

Le premier *Thème* pour les rolistes, par des rolistes.

**MMJ**

**n°2**

**L'hygiène du  
bazooka**

**Stargate : le film,  
la série, le JdRA**

**Scénarios Paranoïa, HeroWars,  
Shadowrun, MedFan**

WF

# Sommaire

Editorial Page 2

## LA CAVERNE DU TROLL

- "La terrible rédaction" par Wenlock & Arnok Page 2  
"Le Monde à WiWo©©™" par Bepher Le Gris Page 3  
"La reine de Vendôme de COLIN MARCHIKA" par Wong Li Page 6  
"Stargate par Loriel et Penpen" Page 7  
"La tarte aux Grapauds" par le Dr. Fritz Fassbender Page 8  
"Les augures de la Pythie de Delphes" reportage de Sanjuro Page 9

## FOND D'ÉCRAN

- "Les Monstres sont nos ennemis, il faut les jouer aussi" par Wenlock Page 10  
"L'hygiène du bazooka" par Bepher Le Gris Page 14  
"Les nobles" par Ubblak Page 17  
"Le destin obscur des Personnages Non Joueurs" par Wenlock Page 21

## CE QUI VA NOUS FAIRE RÊVER

- "Les Prêtres du Soleil Universel" par Didi Page 26  
"Terres Balafrées : Bourok Torn" par Didi Page 27  
"Shadowrun" par ElvenHunter Page 28

## LA PLUME OU L'ÉPÉE

- "Stargate JdR : Rapport SG-47" par Loriel Page 30  
"Rien ne va plus, les jeux sont faits" par ElvenHunter Page 33  
"Dans le coeur de l'hiver : NOGES DE NEIGE" par Ubblak Page 35  
"La course au démon" par Wenlock Page 39  
"Plate d'argent n'est pas mortelle !! ( ? )" par Wenlock Page 43

## UNIVERS PARALLÈLES

- "Alain Séverac, co-créateur de Lycéennes." Interview par Ubblak Page 44  
"Présentation du jeu de rôle Stargate" interview par Loriel Page 48  
"Tybalt, webmestre de Fantasia" interview par Ubblak Page 49  
"Fantasia : AUX FRONTIÈRES DE L'ABSURDE" par Ubblak Page 52  
"Lycéennes RPG : UN JEU DE RÔLE ROMANTIQUE" par Ubblak Page 54

Ont participé à ce numéro :

Rédac' chef : Ego'

Equipe : Arnok, Wenlock, Bepher Le Gris, Wong Li, Loriel, Penpen, Dr. Fritz Fassbender, Ubblak, Didi, ElvenHunter, Sanjuro, Brain Salad, Chilper des Lunes



# EDITORIAL

Merci Coco, pose les photos ici. *Retire son cigare de sa bouche et le jette dans le cendrier.* Et va me chercher un cigare neuf et que ça saute !! *Chef, on nous regarde....*

Ah, oui ... Et bien Bonjour chers lecteurs, voici enfin la version PDF du numéro 2 de MJ. Fruit du travail d'une nombreuse équipe, il faut surtout remercier les chefs d'équipes qui ont su manier admirablement le fouet. *SCHLACK* Mais pas ici voyons.

Même si nous ne sommes qu'au numéro deux en PDF, nous avons déjà atteint le n°5 en ligne. Alors n'hésitez pas à nous rendre visite sur <http://www.sden.org/services/mj/ezine> .

Mais surtout n'oubliez pas que cet e-zine est pour vous mais aussi fait par vous. Alors n'hésitez pas à venir proposer vos travaux : notre directeur de rédaction Arnok se fera un plaisir de vous ouvrir les portes, vous soumettrez vos travaux à notre troll correcteur, notre ami Ubblak et ensuite vous pourrez demander une illustration à notre gob Wenlock. Après il faudra négocier avec nos chefs de rubriques, ElvenHunter, Ubblak, Arnok, Ego' et Wenlock pour trouver la bonne place dans le zine.

Alors Coco, ce cigare, il est où ??

Ah Enfin !! *Bouaarf !!* Mais qui t'as dit de l'allumer !!

Excusez moi chers lecteurs. A bientôt je l'espère, comme lecteur voir comme rédacteurs....

Sanjuro

## La Terrible Rédaction : Episode 2

Résumé de l'épisode précédent : un coursier est chargé d'amener un paquet à la rédaction de MJzine en plein Paris, il tombe alors sur un immense parc pas toujours bien fréquenté...

Un philosophe pourrait épiloguer longuement sur la présence de loups dans le 8° arrondissement, un spécialiste lui eut précisé de ne pas bouger, mais le coursier, affolé par le décompte des grandes dents blanches au dessus des babines rouges sang, lui, il court. Il court comme un dératé même, il court comme peu de coursiers ont couru depuis la bataille de Marathon, bondissant à travers bois et fourrés avec sur les talons des claquements de canines et des grognements peu amènes.

Et puis brusquement il tombe sur un vieux. Un sacrément vieux, même, ridé comme un pruneau d'Agen et plus barbu qu'un guitariste de ZZ-top, mais dans la panique le pauvre coursier ne fait pas le détail et s'accroche à la curieuse robe de lin blanc du vieillard :

«-D-d-des-l-loups !!!

-Mais enfin du calme jeune homme ! Qu'est-ce que c'est que ces familiarités !! ?? Des loups, des loups, certes, mais c'est pas une raison ! Qu'est-ce que vous faites donc là, vous, d'abord ?

-La rédaction ? Mais vous n'y êtes pas du tout mon petit ! C'est par là, plein ouest, à droite après le gros chêne, 'pouvez pas vous tromper, on la voit ! Bonne chance ! «

Et en lui tapant sur l'épaule d'un air bonhomme, il s'en va à travers bois... bizarrement les loups ont disparu, eux aussi.

Bon, plus de loups mais plus de repères. Paumé, le marathonien. Bon ben on avance alors...

Le gros chêne, ha oui, ça a l'air d'être çaaaaaaah ! Mais qu'est-ce que c'est que ce truc ! ? C'est n'importe quoi, y a une armure médiévale défoncée pendue au vieux chêne ! Mais ils sont graves, ces cons !

J'avais leur dire deux mots moi en arrivant à la redac', dés que, tient c'est quoi, ça, une tour ? Deux ? Trois-quatre-cinq... bon ça va, disons «plein de tours». Mais c'est grand leur connerie, tout en pierres, 'doit être difficile à meubler. Pas lumineux en plus, suis curieux de voir comment ils peuvent faire un canard ces cinglés.

quand-même ! Quand j'expliquerai au patron pourquoi la «course facile» m'a pris l'après-midi, il va jamais me croire...

Et, dos au soleil couchant qui rougeoyait derrière la cimes des arbres, il descendit une colline herbeuse jusqu'aux douves («N'importe quoi !») qui encerclaient la masse de vieilles pierres qui s'élevait en une myriade de tours tortueuses et lugubres, créneaux et courtines encadrant un pont-levis relevé («J'ai compris, c'est la redac' de «Parcs et Châteaux» !).

Pas d'interphone évidemment, tiens, mais 'vont m'entendre, j'te dis. Posant à terre son paquet et son casque portant diverses traces de morsures, il mit les mains en porte-voix et prit une grande inspiration pour beugler à pleins poumons : «Ooohééé !!!» Il frôla l'infarctus en entendant jaillir des créneaux les plus proches un bruit d'apocalypse, comme un tir d'artillerie dans un parking souterrain :

«OUUAAIS-OUUAAIS !!!»

Il avait trouvé le portier...



- P a - p a -  
paquet...ré-ré-  
da-daction...

Y a vraiment de tout dans le 8° arrondissement, j'aurais pas cru. Même des loups ! Sont cons, c'est dangereux,

Arnok, Wenlock

# Le Monde à WiWo©®™

“JE SUIS PUISSANT ET JE SUIS TRISTE.”

**Certes, je n'ai jusqu'ici jamais réellement joué à aucun jeu du monde des ténèbres, hormis une courte partie par chat de Magos©®™. Néanmoins, j'ai lu presque entièrement le livre de base de la seconde édition de Vampiiire : deux points et un sous titre©®™. Je pense qu'avoir subi cette lecture fait de moi un expert. Passons donc à notre sujet : mais qu'est-ce que le monde à WiWo©®™ ?**

Le monde à Wiwo©®™ ressemble énormément au nôtre, à la différence qu'environ 60% de la population appartient à une espèce d'immortels, ou tout du moins bestiaux surpuissants.

Les EDIOUTDMBS©®™ (espèce d'immortels ou tout du moins bestiaux surpuissants) sont des gens qui étaient tout tranquilles, bien casés dans les 40% de la population, et puis, pof, un jour, à cause d'une morsure, du hasard ou de la génétique, ils deviennent très puissants et très tristes.

Car la puissance est indissociable de la tristesse : imaginez que vous pouvez vous transformer, vous déplacer à une vitesse incroyable, vivre à jamais, imposer votre puissance, lire l'esprit des autres... A quoi ça sert si vous n'avez pas de costume de super-héros ?(1)

D'où la tristesse incroyable de ne pas pouvoir porter son slip par-dessus son pantalon comme Batman©®™.

Pour se venger du fait que les grandes surfaces ne vendent pas de costumes de super-héros taille adulte, ils s'habillent en noir (pour montrer le deuil de leur costume de super héros) (2) et ils écoutent de la musique que les parents des joueurs ils sont pas d'accord qu'on ait les CD parce que ça dit des gros mots et que ça pousse au suicide (même que c'est la télé qui l'a dit). Enfin, faut pas déconner, y'a aussi des citations des indigo girls dans les marges, ce qui est assez ringard.

Comme les super-héros, les EDIOUTDMBS©®™ se rassemblent par affinité et par nature :



par exemple, les Magos©®™, c'est un peu les X-men©®™, alors que les Vampiiire©®™, c'est les bad guys mutants d'en face, avec Cain©®™ en Magnéto. On appelle ça des clans, c'est cool parce que si vous voulez suivre toute la gamme, vous devez claquer une somme d'argent impressionnante pour apprendre qu'en fait le secret, ben personne il le sait, mais en fait non peut-être, à part machin, qui était mort dans l'édition précédente, mais que maintenant, il va mieux, et qu'en fait, c'était une ruse. Ce genre de remaniement a conduit Wiwo©®™ à déclarer d'anciens suppléments «non-officiels», car il ne pouvait pas révéler la vérité, mais maintenant ça va mieux. Certains diront qu'ils modifient le background quand ça les arrange, mais ce sont des mauvaises langues, et ceux-là comptent pour du beurre.

Enfin, nous parlons de ces immortels, mais qui sont-ils ? Voici une brève description des jeux de Wiwo©®™. On remarque une constante sur la présentation, le format TITRE : deux points et un sous-titre, et une couverture montrant un objet symbolisant le jeu (une croix d'ankh pour Vampiiire©®™, des douilles pour CPN : T©®™, des traces de griffes pour Lougrou©®™...) sur un fond absolument hideux (du marbre vert fluo pour Vampiiire©®™, des flammes pour CPN :T©®™, du vomit pour Lougrou©®™)

Vampiiire : deux points et un sous-titre©®™. Dans Vampiiire, on joue des mecs avec une peau très pâle. A part les Vraiss©®™, ce sont eux les plus tristes. Ils boivent du sang et tournent dans des films comme «la reine des damnés», ce qui est très ringard. Et ils écoutent Craddle of Filth, ce qui n'est pas terrible non plus.

Il existe une variante qui permet de jouer de l'Antiquité à la Renaissance. C'est dommage, car on ne peut plus écouter du craddle of filth, mais, dans ce cas, on est plus ancien, et alors on est plus puissant (et encore plus triste). Cela prouve aussi que Coluche était un Vampiiire©®™, car il a une fois déclaré «quand je serais plus grand, je voudrais être vieux». Et une autre pour jouer des vampiiires asiatiques, ce qui vous permet de laisser tous vos verbes à l'infinitif et de balancer des sentences vachement profondes avec un pur accent, genre «Woyooooooooo, que le poulet sacré me picore les rouleau de printemps, je suis désolé, mais Tonku, c'est mon nom». (©®™Monsieur Meuble). Une autre variante est en préparation, en Afrique, ce qui vous permettra non seulement de ne plus conjuguer vos verbes, mais en plus de prononcer «w» au lieu de «r».

Généralement, dans Vampiiire©®™, on se bat contre tous les autres Vampiiire, parce qu'ils appartiennent à d'autres clans. Au moins, pendant ce temps, y font pas chier les humains, et ils peuvent continuer à être très tristes en se demandant si halalala, cela ne finira-ce-donc jamais tout en trucidant un anarch parce qu'il a dit que t'étais même pas cap.

Vampiiire©®™ est LE jeu du monde à Wiwo©®™, le plus connu, le plus pratiqué.

Lougrou : le Calypso©®™. Dans Lougrou©®™, on joue des gentils messieurs, mais attention, il faut pas les énerver avec la nature, pasque là ils font comme Hulk, sauf que eux y se transforment en hommes-loups. Ils se battent contre les méchants pollueurs, un peu comme captain planet (mais

siiii, le bonhomme avec des cheveux verts), qui en fait sont les serveurs d'un sale type nommé «le ver». Le but du ver est de contrôler le monde pour obliger tous les êtres vivants à danser le calypso, mais, heureusement, les Lougrou©<sup>®</sup>™ sont des mélomanes.

Il existe une version médiévale (comme pour Vampiiire©<sup>®</sup>™) et une version beaucoup moins connue où l'on joue des coboïs qui font yeee-ha en buvant du ouiski et en se battant contre les méchants du ver, un peu comme dans Deadlands.

Magos : la tension©<sup>®</sup>™ : ce nom de «la tension» vient du fait que les Magos, quand ils utilisent leurs pouvoirs, sont vachement tendus, même qu'il y a des gouttes de sueur qui perlent sur leurs tempes. Avant, y'avait des Magos partout, et ils modifiaient la terre selon leur vision, et puis un jour, un clan de Magos s'est dit «c'est pas sérieux tout ça» alors ils ont pris le contrôle du monde. Ces mages sont les technocrates, qui ont trouvé que  $1+1=2$ , et ils sont tout fiers, alors que franchement, n'importe quel abruti en est capable. Les Magos que l'on joue sont pas d'accord, et ils croient que  $1+1=$  autre chose, par exemple, pour le chœur céleste,  $1+1=$  Dieu (comme Jean-Claude Van Damm)

Encore une fois, nous avons droit à une version médiévale, et une autre basée sur la Renaissance, bref, des temps où  $1+1$ , ce n'était pas évident pour tout le monde.

Momie : la revanche des bandelettes©<sup>®</sup>™ : on y joue des fétichistes qui se prennent pour Toutankhamon, comme les petites vieilles tourneuses de tables, et qui ne prennent leur pied qu'en s'enroulant dans des bandelettes. Sans commentaire, je ne ferais pas l'apologie de ces pratiques sexuelles douteuses.

Chasse, Pêche, Nature : la Tradition©<sup>®</sup>™ : Là, vous jouez des chasseurs, ou encore des anciens militaires (ou autre personne qui sait tenir une mitrailleuse), qui un jour se font bouffer leurs familles par des Lougrou©<sup>®</sup>™, Momies©<sup>®</sup>™, Vampiiire©<sup>®</sup>™ ou autre créature pas normale. Alors, ils font comme les ghoshtbusters



(ou alors  
comme  
Buffy

contre les Vampires, c'est comme vous voulez) et vont tuer tous les pas normaux à coup de fusil à pompe.

Vrac : les gens qui passent à travers les murs©<sup>®</sup>™ : les Vress©<sup>®</sup>™ sont des fantômes, et dans le genre triste, on ne leur fait pas à eux. Comme ce jeu était trop compliqué et que ça n'intéressait personne de jouer des persos encore plus caliméros que les Vampiiires©<sup>®</sup>™ (y'a une limite à tout !), les chtits gars de chez Wiwo ont rasé l'outre-monde, l'ont bétonné et ont assommé les banshee pour qu'elles se taisent enfin. Plus que 5 ou 6 factions à retirer, et on passera à 60% d'humains.

Changeurs : «j'ai pas trouvé quoi mettre après les deux points» : vous êtes des morceaux de rêves (en clan quand même) et vous voulez réchanter le monde, c'est beau. Enfin, vous êtes quand même vachement torturé, car tout le monde est pas gentil.

Enfin, il existe aussi Exalté : pas de sous-titre après les points©<sup>®</sup>™, qui vous fait découvrir la préhistoire du monde à Wiwo, dans lequel tu joues des gros bourrins du soleil dans un monde que certains disent que ça ressemble vachement à Earthdawn, mais, comme dit plus haut, ce ne sont que des mauvaises langues et ils comptent pour du beurre.

Il y aussi d'autres jeux n'ayant pas eu de succès (Medium©<sup>®</sup>™, Inquisition©<sup>®</sup>™, par exemple) et ce n'est pas fini ! Préparez vous à jouer des Démons©<sup>®</sup>™ ! Et après, des Anges©<sup>®</sup>™ ! Des Vikings©<sup>®</sup>™ ! Des Celtes©<sup>®</sup>™ ! Des Gréco-Romains©<sup>®</sup>™ ! Des Personnages de tex-avery©<sup>®</sup>™ ! Des Fonctionnaires©<sup>®</sup>™ ! des Démons asiatiques©<sup>®</sup>™ ! Des Croquemitaïnes©<sup>®</sup>™ ! Des Extraterrestres©<sup>®</sup>™ ! Des Hommes singes-araignées ninja©<sup>®</sup>™ ! Des Escargots télépathes©<sup>®</sup>™ ! Des Politiciens honnêtes©<sup>®</sup>™ ! Bref, Wiwo©<sup>®</sup>™ compte bien continuer son travail, jusqu'à ce que le dernier humain©<sup>®</sup>™ sur Terre commence à se rendre compte de quelque chose.

A part ça, qu'avons-nous d'autre de super-top moumoute dans le monde à Wiwo©<sup>®</sup>™ ? Plein de trucs ! Notamment, une liste impressionnante de produits dérivés (comme D&D,

ou encore les comics). Vous avez des journaux intimes (pour ceux qui voudraient coucher sur le papier leur triste vie de EDIOUTDMBS©<sup>®</sup>™ torturé) du papier à lettres (pour écrire à d'autres EDIOUTDMBS©<sup>®</sup>™) des Zippos (pour allumer vos cigarettes de EDIOUTDMBS©<sup>®</sup>™) des bijoux (pour que tous sachent que vous êtes un EDIOUTDMBS©<sup>®</sup>™) des dés (pour influencer le sort par votre nature de EDIOUTDMBS©<sup>®</sup>™) et même des flasques de ouiski (quand vous êtes bourrés, vous jouez mieux votre rôle de EDIOUTDMBS©<sup>®</sup>™ Malkav'). Bref, l'essentiel pour jouer au monde à Wiwo en grandeur nature !

Car le monde à Wiwo se prête particulièrement bien au GN, en particulier Vampiiire©<sup>®</sup>™. Le décor est le même que notre monde réel à nous, et pour se déguiser, il suffit d'acheter un grand manteau noir en cuir et de voler les bas résilles de maman (3) (comment ça, «toi aussi tu as un grand manteau de cuir noir» ? Et alors ? Je joue à Vampire moi ? Non, alors s'il vous plaît, je vous en prie.) Et on peut se mettre en clan (comme quand on était petit, y'avait les indiens et les coboï, sauf que là, c'est la camarilla et le sabbat) et après on se jette sur les autres, griffes en avant et on commence à essayer de s'entre mordre. Bien sûr, il y a des traîtres partout, ce qui rend le jeu encore plus amusant lorsqu'un de vos alliés révèle sa vraie nature et fait «hé non, on va dire que j'en suis un autre». Et pis même des fois, on va profaner des tombes, c'est très amusant mais ça pue un peu (et puis, c'est le genre de tâche que l'on réserve à ses goules, le problème c'est que de nos jours personne ne veut se laisser donner d'ordre.)

Enfin, passons à LA grande innovation qui fait que le monde à Wiwo ça déchire sa race : l'art du conteur. En quoi ça consiste ? Et bien déjà, c'est un art, ce qui fait que déjà, ça donne vachement plus de sérieux que si c'était un simple jeu. Et en plus, ça consiste à décrire ce qui se passe et à interpréter les personnages d'après leur background. Top concept, on a pas fait mieux depuis longtemps. Ceci permet de remplir des tonnes de page pour vous expliquer que quand vous décrivez une porte, il faut d'abord bien faire comprendre à quel point elle est torturée de ne pas pouvoir s'ouvrir dans l'autre sens.

Sur ce, je vous laisse, j'ai un personnage de Hunter à préparer, et, d'ici quelques semaines, on doit m'initier à Exalted...

Beph', ange à la batte de baseball et aux dents pointues.  
P.S.



(1) Certes, si vous aussi vous souhaitez vous déguiser de couleurs flashys en mettant une jolie cape avec vos initiales dessus (au cas où vous oublieriez votre nom), Wiwo a aussi sorti Abberant, qui conserve le système de Wiwo, mais n'a pas conservé l'idée de monde qui fait peur.

(2) Les Lougrous, encore plus rebelles, ne mettent pas de vêtements du tout. C'est tout bonnement dégueulasse.

(3) si vous êtes top-fashion, vous pouvez aussi vous mettre du charbon sous les yeux.

## Chroniques d'outre-troll

# La reine de Vendôme de COLIN MARCHIKA

**Vous vous ennuyez, vous ne savez pas comment occuper vos soirées d'hiver, pas de problèmes ! J'ai trouvé les livres qu'il vous faut...**

Une terrible bataille vient de se dérouler sur les terres du seigneur Burgundus. La guerre tant redoutée depuis de longues années vient enfin d'éclater. Sémiramis, « reine » de Vendôme et dernière descendante de la lignée des Bablon va s'opposer à Jered Racques, considéré comme le plus puissant sorcier ayant jamais existé, mais qui s'est totalement tourné vers les voies obscures de la magie. Leur opposition prend ses racines dans des événements vieux de plusieurs siècles. Mais personne n'est prêt à pardonner ni à faire de pas vers la paix. Aussi la guerre va bien avoir lieu. Et la « reine » actuelle a bien quelques détracteurs, car elle n'est en fait que la régente du royaume abandonné par sa sœur, Sémiramis. Mais malgré cette guerre si proche, un homme se tient méditatif à contempler une pierre que le sang d'un démon puissant et ancien a autrefois souillé. Il est seul, mais les troupes de la reine vont bientôt le rejoindre et lui demander de les suivre car la reine veut le rencontrer. Il semble être le seul à détenir certains secrets qui pourraient devenir vitaux pour l'issue de la guerre, et la reine veut être la première à connaître ces secrets. Cependant, Eyr, rejeton magique du sorcier Manitardes, ne l'entend pas de cette oreille. Certes, il veut bien accompagner le capitaine Moghond jusqu'au château de Vendôme, car il

y a bien longtemps qu'il n'y a pas mis les pieds. Mais sa contribution s'arrêtera là. Il n'est d'aucun camp et ne veut pas en choisir. Il préfère laisser les puissants se déchirer entre eux. Cependant, son goût pour les intrigues et le saupoudrage de piment par dessus celles-ci ne va pas le laisser longtemps bien loin de la scène. Et malgré toute la puissance de la reine, elle ne semble pas pouvoir faire grand chose pour obliger ce simple rejeton à révéler ses secrets. Ce qui bien sûr en interpelle plus d'un. Mais pendant que chacun guerroye et intrigue autant que faire se peut, Eyr décide de prendre quand même du bon temps dans l'enceinte de la capitale de Vendôme. Et de se lier d'amitié avec nombre de gentes demoiselles en quête d'un cœur à prendre, et de donner des conseils à des chevaliers avertis, et de discuter avec les plus grands conseillers de la reine. Mais il arrive toujours un jour où le destin rattrape ceux qui essayent de lui échapper. Et Eyr ne va pas échapper à cette règle lorsqu'il devra rencontrer Jered Racques et que celui-ci essaiera d'utiliser de sombres sortilèges pour gagner la bataille.

Les deux tomes de «La reine de Vendôme» vont faire des heureux. D'un style très fluide, la narration se fait à la première personne. Le rythme est rapide et on se met dans l'histoire à la première page. Action, manipulation, manigance et festolement sont au programme de cette grande épopée.

L'humour est omniprésent et la finesse de mise. L'histoire en elle-même met en scène des personnages qu'on ne pensait jamais rencontrer : des gros-bills fins et diplomatiques ! Mais le tout donne une histoire captivante, sans réel défaut, que l'on prend plaisir à dévorer de la première à la dernière page. La présentation est impeccable, comme tous les romans de chez Mnemos, aéré et de bonne qualité. On pourra reprocher le prix de la série, car les deux tomes vous coûteront environ 34 €, mais cependant, c'est une série à avoir absolument. Donc, au lieu d'acheter des livres de la collection Arlequin, il vaut mieux investir dans cette série. Par contre, un conseil : achetez les deux volumes en même temps, sinon, vous risqueriez de le regretter lorsque vous aurez terminé le premier volume vers 3 heures du mat' et que la librairie en bas de chez vous n'ouvrira qu'à 10 heures le lendemain matin, voir plus tard (on sait jamais si vous n'avez pas de chances et que c'est le week-end).

Wong Li

Editions : Mnemos

Collection : Icares Fantasy

Volume 1 : 2001, 238 pages  
ISBN : 2-911618-72-6 16.77 €

Volume 2 : 2002, 255 pages  
ISBN : 2-911618-76-9 17 €



La Porte des Etoiles, artefact très ancien, ouvre les portes du voyage interstellaire avec son lot des découvertes et de races extra-terrestres, mais en même temps permet de revisiter le passé de la Terre. Mélant donc, histoire et science-fiction, Stargate renouvel le genre.

## Stargate le film

Résumé :

«La Porte des Étoiles» (Stargate) est un artefact découvert à proximité de la pyramide de Gizeh ; recouvert d'étranges symboles elle reste un mystère pour les scientifiques jusqu'à ce qu'ils fassent appel à Daniel Jackson, un talentueux égyptologue. Daniel découvre ce qu'est en fait la porte : un moyen de transport. La porte permet de voyager entre les mondes. Une expédition est montée, menée par le Colonel Jack O'Neill, et envoyée dans le passage. Les explorateurs se retrouvent dans un temple égyptien, en plein milieu d'un désert sur une planète inconnue. Daniel se doit de trouver une nouvelle série de symboles pour permettre à l'équipe de retourner sur terre. Le reste de l'équipe établit un camp dans cette attente.

C'est alors qu'ils rencontrent des humains. Ceux-ci se prosternent devant eux les prenant pour des dieux ; leur langue est inconnue de Daniel. L'équipe parvient à communiquer sommairement avec eux au moyen de signes et de dessins. Daniel s'aperçoit que l'écriture a été interdite par le dieu Râ, le dieu du Soleil de l'Égypte ancienne. Il apprend alors en déchiffrant des écritures murales que les habitants de l'Égypte ancienne s'étaient révoltés et avaient enterré la Porte, empêchant ainsi Râ de revenir. Et que, pour éviter une nouvelle rébellion identique à celle qui eu lieu sur Terre, il a interdit toute forme de savoir, comme l'écriture. Il découvre également que tout les habitants viennent de la Terre : Râ les a emmenés par la Porte avant qu'elle ne soit enterrée. Râ a en effet besoin d'esclaves pour extraire un matériau introuvable sur Terre : le Naquada.

Râ revient à ce



moment du film sur Chulak : il dispose d'un gigantesque vaisseau spatial et atterrit à proximité du camp de nos héros. Râ est un extraterrestre et il se fait passer pour un dieu depuis plusieurs millénaires.

O'Neill et Jackson ont tôt fait de semer un vent de révolte dans la communauté, en leur apprenant toute l'histoire, ce qui leur vaut d'attirer l'attention de Râ et de ses gardes casqués comme les dieux de l'Égypte antique...

Il s'ensuit une lutte acharnée où O'Neill, conformément à ses ordres, manque de faire sauter la Porte avec une bombe atomique qu'il avait emporté afin d'empêcher tout nouveau passage vers la Terre. Mais il change d'avis au dernier moment et envoie la bombe prête à exploser dans le vaisseau de Râ. Mais Râ a modifié cette bombe en la chargeant de Naquada, un matériau introuvable sur Terre, qui rendra la bombe 100 fois plus puissante. Râ meurt et le peuple de Chulak redevient libre.

O'Neill et les survivants de son équipe retournent sur Terre en laissant Daniel derrière eux ; il a trouvé une épouse en la personne de Sha're.

Loriel

### Information sur le film :

**Réalisateur :** Roland Emmerich  
**Scénaristes :** Roland Emmerich, Dean Devlin  
**Musique :** David Arnold  
**Année :** 1994

### Distribution du film :

**Kurt RUSSEL** Colonel Jack O'Neill  
**James SPADER** Docteur Daniel Jackson  
**Jaye DAVIDSON** Râ  
**Vivica LINDFORS** Catherine Langford  
**Alexis CRUZ** Skaara Mili  
**AVITAL Sha're**  
**Leon RIPPY** Général West  
**John DIEHL** Lieutenant Colonel Adam Kawalsky  
**Erick AVARI** Kasuf  
**French STEWART** Lieutenant Feretti

## Stargate la série

### Stargate SG-1

La série Stargate SG-1 succède au film de Roland Emmerich et de Dean Devlin « Stargate ». La série compte actuellement six saisons, dont cinq ont été diffusées en France par M6, puis se clôturera par un long-métrage et un spin-off (série dérivée) nommé Stargate Atlantis. Maintenant intéressons nous à l'histoire.

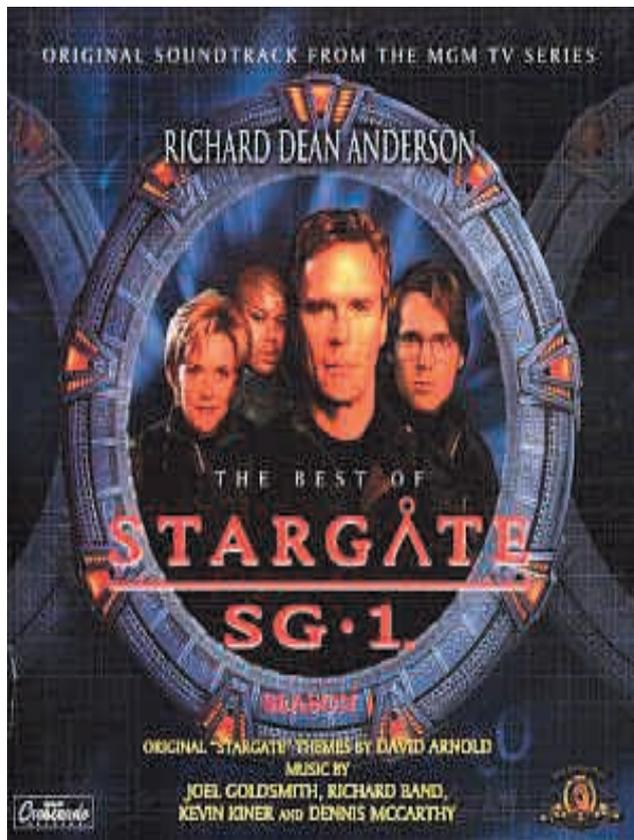
La série reprend quelques années après la dernière utilisation de la porte des étoiles. Cette dernière se réactive et la Terre subit une attaque extraterrestre. L'armée des États-Unis reprend donc contact avec le colonel O'Neill (l'acteur Kurt Russell étant remplacé par Richard Dean Anderson alias Mac Gyver) et par la recherche de Daniel Jackson resté sur la planète Chulak. C'est ainsi que l'armée apprendra que Râ n'était pas le seul extraterrestre de la race que l'on nomme les Goa'uld, et qu'il n'était pas non plus le plus redoutable. C'est ainsi que naît le programme Stargate dirigé par le général Hammond et composé d'une dizaine d'équipes. La première équipe est composée du Colonel Jack O'Neill, de l'archéologue Daniel Jackson, d'une brillante scientifique le Capitaine Samantha Carter et sera rejoint par un jaffa (race esclave des Goa'uld) rebelle Teal'c. Le programme Stargate a pour missions :

- examiner et exploiter la technologie STARGATE
- explorer les planètes étrangères
- observations des différents peuples
- défendre l'humanité à travers la galaxie

La série a remporté un vif succès par son mélange de mythologie et de science-fiction. De plus, la série

bénéficie d'une écriture fine et très bien réalisée, les personnages sont attachants et les scénarios sont pour la plupart très bons. Bien évidemment la série possède quelques lacunes, en parfaits américains l'équipe SG-1 sauve maintes fois l'humanité, les Russes ne sont pas super sympas et tous les peuples de l'univers ont un anglais parfait. Mais malgré ses défauts la série reste très bonne et appréciée par le public conquis par les mystères de la porte des étoiles.

Voilà ! Que dire de plus maintenant que «bon voyage à travers la galaxie» !



## LE COIN DES INFOS :

**Producteur exécutif :** Richard Dean Anderson, Jonathan Glassner, Brad Wright  
**Produit par :** Ron French  
**Co-Producteur :** Michael Greenbrug  
**Musique :** David Arnold, Joel Goldsmith, Kevin Kinner, Tim Truman  
**Distribution :** MGM ( USA ) et FOX ( Europe )  
**Acteurs :** Richard Dean Anderson ( Jack O'Neill ) qui prend le relais de Kurl Russel Michael Shanks ( Daniel Jackson ) qui prend le relais de James Spader Amanda Tapping ( Samantha Carter ) Christopher Judge ( Teal'c ) Don S.Davis (Général Hammond) Terry Rothery ( Docteur Fraiser ) Peter Williams ( Apophis )

**Saison 1 :** 20 épisodes de 42 mn et un pilote de 90 mn  
**Saison 2 :** 22 épisodes de 42 mn  
**Saison 3 :** 22 épisodes de 42 mn  
**Saison 4 :** 22 épisodes de 42 mn  
**Saison 5 :** 22 épisodes de 42 mn  
**Saison 6 :** 22 épisodes de 42 mn ( en cours de diffusion au USA, prévu pour début 2003 en France )

## Les Bonnes Recettes du Dr. Fritz Fassbender

# AUJOURD'HUI : LA TARTE AUX CRAPAUDS

L'équipe de la Clinique du Suzerain Hérétique après de longues recherches dans des contrées aussi éloignées que bizarres, vous ramène aujourd'hui une recette qui permet non seulement de combattre la chute des cheveux, de remplacer efficacement le viagra (les effets sont des plus étonnants) et de fêter dignement le décès de votre percepteur. Cette recette peut aujourd'hui être publiée avec l'aimable autorisation des sorcières associés AC & L.

Choisissez, la lune étant pleine ce soir là, une bouteille de tequila frelatée et laissez-la bouillir lentement quelques jours.

Pendant ce temps, armez-vous pour la chasse au crapaud. Liste de matériel :

- une paire de bottes en plastique (pour éviter les coups de lune)
- une paire de jumelles à infrarouges (contre les champignons sauteurs)
- une écumoire (pour capturer les mouches nécessaires à l'assaisonnement)
- un chewing-gum à la fraise (pour les femelles (crapaud bien sûr !))
- un panier à salade (pour transporter les crapauds) ne pas prendre de sachet plastique qui font perdre toute vertu magique.

Sur le chemin, psalmodier avec foi votre chant de guerre que vous aurez composé



la veille entre 3 et 5 heures du matin. Une fois au bord de l'étang, mastiquez le chewing-gum ardemment et en faire une pâte élongable pour en entourer le bord de l'étendue d'eau. Les femelles affolées se précipiteront goulûment sur votre corps d'athlète afin d'échapper à cette odeur pestilentielle de fraise.

A cet instant, avec agilité, prestance et précision, emparez-vous de la femelle et sauvagement jetez-la, non pas dans le sac en plastique que nous vous avions demandé de ne pas amener, mais bien dans le panier à salade (5,93 € chez Monoprix). Sur le chemin du retour, chantez le chant de la victoire tout en secouant vigoureusement le panier à salade afin que le son rythme vos cris.

