Quel que soit la réponse donnée par le PJ, il s'en fout, il les amène dans un bureau et leur explique la situation. Quelle situation ? Hé bien, Marie-Joseph Mailleapartir (voir les

PNJ si vous ne la connaissez pas encore) a décidé, pour la première fois depuis 147 ans, de s'accorder des vacances. Elle souhaite aller passer une semaine sur Angel Island, une petite île qui n'apparaît sur aucune carte, et qui sert de planque aux anges les plus puissants lorsqu'ils doivent se mettre au vert. Vue sa puissance, Marie-jo (appelons la MJM à partir de maintenant, si vous le voulez bien) y a bien droit. Il faudrait que les PJs, avec quelques autres anges, la protègent durant son séjour, et surtout, qu'ils lui servent d'animateur. Ils ont un budget de 10 000 euros pour ça (héééé oui, c'est pas grade 3 qui veut) et trois jours, pour organiser activités, repas, horaires, tours de garde...

Ce passage est très libre : c'est aux joueurs de concocter un programme à MJM. Un "vérificateur" sera derrière eux pour vérifier qu'ils ne font pas trop de conneries (comme pour le Novalis du groupe, acheter 500 grammes de beuh pour passer une semaine de rêve...). Surtout, laissez libre cours à leurs idées ! Ils pourront de plus engager 3 assistants (grade 0, qui en profiteront pour prendre le grade 1 s'ils survivent.) si le coeur leur en dit. A noter que s'ils ont la (bonne) idée de réclamer des armes pour se défendre au cas où, les réserves de ND leur seront ouvertes. Si ça vous amuse, vous



La plume et l'épée

pouvez même leur confier des armes expérimentales du service R&D de Jean (si jamais vous possédez le livre de base de paranoïa, vous avez dedans une véritable mine d'idées !). Après cela, ils embarqueront en bateau, et en route pour Angel Island !

Deuxième partie : TEMPTATI ON I SLAND.

Ce deuxième acte, encore une fois, est plutôt libre. Incluez les bêtises de Luc Dinozor dans le programme de vos joueurs. Ils ont 5 jours pour appliquer leur programme, avant l'attaque des bad guy de chez Vephar d'en face.

Cependant, si vos joueurs enquêtent, font très attention, ils peuvent remarquer des trucs bizarres (en dehors des farces de Luc Dinozor, voir PNJ) : On leur raconte que depuis quelques temps, la nuit, des formes ont été vues, les réserves de vin de messe ont été vidées... Il s'agit en fait de Roland Egoman, un moine, qui est tombé amoureux de soeur Géraldine Elch. Ils se voient régulièrement, la nuit, au bord de la plage, avec quelques bouteilles de vin de messe, et ils parlent en regardant la lune... le tout reste assez chaste, les deux n'ayant pas encore décidé s'ils préféreraient l'autre ou Dieu. Enfin, il faut avouer que Dieu, il est bien gentil, mais pour les câlins, il n'est pas souvent là... bref, c'est une fausse piste si vous voulez occuper vos joueurs.

Mais, me direz-vous, que trouve-t-on sur cette magnifique île, perdue au milieu de l'Océan Pacifique ? Déjà, en voici le plan : (inclure un plan)

L'île est habitée par des... ben, des autochtones (je voulais la placer celle là). Une tribu du nom de Galawari (Je sais, c'est kitsch. C'est une des caractéristiques de ce scénario ! M'embêtez pas). Les gars du château leur donnent plusieurs surnoms d'une irrésistible

finesse, comme "les zoulous", "les bronzés", voire "saloperie de nègres", pour les plus obtus d'entre eux (Je rappelle que le personnel de l'île à été choisi par l'archange Dominique, ce qui explique beaucoup de choses, entre autre cette déficience mentale des habitants du château). Les Galawari vivaient sur cette île tranquillement, vénérant le ciel et la terre, ainsi que Dalgo, un démon sensé vivre dans la forêt et dans la mer (cette piste ne mène