Avant-dernière étape : l'abattage et le dépeçage de la bête. Munissez-vous du dernier CD de Céline Dion et faites

le retentir dans la cuisine jusqu'à mort d'épuisement de l'animal. Puis, à l'aide d'une pince Monseigneur (0,03 mm), attrapez chacune des verrues pour ôter la peau du dos uniquement.

Dernière étape : cuisson et mise en plat. Dans la tequila frémissante, ajoutez ciguë, ketchup, et autres poisons comestibles (pensez aux plats surgelés ou aux plats en sauce du rayon frais chez Franprix), saupoudrez délicatement la bête. Après 29 secondes de cuisson, égouttez et étalez le crapaud ou ce qu'il en reste sur un fond de pâte brisée non cuite. Servez chaud en souhaitant bon appétit à vos convives.

Dr. Fritz Fassbender

# Les augures de la Pythie de Delphes

REPORTAGE DE SANJURO, EN MISSION EXCEPTIONNELLE

**Bonjour à tous, ci Sanjuro en reportage exceptionnel pour recueillir les augures de la Pythie pour cette édition de MJ. Effectivement, grâce au IELOSUBMARINE™ de notre ami Merlock, savant fou et forumiste du SDEN. Ce magnifique engin fonctionne grâce à des Hippies-chanteurs qui rament dans la cale et chantent pour le faire avancer, un cuisinier-mécanicien Belge ainsi que des Pingouins mécanos et récemment équipé d'une machine spatio-temporelle, je me suis rendu dans la Grèce antique dans la ville de Delphes.**

Je suis actuellement devant le temple d'Apollon, en attente d'un rendez-vous exceptionnel avec la Pythie, plus grande prophétesse de son temps.

La foule devant le temple est assez dense. Les fidèles croisent les marchands et les esclaves qui transportent des ballots, qui à défaut d'être gros, semblent denses. Malheureusement mon grec ancien est plus que limité, mais voici ce qui est écrit dessus : «χρᾶστ δε λα βοννε, χρᾶστ δε λα αφηγανε», les connaisseurs apprécieront. Je m'approche d'un personnage qui semblent être le chef de ces esclaves :

- Bonjour, je suis Sanjuro de la rédaction de MJEZ, comment vous appelez-vous ?

- Euh, .. mon nom est Briseradius.

- Bizarre, il me semble vous connaître ?

- Possible, j'ai beaucoup voyagé de la Gaule jusqu'à l'Indus.

- Que transportent ces esclaves ?

- Des ballots d'herbes médicinales pour la pythie, ils proviennent de plateaux situés au-delà de la Perse, avant l'Indus

- Merci Briseradius.

Maintenant chers amis, fidèles de MJ, je vais pénétrer dans le temple d'Apollon. Il m'est difficile de décrire l'ambiance qui y règne. Une légère vapeur bleutée à l'odeur fort agréable flotte à l'intérieur et je commence à me sentir envahi par un certain bien-être. Il s'agit sûrement de l'influence bénéfique du dieu Apollon. Des prêtres se dirigent vers moi et me font signe



de les suivre. Je me dirige vers une pièce au décors fort agréable, éclairé par des flambeaux et des torches. La vapeur bleutée semble plus dense à l'intérieur de la pièce et moi je me sens de plus en plus décontracté hi hi ...

Merci chère Pythie de me recevoir pour le plus grand bonheur des lecteurs de MJ.

Par delà les mers et du temps, les Dieux me parlent Sanjuro, et surtout le Dieu aux multiples personnalités qui joue avec des briques.

Euh..oui, bien sûr. Pour commencer, une question qui doit être classique, mais dont les lecteurs de MJ apprécieront la réponse : quel est votre secret ?

Tout est dans la nature mon frère, tout est dans la nature, les Dieux fournissent tout ce qu'il faut.

Quelle belle révélation ma sœur. J'adore la décoration et l'aménagement de cette pièce, il faudra que je file le tuyau à Marie-France pour qu'ils fassent un article. Maintenant, pourriez-vous nous faire une prédiction pour nos lecteurs de MJ ?

Pour mes frères et sœurs de MJ, je vous transmets les mots que les Dieux me font parvenir :

«10 Par delà les distances, 9 au-delà du temps, 8 l'homme multiple, 7 l'homme à la robe, 6 le fantôme à la robe, 5 le troll à la plume, 4 le serpent à plume, 3 et bien d'autres encore, 2 prépare un autre encore, 1 Ignition , 0 Lift-off, .....oh la belle bleue»

Voilà, cher frères, lecteurs de MJEZ, la Pythie se repose et les prêtres me ramène à l'extérieur. Waoou, c'est fou ce que je me sens bien.

Je suis dehors maintenant et c'est ainsi que se termine ce reportage, en direct-live depuis la cité antique de Delphes, à vous les studios, à vous Cognaq-Jay !! Euh .. non, mauvaise époque, à vous la rédaction de MJ.

Bon, où ais-je garé le lelosubmarine, il faut que je le retrouve ou Merlock va me tuer. J'ai pourtant rien fumé aujourd'hui'.



# Les Monstres sont nos ennemis, il faut les jouer aussi.

Fond d'écran

Imaginez un ancien temple dédié aux divinités chaotiques et chtoniennes, à moitié immergé dans des marécages putrides, abritant au plus profond de ses souterrains une horreur indéchiffrable qui par sa seule présence perturbe les rêves des dormeurs alentours, fait rouiller les métaux et fuir la faune ordinaire. Vous avez franchi mille dangers pour aller la débusquer jusque dans son repère, enfin vous allez vous confronter au mythe, découvrir quelle créature

a tellement effrayé le Grand Veneur que ses cheveux en sont devenus blancs en une nuit et causé la perte de caravanes entières, vous allez affronter le cauchemar, encore une seule porte à pousser et la voilà... qui titre 440 points de vie, dommages aggravés morsures/tentacules deux fois par round, déflexions des projectiles, jets d'acides 54%, immunité aux armes métalliques et attaque psychique 72%. C'est nul à pleurer.

C'est tout de même incroyable, avec la réputation de pervers satanistes profanateurs de sépultures que se trimballent les rôlistes, que de multiples bestiaires de JdR débordent de monstres moches, ridicules, minables et chiffrés. Si vous pensez comme moi que la qualité d'un monstre vient de sa mise en scène, de l'histoire qui s'y rattache et de son comportement plutôt que des caractéristiques et pouvoirs de grosbills qu'on lui a collé pour qu'il tienne ses 5 rounds contre les PJ, jetez immédiatement votre «Bestiaire Monstrueux» au vide-ordures et apprenons ensemble à créer des monstres qui foutent vraiment les foies.

>>>Avertissement : cet article a pour but de vous aider à injecter une bonne dose d'horreur dans vos parties et de secouer vos joueurs, mais assurez-vous au préalable qu'ils en ont envie et qu'ils sont capables de s'en sortir ! Les «Vrais Monstres» sont à réserver à des joueurs et des persos expérimentés, sous peine de voir la partie se transformer en exécution sommaire.

J'entends par «monstre» les êtres particulièrement horribles et dangereux qui habitent les univers de JdR : il peuvent parfaitement être humains ou apparentés à un peuple quelconque pour peu qu'ils s'en distinguent nettement. Un orc de D&D n'est donc pas un monstre selon cette définition, alors que John Doe dans «Se7en», sans verser à aucun moment dans le fantastique, est monstrueux par ses actes et ses motivations.

Plutôt qu'un boss de fin de niveau plus ou moins difficile à débiter en XP, le monstre doit être une valeur négative extrême, démesurée et exceptionnelle. Il ne peut pas se contenter d'être moche, méchant et costaud, il lui faut être immonde, infiniment cruel et terriblement dangereux, digne contre-poids et révélateur des qualités hors normes des héros. Car, comme l'indique son étymologie\*, le «monstre» existe pour «montrer», pour fustiger les péchés de la plupart et, par contraste, révéler l'excellence des élites (les héros, quoi), mais il est aussi la matérialisation d'un danger qui peut-être autant moral que physique.

On devrait donc pouvoir lier les monstres à des concepts comme la cupidité, la perversion, la bestialité (la vieille peur atavique de l'humain devant la Nature), la violence, l'autoritarisme ou la hiérarchie, la science, le péché sous toutes ses formes, la drogue, la mer, le feu... tout ce qui peut faire peur peut, poussé à l'extrême, faire un beau monstre.

et donc de sa capacité à faire peur à vos joueurs. En tant qu'exception, le monstre doit également échapper aux règles et aux cadres habituels : son comportement doit être déroutant, ses caractéristiques doivent troubler les spécialistes, il doit dépasser les catégories connues pour entraîner ses adversaires vers le terrain le plus propice à la peur : l'inconnu. A noter qu'il est plus nuisible qu'utile de tout expliquer en fin de scénario, car le monstrueux doit rester inexplicable et inexplicable. On se fout de savoir pourquoi le requin des «Dents de la Mer» est aussi méchant («Parce queuuuuuh !») ou de quelle planète vient le «Predator», c'est justement cette part d'irrationnel qui fait naître le mythe et lui permet d'échapper à une définition si rassurante pour les joueurs, et si emmerdante pour le MJ qui souhaite leur faire peur.

Car, n'en doutons pas, la peur est l'arme principale du monstre, c'est par elle qu'il amène ses adversaires à la faute, qu'il s'entoure d'un mystère protecteur qui, en mêlant fiction et faits, empêche quiconque de l'appréhender vraiment.

Donc, je résume, un beau monstre est déroutant, exceptionnel, extrême, générateur de mythe, il matérialise un concept et fout la trouille aux joueurs. Reste plus qu'à en concevoir un. \*voir l'article «Les conseils du Vieux Briscard- Le Destin Obscur des Personnage Non Joueurs».

## Concevoir le monstre

Votre monstre va être l'opposant principal d'un scénario, sinon d'une

Définir le monstre



De même, le monstre est évidemment exceptionnel, s'il en existe des troupeaux, il perd de sa force évocatrice

campagne. Il sera peut-être le thème d'une légende, il apparaîtra dans un certain cadre (défini par le lieu et l'époque), il aura sa manière propre (brutale ou pernicieuse), ses motivations, ses cibles et ses faiblesses. Toutes caractéristiques qui, pour secouer l'imaginaire de vos joueurs, doivent être exceptionnelles. Une bestiole tentaculaire dans les égouts, c'est pas mal, mais la même dans un marécage bien sinistre que vos PJ vont mettre plusieurs jours (et nuits !) à traverser, c'est déjà plus inquiétant. Ajoutez encore une cause de stress secondaire (type un PJ blessé, blessure infectée, nécessité de soins et pas de toubib à moins de 10 lieux), des détails bien malsains (Qu'est-ce que les gens du cru ont bien pu inventer pour se concilier la bête ? A quelles extrémités la peur peut-elle pousser certains PNJ ?) et une convergence de malchance et vos PJ vont vite commencer à flipper, à s'énerver et à faire des erreurs.

Ses actes doivent bien-sûr être «monstrueux», mais pas tant que ses motivations. Une motivation basique (faim, colère, vengeance...) peut très bien convenir si vous la poussez assez loin : un appétit dévorant (au sens strict), une haine totale et irraisonnée pour toute une communauté (pas nécessairement innocente), une puissante pulsion destructrice... Autant que possible, les objectifs de votre créature doivent être inhumains et aussi démesurés que possible, sinon des joueurs tordus seraient bien capables d'essayer de négocier ou de lui faire la morale (j'en ai vu), ce qui bousille évidemment l'ambiance. Et bien sûr, plus elle échappera à la compréhension et plus elle paraîtra folle (massacrer des dizaines de personnes pour en punir une seule, torturer par esprit ludique, pervertir par plaisir,...), plus elle générera d'angoisse. L'autre avantage des motivations basiques ou puériles, c'est qu'elles ont l'avantage d'amener à un extrême (la simplicité) beaucoup plus accessible que l'extrême complexité.

Au point de vue look, tout est permis, bien sûr, mais il faut garder à l'esprit la fine frontière entre l'horrible et le grotesque. Le mieux est encore de montrer votre bébéte le moins possible, toujours en vertu du principe «moins j'en



sais plus j'ai peur». Evoquez-la par des rumeurs, des traces, l'état de ses victimes, des «manifestations périphériques», mais jouez sur l'ombre, le brouillard, la profondeur de l'eau ou la lumière des flammes dansantes, mais deux PJ ne doivent pas pouvoir en donner une description concordante. Si toutefois vous êtes amené à créer son apparence, soyez évasif, ne vous approcher vraiment de rien de connu ou, sur une base évidente, modifiez assez d'éléments pour paumer vos joueurs. Si vous êtes du genre retors, jouer au contraire le contraste en dotant votre horreur d'un physique inoffensif (quelconque ou carrément mignon), l'effet n'en sera que plus saisissant : un petit gamin bien affectueux abritant un ignoble démon ou un fonctionnaire quasi-anonyme lâchant des hordes d'insectes sur ses collègues de travail, c'est quand-même plus rigolo que lorsque votre méchant a son alignement tatoué sur le front. Enfin, en ce qui concerne ses capacités, oublier les règles, puisque le monstre est exceptionnel : plus vos joueurs auront l'expérience du jeu et des idées préconçues («Naaaaan, il nous mettrait pas un Kraken à notre niveau, vous inquiétez pas !»), plus le choc sera important lorsque la bête va sortir des sentiers battus. Créez de nouveaux pouvoirs si le coeur vous en dit, modifiez les capacités existantes, trichez avec les règles, mais n'ayez aucune hésitation à surprendre et à vous montrer salaud : choisissez les armes auxquelles vos PJ (ou vos joueurs !) sont vulnérables, les pièges dont ils ne se douteront pas, les circonstances qui les défavorisent... Et, surtout, que votre monstre soit intelligent, ou du moins très rusé, car rien n'est plus inquiétant qu'un adversaire qui, tout en échappant à votre compréhension, semble parfaitement anticiper vos mouvements.

## Mettre le monstre en Scène

Soyons clairs : un scénario basé sur un tel monstre doit être lui-même exceptionnel, car on s'habitue à tout et si vous en faites un usage immodéré, la monstruosité peu devenir banale ou simplement dégoûter sans créer de challenge. L'une des principales difficultés des scénarii estampillés «Vous allez en roter du sang !», c'est de réussir, malgré les coups durs, à motiver vos joueurs. Pour cela, l'en-

jeu doit en valoir la chandelle et vous devez maintenir et relancer l'espoir de s'en sortir, au risque de voir vos joueurs abandonner purement et simplement.

Parce que, vraiment, ils doivent avoir mal : prenez les au dépourvu, jouez sur leurs erreurs, bousculez leurs habitudes de jeu et de tactique, affaiblissez leurs persos (point de SAN, blessures, infection, maladie, malus de moral...), dispersez leur matériel et n'hésitez même pas à tuer un PJ (ou un PNJ auquel ils sont attachés) à la première erreur. Personnellement, il m'est arrivé de prévoir avec un joueur la mort d'un perso qui commençait à le lasser, sans en avertir les autres joueurs, bien sûr, et même en surprenant le joueur complice lui-même en tuant son personnage un scénario plus tard que prévu, histoire de gagner en impact. Prévoyez lui un perso de change, aussi, si vous pouvez.

De même, disposez sur leur chemin quelques indices de danger... puis supprimez les et déclenchez l'attaque lorsqu'ils commencent à se dire que tout ça n'est pas si terrible. J'ai un certain faible pour les menaces diffuses et abstraites qui soudain prennent corps. D'ailleurs, une créature qu'on ne perçoit que par des manifestations indirectes peut à force d'abstraction perdre son caractère menaçant, c'est pourquoi la description de ces «traces» doit-elle être aussi précise et matérielle que possible : décrivez les sensations de vos joueurs (et faites intervenir les sens plus intimes et souvent inutilisés que sont l'odorat, le toucher et le goût), ajoutez des détails techniques ou sordides, soignez le roleplay des «civils» qui paniquent, bref ancrez fermement ces indices dans la réalité. Un exemple : toujours dans le même marécage, les PJ atteignent enfin une petite communauté isolée ; ses membres ont bien conscience du danger (sans en connaître vraiment la nature, ce qui les amènent à créer toutes sortes de fausses croyances sensées les rassurer) et ne font aucune confiance aux PJ pour en venir à bout, ils seraient même assez tentés de livrer les aventuriers à la créature pour calmer sa colère. Ils reprochent chaque échec aux PJ, cèdent à l'angoisse et à la panique (crise de larmes, témérité fatale, exacerbation des rancœurs et des différences sociales), ne respectent pas les consi-

gnes de sécurité, dépriment,...

Si vous le pouvez, montez les joueurs les uns contre les autres lors de cas de conscience du type «fuir ou risquer d'y rester», «abandonner les plus faibles», «sacrifier un bouc-émissaire», «réprimer la panique par la violence» : ça crée un excellent roleplay et, une fois la victoire acquise, les liens entre eux n'en sont que plus forts, en général (tout en les affectant pour un bon moment). La monstrosité va aussi venir de l'atmosphère d'horreur que vous allez créer autour de ses manifestations, qui devront être peu nombreuses mais traumatisantes. Classiquement, le monstre peut apparaître en trois temps : d'abord c'est une menace diffuse et non-identifiée (légende, mauvais pressentiment, modifications subtiles de l'environnement, nervosité des animaux,...), puis cette menace se précise tout en restant indirecte (cadavres, victimes devenues folles, traces de la bête elle-même, cauchemars, psychose collective...) et, enfin, le monstre s'en prend directement aux PJ. Comme nous l'avons dit plus haut, un monstre doit être un prédateur rusé, voir d'une intelligence supérieure aux joueurs, n'hésitez donc pas à user de diversion, de provocation, d'embuscade ou de fausse piste, à attaquer quand le groupe est déjà affaibli (blessé, séparé, encombré, épuisé, effrayé...) et à provoquer cet affaiblissement, par exemple en lançant des attaques «psychiques» parfaitement perfides (posséder un perso pour le lancer contre les autres, exciter leur violence dans une situation de tension, troubler leurs repères de temps et d'espace, déclencher des hallucinations, etc...). Pour le vaincre, les PJ devront d'abord percer à jour ses ruses puis surmonter leur peur et, seulement une fois acculés, aller affronter l'Horreur. Même durant le combat final votre mise en scène (atmosphère, descriptions, progression des événements) doit exprimer un crescendo et ne faire intervenir le contact que le plus tard possible. Si vous avez bien mené votre campagne d'intimidation, les PJ doivent redouter plus que tout cette confrontation finale et leur comportement doit s'en ressentir. Même dans le cas où les aventuriers auraient monté un plan véritablement génial, faites-leur croire que ça ne marchera pas et, de toutes façons, il ne



pourra fonctionner qu'en partie (pour maintenir vos joueurs dans la crainte et l'incertitude, tout en leur laissant une chance). S'il y a combat, blessez-les sans vergogne, empoisonnez-les, ne lésinez pas sur les conséquences à long terme (amputation, maladie, troubles mentaux...) car il faut qu'ils s'en souviennent longtemps et que, si possible, ils continuent de craindre par la suite un éventuel retour de la bête. Vous pouvez même décider carrément que votre monstre est «intuable» et que lui échapper est la seule victoire accessible à vos joueurs, que ce soit pour développer une campagne par la suite («Quelques mois plus tard, la rumeur de nouvelles victimes vous rejoint. Personne d'autre que vous ne semble avoir une chance de pouvoir l'arrêter...») ou pour maintenir la dangerosité de votre univers («Note sur la carte que les marais ne sont PAS un raccourci !»), même les héros ne pouvant être victorieux à chaque fois.

## Deux synopsis «monstrueux» :

**La Meute (med-fan)** : Les PJ se sont joints à une caravane qui descend vers le Sud en longeant les montagnes pour fuir un hiver particulièrement rigoureux. Les vivres gèlent en partie, tous souffrent d'engelures, de maladie ou du simple épuisement d'une longue marche dans la neige et le vent. Le matériel se dégrade et les réserves s'épuisent. Chasser est inutile car la faune semble avoir déserté la région : des journées entières passent sans qu'ils entendent le cri d'un oiseau ou croise la piste d'un petit animal. Tout n'est que silence, neige et froid. Enfin, alors qu'ils n'y croyaient plus, ils atteignent un petit village fortifié. Mais celui-ci est vide, les portes sont grandes ouvertes, l'intérieur des habitations porte les traces de multiples dents et griffes jusqu'à 1m50 de haut et, si on peut trouver du sang par endroit, il ne reste aucun cadavre. Si des pisteurs se penchent sur les traces, ils plongent dans un abîme de perplexité : trop profondes pour être l'oeuvre de loup, trop étroite pour être celle d'un ours, des morsures partielles dans les boiseries ou les portes indiquent de puissantes mâchoires et une frénésie démentielle, mais aucun loup ne se comporterait ainsi. Bien sûr, la neige a recouvert les traces éventuelles à l'extérieur et à l'inté-

rieur les parquets de bois ne révèlent rien sur la nature de l'attaque. En fouillant méthodiquement les celliers et les caves, ils devraient pouvoir trouver quelques vivres et remplacer partiellement le matériel perdu (pour autant, ils ne doivent pas retrouver la pleine possession de leurs moyens). Leurs propres bêtes sont très nerveuses, les personnages les plus intuitifs font d'horribles cauchemars où ils se voient dévorés vivants par d'innombrables mâchoires, plusieurs PNJs cèdent à la faim et à l'inquiétude, l'ambiance se détériore au sein de la caravane. Quelques temps après qu'ils se soient remis en route, ils commencent à percevoir des bruissements autour d'eux, leurs animaux donnent des signes de panique. Il ne cesse pas de neiger, mais un pisteur habile pourra trouver les empreintes de quadrupèdes griffus, plus grands que des loups (et, s'il est particulièrement doué, il comprendra que leur nombre est impossible à évaluer précisément car ils marchent les uns dans les traces des autres !). La nuit, ils peuvent entendre une sorte de cri plaintif non-identifié qui leur glace le sang. A la première corvée de bois/escapade amoureuse/recherche de plantes médicinales un peu tardive, un PNJ disparaît, ne laissant que quelques lambeaux de vêtements et des traces de sang. Si la caravane est nombreuse, jouez sur le retard chronique du chariot de queue pour étirer leur cordon de sécurité ou les immobiliser, sur la panique des chevaux qui se libèrent et tentent de fuir et sur l'incapacité à contrôler tout le monde (et l'inconscience de quelques abrutis) pour faire encore quelques victimes et pressez les vers la ville la plus proche en accumulant les indices d'un rassemblement de plus en plus nombreux de bêtes à leur poursuite. Allez-y de bon cœur sur les dissensions au sein de la caravane, les vols de nourriture punis avec une extrême sévérité (exécution sommaire, bannissement, captivité, corvées dangereuses) pour pourrir l'ambiance et diviser la caravane (par exemple, si les joueurs font partie des guides ou de l'escorte, on leur reproche leur incompétence, on les accuse de laisser mourir leurs antagonistes, etc...), occupez les journées par ces dissensions comme vous animez les nuits par des attaques et des menaces de la meute ; quand l'engueulade est à son comble lors de la halte du soir, faites retentir le cri nocturne de

leurs poursuivants. Enfin, lorsqu'il ne leur reste plus qu'un passage à franchir pour bientôt apercevoir les murailles rassurantes de la cité, les PJ découvrent que la route est coupée (col bloqué par la neige, pont détruit,...) et qu'autour d'eux les traces sont de plus en plus nombreuses : les bêtes ne les ont pas poursuivis, elles les ont rabattus vers une nasse et la curée est pour bientôt ! Au moment de l'attaque (de préférence de nuit, éclairée par les torches des caravaniers), un cavalier se profile sur une hauteur et pousse le cri tant redouté : une meute d'énormes chiens de guerre se rue alors sur eux pour les tailler en pièces. Les premiers combats sont sanglants et sans espoir, mais dès que les voyageurs font front les bêtes se retirent et tentent de les entraîner à leur suite. Il ne leur reste qu'une seule chance : atteindre la vieille tour en ruines qui gardait jadis le pont/col/défilé, et donc franchir de nuit, dans le blizzard et la neige une rivière partiellement gelée/un éboulis instable/un à pic de plusieurs mètres, en abandonnant évidemment l'essentiel de leur matériel et marchandises, puis tenir le siège jusqu'au matin. S'ils en réchappent, ils pourront alors monter un groupe de traqueurs qui ira défier le chasseur et sa meute sur leur propre territoire.

Le Goût du Sang : alors que les PJ et quelques compagnons traversent une région sauvage mais normalement sans grand danger (expédition scientifique, randonnée, opération militaire...), l'un d'eux est attaqué par une petite bestiole très agressive (vison, belette, chien errant, reptile non-venimeux...) qui le mord jusqu'au sang. Malgré les soins, la plaie enfle et fait souffrir milles tourments au pauvre quidam pendant 24h, avant de se résorber sans laisser d'autre séquelle qu'une vive démangeaison. Mais le comportement de la victime se modifie bientôt : elle est irritable, méprisante, fait des remarques blessantes et cherche manifestement la bagarre (c'est encore plus efficace si vous vous êtes mis d'accord avec un des PJ). Lorsqu'une altercation se déclenche, l'emmerdeur mord son adversaire (qui subira la même transformation) et griffe ceux qui tentent de les séparer (si possible le guide du groupe, qui cachera d'instinct ses blessures aux autres).



Rapidement, les anciens compagnons deviennent des forcenés qui, après une phase de haine mutuelle, semble se mettre d'accord pour nuire au reste du groupe par de petites vacheries mesquines autant que par des agressions d'une rare violence. Si votre groupe est composé de combattants armés, ils sont évidemment les premiers à péter les plombs. Accordez quelques jets de volonté aux personnages que leur compagnons tentent de raisonner (s'ils font jouer la corde sensible, la sagesse ou la compassion), mais les «mordus» ne pourront au mieux que réfréner quelques heures leurs pulsions agressives. S'il y a des relations sexuelles au sein du groupe, elles seront perverses et violentes. Laissez planer le doute quand à la transmission d'un tel comportement par morsure, et par griffure. Notez que la vue du sang énervera tout le monde plus que de coutume et, s'il y a des animaux dans le groupe capables d'absorber le sang versé, ils se retournent contre leurs maîtres, s'échappent puis reviennent voler de la nourriture ou causer divers tracas avant de disparaître (vers la zone décrite plus bas). Chacun doit se méfier de tous, les «griffés» sentent aussi monter en eux la haine de leur compagnons de route, mais elle se traduit de manière plus insidieuse, jusqu'à ce que ceux qui gardent encore la tête froide se rendent compte que cette agitation les a faits dévier de leur route. Les «forcenés», identifiés ou non comme tels, sont tous d'avis de poursuivre vers une zone hostile assez proche (montagne, forêt, lit d'un fleuve, gorges abruptes... n'importe quoi du moment qu'on peut y ranger un précipice). Si les autres refusent, les «mordus» s'échappent pour rejoindre la zone (sans trop savoir pourquoi, d'ailleurs, ça leur paraît juste une idée géniale) et les «griffés» devraient, si nécessaire, proposer de les poursuivre. Plus ils approchent de la zone (que ce soit sur les instructions d'un guide ou d'un chef «griffé» ou à la recherche des évadés), plus la violence s'exacerbe. Leur route ou la piste des fuyards, parsemée de cadavres de petits animaux, les mènent de toutes façons vers le précipice. La descente doit être l'objet de débats houleux (comment faire la part de la nervosité normale et du comportement des «griffés» ?) et une opération difficile offrant de multiples occasions de sabotage par les «griffés» ou d'atta-

ques des «mordus». Au fond s'ouvre une caverne, donnant elle-même sur un réseau de souterrains encombrés de pièges vicieux mais rudimentaires abritant une sorte de totem ricanant couvert de sang frais (description en fonction des références de votre univers). La progression vers l'idole doit être difficile, car les «griffés» comme les «mordus» n'ont désormais plus qu'une idée en tête : verser le sang de leurs ex-compagnons sur cet autel de haine, source immobile de leur malédiction. Pour la vaincre, il faudra bien sûr le détruire sans y verser de sang, malgré l'opposition farouche des «contaminés», et l'agressivité décuplée des aventuriers qui se croient encore «sains». Dans le combat final, augmentez les capacités d'attaque de tout le monde et gérez les «mordus/griffés» comme des berseks. Favorisez l'usage d'armes non-mortelles, du combat à mains nues, du charisme, de la résistance morale de chacun et des éventuels pouvoirs psychiques pour éviter de voir votre groupe s'entretuer irrémédiablement. Le retour à la civilisation devra aussi les mettre face aux conséquences de leurs actes, puisqu'ils auront été eux-mêmes des monstres durant cette aventure. Note : si ce synopsis peut s'appliquer à presque tous les univers, il peut se révéler particulièrement intéressant dans un monde «occulte-contemporain», type «Conspiracy X», «Chill», «Cthulhu 90» ou «Loup-Garou». Considérez alors que les forcenés préféreront toujours le combat au contact à l'utilisation d'armes à feu.

## Trouver des monstres

Il existe quand même des suppléments de JdR décrivant des monstres intéressants pour peu qu'on y fasse un peu de tri. En voici une liste non-exhaustive : «Horreurs» pour Earthdawn, «Le Livre des Monstres» pour l'Appel de Cthulhu, «Les Carnets de l'Obscur» pour Dark Earth, «L'Encyclopédie Océanographique» pour Polaris, «Cryptozoology» pour Conspiracy X, «Les Esprits Insectes» pour Shadowrun, «Vampires» et «Lycanthropes» pour Chill... Bien sûr, le cross-over est permis et même conseillé.

# VIVE LE TRASH ! EN 6 LEÇONS

## L'hygiène du bazooka

RAJOUTEZ UNE DOSE DE SALETÉS DANS VOTRE JDR

Alors les filles, on s'amuse bien ? On mange des chips, peinars, en jouant des petites intrigues bien pépères, pendant que le MJ part dans des envolées lyriques sur les petits zoziaux qui volent dans le ciel avec un ton monocorde ?

Et bien ça va changer. Voyez vous, j'ai depuis quelque temps remarqué un excès de gentillesse, de propreté, dans les parties de JDR, dans les suppléments. Ou sont passé les sadiques, les salauds ? Ou est passé ma violence chérie ? Que sont devenu le vomî, le souffre, la vinasse ? Mais où sont les serial-killer d'antan ?

Il faut l'admettre : le JdR ressemble de plus en plus à Oui-Oui contre Gargamel. Je vais vous apprendre, en 6 leçons, comment revenir à un JdR glauque, noir, violent, cynique, un vrai truc qui vous arrache la tête comme un bon vieux cerceuil éthanol/whisky/vodka. Et videz moi ce verre de grenadine TOUT DE SUITE ! Et virez moi ce CD de Chantal Goya, place au hardcore !

Vous n'aurez qu'une lettre à retenir, six fois, ça ne devrait pas être trop dur (oui, même pour toi, au fond, qui regarde par la fenêtre) : S

### SÉVÉRITÉ



Tous les MJ, à un moment ou un autre, font preuve de gentillesse. Il vous donne quelques Nuyens de plus pour que vous vous achemiez des réflexes cablés à 2, ils ferment les yeux sur un jet de dé pourri, ils réduisent le nombre d'adversaires, rendent les PNJ plus conciliants... C'est fini tout ça ! Fini de contourner les règles. En fait non, pas les règles : la dure réalité. Hé oui. Il faut que vos joueurs apprennent que quand il y a un meurtre, les flics deviennent chiants, et qu'ils ne vous relâchent pas dès que vous dites «c'est pas moi». Votre patron ne vous filera pas 500 euros de plus parce que vous voulez acheter un canapé. Votre mère n'a pas tenté un second accouchement parce qu'à la première tentative vous aviez les oreilles décollées. Ne relancez plus les dés, et tenez compte du résultat. Vérifiez les résultats



(tout les joueurs mentent, un jour ou l'autre). N'oubliez pas certaines règles élémentaires de la vraie vie : quand on provoque quelqu'un, il vous en veut. Quand on déclenche une fusillade en pleine rue, les flics rappliquent. On ne va pas de l'avant quand l'ennemi effectue un tir de barrage. Quand un gars prend une demi-heure pour décider de sur qui il va tirer, et bien cela implique qu'il se fasse tirer dessus par ses ennemis, qui, pendant ce temps, ne s'interrogeront pas sur celui qui a le moins le points de vie. Mettez la pression à vos joueurs. Faites leur comprendre que le moindre faux pas peut être le dernier, que l'hésitation peut être fatale, et que chacun de leurs actes est pris en compte.

Ainsi, vous garderez vos joueurs en éveil.

### SOUFRE



Gardez cela en tête : le bien et le mal n'existent pas. Quoique pour le second, des fois, on y croirait presque. Les PNJ sont, la plupart du temps de deux sortes : les gentils et les méchant. Or, cela entre en totale contradiction avec ce que j'ai énoncé plus haut. Alors rendez ces PNJ plus sulfureux. Rajoutez sur eux quelques détails sordides. Il est gentil papy Mougeot, hein ? Dommage que si l'on fouille un peu dans sa vie on se rende calcompte qu'il a fait partie de la division Charlemagne. Il est accueillant le seigneur local, vous ne trouvez pas ? Ouaip, mais il exploite ses paysans, bat sa femme et ferme les yeux sur les activités des brigands contre un peu de monnaie. Elle est jolie Sylvianne, t'es pas d'accord ? Malheureusement, elle relaie un peu de dope aux mômes de son établissement. Il est sympa Jean, non ? Mais ce jeune homme marié avec deux gosses à un petit baise-en-ville, et il va bientôt lâcher sa famille. En plus de cela, nous parlions plus haut des conséquences

des actes des PJ. Et bien mettez les en scène. Il doit bien y avoir, quelque part, une famille, un village auquel ils ont fait du tort... Quel PJ n'a jamais tué ? Montrez à vos joueurs que tout n'est pas noir ou blanc. Faites leur sentir que personne n'est parfait, que tout le monde possède une face cachée pas toujours reluisante. Quand aux «méchants», faites l'inverse. Montrez qu'eux aussi ont une vie, des buts, des remords, et que parfois, leurs ambitions sont plus nobles que celles des PJ. Ainsi, les joueurs se rendront compte de leurs propres défauts, de leurs crimes. Car AUCUN PJ n'a jamais commis d'acte dont il ne pourrait pas se sentir coupable.

Ainsi, vos joueurs ne feront plus confiance aux apparences.

### SUEUR



Les combats sont souvent des promenades pour les PJ. Car, sans mentir, si vous faites le rapport nombre de PNJ tués/nombre de PJ tués, vous constaterez que quelque chose cloche. Alors, pourquoi les ennemis ne seraient pas plus hargneux ? Après tout, eux aussi ont des choses à accomplir, eux aussi ont envie de survivre. Faites en des vicieux. Armez les. Dotez les de tactique. Pourquoi laisseraient-ils les PJ s'enfuir ? S'ils en sont venus aux mains, généralement, c'est pour régler un conflit, pas pour le prolonger par la survie d'une personne qui y est liée. Un PNJ, comme tout PJ, a le droit d'avoir la meilleure arme, de porter du cyberware, d'attaquer en traître, en surnombre, de connaître des manoeuvres de combat, des bottes secrètes, d'acheter des munitions explosives, de lancer un sort, de se planquer pour cartonner tout ce qui bouge. Dès qu'il y a un conflit physique, il faut que les PJ comprennent qu'ils ne vont devoir leur survie qu'à leur hargne, leur ruse, leur puissance physique, leur volonté de survivre. Qu'il va falloir qu'ils se

donnent à fond, et que ce ne sera pas facile. Généralement, un type près à tuer n'est pas un rigolo. Lors d'un combat, il ne faut pas que les PJ se disent «quelle classe, quelle belle manœuvre !» mais «bordel, j'ai bien failli crever». Un bon truc pour entretenir la paranoïa des joueurs par rapport au combat : Gérez vous même les points de vie. Donnez des indications sur son état au joueur (et n'hésitez pas à être alarmiste), mais sans jamais lui révéler combien il lui reste de points de vie/de force/d'endurance/de santé... Dites lui qu'il est fatigué, qu'il ressent une douleur atroce dans son ventre, qu'il faut qu'il s'arrête, mais pas qu'il est à 2 pv dans la case abdomen.

Ainsi, vous rendrez vos joueurs plus prudents et plus humbles.

## SOMBRE



Si vous voulez vraiment de la violence, du trash, du hardcore, il faut sublimer les aspects les plus noirs, les moins reluisants de votre univers. Faire quelque chose de plus «chair et sang» que «fraise tagada» (©<sup>TM</sup> Angegardien). Si vous jouez dans un univers futuriste, insistez sur le fait que l'empire soit une dictature, que les vaisseaux sont victimes d'avaries, que les pirates installent partout la barbarie, la désolation et le chaos, que la xénophobie envers les extraterrestres/métahumains est hyper-violente, que tout est sale, délabré, corrompu, pollué, brisé, perdu, que la vie n'a plus aucune valeur, qu'il n'y a plus aucune certitude quand à l'avenir... «aujourd'hui est pire qu'hier et meilleur que demain». N'oubliez pas qu'avec l'idée de futur, se profile à l'horizon l'idée de fin.

Vous préférez un contexte plus médiéval ? Alors les nobles sont des salauds, les prêtres font vivre les masses dans l'obscurantisme et abusent de leur privilège, la nature est une vraie salope qui ne laisse que de maigres récoltes pour un labeur énorme, la médecine n'existe pas et tomber malade, c'est mourrir (d'ailleurs, profitez en pour re-filer une maladie à vos joueurs. Cela ne leur arrive jamais) les guerres sont fréquentes, les bandes de pillards sillonnent le pays, et la principale activité est donc de reconstruire ce qui a été détruit. Personne n'a le droit de s'exprimer, sinon c'est le fouet,

les écarts sociaux sont plus flagrants que jamais. Les villageois ne sont jamais sorti de leur bled et se méfient de tout ceux qui semblent étranges, donc toute troupe de PJ moyenne, qui sera le bouc émissaire à la moindre emmerde. La crasse est partout, chez les nobles comme ailleurs : l'hygiène, tout le monde s'en fout. La mort est banalisée, car elle est partout, présente, palpable, avec la maladie, les guerres et l'inconfort.

Et si vous jouez dans un monde contemporain, je n'ai pas besoin d'en dire plus : il suffit d'allumer sa télé pour se rendre compte du désastre général qu'est l'activité humaine. Bien sur, il y a les trucs les plus crades, comme la drogue, la pédophilie, les guerres qui déciment des milliers de personnes, les magouilles politico-médiatique visant à faire croire qu'il n'est plus possible de sortir de chez soi chercher le pain sans se faire violer par une bande de sauvageons armés de pitbull et de bazookas, mais aussi d'autres trucs plus discrets, comme le culte de la personnalité, la zombification de la pensée, la musique de merde...

Enfin, dès que vous incluez de la magie, du fantastique (comme dans 99,9% des jeux), jouez sur les fantômes, les âmes en peine, les aspects les plus noirs de la magie, les malédictions diverses et variés, le tragique de sa condition d'éveillée/inspiré/déchu/élu/maudit/révéillé, sur les adversaires mystiques, ésotériques dont le seul but est de détruire tout ce pourquoi les PJ se battent...

En un mot comme en cent : sublimer le sordide.

Ainsi, vos joueurs seront constamment opprimés par une atmosphère de noirceur.

## SENS

Les cinq sens eux mêmes doivent être dénaturés. Le regard de vos joueurs sur l'univers de jeu ne doit pas être extérieur. Voici quelques indications :

- Vue : le plus évident. Rajoutez des ombres, de la rouille, parlez des regards, mettez de l'usure, de la saleté, des déchets partout. Pour les couleurs, privilégiez le vert glauque, l'orange rouille, le bleu froid, le rouge sang, et plongez tout cela dans un bain d'ombre. La seule lumière doit être le reflet du

néon crépitant sur la lame sanglante du type en retrait dans l'ombre d'une cage d'escalier rouillée... Z'avez compris le principe ?

- Toucher : un sens souvent négligé. Là, vous avez les frissons, les courants d'air, la douleur sourde dans l'épaule, la morsure de l'acier, le mal de tête après deux jours sans dormir, la langue pâteuse... Passez rapidement sur toute sensation agréable : repos, fraîcheur, confort, douceur, ne doivent pas avoir droit de cité dans votre univers. Au contraire, rajoutez des sensations d'étouffement, de sans-issues...

- Ouïe : Ne faites pas dans la demi mesure : suraigu ou grave, assourdissant ou réduit à un murmure... les voix sont cassés, folles, ricanantes, pleine de détresses, entrecoupés des tousotements du cancer...

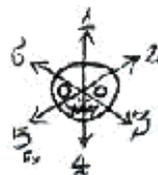
Deux conseils :

\*Si, comme moi, vous n'êtes pas bon imitateur, ne faites PAS les bruitages. Plutôt que de faire «iiiiiiiiiii», dites «la BM noire fait un dérapage strident, laissant de la gomme sur 5 mètres». Soyez convaincants dans votre interprétation des PNJ, et ne sombrez pas dans le ridicule en prenant un ton trop grandiloquant.

\*Pour la musique même, deux solutions : soit vous privilégiez le trash sous son aspect le plus physique, le plus direct, et dans ce cas là, mettez du metal, du hardcore, et toutes musiques joyeuses de ce type, soit vous préférez le trash glauque, suintant, triste, et dans ce cas je vous conseillerais des trucs plus orientés trip-hop ou électro (massive attack, portishead, björk, voir même radiohead) (petite adresse dénichéée il y a peu : <http://www.coldmeat.se>)

- Goût : le sens le plus simple à gérer. Soit les goûts sont saturés (hyper sucré, trop amer), soit ils sont étranges, soit tout les aliments sont fades. Parlez de l'arrière-goût, de la sensation que laisse tout aliment dans la bouche.

- Odorat : les odeurs toujours saturées, privilégiez la vulgarité (la pouf détectable à 5 mètres, laissant derrière elle un sillon de parfum bon marché), les odeurs corporelles (sueur, musc, excréments). La pourriture envahit les narines de vos joueurs. Les livres sont poussiéreux et moisissés, et leur seule ouverture fait éternuer les PJ.



- 6<sup>ème</sup> sens : avec six S, je suis obligé de parler du sixième sens, de l'intuition. Ce n'est pas le plus facile à expliquer, mais, paradoxalement, il n'est pas trop dur à mettre en scène : si vous assurez sur les descriptions, il vient tout seul. Les pressentiments doivent être mauvais, il doit y avoir une crainte d'aller de l'avant. Comme le dirait jenklod, célèbre karateka belge : il faut un bad feeling de l'awareness, tu vois ce que je mean ?

Ainsi, vos joueurs seront immergés.

## SANG

Peut-être le plus important des six S, car on le retrouve dans tout les autres thème. Le sang, c'est la mort, ce sont les cadavres. Laissez planer une ambiance morbide, décrivez chaque décès, chaque cadavre. D'ailleurs, les cadavres, mettez en partout. De préférence un peu pourris, dans une mare de sang, quand les joueurs ne s'y attendent pas trop : en forêt, dans leur maison, dans celle d'un ami proche qui vous a invité... Jouez sur la souffrance. Décrivez à vos joueurs chacune de leur blessures, insistez bien sur leur gravité, sur le fait que chaque goutte de sang qui part entraîne avec elle un peu de vie... Mais jouez aussi sur la rage, sur l'envie du sang, de le voir couler, le désir de donner la mort qui est en chaque être humain, difficile à réprimer dans les moments de colère, près à vous sauter dessus lorsque tout est calme...

Mais, le plus important, avec la mort, c'est la peur qui va avec. Vos joueurs doivent comprendre que tout ce qui les sépare de leur meilleur ami, actuellement en morceau, déchiqueté par une créature étrange, c'est une poignée de points de vie.

Paradoxalement, essayez de transformer vos joueurs en monstre sanguinaire. Poussez les au crime, mettez les dans des situations où ils seront obligés de faire couler le sang, voir même de s'en délecter. Il faut que les joueurs donnent la mort plutôt que de la recevoir, qu'ils soient les criminels plutôt que les victimes.

Ainsi, vos joueurs connaîtront la peur, et auront une véritable idée de ce qu'est le danger.

Voilà la fin de ce cour sur



la manière de rendre plus trash vos parties. J'espère que vous pourrez en faire quelque chose. Cependant, attention ! Voici quelques travers dans lesquels il ne faut tomber, sous peine de retomber dans l'univers des bisounours :

- L'abus. Les exemples ci-dessus sont extrêmes, et s'il est intéressant de faire des parties pur gore, il ne faut pas non plus focaliser la dessus. Ces conseils ne vous serviront que si vous voulez mettre en scène des aspects violents de vos univers de jeu. La surcharge amène l'ennui, l'habitude.

- Le «bien-pensage». Ne faites jamais, au grand jamais, de morale. Ou du moins, ne l'énoncez jamais crument : laissez les joueurs faire leurs propres conclusions, ils sont assez intelligent pour ça. Plutôt que de faire «les SS sont des gens affreux, les nazis c'est pas cool», confrontez les à la barbarie de cette idéologie. Mettez en jeu la gestapo. Faites comprendre que les trains n'envoient pas ces gens marqués d'une étoile jaune en vacance. Décrivez les larmes, les regards impersonnels des soldats, la boue, la misère... mettez les en face de la réalité plutôt que de cacher cette dernière derrière un mur «on dit».

- «Nous, on est des gentils». Vos PJ ne sont pas des saints. Loin de là. Ne faites jamais croire ça à vos joueurs : eux aussi ont leurs défauts, leurs secrets honteux, leur part de responsabilité dans l'horreur généralisée qu'est notre univers. Si vous voulez jouer trash, il ne faut pas faire des PJ des héros, mais des gens comme les autres.

## QUELS JEUX ?

Certains jeux sont plus adaptés que d'autres à ce style. Pour les autres, il faudra en remanier légèrement votre vision... Quelques exemples (pour les jeux que je connais un tant soit peu)

- Le monde des ténèbres : le MdT est assez proche de cette vision du JdR, toutefois, il faudra en gommer légèrement les aspects les plus mystiques et intellectualisants.

- INS/MV : INS aussi bien que MV se prêtent tout à fait à cet exercice. Mettez en sourdine les délires, et rendez un peu plus flagrante l'influence démoniaque.

- Agone : Le jeu de l'Inspiration, de la flamme, où les héros sont des gentils béni-

oui-oui, peut très facilement se muter en jeu d'horreur. Procurez vous «les automnins» et «l'art de la conjuration». Infectez les persos par la ténèbre et la perfidie, à vitesse grand V. Rajoutez une dose de pixies, de drakoniens, de farfadets, et louchez du côté du chapitre «le masque» de votre livre de base. Dans les codex, relisez les chapitres «la menace». Louchez du coté des créatures d'ombre dans le bestiaire (le tisseur de cauchemard est fabuleux !). N'oubliez pas que vous jouez dans les royaumes CRÉPUSCULAIRES, et que les seuls immortels qui soient réelement en activité sont le Masque et Janus.

- Shadowrun : Rajoutez un peu d'ombre dans la magie. Car elle fait un peu trop «champ de forces roses» (©<sup>TM</sup>Crypt Lurker). Faites intervenir le polyclub humanis. Visitez l'underground orque. Insistez sur la pollution.

-Cthulhu : votre seul boulot sera de rendre le monde «commun» plus glauque. Pour les horreurs du fin fond de mon genou, vous savez quoi faire...

- Guildes : bonne chance avec ce jeu. A moins de faire une campagne uniquement axée sur les ashragors, les écrins de loom noir et la nécromancie, votre travail ne sera pas facile.

- Nephilim : le background de Nephilim contient plein de trucs adaptés, comme le Kha'iba, les Selenim, la narcose, les homoncules, l'arcane du diable (relisez le codex de cet arcane : c'est bourré d'idées !) mais malheureusement l'occultisme et une ambiance en demi-teintes sont les marques distinctives de ce jeu, et si vous rajoutez du trash, du vrai, cela entrera à terme en conflit avec les marques même de Nephilim.

- Zombie : Comme INS/MV, mais remplacez «démoniaque» par «des occultistes».

Obsidian : rien à rajouter. C'est magnifique. J'adore ce jeu .^\_^  
Sur ce, je vous laisse, j'ai un programme hyper-chargé : des guerres à déclencher, des corps à déterrer, des vies à gâcher... bonne soirée !

Beph'

l'ange à la batte de base-ball dégoulinante de sang.

*P.S. Dans les coins les plus sombres de Métropolis, on murmure qu'il existe un 7eme S... Celui du sexe... néanmoins, cet article étant visible par le grand public, je m'abstiendrais d'en rajouter...*

Combien de fois, lors de mes aventures rôlistes, ai-je expérimenté en tant que PJ ou PNJ ce type de personnage : le noble ? Un nombre incalculable de fois ! Quasiment à chaque fois ! Quel que soit le jeu auquel on joue, on a toujours affaire avec la caste privilégiée ou dominante du monde de jeu. Que ce soit un med-fan, un space opéra ou un univers contemporain, ce type de personnage est incontournable. Ils tirent les ficelles du pouvoir, on se heurte sans arrêt à eux, ils sont puissants et omniprésents eux ou leurs hommes, et sont bien souvent les protagonistes des joueurs. Aussi, quelle tristesse de voir leur rôle se réduire le plus souvent à des clichés réducteurs ! Arrogants, imbus d'eux mêmes et de leur pouvoir, injustes et méprisants, fous et irresponsables, voilà à quoi se réduit leur roleplay dans quatre-vingt-dix-neuf pour cent de leurs apparitions ! On ne peut réduire la noblesse à ces tristes qualificatifs ! Aussi l'objet de cet article est-il de pallier à cette injustice et de vous permettre d'introduire ce personnage fascinant dans toute sa dimension dans votre scénario : le noble.

### Qui sont les nobles ?

Pour illustrer le présent article, j'ai demandé à plusieurs nobles très célèbres, réels et fictifs de bien vouloir nous accompagner.

### La caste guerrière

La création de la noblesse remonte au début du moyen-âge, avec la mise en place du système féodal. Il n'existe pas vraiment de traces écrites de cette période de création, et pour cause : c'était l'époque chaotique et brutale qui suivit les grandes invasions et la chute des derniers vestiges de l'empire romain.

La caste noble a été créée pour protéger la population des troubles incessants et meurtriers qui étaient monnaie courante à l'époque, en échange de quoi la population lui payait des impôts. A moins que ce ne soient des bandes armées de racketteurs qui ne se soient fabriquées une légitimité. Ce qui revient au même finalement.

Il en résulte que la vocation première de la noblesse est la GUERRE. Jusqu'à ce que la conscription soit instaurée, sous la révolution, c'étaient les nobles qui fournissaient armes, hommes, vivres et argent quand le royaume était en guerre. Autant dire que quand ils étaient en campagne, ils se payaient sur l'habitant et les adversaires. Ça coûte très cher la guerre !

Sous l'ancien régime, les



nobles avaient OBLIGATION de répondre à l'appel du roi à la guerre. Sans quoi leur popularité auprès du roi baissait, et avec tous les avantages que confère les bonnes grâces d'un souverain..

### La caste privilégiée

Au moyen-âge et sous l'ancien régime la noblesse jouissait d'un certain nombre de privilèges, dont celui de collecter et de percevoir des impôts, de posséder un château, une terre, une armée, le droit de chasser, de posséder des gens en propre (le servage), de faire la justice et de porter des armes et des armures. Il y en avait encore bien d'autres, mais ceux là étaient les principaux. Les nobles en étaient jaloux, mais au cours du temps ceux ci devinrent de plus en plus restreints, du fait du roi notamment, car ces privilèges empiétaient sur son pouvoir et sur la volonté royale générale de centraliser le royaume.

### La caste dominante

En France, jusqu'au règne de Louis XIV, les nobles étaient une source permanente de soucis pour le roi et le royaume. En effet leur puissance était telle en regard de la puissance royale que le roi lui même devait composer s'il ne voulait pas de rébellion, événement dévastateur pour son royaume et son autorité. Ce n'est qu'avec l'avènement de la monarchie absolue que les nobles ont cessé d'être une menace, pour devenir de plus en plus

décadents.

*Le début du règne de Louis XIV a été l'objet d'une rébellion massive de la noblesse, appelée la Fronde. Sans l'habileté de Mazarin, le roi aurait perdu son trône...*

### Éléments de psychologie

Les nobles sont des hommes et des femmes comme les autres... mais ce sont des nobles avant tout.

Certaines de leurs réactions sont conditionnées par leur statut, et leur mentalité par rapport à certaines choses est très particulières.

### Un rang à tenir

Les nobles tiennent leur noblesse de leur naissance, et être anobli est tout à fait exceptionnel. Ils considèrent avec raison que leur caste est, avec le clergé (largement noyauté par la noblesse d'ailleurs), un des soutiens les plus sûrs de la société en place. Remettre en question le système nobiliaire, c'est donc dans leur esprit remettre en question l'ordre établi, et la porte ouverte à l'anarchie. Les atteintes que l'on peut faire au système nobiliaire sont nombreuses et invariablement sévèrement punies : manque à l'étiquette, non respect d'un privilège, détérioration d'un bien noble, agression de leur représentants et naturellement agression d'un membre de la noblesse. La justice



étant rendue par les nobles ou un représentant de la noblesse, la punition pour de telles transgressions était invariablement la mort...

Les nobles peuvent être très tolérants, mais ils ne sauraient supporter qu'on porte atteinte à leur rang, surtout si les fautifs sont des roturiers !

Le duc Atréides est très aimé et très proche de ses hommes. Cependant, si vous lisez attentivement *Dune* (roman dont ce personnage s'est échappé), vous verrez que personne ne songe à lui manquer de respect ou lui parler familièrement. Même humaniste, un noble ne saurait souffrir qu'on transgresse l'étiquette lorsqu'on s'adresse à lui.

On ne songe même pas à prendre des libertés avec le Baron Harkonnen...

### Le point d'honneur

Les nobles les moins vétilleux ne se permettent aucune liberté avec leur honneur. Un noble peut se permettre d'être ruiné, libertin, injuste, amoral et même de désobéir au roi ; mais il relèvera toujours un affront à son honneur, d'une manière ou d'une autre, ou il sera la risée de ses pairs et mis au ban de sa caste. C'est pourquoi il prendra garde en permanence de sauver la face, quel qu'en soit le prix. Les affronts possibles à un l'honneur d'un noble sont nombreux : insultes, coups bas, cocuage, trahison, ridiculisation publique... Le seul moyen pour un noble de laver son honneur bafoué est le sang. Aussi les duels sont ils monnaie courante. Cependant tous ne sont pas capable d'affronter la mort en face : ils se contenteront de vouer une haine mortelle à l'offenseur et se vengeront autrement...

Notons quand même que dans la plupart des cas, l'honneur d'un noble n'est sensible qu'à l'affront fait par un de ses pairs. Un roturier impudent a vite fait d'être corrigé, n'est ce pas...

Comme raconté dans le roman historique *les Rois Maudits*, le Comte Robert D'Artois, pair du royaume, était embarqué dans une querelle de succession avec sa tante Mahaut. Il falsifia des documents pour gagner son procès. Le roi, s'en étant rendu compte, conseille en privé à Robert (qu'il aime beaucoup), de retirer sa plainte. Mais son honneur commande à Robert de ne pas perdre la face face à sa tante. Son procès est désastreux. Robert estime alors que le roi a failli à son honneur et à leur amitié, et le trahit. On le retrouve peu de temps après à la cour d'Angleterre exhortant le jeune roi Edouard à attaquer la France qui lui appartient par le droit du sang . C'est ainsi que cette querelle et l'honneur de Robert D'Artois déclenchèrent la guerre de cent ans...

### La guerre

La mission originale de la noblesse est la guerre. Ainsi, la plupart des nobles ont participé à des campagnes armées, et, sans être forcément endurcis, ont tous un savoir faire en la matière. Les attitudes en situation de bataille varient d'un noble à l'autre. La plupart font montre de courage, leur honneur l'exigeant, mais souvent les jeunes nobles sont des têtes folles, et sont capables de faire n'importe quoi pourvu que cela ait de l'éclat. Il en résulte un taux de mortalité élevée dans leur rangs, sans parler des hommes qui auraient pu être épargnés et qui ont été sacrifiés dans des actions inefficaces (désastreuses parfois) et irréfléchies, mais tellement héroïques !

Traditionnellement, les généraux et stratèges d'une armée en campagne sont les membres de la haute noblesse (ducs et pairs). Ils ne sont pas forcément efficaces, mais leur rang l'exige ! Méfiez vous tout de même avant de provoquer un combat avec un fils de bonne famille ; ils sont entraînés avec les meilleurs maîtres d'armes, et les plus inexpérimentés d'entre eux vous réserveront des surprises...

Connaissez vous Henri IV ? Avant d'être roi de France, Henri était roi de Navarre, nation huguenote s'il en est, éternellement en guerre avec le reste de la France qui était Catholique [1]. C'était un grand guerrier, toujours en campagne, et de son propre aveu, bien mieux dans sa cuirasse et à cheval qu'en habit de cour. Tout roi qu'il était, il n'hésitait pas à charger à la tête de sa cavalerie !

### L'intrigue, la cour

Le lieu social de la noblesse est la cour, ou se nouent et dénouent intrigues, alliances, amitiés et inimitiés. La cour peut être la cour d'un grand roi, comme celle d'un potentat local ou d'un grand seigneur. La cour se tient souvent dans un grand palais, ou les nobles qui cherchent la faveur de celui qui tient la cour se réunissent. Souvent les nobles courtisans sont logés sur place ; il en résulte un incroyable pêle-mêle d'intrigues, de complots et des réputations se font et se défont au gré de la faveur de la cour, ainsi que des modes passagères, souvent fixées d'après la personne courtisée. Pas mal de querelles éclatent aussi, qui se terminent souvent dans le sang. Vivre à la cour est ruineux, mais indispensable pour se forger une réputation. La plupart des nobles sont des courtisans accomplis, surtout les jeunes, plus rapides à se plier à la mode...

### Éléments de description

*Le monde est plein de gens qui ne sont pas plus sages (que la grenouille) :*

*Tout bourgeois veut bâtir comme les grands seigneurs,*

*Tout petit prince a des ambassadeurs,*

*Tout marquis veut avoir des pages*

La Grenouille qui veut se faire aussi grosse que le Bœuf

### Le standing

C'est la directe conséquence de la manière dont un noble tient son rang. Plus un noble est titré, plus il devra montrer sa puissance ; en entretenant une cour, en donnant des réceptions, en faisant des folies, en dépensant

sans compter, et surtout, surtout, en étant généreux avec ceux qui le flattent. Le résultat pour la plupart des nobles, c'est un endettement incroyable, leur fortune à la merci des banquiers ! Mais quand il s'agit de paraître aux yeux du monde, l'argent ne compte que si peu ! Et tout, dans la vie de cour, n'est il pas qu'une question de façade ? Plus on a l'air riche, plus on sera courtisé, et donc plus on sera influent...

*Le roi ne fait pas exception. Ainsi, la cour ruineuse entretenue par François II a mis les finances de l'état totalement à plat...*

## L'influence

L'influence d'un noble est reflétée par son influence à la cour, et par la nature de cette cour. Ainsi un noble d'influence locale sera influent à la cour de Mr le Comte, potentat local, mais aura une influence nulle à la cour royale. Alors que Mr le Comte, lui, aura ses entrées à la cour royale... L'influence est aussi fonction du titre de noblesse détenu, de l'importance des terres et de l'armée du noble. Mais un vieux noble très puissant qui ne vient jamais à la cour royale sera considéré avec amusement (en privé) quand il viendra présenter une requête au roi, tandis qu'un oiseau de cour aura l'oreille des grands même s'il n'est que Baron.

*Au début du règne de Louis XIII, un aventurier italien, Concini, qui était aussi un remarquable oiseau de cour, sut tourner totalement la tête de Catherine de Médicis, la reine mère. Il devint rapidement aussi influent que le jeune roi (14 ans), et tellement arrogant que Louis XIII dut se débarrasser de lui pour pouvoir enfin régner ! [2]*

## La richesse

La plupart des nobles sont ruinés. Ils surtaxent leurs paysans pour entretenir leur train fastueux, mais cela suffit rarement, surtout que, ne pouvant souvent pas être physiquement présents sur leurs terres, ils font appel à des intendants pour gérer leurs terres, qui se remplissent joyeusement les poches du fruit du domaine au passage... Il arrive cependant que des nobles, particulièrement éclairés ou économes,

arrivent à avoir de l'argent de côté. C'est rare et ils ont la réputation d'être des radins (même s'ils ne sont juste que raisonnables) parmi leurs pairs. Les banquiers mettent rarement leurs clients nobles au pied du mur, car alors ils perdraient leur nombreuse clientèle et se mettraient en danger. Il est en effet déjà arrivé que le roi décrète simplement et purement l'annulation de ses dettes et celles de sa cour...

## Les subordonnés

Les nobles ont à leur service un grand nombre de subordonnés : majordomes, domestiques, cuisiniers, comptables, valets, bonnes, hommes d'armes, intendants, écuyers, pages, etc... Plus la noblesse est haute, plus l'effort sera fait pour avoir un train domestique important. Hélas tout ce petit monde coûte cher à entretenir, car il faut loger, nourrir, blanchir et fournir des livrées (pour les maisons les plus renommées) à tout ce beau monde. Et il est infamant de passer pour un rapiat... La domesticité d'une maison noble lui est généralement dévouée, car cette vocation est familiale et c'est souvent depuis plusieurs générations qu'une famille est dédiée à son service. Cependant tout ce monde là est composé avant tout de gens du peuple, très bavards, et source d'information infinie pour qui sait les exploiter. D'ailleurs la noblesse, même dans ses entretiens les plus secrets, fait mine d'ignorer jusqu'à la présence de son personnel, qui a ainsi accès à des informations de première main.

## Le vulgum pecus

Comment les nobles traitent-ils avec les gens du peuple, et a plus forte raison, les personnages joueurs roturiers ?

Cela dépend en grande partie de l'orgueil du noble concerné. Les plus orgueilleux ne voudront pas avoir affaire avec des roturiers en dehors de leur domesticité, et laisseront à leurs subordonnés le bon soin de traiter avec eux. Si on a l'audace de s'adresser directement à eux d'une manière ou d'une autre, référeriez vous aux chapitres 'point d'honneur' et 'un rang à tenir' ci dessus. Notons que si orgueilleux qu'il soit, il tient à la vie, et s'il est obligé de s'adresser lui même



à des roturiers il le fera... avec des pincettes bien sur.

Les nobles moins regardant quant à ces questions sont tout à fait capables de cordialité avec des gens du peuple. Ils exigent tout de même un minimum de respect des protocoles et de la politesse. Certains même, particulièrement retors, tiendront à tester les bonnes manières des personnages et gare s'ils manquent à l'étiquette !

## Nobles des villes, nobles des champs

Le rapport des nobles avec ses possessions, ses terres et ses gens (entendez ceux qui vivent sur ses terres) variait grandement en fonction de l'éloignement du noble de son domaine. Ainsi ceux qui fuyaient la vie de cour et vivaient sur leurs terres étaient beaucoup plus humains, proches des préoccupations des petites gens et soucieux de leur bien être. Ceux qui vivaient éloignés, ou qui avaient un très grand domaine administré par eux seuls et non par leur vassaux, laissaient la gestion de leur domaine à un intendant, souvent un roturier, qui n'était pas toujours honnête et qui profitait de sa position pour s'enrichir sur le dos des pauvres gens, à l'insu de son maître.

*Avez vous vu 'Ridicule' ? Le héros de ce film, très préoccupé par ses gens, est un bel exemple de noble des champs.*

## Le noble est un être humain ! (conclusion)

Comme vous avez pu le constater, toutes ces indications sur le role-playing d'un personnage noble vous laissent une grande liberté pour créer des personnages variés et inventifs !

Car en dehors de ces quelques considérations liées à leur statut, un noble est somme toute un personnage comme les autres, avec des qualités et des travers qui lui sont propres. Ce sera votre tâche à vous, Meneur de Jeu, de les imaginer pour faire de



vos personnages des personnages crédibles !

## Annexes

Dans ce chapitre j'ai ajouté quelques précisions qui ne trouvaient pas leur place dans les chapitre précédents...

### Titres de noblesse Française

La hiérarchie donné ci dessous est celle qui était en vigueur en France lors de la renaissance. Auparavant elle a énormément varié. Ainsi un baron était un pair de l'empire sous charlemagne, et le duc (Dux Orientalis) l'égal de l'empereur romain d'orient...

Par ordre du titre le moindre au titre de plus de conséquence :

- Ecuyer (qu'on appelle 'Monsieur le chevalier')

- Baron

- Marquis (qui traditionnellement tient les marches du royaume, d'où son nom)

- Comte (originellement un homme du roi chargé des comptes i.e. l'administration d'un domaine royal)

- Duc

Etaient pairs du royaume de France les nobles dont les familles avaient élu originellement Hugues Capet Roi de France. Le roi pou-

vait aussi nommer ses pairs, comme il pouvait faire progresser sur l'échelle sociale les nobles qui lui plaisaient.

## Héritage

L'héritage dans les familles nobles se faisaient de la manière suivante en France :

A l'époque de Charlemagne, les terres étaient divisées entre les différents héritiers du noble décédé sans distinction de sexe, ce qui n'arrangeait pas le sentiment de fraternité et a divisé l'empire franc en trois...

Avant Philippe le Bel (12eme siècle), le premier héritier mâle ou femelle héritait des terres et du titre, tandis que ses cadets n'héritaient que du statut de noble. D'où la tradition de placer les cadet dans l'armée et l'église pour qu'ils se fassent d'eux même un nom. A l'époque de Louis XI, fils de Philippe le Bel, la loi changea et on adopta la loi salique, qui exclut les femmes du droit à l'héritage.

## Devenir noble

Un capitaine roturier qui par un fait d'armes se distinguait particulièrement était d'ordinaire nommé écuyer, et pouvait progresser jusqu'au titre de baron en faisant carrière dans l'armée.

## Scénarios-Express

### Espionnage

Les personnages joueurs sont chargés par le Baron X de collecter des informations sur le Comte Y son cousin, qu'il soupçonne de vouloir le spolier sur une affaire d'héritage. Les personnages joueurs arrivent en plein bal masqué, sont pris pour des convives et sont entraînés dans la folle fête de la cour du Comte. Arriveront-ils à passer inaperçus et collecter des informations ?



### La tête folle

Lors d'une soirée arrosée dans une taverne mal famée, Un jeune homme un peu maniéré et bien mis se lie avec les personnages joueurs. Rapidement, le vin lui monte à la tête et il provoque une rixe. La garde intervient et arrête les PJs et l'assistance. Le jeune homme, qui s'identifie lui même comme le jeune cadet la famille de X (famille noble influente), très embarrassé, prétend ne pas connaître les PJs du tout. Des protestations s'élèvent. Quel parti vont prendre les joueurs ? Sauront ils se faire un ami puissant ?

### La soubrette

Une jeune femme, visiblement enceinte jusqu'aux yeux et sur le point d'accoucher, demande l'aide des PJs. Malheureusement, elle meurt en couches, non sans avoir fait promettre aux joueurs de retrouver le père et de lui confier l'enfant. Après une rapide investigation, les joueurs s'aperçoivent que le père est le vieux Marquis de Z, un noble très aimé et réputé pour sa bienveillance. Reconnaitra-t'il son bâtard ? Que vont faire les PJs ?

### Le duel

Les PJs (qui décidément ont le don pour se mettre dans les emmerdements), assistent à une querelle entre deux nobles. Celle ci tourne mal et les deux protagonistes se défient en duel. L'un des nobles, voyant que les PJs sont des hommes d'armes, leur ordonne/demande avec insistance (en sa qualité de noble) d'être ses témoins. Le lendemain matin alors que les PJs se rendent sur le champ du duel, ils sont assaillis par un fort parti de spadassins, qui s'avèrent au service de l'autre noble. Les PJs iront-ils mettre en doute l'honneur de celui-ci devant son adversaire ? Sauront ils se faire un ami puissant ?

Par Ubblak

Illustrations de Brain Salad

[1] Je résume grandement. Ce personnage fascinant mérite (et a déjà eu) plusieurs romans et livres d'histoire entièrement dédiés...

[2] La aussi je résume... (voir ci dessus)

# Le destin obscur des Personnages Non Joueurs

Meneurs de jeux, vos joueurs ont la vie belle ! ils n'ont que leur personnage à jouer... vous devez jouer tous les autres personnages de votre scénario, les créer avec leurs caractéristiques, leur inventer des noms, une vie (pour certains), tout cela en méditant sur la longévité relativement courte qui est la leur. Certains n'existent que le temps d'une partie, les plus chanceux tiennent une campagne, extrêmement rarement plus... et les plus malchanceux voient leur vie abrégée par les personnages joueurs eux-mêmes... Ils peuplent vos scénarii de leur foule sans nombre, insignifiants souvent, importants parfois et dans certaines conditions points centraux du scénario. Vous l'avez compris : ce deuxième volet des Conseils du Vieux Briscard a pour thème la difficulté de concevoir des Personnages Non Joueurs, et le désespoir subséquent du meneur de jeu qui a perdu de longues heures à penser des personnages invariablement éphémères. Ce désespoir n'est d'ailleurs pas total ni irrémédiable, car le MJ a, par ses PNJ, l'occasion précieuse et délicieuse de se créer toutes sortes de personnalités et d'être, à chaque scène, un mafieux intimidant, un chevalier au coeur pur, un baladin ironique, une belle romantique... Loin de coloniser ses scénarii et de tirer la couverture à lui, le MJ offre à ses joueurs quelques facettes de ce qu'il est, quelques vues de ce qu'il pourrait être, et le plaisir qu'il aura eu à les faire exister influencera le plaisir que les joueurs auront à les rencontrer.

## Les PNJs, ingrédients indispensables

Ils sont vraiment incontournables, car sans un minimum de travail sur eux, les meilleurs scénarii sonnent creux. Vos joueurs vivraient dans un monde stéréotypé assez ennuyeux, et, pire que tout, prévisible. Car vos PNJs, c'est VOUS, meneur de jeu. Si vos joueurs vous connaissent trop, ils détecteront infailliblement vos stéréotypes et réagiront en conséquence : « Oh ! Un noble dédaigneux ! Quasi le même que le mois dernier ! Oh ! Un tavernier bourru mais sympa ! Oh ! Un sorcier retors et menteur ! Faisons semblant de lui faire confiance et tuons le ! ! Oh ! Un faux jeton ! » etc... etc...

## L'Art du PNJ

Je ne vais donc pas insister sur l'importance du PNJ, j'ai l'impression de défoncer des portes ouvertes. Fort bien, voici donc les Conseils du Vieux Briscard sur le sujet :

PNJ, qui es tu ?

On peut diviser les PNJs en grosso modo trois population :

- Les figurants
- Les seconds rôles
- Les personnages centraux

### Les figurants

Ce sont des personnages qui apparaissent le temps d'une scène ou deux. Ils peuvent être des adversaires comme le tout venant. Ils ne jouent qu'un rôle secondaire dans l'intrigue. Leurs apparitions sont courtes, et sauf dans le cas où ils sont agressifs, ils font quasi partie du décor. Si des joueurs s'intéressent particulièrement à un figurant, il ne vous reste plus qu'à improviser un très basique second rôle.