Anglaise, toute paumée toute perdue. On ne sait pas ce que sont devenus ses colons. En tout cas, les Galawari ne veulent pas en parler... Je pourrais sombrer dans le kitsch le plus absolu en disant qu'à cette évocation, les plus vieux membres de la tribu se passent la langue sur les lèvres en faisant "sluuurp", mais la déontologie me l'interdit. Zut, raté ! (plus de détails sur les Galawari dans la section PnJ)



"Le château" est le nom ironique donné à un ensemble de bâtiments préfabriqués bas de gamme. Il sert de planque à des anges ayant besoin de se mettre au vert. Dominique a fait du beau boulot : cette île n'apparaît sur aucune carte, il a manipulé des cartes maritimes pour les faire passer plus loin... Bref, seuls des anges et quelques démons connaissent l'existence de cette île. Et aucun démon, à part Thomas, ne connaît son emplacement. Des rumeurs, dans les milieux autorisés, et prononcées à voix basse, disent que l'île sert aussi de lieu de réunion au quatuor de rigolos

à rien... il s'agit juste d'une légende, un biclassé Satan/Croquemitaine local, en quelque sorte) vivant de la pêche, paumé sur leur île loin de tout.

Puis, des anges ont annexé cette île, apprenant la civilisation, la paix et l'amour à ces sauvages, à coup de crucifix dans la gueule. Maintenant, les Galawari apprennent la civilisation. Ils ont construit une sorte d'église, se sont vus offerts un ballon de foot et une télé captant TF1 : le nirvana complet quoi. Cependant, un aspect de leur passé fait moins "gentils sauvages pacifistes vivant en harmonie avec la nature" : cette île était auparavant une colonie

Domi/Joseph/Laurent/Walther. Dans des milieux encore plus autorisés, à voix très basse, voir même en javanais traduit en morse, on dit même que cette île aurait vu se faire des réunions Andromalius/Dominique. Les nonnes sont en charge de l'aile ouest, les moines s'occupent du côté est. Clara Lefebvre est la mère sup', et Jean-Baptiste Kronenberg est son homologue côté moine.

Le château contient de nombreuses salles consacrées au sacerdoce des moines et des nonnes, des terrains de sports (foot, basket, tennis et badminton), des potagers, des

La plume et l'épée

chambres communes avec douche, des chambres isolées avec salle de bain et TV pour les "invités de marque" (comprendre : Anges), quelques hors bords, deux hélicos, une salle de communication radio (toujours reliée avec Notre-Dame). La base étant internationale, tout le monde parle, au grand minimum, deux langues (Anglais de rigueur). En dehors des moines, on trouve aussi les deux opérateurs radios, le cuistot, les deux conducteur d'hélico (d'anciens soldats de Dieu), et Roberto Gimenez, Ange de grade deux de Michel accompagné de ses soldats de Dieu. Il est ici pour une sombre histoire de massacre, dont il préfère ne pas parler... Tout ce beau monde est totalement au courant du Grand Jeu.

A partir de ces infos, mettez en jeu le programme de vos joueurs. Quelques événements/idées à inclure :

Les familiers de Thomas font chier le monde (quoique de manière discrète pour Luc Dinozor)

En l'honneur des nouveaux invités, les Galawari organisent une fête. Il y a des jeux, des joutes... Et puisque nous sommes en été, n'hésitez pas à faire cela en grandeur nature.

Embrouille avec les Galawari : les PJ passent en hors bord sur des filets, les déchiétant.

Clara Lefebvre décide de les accompagner pour vérifier que tout est bien respectueux du Seigneur (et donc elle impose sa présence à tout le monde)

MJM teste la réserve du Novalis du groupe, comme ça, en cachette.

MJM en maillot de bain (vous perdez 3d10 points de santé mentale... ah merde ! Pas le bon jeu)

MJM s'obstine à vouloir apprendre la guitare. MJM organise, dans tout le château, d'autres activités si elle s'ennuie : concours de poésie (liturgique bien entendu, avec des thèmes comme "la colère de Dieu" , "Pourquoi les impies sont inférieurs")

Troisième partie : SMOOOOOOOKE, ON THE WATER!