### Les seconds rôles

Ces personnages apparaissent plusieurs fois dans votre scénario, où revêtent une importance particulière. Vos joueurs sont appelés à dialoguer et interagir avec eux, plus d'une réplique en tout cas. Leurs actions ont une influence limitée mais réelle sur le scénario.

### Les personnages centraux

Ces personnages sont au centre de votre intrigue. Ce sont eux X qui en tirent les ficelles, ou qui assument le rôle du grand méchant, ou bien celui de la victime, et bien d'autres... Ils ont une action directe et souvent irréversible sur le scénario. Leur disparition ou leur mort entraîne un basculement de l'intrigue. Ils sont le principal souci des joueurs (généralement)

quand ceux-ci ont conscience de leur existence. Ils sont incontournables. Veillez à ce que leur taux de survie soit élevé, donc. Ceci dit, un scénario peut très bien ne pas inclure de premier rôle ! Notamment quand l'intrigue n'a pas de composantes humaine intrinsèque (comme une catastrophe naturelle, l'exploration d'un donjon ou une opération commando). Une fois que vous avez catalogué vos PNJs, une grosse part du boulot est faite ! !

### Rôle dramatique

Les PNJ se définissent également selon leur rôle dramatique. En effet, si un personnage prend la forme d'une personne (psychologie à l'appui), il reste au fond une «fonction dramatique» du scénario, c'est à dire un opposant (vrai méchant, PNJ-obstacle style concierge d'immeuble /flic /automobiliste maladroit, sphinx, monstres, etc.) ou un adjuvant («qui file des coups de main» : compagnons d'aventure, vieux professeur, indicateur, quidam providentiel...). Ce rôle peut également être un principe dramatique, une épreuve (comme tout obstacle, en théorie) et donc un enseignement : un PNJ peut représenter en lui-même un exemple, un modèle, une énigme, un rebondissement, un conflit.



## Nom, âge, sexe

Ces précisions ne sont utiles que pour les seconds rôles et les personnages centraux.

## Description Physique

Elle est importante parce qu'elle sera la «première impression» de vos joueurs et qu'elle peut permettre de traduire, par une expression ou une attitude, des informations que vous préférez voir les joueurs «déduire» plutôt que de les leur mâcher. Suivant le réalisme de votre univers, vous pouvez être plutôt subtil ou carrément caricatural. Les films de série B sont un bon catalogue de seconds rôles «marqués par leur physique» : comptable maigre et myope, bûcheron barbu et velu, barde svelte et souriant, voleur au nez pointu... Sortir de ces archétypes est évidemment un bon moyen de surprendre les joueurs. Essayez également d'imaginer comment parle et bouge un perso doté de tel ou tel physique : le langage est très important parce le ton de voix, l'accent ou le vocabulaire que vous utiliserez vont permettre à vos joueurs de distinguer les différents PNJ qui,

sinon, ont tous la même apparence : la vôtre.

## Le profil psychologique

Je vais reprendre ici un concept qui est très bien expliqué dans l'article 'Création de personnage' du précédent zine. Tout PNJ possède sa psychologie particulière, sa 'motion' : des objectifs, une manière de réagir, des motivations, des craintes, des obsessions, des phobies... Plus le PNJ est important, plus sa 'motion' doit être détaillée. A l'inverse, plus le PNJ est secondaire, moins elle a d'importance. Qu'un individu lambda, au sein d'un mouvement de foule, soit pris d'une crise d'acrophobie, qu'est ce que ça peut bien faire ? Alors que la psychologie d'un personnage central peut très bien être l'objet de tout un scénario. Cette psychologie a plusieurs composantes. D'abord elle dépend du milieu du PNJ, de sa condition sociale, et ensuite de son histoire personnelle(1).

## Son milieu

Quelle est la nationalité du PNJ ? Quelles sont les caractéristiques cul-

turelles propres à sa nation (préjugés notamment) ? Dans quelle culture baigne-t-il ?

## Sa condition sociale

Quelle est la place du PNJ dans l'échelle sociale de son pays ? Qu'est ce que cela implique comme comportement face à ses compatriotes ? Face aux étrangers ? En cas de crise ? Quelle est sa position face à sa condition ? face à son gouvernement/ à la loi ?

## Son histoire personnelle

Quelle est la vie de ce PNJ ? pourquoi est il comme il est aujourd'hui ? (ce chapitre peut tenir des pages dans certains cas). Typiquement : Un figurant ne dispose dans sa description que des motions de son milieu, et dans certains cas de son groupe, voir de son «rôle dramatique». Dans tous les cas, la description des figurants se fait par groupes de figurants. C'est suffisant ! Ne vous prenez pas la tête avec vos figurants. Un second rôle dispose d'une description qui lui est propre, et qui inclut son milieu, sa condition sociale et une ou deux lignes de précisions. Pas plus ! Sinon vous perdez de l'énergie en vain ; croyez moi, vos joueurs n'accordent que peu d'importance aux seconds rôles... Un personnage central se décrit de la même manière qu'un second rôle. Mais n'hésitez pas à le détailler ! Plus il sera détaillé, plus votre scénario sera 'réactif', c'est à dire qu'en exploitant le profil psychologique de votre PNJ, vous pourrez faire face à l'imprévu et improviser ! Si vous n'arrivez pas à vous intéresser à votre personnage central, ne paniquez pas ; vous avez sûrement affaire à un



débrouille assurent un taux de survie plus élevé que la force brute.

## PNJs typiques

### Les Monstres

Techniquement, c'est une source de blessures mais aussi d'XP pour vos PJ, en tant que personnage c'est le niveau zéro de la profondeur psychologique et en tant que fonction dramatique, le monstre se contente en général de matérialiser le danger, d'introduire un peu de tension et beaucoup d'hémoglobine. C'est pas pour dire mais je trouve ça tout nul. Si on fait un peu d'étymologie sauvage, on constate que «monstre» vient de la «monstration», de l'action de montrer : c'est un révélateur, dans la tragédie classique il a pour but de démontrer la valeur du héros (civilisé) triomphant des forces instinctives et bestiales (la Nature). Ce serait dommage de se limiter à ce schéma, mais un monstre devrait être en général la matérialisation d'un danger : «Godzilla» est le risque nucléaire, le requin des «Dents de la Mer» symbolise et punit les péchés des personnages secondaires, le John Doe de «Se7en» l'excès dans le châtement, le vampire représente essentiellement l'appétit sexuel (et toute la mystique du sang), les Orcs de Tolkien sont l'image de la dégénérescence des Elfes,... Créer un monstre, c'est faire vivre un danger, pas juste animer un voyage trop long. Et coller à ce monstre une forme de psychologie, une logique et des objectifs va le rendre plus crédible, et donc plus inquiétant (créer de beaux monstres bien flippant est d'ailleurs le thème d'un autre article).

### Les PNJ-Epreuves

(Qui peuvent être un monstre), ceux qui remettent en question le pouvoir des héros (vos PJ, a priori) et les fait évoluer. Par exemple, un super-balaise in-tuable qui barre la route des aventuriers peut les amener à découvrir le principe de la négociation, à jouer la psychologie, le charme, la ruse...bref à accéder à un usage efficace de leurs cerveaux. Ce PNJ-obstacle peut-être un PNJ-énigme, pas un sphinx «poseur d'énigme», mais par exemple un fugitif mystérieux, un dément incompréhensible ou un conspirateur



diabolique qui n'est en fait que la personification d'une question de votre choix (ludique, intellectuelle, morale, éthique...) à laquelle les PJ vont devoir répondre pour la vaincre ou la résoudre. Une concierge revêche, un flic soupçonneux (à qui il faudra prouver son innocence), un démon gardien, un vrai sphinx, un enfant trop terrorisé pour livrer les informations qu'il possède sont autant de «PNJ-Epreuve».

### Les Adjuvants

Tout le monde n'est pas contre les joueurs et certains PNJ sont judicieusement placés sur leur chemin pour les aider. Simplement, il faut prendre soin de motiver et de justifier cette assistance par la psychologie et les objectifs propres des PNJ (pas juste «J'aime beaucoup ce que vous faites, je vais vous filer un coup de main !») tout en dosant précisément la puissance et la nature de cette aide, au risque de voir les PNJ finir le scénar' à la place des PJ ! Autant que possible, les adjuvants doivent se cantonner à un rôle secondaire (fournisseur de matos ou d'informations, aide ponctuelle et sous conditions...) ou être carrément intégrés au groupe. Dans ce second cas, les «suivants» ne doivent pas nuire au pouvoir décisionnel des joueurs mais leur personnalité doit être aussi recherchée que celle de vrais PJs (ce sont donc des PNJ «centraux») pour qu'ils puissent s'inscrire dans le groupe autant par des relations humaines que par leur fonction. Ils seront alors très utiles au MJ qui pourra par eux installer une ambiance (si ces PNJ commencent à avoir peur, par exemple, il sera plus facile d'inquiéter les joueurs), transmettre ou répéter des informations («On l'a pas déjà rencontré quelque part, ce type-là ?»), influencer «subtilement» certaines décisions du groupe («Vous êtes bien sûr libres de ne pas aider les Nains, mais votre compagnon Bidule est très sensible à leur cause.») et même, quand ils auront bien servi et que les joueurs se seront attachés à eux, ils pourront se faire buter pour exciter la vengeance des joueurs ou leur faire prendre conscience du danger.

Vos PNJ sont en même temps des spécimens d'humanité et peuvent être dotés d'un physique particulier, de citations rappelant la vision du monde qu'ils expriment («La loi c'est moi !»,

second rôle un peu trop étoffé. Taillez dans sa description !

### Les ressources

Un figurant, comme un second rôle, dispose généralement des ressources inhérentes à sa condition : habitation, argent, alliés, etc... Dans des cas très rares on les détaillera pour ce type de PNJs. Pour un personnage central, il vous faut détailler un peu plus. Qui sont ses amis ? ses alliés ? ses ennemis ? sa fortune ? ses contacts ? son influence ? ses possessions importantes ?

## On achève bien les PNJs

Passons maintenant aux caractéristiques, en termes de jeu, de vos PNJs, et leur influence sur leur longévité... Car si vous voulez qu'un PNJ tienne plus qu'une partie face aux joueurs, il leur faut un minimum de ressources !

### Pour les figurants

Seuls les hostiles méritent des caractéristiques ; encore vous faut-il les réduire au maximum et utiliser les mêmes pour un même groupe de figurants. Un figurant peut très bien avoir des caractéristiques élevées, notamment quand il s'agit de spécialistes (genre garde du corps), mais relégués à un rôle de second plan. Les seconds rôles et les personnages centraux : Assurez vous que leurs caractéristiques soient en proportion de la puissance des joueurs et au-dessus dans le cas d'un personnage central surtout si c'est un adversaire. N'oubliez d'ailleurs jamais que la ruse et la

«C'est vraiment trop injuste...», «J'veux pas d'ennuis.» etc.), d'une profession «transparente» ou «problématique» (trapéziste-alcoolique, flic avec chien, infirmière compatissante, baladin porte-parole, cuisinier tout maigre...). Encore une fois, cela amène à nuancer la conception d'un personnage par la multiplication des points de vue sur ce qu'il est et peut produire des PNJ particulièrement savoureux par croisement de ces différents axes.

## Deux exemples de PNJ «centraux»

### - *Roman Jarlsson, Primogène Gangrel (2)* :

Dans une petite ville de banlieue parisienne se tient une cour de la Camarilla privée de Duc depuis longtemps. Au sein du Primogénat, on trouve ce fameux «Roman» : Physiquement, il n'a pas les caractéristiques animales de la plupart des Gangrels, ce qui signifie 1) son humanité et 2) sa résistance à la Frénésie. Pas très grand, noueux, avec une gueule de dur (mâchoire carrée, balafre, mal rasé) et son look de baroudeur, il exprime aussi sa fonction de combattant et sa résistance. Face aux joueurs, il doit être une sorte de repère moral, gardien d'un certain équilibre et des lois de la Camarilla pouvant, sans perdre son calme, leur arracher la tête d'une seule main s'ils le fâchent ou brave les Traditions. Pour manifester ce danger et son self-control, Roman joue régulièrement avec des allumettes (alors que les Caïnites ont normalement peur du feu) et fume de gros cigares (qui indisposent les autres, ça l'amuse beaucoup). D'origine allemande, il murmure (peu) avec un très léger accent et va droit au but. Paf, le perso est «posé».

### - *Kadi, esclavagiste et adversaire des PJs* :

Cet homme est le chef d'une organisation occulte qui organise la traite des blanches, de leur «recrutement» en Europe (de l'Est ou de l'Ouest), de leur transport et de leur «placement» dans des pays lointains. Son nom véritable est inconnu même de ses proches lieutenants. Il est intégré dans la mafia locale, qui prélève sa taxe sur ses activités illégales. Il ne quitte

que rarement la France, et ne sort jamais d'Europe. Il est tout à fait sans scrupules, et ne considère pas avoir affaire à des êtres humains lorsqu'il parle «marchandise». Très nerveux, sa face lisse est sans arrêt agitée de tics. Il parle un français impeccable, sans accent. De sa personne, on dirait un oriental corpulent d'une quarantaine d'années, avec un vague air turc. Son crâne est rasé et lisse comme une boule de billard. Il est toujours tiré à quatre épingles. Il déteste notamment les arabes, sans que personne n'en connaisse la raison exacte, mais on pense que c'est lié à son passé trouble et mal connu.

## Deux exemples de PNJs «second rôle»

### - *Renaud Chancrain, homme de main de Kadi* :

Renaud est chargé des basses œuvres de Kadi. Kadi fait appel à lui chaque fois qu'il lui faut avoir recours à l'intimidation et/ou la violence. Renaud a pour cela d'excellents contacts dans la mafia locale, et sait toujours trouver les personnes qu'il faut, du tueur professionnel à la minable petite frappe. Physiquement Renaud est un colosse en blouson noir et à la nuque rasée. Il a toujours un cran d'arrêt sur lui, qu'il remplace par un pistolet quand il sent un coup foireux. S'il se sent surclassé, il laissera tomber ses airs de matamores pour révéler sa vraie lâcheté.

### - *Jean-Baptiste Frémion, banque de donnée sur pattes* :

Installé comme juriste dans le Londres des années 1890, Jean-baptiste en a exploré les bas-fonds autant que la bonne société. Il dévore les journaux, parle un anglais parfait et a une culture générale impressionnante ; on peut même dire qu'il est une bibliothèque vivante, bien utile à ceux qui ont recours à ses services (les PJs). Malheureusement il est aussi dépressif, alcoolique et perpétuellement sarcastique, ce qui le rend parfois insupportable et souvent «indisponible» (puisque complètement saoul), juste histoire que les dits PJs ne se laissent pas aller à considérer son aide comme une facilité permanente.

### Notes :

(1) Ceci n'est pas de la psychologie véritable, c'est simplement un artifice de conception de scénario. Je n'ai aucune, mais vraiment aucune prétention à appliquer ce système à la réalité ; le JdR obéit à d'autres lois qui sont celles, plus facilement intelligibles, de la dynamique dramatique. (Ubblak)

(2) J'ai interprété récemment ce PNJ assez «typique» dans un GN «Vampire, la Mascarade», d'où le contexte. (Wenlock)

Ubblak  
et Wenlock

Illustrations : **Brain Salad**



# Les Prêtres du Soleil Universel

FADING SUNS

Ce supplément va nous renseigner sur les prêtres, un des trois «ordres» du monde médiéval-futuriste de Fading Suns. C'est un supplément à couverture souple de 144 pages, en noir et blanc. Les illustrations sont variables et vont de moyennes à agréables (avis totalement subjectif). Le supplément contient sept parties principales plus une nouvelle et diverses annexes.

## Le journal d'Alustro : Visions

Il s'agit ici de la traditionnelle nouvelle qui raconte les pensées d'Alustro le suivant de Erian Li-Halan, l'héroïne récurrente des nouvelles du jeu. On découvre son parcours religieux, sa découverte de la foi et ses visions auprès de la Gargouille de Nulpart. Le texte est sympathique et agréable à lire. Il nous éclaire sur la façon de vivre et de penser que pourraient avoir les personnages de Fading Suns. En résumé toujours aussi agréable

## 1 - Extraits de l'Évangile Omega

Après une rapide introduction avec des considérations générales sur la religion tant dans Fading Suns que dans notre propre monde, on passe au vif du sujet. Le chapitre commence sur des considérations générales sur les saints, puis détaille les plus importants d'entre eux : les disciples du Prophète Zacharie avec leur histoire, leur iconographie, leurs «domaines» et leurs fidèles. On parle ensuite des principales théories et controverses théologiques dans l'Église. Le sujet est traité rapidement mais efficacement, du bon travail.

Les différents ordres

Chaque ordre de l'Église est détaillé de la même manière : L'Histoire qui nous éclaire sur la formation de ces grands ordres mais également sur l'histoire en général du jeu, théologie toujours utile pour pouvoir interpréter de façon crédible un religieux, canon qui donne des indications précieuses sur l'organisation des ordres ainsi que

sur le mode de vie et le quotidien, patrimoine (certains ordres sont plus riches que l'ont ne le croit), personnalités (dont assez souvent le chef de l'ordre) et règles de jeu. Toutes sont introduites par une courte nouvelle à propos. Elles sont toutes bien rédigées et utiles, une vraie mine d'inspirations et de background. L'ajout technique est souvent intéressant et facile à intégrer dans le jeu, ce qui est tout à fait appréciable.

## 2 - Le miroir de Dieu : l'Orthodoxie teyrienne

Cette partie porte sur l'ordre dirigeant de l'Église : l'Orthodoxie Teyrienne qui domine largement, équivalent de l'Église catholique du moyen-âge. On y découvre l'histoire depuis sa fondation par Palamède, son déclin sous la seconde république et son retour en force à la chute de cette dernière. A dater de cette période, les principaux patriarches sont détaillés jusqu'à l'époque du jeu. On découvre ensuite le credo de l'Église, plutôt conservateur socialement, et la division du clergé en deux tendances, l'une plus souple que l'autre. Le chapitre fournit ensuite la liste des péchés et la structure de l'ordre qui est également en grande partie celle de l'Église en général. Le chapitre finit sur une galerie de portraits, notamment celui de Ezechiel, actuel patriarche. Un chapitre intéressant, surtout quand on sait que le dogme de l'orthodoxie est celui diffusé au sein de la plus grande partie de la population de l'univers.

## 3-L'arme divine : la Fraternité des armes



L'ordre combattant

de l'Église. Son histoire est relatée depuis sa création pendant la Chute pour protéger les pèlerins, jusqu'à ses combats contre les barbares et les symbiotes actuels. Ses intérêts financiers sont détaillés aussi, ce qui établit un intéressant parallèle avec les Templiers. On découvre ensuite la doctrine perfectionniste de l'ordre et ses problèmes avec les tendances hérétiques de certains de ses membres. Suivent après quelques personnages dont le grand maître Claudius de Molay. Cette partie n'est peut-être pas la meilleure mais elle donne de bonnes sources d'inspiration pour faire évoluer l'univers de façon à faire des campagnes épiques.

## 4-Subtil et prompt à la colère : L'Ordre eskatonique

Anciens hérétiques, pratiquant un mélange de mysticisme et de foi monothéiste. Leur histoire est mouvementée. Leur théologie est tirée des enseignements d'Horace, un des disciples du Prophète et de divers écrits ésotériques. Les sciences occultes qu'ils étudient sont succinctement décrites. Les rituels d'ordination sont malheureusement tenus secrets conformément à l'ambiance de cet ordre mais ils auraient pu intéresser les meneurs de jeu ; heureusement qu'ils ne sont pas indispensables. Ce chapitre est intéressant mais les idées mystiques de cet ordre auraient méritées d'être illustrées par quelques exemples afin de faciliter l'interprétation du personnage en donnant des sources d'inspiration concrètes

## 5-La Foi ardente : le Temple avesti

Les fanatiques pyromanes redresseurs de torts du jeu. On y découvre que les origines du Temple ne sont pas si «pures» que cela puisque provenant en partie des fau de joie vestique, pratique païenne s'il en est, et comment l'ordre fut sauvé des maisons nobles par une soumission à l'Orthodoxie Teyrienne ; puis la quasi-prise de contrôle de l'inquisition (avec au passage un compte rendu fondateur des méthodes d'investigation de l'inquisition inspiré de l'assassinat de JFK à mourrir de rire). L'inquisition est pas mal détaillée dans ce chapitre puisque dominée par cet ordre. On découvre aussi avec amusement le petit cathéchisme, un ouvrage enfantin sur l'enseignement de la morale... On notera que toutes les personnalités présentées dans ce cathéchisme sont toutes mortes ou imaginaires. Un chapitre intéressant et amusant à lire, ce qui est assez rare dans Fading Suns.

## 6-La Compassion Universelle : le Temple du sanctuaire éternel

Cet ordre crée par Amalthée est un mélange entre des théories physiques, la foi du Prophète, de l'animisme et un jargon d'origine indienne dont un glossaire est heureusement donné en fin de chapitre. Le mélange est intéressant et surprenant (mais ne me plait pas énormément, je l'imaginais plus classique). L'histoire de l'ordre est mouvementée comme celle de l'univers et n'est pas exempte de violence ou de corruption, même pour un ordre basé sur la compassion et l'amour de son prochain... Une description des danses sacrées et autres pratiques animistes auraient été appréciable, ainsi que de l'archevêque d'Artemis, chef de l'ordre, mais le chapitre reste tout de même bien fait.

## 7-Hors du sein de l'Eglise : les autres ordres

Ce chapitre nous décrit d'abord les Hésykastes ou moines mendiants ne rentrant dans aucun ordre : Leur organisation toute relative imposée par l'Orthodoxie Teyrienne et les trois plus

grands monastères qui leur sont destinés (mais de façon assez succinctes). C'est un peu court et on aurait aimé avoir plus de détail sur les trois voies principales en théologie. Ensuite une partie sur les incarnats, équivalents des protestants de notre monde. Persecutés par l'Eglise ils sont en plein renouveau. Le chapitre est instructif et important si on envisage un camppen tournant autour de la planète redécouverte d'Iver. Enfin, les enfants de Zuran, sorte de mélange entre du vaudou et des traditions gitanes, plus toutes les religions ou politiques de notre Terre. Un mélange au final assez cohérent au vu de son origine mais qui ne plait pas forcément. Des protagonistes intéressants dans un scénario voire une campagne je pense.

## Annexe : Bonnes oeuvres

4 pages seulement et pourtant la partie quasiment la plus utile, puisque sont décrits succinctement les façons de progresser dans la hiérarchie, la répartition des tâches entre les ordres de l'Eglise du Soleil Universel et les charges d'un prêtre d'une paroisse. Mais enfin et surtout la liste des principaux jours saints dans les mondes connus, chose qui n'a l'air de rien mais qui est en fait particulièrement utile.

## Conclusion

Un supplément d'excellente qualité, utile tant pour les personnages religieux que pour le meneur qui donnera ainsi plus de consistance à cette composante majeure de l'univers qu'est la religion. On y trouve de plus de nombreuses idées de scénarios et également de nouveaux avantages, défauts, dons théurgiques... que les amateurs d'exhaustivité apprécieront (mais je n'en fait pas partie). En bref un supplément quasiment indispensable.

*Supplément pour Fading Suns, jeu dans un univers médiéval-futuriste, édité par Hollistic Design en Vo et Multisim en VF, 144 pages, couverture souple, N&B, 26,50 €*

*Auteurs : Bill Bridges, James Estes, Andrew Greenberg, Chris Howard, Sam Inabinet, Ken Lightner et Rustin Quaide Traduction : Anne Vétillard, Jean-Baptiste Lullien et Tristan Lhomme.*

**Didi**



# Terres Balafrées : Bourok Torn

**Attention lecteurs, cet article contient des secrets que les joueurs ne sont pas sensé connaître, agissez en conséquence.**

Ce supplément va nous faire découvrir Bourok Torn, la citadelle naine des Terres Balafrées, ainsi que Dier Drehndal, la ville des mystérieux elfes noirs. C'est un supplément à couverture souple de 109 pages, en noir et blanc, avec des illustrations allant de médiocre à sympathique mais qui ont le mérite d'illustrer le texte à propos. Les plans sont assez clairs et de bonne qualité ce qui est plutôt une bonne surprise au vu des deux précédents suppléments régionaux. Le supplément est divisé en 6 chapitres et un appendice que nous allons étudier.

## Chapitre Un : La cité assiégée

Ce chapitre nous renseigne sur l'histoire de la citadelle et du peuple nain en général. On y découvre une chronologie de l'histoire naine, qui nous donne enfin des indications précieuses sur ce qu'il y avait avant la guerre divine mais partielles puisque centrées sur les nains. On découvre ensuite un texte sur l'histoire des nains, qui développe et complète la chronologie. On découvre qu'avant de se livrer une guerre sans merci, les nains et les elfes noirs étaient très proches, et on apprend pourquoi depuis la bataille du pont de Gambedel ils se détestent. On a là une sacrée surprise et il serait bon que les joueurs n'aient pas accès à cette partie. Cette partie est très intéressante, assez bien rédigée et permet de bien cerner les problèmes qui se posent tant pour les nains que pour les elfes noirs.

## Chapitre deux : Les Nains de Bourok Torn

Ce chapitre présente la vie dans la citadelle. On y trouve une présentation de la race des nains des montagnes, avec les ajustements raciaux pour ceux qui souhaitent en jouer ; cette présentation est un peu plus complète que celle du livret de l'écran. On a ensuite une présentation de la ville elle-même, avec un exemple de forteresse naine (comprendre logement), la présentation du sanctuaire dans lequel loge le roi Thain, puis celle de la grande forge. On voit ensuite le

mode de vie des nains de la citadelle : nourriture, distractions, religion, mode de vie des non nains de la citadelle. Si on trouve quelques bonnes idées et que le travail est plutôt bien fait, on a du mal à se représenter la ville dans son ensemble (même si le D20 mag n°7 résout le problème), et il manque des détails sur la vie quotidienne tel qu'on en a dans Val Faust (précédent supplément régional de la gamme), ici elle est traitée en à peine quelques pages.

## Chapitre trois : Des Dieux et des Rois

Ce chapitre, contrairement à son titre ne parle en fait que de la dynastie des rois nains de Bourok Torn. Il présente chacun des souverains qui ont régné ainsi que le conclave nain c'est à dire le conseil consultatif qui assiste le roi. Il passe aussi en revue les troupes qui défendent Bourok Torn et jette quelques perspectives d'avenir. Le chapitre est plutôt bien fait mais on regrette de ne pas avoir la présentation du roi Thain lui-même, puisque le supplément qui le présente en VO ne sera pas traduit. (Cependant Olivier Noël responsable de la gamme VF a affirmé qu'elle serait disponible sur le site de d20/hexagonal courant août)

## Chapitre quatre : L'Ennemi sous Scarn

On découvre ici la cité de Dier Drehndal, dernier refuge



des elfes noirs. On a d'abord une présentation de la race des elfes noirs, qui par contre est exactement celle du livret de l'écran. On a ensuite un petit résumé des conséquences de la guerre divine sur leur civilisation puis quelques textes subjectifs sur eux. On découvre ensuite les ruines de l'ancienne Dier Drehndal, puis le plan de la nouvelle dont on apprend qu'elle est en fait une cité souterraine et mobile, avec des habitants obligés d'obéir à leur dieu mourrant qui est resté parmi eux. On passe rapidement sur le mode de vie des habitants et enfin on découvre les alliances qu'ont conclu les elfes sombres avec d'autres puissances afin de faire tomber Bourok Torn. Un bon chapitre qui nous fait découvrir une civilisation originale. On regrettera le manque de développement, explicable par le manque de place.

## Chapitre cinq : Les Mystères des Montagnes

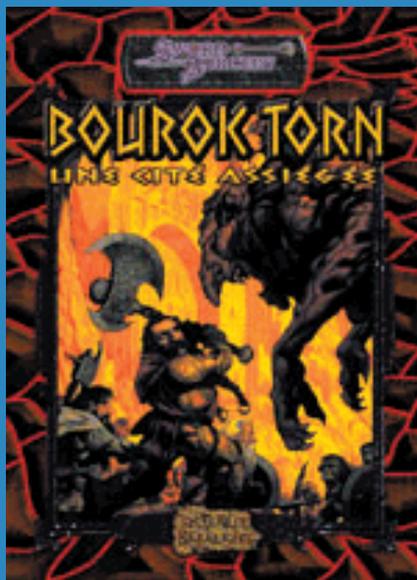
Voici le chapitre technique du livre avec des détails sur la magie runique naine et la magie des tatouages elfes et quatre classes de prestige : le maître runique, les gardiens de fer et de pierre et l'adepte tatoué, ainsi que de nouveaux sorts et des tatouages magiques. Chacun appréciera comme il veut ce chapitre. Les classes de prestige de gardien de fer et de pierre sont vraisemblablement très (trop ?) puissantes et la magie runique est une idée correcte. Pour ce qui est des nouveaux sorts et tatouages, chacun verra selon qu'il aime ou non la multiplication des possibilités magiques.

## Chapitre six : Aventures

On peut trouver ici deux gros synopsis de scénarios qui demanderont un certain travail avant d'être jouables, mais qui permettront de faire découvrir l'histoire de la citadelle naine. Les idées sont correctes sans être révolutionnaires. Utile sans plus.

## Appendice : Monstres des profondeurs

On découvre là certaines créatures qui servent à la défense de Bourok Torn (les chasseurs des cairns) ou de Dier Drehndal (les drehdals sentimentales et les nalthalites). Utile.



### COIN DES INFOS :

*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, 109 pages, couverture souple, N&B, 24€*

*Auteurs : Jeff Harkness et James*

## Conclusion

Un supplément assez bien fait, agréable à lire et une bonne source de background et d'inspiration pour des aventures épiques. On appréciera toujours l'ambiance sombre des Terres Balafrées bien rendue notamment par les elfes noirs. La qualité est cependant selon moi un ton en dessous de Val Faust mais le fait que deux villes soient décrites et non pas une est sûrement une explication. Un livre qui sera donc utile aux meneurs jouant dans les Terres Balafrées. Il le sera sûrement moins pour ceux qui font jouer dans d'autres univers à moins de chercher une base pour créer une puissante place forte naine. Un bon supplément au final.

**Didi**

## Zoom sur

# Shadowrun

### Petite introduction rapide :

Le monde de Shadowrun repose à mi-chemin entre un univers cyberpunk et un univers de fantasy : les dragons et les orks côtoient la matrice, les mégacorporation et le cyberware. C'est un élément qui fait toute la force du jeu et qui le rend réellement original. Shadowrun fut créé en 1989 et la période de jeu débute en 2050. Les années précédentes sont évoquées dans le livre de règle, avec en particulier l'explication de l'Eveil que connut la Terre en 2011 et le crash informatique de 2029. La montée en puissance des mégacorpo dès la fin du XXe siècle est, elle aussi, invoquée.

FASA (et FanPro/Wizkids maintenant) ont su développer un univers cohérent et assez dense qui suit en parallèle plusieurs lignes de développement possible. Ainsi, les intrigues corporatistes ont pu être mêlées à l'existence d'elfes immortels, puis plus tard l'élection d'un dragon au poste de Président des UCAS (la cote nord est des Etats-Unis actuelles) et la mort de ce dernier ont été abordées en parallèle avec les tensions qui existent au sein des mafias qui peuplent l'Amérique du Nord, tandis que les corporations

se déchirent dans des guerres corporatistes toujours plus meurtrières. La force de Shadowrun tient dans le grand nombre de pistes qui peuvent permettre d'aborder le jeu. La mise en parallèle avec le jeu Earthdawn, le « passé du monde de Shadowrun », permet là encore de développer encore plus le background général du jeu.



### Les règles :

Elles font appel à l'utilisation des D6. On lance un nombre de dés défini par les compétences (ou les attributs) du personnage, contre un seuil de réussite fixé par le MJ (4 est un seuil de difficulté moyenne) et on regarde combien de fois ce seuil a été dépassé. Ce système n'est pas parfait, mais il a l'avantage d'être assez simple. Il est, de plus, utilisé pour toutes les actions du jeu, que cela soit le combat, la magie, le decking (les actions qui

se déroulent dans la Matrice, un super Internet) ou le rigging (le pilotage de véhicules interfacés)

## Et je joue quoi, moi, dans l'histoire ?

Les possibilités d'incarner divers types de personnages sont assez nombreuses dans le jeu. Le livre de règle ne donne que l'idée d'un shadowrunner, c'est à dire une sorte de mercenaire urbain qui, par l'intermédiaire de Johnson (le nom générique pour le contact) travaille dans l'ombre pour les corporations. Les runners sont assez divers et variés et déjà là il est possible de jouer beaucoup de choses : un decker (pirate informatique), un mage, un rigger (personne connectée à un véhicule), un samouraï des rues ou un adepte. D'ailleurs, il est possible de jouer autre chose que ces archétypes, le jeu ne fonctionnant pas en terme de «classe de personnage.»

Puis, avec l'évolution des suppléments, des pistes ont été apportées pour jouer un mafieux ou un policier (via l'Underworld SB), un contrebandier (via Target : Smuggler Havens), un pirate (via Cyberpirates) et bien d'autres choses encore. On voit donc que les possibilités sont presque infinies.

Sinon, l'originalité du monde de Shadowrun, par rapport à celui d'un univers cybernétique classique, réside dans l'Eveil... donc dans la magie. Il est possible de jouer des personnages de races rencontrées généralement dans les univers med-fan. Orks, trolls, elfes, nains (et leurs variantes) côtoient donc les humains. Chaque race a ses bonus, chaque race n'est pas perçue de manière identique par les autres. Deux personnages aux mêmes compétences, de races différentes, pourront donc être joués

totalemment différemment.

Au joueur de faire son choix pour créer le personnage de ses rêves.

Pour ce qui est des scénarios, ils sont eux aussi très variés. Il peut s'agir de mener un enlèvement, d'aller cambrioler une corporation, de faire de la contrebande, d'arraisonner un navire, d'infiltrer une base lunaire (oui oui, cela existe), beaucoup de choses sont possibles. Et ceci d'autant plus que la diversité des personnages fera que la façon de jouer une mission sera totalement différente selon le groupe.

## Les suppléments :

Les suppléments sont assez variés. Ils comptent des scénarios, des campagnes ou des décors de campagne, des suppléments techniques et d'équipement, des suppléments de background pur ou de description de certains acteurs de l'ombre.

C'est aussi cette diversité qui fait la richesse du jeu. C'est grâce à l'ensemble de ces suppléments que le jeu progresse. En effet, des points du jeu sont développés dans des scénarios, aussi bien que dans les suppléments de background, ceux techniques ou ceux décrivant des groupes particuliers de l'ombre... Certains suppléments (comme Portfolio of a Dragon : Dunkelzahn's Secrets, ou les deux Threats) n'ont d'ailleurs pour but que d'ouvrir des pistes qui seront développées par la suite dans la timeline officielle.

## La matériel de base :

Le Livre de règles et quelques dés peuvent être suffisants. Un supplément décrivant une ville ou un pays peut aussi être intéressant pour dé-

buter. New Seattle, par exemple, possède quelques pistes pour n'importe quel MJ en manque d'inspiration.

Généralement, on conseille aussi le supplément Magic In The Shadows (la Magie du Sixième Monde), pour mieux cerner la magie. Pour ceux qui préfèrent les flingues, le Cannon Companion sera plus utile, naturellement.

## Quelques suppléments de la troisième édition

Target : Wastelands décrit les zones toxiques du monde comme le Yucatan, l'Afrique (soumise aux Desert Wars), etc... C'est un supplément de background qui peut être assez intéressant.

Shadows of North America propose un survol de l'Amérique du Nord. Il devrait être traduit par Descartes et est recommandé pour les MJ débutant dans le jeu. Personnellement, il m'a un peu déçu, mais il possède des éléments exploitables. On peut considérer qu'il servira de base à des développements futurs qui feront avancer le monde de Shadowrun.

Threats 2 est basé sur le même principe que le premier supplément qui portait ce nom. Des menaces sont décrites en quelques pages. Ce supplément sera plus exploité par la suite, il fournit là encore des pistes.

Target : Awakened Lands (les Terres d'Eveil) décrit les zones magiques (ou de réputation magique), du monde de Shadowrun. Une très grosse partie est dédiée à l'Australie.

Year of The Comet (L'année de la Comète) est le premier supplément paru depuis la disparition de FASA. Il décrit les événements qui accompagnent la Comète de Halley et bouleverse beaucoup le monde de Shadowrun.

**ElvenHunter**

## Quelques liens utiles :

[www.shadowforums.com](http://www.shadowforums.com) est le forum francophone sur lequel on parle de Shadowrun.

[www.dumpshock.com](http://www.dumpshock.com) est le forum en anglais qui traite de Shadowrun

[www.penombre.com](http://www.penombre.com) est le site sur lequel on peut trouver le fanzine Laser de Lune, dédié à Shadowrun.

[www.multimania.com/daegann](http://www.multimania.com/daegann) est un site qui présente de nombreuses créations personnelles, en particulier, une description de la Corée

[www.perso.wanadoo.fr/archaos](http://www.perso.wanadoo.fr/archaos) est le site d'Archaos qui contient de nombreuses traductions et qui est assez complet.

[www.perso.wanadoo.fr/damage\\_inc](http://www.perso.wanadoo.fr/damage_inc) Est un site sur lequel vous pourrez télécharger plein d'e-zines anglais.

[www.multimania.com/elkiki](http://www.multimania.com/elkiki) est mon site, avec pas mal de créations personnelles et des traductions.

<http://fr.groups.yahoo.com/group/Shadowrun-france> est la mailing en français, pour les joueurs.



# Stargate JdR :

## Rapport SG-47

P4X 938 vient d'être découverte. Cette planète a été explorée suite à une étude d'artefacts ramenés par l'équipe SG6 (Analyse des technologies alien). A priori, cette planète dispose de gisements de naquada. Les goaulds ont envoyé une colonie s'y établir ; après quelques années d'exploitation le site fut abandonné et la planète classifiée dangereuse. Sans plus de détails le SGC a décidé d'envoyer un drone de reconnaissance.

### Informations déterminées par le drone

- Atmosphère respirable.
- Température ambiante 50°
- Climat désertique
- Faune : détectée mais non identifiée
- Flore : non déterminée
- Autre : P4X 938 dispose de trois soleils il y fait donc constamment jour, d'autre part, d'étranges formations recouvrent sa surface ( concrétions rocheuses ? ) .

Aucune espèce animale n'a été reconnue par la sonde, mais des vestiges de vie animale ont été repérés. Il s'agit d'ossements ou de ruches a priori insectoïdes.

La sonde a découvert le site des goaulds. Le site ne présentant aucun danger apparent, le SGC a décidé d'envoyer une équipe pour déterminer si une exploitation du minerai est envisageable ou non. Votre équipe doit se préparer a partir en mission, voici vos objectifs :

- Etablir si la planète est habitable ou non.
- Déterminer si l'exploitation du minerai est envisageable.
- Trouver pourquoi les goaulds ont stoppé l'exploitation.

L'équipe SGY ( les PJ ) sont breaffés puis envoyés sur la planète. Ils sont équipés des armes standards des équipes SG, de tenues désertiques et de masques respiratoires ( la chaleur est telle qu'en cas de malaise il seront utiles). Ils se déplaceront à pieds, le terrain étant très accidenté, le SGC n'a pas de véhicule adéquat pour des conditions aussi extrêmes.

Au niveau de leur matériel, demandez

leur d'être précis. Ils peuvent décider d'une part de leur équipement, mais soyez vigilants. Pourquoi prendraient-ils des lunettes de visée nocturne ou des lampes torches ? Il s'agit d'un monde où il n'y a pas de nuit, ne l'oubliez pas! un bon argument sera de prendre des lampes torches pour permettre de visiter la mine.

Ils seront sous les ordres du lieutenant Thorne, ex officier du corps des marines, ses excellentes notes lui ont permis d'être affecté au SGC et d'obtenir le commandement d'une équipe novice. ( en fait il est lui aussi novice, tenez-en compte )

Les PJ sont libres de faire ce qu'ils veulent le lieutenant Thorne leur laisse une certaine latitude: ils peuvent explorer les alentours de la porte, néanmoins seuls deux sites paraissent intéressants: la colonie et les formations non identifiées.

La porte se trouve sur un plateau rocheux. A une quinzaine de kilomètres, vers le Nord, se trouve la colonie et entre les deux, l'ensemble de formations étranges.

### L'aventure commence

Les PJ traversent la porte, les abords de la porte sont dégagés, aucun danger en vue. Immédiatement la chaleur écrase les PJ, 50° c'est pas rien. Vérifiez le background de vos joueurs, certains de leurs personnages ne sont peut être pas habitués à une telle chaleur. Les PJ évoluent dans un désert caillouteux, la marche est difficile, ils respirent mal. La transpiration leur brûle les yeux, c'est une épreuve. Les militaires la surmontent mais si le groupe contient des civils ( scientifique, anthropologue etc...)



pour eux c'est une autre paire de manches: l'insolation et les mirages sont si vite arrivés. Immédiatement mettez vos PJ dans l'ambiance. Cette planète ne semble pas hostile, mais elle est inhospitalière. Ils n'arrivent à parcourir que 2.5 km par heure à cause de la chaleur et de la difficulté du terrain.

Au bout de quelques heures de marche, il devient évident qu'ils n'arriveront pas à la colonie sans effectuer une pause. Il va falloir établir un campement. Ce sera leur premier dilemme. Ils sont en plein désert et n'ont donc pas d'ombre pour se rafraîchir ( 3 soleils ça laisse peu de chances ). Quelle décision prendre : poursuivre au mépris de la fatigue pour trouver un meilleur emplacement ou s'arrêter où ils sont, en plein soleil? Quelque soit leur décision, éprouvez-les. S'ils décident de continuer, ils trouveront une fracture dans le sol où ils pourront récupérer.

Au bout de 10 km ils quittent le plateau rocheux pour un désert de terre rouge comme Mars. C'est dans ce désert que se trouvent les curieuses formations ; du sol, elles ressemblent à des champignons ( spécial Hikaki ) . Si un biologiste ou botaniste est dans l'équipe il verra qu'il s'agit en fait de végétaux. Curieux des végétaux en plein désert, pourtant ceux-ci semblent prospérer vu le nombre qu'ils voient à perte de vue. Cette découverte remonte un peu le moral des troupes: c'est inattendu et le biologiste semble passionné. En effet il en existe deux sortes: des cuirassés, leur enveloppe extérieure est composée de plaques dures et lisses, le biologiste assimilera cela à des capteurs solaires et d'autres à l'aspect caoutchouteux. Si les PJ décident d'ouvrir un des champignons cuirassés ils n'y

arriveront pas, l'enveloppe est très dure et ils ne sont pas équipés pour. Ils pourraient bien sûr utiliser des explosifs mais la Thorne mettra le holà: les explosifs sont destinés à la mine. Les autres champignons sont à priori des végétaux désertique ordinaires, une membrane remplaçant les épines de cactus. Ces végétaux mesurent 1 mètre de haut environ.

Les champignons cuirassés mesurent 4 mètres de haut pour 3 de circonférence au niveau du tronc, 5 au niveau de la tête. Ces colosses offrent un peu d'ombre et l'équipe s'attardera sûrement pour profiter d'un peu de fraîcheur. Les plus attentifs pourront remarquer que de petits insectes et lézards ( varan de taille respectable ) extrêmement discrets vivent aussi dans cet environnement. Ensuite, après cette pause ils parcoureront les derniers kilomètres avant d'arriver à la colonie.

( à noter pour le MJ: la colonie est située au pied de la colline rocheuse. En s'approchant, les champignons deviennent moins nombreux et plus espacés. )

## La colonie

Elle se compose, d'un hangar où les PJs trouveront un véhicule tout terrain fonctionnant à l'énergie solaire, ainsi que d'autres machines non identifiables. Ils pourront utiliser le véhicule s'ils le désirent, son fonctionnement est simple.

Des dortoirs déserts, quelques paillasses éparpillées et des objets personnels cassés seront leur seul butin.

Un autre bâtiment à priori administratif, demeure du responsable de la colonie, est le mieux préservé car le plus à l'abri des vents; les PJs y trouveront des documents qu'un expert en langue goauld ou hiéroglyphique arrivera peut être à traduire. Ces documents décrivent tous une exploitation qui semblait prospère. A part quelques incidents avec des créatures vivant dans les grottes alentours qui, semblerait-il, ont causé quelques dommages aux mineurs, elle ne semblent pas dangereuses outre mesure. Les guerriers jaffa les chassaient d'ailleurs pour le plaisir. Un seul autre document, le plus récent, traite d'un



autre sujet. Il traite d'astrophysique et parle d'un phénomène rarissime. A partir de là, la traduction devient très compliquée et va demander du temps, beaucoup de temps.

Un puits est situé au centre de la colonie, il fonctionne encore. Proche du puits quelques champignons cuirassés de belle taille fournissent un peu d'ombre, un ou deux bancs sont d'ailleurs disposés là. Les autres champignons ont visiblement été défrichés.

Enfin, le dernier bâtiment semble être l'entrée de la mine. Il est verrouillé de l'intérieur. L'équipe, si elle pénètre à l'intérieur ne découvrira rien d'intéressant dans le bâtiment même: du matériel de forage moyen-âgeux ( pelle, pioche, sac en osier). S'ils pénètrent dans la mine, ils découvriront immédiatement des ossements de mineurs rassemblés là. Une exploration plus avant de la mine les fera rencontrer une créature agressive et photophobe. La transition est alors délicate: comment vont réagir les PJs ?

Selon les registres, un peu plus d'une centaine de personnes vivaient ici et seulement quelques ossements ont été retrouvés dans la mine. Où sont passés les autres ? S'ils ont fuit, qu'est ce qui a bien pu les faire décamper ?

S'ils décident de refaire une inspection minutieuse ils trouveront quelques traces de combat ( impacts de lance) et à quelque distance du camp, des ossements de créatures des cavernes probablement abattues. Leur présence en pleine lumière ne s'explique pas. Arrangez-vous pour que chaque in-



dice apporte autant de lumière que de zones d'ombre. Au final, l'explication va se faire d'elle-même: une éclipse se prépare ( pitch black ) et nos héros sont loin de la porte ( 15km ). A partir de ce moment la tension monte et le lieutenant change de comportement il devient plus autoritaire et donne des ordres stricts. Sur ce...

## L'éclipse

Leur ombre s'allonge, la luminosité baisse, le véhicule devient poussif et des cris se font entendre. Plantez le décor. L'angoisse doit monter, sur les zones les plus sombres vers l'est, à l'horizon, d'étranges nuages se forment et envahissent le ciel...

## Explications

Je ne vous conseille que trop de regarder pitch black qui vous permettra de visualiser facilement le contexte de l'aventure. Sinon, le facteur déclencheur est l'éclipse. Les créatures photophobes sont très nombreuses et variées sur cette planète. Elles profitent de cette absence de lumière pour sortir se nourrir avec l'obscurité c'est tout un écosystème qui se réveille. La température chute rapidement, ce qui peut d'ailleurs causer un choc aux Pjs. C'est le facteur déclencheur. La température devenant supportable la vie se réveille. La lumière à partir de cet instant ne cesse de décroître, passant à une semi-obscurité.

Rapidement, surgissant des collines, d'étranges créatures ressemblant à des kangourous bondissent et se nourrissent des champignons de petite taille. Sortant avec elles, d'autres créatures surgissent et, notamment, des prédateurs effrayants ressemblant à des tigres, en meutes hurlantes. Eux aussi se déversent dans la forêt de champignons.

Carnivores voraces elles sont peut être la cause de la mort des mineurs.

On peut imaginer que ceux-ci ne se doutaient pas du danger qu'elles représentaient. En effet, l'éclipse n'a lieu que toutes les X années. Quand ils ont découvert l'existence d'une éclipse, les jaffa ne se sont pas inquiétés. Les créatures risquaient de sortir, soit, mais leur armement leur paraissait suffisant pour faire face à un ou deux prédateurs rôdant autour

du camp. Mais les créatures chassent en meute et quand celles-ci se sont abattues sur le camp les jaffa ont été submergés. Les mineurs se sont barricadés dans le bâtiment le plus résistant, la mine. Mais, dans la panique, aucun n'a réalisé qu'ils signaient leur arrêt de mort en s'enfermant près du nid de leurs agresseurs.

C'est un scénario plausible auquel les Pjs vont sûrement aboutir, d'autant qu'une meute entoure le camp. Pourtant...

## Nouvelles

PJ1: Lieutenant, ces espèce de tigres nous encerclent dans le camp !!!!

Thorne : Ok ...heu rassemblez-vous dans le bâtiment (montre du doigt le bâtiment administratif.)



PJ2 : Vite, barricadons-nous ... ils arrivent.

TAKAKTAKTAK..... ( bruits de mitraillette ) .

Un terrible affrontement s'ensuit dans la semi-obscurité, les tigres attaquent et se replient à la vitesse de l'éclair. Le combat est intense et les munitions baissent, la situation devient critique quand l'attaque cesse, un court instant le groupe se croit sauvé quand un grand boum retentit à l'étage supérieur....

Thorne : mince ils sont à l'intérieur, vite sortons ! VERS LE PUIT RETRANCHEZ-VOUS ....DERRIERE LES BANCS.

GGGROMMMMM !! ( grognements des tigres )

Les PJs se retrouvent acculés au centre de la colonie protégée pas de simples bancs et deux Champignons cuirassés.

Les tigres rôdent, ils ne vont pas tarder à lancer l'ultime assaut. Soudain,

un des Pjs ouvre le feu sur un tigre imprudent.

Erreur, c'est une ruse de prédateurs... faire diversion. Un autre tigre bondit vers le Pj et est sur le point de le déchiqueter.

SCLHAK, un coup de fouet terrifiant retentit !!!

Un coup de fouet ? ? ? ?

Eberlués, les Pjs observent un des Champignons cuirassés, il s'est ouvert !!!

De puissantes tentacules ou lianes jaillissent de la plante carnivore, qui attire le tigre hurlant vers ce qui semble être sa goeule.

Sous le coup de la surprise les Pjs sont restés groggy, ils se reprennent et s'aperçoivent que l'attaque des tigres s'est arrêtée. Plus un seul n'est en vue.

## Explication

L'éclipse met en place un nouveau écosystème, puisque l'éclipse est un événement ponctuel les goalds ne se sont rendus compte de rien, seul le minerai les intéressait. Ils n'ont donc pas remarqué le formidable cycle de vie qui anime la biosphère de cette planète. Prendre des plantes carnivores géantes pour des parasols, c'est bien digne de leur orgueil. Imaginez la panique, l'éclipse provoque la sortie de prédateurs terribles qui attaquent le camp, et soudain, après que la température et la lumière soient tombés au plus bas des plantes à priori inoffensives se révèlent plus terribles encore que les prédateurs. Les jaffas se font submerger et les mineurs fuient dans toutes les directions, rien ne subsistera de ces pauvres victimes de l'orgueil et de la cupidité des goalds. Ceux qui arriveront à se barricader dans la mine tomberont sur d'autres prédateurs en retard ou alors seront dévorés au moment où il sera temps de rentrer pour fuir la lumière.

## La fuite

A ce moment nos héros ont une décision rapide à prendre, que doivent-ils faire, fuir ? se barricader ? se

cachez ?

Le lieutenant Thorne va se révéler incapable de les aider, le stress le submerge et ce jeune officier inexpérimenté est au bord de la panique. (inspirez vous de l'officier d'alien 2). Désormais l'obscurité est complète.

S'ils fuient ils ne tiendront pas longtemps en terrain découvert, le combat sera épique mais sanglant: soit des tigres soit les champignons auront raison d'eux. Thorne sera le premier à tomber après avoir vidé son chargeur.

S'il se barricadent ou se cachent les questions suivantes sont: où et combien de temps? En effet, combien de temps dure l'éclipse ? Et est-ce que les champignons avec leurs longues tentacules ne pourraient pas les déloger ?

La solution idéale est, à mon avis, qu'ils ne se précipitent pas et décident de rejoindre la porte en repoussant les créatures avec de la lumière et les champignons avec des torches. Il faut qu'ils prennent le temps de trouver de nouvelles sources de lumière, par exemple en utilisant des torches de tissu auxquelles ils peuvent ajouter un peu de poudre noire issue de leurs munitions. A eux de jouer.

S'ils se débrouillent bien ils rejoindront la porte en luttant un minimum contre les créatures les plus ardiées. Gênez-les aussi avec l'orientation, dans le noir total, il est difficile de se diriger ( ils ne disposent pas de lunettes infrarouge, à quoi cela servirait sur une planète où le jour est éternel ? ) .

Après une bonne suée, les voilà sauvés.

Loriel

Illustration  
de Bepher Le Gris



# Rien ne va plus, les jeux sont faits

**L'ordinateur veut rendre les citoyens heureux et il a décidé, pour cela, d'ouvrir un casino. Les clarificateurs seront embauchés comme croupiers. Sauf que... une explosion va bientôt gâcher la petite réception et les clarificateurs auront à trouver qui en est responsable avant de devoir quitter les lieux en passant par la zone des coffres.**

## Premier épisode: briefing

Les Clarificateurs se rendent jusqu'à leur salle de briefing où ils reçoivent les ordres relatifs à leur mission. C'est AL-I-CAP-1, le responsable du casino qui leur donnera le travail. Il s'agira simplement pour eux de se placer au centre des tables, de distribuer les cartes, de faire tourner les roulettes, etc... Il est certain que les personnages seront déçus, mais ils sont des nouvelles recrues après tout. Si un personnage a déjà un peu d'expérience et n'est plus un rouge, il pourra être assigné à la sécurité. Il patrouillera entre les tables pour surveiller que personne ne tente de voler l'Ordinateur.

Le casino est séparé en deux zones: celle réservée aux Verts et plus, dans laquelle les personnages seront affectés, et celle réservée aux jaunes et moins. Naturellement, la qualité des machines et le gain potentiel changera du tout au tout entre les deux zones et on peut dire que l'Ordinateur s'est montré généreux en permettant aux personnages de travailler pour des verts et des bleus.

Les personnages auront le droit, comme équipement, à une calculette intégrée directement dans la table de jeu pour calculer les gains des joueurs. Ils auront aussi le droit à une matraque et à un pistolet laser, pour le cas où ils détecteraient un tricheur à leur table (mais il est vrai que vu leur propre niveau d'accréditation, elle leur sera totalement inutile contre les personnages présents aux tables de niveau supérieur...) en plus de leur Armure réflec standarde.

Le R&C leur donnera aussi un peu de matériel pour le tester. Il s'agit de petits disques que l'on met dans les oreilles et qui permettent des

petits sons crachotants déplaisants. Mais, de temps à autre, quand on a de la chance, on peut entendre l'Ordinateur, par leur intermédiaire, nous parler (ce sont des communicateurs très classiques mais miniaturisés, c'est tout mais il ne vaut mieux pas le dire à ceux du R&C). Un Clarificateur aura aussi droit à un cube en argent d'où peut sortir une flammèche (qui pourra devenir un chalumeau si on n'y prend pas garde) oeuvre du citoyen Zipp-O-FEU-4.

Un robot leur est aussi affecté. C'est un Utilibot sur roue, qui sert à transporter les jetons de la banque vers les tables et vice et versa.

La société secrète de chaque personnage profitera sûrement de l'occasion pour leur demander un petit service. (le club sierra demandera de voler une plante en plastique vert qui décorait la table de jeu, les communistes demanderont à faire passer des infra-rouges dans la salle où le personnage travaillera, les destructeurs de Frankenstein demanderont au personnage de tenter de dérégler les machines à sous du casino ou autre, etc...)

Naturellement, selon le poste du personnage, il y aura des choses à faire respecter (qu'un joueur en train de perdre le fasse avec le sourire si il est l'officier garant du bonheur, qu'un autre qui vient à une table avec un verre de scotch ne le renverse pas dans un mouvement brusque même s'il vient de gagner le gros lot si un officier chargé de l'hygiène est ici, etc...)

## Deuxième épisode:

### On prend ses marques

Les personnages se retrouvent dans le casino. A eux d'être le plus agréables possible



avec ceux qui les entourent de faire attention où ils mettent les pieds: le sol est un damier de couleur rouge et bleu du plus mauvais goût. Dans le casino, on trouve:

- des rangées de machines à sous de toutes les couleurs
- des flippers qui ne permettent pas de gagner d'argent mais qui laissent s'écouler le temps paisiblement
- des jeux de bras de fer contre des robots
- des bornes d'ordinateur qui permettent de jouer aux échecs contre ce-dernier (impossible de gagner, donc)
- des tables avec une roulette (pour les Vert et plus)
- des tables de black-jack (pour les Verts et plus)
- trois pistes de bowling (oui, dans un casino c'est peu classique mais on ne discute pas les directives de l'ordinateur) réservées aux Vert et plus
- des tables de poker ouvert (pour les Vert et plus)

A vous de faire jouer des scénettes qui pourraient amuser os personnages.

- Des humanistes ont déprogrammé un Utilibot qui traverse tout le casino en renversant derrière lui tous les jetons qu'il transportait.
- Un mutant possédant *Contrôle de l'Adrénaline* casse une machine bras de fer ce qui crée un mini mouvement de panique.
- Un croupier est victime du pouvoir *Empathie* d'un mutant ce qui lui permet de gagner de manière éhontée au poker ouvert.
- Des membres de Libre Entreprise un peu saouls discutent fortement de la manière de racheter le casino pour gagner encore plus d'argent.
- Des membres de l'Unité Centrale de Traitement essaient de discuter avec des clients pour leur expliquer que comme le dit leur dernier formu-

laire B43-X22, les règles de la roulette ont changé et qu'ils doivent donc donner tout leur argent à la banque

Le but de cette partie est que les personnages se familiarisent avec le casino et avec les personnes qui sont présentes dedans. Quand les personnages se lassent un peu de tout ce que pourrez inventer, passez au troisième épisode.

### Troisième épisode: Pat

Une explosion retentit alors du côté des machines à sous. Plusieurs clones sont tués ainsi qu'un robot qui passait par là. La panique s'installe très rapidement dans l'ensemble du casino tandis que des lumières rouges emplissent la salle. Tous les accès sont bloqués par les Jaunes chargés de la sécurité tandis que le contrôle des identités se fait (les Verts et les Bleus ne sont pas inquiétés et les contrôles commencent par les Jaunes, puis se poursuit par les Orange avant de se finir par les Rouge) C'est à ce moment que des membres de la PURGE profiteront pour attaquer la zone de l'intérieur. Ils sont trois et sont prêts à perdre deux clones pour progresser dans leur organisation.

Dehors, des Communistes sont venus avec des Infrarouge privés d'entrée dans le casino et qui tentent de pénétrer à l'intérieur maintenant que le chaos règne.

L'enquête des Clarificateurs se fera donc au milieu d'une vive agitation. Ils n'ont pas besoin de trouver qui est le véritable responsable (c'est l'Ordinateur en fait qui a très mal pris de perdre aux échecs, même en trichant, contre un Rouge membre de la Première Eglise du Christ Programmeur), acquérir des preuves contre le premier venu un peu trop bruyant peut être suffisant. De toute manière, il faudra qu'ils agissent vite et ils seront pressés pour cela. D'ailleurs, l'Ordinateur ne pourra pas les aider. On dit qu'il boude mais on ne sait pas pourquoi...

Trois suspects semblent pouvoir faire des coupables idéals:

1) *Ma-R-LEY-2*, un membre des Mystiques complètement défoncé du fait d'une trop importante prise de pastilles vertes trouvées sur lui et qui doivent lui permettre de trouver la Vérité. En fait, si on passe ces pastilles

au dessus d'une flamme, elles explosent dans des petits nuages multicolores. Cela peut passer pour l'élément détonateur de l'explosion. En plus, il se trouvait à côté de la borne d'échecs qui a explosé et a dû la survie de son clone au fait qu'il se trouvait au niveau du sol quand l'explosion a retenti (il a eu un petit malaise). Cette chute peut laisser penser qu'il savait que cela allait sauter et qu'il voulait se protéger.

2) *Zack-R-IBM-4*, un membre des Dingues de l'Ordinateur qui a voulu pirater les machines à sous pour gagner un peu d'argent. Comme il se trouvait derrière les machines quand tout a sauté, en train de bidouiller quelques câbles, on peut penser qu'il n'est pas totalement innocent. Il a en plus été déjà repris à l'ordre une fois dans la soirée par des hommes de la sécurité.

3) *Un Utilibot* qui vidait une machine à sous juste avant que tout explose. Il a sûrement été contrôlé par un mutant... oui, mais lequel. N'importe qui dans l'assemblée pourra faire l'affaire (et la seule façon pour le citoyen de prouver qu'il n'a pas ce pouvoir mutant est d'utiliser le sien... d'où la perte d'un clone pour lui :))

Si un Officier Responsable des Communications et Enregistrements est présent parmi l'équipe des Clarificateurs, il pourra voir au fond de son film la "preuve" de la culpabilité d'un des trois suspects. Autrement, des personnes interrogées se feront un plaisir de dénoncer leur petit voisin (si ça peut les innocenter eux)

Laissez donc vos joueurs enquêter avant d'essayer de contrer leurs arguments (sauf s'ils accusent un membre de leur propre équipe)

### Quatrième épisode :

#### Haute Voltige

Quand les preuves sont enfin apportées et que le coupable est exécuté (et paf, un clone de moins), des grilles descendent et bloquent toutes les portes et toutes les fenêtres du casino. Ce sont les gardes Jaunes, totalement dépassés par les



événements, qui tentent d'empêcher les Communistes et les Infrarouge de pénétrer dans le bâtiment. Les Clarificateurs vont devoir partir avant que toute la zone soit mitraillée. L'Ordinateur, l'Ami de tous, en a marre de ce raté et souhaite que tous oublient au plus ce qui s'est passé (sans qu'aucun témoin ne puisse en témoigner).

La seule façon de sortir est de passer par la salle des coffres. Les personnages vont devoir descendre via un ascenseur (normalement utilisable uniquement par les Verts vu que les boutons sont verts...) dans le niveau-1, avant de devoir percer un trou dans le coffre fort (vide, mais l'Ordinateur avait vu dans une vieille série que chaque casino avait son propre coffre) qui leur permettra de rejoindre des égouts. Dedans, il y aura beaucoup de choses salissantes (à l'officier chargé de l'hygiène de faire son travail) et de petits animaux grouillants ainsi que de quelques robots. Quand les personnages seront à l'air libre, ils devront peut être justifier les raisons de leur fuite. Peut être perdront-ils un clone dans l'histoire, d'ailleurs...

Je ne mets pas les caractéristiques des PNJs, adaptez selon le niveau de vos joueurs.



# Dans le coeur de l'hiver

## NOCES DE NEIGE

Le roi de la tribu sartarite Malani a décidé une alliance avec la tribu Culbrea. Pour cela, il offre son dernier fils en mariage à la seule fille du roi des Culbrea encore célibataire. Le père du fiancé tenait à ce que les lunaires ne perturbent pas la cérémonie, qui comporte des rites à Orlanth, aussi a-t-il prévu un mariage aussi discret que possible, car les Culbrea sont farouchement anti-lunaire. Cette alliance sera en quelque sorte une bouée pour les Malanis en cas de défaite lunaire (car les Malanis sympathisent avec l'occupant).

En effet, les récents revers lunaires en Pays Saint aux gués de Pennel ont frappé les imaginations. Personne n'est dupe, pas même les lunaires qui ont quelques espions dans la noce.

Participants :

- Un prêtre d'Orlanth le vent caché : **Vanar**.

C'est un homme dans la force de l'âge, habillé de la toge bleu clair Orlanthi. Ses longs cheveux et barbes sont blonds. Il est calme et pondéré, et très très précautionneux, à cause des espions lunaires. Vanar est un prêtre véritablement puissant. Il est un des rares dépositaires du savoir d'Orlanth sur les dragons (les Orlanthis sont avec les kralorelans le seul peuple de Glorantha à savoir traiter avec les dragons). Il cherche à constituer un groupe de héros, qu'il pourra épauler et pour servir ses desseins anti-lunaires.

- La fiancée : **Mathilde**, princesse de la tribu Culbrea.

C'est une robuste jeune femme de 17 ans, plus faite pour la vie à la ferme que la vie de patricien lunaire... sa robe est splendide et brodée d'or. Son tempérament est notoirement indépendant. C'est la troisième fille de Ranulf Sinistrépée.

- Le fiancé : **Jordan aux cheveux de feu**, prince de la tribu Malani

C'est un jeune guerrier (18 ans), très fier de sa crinière léonine et très imbu de sa personne. C'est le quatrième fils de Jassan.

- Le père de Jordan : **Edruf Fortehaleine**, roi de la tribu Malani  
Jassan essaie depuis des années

de composer avec les lunaires. Pour essayer de se concilier les faveurs des tribus pro-indépendance, il a arrangé ce mariage en secret. Il est vieux mais rusé, un vieux briscard de la politique tribale.

- Sa femme, **Malina**, prêtresse d'Ernalda

De l'avis général, cette femme sans charme doit avoir des talents cachés... On dit que son mari et ses fils ne sont qu'un pantin dont elle tire les fils. Elle parle peu, mais sa voix sonore et bien timbrée impose le respect des guerriers les plus butés.



- Le père de Mathilde, **Ranulf Sinistrépée**, roi de la tribu Culbrea, veuf.

Lui aussi est un vieil homme (>60 ans). Il a perdu sa femme il y a trois ans et se laisse dépérir depuis. Pour lui, une alliance avec la puissante tribu Malani est une aubaine. Sa fille le mène par le bout du nez.

- 6 thanes Malani

- 5 thanes Culbrea

Ce sont des gens turbulents, prompts à la colère comme à la réconciliation. Chacun est partial. C'est beau l'esprit de clocher...

- Les notables du Sentier de la Pomme : **Jarstan**

**BonneHache** le maître d'armes, **Dronlan Finelame**, **Kareena** la prêtresse et bien sûr **Gringle**, toujours en quête d'une bonne affaire. Référez vous à leurs descriptions dans Les Monts Arc En Ciel.

- 120 invités des deux tribus

Tous sont ravis de participer à la noce. Comme c'est un mariage de seconde importance, ils ne sont pas plus nombreux que ça, mais ils ont bien l'intention de s'amuser ! Surtout s'il y a du scandale : ça en fera des choses à raconter lors des longues veillées d'hiver !

- 60 serviteurs spécialement embauchés par l'Auberge d'Etain.

Ils ont peur du grabuge. Ils sont dirigés de main de fer par le tavernier, Bulster le brasseur et sa femme Bertha, qui sait se faire respecter même des ombrageux thanes. Ils viennent tous de la contrée environnante, qui est la campagne majoritairement anti-lunaire. Les filles sont jolies mais elles ont la main leste...

- 2 jeunes guerriers éméchés : **Balanir** et **Bannder**.

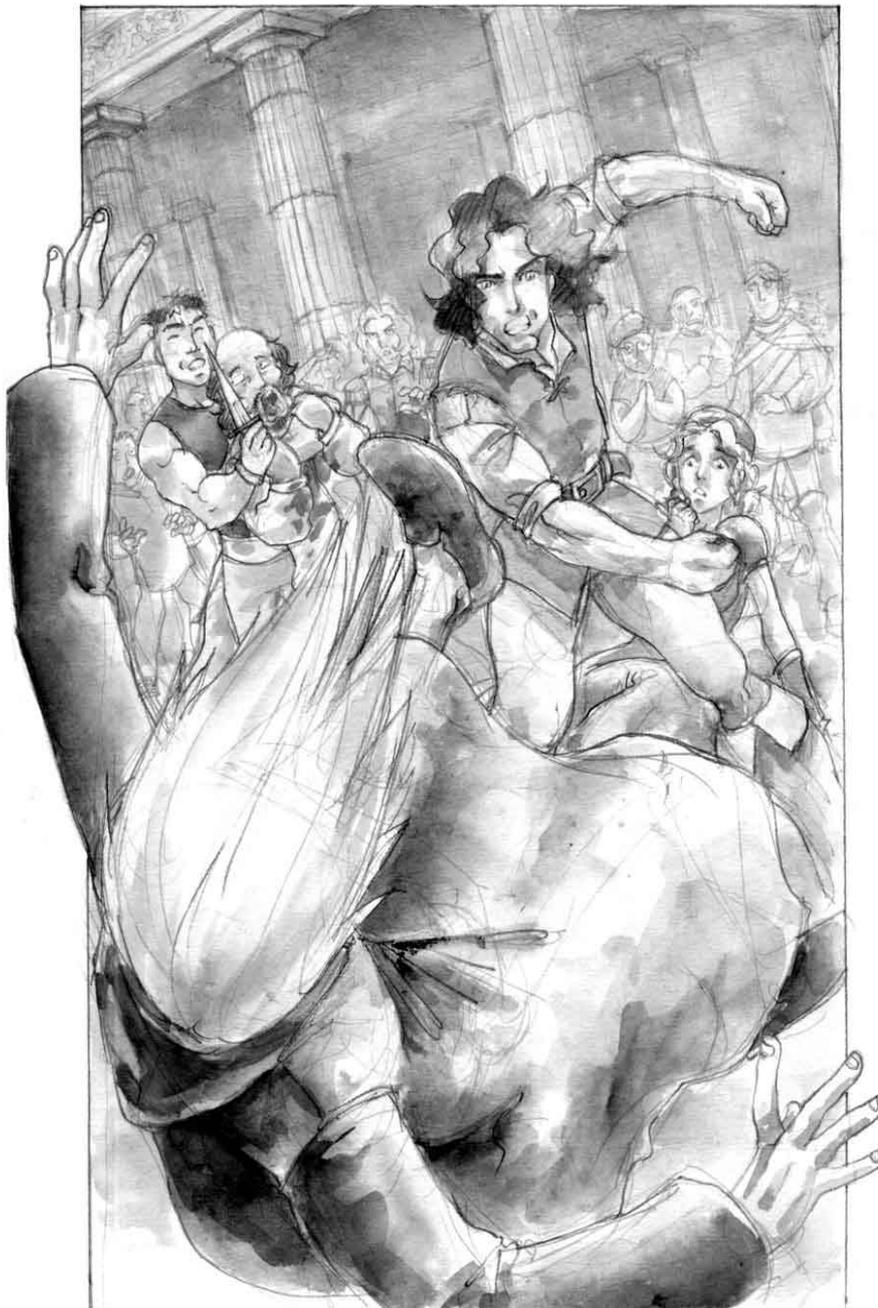
Ces deux imbéciles de Culbrea ont fait le pari, la veille lors d'un repas particulièrement arrosé, d'enlever la fiancée. Balanir notamment est persuadé que Mathilde est amoureuse de lui (il est assez beau gosse).

- **Bek tête de plomb** fait comme d'habitude le gros bras/ videur de la fête. Il sait calmer les plus éméchés...

- **Le Boucher** et sa bande, groupe de chasse troll.

Le Boucher, alias Sigron, est un chasseur de Dagori Inkarth. Sa chasse est très particulière car il





fournit les restaurants trolls en viande humaine... c'est un initié de Zong le chasseur. Il est rusé et responsable de pas mal de disparitions cet hiver.

## **Premier Acte : la noce manquée**

### **Scène I : Le repas d'avant les noces.**

C'est un repas fastueux mais barbare, avec moult sangliers et fûts de bière et d'hydromel, sans compter les innombrables moutons mis à rôtir. Il se déroule dans la grande salle de l'auberge, autour de fosses à feu. Les sang-bleu sont au maître bout de la table, suivi des prêtres et des héros. Les réjouissances sont réussies, mais

les potins vont bon train.