Au bout de cinq jours, alors que la nuit

est tombée depuis longtemps (tindindin !) et que tous dorment, à l'exception peut être de Roland et Géraldine, l'eau, pourtant calme, se met à être parcourue de vaguelettes (tindiiiiiiiiin ! tindiiiiiiiiinn !), alors que la Lune est pleine (tiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiin...) se découpe le visage d'un énorme monstre (BABADAM ! je vais peut être arrêter de faire la musique). Bref, c'est l'heure de la BASTON ! Notre ami Totof arrive, accompagné de démons de combat, et commence à tout détruire. Clara Lefebvre, accompagnée de nombreux moines et nonnes, se carapate dans la forêt. Cependant, un petit carré de moines et de nonnes s'arme de mitrailleuses et se met au combat (vous connaissez macho women with gun ?). Roberto et Jean-baptiste tapent sur tout ce qui bouge. MJM, si on la laisse faire, étant donné son style "c'est moi qui gueule le plus fort", s'y mettra elle aussi (et ils ont plutôt intérêt à l'en empêcher, car ses chances de survie sont minces...), bref, c'est le chaos, tout le château est détruit, mais théoriquement (voir PNJ), les joueurs devraient réussir à repousser l'invasion, Vephar ayant sur-estimé les capacités de son poulain.

Soyez apocalyptique, il faut des cris, des larmes, des flammes, des corps empalés, rajoutez du dramatique kitsch (genre Roland qui se fait buter par un démon de combat, Géraldine qui se jette sur lui en criant "noooooOOooooOOoOn" en allumant tout le monde au fusil à pompe)

Puis, alors que tout semble être redevenu plus calme, un moine arrive, en criant "le cuistot à pris en otage Georges et il s'est cassé !" Georges étant un des conducteurs d'hélico. Ils devraient alors se mettre à sa poursuite grâce à John, l'autre pilote. Espérons qu'ils auront la bonne idée de vérifier l'état de l'hélico, ne serait-ce que rapidement, pour se rendre compte qu'il a été sommairement déréglé (jet de mécanique moyen pour le remettre en état, le tout rapidement). Sinon, en plein parcours, plouf...Faites ce que vous voulez pour cette course poursuite, mais il faut que Thomas puisse s'échapper. N'hésitez pas à rajouter des échanges d'éclairs et de jets de flammes avec les familiers... bref, ils

devraient revenir bredouille, ne comprenant pas vraiment ce qui s'est passé. Ils en apprendront plus dans le prochain épisode...

Les récompenses ? allez, hop ! MJM morte : une limitation, plus le retrait aléatoire d'un pouvoir, et l'opprobe générale à Notre-Dame. MJM vivante : victoire normale (1d6) Bonnes idées et coups d'éclats durant le combat final : entre +1 et +2 Les activités ont intéressé/ennuyé MJM : entre +2 et -2. Buter les familiers : +1 Découvrir la relation entre Géraldine et Roland : +1 PNJ (Punks Nihilistes et Joyeux)

bon, soyons clair : donner des caracs chiffrées, ce n'est pas mon truc. Je vous donne juste une idée de leur puissances et de leurs pouvoirs, à vous de vous débrouiller. Et puis, après tout, c'est vous le MJ. Si vous avez envie que MJM possède le pouvoir éclair, et que ce n'est pas sur la liste, et bien, donnez lui ! Dans maître de jeu, il y a MAÎ TRE. Montrez le.

Adrien Adédéusse, vérificateur (1ere partie), au service de Dominique. J eune grade 2,

Roland ne ressemble pas du tout à l'archétype de l'ange de Dominique. Il est petit, brun, avec l'air rigolard, il est très bavard, et n'hésite pas à rire. Il n'hésitera pas à leur donner des petits conseils, des petites remarques, et ne leur donnera pas systématiquement de limitation à chaque connerie de leur part sur le planning.