#### **(potins)**

- *Mathilde est secrètement éprise d'un jeune guerrier. Son père l'a forcé à se marier (vrai, mais Mathilde a le sens du devoir)*

- *Un troll surnommé le Boucher sévit dans la région. Il fait le commerce de viande humaine et profite de ce que les clans soient sans défenses à cause de l'hiver pour effectuer des raffles. (vrai. Les trolls aussi ont des défauts, n'est ce pas) !*

- *Les lunaires sont au courant de la noce (vrai, ne le dites pas trop fort).*

- *L'hiver est très rude (merci on avait remarqué)*



- *Les autres princes tribaux sont absents. On dirait qu'ils ont trouvé mieux affaire que de nocer !*

#### **(rumeurs plus générales -nouvelles de la guerre des héros) !**

- *Tatius, qui remplace Fazzur l'instruit à la tête du gouvernement provincial, a été défait par une coalition de pirates loups, de barbares Hendreikis (Orlanthis du Pays Saint), et l'alliance de la terre tiède au gué du Pennel dans le sud. Cette coalition était menée par le roi Broyan, que tout le monde croyait mort lors du siège de Citadelle Blanche, et Harrek le Bersek. C'est le deuxième revers lunaire depuis le siège de Citadelle Blanche, en 1621.*

- *Tatius, toujours lui, est en train de faire construire un temple dans les collines avoisinantes. Du bel ouvrage !*

- *Temertain, le roi fantoche de Sartar, a été assassiné la semaine dernière. Seule sa femme Estal Donge l'a pleuré sincèrement, et c'était une lunaire...*

- *Les pirates loups, après la victoire de Pennel, hivernent au Pays Saint. Des déprédations sont à craindre !*

Et plein de rumeurs provenant du chapitre ci dessus...

Le repas commence à midi et s'achève en début de la nuit. Tout le monde se lève et porte un toast bruyant. Alors l'assistance quitte la table et se rend (dans de chaudes fourrures) au temple de toutes les divinités, ou Vanar va officier, accompagné de Kareena.

**Les personnages des joueurs auront l'occasion de se distinguer en racontant leurs exploits et en dansant de belle façon. C'est de la poudre aux yeux mais ça ne mange pas de pain. (opposant typique : Goguenard/incrédule 14)**

### **Scène II : La cérémonie.**

L'assemblée fait une haie d'honneur aux familles royales à l'entrée du temple avec les armes.

Vanar est agréable à écouter. Il raconte avec passion la cour

d'Orlanth à Ernalda. Puis viennent les cadeaux aux mariés (qui vont partir vivre dans la tribu du fiancé), et la dot que payent les Culbrea est impressionnante : dix vaches et bien des beaux bijoux ! Les deux rois tribaux s'avancent et se jurent une éternelle amitié au nom des liens du sang, et assistance mutuelle entre les tribus.

Les fiancés se tiennent en avant de l'assemblée, face au prêtre. On apporte alors les coupes rituelles, où le sang des fiancés mélangés va sceller le mariage.

**Racontez aux personnages des joueurs le mythe de la cour d'Orlanth. Il ne faut jamais hésiter à augmenter leur culture générale gloranthienne !**

### **Scène III : sacrilège !**

Alors que c'est le moment solennel où Vanar tend le couteau et la coupe à la fiancée, un jeune homme, Balanir, se rue sur Mathilde et l'arrache de son emplacement, tandis qu'un autre se rue sur Ranulf Sinistrépée, le ceinture et lui passe l'épée sous la gorge !

Balanir hurle alors à l'assemblée médusée : «Mathilde m'aime, et je ne laisserai personne me la voler, fut-il prince de sang !» Mathilde proteste qu'elle ne connaît pas le jeune guerrier, très calmement.

Et Bannder : «ne vous approchez pas ou vous aurez le sang du roi sur les mains !» Ranulf Sinistrépée, tétanisé, ne réagit pas.

Vanar, calmement, exhorte les jeunes gens à se raisonner. Un coup de poing l'envoie dans l'assemblée, qui se lève alors comme un seul homme.

**Les personnages des joueurs sont pris dans la bousculade. Ils sont totalement impuissants sur cette scène. Dissuadez-les de se livrer à la poursuite ; mais s'ils insistent menez leur la vie dure jusqu'à la scène VI.**

### **Scène IV : la bousculade**

Dans le chaos confus qui s'ensuit, Balanir et Bannder prennent la fuite par la 'sacristie'. L'assemblée, gênée par son propre nombre, ne peut rien faire d'efficace. D'ailleurs la voix de Vanar, couvrant le tumulte, crie qu'il ne faut pas répandre le sang dans le temple ! Finalement, tout le monde se retrouve dehors. La neige tombe, le vent souffle. On entend dans la direction du nord un vague bruit de galop. Mais le vent est trompeur... Ranulf Sinistrépée est trouvé, un rien



moins que digne, non loin, et confirme que les jeunes gens se sont enfuis à cheval.

**Oui, bon, les personnages des joueurs n'auront qu'à dire 'oh !' ou 'ah !' Ca meublera bien.**

### **Scène V : attention bain de sang en vue !**

L'assemblée rentre à l'auberge ; en effet poursuivre ou pister dans la neige relève de l'impossibilité. L'ambiance est tendue. Vanar est resté au temple pour effectuer des divinations.

Dans l'auberge, les deux tribus se regardent en chiens de faïence.

C'est alors qu'un thane Malani laisse tomber : «C'était Balanir et Bannder n'est ce pas ? C'est bien des Culbrea, pour avoir tant de vantardise et de témérité sacrilège» !

Un Culbrea : «rèpète un peu, sale foie jaune vendu aux lunaires !»

Les armes remuent dans leurs fourreaux. Les personnages des joueurs vont devoir calmer le jeu. (et gagner le respect des tribus) Sinon, au moment le plus tragique, surgit Vanar entouré des deux rois. «Paix ! Nous allons retrouver Mathilde ! Orlanth a parlé, malgré la voix discordante de son

neveu Valind, dieu de l'hiver « !

L'assemblée est suspendue aux lèvres de Vanar. «Orlanth a soufflé de Sa Voix semblable à celle du tonnerre : Suivez le vent du nord ! Que les plus braves d'entre vous enfourchent leurs chevaux ! la chance sera avec eux, car Orlanth aime les braves» !

**Cette scène est prévue pour que les personnages des joueurs se mettent en valeur en évitant le bain de sang. Incitez les dans ce sens : leur réputation en dépend ! (Orlanthis : attristés 18, furieux 15, atterrés 14). Si les personnages des joueurs décident une démonstration de force ou se conduisent comme des nouilles : Thane : Guerrier 17, furieux 15, Convive : Guerrier 15, furieux 15.**

*Pendant ce temps, le jeune guerrier et son compagnon ont enfourché des chevaux et tracent leur chemin dans les collines. Ils ne vont pas bien loin : Ils sont interceptés par un groupe de dragonewts en maraude. Ceux ci ont besoin de se rendre auprès du Vrai Dragon de l'Hiver, et ont trouvé en Mathilde une offrande de premier choix. Ils tuent Balanir et laissent Bannder pour mort.*

### **Scène VI : le mourant**

Les Orlanthis se divisent en groupes de recherche qui se répartissent sur les routes du nord. Le vent est violent, la tempête de neige fait rage, et la visibilité est limitée. Au bout d'heures et d'heures de recherche à la lumière des torches dans la nuit, ils remarquent enfin deux chevaux sur le bord de la route. Les bêtes sont mal en point et se serrent l'une contre l'autre pour se protéger du froid ; ça doit faire longtemps qu'ils sont arrêtés. Non loin les personnages des joueurs trouvent deux corps inanimés : Bannder et Balanir, couverts de sang. Balanir est mort, mais Bannder bouge encore. Alors que les personnages des joueurs s'approche de lui, il a le temps de dire : «Mathilde... elle va être mangée» ! et il meurt.

Pas trace de Mathilde. Les recherches seront infructueuses cette nuit là après ça. Les personnages des joueurs



n'ont pas le choix et ramènent les deux Culbreas. Tout le monde à l'auberge est attristé par leur fin, mais tous espèrent pour Mathilde. Ceci dit, ils ont un suspect tout trouvé : Le Boucher, ce sale troll, est le coupable ! Ca lui ressemble bien d'attaquer de nuit en plein hiver, il a sauté sur un mets de choix ! Les deux guerriers sont enterrés avec les honneurs (ils étaient braves).

**Piste difficile à suivre** : 2M, **froid mordant** 5M

## Deuxième acte : Le Boucher

Le repère du boucher est bien connu : il s'agit d'une petite caverne dans les collines, à une journée de marche. Il n'a pas encore été délogé car le shérif Dronlan Finelame est hors de mesure de réunir une compagnie armée assez forte avant le printemps, et alors le Boucher sera déjà parti...

### Scène I : un coupable tout désigné

Tout le monde est bien décidé à l'attaque. L'assaut est décidé pour le lendemain matin, en plein midi.

Les personnages des joueurs sont écoutés pour leurs connaissances dans l'art de la guerre. S'ils se débrouillent bien, ils seront nommés pour conduire l'assaut (les rois ne se mettent pas en danger ; trop vieux). Mais les thanes sont matamores et comptent bien aussi tirer cette gloire à eux. Environ 60 hommes sont disponibles pour se battre.

**Les thanes** : matamores 17, connaissance de l'art de la guerre 13  
**Dronlan Finelame, shérif du Sentier de la Pomme** : connaissance de la région 1M, guerrier 5M

### Scène II : la marche forcée

L'assaut. La troupe armée, après une marche forcée d'une journée et munie d'un bon guide, arrive au site occupé par le Boucher. Celui-ci et sa troupe ne cessent de harceler les hommes durant la marche qui s'effectue en partie de nuit. A l'aube, les Orlanthis harassés et parfois blessés par les pierres jetées par les trollinets n'ont

pas de répit : le temps est si couvert que les trollinets ne craignent plus le soleil. Mais qui les a prévenus ?

**Les trollinets** : vifs 18, furtifs 18, fronde 12 V1 (heureusement)

### Scène III : Surprise !

Les trolls, qui n'ont pas l'intention de crever comme des rats dans leur repère, prennent les devants et lancent l'assaut sur le flanc de la petite armée des Orlanthis, déjà fatigués. Une ruée des trollinets(30)



sème la pagaille dans les rangs, suivis de près par une dizaine de trolls, brandissant de terribles masses et fronde. L'un d'entre eux hurle des ordres un peu en retrait. La bataille est désespérée des deux côtés, et les trolls malgré leur infériorité numérique, ont l'avantage de la surprise.

**Armée Orlanthis** : Combat 18, désordonnée 14, motivée 20.

**Armée trolle** : Combat 15 V2(avantage de la surprise), efficace 15, désespérée 16

**Le Boucher** : Commandement 19, armure de cuir V1, fronde 19 V2, masse troll 20V5, rusé 1M, furtif 18, traque 19, boucherie 17. Affinités : Ténèbres 17 (aveuglement, commander insectes géants), chasse 16 (trouver humain, trait mortel).

**Trollinets** : voir plus haut. **Trolls** : combat 16V5, Forts 17

Quel que soit le résultat, les personnages des joueurs apprennent d'un Boucher goguenard/terrifié qu'il n'a jamais enlevé la princesse Mathilde. A son repère, les personnages des joueurs ne pourront que constater son absence, et aucun indice ne va dans le sens de sa présence sur les lieux...

### Points d'héroïsme

- 1 PH pour ceux qui ont su éviter le bain de sang

- 1 PH pour ceux ou celui qui a pu retrouver la piste de Balanir et Bannder.

- 4 PH à répartir en cas de victoire contre les trolls.

## Ubblak

### Illustration

## Chilper des Lunes

#### Infos :

Ce scénario constitue la première partie de la campagne 'le coeur de l'hiver'. On peut le jouer séparément du reste de la campagne (dans ce cas mathilde est retrouvée au camp troll). Ce scénario est de niveau 5M

Pour jouer cette campagne, il vous faudra le Livre de Base de Herowars, l'Arche d'Anaxial, et Glorantha. Ce serait mieux si vous aviez aussi un vieil exemplaire des Monts Arc-en Ciel.

#### Inspirations :

HeroWars, livre de base : la mention 'Hiver Froid Dans la Passe du Dragon'.

Le premier tome de la BD 'La plainte des landes perdues : Sioban' pour le mariage.



# La course au démon

SYNOPSIS POUR TOUT JEU MED-FAN  
AVEC UN CLERGÉ ET DES DÉMONS

### L'accroche

Dans une grande ville septentrionale, les PJ sont contactés par un Clerc de la Loi (ou équivalent du Dieu Loyal-Bon habituel), il est très, très pressé et leur offre de l'escorter dans une mission dangereuse et tout à fait officieuse mais remarquablement bien payée : faisant partie d'une congrégation réduite ayant en charge la garde d'un puissant démon, il est le seul survivant d'un incident qui a vu la libération de ce diable (événement magique assez important pour troubler le sommeil des chamans, sorciers ou équivalents dans toute la ville).

Le Clerc a averti sa hiérarchie mais refuse d'attendre leur feu vert pour le poursuivre (et tenter de l'emprisonner à nouveau), car le démon prend pendant ce temps de l'avance en laissant derrière lui une piste sanglante.

En effet, la bestiole en question est éthérée et cherche à se (re)constituer un corps physique. Pour cela, il doit accumuler suffisamment d'énergie vitale (de préférence humaine) en versant un maximum de sang. Il va donc chercher à «posséder» des guerriers assez puissants pour massacrer des gens en nombre et lui fournir du sang, mais il tâche aussi de progresser rapidement plein Nord pour des raisons que nous verrons plus tard.

### Notre ami le démon

Se déplacer dans le monde physique lui demande déjà de l'énergie, agir magiquement encore plus et user de magie pour se constituer un corps stable est une opération de grande envergure.

Le démon va donc de massacre en massacre en accumulant l'énergie vitale et en devenant de plus en plus tangible : un «blessé grave» lui fait gagner un «Point de Sang» (unité arbitraire pour gérer l'évolution du démon), chaque mort lui vaut 2 «PS». La moitié des PS accumulés après le début du scénario sont fixés définitivement dans sa «forme physique» et ne peuvent plus être employés aux autres actions «démoniaques» comme la possession (qui lui coûte 5 PS), les attaques mentales (4 PS), lire les pensées (2 PS) ou déclencher la Haine (3 PS), provoquer des cauchemars (1 PS), invoquer un «Refuge des Ombres» (sort permettant de se fondre totalement dans l'ombre pour 1 PS par heure) et ses déplacements (par jour : à la vitesse d'un homme qui marche -10 lieues environ- pour 1 PS, deux fois plus vite pour 3 PS).

La possession signifie qu'il vient au contact pour que sa forme physique se superpose à celle d'un humain ou à défaut d'un prédateur dangereux pour l'homme (attaque facile pour lui) et qu'il tente alors de briser son esprit et d'y substituer le sien (jet de résistance difficile pour la victime).

Une personne/créature «possédée» ne peut être libérée que par la mort ou un exorcisme adéquat (et doit alors être préalablement immobi-

lisée), malgré une nette augmentation des capacités de combat de la victime. Tant qu'elle est possédée, le démon tâche de lui faire tuer autant de gens que possible avant qu'elle ne succombe.

Dès qu'elle est tuée, il se dissocie et soit possède une autre personne présente, soit s'enfuit en utilisant les ombres. Le démon est économe tant qu'il n'est pas sûr d'être poursuivi, puis très agressif lorsqu'il aura repéré les PJ. Il attaque toujours par surprise, s'enfuit s'il est trop menacé, n'hésite pas à posséder le meilleur guerrier du groupe s'il a une occasion favorable (personnage en état d'ébriété, très énervé ou naturellement violente), mais ses objectifs principaux sont d'atteindre le grand nord et de se constituer un corps, et il ne va pas les mettre en péril s'il pensent pouvoir simplement semer ses poursuivants.

Quand la poursuite commence, son évasion remonte à deux jours, il a 5 lieues d'avance (au nord) et il ne lui reste que 5 PS disponibles plus 1 investi dans sa «forme physique» (Il a commencé par fuir son lieu de détention au hasard dès qu'il fut capable de se déplacer, ne commençant à se «constituer» qu'à partir de son deuxième jour de liberté. Vu ses réserves de Sang, il va donc «posséder» quelqu'un dès que possible). A quel point que soit arrivée sa «régénération», il reste extrêmement silencieux et plutôt subtil. Les sorts «mentaux» (sommeil, désorientation, charme, attaque mentale...) le font doucement rigoler, sa résistance magique est assez haute pour le garder hors d'atteinte de la plupart des sorts offensifs et les zones de protection



le gêne plus qu'elle ne l'arrêtent.

## Etats du Démon en fonction de ses Points de Sang

(attention, se rappeler que quand sa «forme» est à x Points de Sang, il en a encore autant de disponibles pour lancer des sorts ou se déplacer) :

**>1-5>** peut tout juste se déplacer et tenter de posséder quelqu'un de très prédisposé (pris dans une bagarre de taverne par exemple), il est imperceptible par des moyens normaux, «insubstanciel» et encore assez désorienté mais peut déjà provoquer des cauchemars, bien que cela n'ait pas pour lui encore grand intérêt...

**>6-10>** devient visible sous la forme d'un nuage de fumée diffuse haut comme un homme, difficilement perceptible en pleine lumière et totalement invisible de nuit ; il a déjà conscience de sa localisation et de la direction à prendre, peut effectuer des attaques mentales assez faiblardes et posséder des combattants «accessibles» (saoûls, violents, en colère ou déjà au combat). Sa présence est perçue par les animaux qui peuvent s'énerver un peu. Il est inaccessible à toute attaque physique et très résistant aux dommages magiques pouvant normalement affecter les formes éthérales.

**>11-15>** commence à ressembler à une silhouette translucide sombre de 2 m de haut (et doit donc commencer à rechercher les zones peu éclairées où il disparaît sans avoir encore besoin du sortilège de «Refuge des Ombres»), il a alors la consistance d'une toile d'araignée et les armes mêmes magiques ne peuvent pas grand chose contre lui. Ses attaques mentales sont relativement puissantes contre une seule cible et ceux qu'il possède acquièrent de plus en plus de force et une résistance légèrement surhumaine (équivalent d'un berserk). Il peut désormais lire les pensées (mais pas à distance et doit donc s'approcher à moins d'1m de ses cibles, si possible

pendant leur sommeil) mais propage une vague odeur de rance et énerve les animaux dressés, rendant les autres agressifs. Il pourrit les rêves des dormeurs à 10 m.

**>16-20>** pleinement éveillé mentalement, le démon peut lire les pensées ou créer la Haine à moins de 10m et ses attaques mentales peuvent affecter un petit groupe (mais avec moitié moins de force), il fait désormais 2m50 et apparaît comme un spectre nu, décharné et ricanant presque tangible, dégageant une légère odeur de pourriture et provoquant une certaine trouille. Le toucher laisse l'impression d'avoir frôler une tenture. Il doit avoir recours à un sortilège pour disparaître dans les ombres et hérissé les animaux présents dans un rayon de 10m (les chats feulent ou fuient, les chiens aboient comme des fous et grognent envers les étrangers, les chevaux se secouent ou se cabrent, les ovins et bovins s'enfuient, ...). Arrivé à ce stade, il devrait être nettement agacé par les PJ et va tâcher de les calmer une bonne fois (tenter une puissante attaque mentale sur un cavalier au galop, créer entre les PJ une Haine susceptible de déclencher une altercation et d'empoisonner les relations au sein du groupe, faire fuir leurs chevaux dans la lande, les faire attaquer par une bande de chiens errants ou par des ivrognes,...) et les harcèlera de cauchemars qui ne lui coûtent plus rien en énergie dès qu'ils dormiront à moins de 50 m de lui.

**>21-30>** son apparence est maintenant celle d'un écorché de près de 3m aux mains griffues, pleinement «visible», il a même une ombre ; son odeur de charogne devient évidente et le toucher physiquement et possible (mais pas le blesser) bien qu'il offre la même résistance que de l'eau. Forcément, il fait peur. Il peut lire les pensées et déclencher une Haine violente chez 2 ou 3 personnes à la fois (3 PS par personne) dans un rayon de 20m. Les animaux sont pris de panique à moins de 15m et «hérissés» (voir au-dessus) à près de 50m. Il provoque des cauchemars sans même y penser à plus d'une centaine de mètres et si disparaître dans les ombres lui coûte désormais 2 PS par heure, ses attaques mentales deviennent redoutables contre des cibles groupées (moins d'1m les unes des

autres). Il peut de plus acquérir pour 10 PS assez de substance (pendant 3 rounds) pour porter des attaques physiques avec l'efficacité d'un guerrier entraîné (ses griffes donnent à chacune de ses mains les dommages d'une épée courte) mais devient alors sensible aux armes magiques (qui ne font pourtant que la moitié des dégâts habituels répercutés sur sa forme physique pour environ -1PS pour chaque bon coup et 2 PS par coup critique). Il attaquera de préférence par surprise ou en sortant des ombres et s'enfuira si les coups le ramènent au stade précédent. Evidemment, les dégâts qu'il pourrait infliger lui procureraient des Points de Sang...

**>31-40>** il est physiquement incarné en permanence (donc à moitié sensible aux armes magiques), aussi dense que de la pâte à pain et devenu assez «solide» pour porter des attaques ne lui coûte plus que 3 PS par round, sans autre limite dans le temps que la quantité d'énergie qu'il peut y investir. Il pue comme un charnier (de prêt c'est suffoquant : jets de résistance pas trop difficiles), mesure 3m50 et se dissimuler dans les ombres lui coûte deux fois plus de Sang (soit 4 par heure). Tous les animaux à moins de 100m le fuient aussi vite que possible, ils le «hérissent» à moins de 250m et le perturbent plus ou moins jusqu'à 500m. De plus en plus repérable, il ne se déplace plus que la nuit et tâche de se dissimuler le jour (en s'enfouissant sous la neige par exemple, ce qui lui demande 4 PS). Il laisse désormais des traces au sol (plutôt nettes dans la neige) lorsqu'il n'a pas le temps de les effacer (ce qui doit être fréquent si les PJ le talonnent). Ses attaques mentales sont désormais de vastes vagues qui affectent gravement jusqu'à une dizaine de personnes mais si les armes non-magiques ne le blessent pas, il est désormais sensible à la poussée et au choc et peut donc être bousculé, repoussé, enfermé,...malgré son extrême souplesse et sa résistance.

**>plus de 40>** le Démon a atteint sa pleine maturité physique, il est donc en permanence capable d'attaquer, mesure prêt de 4m de haut, chacune de ses mains provoque les dommages d'une épée longue ma-



niée par un expert, se dissimuler dans les ombres lui demande 6 PS mais il ne le fait plus que rarement et il est désormais capable, sur un lieu idoine et pour 25 PS, d'ouvrir en quelques minutes un portail démoniaque qui déversera nombre de ses confrères vers le monde physique. A ce stade, il n'a plus besoin de posséder les gens pour s'abreuver de Sang, est «terrifiant», son odeur au contact est difficilement supportable (jets de résistance moyens), il n'est toujours qu'à moitié vulnérable aux armes magiques, ses attaques mentales sont toujours redoutables et il est très fâché. Pas cool...

« **Mais qu'est-ce qu'on peut faire contre cette horreur ? ? ?** » demanderez-vous. Plusieurs choses, en fait. Les «bannissements» classiques sont nettement insuffisants, bien sûr, mais le Clerc qui accompagne les PJ est du moins capable de protéger les non-combattants dans une «zone de sanctuaire» de bonne tenue et de freiner une partie des attaques mentales (dont il est lui-même partiellement protégé), comme peut-être un PJ lui-même clerc, shaman ou sorcier.

Ce brave prêtre-exorciste est également un bon soigneur et il est capable, s'il parvient à le toucher en prononçant la formule nécessaire, d'éjecter le démon hors du corps d'un possédé (faut juste qu'il se fasse pas lasser en s'approchant). Il a aussi une poignée de sorts offensifs qui vont plus servir contre un ennemi humain/possédé que contre l'Ecorché. Le bestiau est plus ou moins invulnérable aux projectiles magiques mais, sous forme «matérielle», il devient sensible aux souffles d'explosion, onde de choc et autres «barrières», quoique moins qu'un humain ou tout autre Démon moins puissant.

Et puis il y a la «Cellule». C'est une sorte de gros cylindre métallique d'1m de long pour 35cm de diamètre et dont les parois sont épaisses de 4 cm. Elle pèse plus ou moins 30 kg et est entièrement gravée de runes et symboles variés (dont le Vrai Nom de cette saleté), possède un couvercle dévissable (!) et une longue lanière de cuir pour aider à son transport. C'était dans cette «Cellule» que le démon était emprisonné et c'est là-dedans qu'il faut le remettre. Dans le

couvercle est creusé un sillon circulaire contenant une bille d'obsidienne qui roule le long de ce cercle pour indiquer la direction approximative du démon (efficace dans un rayon de 20-25 lieues, pas plus, c'est pourquoi le Clerc presse les PJ de ne pas se laisser distancer).

En présence de la Cellule, le démon est assez troublé pour rater certains sorts, être désorienté et même plutôt apeuré (tendance à fuir et avantage moral pour les PJ). Le frapper avec revient à lui infliger des dommages équivalents à une masse d'arme sur un humain (m'enfin bon, en général, le Démon esquive plutôt bien) et, surtout, le Clerc connaît le rituel permettant d'y aspirer l'Horreur : ça prends plusieurs minutes pendant lesquelles le monstre doit rester à moins de 20m et être empêché de s'en prendre à l'exorciste. Si ça marche, le corps du démon s'écroule en une masse de chair et de sang putréfiée pendant que sa forme éthérale est aspirée dans la Cellule.

On visse le couvercle et on garde au frais. La boîte ne peut plus être ouverte ensuite que par un autre rituel utilisant lui aussi le Vrai Nom du démon, et celui qui la possède et a la bonne idée de ne l'ouvrir qu'après un rituel de domination plutôt velu doit pouvoir lui imposer de le servir servilement (obtenant un monstre de bataille ou un assassin hors-pair suivant le niveau de matérialité où il le maintient). Mais ça, le Clerc ne risque pas de le dire tout de suite aux PJ.

## Les évènements

**Le Grand Nord** : si le démon veut y aller, ce n'est pas par hasard. C'est parce qu'à plusieurs jours de toute habitation, au sein d'une combe enneigée se dresse un ancien Cairn où il compte ouvrir le portail pour ses petits camarades (chez moi, un cairn est en gros un cercle de pierres contenant de l'énergie magique latente qu'un magicien suffisamment puissant peut «réveiller» pour lancer un GROS sortilège). Bien sûr, ça veut dire se balader un moment dans une zone où le Sang va être rare et il va donc faire des réserves avant en massacrant tout un village si les personnages ne l'en empêchent pas, puis

tentera de s'en prendre aux éventuels trappeurs/caravaniers/PJ à sa portée. Bien sûr, il est insensible au froid. Si les PJ n'en ont pas, le Clerc sortira une bonne carte de la région et déduira de ses connaissances en démonologie et de la direction prise par le démon que sa destination doit être un site favorable à l'ouverture d'un portail...le rapprochement devrait être à la portée des PJ.

**L'ennemi** : depuis le départ, les PJ peuvent avoir l'impression d'être suivis, de repérer quelqu'un sur leurs traces, voir assister à l'intervention d'un type étrange contre un «possédé» : c'est manifestement un guerrier très compétent que les pouvoirs du démon ne semblent pas tellement affecter. C'est en fait, leur dira le Clerc, un Mercemage ennemi qui tente de s'approprier le Démon !!! De fait celui-ci (plutôt doué au combat et en pistage, disposant de sorts offensifs puissants mais assez raisonnable pour ne pas attaquer le groupe de front) va à plusieurs reprises tenter de leur ravir la Cellule. Il est discret, efficace et assez prudent pour éviter de se faire buter dans une attaque irréfléchie mais ne semble pas vouloir trop abîmer les PJ. Il sait bien qu'attendre la bonne occasion est plus intéressant que de foncer dans le tas contre deux ennemis (le démon ET le groupe des PJ) trop puissants pour lui seul.

« Mais comment cette saloperie a-t-elle pu se tirer ? ? ? » est une autre bonne question. S'ils insistent auprès du Clerc, il expliquera aux PJ qu'un de ses frères a tenté de soumettre le démon afin de lui faire servir des desseins personnels (avoir le pouvoir sur un Démon de cette puissance excite la convoitise) mais que, bien sûr, ça a lamentablement foiré, que le monstre a possédé le traître et que toute sa congrégation n'a pas suffi à le retenir, à peine à le forcer à quitter le corps du pauvre inconscient (et donc il s'est re-



trouvé sous forme éthérale). Puisqu'il en a réchappé et se sent responsable du démon et des conneries de son ex-collègue, le Clerc s'est aussitôt lancé à sa poursuite.

*La vérité* : effectivement, un des prêtres a tenté de soumettre le démon pour le compte d'un culte bien cradingue et dangereux qui l'a corrompu. Mais ce clerc n'est pas mort dans l'évasion du démon, c'est celui qui accompagne les PJ et il a bien l'intention de remettre la main sur SON démon majeur. Problème : sa hiérarchie lui a balancé aux trousses un Traqueur de Démons, soit un Mercemage plutôt balaise qui a bien compris le danger que représentaient respectivement la méchante bête et un groupe d'aventuriers solides dont il n'est même pas sûr qu'ils soient conscients de tout ce qui se passe. Il va bien sûr tenter de découvrir s'ils sont assez sans scrupules ou seulement assez naïfs pour suivre le Clerc Maléfique, mais comme il est probable que ce dernier aura bien monté les PJ contre «l'ennemi qui les poursuit» et qu'il sait avoir bien trop d'avance sur les Templiers qui doivent le rejoindre en renfort (c'est long à préparer une expédition de 20 cavaliers et le Clerc ne leur a pas laissé le temps de découvrir que le démon s'était libéré avant de recruter les PJ et de filer).

*La confrontation* : idéalement, après une épuisante course-poursuite d'une semaine/dix jours environ dans les landes puis la neige de plus en plus épaisse, les PJ montent à l'assaut du Gros Monstre Infâme au moment où celui-ci atteint le cairn. S'engage alors un combat éprouvant dans le froid et la puanteur, contre un bestiau puissant et bien fourbe qui n'hésite pas à leur griller la tête par attaque mentale s'il en a l'occasion ou s'ils y sont sensibles. Le Clerc commence par créer une zone d'enfermement démoniaque à la dimension du cercle de pierres qui empêchera le démon de sortir du cairn aussi longtemps que lui ou un autre magicien sera vivant pour maintenir le sort actif. Deuxième phase, dégainer la Cellule et commencer le rituel à l'intérieur du cairn (qui sinon va faire barrage). Là, il va falloir que les PJ empêchent le Démon de faire des rondelles du clerc pendant un moment, si nécessaire en faisant des allers-retours entre l'intérieur et l'extérieur du sanctuaire

pour se reposer, changer d'arme ou se faire soigner (mais pas par le Clerc qui va être assez occupé). Pas besoin de timing précis, ce sera de toute façon trop long pour eux : soit le Clerc ne peut plus maintenir ET la zone d'enfermement ET le rituel d'emprisonnement, ou bien les PJ sont en train de se faire torcher, ou bien les potions de soins viennent à manquer, ou bien le démon s'amuse à posséder l'un d'entre eux pour voir s'ils oseront tuer leur pote ou si le Clerc va stopper le rituel pour exorciser le PJ, ou encore il ouvre son fameux portail (ça va lui prendre un peu de temps à lui aussi) pour faire arriver du renfort cornu et méchant, mais de toutes façons, ils en prennent plein la lampe quand arrive le Mercemage. Pas le temps de discuter, il fonce dans le cercle et vient les soutenir, trouvant qu'il vaut mieux combattre la bestiole ensemble et l'enfermer avant de récupérer la Cellule et éventuellement d'exécuter le Clerc Infâme. Si les PJ veulent prendre le temps de négocier, faudra le faire entre deux attaques du démon. Alors, avec l'aide du Traqueur (qui pour autant est incapable tout seul de protéger le Clerc, il s'agit pas de priver les PJ de leur victoire, non plus, juste de leur prouver qu'un petit coup de main est parfois bien utile), ils devraient parvenir à remettre l'Ecorché en conserve et, éventuellement, à refermer le portail démoniaque entr'ouvert. C'est là que ça devient rigolo, parce que bien sûr le Traqueur va pas attendre que le Clerc soit remis de ses efforts pour lui tanner la gueule et reprendre la Cellule, mais il est aussi probable que les PJ vont lui sauter dessus encouragés par un Clerc hurlant (de manière fort peu pieuse) «Tuez-le ! Tuez-le ! ». Le Mercemage, lui, va tenter de pas se faire étaler tout de suite et de leur expliquer que le méchant, c'est l'autre. Comme tout le monde doit être bien amoché, le combat risque en plus d'être assez curieux. S'il est vraiment menacé, le Traqueur n'hésite pas à balancer des sorts offensifs bien cinglants.

*La fin (des fins)* :

soit les PJ ont enfin compris qui étaient «le vrai méchant» et «le vrai gentil» et ils font ami-ami avec le Traqueur, mais le Clerc tentera de s'échapper (sans la Cellule, au pire, mais en sauvant sa peau) et s'il y arrive pourra devenir un bon méchant récurrent...

soit ils ont rien percuté mais réussissent à bousiller le Traqueur/Mercemage et, une fois revenus vers la civilisation, le Clerc leur faussera compagnie à la première occasion avec la Cellule sous le bras et sans les payer, les laissant s'expliquer avec la troupe des Templiers qui arrivent au loin. Là, vous pourrez leur replacer un scénario «choper le Clerc Maléfique avant qu'il ait apprivoisé son démon», ce qui leur permettra de se racheter et d'éviter d'être lynchés par 20 templiers pas contents...

soit le Traqueur survit à l'altercation alors que le Clerc s'enfuit et ils vont recommencer à lui courir après avec leur nouvel ami, bientôt rejoints par les Templiers. On peut alors imaginer que le Clerc va les conduire jusqu'au repère des démonistes qui l'ont dévoyé et ça pourrait faire une belle bataille finale entre les gentils PJ/Traqueur/Templiers et les méchants assistés d'une flopée de démons plus ou moins tordus et puissants, un rien «Grosbill», peut-être...

soit ils se font tous buter et c'est fini, bonne nuit à tous...

soit le portail s'ouvre et d'abord un petit diabolin, puis deux, puis des trucs de plus en plus gros vont commencer à envahir le cairn dont la zone d'enfermement risque de ne plus suffire et il leur faudra, avec l'aide du Traqueur, des Templiers (qui ne sont pas du tout là pour sauver les PJ en cas de défaite, qu'est-ce que vous croyez, pas du tout) et du Clerc qui, bien que vendu aux démonistes, va pas se laisser bouffer par des hordes de diables sans rien faire non plus... et il se pourrait même que, dans le feu de l'action, il se rachète assez pour n'être, à la fin, que défroqué et libre de se joindre au groupe de PJ après s'être platement excusé et/ou avoir promis de combattre les démonistes pour se rattraper. Une campagne «sus aux collectionneurs de démons» peut alors commencer.

**Wenlock**



## SYNOPSIS

# Plaie d'argent n'est pas mortelle !! ( ? )

Synopsis semi-donjonesque pour «Warhammer JdRF» ou tout jeu med-fan avec des orcs et des nains. Calibré pour personnages débutants.

Un Filou ami des PJ leur propose une affaire en... argent. Il y a en effet, au sein d'une chaîne montagneuse pas trop éloignée, une mine d'argent (Naine, bien sûr) abandonnée des suites d'attaques orques répétées.

Mais le Filou a la certitude qu'elle n'est pas épuisée pour autant et qu'on doit pouvoir y trouver aisément du minerai affleurant, il est beau parleur et il s'est même procurée une ancienne carte (Naine aussi) de la région qui indique l'emplacement de la ville minière abandonnée et un rapport des gardes frontières de l'époque relatant les témoignages des réfugiés Khazad de l'époque (qui disent en gros «quel dommage d'avoir dû abandonner une mine si prometteuse»).

Bien sûr, il y a peut-être encore des orques, mais pas nécessairement dans la mine elle-même. Y rester quelques 2-3 jours devrait suffire à dégager de quoi devenir riche : gageons que les PJ se laisseront convaincre.

Pour l'opération, le Filou a déjà recruté un peu de monde : un ex-mineur (Nain, évidemment, râleur et buveur mais compétent et plutôt honnête), un combattant Nulnois (citadin et arrogant, mais efficace en combat), un pillier de tombes (vil et cupide, doté d'un humour macabre et de manies plus ou moins bizarres), un cambrioleur hobbit (complètement barge mais amical et drôle)...

Suivant la composition du groupe de PJ, remplacez les nouveaux comparses par quelque chose qui leur manque : combattant, éclaireur parlant orque et/ou Khazad, combattant des tunnels, filou polyvalent, cambrioleur,... en les dotant chacun d'une personnalité attachante ou antipathique (ou développez les PNJ évoqués : s'ils doivent passer longtemps avec eux, autant soigner leur psychologie).

Le butin sera réparti équitablement entre tous, avec une double part pour le Filou qui a ramené l'affaire.

D'abord il est nécessaire de préparer une expédition en règle avec matos

d'escalade (pour la mine plus que pour la montagne), mules (c'est lourd le minerai), outils de terrassements, nourriture, vêtements chauds, éclairage,...

Ensuite, se taper le voyage jusqu'aux montagnes (à vous de voir s'il est périlleux), passer discrètement les derniers postes frontières, explorer la région en évitant les patrouilles d'orques (pratique avec des mules !), localiser la ville puis la mine au milieu des décombres de fortifications, des maisons en cendres que la végétation a déjà reconquit (mais où les traces révèlent que les orques ne font que passer de temps en temps par les ruines), puis descendre dans la mine en désamorçant quelques vieux pièges (qui ont tous un système de «déverrouillage», fallait pas buter les mineurs, non plus), explorer la mine elle-même à la lueur des lanternes, chasser quelques bêtes, creuser un peu, gratter le fond des galeries, extraire le minerai encore apparent...

Plus que les pièges et les monstres qui auraient pu y élire domicile, c'est la mine elle-même qui va représenter le plus gros danger : abandonnés depuis des décennies, ses étais, ponts et échelles risquent de se rompre à tout moment, les galeries de s'effondrer, les vieux treuils sont hors d'usage et les pièges se déclenchent un peu n'importe comment (ce qui peut parfaitement sauver la vie des PJ)...

Rapidement, certains membres de l'expédition vont s'avérer plus ou moins avides, voir franchement traîtres lorsque le convoi sera prêt à repartir, tentant de s'enfuir avec le chargement, ou (car ce sera sûrement plus facile), d'éliminer les PJ (dans une mine en ruine, un accident est si vite arrivé). Idéalement, le groupe des traîtres devrait comprendre la pire ordure du groupe et... celui en qui les PJ avaient le plus confiance !

Ces derniers, seuls contre tous ou avec l'aide d'un ou de plusieurs de leurs nouveaux compagnons (par exemple le Filou qui les a

engagés, le Nain et un PNJ qu'ils détestent) suivant les affinités créées pendant le voyage et le travail dans la mine, se lancent à leur poursuite/échappent à leurs traquenards/les combattent dans les tunnels ou dans les ruines de la place forte...

Evidemment, si certains ennemis arrivent à s'enfuir, les orques les auront capturés et peut-être même fait parler, et une troupe nombreuse va alors se mettre en route vers la mine (3 ou 4 fois plus d'orques que le groupe dans sa totalité, le but est simplement que le combat soit perdu d'avance en cas de confrontation directe).

Une fois l'argent sorti de la mine (attention, le minerai d'argent, c'est de la grosse caillasse bien lourde dont on ne peut extraire que 10 à 20% d'argent pur, à vous de doser pour ne pas non plus gêner vos joueurs, l'appât du gain est trop utile au MJ pour être «pleinement assouvi» en une seule partie) et se carapater vite fait en emmenant ou non les 3 ou 4 traîtres («sinon, ils seront affreusement torturés»- c'était l'encart moral-pédagogique de tout bon scénario didactique).

Bien sûr, dans leur cavale, il faudra les confronter aussi souvent que possible au dilemme «garder un max de fric ou limiter les risques» : un sac de minerai qui tombe à terre alors que l'ennemi les talonne, une mule morte qui les oblige à abandonner de l'argent ou à se surcharger, un assaut ennemi les force à utiliser le minerai comme projectile, etc...

Si vous êtes moraliste ou fondamentaliste hollywoodien, ils n'auront en fin de compte gagné qu'un peu d'argent et «un nouvel ami» (au choix parmi les PNJ les plus sympathiques), sinon ils peuvent s'en être mis plein les poches... et être par la suite poursuivis par la vindicte des traîtres survivants.

**Wenlock**



# Alain Séverac, co- créateur de Lycéennes.

INTERVIEW D'UN FAN DE 'BITUME'...

Alain Séverac a développé en collaboration avec Anne Séverac le jeu de rôles Lycéennes, présenté dans ces pages. Il a bien voulu répondre à nos questions, et nous découvrons un vieux routard du Jeu de Rôle et du fanzinate, qui n'en est pas à son coup d'essai !

**MJ E-Zine** : Pouvez vous vous présenter, vous et l'équipe qui a développé cet étonnant jeu de rôles ?

**Alain Séverac** : Je m'appelle Alain, j'ai 32 ans, je vis à Aix en Provence. Je suis wargamer depuis 1982 et rôleliste depuis 1989. Je suis co-créateur du jeu lycéenne. En 1996, j'ai écrit les règles de la première version de ce jeu. J'ai aussi créé le site Kadnax & Co ainsi que le site du jeu de rôle Lycéenne. J'ai aussi été le rédacteur en chef du zine Entropix qui parlait de jeux de rôle ; et je suis maintenant celui du zine « Antisèche » entièrement consacré au jeu Lycéenne.

Je suis passionné par les jdr, les wargames, la Japanimé, l'Histoire, le modélisme et Internet (entre autre). J'ai débuté le jeu de rôle avec Méga II, JB 007 et surtout Bitume. Depuis, j'ai joué à une dizaine d'autres jeux, comme INS/MV, Chtullu, Bloodlust, Heavy metal, Empire et Dynastie, etc...

Aujourd'hui, hormis Lycéenne, on s'est plutôt recentré sur des systèmes de règles génériques comme GURPS, mais surtout BaSIC ou encore BESM (Big eyes small mouth). Cela nous permet de jouer dans les univers que nous voulons sans changer de règles trop souvent. Nous affectionnons les campagnes se déroulant dans des cadres historiques comme l'Antiquité (avec BaSIC) ou dans des univers de Japanimé (avec BESM). En ce qui concerne Lycéenne, depuis que nous ne sommes plus étudiants et que nous travaillons, nous avons moins de temps à consacrer à son développement, hélas. Mais au départ, c'est ma cousine Anne qui avait eu la première l'idée de créer ce jeu.

Elle ne s'occupe plus du tout du jeu à l'heure actuelle.

Il y a aussi pas mal de joueurs qui nous ont envoyé des scénarios et des articles pour notre jeu : la plupart ont été publiés dans Antisèche avant d'être mis sur le site. Je les remercie tous pour leur contribution. Parmi eux, il faut signaler M. Thomas Maniquaire, le président du club de jeu « La rose d'argent », à Reims, qui non seulement nous a envoyé un scénario et plusieurs articles, mais qui est surtout à la base des idées qui ont permis d'écrire la deuxième version du jeu.

**MJEZ** : Comment vous est venue l'idée de créer un jeu de rôle romantique ? est-ce en rapport avec votre passion pour les Japanimés ?

**AS** : Oui, en partie. En fait, il existe deux raisons bien distinctes qui ont conduit à la création de ce jeu : d'une part, nous jouions souvent à des jeux de type post-apo comme Bitume c'est à dire, des jeux certes pleins d'humour, mais plutôt violents, avec des personnages assez déshumanisés plongés dans des situations désespérées. Nous sommes alors demandés s'il n'était pas possible de jouer dans des univers qui prendraient le contre-pied de tout cela et nous permettraient de mettre beaucoup plus en valeur les sentiments des PJ, et un peu moins leur force brute. (N'oublions pas que Croc, le créateur du jeu Bitume avait lui aussi par la suite décidé de créer le jeu de « romantik-fantasy » appelé Animonde : la pratique prolongée du jeu Bitume donnerait-elle l'envie de jouer à des jeux plus cool ?)

Il se trouve que, par ailleurs, je suis

fan de japanimé et que j'appréciais en particulier à cette époque la série Oniisama e (Très cher frère) qui est tiré du shojo manga du même nom. Les shojo mangas sont destinés aux filles et racontent souvent des histoires romantiques entre ados. L'univers scolaire, très romantique, mais aussi étrange et parfois un peu baroque « d'Oniisama e » nous plaisait beaucoup. Nous avons donc été très vite tentés par l'idée de jouer dans cet univers.

A cette époque, j'étais le fanzine Entropix. L'idée de créer un jeu de rôle me trottait dans la tête depuis plusieurs années. J'avais d'abord tenté de créer un jeu ayant pour cadre le moyen âge, puis un autre tendance post-apo, mais le manque de temps et d'aide m'avaient toujours obligé de remettre mes projets à plus tard. Mais comme nous étions cette fois-ci très motivés pour jouer dans l'univers « d'Oniisama e », j'ai rapidement proposé un système de règle simple pour ce type d'univers. C'est à dire un univers scolaire où la plupart des persos sont des filles et dont l'atmosphère aussi étrange que romantique se ressent aussi bien à travers les situations que les sentiments des personnages. Comme le système, à base de d8 nous donnait plutôt satisfaction, nous avons décidé de généraliser « l'univers de jeu » pour pouvoir l'éditer : c'est à dire que nous n'avons pas imposé d'univers de jeu à proprement parlé : le but était (et reste encore) que chacun puisse jouer comme il le veut, dans le type d'établissement qu'il veut à l'époque qu'il veut. L'avantage était aussi que le background, de ce fait, ne nécessitait pas une descrip-



tion très importante : tout le monde connaît plus ou moins l'univers d'un lycée. Par la suite, nous avons publié des aides de jeu pour jouer dans différents types d'établissement à différentes époques.

Ceci dit, il est donc certains que l'influence de la japanimé et des shojomangas a été primordiale lors de la création du jeu. Cette influence reste très forte du point de vue de la manière de jouer et de la mise en valeur des sentiments des personnages. Cela n'est pas réellement expliqué dans les règles, car nous voulons vraiment laisser les joueurs agir à leur guise, mais le choix des illustrations est là pour le rappeler de manière officieuse.

### **MJEZ : Quelle est votre définition du jeu de rôle romantique ?**

**AS :** Un jeu de rôle romantique est un jeu qui fait la part belle aux sentiments des personnages, à ce qu'ils ressentent. C'est un jeu qui peut posséder un système capable de prendre en compte ces sentiments et qui donne aux joueurs la possibilité de les mettre en valeur. Mais le système n'est rien sans la motivation des joueurs : le rolepalyng y tient de ce fait une place incontournable : Le vrai moteur du jeu est donc la motivation des joueurs et la façon dont ils mettront en valeur les sentiments et les profils psychologiques de leur perso en fonction des situations. Je pense aussi qu'un jeu de rôle romantique doit pouvoir être le lieu propice à la création d'une atmosphère spécifique et unique. Le rôle du MJ est d'autant plus important qu'il est lui aussi, à travers ses descriptions, la manière dont il fait agir ses PNJ, responsable de la création de cette atmosphère. Je rajoute aussi que le romantisme n'est pas incompatible avec l'aventure, bien au contraire : celle-ci permet d'ailleurs, à travers ses situations exceptionnelles et ses temps forts de bien mettre en valeur les sentiments de chacun. C'est d'ailleurs pour cela que plusieurs scénarios de lycéenne ont pour toile de fond des événements historiques ou des histoires policières. Même si ces jeux sont plutôt éloignés du jeu « Lycéenne », je pense que « Château Falkeinstein » ou « Animonde » peuvent être considérés d'une certaine manière comme des jeux romanti-

ques selon la manière dont on y joue. Dans un registre plus humoristique, il y a aussi René.

### **MJEZ : Comment se sont passées les premières parties de test ?**

**AS :** Nous avons été vraiment très agréablement surpris de l'effet obtenu lors de notre premier scénario. Il faut dire que nous étions motivés et nous avons longuement parlé de nos persos avant. Nous avons convenu de forcer un peu les traits et de jouer vraiment sur les sentiments : cela changeait tellement des parties auxquelles nous étions habitués. Le danger était de sombrer dans l'exagération et le n'importe quoi, d'en faire trop et de tomber dans le délire le plus total. Heureusement, nous en avons tout à fait conscience avant de commencer et il était convenu de rester sérieux jusqu'au bout. Le résultat obtenu fut au-delà de nos espérances et nous incita à continuer à développer le jeu. Il faut dire que d'avoir trois filles parmi les joueurs a sans doute contribué à faire de ces premières parties des réussites.

Nous nous sommes rendus compte tout de suite que le véritable problème résidait dans l'animation des parties d'une part et dans l'écriture des scénarios d'autre part. En effet, Lycéenne est un jeu où les personnages ont plus d'importance que le scénario. De ce fait, écrire un scénario devient vite compliqué puisque ce qu'il va arriver dépend essentiellement du profil psychologique des personnages. On obtient des scénarios plutôt ouverts dans lesquels les actions des personnages sont en interaction avec les sentiments ressentis ou déclenchés. Le plus difficile est donc de se défaire de ses habitudes de rôliste

### **MJEZ : Puisque vous nous parlez de vos craintes de voir le scénario sombrer dans le délire total lors des parties de test, comment faites-vous habituellement pour éviter cet écueil ?**

**AS :** En réalité, une fois la première partie passée, il a été plus facile de contrôler les parties : on savait où on allait et ce que l'on voulait. Pour éviter qu'une partie tourne court, il faut :

#### 1) Des joueurs motivés

2) Des joueurs qui connaissent bien leur perso, leurs buts, leur profil psychologique

3) Des joueurs qui ont bien compris la philosophie du jeu : jouer sur les sentiments des persos dans le but de créer une atmosphère propice aux épanchements affectifs.

4) Un MJ qui propose des situations qui permettent aux persos d'extérioriser leurs sentiments.

De plus, si vous avez la chance d'avoir des filles dans le groupe, leur présence permet souvent de donner aux parties une atmosphère plus cool.

### **MJEZ : Comment est votre style de jeu habituellement ? Humoristique, ou plus sérieux, voire impliqué totalement ?**

**AS :** Pour le jdr en général, j'aime bien jouer avec humour. En ce qui concerne Lycéenne, chacun peut jouer comme il l'entend. Personnellement, nous jouons des parties plutôt sérieuses car cela permet plus facilement de mettre en valeur les sentiments des persos. Je pense que cela cadre d'ailleurs plus avec le jeu tel qu'il est conçu. Mais rien n'empêche une touche d'humour bien placée de temps à autre. Je pense que Lycéenne est un jeu qui peut permettre aux joueurs de s'impliquer totalement dans leur perso car le thème du jeu est tel que soit on est pas du tout intéressé, soit accroche à fond : c'est un peu quitta ou double. J'ai même connu des joueurs qui tenaient un journal de leurs parties.

### **MJEZ : Que pensez-vous de la critique de Backstab qui catalogue virilement votre JdR en Jdr pour filles ?**

**AS :** Cela ne nous dérange en rien. Après tout, il est vrai qu'au départ, ce jeu était surtout destiné aux filles. Mais très vite, de nombreux joueurs se sont montrés très intéressés (Il faut

dire aussi que les rôlistes garçons sont



plus nombreux que les rôlistes filles). Par son thème et les persos que l'on joue, ce jeu a tendance à être considéré comme un jeu pour filles. Je pense qu'il peut convenir à tous ceux que cela intéresse d'essayer. Lycéenne est un jeu pour filles et garçons.

**MJEZ : Tant qu'on est sur l'aspect 'manga' de votre jeu, (ce que je vais dire est d'une banalité affligeante), les mangas sont connus pour leur côté un peu... tendancieux si j'ose dire. L'érotisme y est très présent, et la fascination pour les uniformes d'écolière en fait partie intégrante. Les joueurs de 'Lycéennes' auraient vite fait de passer pour des pervers auprès d'une personne non avertie ! C'est une conséquence du thème du jeu à laquelle vous avez pensé ? En jouez-vous ?**

**AS :** Le faux procès que l'on fait aux mangas ressemble beaucoup à celui que l'on fait aux jeux de rôles. La réputation des mangas est à tort sulfureuse : il y en a beaucoup qui ne renferment ni sexe ni violence. Par comparaison, réduire les mangas aux œuvres érotiques ou trop violentes, c'est un peu comme si on réduisait la production cinématographique aux films X et aux films d'horreur. De plus, il y a beaucoup de filles qui aiment les mangas et en particuliers les shojo mangas. Et je ne pense pas que ce soit le sexe qui les attire (en tout cas, ce n'est pas le cas de celles que je connais et avec lesquelles je joue).

Il est vrai toutefois, que certains mangas sont fortement empreints d'érotisme et qu'au Japon (ou ailleurs), l'intérêt que certains individus accordent aux jeunes filles en uniforme est quelque peu étrange, voire suspect. Mais «Lycéenne» n'a rien à voir là dedans, ce n'est pas du tout l'esprit du jeu qui est avant tout de jouer sur les sentiments des persos. Ce n'est pas un jeu érotique (ne le confondons pas avec un jeu comme «indécent»).

En réalité, comme «Lycéenne» était au départ destiné aux filles, l'aspect de certaines conséquences liées au thème du jeu a été négligé au tout début. Certains diront peut être que l'on s'est donné de ce fait bonne conscience en proposant ce jeu aux filles tout en devinant qu'il attirerait avant tout des garçons (qui sont les

rôlistes les plus nombreux). Mais nous ne sommes pas responsable du comportement ou des pensées des gens. Il n'y a aucune idée perverse dans «Lycéenne» et si certains en voient, elles ne viennent que de leur propre imagination.

D'ailleurs, «Lycéenne» tire ses thèmes plutôt du côté fleur bleue de certains mangas : les grands yeux expressifs, les pétales de cerisiers tourbillonnant, les sentiments exacerbés, des situations dramatiques ou au contraire d'une tendresse infinie.

D'ailleurs, lors de la sortie de la première édition, on craignait plus des critiques portant sur le côté un peu «nunuche sur les bords» des thèmes développés dans le jeu que d'hypothétiques remarques sur les dangers de voir rappliquer un tas de joueurs fascinés par les uniformes d'écolières.

En ce qui concerne les perso en uniforme, justement, il nous est en effet arrivé d'en jouer. D'abord parce que ça fait plaisir aux japanimé fans que nous sommes. Et ensuite parce que tous mes joueurs et en particuliers les filles ont fait leur scolarité dans des établissements publics tout ce qu'il y a de plus banals. Ainsi, jouer des scénarios se déroulant dans des écoles (privées ou non) mais avec port de l'uniforme permet tout simplement de s'évader du quotidien, de ce que l'on connaît, de la routine. On découvre ainsi un univers différent à explorer, ce qui permet d'accéder à ce que tout rôliste aime trouver à travers la pratique du jeu de rôle : l'Exotisme et l'Évasion. On peut donc apprécier de jouer des persos en uniforme en étant bien loin de l'aspect malsain que certains peuvent suggérer.

**MJEZ : Vous avez déjà cité 'René' (jeu qui fera l'objet d'une critique/ interview de créateur ultérieure). Connaissez-vous d'autres jeux de rôles romantiques ?**

**AS :** Il existe très peu de jeux de rôles dits «romantiques». Je pense qu'Animonde, par son côté pacifiste et son univers original et poétique peut-être, par certains aspect qualifié de jeu romantique. Sinon, il existe plusieurs jeux qui peuvent aussi être romantiques à condition d'y jouer

d'une certaine manière : Château Falkeinstein par exemple, que j'ai déjà cité. Ce jeu «steam-punk» possède un univers de type XIX<sup>ème</sup> siècle alternatif propice à la grande aventure mais aussi aux sentiments.

Sinon, beaucoup de jeux où des notions comme l'honneur et les bons sentiments peuvent, selon la manière dont ils sont joués ainsi que des situations proposées, devenir, le temps d'une partie, des jeux romantiques. Il existe donc très peu de jeux de rôles à tendance réellement romantique, mais il en existe bon nombre où il est possible, de temps à autre, selon les scénarios et le degré de volonté des joueurs de mettre en place des situations romantiques. Jouer ce que ressentent les personnages fait, après tout, parti du rôleplaying, si indispensable pour créer l'ambiance dans une partie.

**MJEZ : Savez vous comment est né ce mouvement rôliste ? moi-même je n'en savais rien avant de visiter le site de 'René', puis le vôtre...**

**AS :** Existe-t-il vraiment un mouvement rôliste de ce type aujourd'hui ? Si c'est le cas, il est né spontanément, sans concertation avec qui que ce soit. Et il est passé, jusqu'à présent plutôt inaperçu. J'aimerais bien avoir l'avis de Philippe Tromeur le créateur éclairé de René sur ce sujet. De toute manière, lorsqu'on crée un jeu de rôle, surtout un jeu «maison», c'est souvent pour palier à un manque au niveau de ce que le marché propose. C'est aussi tout simplement pour se faire plaisir ou tenter une nouvelle expérience. Mais je ne pense pas que ce soit pour avoir la prétention de créer un mouvement quelconque.

**MJEZ : A la lumière de ce que vous avez déjà expliqué sur votre jeu, on comprend qu'il est difficile d'accès au rôliste moyen. J'imagine que vous déconseillez 'Lycéennes' aux débutants ?**

**AS :** Lycéenne n'est peut être pas facile d'accès, mais disons qu'il a surtout un accès différent des autres jeux. Je ne suis pas sûr qu'il faille à tout prix déconseiller ce jeu aux



débutants. Je le déconseille uniquement à ceux qui ne le «sentent» pas. Je connais des débutants, et en particuliers des filles qui ont commencé le jeu de rôle avec «Lycéenne» et pour lesquelles tout s'est bien passé. En fait, tout se joue au niveau du feeling : si on est intéressé par le thème, si on a envie de tenter l'expérience, que l'on soit un débutant ou un joueur plus expérimenté, alors je pense que l'on peut essayer. Il y a toutefois un petit problème qui peut se poser au niveau des habitudes des joueurs : «lycéenne» nécessite une manière différente de jouer puisque c'est un jeu où les sentiments des persos ont plus d'importance que l'histoire. Les joueurs expérimentés, habitués à leur manière de jouer peuvent parfois être déconcertés par les situations ou alors se remettre à agir de façons plus coutumières. Ainsi, il y a deux ans, un MJ m'a écrit pour m'expliquer qu'il avait développé l'inspi « Scot » qui se trouve sur le site pour le faire jouer. Il s'agit d'une sombre affaire policière se déroulant dans un pensionnat en Ecosse au XIX<sup>ème</sup> siècle. Son groupe avait apprécié la partie, mais il précisait qu'il avait eu toute les peines du monde à jouer sur les sentiments des persos de ses joueurs : la partie s'était alors plus rapproché d'une séance de Chtulhu, que d'un scénario pour « Lycéenne ». A mon avis, ce genre de situation guette plus les joueurs expérimentés que les débutants, puisque ces derniers n'ont encore développé aucun réflexes rôlistiques. Comme « Lycéenne » n'est pas un jeu toujours facile d'accès, il est avant tout destiné à tous ceux qui s'intéressent au thème et qui ressentent réellement l'envie d'y jouer, quelle que soit leurs expériences antérieures du jeu de rôles.

### **MJEZ : Quels conseils donneriez vous à un groupe de joueurs qui veut se lancer dans ce jeu ?**

**AS :** Une fois que l'on a trouvé des joueurs motivés qui sont séduits par le thème, il reste certains points à ne pas négliger : La première chose à faire est de décider de l'univers dans lequel on va jouer : les choses seront très différentes selon que l'on joue dans un couvent au XVIII<sup>ème</sup> siècle, dans un pensionnat au XIX<sup>ème</sup> ou dans un banal lycée du XX<sup>ème</sup> siècle, que ce soit en France, Aux USA ou

encore au Japon. La deuxième chose à faire est de prendre beaucoup de soin à la création des personnages. Chaque joueur doit bien s'imprégner des caractéristiques sentimentales et psychologiques de son perso : cela est essentiel pour que le jeu puisse fonctionner comme il a été conçu. Le MJ devra tout autant soigner ses PNJ. Il devra aussi parsemer le scénario de situations dont les joueurs pourront se saisir afin de mettre en avant les caractéristiques émotionnelles de leur perso. Enfin, jouez sans aucun effet de honte : n'hésitez pas à forcer un peu le trait au départ. « Lycéenne » est un jeu où on joue des persos qui ressentent des émotions fortes et épanchent leurs sentiments (ou leurs ressentiments). Ce n'est pas un jeu pour «coincés», même si les persos peuvent parfois l'être selon leur profil. La pudeur intérieure de certains peut parfois être un frein à la mise en valeur des sentiments que ressent un personnage. Mais il ne s'agit pas non plus de faire de chaque instant un moment dramatique, mais plutôt de saisir le bon moment et la bonne situation pour faire vivre aux persos et aux joueurs des émotions intenses.

C'est aussi une expérience unique qui permet entre deux campagnes de jeux plus « musclés » de respirer une bouffée d'air frais en changeant complètement sa façon de jouer.

### **MJEZ : Et voici la question qui revient toujours dans les interviews de notre zine : Quelles recommandations feriez vous à quelqu'un qui veut se lancer dans la création d'un univers de jeu ? Et plus précisément d'un univers de Jeu de Rôle Romantique ?**

**AS :** Pour qu'un projet puisse voir le jour, il est à mon avis important de ne pas se fixer trop d'objectifs importants. Il faut savoir limiter ses ambitions au départ, quitte à y revenir ensuite, créer des suppléments, etc.... C'est à mon avis un des gros pièges à éviter : l'enthousiasme et l'euphorie du début peuvent faire vite place au désenchantement et à l'enlisement une fois que l'on s'est réellement rendu compte de la somme de travail que tout cela implique.

Mais il ne faut surtout pas se décourager, car c'est aussi une expérience

extraordinaire si on réussit à la mener jusqu'au bout. Je pense qu'il est donc nécessaire de posséder une bonne dose de motivation, de se fixer des objectifs à la fois bien précis et modestes et surtout, de disposer de beaucoup de temps. Il est toujours difficile de faire un jeu tout seul : c'est plus facile de le faire en équipe, puisque cela réduit la somme de travail de chacun et permet, lors des échanges entre personnes d'enrichir l'univers de jeu. Cette équipe doit toutefois rester assez réduite pour éviter que les visions de chacun ne se contredisent et bloquent le processus de création (cela m'est arrivé lors de mes premières tentatives de création de jeu). Il faut donc un chef de projet qui tranche en cas de désaccord.

Je suis aussi persuadé que tout générateur d'univers se doit de maîtriser la création de page web. Internet est en effet un outil et un allié formidable pour les rôlistes, surtout en ce qui concerne l'édition d'un jeu à moindre frais. De plus, cet outil accélère et multiplie les échanges rapides d'idées. C'est aujourd'hui un vecteur de communication essentiel qui permet, avec un minimum de maîtrise de diffuser son jeu et d'en faire profiter la communauté rôliste. Le net donne de plus la possibilité de créer un lien direct entre les créateurs et les joueurs.

Pour ce qui est de faire connaître son jeu, il est aussi intéressant de faire des plaquettes expliquant le thème et les spécificités du jeu. Ces plaquettes peuvent ensuite être distribuées lors de conventions. Si on a assez de temps pour cela, on peut aussi se rendre soi-même à des conventions pour effectuer des démonstrations.

Si on veut que le jeu puisse continuer à vivre, il faut un suivi plus ou moins régulier. Là aussi, Internet permet de mettre son site à jour, puisqu'il est très facile d'effectuer des modifications, de descendre ou de monter de nouvelles pages, d'enrichir les scénarios ou les aides de jeu, de répondre à des questions.

Pour notre part, nous avons aussi opté pour l'édition d'un fanzine : 'Antisèche' entièrement consacré à notre jeu. C'est aussi une autre façon de

faire vivre le jeu et de le faire



découvrir à de nouveaux joueurs.

Pour ce qui est des jeux de rôles spécifiquement romantiques, je pense que c'est la même chose, si ce n'est que, comme tous les jeux originaux et un peu « hors norme », il sera nécessaire d'éditer des aides de jeu expliquant au mieux en quoi ce jeu est différent et comment y jouer.

**MJEZ : Un p'tit mot sur les fanzines ?**

**AS :** Il est difficile de trouver ce que l'on cherche dans un magazine du commerce. Ils ne m'ont jamais satisfait à 100% : on n'y parle jamais des jeux que j'aime et toujours des quelques mêmes comme si les jeux les plus vendus étaient joués par tous les joueurs. Ca ne m'empêche pas de continuer à les acheter pour l'instant :

je dois avoir beaucoup de patience, car j'attends toujours un miracle.

Bonne chance pour votre zine : l'avenir du fanzine est Internet.

A+

Merci Alain !

**Ubblak**

## PAROLES DE CRÉATEUR D'UNIVERS

# Présentation du jeu de rôle Stargate

**Loriel, en costard cravate avec un micro a la main, anime aujourd'hui l'émission « présentation de jdr ». (ton de présentateur télé) :**

« L'univers décrit par la série célèbre série Stargate, étant riche et varié, a inspiré nos camarade rôlistes d'outre Atlantique. Un jeu de rôle reprenant l'univers est ainsi né pour notre plus grand bonheur. Un seul hic jusqu'à très récemment ce jeu de rôle n'était disponible qu'en anglais, mais c'est désormais chose corrigée grâce à notre invité. « (se tourne vers les coulisse et invite d'un geste l'invité)

« j'ai nommé Penpen qui nous a permis de découvrir ce jeu en Français. »

« Je t'en prie assieds-toi. » Plouf les deux compères s'affalent dans des fauteuil très profonds.

« Bien installé ? »

« Très bien merci »

« Ok on commence l'interview alors ? »

« Allons-y, je suis prêt »

**MJ : De quelle manière as-tu découvert stargate jdr ?**

Penpen : Je l'ai découvert grâce à un ami ( le co-créateur de labyrinth ) qui l'avait tout simplement trouvé grâce à une recherche sur google «

**MJ : Qu'est ce qui t'a donné envie de le traduire ?**

Penpen : J'adore la série stargate sg-1 et j'avais moi-même eu plusieurs fois l'idée de l'adapter mais je n'avais jamais le courage. Lorsque j'ai découvert ce jeu j'y ai jeté un coup d'œil et j'ai été séduit par le concept.

**MJ : Quelle fut ta démarche, as tu contacté les créateur anglo-saxons de ce jdr ?**

Penpen : Au début la démarche été

personnelle, mais après en avoir parlé sur une ML de stargate, j'ai recherché quelques infos pour compléter le jeu et j'ai constaté que beaucoup de personnes semblaient intéressées ; j'ai donc fini la traduction et j'ai contacté John Tynes qui très gentiment et très rapidement à répondu positivement à ma demande de mise en ligne.

**MJ : Combien de temps cela t'a pris, est-ce que cela fut un gros travail ?**

Penpen : La traduction a pris en gros une semaine, plus une autre pour les divers rajouts comme les annexes.

**MJ : La mise en place du site a été très rapide, avais tu prévu un tel engouement sur le SDEN ?**

Penpen : Non, je me suis dit qu'il serait sympa de le mettre sur le SDEN plutôt que sur un petit site, mais l'engouement du SDEN m'a surpris et je remercie encore tout ce qui mon aidé, comme Matt qui a fait le site, Merin qui a fait la jolie animation flash, Professor X mais aussi Fendragon et pleins d'autres.

**MJ : Nous avons maintenant cerné les origines du jdr, parlons un peu de lui : Si tu voulais convaincre tes joueur de jouer à ce jdr tu leur dirais quoi ?**

Penpen : Et bien je dirais que Stargate a tout pour faire un bon jeu : des mondes et des peuples intéressants à découvrir, des mystères à résoudre. Personnellement j'adore le côté mythologique que peut amener le jeu Stargate.

**MJ : D'après toi est ce un jdr qui s'adresse a des rôlistes expérimentés ou convient-il a tous ?**

Penpen : Il convient à tous, débutants comme expérimentés car le système est simple, l'univers est facile à appréhender mais il est aussi très riche.

**MJ : On connaît plus ou moins l'univers de stargate, mais quelles sont les règles qui on été choisie ?**

Penpen : Puisque Stargate aurait dû être édité par West end games, le système utilisé est une variante du système D6.

**MJ : Pour finir peut tu nous dire quels seront les prochains rajouts sur ton site ?**

Penpen : Très prochainement le début d'une campagne «le faux prophète» va être disponible avec un ennemi du SGC qui pourrait être à l'origine de divers problèmes ; des compléments au règle et bien évidemment de nombreux scénarios one-shot ainsi que des goa'ulds, des planètes et des peuples à découvrir. j'ai aussi l'idée de petites pages sur différentes mythologies.

*Loriel se lève et invite Penpen a sortir : « Merci Penpen de ta coopération et a bientôt »*

*« Et bien merci à vous »*

**Loriel**



# Tybalt, webmestre de Fantasia

Tybalt est le créateur de l'univers de Fantasia, qu'il a lui même publié sur le net à cette adresse : <http://perso.wanadoo.fr/jdr.fantasia/>

Fantasia est un univers de jeu de rôle publié sur le net, utilisant les règles de BASIC (voir critique).

**MJ :** Mon cher Tybalt, pour commencer cette interview je vais d'abord te demander de te présenter en tant que rôliste et webmestre, et de nous dire ce qui t'a amené au jeu de rôle.

**Tybalt :** Hé bien, j'ai découvert le jeu de rôle assez bizarrement : tout a commencé en 96, lorsque j'ai acheté Casus Belli pour la première fois et que je n'y ai rien compris (ou presque). Ensuite, je me suis mis à Magic : l'Assemblée et j'ai lu quelques Livres dont vous êtes le héros... Un an plus tard à peu près, j'ai acheté un autre numéro de Casus et j'ai vu l'annonce pour la sortie de BaSIC, le jeu de rôle de base. J'ai acheté BaSIC dès sa sortie et c'est comme ça que j'ai vraiment découvert le jdr. Avec deux copains, au collège, on a joué les scénarios du hors-série, puis on s'est mis à en écrire nous-mêmes... j'étais souvent Meneur de Jeu (il en faut bien un) et j'ai tout de suite beaucoup aimé l'aspect construction d'univers, ambiance, écriture de scénarios, d'autant plus que les règles de BaSIC sont très simples et laissent beaucoup de place au roleplay. Évidemment, vu que nous étions tous débutants, la partie dérivait souvent vers le gros délire entre potes... mais c'est sûrement pour ça que j'en garde un aussi bon souvenir ! On a continué à jouer au lycée ; puis, au bout de deux ans, j'ai petit à petit arrêté de jouer par manque de temps, et aussi parce que mon groupe de jeu s'était mis à d'autres jeux qui m'attiraient moins (Feng Shui, AD&D, L5A). J'ai continué à lire Casus pour me tenir informé et je discute toujours avec mes copains, qui jouent régulièrement. J'ai un idéal du jeu de rôle très axé sur le roleplay, l'ambiance et l'univers, donc j'ai un peu de mal à entendre toujours parler de XP et de persos customisés surpuissants... mon groupe de joueurs est plutôt « jeu », moi je serais plutôt « rôle ». En ce moment, je suis donc plus un rôliste en théorie que dans la

pratique : ça va bientôt faire deux ans que je n'ai pas joué une « vraie » partie de jdr ! 🤖

**MJ :** Comment est né Fantasia ?

**Tybalt :** Pendant que je faisais jouer mes copains dans Danae (un univers fourni avec le HS BaSIC), avec une campagne que j'improvisais plus ou moins, j'ai commencé à écrire quelques notes sur des objets magiques délirants et des créatures bizarres. Dès le début, Fantasia n'était pas un univers construit, mais une sorte de chaos d'où émergeaient juste quelques bribes. J'écrivais mes notes dans plusieurs cahiers, créatures et objets magiques, puis sortilèges, et enfin la description d'un pays, l'Hiscontie. Au fur et à mesure, j'ai introduit des éléments récurrents dans les descriptions des créatures et des objets, j'ai eu plein d'idées, puis j'ai écrit une première chronologie... difficile de dire comment tout cela s'est organisé précisément ! Finalement, j'ai persuadé mon groupe de jouer une première partie dans Fantasia (si jouer pendant deux heures de permanence au lycée peut être appelé « partie » !) ; cela s'est terminé grosso modo quand j'ai fait tomber une baleine volante à côté des PJ... ensuite, il y a eu deux autres essais de parties, mais les joueurs ne prenaient plus Fantasia au sérieux et trouvaient le Nonsense ridicule...