Marie-J oseph Mailleapartir, grade 3 de Dominique, chef de ND.



PNJ assez connue, passée grade 3 depuis quelques années, MJM dirige Notre-Dame depuis l'affaire "Tortue paraguayenne" (Voir à ce propos la mini-campagne "promotion canopy", disponible sur le site de casus belli : <http://www.casusbelli.com>). C'est une femme ayant la 60aine, un chignon de cheveux grisâtres retenu par deux



La plume et l'épée

stylos, une robe noire à fleurs poussiéreuse, des petites lunettes rondes sur le bout de son nez. Elle est grosse, et à des expressions de bulldog. Elle est surnommée (de loin, et en jetant des regards partout pour voir si personne n'observe) "la chienne du goulag". Elle est réputée pour sa sévérité, son conservatisme, et aussi, soyons juste, pour les sommes colossales de travail qu'elle abat chaque jour, à tel point que certains se demandent s'il lui arrive de dormir de temps en temps. Sur son passage, les anges servant les Archanges les plus relax (Ange, Novalis, Janus...) se planquent, tremblant de peur. Cependant, durant son séjour sur Angel Island, elle se relâchera, allant même jusqu'à sourire de temps en temps ! Pour ses pouvoirs, mettez lui des pouvoirs de com' et des pouvoirs de détection.

**Jean-Baptiste "5-1" Kronenberg,
grade 1 de Didier :**



C'est lui qui dirige "le château". 1m70, souvent recourbé, ce qui lui donne l'air d'un bossu, il a un visage de murène, des petits yeux perfides, une petite bouche sèche de laquelle sortent des phrases courtes, blessantes, et des cheveux bruns et gras. Il est vêtu en clergyman. Il ne rechigne pas à se faire porter par les "sauvages" de l'île, qu'il méprise. Comme tout le monde d'ailleurs. Il mérite tout à fait sa réputation de sadique. Son seul "défaut" est un penchant pour la bouteille, notamment le pastis, auquel il doit son surnom. Il n'aime pas trop son boulot, et compte demander d'ici peu la mutation chez Laurent, afin de rigoler un peu plus, mais ce n'est pas sûr qu'il soit reçu : La FOI, il s'en bat les deux, finalement, et il se trouve de plus en plus stupide d'avoir accepté ce post. Il ne s'épanouit qu'au combat, ou dans toute situation impliquant la violence.

Jean Baptiste est relativement puissant (pas loin d'être grade 2). Donnez-lui des pouvoirs de manipulation (peur, charme), de détection, et un peu de communication, ainsi qu'une épée bénite et "éclair". Lors de l'attaque des démons, faites en un véritable berserker, hurlant, riant, courant, tapant à tour de bras, ne renonçant jamais, même à 5 contre 1. (ahahaha ; 5-1, 5 contre 1, ahaha)

**Thomas Turjique,
grade 1 de Vephar.**



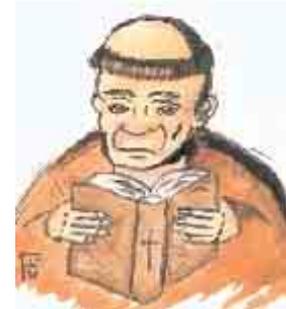
Ce type est récemment devenu cuisinier du "château". La non-détection, ça sert... Il est depuis un moment sur l'affaire d'Angel Island, et depuis qu'il a réussi à s'y infiltrer, il jubile. Bientôt, son patron décimera ce repaire de la you-you power force... c'était sans compter sur un petit groupe de PJs qui résistait encore et toujours à l'envahisseur. Thomas est un grand roux aux oreilles décollées, maigrichon, détournant les yeux dès qu'on le regarde, l'air de s'excuser d'exister. Il bafouille, a du mal avec les mots, bref, c'est le parfait idiot du village. Il affectionne particulièrement l'usage de familiers. Enfin, il évitera, dans la mesure du possible, toute confrontation physique. Pour les pouvoirs, débrouillez-vous, sachant qu'il n'est pas trop puissant. Donnez lui tout de même télépathie (pour avertir Vephar), et tenez compte du fait qu'il ne possède pas le pouvoir privilégié de Vephar "vie subaquatique"