Quand j'ai eu l'occasion d'élaborer un site, j'ai tout de suite pensé à décrire Fantasia dessus. Le site est ouvert depuis novembre 2000, avec quelques « pauses » pour cause d'exams... Au début, j'étais tout seul, puis rapidement il y a eu des retours d'internautes intéressés ; peu à peu certains sont devenus des collaborateurs réguliers, comme Gaëlle Wolf / Loonce Selagnes (qui m'envoie aussi de magnifiques illustrations !) et Ubblak / Baron Von Rawt, mais plein d'autres ont simplement envoyé une

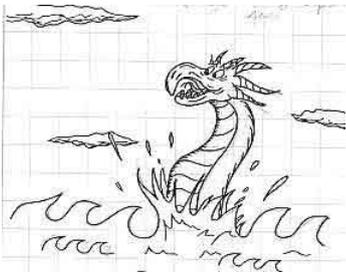
ou deux très bonnes idées en passant 🤖

**MJ :** A partir du moment où tu as eu l'idée de base, quelles ont été tes inspirations ?

**Tybalt :** Houlà... il y en a eu plein ! Je vais juste essayer de trouver les principales. Au début, j'ai été très influencé par Magic : l'Assemblée pour l'aspect « monde pas très bien défini, pas très bien exploré, au passé flou » et pour les magiciens voyageant entre les mondes (voir l'extension « Aquilon », quelle merveille ! et les suivantes).

Je sais que le multivers a déjà été développé dans Planescape pour AD&D mais je connais finalement assez peu cet univers. Fantasia a gardé de Magic le côté « collection, thésaurisation » avec ses recueils de créatures et d'objets magiques (c'est aussi le moyen le plus facile et rapide d'agrandir l'univers, y rajouter une créature, un artefact...). Le jeu Confrontation de Rackham a aussi pas mal influencé ma conception des Nains et des Aéro-Nains de Fantasia, avec les machines à vapeur et les armes complexes (mais les quelques romans steampunk que j'ai lus y sont aussi pour quelque chose). Mais ma source d'inspiration principale, c'est tout simplement ce que j'étudie au lycée. Dès que j'apprends quelque chose, j'en tire profit pour Fantasia, et je récupère aussi des textes classiques et philosophiques (Diderot, Pascal, Aristote, Flaubert). De toute façon, les grands textes classiques sont indispensables pour donner vraiment la patine « phantasmagorico-philosophique » de cet univers telle que je la conçois. En littérature, il y a évidemment eu Tolkien au début de tout, mais je pense que la révélation a été la même pour à peu près tous





ses lecteurs :o) Lewis Carroll a donné son nom au Nonsense. Je m'inspire aussi des surréalistes (Dali, Magritte et beaucoup d'autres). Je m'intéresse aussi un peu à la théorie du chaos, en rapport avec le Nonsense. Malheureusement, je suis loin d'avoir fini d'exploiter tout ça pour le site !

### MJ E-Zine : Quelles sont tes lectures ?

**Tybalt** : Sans me restreindre à ce qui a servi pour Fantasia, je lis finalement assez peu de fantasy ou de SF, à mon grand regret 😞 mais j'ai quand même dévoré quelques Mathieu Gaborit et Fabrice Colin, un Johan Heliot... trop détaillé ? d'accord 🤔 Je cherche surtout à me constituer une bonne base en littérature générale, étant donné que je m'achemine vers des études de Lettres classiques. J'ai été très vite émerveillé par les mythologies grecque, latine et tout ce qui existe de contes, légendes, etc. Homère, Virgile, les tragiques grecs, Voltaire, Diderot, Balzac, Flaubert, Zola et tellement d'autres... Mais alors, quel rapport entre ce fonds bien classique et Fantasia ? Justement, quand on y regarde de plus près, ce n'est pas si éloigné du jdr que ça... Le grec et le latin sont bien pratiques pour inventer des noms fantasiens ; les mythologies sont à la base de nombreux éléments du jdr ; et quel plus bel enjeu pour une aventure qu'un enjeu philosophique ? J'essaye de récupérer un peu de l'atmosphère du siècle des Lumières et de la faire passer en Hiscontie. Lisez «La tentation de Saint-Antoine» de Flaubert, «Le maître et Marguerite» de Boulgakov, quoi de plus phantasmagorique ? J'ai aussi lu «En attendant Godot» de Beckett et surtout «Le mythe de Sisyphe» de Camus, qui parlent beaucoup de l'absurde.

### MJ E-Zine : Je suis étonné que tu ne connaisse pas la version du Multivers développée dans les ro-

### mans de Moorcock, qui est un peu l'inventeur de ce concept d'ailleurs repris par Planescape. Tu n'as jamais lu Elric ?

**Tybalt** : Non... A ma grande honte, je n'ai jamais lu Moorcock, même si j'ai entendu parler d'Elric par les articles de Casus Belli et grâce aux internautes qui participent au site. C'est pourquoi je préfère ne pas parler de ce que je ne connais pas. J'ai découvert le concept de multivers par l'intermédiaire de Magic (le background est vraiment développé, et je m'étonne qu'il n'existe pas de version jdr à ma connaissance), et un peu par Planescape (dont là aussi je n'ai entendu parler que dans CB...). Il y a aussi mes vieux Science&Vie Junior, qui parlent d'une théorie d'«univers-bulles» et de trous noirs permettant de passer de l'un à l'autre... J'aime beaucoup le concept de multivers, qui offre de très nombreuses possibilités, mais je n'ai pas encore pris le temps d'en développer ma propre version pour Fantasia.

### MJ E-Zine : As tu jamais réussi à tester ton univers ?

**Tybalt** : Cela peut paraître étrange (et inquiétant), mais depuis que le site existe, je n'ai pas testé le jeu une seule fois ! Plusieurs raisons à cela : d'abord le manque de temps (en soustrayant le temps consacré à mes études et celui consacré à Fantasia, il reste... le temps de dormir, peut-être ?). Ensuite, les joueurs de mon ancien groupe jouent maintenant à d'autres jeux et je ne suis pas sûr qu'ils apprécieraient vraiment l'ambiance de Fantasia. Autre raison importante, j'ai toujours l'impression qu'il manque quelque chose d'essentiel avant que Fantasia soit vraiment jouable. En un sens, c'est vrai : personnellement, je n'ai rédigé entièrement qu'un scénario pour Fantasia, et à l'heure actuelle, il n'y a pas sur le site tous les éléments que je crois indispensables pour le jouer ! J'ai aussi un peu trop le souci du détail et peut-être pas assez d'esprit de synthèse, ce qui complique encore les choses... quant aux règles de jeu, si j'ai choisi BaSIC, c'est d'abord pour réduire au minimum l'aspect technique. Ce dernier n'est pas encore vraiment au point, lui non plus... Il reste donc une longue, longue route et beaucoup

de travail avant que Fantasia soit vraiment jouable aussi facilement qu'un jeu du commerce. Ceci dit, je concentre mon travail sur l'univers, l'ambiance et l'esprit fantasiens, le Nonsense : c'est le plus important dans Fantasia.

### MJ E-Zine : Comment t'est venue l'idée de publier Fantasia sur le net ?

**Tybalt** : Quand j'ai commencé à travailler à ce site, je disposais d'une connexion Internet depuis quelques mois. J'avais déjà vu des univers de jdr amateurs sur des sites tels que le SDEN, et j'avais envie de me lancer moi aussi dans l'aventure. C'était aussi un projet personnel que d'arriver à réaliser le site et de mettre une description cohérente de l'univers à disposition des internautes (bien qu'une bonne partie soit encore hors-ligne, malheureusement). Décrire et expliquer aux autres est la meilleure façon d'aller au bout d'une idée. En outre, je me demandais à quoi pourrait ressembler une collaboration avec d'autres rôlistes via le Net : d'où mes appels à des critiques, des suggestions et même des idées dès le début du site ; finalement, j'aurais manqué quelque chose en continuant à développer Fantasia exclusivement seul. En discutant, on remet des choses en cause, on trouve d'autres idées, ce qui ne peut qu'enrichir le monde. J'ai aussi pu découvrir de nombreux jdr amateurs, parfois y participer ou même relier les univers entre eux !

### MJ E-Zine : As tu jamais eu peur qu'on prenne ton univers pour un site Disney ?

**Tybalt** : Très drôle :o) Je sais bien que Fantasia est le nom d'un dessin animé de Disney (que j'aime beaucoup d'ailleurs). Mais Fantasia est le premier nom qu'a porté l'univers, et je n'en voyais vraiment pas d'autre. Par la suite, j'ai appris qu'en grec ancien, phantasia signifie «apparition» et je n'ai pas regretté d'avoir gardé ce nom. Car Fantasia, c'est d'abord ça : une succession d'images, de paysages, d'apparitions au sens fantomatique du terme, qui viennent et repartent un



peu au hasard, comme l'inspiration... Fantasia, c'est d'abord le Nonsense, qui rend tout mouvant, fait disparaître mais aussi et surtout apparaître de nouvelles choses à chaque instant. D'où la \*légère\* confusion dans les dizaines de projets en cours pour le site... Disney fait partie de mes sources d'inspiration, certaines créatures du Bestiaire sont d'ailleurs inspirées du dessin animé «Alice au pays des merveilles». J'ai adopté pour la présentation du site un style assez simple, coloré, finalement plutôt naïf ; mes illustrations ont un style très BD, mais c'est aussi la seule façon dont j'arrive à dessiner correctement... Il y a indiscutablement un aspect enfantin, venu en partie des contes de fées, qui fait partie du côté «poétique-merveilleux» de Fantasia. On aime ou on n'aime pas, mais ça n'a rien de mièvre et il y a aussi des aspects beaucoup plus sombres : le Nonsense, c'est aussi bien le délire à la cartoon que le symbole de l'absurdité du monde ! Ce n'est pas une raison pour ne pas s'émerveiller de la profusion naturelle du monde en question...

### **MJ E-Zine : Pourquoi ce sous-titre tordu «phantasmagorico-philosophique» ?**

**Tybal** : D'abord, c'est le plus court que j'ai trouvé pour résumer le jeu 🎲 Fantasia a une ambiance très «phantasmagorique», puisqu'on y trouve beaucoup d'éléments mélangés, qu'ils soient historiques, médiévaux-fantastiques, tirés de références diverses, voire complètement délirants. Avec cette mosaïque d'idées, j'essaye de créer une profondeur à l'univers et une atmosphère originale, un monde d'apparitions, mais qui possède une cohérence propre. Mais je ne veux pas seulement créer un monde à prendre au premier degré, j'aimerais mettre un deuxième sens philosophique en arrière-plan : d'où «philosophique»... Pour l'instant, c'est encore un idéal, et je ne sais pas bien comment le mettre en pratique, car si toutes les aventures doivent devenir des successions de symboles, ça va devenir lourd et prise de tête, ce que je ne veux surtout pas. Le mieux serait que les scénarios aient un intérêt en eux-mêmes, mais que les aventures posent des questions aux personnages (donc aux joueurs). Graphiquement, ça ressemblerait à un tableau

de Magritte, un style très classique, mais toujours un détail pour étonner et interroger le spectateur. Si le Nonsense est le concept-clé de Fantasia, ce n'est pas pour rien. Enfin, l'expression «phantasmagorico-philosophique» est à la fois alambiquée et humoristique (j'espère). Ça résume bien l'esprit du monde.

### **MJ E-Zine : Le Nonsense est le concept principal du jeu, de quoi s'agit-il exactement ?**

**Tybal** : Le Nonsense est LE secret du monde de Fantasia. Les PJ seront presque tout le temps confrontés à lui, sans savoir exactement comment y réagir ou s'en protéger ; et il restera toujours un équivoque : le Non-sens est-il vraiment absurde, les changements qu'il provoque sont-ils aléatoires, ou y a-t-il quelque chose derrière (dieu, démon, magie ?) en train de tirer les ficelles ? D'autant plus que le Nonsense n'est ni hostile, ni bienfaisant en lui-même. Il peut anéantir des pays entiers en quelques secondes, mais c'est aussi lui qui renouvelle la faune et la flore à des vitesses incroyables. Il crée autant qu'il détruit.

Le Nonsense est à la fois un avantage et un inconvénient pour le MJ qui veut faire jouer dans Fantasia : c'est un facteur de rebondissements, de surprises, mais il peut aussi dégoûter les joueurs, qui pensent qu'il s'agit d'un délire sans queue ni tête. Le MJ devra donc manipuler le Nonsense avec précaution... En même temps, il y a plein de possibilités dans ce concept : on peut tourner au délire façon Histoire de Fou, au merveilleux de Rêve de Dragon et Guildes, ou à l'horreur à la Cthulhu (l'homme est dépassé par des forces qu'il ne pourra jamais comprendre), voire à la tragédie grecque (l'homme écrasé par le destin – mais les joueurs devront accepter que le destin soit incarné par le MJ). C'est aussi une véritable enquête philosophique : les PJ sont confrontés aux réactions des divers PNJ face au Nonsense (panique, interprétations diverses, incrédulité, folie), et finiront par se demander : comment vivre dans un monde absurde ? quelle attitude adopter ? D'après moi, le Nonsense est un peu tout cela à la fois. Mais le MJ peut aussi bien décider de lui donner une orientation particulière (ça dépend aussi des joueurs).

Le Nonsense est parfois une vraie torture pour un créateur de monde... trop de Nonsense, et il devient impossible de décrire quoi que ce soit, on en est réduit à l'improvisation du MJ. J'ai donc dû le réduire beaucoup, mais il empêche Fantasia de rentrer dans les normes d'un univers classique : pas de carte du monde, pas de descriptions précises, et pas de relations diplomatiques vraiment développées entre pays stables (ils sont isolés les uns des autres par la difficulté des voyages). Finalement, on ne peut pas vraiment décrire le Nonsense...

### **MJ E-Zine : Que comptes-tu ajouter sur le site prochainement ?**

**Tybal** : Honnêtement, c'est difficile à dire. Les idées ne manquent pas, au contraire, il y en a plein (que ce soient les miennes ou celles des internautes participant au site), d'où un \*léger\* embouteillage. Je crois que la priorité va aller à la clarification des concepts de base, à l'approfondissement de ce qui est déjà en ligne (l'Hiscontie, les Nuagins, les S'Raal) et sans doute à d'autres scénarios. Mais il y a plein d'autres choses, beaucoup de détails en attente, des révélations sur l'histoire de l'univers, et aussi le Multivers avec la Guilde Multiverselle... bref, le travail ne manque pas !

### **MJ E-Zine : Comptes tu refondre la maquette quelque peu bordélique du site prochainement ? Une chatte n'y retrouverait pas ses petits !**

**Tybal** : tu mets le doigt là où ça fait mal... je sais que le site est un peu labyrinthique ; d'ailleurs, j'ai déjà refait les menus plusieurs fois. La confusion vient aussi de la mise en ligne du Livre de Base, plein de rubriques ont fait doublon et je les ai supprimées, mais il reste des informations à y ajouter ! C'est pourquoi, effectivement, une refonte prochaine de l'architecture du site n'est pas à exclure. Mine de rien, c'est très difficile de bien classer les informations sur le monde. J'ai encore un espoir : jusque là, je n'ai reçu aucun mail d'insultes d'une chatte recherchant ses petits... mais si je ne change rien, ça ne va pas tarder !



**MJ E-Zine : Merci pour cette interview, Tybalt. Et continue de combattre le Nonsense pour notre plus grand plaisir !**

**Tybalt :** Mais peut-on et doit-on le combattre ? L'énigme reste irrésolue, si elle n'est pas insoluble 🤖

*P.S. Cette interview a été réalisée par courrier électronique. J'en suis donc arrivé à conserver les smileys dont Tybalt ponctue son texte ! Interview achevée le 3 juillet 2002*

**Ubblak**

## CRITIQUE

# Fantasia

## AUX FRONTIÈRES DE L'ABSURDE.

**C'est toujours une aventure de surfer sur le web, au petit bonheur la chance, musardant de ci de là sur les sites innombrables consacrés aux jeux de rôles. On trouve du meilleur comme du pire, et souvent du très moyen. Et parmi tout ces sites, les plus déshérités sont sans doute les univers 'prêt à jouer' médiévaux fantastiques.**

**Je me faisais justement cette triste réflexion il y a un an et demi, alors que, nouveau rôliste sur le net, je surfais en quête de sites originaux, cliquant au hasard sur les résultats de ma recherche 'jeux de rôles' quand je suis tombé sur une petite oasis rôliste dans ce grand désert sans imagination. Je veux bien sûr vous parler du site de Fantasia, consacré à l'Univers portant le même nom, entièrement imaginé par un certain Tybalt, et qui ne cesse d'évoluer depuis.**

### Premier aperçu

Graphiquement, le site est agréable à l'œil, avec des couleurs qui n'agressent pas le pauvre surfeur. La page de garde est sobre et rigolote, avec un dessin souvent mis à jour, du texte en grec et plusieurs citations de Blaise Pascal et Aristote ! D'ailleurs l'orthographe du site est impeccable. On sent que Tybalt est un littéraire.

Le site est abondamment illustré ; et les illustrations sont de bonne qualité ; Le webmestre se défend en dessin, et il a réalisé son site en collaboration avec plusieurs illustrateurs internautes, dont Loonce Selagnes (GelWeo), ADDeuS, Bam, Llev et Fandango.

Le plan laisse un peu à désirer, malgré la barre de navigation contenant un plan général ; on se perd un peu dans les rubriques, certaines pages les plus intéressantes ne sont pas facilement accessibles. On peut chercher en vain la page des scénarios, mais je vous assure qu'elle existe ! Mais bon, l'exploration ne fait elle pas aussi partie du plaisir qu'on a à visiter un site ?

### Contenu

#### Le Jeu

C'est une rubrique dans laquelle on peut trouver un courte introduction à l'univers de Fantasia, une introduction au jeu de rôle (si vous êtes débutant) qui est compréhensible et bien faite.

Une version téléchargeable du jeu est aussi disponible dans cette rubrique.

Le site comporte un livre de base, qui permet de s'initier aux premiers mystères de Fantasia, divisé en trois chapitres : le background de l'Univers, le système de jeu, des précisions techniques.

Le background présenté dans le livre de base n'est pas complet, et sa version la plus à jour se trouve répartie dans les autres rubriques du site : Le Monde, L'Atlas, Le Bestiaire/Herbier, et Les Artefacts.

#### Le Monde

Cette rubrique est un peu la rubrique à bras du site : on y trouve pêle-mêle ce que le webmestre n'a pu caser ailleurs ! Mais cette rubrique n'est

certes pas la moins intéressante. Les contes et légendes et le Carnet de voyage vous offriront respectivement des courts récits ayant pour cadre Fantasia, et des précisions sociologiques importantes sur le mode de vie et la société des fantasien.

#### L'Atlas

Ici, c'est la géographie de Fantasia qui est décrite. Divers pays et contrées, avec leurs villes et leurs particularités y sont décrits. Indispensable pour débiter une campagne fantasienne digne de ce nom...

#### Le Bestiaire / L'Herbier

Incontournable ! Si vous ne savez pas par où débiter l'exploration du site, faites-y un tour ! Bien fait, original, abondamment illustré, prolifique, l'esprit de Fantasia y est omniprésent ; on peut se faire une idée de l'univers rien qu'en le parcourant ! C'est un véritable émerveillement. L'essayer, c'est l'adopter !



## Les Artefacts

Une belle collection d'objets farfelus ou utiles, ou encore typiquement fantasiens. Certains auraient leur place dans le bestiaire, si seulement ce n'étaient pas des objets !

## Présentation de l'univers de jeu de Fantasia

Il y a de cela plusieurs milliers d'années, le plan de Phantasmagoria entama sa longue chute vers le Chaos. Depuis, ce pauvre monde est la proie d'une force ravageuse et incompréhensible : le NONSENSE.

Qu'est réellement la nature du Nonsense ? Les habitants de Fantasia ne le savent pas exactement. Ce pourrait être un dieu, comme une force impersonnelle, ou n'importe quoi d'autre... En tout cas, les fantasiens connaissent bien les effets du Nonsense. Le Nonsense déstabilise (ou est le nom donné à un processus de déstabilisation de) la réalité. Ainsi, des événements insensés se produisent spontanément quand le Nonsense agit : cela va de l'apparition soudaine d'une montagne au changement de couleur d'un pâquerette isolée, en passant par l'apparition spontanée de créatures et la chute de météores. Ce qui est sûr, c'est que les effets du Nonsense n'ont rien de naturel. Heureusement, il n'agit pas de façon uniforme sur Fantasia : certaines régions sont relativement épargnées, tandis que d'autres sont tellement instables qu'elles deviennent invivables. Les fantasiens, peuples et créatures, vivent avec ce phénomène depuis des millénaires, ils survivent en se réfugiant dans les rares contrées stables du monde. Les plus courageux font face, les autres fuient où ils peuvent, condamnés à l'errance.

Ainsi le ciel de Fantasia, remarquablement stable, est habité par les énigmatiques Nuagins et colonisé de date récente par les Aéro-nains, tandis qu'un grand royaume, l'Hiscontie, prospère dans la vallée fertile et relativement épargnée d'un grand fleuve.

## Règles

Fantasia utilise les règles de BaSIC,

un système de jeu présenté dans un hors série Casus Belli. Ce système a l'avantage d'être très simple et rapide à mettre en œuvre. Tybalt a rajouté un certain nombre de règles additionnelles, pour simuler notamment la magie. Un commencement d'adaptation aux règles de HeroWars a été entamé par un co-rédacteur, Von Rawt.

## Un coup d'œil sur le Background

L'univers ressemble au premier coup d'œil à un univers médiéval fantastique, cependant dès qu'on se plonge plus avant dans la description, cette impression disparaît. On hésite entre la contrée du rêve de Lovecraft et les romans de Lewis Carroll. Il y a aussi une petite pointe de SteamPunk, de Murphy. En fait il y a beaucoup de choses, c'est un cocktail assez unique !

La description de cet univers est très étoffée ; elle comprend notamment plusieurs contrées stables et instables, dont le Royaume d'Hiscontie, abondamment détaillé avec ses villes majeures et ses particularités, et la Stratosphère, très complète aussi, où vivent deux peuples antagonistes, les Nuagins et les Aéro-nains (et un certain nombre de baleines). Des nouvelles, des brèves, plusieurs chronologies et des mythologies viennent agréablement compléter ce tableau.

Des dizaines de créatures et plantes sont recensées dans le bestiaire et l'herbier, décrits un peu comme un manuel de naturalisme ; je ne peux pas résister à l'envie de vous en citer quelques unes : Le Bartuk, sorte de poulet de monte sans cervelle, Le PollyPocket carnivore, prédateur redouté des Vers Grecs, mais aussi petite bête serviable une fois dressée, le Hamsac, petit animal bien pratique utilisé comme sac ou porte-monnaie, le monstre ménager, le dragon herbivore, et tant d'autres....

## En résumé :

Il règne sur Fantasia une drôle d'atmosphère, à mi-chemin entre la folie douce et les rêves d'enfance, qui en font un univers sans équivalent, vraiment unique, et très amusant...

On peut visiter Fantasia à l'adresse suivante :

<http://perso.wanadoo.fr/jdr.fantasia/> .  
Il existe une liste de diffusion, [fantasia-jdr@clubs.voila.fr](mailto:fantasia-jdr@clubs.voila.fr) , où les mises à jour du site sont dûment signalées.

Allez y faire un tour !

**Ubblak**





# Lycéennes RPG

UN JEU DE RÔLE ROMANTIQUE

Saviez vous qu'un nouveau style vient d'apparaître dans la galaxie du jeu de rôle ? Il s'agit du Jeu de Rôle Romantique... Non non, je ne plaisante pas ! C'est très sérieux ! C'est une forme de jeu de rôle axée surtout sur le rôleplay, où pour une fois l'art de massacrer les opposants aux PJ à coups d'instruments contondants, tranchants, et trouillotants n'occupe pas les trois quarts du livret de règles. Le jeu de rôle romantique, c'est deux grammes de finesse dans un monde de brutes. Lycéennes RPG, avec quelques autres, s'inscrit dans ce registre.

## Le Jeu de Rôle Romantique

Qu'est ce que c'est ? C'est nouveau... non, en fait, c'est pas si nouveau que ça : Lycéennes RPG est sorti dans sa première version en 1996. Le jeu de rôle romantique met en exergue cet aspect trop délaissé du jeu de rôle : le rôle, précisément.

Historiquement, le JdR dérive du wargame. Les premiers personnages de jeu de rôles laissent très peu de place au rôle proprement dit : ce sont des pions de monopoly améliorés, avec des buts et une psychologie calquée sur le joueur, quand ils en ont une. Mais au fur et à mesure que le Jeu de Rôle évolue, le rôle est devenu de plus en plus important, jusqu'à aujourd'hui où les personnages ont carrément des états d'âme (comme à vampire). Cependant jusqu'à l'invention du jeu de rôle romantique, les états d'âme d'un personnage étaient en quelque sorte un luxe de rôliste, une amusante fantaisie. Jamais un jeu n'a été uniquement axé sur ça ! et pourtant...

Et pourtant dans jeu de rôle, il y a 'rôle'. Et l'interprétation d'un rôle est aussi amusante, voire plus satisfaisante encore, que le jeu en lui-même avec ses règles et ses dés. Désormais ce handicap moral du JdR est pallié : votre personnage a des sentiments, des états d'âmes, des phobies, en bref une psychologie ! Le personnage n'est plus une extension mentale du joueur : c'est le joueur qui doit jouer le plus fidèlement possible un personnage ! Place au Jeu de Rôle Romantique !

## Présentation générale

Lycéennes est un jeu de rôle romantique (puisque je vous le dis), dont la

vocation est de vous faire entrer dans la peau d'une lycéenne sentimentale, avec ses amours, ses copines, ses défauts, ses petits soucis, ses exam's, ses crêpage de chignon... Le cadre du jeu est un lycée de jeunes filles plutôt chic, à l'époque moderne ou durant le Grand Siècle, aux choix du maître de jeu. Le ton peut être humoristique (ça s'y prête très bien), ou plus sérieux. Si vous avez aimé 'Candy', 'Jeanne et Serge', 'Lamu' et tant d'autres mangas ayant pour cadre le monde lycéen, c'est tout à fait cette ambiance ! Le but final du jeu est de réussir ses examens de fin d'année... mais non, bande d'ânes ! Puisque je vous dis que c'est un JdR Romantique !

### Survol

Le site est très beau, avec un petit côté 'cahier d'écolière' qui ne manque pas de charme. Il est abondamment illustré de dessins de belle qualité extraits de mangas. Il est bien ordonné et facile à la navigation ; on trouve très vite ce qu'on veut. Il est pas trop lourd à charger et c'est bien agréable (entendez : tous les sites n'ont pas le même respect du pov' surfeur). Il est agréable à lire, malgré d'occasionnelles fautes de frappe. Le webmestre devrait se relire...

Le site se divise en plusieurs rubriques, qui comprennent la Page d'accueil, qui présente rapidement le jeu et vous met dans le bain, Les règles du jeu, claires et présentées de manière compréhensible, On parle de Lycéenne ! ou sont cités des articles de magazines tels que Backstab ou Casus Belli traitant de ce jeu de rôle, les Aides de jeu, élément indispensable de tout jeu qui se respecte et qui vous permettront de saisir la psychologie et ce qui fait la vie de ces adolescentes, les Scénarios au nombre de huit, la Galeries d'images ou

l'on trouve des photos d'authentiques lycéennes aussi bien que des dessins mangas, Les potins d'Aurélia, qui vous mettent bien dans l'ambiance du jeu en présentant le journal secret (et fictif)d'une lycéenne, et enfin les Inspirations /Liens.

### Les règles du jeu

Les règles en sont à la version 2.0 . Elles utilisent le dé à vingt faces, et un système de compétences, qui sont appelées 'talents'. La création de personnage est ici plus que jamais une étape importante du jeu. Il s'agit de camper votre lycéenne !

Pour cela, vous disposez de 6 caractéristiques, et autant de talents que le personnage dispose de points d'intelligence. Ensuite vient l'Alignement de votre lycéenne, qui détermine en gros si c'est une petite fille modèle ou une peau de vache (il y a pas mal de choix entre les deux extrêmes). De cet alignement va dépendre le ou les profil(s) psychologique(s) de votre lycéenne, qui sera la base de son rôleplay.

Tous les talents et caractéristiques sont notés sur 10, et pour réussir une action il vous faut faire moins que deux fois le score du talent impliqué, ou que l'addition du score de deux talents approchants.

Cependant les lycéennes ne seront pas amenées qu'à tester leurs talents au cours de la partie : il intervient des tests de SENSIBILITE. Ces tests déterminent la façon dont les événements du scénario influent sur le moral de votre personnage. Pour citer les règles :

«Ces tests ont lieu lorsqu'un événement influe sur la sensibilité d'un personnage, que ce soit en bien ou en mal, que se soit une situation dramatique, un heureux événement,





une déclaration d'amour, des calomnies, etc...

L'opportunité de ces tests ainsi que leurs conséquences réelles sont laissées [...] à l'appréciation du MJ.

Selon que le test est réussi ou raté, le moral va monter ou descendre plus ou moins, avec des résultats différents suivant la situation : pleurs, réactions violentes, profond abattement, mélancolie, ou au contraire joie ou bonheur intense.

Plus un personnage possède de sensibilité, plus il est susceptible de ressentir des émotions profondes et aura de la difficulté à cacher ce qu'il ressent.

Des règles très classiques et très peu encombrantes en somme, qui mettent en valeur le rôleplaying, qui est le pivot et l'intérêt du jeu.

Exemple : la petite Sabine a 8 en sensibilité. Elle est donc très émotive. C'est une jeune fille plutôt rebelle mais elle a bon cœur (alignement Réfractaire-Bon). Le joueur choisit alors les profils psychologiques de son personnage (et il va falloir qu'il s'y tienne) ! Il choisit Chance, Eloquence, Travailleuse et Loyale comme profils positifs, et Impulsive et Paranoïaque en profils négatifs. Le joueur a choisi parmi ses talents combat et engueulade. Elle est sûrement très gentille, mais faut pas chercher la p'tite Sabine. D'un autre côté, son émotivité doit souvent l'amener à se poser en défenseuse de ses amies moins sportives ou moins grande gueule, et à se fourrer dans le ennuis plus souvent qu'à son tour... et a en inventer quand elle n'en a pas !

### Le matériel

Les aides de jeu sont nombreuses et dans l'ensemble intéressantes. La

plupart d'entre elles servent à mieux interpréter et comprendre la psychologie d'un personnage de Lycéenne et leur lecture au moins par le MJ est indispensable au bon déroulement du jeu. D'autres aides de jeu, comme les uniformes par exemple, me paraissent moins utiles. Ah, et oui, il existe une aide de jeu sur la manière d'interpréter une lesbienne. Elle est intéressante et évite de sombrer dans les poncifs et autres politiquement correct, mais évitez que votre môman ou votre compagne regarde l'écran de votre ordinateur au moment où vous la lisez... Par ce que cette aide de jeu, comme toute les autres, est illustrée !

### Jouer à Lycéennes

Il est conseillé de débiter une campagne (terme peu approprié pour un jeu romantique) par un scénario mettant en scène la rentrée des classes, ce qui permet de planter efficacement le décor et les personnages. Pour jouer à Lycéennes, il faut mettre en avant le côté affectif de votre personnage, jouer ses interactions avec les autres lycéennes, interpréter ses réactions et retrouver cette ambiance si particulière qui règne dans les pensionnats de jeunes filles. Plus que de mener à terme une intrigue, remplir une mission, ou de démêler une sombre affaire (quoique cela puisse rajouter du sel), c'est mettre en scène votre personnage le vrai plaisir du jeu.

## La cour des grandes

### Un jeu spécial

Ce jeu est manifestement adressé à un public adulte... non, je ne fais pas là allusion aux adultes qui écumant le net en quête de mangas érotiques mettant en scène des lycéennes en uniforme et aux gambettes dénudées (le site et le jeu pourraient prêter à confusion). Non, c'est juste que le jeu est d'un abord difficile car il est loin de tous les stéréotypes du JdR et cela peut paraître déroutant. Pour prendre toute la dimension du jeu il faut de la part des joueurs une implication émotive et une identification à son personnage et son rôle, qui nécessite d'autant plus de recul après la partie qu'elle est nécessaire au jeu. Tout le monde ne peut pas jouer à lycéennes, car c'est un jeu très particulier et très difficile à apprivoiser. Jouer correctement nécessite un peu de maturité de la part des joueurs et du MJ, sinon la partie a, à mon avis, vite fait de

somber dans le mauvais goût et la gauloiserie facile. Ce qui n'est pas le but. Typiquement, je conseille fortement d'avoir déjà dépassé sa crise d'adolescence pour y jouer...

### Un jeu très spécial

Ce jeu... euh... prête un peu à confusion, et un internaute non-averti surfant par hasard sur le site pourrait vraiment penser qu'il est tendancieux, car il met effectivement en scène (voir plus haut) des lycéennes en uniforme et aux gambettes dénudées. Raison de plus pour réserver ce jeu à un public averti. J'imagine l'ambiance que pourrait mettre une partie de Lycéennes dans un club de JdR dans un authentique lycée, et la réaction des observateurs... Les joueurs auraient vite fait de passer pour des pervers !

### Vers une autre conception du JdR ?

Comme on peut le constater, Lycéennes ainsi que les autres jeux de rôles 'romantiques' s'éloignent autant de AD&D que l'homme moderne peut être éloigné du protozoaire primitif. Cette conception du jeu de rôle se rapproche bien plus d'un jeu théâtral d'improvisation que du jeu de dés. Il échappe à tous les clichés du jeu de rôle. Ce n'est plus vraiment un jeu de rôle classique, ou plutôt si, mais quasiment dans le sens le plus littéral du terme. Je ne suis pas vraiment d'accord avec les critiques de Backstab qui déclaraient virilement que Lycéennes est un jeu pour filles (encore que pour initier des -grandes- filles au JdR, je ne pense pas qu'on puisse faire mieux). C'est un jeu pour tous les sexes, et c'est un vrai défi, pour une fois, d'interpréter un rôle féminin ! Bref, ce jeu s'adresse à des joueurs et des meneurs de jeu confirmés, malgré son apparence inoffensive. Pour les joueurs qui en ont assez de jouer à des jeux pour grands gosses et qui veulent jouer dans la cour des grandes... euh pardon, des grands !

## Ubblak

P.S. *Lycéennes RPG* est une création de Anne et Alain Severac. Le webmaster est Rémi Severac. Les règles ont été conçues par Thomas Maniquaire. Tous sont joignables à cet e-mail : remi.severac@wanadoo.fr