**Clara Lefebvre, sous-directrice du
château, grade 1 de... Walthier.**

Laide, grasse, édentée, grimaçante, avec des lunettes ronde en cul de bouteille. C'est MJM en PIRE, si c'est possible. A deux, elles forment un duo de choc de top-models. Elle seconde 5-

1, s'occupant pour sa part des bonnes soeurs. Ils se haïssent cordialement, affichant l'un envers l'autre un mépris glacial, ne ratant jamais une occasion de souligner les erreurs de l'autre. Il pense que c'est une grosse conne coincée, elle, pense qu'il aurait bien sa place dans le camp d'en face, chez Nisroch(1).

Roland Egoman, moine.



Petit, des traits taillés à la serpe, toujours l'air d'être dans la lune, très humble, très pieu. Sa conscience le torture quant à sa relation avec Géraldine, et il n'arrive pas à prendre une décision, c'est beau, on dirait un héros Cornélien. Il n'en dort plus la nuit, il se fait des films où des anges le poursuivent pour le punir de sa "trahison".

**Géraldine Elch,
bonne soeur.**



Une blonde très mignonne, c'est une des nonnes les plus jeune. Elle se pose de plus en plus de questions sur son engagement envers Dieu, et se dit que finalement, c'est plutôt chiant de vivre dans l'amour du Très-Haut. Et puis, il y a ce moine, sympa, timide, pas trop moche... C'est une femme très sûre d'elle, jamais hésitante. Elle met de moins en moins de zèle à son sacerdoce.

La plume et l'épée

Roberto Gimenez.

**Haut gradé de l'armée Espagnole,
grade 2 de Michel,**

Roberto à commis une grosse connerie en abbatant avec ses soldats de Dieu un petit tas de démons en vue de tous, en plein centre ville (il en a aussi profité pour allumer quelques civils). Cet abruti avait trouvé le moyen de passer récemment à la télé (à propos des attentats du 11 septembre, de leur conséquence...) et fut reconnu par pas mal de personnes. Le temps d'étouffer l'affaire, que les anges de Blandine fassent leur boulot, il a été mis au vert, car son corps d'accueil sert bien les intérêts des forces du Bien... C'est un grand baraqué à nuque rasée, menton carré et redressé, très grivois, tout le temps en train de lancer des vanes de cul. Il est, de plus, accompagné d'une dizaine de soldats de Dieu.

Ogowa.

Ogowa est le chef de la tribu Galawari, par aïnesse. C'est un grand barbu maigre, constamment recouvert de peintures tribales. Pour autant, il ne joue pas le trip mystique, et est plutôt bassement matérialiste. Vieux (il approche des 80 ans), et bien qu'en possession de tout ses moyens physiques (à part l'audition : il est à moitié sourd), il accueille plutôt bien les blancs (quoi qu'il ait un mauvais souvenir des Anglais), abordant l'idée de changer de religion avec pragmatisme : Cela lui permet de recevoir TFI (il connaît déjà les noms de tout les membres de l'équipe de France). C'est un type assez discret, et c'est en fait, officieusement, Modjinn qui dirige la tribu.

Modjinn.

Il y à toujours eu des petits malins pour devenir prêtre, uniquement car cela permettait de se faire entretenir au frais des crédules. Modjinn est de ceux là. Petit, gras, il est tantôt rigolard-paternaliste, tantôt prophète apocalyptique. Il trouve l'idée de Dieu unique vraiment sympa : cela lui permet de justifier toutes les conneries par "la volonté de Dieu". Il introduit Dieu doucement dans le panthéon des Galawari : il en à fait une sorte de

volonté créatrice commune au ciel et à la terre, qui serait leur enfant, et qui s'oppose à Dalgo (le biclassé Satan/croquemitaine). Lors de l'attaque des démons, Modjinn parlera du "Jugement de Dieu" et incitera tout le monde à aller dans la forêt, lieu où vit Dalgo, afin de se confronter à sa volonté (bref, une bonne excuse pour se planquer). Bien sûr, il attribuera à ses prières la victoire des anges.

Gulan.



Gulan est le chef des pêcheurs. C'est un grand jeune homme baraqué, aux cheveux plein de perles. La tradition veut que le chef des pêcheurs se recouvre régulièrement de cendres, ce qui lui vaut le surnom de "l'homme gris". C'est un excellent pêcheur, mais un mauvais meneur d'homme (il a tendance à gueuler et à tout lâcher pour un rien). Il est traditionneliste, et n'aime pas la présence des blancs. Théoriquement, il s'occupe de l'aspect militaire de la tribu, mais, ormis pour des joutes, de temps en temps, lors de fête, les lances ne sortent pas souvent chez les Galawari. Cependant, il ira tout de même affronter les démons avec une petite dizaine de guerriers, armés d'arcs et de flèches, pour défendre sa femme et ses gosses. Souhaitons lui bonne chance, car c'est à peu près tout ce qu'il a.

Luc Dinosaur, familier.

Ce petit familier, en forme de diabolotin, appartient à Thomas Turjique. Sa mission est tout simplement de foutre la zone dans le programme des PJs, n'hésitant pas à faire dans le sanglant s'il le faut (ahaha, le chien mort sous le lit de MJM !)

J AWS, familier.

Encore un joujou de Thomas Turjique.

Comme vous l'aurez deviné par son nom, JAWS est un requin. Utilisez-le si vous avez envie d'introduire un peu de gore et d'effrayer les joueurs avant la grosse baston.

Les démons de combat de Vephar

Ils sont grands, ils sont féroces, ils sont bourrins, ils sont affamés, ils sont une dizaine. Ce sont des bestiaux de 3 mètres, verts, se déplaçant sur leur queue, ils se battent avec leurs longues griffes, ils ont six yeux (jaunes, bien entendu), en un mot, ils sont kitsch. Enfin, au contact, ils sont déjà beaucoup moins rigolo. Donnez leur plein de pouvoirs de baston, blessez vos PJ, et même s'il le faut, buttez-en un : ceci sera, après tout, le seul combat "sérieux" du scénar.

Totof, Nephilim.

Il fait 15 mètres et ressemble au croisement entre un géant, une murène et une mante religieuse. C'est un gros bourrin de chez bourrin, et son but est de détruire le "château". Cependant, s'il se fait trop allumer à distance, il retournera sous l'eau, peu habitué au combat qu'il est. C'est que c'est un tout petit bébé, le pauvre...

Filez lui quelques pouvoirs, et surtout, une force physique incroyable...



Beph er, l'ange à la batte de base ball.

P.S.

Prochain épisode : The Water strikes back.

(1) Nisroch, Nisroch... Mais qui cela peut il bien être ? Vous n'avez jamais vu ce nom, pas vrai ? Ce n'est pas un prince démon de la seconde édition qui a été retiré pour problèmes juridiques. Ce n'est jamais arrivé. N'oubliez pas que les avocats de Croc sont partout...

MMJ



We want you !*

Gob et trolls de toute peau et de tout poil, joignez-vous tous à nous !

Enfin, nous pouvons nous exprimer, nous allons pouvoir prouver au monde entier que le gob ne sent pas toujours mauvais et que le troll a plus de 3 mots à son vocabulaire (oui! vous savez les mots taper , manger et taper...)

alors nous vous attendons tous sur le site pour discuter,boire,échanger nos idées, boire, écrire, boire et se taper sur la gueule après avoir bu ! (à consommer avec modération ! la baston...pas la boisson bien sur!)

Attention : Elfe et nain accepté...Mais chacun prend ses responsabilités...!

*"Nous te voulons"pour les anglophobes,à noter qu'il n'y a aucune connotation sexuelle dans cette phrase, .Vous y aviez même pas pensé?...c'est ce qu'on dit, et puis je préfère anticiper !!